

O Lúdico no Ativismo Global

Letícia Perani

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom/UERJ). Bolsista da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ).

Resumo

O uso de elementos lúdicos em protestos de cunho político é uma característica marcante dos movimentos sociais contemporâneos. Neste contexto, o presente artigo pretende ser um estudo sobre os possíveis contatos entre a epistemologia dos jogos e as manifestações políticas, procurando responder as questões: o que é o lúdico, e como ele pode ser empregado para o ativismo? Para tanto, exploramos os conceitos que definem o lúdico, fazendo ligações com as bases teóricas destes movimentos sociais que o utilizam, além de uma tentativa de exposição da sua utilização em diferentes ações em todo o mundo.

Palavras-chave: Lúdico, Ativismo político, Movimentos sociais.

Abstract

The use of ludic elements in political protests is an outstanding characteristic of the contemporary social movements. In this context, the present article intends to be a study about the possible contacts between game studies and the political manifestations, trying to answer the questions: what is the ludic, and how it can be used for activism? So, one explored the concepts that defines the ludic, making connections with the theoretical bases of social movements that employs it, besides an attempt of demonstration of its use in different actions all over the world.

Keywords: *Ludic, Political activism, Social movements.*

Desde a metade da década de 1990, as ruas de todo o mundo foram o palco de manifestações políticas de diversos grupos, com diferentes interesses, que de uma forma aparentemente súbita se uniram por temas comuns, mais marcadamente para lutar contra as reformas econômicas neoliberais e a ampliação dos processos de abertura global dos mercados. Precarização das condições de trabalho, apoio aos países em desenvolvimento, ambientalismo, feminismo e as ações pelos direitos homoafetivos entram em pauta conjuntamente, como demonstra Pablo Ortellado, ao falar dos protestos contra a Organização Mundial do Comércio (OMC), ocorridos na cidade de Seattle, em 1999:

O agressivo processo de liberalização econômico, iniciado nos anos Thatcher-Reagan, já tinha mostrado seus piores resultados com as crises asiática, russa e brasileira. Além disso, havia a ameaça eminente de privatização generalizada de serviços sociais e da completa desregulamentação das legislações ambiental, trabalhista e sanitária. Tudo isso oferecia como que o pretexto para que cada uma das lutas locais se unisse concretamente perante o inimigo comum. (RYOKI e ORTELLADO, 2004)

Entretanto, a maior diferença destes “novos” movimentos sociais não está apenas relacionada com as pautas de reivindicação, ou mesmo com a configuração da organização destes grupos, que se utilizam das possibilidades oferecidas pelos meios de comunicação em rede para o agrupamento de pessoas interessadas, bem como para a divulgação e até mesmo a realização de ações ativistas na Internet, como foi o caso da *Euromayday Netparade*, uma parada virtual que discutiu a precarização do trabalho na Europa (PIMENTA e SOARES, 2004), ou o jogo eletrônico *McDonald's Videogame*, uma paródia à multinacional do ramo alimentício (WENZEL e LORENA FILHO, 2006). As manifestações do chamado “povo de Seattle” começaram a despertar a atenção de milhões de pessoas em todo o mundo, muito por conta dos métodos e atividades utilizadas por estes ativistas: utilização massiva de música e outros elementos artísticos; realização de grandes teatros de rua; usos midiáticos diversos, como o *culture jamming*¹ e a mídia tática² - ações prontamente denominadas como *lúdicas*.

No Brasil, a pesquisa sobre o ativismo lúdico, utilizando de diversos conceitos e metodologias, concentra-se, ainda, em poucos autores. A maior parte deste tipo de bibliografia produzida invoca essa terminologia ao tratar de projetos de Mídia Tática, como é o caso de “Que venha a mídia tática”, de Ricardo Rosas e Tatiana Wells (2003), manifesto produzido para o festival Mídia Tática Brasil, que procura explicar o que seria este uso dos meios de comunicação e demonstrar as possibilidades contidas em sua prática, já que, para os autores, “Desafiante, brincalhona, iconoclasta e consciente, a mídia tática não tem papas na língua para por em questão os padrões do bom gosto, da apatia social, da prática artística ou da assepsia ideológica das novas mídias [grifo nosso]” (ROSAS e WELLS, 2003). Já Érico Gonçalves de Assis, em “Táticas lúdico-midiáticas no ativismo político contemporâneo” (2006), dissertação apresentada para o

Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), cunha o termo “manifestações lúdico-midiáticas” para explicar as táticas utilizadas pelos “novos” movimentos sociais em suas atividades, mas não se detém em um aprofundamento do estudo do lúdico, preferindo descrever e explicar as manifestações de diversos grupos, desde a revolta dos Zapatistas mexicanos³ até o *culture jamming* dos canadenses do *Adbusters*⁴.

Os autores brasileiros que mais se aproximaram em promover estudos teóricos sobre o lúdico no ativismo político talvez sejam os participantes dos projetos de pesquisa “Possibilidades da Hipermissão no Ativismo Global”⁵ e “Ciberativismo na Iberoamérica: do despertar em Chiapas aos movimentos urbanos em Barcelona e Madrid”⁶, coordenados por Francisco J. Paoliello Pimenta, professor da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Tendo como objeto de pesquisa manifestações e táticas midiáticas presentes na Internet, estes projetos tratam a presença de uma “ludicidade” com fins políticos com maior proximidade, tratando de temas como a não-transposição do ambiente festivo das manifestações de rua para a web, fazendo uma crítica a esta falta de utilização das possibilidades multicódigos da rede (WENZEL, 2005), a utilização dos jogos eletrônicos para a conscientização e posterior mobilização de internautas (PIMENTA, REIS e WENZEL, 2005; WENZEL e LORENA FILHO, 2006), ou a elaboração de vínculos entre a Semiótica Pragmática de Charles S. Peirce e a (des)construção de hábitos proporcionada pelos jogos (PIMENTA, 2005; PIMENTA e VARGES, 2006; PIMENTA e LORENA FILHO, 2007), quase sempre fazendo uma maior ou menor ligação com as teorias do lúdico.

Em nossos trabalhos anteriores (PIMENTA e SOARES, 2006; SOARES, 2006), nos dedicamos em tentar esboçar possíveis contatos entre a epistemologia dos jogos e manifestações políticas, através da exploração de autores de diferentes áreas do conhecimento, como a Pedagogia, Psicologia e a Comunicação Social; procuraremos responder questões que não encontramos, de acordo com as nossas explorações sobre o tema no Brasil, uma abordagem específica: o que é o lúdico, e como ele pode ser empregado para o ativismo? Com esta metodologia, que também seguiremos neste trabalho, acreditamos poder encontrar razões presumidas da utilização das atividades lúdicas nos ditos “novos” movimentos sociais, bem como do interesse acadêmico sobre este tópico de estudo.

1. Atividades lúdicas: definições e breve histórico

Para começarmos a nossa argumentação, gostaríamos de fazer uma breve explicação sobre o jogo, suas características e importância cultural, o que não é uma tarefa fácil, já que nenhum campo do conhecimento humano conseguiu, até então, construir uma definição categórica sobre o ato de jogar e suas manifestações sócio-culturais, o que pode

tornar este tipo de análise superficial e incompleto (SOARES, 2006).

Johan Huizinga, autor do clássico *Homo Ludens*, um estudo sobre a importância do lúdico na cultura, nos fornece uma definição generalizada, que, embora não aborde toda a complexidade do tema, oferece-nos um bom ponto de partida:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. (HUIZINGA, 2004: 33)

O psicopedagogo francês Jean Chateau, que trabalha com a importância dos jogos para a educação, aprofunda as idéias de Huizinga que as atividades lúdicas podem criar uma esfera a parte da vida real, ao afirmar:

Tudo se passa como o jogo operasse um corte no mundo, destacando no ambiente o objeto lúdico para apagar todo o resto (...) O jogo constitui, assim, um mundo a parte que não tem mais lugar no mundo dos adultos; é um outro universo. (CHATEAU, 1987: 21)

35

Para Chateau, ao penetrar no sistema do jogo, constituído por regras temporárias de utilização deste universo incomum, o indivíduo deve abandonar seus pré-conceitos, todas as suas experiências prévias que são utilizadas por ele em sua vivência no real; o ambiente lúdico se torna, portanto,

(...) uma realidade autônoma que gera um ‘esquecimento’ consentido das regras e crenças do indivíduo, e uma conseqüente assimilação de um conjunto de hábitos próprios ao seu momento de execução. (...) Assim, estar no jogo é deixar-se cercar por aquele mundo de possibilidades virtuais (SOARES, 2006: 52)

Marshall McLuhan também destaca esta característica dos jogos, de construção de um universo próprio ao seu momento de execução, com regras e características próprias, que precisam ser devidamente adquiridas para a penetração neste ambiente. Segundo McLuhan, os jogos, assim como as artes, nos permitiriam permanecer à margem das pressões e das rotinas cotidianas para a sua observação e interrogação. Assim, o pesquisador canadense considera que tanto as atividades artísticas quanto as lúdicas possuem o potencial de serem tradutores de experiências, pois “o que já sentimos ou vimos em uma certa situação nos é oferecido, como que de repente, numa nova espécie de material. Da mesma maneira, os jogos deslocam a experiência conhecida para novas formas, iluminando o lado turvo e desolado das coisas” (MCLUHAN, 2003: 272).

Desta forma, consideramos que o lúdico possui como uma de suas principais características esta capacidade de reajuste de hábitos, ao nos fornecer a

possibilidade para a elaboração de resignificações de elementos presentes em nosso dia-a-dia, já que o jogo estaria sempre ligado aos formatos culturais de um determinado povo (MCLUHAN, 2003), ou até mesmo a criação de maneiras originais para a fruição destas experiências - atributo que consideramos essencial para o entendimento da função das atividades lúdicas para qualquer manifestação sócio-cultural. Jean Chateau deixa bem explícita essa particularidade:

Esse quadro amplo do universo no qual nossas percepções estão estabelecidas e orientadas, e por isso tomam um significado, esse pano de fundo desaparece. (...) O jogador secciona o universo: e é porque o secciona que pode dar um novo sentido aos objetos: o que é vara no mundo inteiro pode ser espada no domínio do jogo (CHATEAU, 1987: 25)

Ampliando essa percepção sobre a construção/desconstrução de hábitos através das atividades lúdicas, podemos citar uma outra característica importante sobre os jogos, apresentada por Gilles Brougère, em seu livro *Jogo e Educação*. Para Brougère, o lúdico é também ambiente de explorações e descobertas, que permitem buscar informações sobre o meio, contribuindo para inúmeras aprendizagens. Porém, o pedagogo francês faz questão de ressaltar as diferenças entre o comportamento exploratório e o lúdico: “(...) na exploração fazemos a pergunta ‘o que este objeto pode fazer?’ e, no jogo, ‘o que eu posso fazer com este objeto?’” (BROUGÈRE, 1998: 190), demonstrando que os jogos podem servir como forma de compreensão e domínio de uma dada conjuntura, habilidades que posteriormente são aproveitadas para a produção de situações distintas, diferentes da inicial (BROUGÈRE, 1998).

Os elementos lúdicos possuem outras características marcantes, como a ordem, a tensão, o movimento, a mudança, a solenidade, o ritmo e o entusiasmo; para Huizinga, o jogo pode ser ou uma luta por alguma coisa, ou a representação de algo, funções que acabam por se confundir, já que ele é capaz de ser a representação de uma luta, ou uma luta para a representação de algo (cf. PIMENTA e SOARES, 2006). Conforme já explicitamos, o ato de jogar se forma em “(...) uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2004: 11), abarcando uma variedade enorme de atividades de caráter cultural que podem entrar na esfera do jogo, como a ciência, a religião e as artes (CHATEAU, 1987). Observando este caráter cultural inerente ao jogo, Huizinga formula até mesmo especulações a respeito da estética das atividades lúdicas; apesar de não afirmar que a beleza esta presente no jogo de forma intrínseca, o historiador destaca que o lúdico assume características estéticas acentuadas:

Em suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e harmonia, que são os mais nobres dons de percepção estética que o homem dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza. (HUIZINGA, 2004: 9,10)

Ao realizarmos estas investigações teóricas nos trabalhos de Johan Huizinga, Jean Chateau, Marshall McLuhan e Gilles Brougère, podemos estabelecer as bases para entendermos o processo fundamental do lúdico: a construção de uma experiência estética, vivenciada de forma diferente do dia-a-dia, a partir de uma “separação” espaço-temporal que nos traz a necessidade de assimilação das regras de funcionamento desse verdadeiro universo paralelo constituído nos domínios do jogo. Esta vivência pró-ativa proporcionada pelo lúdico pode implicar na exploração, apropriação e/ou resignificação de hábitos, habilidades e informações, o que pode ser útil para a apreensão de novas idéias pelos indivíduos que participam destas atividades, não só como realizadores da ação, mas também como seus espectadores, abrindo enormes possibilidades para o ativismo político, como veremos posteriormente.

1.1. O lúdico nos períodos históricos – da Grécia Antiga ao Romantismo

Apesar dos autores com os quais trabalhamos anteriormente terem desenvolvido seus estudos no século XX, sabemos que o interesse acadêmico pelo lúdico não é algo recente; desde a Grécia Antiga já encontramos tentativas de explicações da importância dos jogos para a vida e o desenvolvimento humano. Um dos primeiros autores a abordar este tema foi Aristóteles, nos livros *Política e Ética para Nicômaco*, como parte dos seus trabalhos sobre a natureza, os princípios morais e a finalidade dos seres. Para o filósofo grego, todos os seres humanos almejam a busca pela felicidade, obtida a partir da construção da virtude, que só poderia ser alcançada através do trabalho e do esforço (ARISTÓTELES, 2006). Assim, o jogo se apresenta como um contraponto necessário às obrigações do trabalho:

Quem trabalha necessita de descanso: o jogo não foi imaginado senão para isto. O trabalho é acompanhado de fadiga e de esforços. É preciso entremeá-lo convenientemente de recreações como um remédio. (ARISTÓTELES, s/d)

Com isso, Aristóteles inaugura uma visão recorrente sobre o lúdico nas ciências humanas e sociais, afirmando a “não-seriedade” do jogo, que apenas deve servir como um meio para a busca da felicidade através dos afazeres sérios. Apesar da utilização dos jogos para práticas religiosas, de ligação com o sobrenatural - costume grego que perdurou na Europa até a Idade Média - a concepção aristotélica do lúdico, compartilhada por filósofos como São Tomás de Aquino, é dicotômica e negativa, transformando o jogo em oposição ao trabalho, às atividades socialmente produtivas (BROUGÈRE, 1998).

Apesar da visão de Aristóteles sobre a não-seriedade do jogo, elementos lúdicos puderam ser encontrados de forma recorrente nas manifestações culturais do Ocidente, desde o *panis et circenses* romano até os exageros e a exuberância dos estilos Barroco e Rococó (HUIZINGA, 2004). Johan Huizinga considera

natural essa presença do lúdico, e afirma que o jogo é parte constituinte da cultura, desde o início da sua evolução, e até mais antigo, já que os animais também executam o ato de jogar. Para o historiador holandês, “É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial nenhuma à idéia geral de jogo” (HUIZINGA, 2004: 3).

O Romantismo, que surge na Europa a partir da metade do século XVIII, se mostra particularmente como um período interessante para a observação da abrangência do lúdico na cultura ocidental. Em uma época de valorização do sentimentalismo e da criatividade, e de oposição ao projeto de racionalização do Iluminismo, o jogo aparece de forma muito evidente nas atividades culturais românticas, em especial nas artes e na educação, onde o lúdico é valorizado como metodologia de ensino infantil, pelas elaborações de analogias entre a criança e o poeta⁷. A partir daí, a idéia de não-seriedade do jogo vai se esvaindo, abrindo espaço para outras análises sobre o tema no século XX, conforme apresentamos anteriormente. Como exemplo disso, partindo de sua exploração epistemológica sobre as atividades lúdicas, Johan Huizinga vai explicar o romantismo como:

(...) uma tendência para remeter toda a vida emocional e estética para um passado idealizado onde tudo aparece como que através de uma névoa, carregado de mistério e terror. Ora, o próprio recortar desse espaço ideal para o pensamento consistiu por si só um processo lúdico. (HUIZINGA, 2004: 210)

2. O lúdico, a arte e o ativismo político contemporâneo: uma busca por aproximações

É muito interessante entender como se deu essa ligação entre o jogo e o período histórico romântico, assim como explicitamos acima, para os nossos esforços de encontrar as raízes da utilização do lúdico nos movimentos sociais contemporâneos. Sabemos que as ações e ideologias do chamado “povo de Seattle” são diretamente inspiradas nos movimentos contraculturais dos anos 1960 (PIMENTA, REIS e WENZEL, 2005; WENZEL, 2005; ASSIS, 2006), que, para Colin Campbell, podem ser considerados como a última manifestação do Romantismo na cultura contemporânea, pois exprimiam uma busca por práticas hedonistas, uma preocupação com os prazeres, que seriam idealizados como uma qualidade potencial de qualquer experiência (CAMPBELL, 2001). Esta era romântica, marcada por uma reação contra o Iluminismo através da política e da estética, realizou uma verdadeira “(...) rebelião estética, contra a arte real e o classicista principio de autoridade, revalorizando o sentimento e a experiência do espontâneo como espaço de emergência da subjetividade” (MARTÍN-BARBERO, 2003: 38), o que consideramos ser uma ligação direta com a construção de uma experiência estética de assimilação de novos hábitos e informações, que o espírito lúdico realiza, e que foi buscado tanto pelas atividades contraculturais da

segunda metade do século XX quanto pelas atividades ativistas recentes.

O anarquismo, ideologia moldada no período romântico⁸, é uma outra influência clara para os movimentos contemporâneos, sejam eles artísticos ou ativistas, mas não somente através da organização de grupos que seguem modelos de constituição não-hierárquicos, ou da recusa a dogmas e modos de pensamento estritos, mas também através da estética. Segundo Jesús Martín-Barbero, a criação artística anarquista luta contra a separação da arte com a vida, pois a experiência é a verdadeira arte; pensamento este que tem laços estreitos com o conceito político de ação direta (MARTÍN-BARBERO, 2003).

Romântica, essa estética proclama uma arte antiautoritária, baseada na espontaneidade e na imaginação. Mas anti-romântica, essa mesma estética não crê numa arte que se limite a expressar a subjetividade individual: o que faz autêntica uma arte é sua capacidade de expressar a voz coletiva (MARTÍN-BARBERO, 2003: 47)

E essa vivência de uma estética inspirada no Anarquismo, desenvolvida através do paradoxo entre a expressão do sentimento individual e a demonstração da vontade de um coletivo⁹, é claramente percebida nos movimentos artístico-ativistas dos anos 1950/1960, como o Fluxus, os Provos de Amsterdã e a Internacional Situacionista (IS)¹⁰, surgidos a partir da tradição das vanguardas européias do começo do século XX. Baseando-se nos conceitos vanguardistas de questionamento da separação modernista das esferas que constituem a existência humana, em especial entre arte e vida (HOME, 2005), os movimentos artístico-ativistas colocaram em questão a importância da experiência estética no ativismo político.

Os *happenings* talvez sejam os melhores exemplos para a demonstração destas aproximações, pois, como nos mostra Matteo Guarnaccia, essa modalidade artística surgiu através da criação de ambientes com atividades para “entreter” os espectadores, e também a partir da reação destes (cf. LORENA FILHO, 2007). Os *happenings* foram importantes para o desenvolvimento de um conhecido conceito de ação ativista: as Zonas Autônomas Temporárias (*Temporary Autonomous Zone – TAZ*), elaborado por Hakim Bey, que defende a constituição de levantes com duração espaço-temporal efêmera, permitindo experimentos limitados, de ordem político e estético (BEY, s.d.). Estes eventos temporários conseguem ressaltar possíveis conexões entre o lúdico e o ativismo, já que tanto o *happening* quanto a TAZ trabalham com a construção de uma experiência de caráter estético, de participação e transformação de idéias e hábitos. Deste modo, “é através da comoção causada por esse fator [o entretenimento] que os espectadores – ou participantes, como parece mais adequado – se interessam pelo acontecimento e com ele se envolvem, se tornando parte dele” (LORENA FILHO, 2007: 2).

A partir deste desenvolvimento da idéia da experiência estética na política, podemos retomar os conceitos sobre o lúdico apresentados anteriormente, e explicitar sua ligação com as formas de ativismo contemporâneas. Sabemos que o jogo, assim como a arte, “(...) tem o poder de impor seus próprios pressupostos, reordenando a comunidade humana por meio de novas relações e atitudes” (MCLUHAN, 2003: 272), já que envolve a preparação de um espaço-tempo diferente do cotidiano (assim como os *happenings* e as TAZs), com determinados estatutos e possibilidades que apenas funcionam/existem dentro destes experimentos. Para estarmos na atividade lúdica, precisamos nos apropriar destas idéias concebidas para a sua realização, metodologia esta que se torna muito interessante para o ativismo, que nada mais é do que uma ação intencional que busca transformações sociais e/ou políticas (cf. ASSIS, 2006); utilizando-se das propriedades inerentes aos jogos, torna-se possível para os ativistas exporem seu ponto de vista em relação à causa defendida, visando sua adoção posterior por parte dos seus participantes, tanto realizadores quanto espectadores.

3. Exemplos de utilização do lúdico no ativismo global

40

A partir das elaborações epistemológicas realizadas acima, procuramos demonstrar as ligações existentes entre o ativismo político contemporâneo e seus elementos lúdicos, ao buscarmos suas definições e raízes históricas. Com isso, poderemos observar melhor estas características nas ações ativistas, mostrando similaridades entre atuações políticas que, em um primeiro momento, não teriam relações entre si. Para tanto, nos dedicaremos agora a uma descrição sucinta de algumas possibilidades de utilização de elementos lúdicos em diferentes manifestações ativistas, que envolvem práticas como o *culture jamming*, mídia tática e os protestos de rua.

A tensão entre a seriedade/não-seriedade que marcam o emprego de uma “ludicidade” nas atuações políticas, ainda reflexo das idéias aristotélicas sobre as funções do jogo, é vista com muita frequência nas práticas de *culture jamming*. Conforme explicamos de forma breve, anteriormente, o *culture jamming* envolve a subversão de elementos culturais da contemporaneidade para uma crítica ideológica contumaz. Influenciados pela lógica situacionista da “Sociedade do Espetáculo”, os grupos que se dedicam a este método buscam objetivos parecidos com a publicidade – influenciar nas ações de obtenção de produtos e idéias – mas criticando o mercado capitalista, ao tornar “estranhos” determinados símbolos culturais de consumo já familiares para causar questionamentos sobre o valor destes (MAZETTI, 2005). Neste sentido, podemos compreender as atividades do grupo canadense *Adbusters*, as mais conhecidas neste espectro do *culture jamming*; com suas paródias de propagandas de cigarros, bebidas e outros bens de consumo não-essenciais, o *Adbusters* procura fazer uma pesada crítica aos hábitos das sociedades desenvolvidas através de ironias. Outro exemplo

conhecido é o do site *Deportation Class*¹¹, que parodiava a página oficial da companhia aérea Lufthansa para censurar a participação da empresa alemã na deportação de imigrantes ilegais em vôos comerciais. O humor, artifício lúdico por natureza, é utilizado nestes casos como um elemento de suspensão temporária da realidade, que possibilita o possível contato com novos conceitos e a transformação de crenças pré-estabelecidas.

Menos óbvia, a primeira vista, é a presença do lúdico nas ações de mídia táctica. O uso de ferramentas de comunicação para a divulgação de mensagens de cunho ativista, apesar de não ser uma novidade contemporânea, encontrou um catalisador nos meios digitais, devido à maior velocidade de distribuição da informação, as não-limitações de espaço físico e custos relativamente baixos. Normalmente, encontramos dois modos de manifestação da mídia táctica nestas atividades: a adoção de um modelo de propagação de informação padronizado, bem próximo aos padrões disseminados pelas empresas de comunicação, ou a experimentação de formas alternativas de difusão de informações ativistas. O Centro de Mídia Independente (CMI)¹², site que surgiu para documentar as manifestações de Seattle, em 1999, e que possui atualmente cerca de 166 “afiliados” em todo o mundo, encaixa-se na primeira classificação: o CMI tem a proposta de ser um espaço para a publicação de notícias e arquivos audiovisuais que não encontrariam guarida na imprensa comercial, em um formato “sisudo”, sem tanta ligação com as formas festivas adotadas pelos movimentos sociais contemporâneos (WENZEL, 2005). Já o *Euromayday Netparade*, uma parada contra a precarização dos direitos trabalhistas na Europa, realizada na Internet em 2004 e 2005, foi um objeto de mídia táctica que se valeu da interatividade com o usuário (através da construção de avatares que marcham em uma rua virtual) para divulgar a necessidade de mobilização dos cidadãos europeus sobre esse tema (PIMENTA e SOARES, 2004). Com isso, percebemos que o lúdico torna-se mais evidente no *Euromayday Netparade*, que exige a participação do público para compartilhamento desta experiência, e nem tanto no CMI, um exemplo de mídia táctica que talvez possa divulgar informações construídas a partir de um comportamento festivo, mas não faz um uso direto desse modelo para as suas atividades.

Nos protestos de rua, o lúdico está presente de forma marcante, tanto por meio da adoção de uma postura festiva, inspirada nas *raves* e nos carnavais de rua europeus, quanto em um padrão teatralizado, que envolve até a encenação de papéis pré-estabelecidos e outros tipos de performances artísticas. Muitas dessas atividades são formadas por grupos temporários, uma convergência de diversos movimentos sociais para determinadas ações; nas manifestações de rua de São Paulo, em 2000 e 2001, punks, gays, ecologistas e estudantes realizaram *city tours* irônicos por pontos da cidade, distribuição de comida vegetariana, batucadas e até um enorme partida de futebol, fazendo a Avenida Paulista, coração dos serviços financeiros da América Latina, de campo de jogo

para os ativistas (RYOKI e ORTELLADO, 2004). Em outros casos, grupos são formados exclusivamente com a missão de organizar este tipo de protestos, como o *Reclaim the Streets*¹³, movimento ecologista surgido na Inglaterra no começo dos anos 1990, que faz convites para a ocupação das ruas através de raves e festas em geral. Já os ingleses do Clandestine Insurgent Rebel Clown Army, um exército de palhaços que promovem manifestações divertidas, valem-se de táticas circenses para atrair a atenção das pessoas, e inspirar novos movimentos (ASSIS, 2006).

Conforme vimos através destes exemplos, as ações ativistas contemporâneas se distinguem dos métodos políticos tradicionais ao inspirarem-se no processo anarquista da ação direta e na sua localização dentro de uma evidente lógica lúdica, e destacam-se por tentar promover modificações nos hábitos e pensamentos ideológicos dos indivíduos, através da concessão de uma experiência prazerosa, de uma vivência estética dentro de limites próprios de tempo e espaço. O ativismo lúdico demonstra ser, então, uma importante tática para os movimentos sociais na busca de seus objetivos: atentar para a necessidade de transformações sociais, políticas e culturais em todo o mundo, mas com uma participação alegre, festiva, e também construtiva, propositora de novos caminhos.

4. Referências bibliográficas

ARISTÓTELES. Política [online]. Brasil, s/d. [citado em 07/06/2006]. Disponível pela World Wide Web: <<http://www.ateus.net/ebooks/index.php>>

ARISTÓTELES. Ética a Nicômaco. São Paulo: Martin Claret, 2006.

ASSIS, Érico Gonçalves de. Táticas lúdico-midiáticas no ativismo político contemporâneo. São Leopoldo: Unisinos, 1º sem. 2006. Dissertação de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação.

BEY, Hakim. TAZ: Zona Autônoma Temporária [online]. Brasil, s/d. [citado em 20/06/2007]. Disponível pela World Wide Web: <<http://www.sabotagem.cjb.net>>.

BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAMPBELL, Colin. A ética romântica e o espírito do consumismo moderno. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.

GARCIA, David; LOVINIK, Geert. O ABC da Mídia Tática [online]. Brasil: Rizoma.net, s.d. [citado em 27/06/2007]. Disponível pela World Wide Web: <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=131&secao=intervencao>>

HOME, Stewart. Assalto à cultura. São Paulo: Conrad, 2ª ed., 2005.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 5ª ed., 2004.

LORENA FILHO, Dimas Tadeu. World Jump Day, ativismo lúdico e pragmatismo. Anais do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Intercom Sudeste. Juiz de Fora: UFJF, 2007.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Dos meios às mediações: Comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2ª ed., 2003.

MAZETTI, Henrique Moreira. Intervenção: o aspecto tático na guerrilha cultural. Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom/Eventos especiais III – Intercom Júnior. Rio de Janeiro: UERJ, 2005.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 13ª ed., 2003.

PIMENTA, Francisco José Paoliello; SOARES, Letícia Perani. Euromayday 2004: Ativismo político pela rede. In: Líbero, Ano VI, no. 12, pp. 30-5. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2004.

PIMENTA, Francisco José Paoliello; REIS, Vanessa Alkimin; WENZEL, Camila. Jogos Eletrônicos: uma plataforma para o ativismo global?. Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom. Rio de Janeiro: UERJ, 2005.

PIMENTA, Francisco José Paoliello. Imersão como representação e Ciberativismo. Anais do III Encontro Regional de Comunicação. Juiz de Fora: UFJF, 2005.

PIMENTA, Francisco José Paoliello; SOARES, Letícia Perani. Imersão digital e campanhas políticas: uma estratégia semiótica. Anais do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom. Brasília: UnB, 2006.

PIMENTA, Francisco José Paoliello; VARGES, Júlia Pessoa. Second Life: vida e cidadania além da realidade virtual?. Anais do X Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação – Celacom. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2006.

PIMENTA, Francisco José Paoliello; LORENA FILHO, Dimas Tadeu de. Summum Bonum na Rede: a conectividade é algo admirável?. Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom. Santos: Unisanta, 2007.

ROSAS, Ricardo; WELLS, Tatiana. Que venha a mídia tática. Brasil: Rizoma.net, 2003. [citado em 20/06/2007]. Disponível pela World Wide Web: <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=174&secao=intervencao>>.

RYOKI, André; ORTELLADO, Pablo. Estamos vencendo!: resistência global no Brasil. São Paulo: Conrad, 2004.

SOARES, Letícia Perani. Organização política de movimentos sociais através da Internet: o caso dos jogos eletrônicos. Juiz de Fora: UFJF, 1º sem. 2006. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social.

WENZEL, Camila. Jogo, Festa e o Lúdico no Ativismo Global. Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom/Eventos especiais III – Intercom Júnior. Rio de Janeiro: UERJ, 2005.

WENZEL, Camila; LORENA FILHO, Dimas Tadeu de. Os jogos eletrônicos como plataforma para o ciberativismo: Estudo de caso do McDonald's Videogame. Araraquara, Brasil: Revista CASA – Cadernos de Semiótica Aplicada, 2006. [citado em 09/05/2007]. Disponível pela World Wide Web: <<http://www.fclar.unesp.br/grupos/casa/artigos/V4n2/CASA2006-v4n2-Art-Wenzel-Lorena.pdf>>

Notas:

- 1 Subversão de elementos culturais do capitalismo para a crítica, deboche e discussão (ASSIS, 2006).
- 2 Para David Garcia e Geert Lovinik (s.d), “Mídias Táticas são o que acontece quando mídias baratas tipo ‘faça você mesmo’, tornadas possíveis pela revolução na eletrônica de consumo e formas expandidas de distribuição (do cabo de acesso público à internet), são utilizadas por grupos e indivíduos que se sentem oprimidos ou excluídos da cultura geral”.
- 3 <http://www.ezln.org>
- 4 <http://www.adbusters.org>
- 5 Projeto desenvolvido entre 2003 e 2005.
- 6 Projeto desenvolvido a partir de 2006.
- 7 Gilles Brougère (1998) demonstra que as características da infância, como os aspectos instintivos e de inocência, eram evocados no Romantismo como modo de ligação do poeta com as instâncias poéticas, a totalidade e a verdade.
- 8 Mesmo existindo autores que anteriormente já construíam idéias anarquistas,

a ideologia libertária foi fundada em definitivo com o ensaio seminal de Pierre-Joseph Proudhon, *O que é a propriedade? (Qu'est-ce que la propriété?)*, de 1840.

9 Destacamos que, no Anarquismo, as questões paradoxais não permeiam apenas a construção de uma vivência estética, já que a justaposição de paradoxos é uma metodologia bastante utilizada pelos teóricos libertários, a partir das idéias de Pierre-Joseph Proudhon.

10 Através de Guy Debord, seu principal teórico, a IS introduziu no plano artístico-ativista o conceito de “Sociedade do Espetáculo”, fonte de inspiração para muitas das ações ativistas contemporâneas (LORENA FILHO, 2007).

11 <http://www.deportation-class.com>

12 <http://www.midiaindependente.org> (versão brasileira)

13 <http://www.reclaimthestreets.net>