

## Uma investigação sobre a comunicação e mídia na literatura distópica<sup>1</sup>

André Luiz Justus CZOVNY<sup>2</sup>

Eduardo Yuji YAMAMOTO<sup>3</sup>

Universidade Estadual do Centro-Oeste, Guarapuava, PR

### RESUMO

A literatura distópica surgiu entre a Primeira e a Segunda Grande Guerra. Nela, os autores descrevem um cenário pouco otimista sobre o futuro. As obras 1984 (George Orwell), Neuromancer (William Gibson) e Jogos Vorazes (Susanne Collins) foram escritas em anos diferentes, mas ilustram um cenário distópico comum. O seguinte trabalho busca entender a visão sobre o futuro que cada autor (Orwell, Gibson e Collins) traçou para a sociedade com destaque para o papel da comunicação e da mídia nesta sociedade. Como metodologia realiza-se um estudo comparativo entre as obras, nelas buscando a evidência de quatro elementos comuns: mídia, comunicação, tecnologia e poder.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação; Mídia; Literatura Distópica;

### INTRODUÇÃO

No século 20, inicia-se uma onda de literatura distópica pelo mundo. Krishan Kumar (1987), no livro *Utopia and anti-utopia in modern times*, afirma que depois da Primeira Grande Guerra, as utopias retrocederam por toda parte. Mesmo a utopia não sendo o ponto principal da pesquisa, torna-se importante a sua breve explicação para esclarecer o que permeia o surgimento da literatura distópica.

Os textos de teor utópico, de forma geral, oferecem relatos sobre mundos passados nos quais a vida era melhor; há os que falam de reinos que serão alcançados após a morte, há as ilhas ou as terras distantes nas quais o homem criou mundos harmônicos e há também os textos que falam (e são estes que mais se identificam com a noção moderna de utopia) de um futuro no qual a humanidade, através do seu empenho, construirá o paraíso na Terra. (KOPP, 2011, p.30)

O termo surge no início do século 16 através de Thomas More, em sua obra chamada *Utopia*<sup>4</sup>, onde o viajante, Rafael Hitlodeu, compartilha com seu anfitrião o que viu na Ilha de Utopia.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Intercom Junior 08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 26 a 28 de maio de 2016.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Estadual do Centro-Oeste, email: andrejustusc@gmail.com

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da Universidade Estadual do Centro-Oeste, email: yujieduardo@gmail.com

Quantos séculos nos serão precisos para aprender deles o que há de perfeito em suas instituições? Eis o que lhes dá a superioridade do bem-estar material e social, embora os iguaemos em inteligência e riqueza: essa atividade do espírito dirigida incessantemente para a pesquisa, o aperfeiçoamento e a aplicação das coisas úteis. (MORE, 2014, p.44)

Sendo assim, nota-se que utopia se caracteriza, no presente, como lugares e tempos melhores no futuro, um mundo perfeito. Enquanto isso, uma obra distópica, diversamente, trabalha com tempos muitos piores no futuro do que se pode encontrar no presente. São situações extremas de autoritarismo, desigualdade, controle, alienação, etc. Tanto que Rudinei Kopp (2011), citando Booker (1994), diz que esse tipo de literatura é constituída por uma crítica às condições sociais ou sistemas políticos existentes.

As raízes da palavra distopia surgem do grego “lugar ruim”, descrevendo então uma sociedade em que sua forma de viver impede seus habitantes de ter uma vida plena ou digna. O termo alerta sobre os perigos potenciais de ideologias, práticas e comportamentos nessa organização. Nesse caso, a própria sociedade é o antagonista, ela trabalha ativamente contra seus sujeitos. No entanto, é importante esclarecer que uma sociedade distópica nem sempre é uma sociedade pós-apocalíptica.

É no curso do século 19 – com o pensamento utópico e com o utopismo tecnológico alcançando grande relevância e notoriedade - que a literatura distópica ganhará as condições para ser percebida como força cultural. Há circunstâncias históricas e concepções de sociedade que criam terreno para que o pensamento utópico, ainda muito presente no século 19, comece a pender para concepções com viés distópico na entrada do século 20. (KOPP, 2011, p.52)

O que pode ser entendido através de Rudinei Kopp (2011), citando Booker (1994), é que a ficção distópica pode ser vista como crítica social, constante nas construções das “sociedades imaginárias que nas melhores ficções distópicas sempre são altamente relevantes para questões e sociedades específicas do mundo real”.

São críticas sociais a respeito do poder, da tecnologia e vários outros aspectos que, de uma forma ou outra, estão sendo discutidos há anos no mundo real e, também, em obras literárias do gênero.

Literatura distópica é especificamente a literatura que se posiciona em direção oposta ao pensamento utópico, alertando contra as potenciais consequências negativas do utopismo. Ao mesmo tempo, a literatura distópica genericamente se

---

<sup>4</sup> A edição da obra utilizada é da Editora Edipro, de 2014.

constitui também por uma crítica às condições sociais ou sistemas políticos existentes, seja através de um exame crítico das premissas utópicas sobre os quais essas condições e sistemas são baseados ou através das possibilidades imaginativas dessas condições e sistemas dentro de diferentes contextos que revelam claramente suas falhas e contradições. (BOOKER, 1994, p. 3)

O editor de Cultura da revista americana *New York Times*, Adam Sternberg, em um artigo<sup>5</sup> para o *Huffington Post*, destaca que distopias não são apenas uma diversão literária, mas também possuem uma função de aviso. O que se assemelha aos contos folclóricos (“*cautionary tales*”, contos de advertência em tradução livre) que aconselham os ouvintes dos perigos do mundo, como a Chapeuzinho Vermelho que, em sua versão original, termina com a protagonista comida pelo lobo por desobedecer a mãe, indo pelo caminho mais curto e perigoso ou, então, *The Story of Augustus who would not have any soup*<sup>6</sup> (“A história de Augustus que não queria nenhuma sopa” em tradução livre) em que o menino morre de fome por se recusar a tomar sua sopa.

O aviso ou o aconselhamento que as obras distópicas trazem funcionam como crítica social na medida em que elas destacam a atividade humana realizada de maneira irrefletida. Caso não seja tomada nenhuma atitude, caso não seja objeto de nenhuma reflexão no agora, a sociedade, então, sucumbirá lá na frente

No livro, 1984, lançado em 1949, George Orwell apresenta um governo controlador na vida de seus cidadãos e a ausência de direitos de cada indivíduo. O livro conta a história de Winston Smith, um trabalhador que vive em um regime totalitário e ditatorial, governado pelo Grande Irmão. O dia-a-dia de cada cidadão é vigiado por um dispositivo chamado teletela, uma espécie de televisão que exibe a imagem do governante e está constantemente observando o que cada cidadão está fazendo. A partir disso, torna-se um empecilho quando Winston começar a viver um romance secreto com uma mulher chamada Júlia.

Em *Neuromancer*, de Willian Gibson, lançado em 1984, encontramos um futuro cibernético que se passa em Matrix, em um universo Cyberpunk. Case é um hacker endividado e viciado em algumas drogas que teve seu cérebro permanentemente danificado após trair seus superiores. Exilado em uma agonizante região do Japão, sem acesso à Matrix (ciberespaço), o personagem recebe uma segunda chance para melhorar a sua vida. Uma espécie de agente secreta, Molly, contrata seus serviços para uma missão cibernética, a qual não admite erros.

<sup>5</sup> Disponível em: [http://www.huffingtonpost.com/adam-sternbergh/dystopias-arent-just-grea\\_b\\_4602857.html](http://www.huffingtonpost.com/adam-sternbergh/dystopias-arent-just-grea_b_4602857.html) Acesso em 16 mai. 2015

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/georgedthompson/3535790046> Acesso em 22 mai. 2015

E, por fim, *Jogos Vorazes*, de Susanne Collins, de 2010, onde a autora apresenta a adolescente Katniss Everdeen que vive com a sua família no Distrito 12, em *Panem*. Todos os distritos respondem ao governo da Capital, o qual destina 24 jovens todo ano para um jogo brutal em uma gigantesca arena, onde eles devem lutar entre si até restar apenas um sobrevivente. O vitorioso, além da glória, conquista algumas vantagens para o seu distrito. E a personagem, Katniss, decide participar dos jogos para poupar a irmã mais nova que foi selecionada.

As três obras foram escritas em épocas diferentes e estão inseridas em um futuro distópico. Sendo, então, um importante ponto de análise, considerando o olhar de cada autor sobre o futuro, e buscando analisar o papel da comunicação e da mídia em cada sociedade.

É importante destacar que literatura distópica ainda é um gênero pouco estudado, mas muito em voga nos últimos anos, atraindo milhares de seguidores e novas obras do mesmo segmento.

## **OBJETIVOS**

Entre os objetivos foi possível compreender aspectos que definem o que é literatura distópica, como a presença de uma sociedade oprimida, do avanço tecnológico e de governos opressores, investigando desde o seu surgimento (do início do século XX até a atualidade) e, também, observar características comuns da sociedade distópica através de uma visão de futuro criada por cada autor (Orwell, Gibson, Collins), com ênfase no papel da comunicação e da mídia em tal sociedade.

## **METODOLOGIA**

Para compreender o surgimento da literatura distópica e os conceitos de mídia e comunicação, foram utilizados os trabalhos de Rudinei Kopp e Juan Díaz Bordenave, além do ensaio de Pierre Bourdieu sobre a televisão, mídia que aparece predominantemente nas três obras analisadas. Como metodologia, realizou-se, primeiramente, um estudo comparativo observando os elementos em comum e as singularidades em cada obra. Aqui, entretanto, foram destacadas as evidências comuns das obras analisadas, sobretudo o papel da mídia e da comunicação nas sociedades descritas por cada autor. Para organizar a análise, construiu-se uma tabela comparativa dos três autores com os temas recorrentes de suas respectivas obras distópicas, foco de nossa atenção.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A tabela a seguir estabelece pontos semelhantes entre as obras analisadas a partir de seus autores. Quatro elementos aparecem como recorrentes nas três obras (mídia, comunicação, tecnologia e poder), os quais assumem as seguintes caracterizações:

**Tabela 1 - Análise das obras**

	<b>Orwell</b>	<b>Gibson</b>	<b>Collins</b>
<b>Mídia (Dominação/prisionamento)</b>	Teletela, uma espécie de televisão que transmite as ordens do governo e serve de câmera de vigilância	Todo dispositivo técnico que conecta os indivíduos ao “ciberespaço”	Televisão
<b>Comunicação (Emancipação humana: esperança e liberdade)</b>	Aproximação de Winston com Julia e O’Brien. Trata-se de uma forma de escapar do sistema opressor que cada um vivia. Surge daí esperança e liberdade	Relacionamento de Case com Molly oferece ao protagonista a esperança de tirá-lo da sua realidade sombria fora do ciberespaço	Aliança de Katniss com Rue e, depois, Peeta demonstra a esperança/liberdade de sair do jogos com vida
<b>Tecnologia</b>	MONITORAMENTO/VIGILÂNCIA Super desenvolvida, presente no cotidiano das pessoas com o intuito de ajudar o governo a observar tudo e divulgar seus ideais	CONSUMO Avanço impactante a ponto de confundir o real e virtual. Comparece no conjunto de próteses e implantes tecnológicos para aperfeiçoarem os corpos humanos	ENTRETENIMENTO É desenvolvida na Capital e distritos mais ricos, sendo resumida nos outros distritos apenas com aparelhos televisores
<b>Poder</b>	Grande Irmão	Grandes corporações	Presidente Snow

Na sociedade distópica traçada pelos autores, a mídia assume o papel de controle e vigilância, um sinônimo de aparelho de captura, um dispositivo técnico que reduz a complexidade do real, da comunicação. As sociedades atuais estão tão acostumadas com a presença desses aparelhos e crédulos dos discursos que transmitem, que acabam nem fazendo uma reflexão da realidade que é apresentada. Bordieu (1997), por exemplo, faz semelhante crítica sobre a televisão, isto é, enquanto aparelho que filtra a complexidade da comunicação direcionando aos interesses daqueles que a controla.

Os perigos políticos inerentes ao uso ordinário da televisão devem-se ao fato de que a imagem tem a particularidade de poder produzir o que os críticos literários chamam *o efeito de real*, ela pode fazer ver e fazer crer no que faz ver. Esse poder de evocação tem efeitos de mobilização. Ele pode fazer existir ideias ou representações, mas também grupos (BOURDIEU, 1997. p 28)

Esse papel pode ser depreendido de Orwell (2003) quando ele destaca a importância das teletelas para o governo, onde “todo som produzido por Winston que ultrapassasse o nível de sussurro muito discreto seria capitado” e “enquanto Winston permanecesse no campo de visão [...], além de ouvido também poderia ser visto” (p. 13), demonstrando que qualquer atividade fora dos costumes impostos era denunciada.

Em Gibson (2008) é possível encontrar os dispositivos técnicos que conectam as pessoas ao ciberespaço, sendo apresentado como “um mundo onde os transgressores não deixam pegadas”, o paraíso, sendo “formado por estados de elétrons, micro-ondas, campos magnéticos, pulsos de luz e pensamento próprio – uma onda na rede dos nossos processamentos eletrônicos e sistemas de comunicação” (p. 259).

Já em Collins (2010), a principal mídia durante toda a história é a televisão. A eletricidade, não sendo algo comum nos distritos, “a única ocasião em que podemos contar com a luz é durante as transmissões dos Jogos ou quando alguma mensagem do governo é veiculada, e todos são obrigados a assistir” (p. 90).

Por outro lado, a comunicação, em seu caráter mais amplo, é entendida como contraponto a tais governos tecno-totalitários, um antídoto para a falta de sociabilidade das sociedades distópicas. Segundo Bordenave (1982), ela serve para que as pessoas se relacionem entre si, transformando mutuamente a realidade que as rodeia. As três obras analisadas apresentam protagonistas que utilizam da comunicação, sobretudo humana, para mudar suas vidas de alguma forma.

É o que podemos identificar em Orwell (2003) quando o personagem principal encontra várias formas de combater as diretrizes do governo, seja escrevendo os seus pensamentos em seu diário ou se envolvendo em um romance com Julia, afinal, o sexo como prazer, isto é, para além de uma comunicação funcional entre corpos, era crime. “Winston já dera um jeito de se aproximar mais dela [...] Winston pegou na mão dela” (p. 146) descreve o autor a respeito do primeiro contato físico entre Winston e Julia. Ou, então, a vinculação com O’Brien que torna-se o início de uma organização anti Grande Irmão.

Winston cruzara O'Brien uma dúzia de vezes, talvez, ao longo de um número quase igual de anos. Sentia-se intensamente atraído por ele [...] O'Brien parecia ser uma pessoa com que se podia conversar, se por acaso fosse possível lograr a teletela e ficar a sós com ele. (ORWELL, 1984, p. 21)

Enquanto isso, em Gibson (2008), Case hackeia grandes sistemas corporativos para espalhar vírus e obter informações sigilosas. Mas, após ele roubar seu chefe, acaba ficando sozinho em uma vida sem perspectiva, afundado no consumo de drogas e sem acesso a Matrix. Até que recebe um convite de Molly para retornar ao ciberespaço, sendo a esperança do personagem ter uma vida melhor. “Quero você. Um corpo vivo com um cérebro ainda intacto [...] Ninguém vai te fazer mal” (p. 48), comenta a personagem ao estabelecer um vínculo afetivo (mais que tecnológico) com Case.

E Collins (2010) apresenta alianças de Katniss dentro dos jogos para tentar sobreviver, como com Rue, do Distrito 11. “- Você me quer como aliada? – Por que não? Você me salvou com aquelas teleguiadas. Você é suficientemente esperta para ainda estar viva” (COLLINS, 2010, p. 216)

Ou, então, vinculando-se ao garoto do seu Distrito, Peeta, com o qual inicia um romance durante os jogos, conquistando a atenção dos telespectadores de vários distritos: “Por um momento, estou sentindo uma felicidade quase tola, e então uma atrapalhão total toma conta de meu ser” (COLLINS, 2010, p. 323).

É através desses relacionamentos de comunicação, entendida aqui como atividade que transcende os aparatos técnicos de vigilância e o próprio poder estabelecido, portanto, através da vinculação, do diálogo, dos gestos, dos sentimentos e afetos de Katniss com os outros que é possível perceber a esperança no futuro distópico, a salvação. Afinal, nas palavras de Bordenave (1982)

Sem a comunicação cada pessoa seria um mundo fechado em si mesmo. Pela comunicação as pessoas compartilham experiências, ideias e sentimentos. Ao se relacionarem como seres interdependentes, influenciam-se mutuamente e, juntas, modificam a realidade onde estão inseridas. (BORDENAVE, 1982, p.36)

Entretanto, durante o percurso de análise de cada obra, notou-se que outros pontos semelhantes entre as obras poderiam ser destacados também. A evolução tecnológica, por exemplo, é algo que adquire uma rapidez enorme, com o monitoramento e a vigilância das teletelas cada vez mais eficientes, ou então, muitas vezes, até podendo substituir o trabalho humano, como é possível perceber em Orwell (2003).

A ciência e a tecnologia desenvolviam-se a uma velocidade estonteante [...] Contudo os perigos inerentes à máquina continuam existindo. Assim que ela surgiu, ficou claro para todas as mentes pensantes que os homens já não seriam obrigados a trabalhar. (ORWELL, 2003, p.224)

Enquanto na obra de Gibson (2008), as pessoas já não se preocupam com a conservação da origem natural humana, pois estão constantemente implantando próteses em seus corpos. A sociedade distópica traçada por Gibson, portanto, está tão naturalizada com a presença tecnológica em seu cotidiano que seus avanços, desenvolvimentos ou alienação técnica nem são mais percebidos.

Seu rosto era um enxerto simples de colágeno e polissacarídeos de cartilagem de tubarão, liso e horrível. Era um dos tipos mais feios de cirurgia eletiva que Case já tinha visto na vida. Quando Angelo sorriu, revelando os caninos afiados como navalhas de algum animal enorme. Case chegou a ficar aliviado. Transplantes dentários. Isso ele já tinha visto antes. (GIBSON, 2008, p.84)

Em Collins (2010), a Capital e os primeiros distritos possuíam mais dinheiro, justificando uma melhor estrutura em relação aos outros mais pobres, porém, todos possuíam aparelhos televisores. Por outro lado, os Jogos Vorazes, organizado pela Capital, possuíam situações de alta tecnologia para emboscar os participantes do jogo.

Ainda nem estou totalmente de pé quando a terceira bola de fogo atinge o chão onde eu estava deitada, lançando uma pilha de fogo atrás de mim. Enquanto tento freneticamente desviar dos ataques o tempo perde o significado. Não consigo ver de onde as bolas são lançadas, mas elas vêm de um aerodeslizador [...] Provavelmente, todo esse segmento da floresta foi armado com disparadores de precisão escondidos nas árvores ou nas rochas. [...] Em algum lugar, em alguma sala fria e imaculada, um Idealizador<sup>7</sup> está sentado em frente a um painel de controle, os dedos no gatilho que poderia acabar com a minha vida em um segundo. (COLLINS, 2010, p. 191)

Por fim, o último elemento recorrente nas obras analisadas, o poder político totalitário. Trata-se de uma característica comum às obras distópicas, trazendo aspectos de autoritarismo nas sociedades descritas por Orwell, Gibson e Collins.

Em Orwell (2009), através da ideologia do Grande Irmão, por exemplo, sexos opostos só deveriam se comunicar a respeito do trabalho. As diretrizes aos cidadãos resumiam em focar apenas em sua própria vida, e, sobretudo, adorar o governo, mostrando a importância das teletelas para que qualquer atividade fora dos costumes impostos fosse denunciada.

---

<sup>7</sup> Programador/Técnico dos Jogos Vorazes

Fosse como fosse, uma coisa era certa: tinha meios de conectar-se a seu aparelho sempre que quisesse. Você era obrigado a viver – e vivia, em decorrência do hábito transformado em instinto – acreditando que todo som que fizesse seria ouvido e, se a escuridão não fosse completa, todo movimento examinado meticulosamente. (ORWELL, 2009, p.13)

Em todos os lugares era possível encontrar cartazes com o rosto do Grande Irmão, onde os olhos davam a ideia de acompanhar cada um que passava. Orwell (2009) descreve que

em todos os patamares, diante da porta do elevador, o pôster com o rosto enorme fitava-o da parede. Era uma dessas pinturas realizadas de modo a que os olhos o acompanhem sempre que você se move. O GRANDE IRMÃO ESTÁ DE OLHO EM VOCÊ, dizia o letreiro, embaixo. (ORWELL, 2009, p. 12)

Enquanto isso, na obra de Collins (2010), o poder político é figurado no presidente Snow que está a frente de Panem, a qual é dividida por uma Capital e 13 distritos. A principal estratégia do governo é televisionar os jogos vinte e quatro horas por dia e todos os habitantes são obrigados a assistir, uma forma de alertá-los do que pode acontecer caso decidam se rebelar contra o governo novamente. Durante a narrativa, a protagonista destaca que sua irmã deve estar assistindo aos jogos na escola, o que mostra quão importante era mediatizar os jogos como forma de punição. “Provavelmente, ela não estará me assistindo ao vivo, mas eles mostrarão os últimos acontecimentos na escola durante o almoço” (p. 186).

E, por fim, Gibson (2008) apresenta que “as gigantescas corporações multinacionais têm tanto ou mais poder do que os governos, manifestado justamente através do controle do fluxo de informações, produtos e serviços” (p. 263).

Nas três obras analisadas, observa-se o uso da mídia pelo poder político totalitário. A mídia, nesse caso, é a forma ideal, segundo os autores, ideal capaz de conectar diretamente o cidadão comum isolado com o líder do governo. Essa ação é muito parecida com a que Bourdieu (1997) descreve acerca da televisão.

Desejaria dirigir-me para coisas ligeiramente menos visíveis mostrando como a televisão pode, paradoxalmente, ocultar mostrando, mostrando uma coisa diferente do que seria preciso mostrar caso se fizesse o que supostamente se faz, isto é, informar; ou ainda mostrando o que é preciso mostrar, mas de tal maneira que não é mostrado ou se torna insignificante, ou construindo-o de tal maneira que adquire um sentido que não corresponde absolutamente à realidade (BOURDIEU, 1997, p. 24).

## CONCLUSÕES

Segundo a análise, a mídia torna-se uma forma de mascarar atividades e ideais do governo, principalmente, em *Jogos Vorazes* e *1984*. Enquanto um transmite um espetáculo de horrores o outro vigia a população, ambos 24 horas por dia. Tornando-se uma forma de controlar e punir a sociedade. Por outro lado, a comunicação, compreendida como fenômeno que transcende o poder e os dispositivos técnicos (por exemplo, a mídia), passa a ser entendida como meio de libertação da solidão que é imposta às personagens nesse futuro distópico. Bordenave (1982) destaca alguns elementos básicos da comunicação, sendo um deles “a realidade ou situação onde ela se realiza sobre a qual tem um efeito transformador”, é essa transformação que acontece com os protagonistas quando encontram outros personagens, a comunicação torna-se a salvação de cada um. Percebe-se que Gibson, Collins e Orwell ilustram uma ideia semelhante de distopia, mesmo com datas diferentes de criação de cada obra, as quais apresentam críticas sociais a respeito da mídia e da comunicação, além de vários outros aspectos históricos dos séculos XX e XXI. Sendo assim, pode-se pensar que estes livros tratam mais sobre temores do presente, do que do futuro.

Percebe-se que Gibson, Collins e Orwell ilustram uma ideia semelhante de distopia, mesmo com datas diferentes de criação de cada obra, as quais apresentam críticas sociais a respeito da mídia, além de vários outros aspectos históricos dos séculos XX e XXI (a exemplo do desenvolvimento tecnológico e do poder político totalitário). Sendo assim, pode-se pensar que estes livros tratam mais sobre temores do presente, do que do futuro.

## REFERÊNCIAS

BOOKER, M. K. **Dystopian literature**: a theory and research guide. Westport: Greenwood, 1994a.

\_\_\_\_\_. **Dystopian impulse in modern literature**: fiction as social criticism. Westport: Greenwood, 1994b.

BOURDIEU, P. **Sobre a televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1997.

BORDENAVE, J. E. D. **O que é comunicação**. São Paulo: Brasiliense, 1982.

COLLINS, S. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

DUARTE, J; BARROS, A. **Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.

GIBSON, W. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2008.

KOPP, R. **Comunicação e mídia na literatura distópica de meados do século 20:** Zamiatin, Huxley, Orwell, Vonnegut e Bradbury, tese de doutorado apresentando na PUC-RS. Porto Alegre, 2011.

MORE, T. **A Utopia**. São Paulo: Nova Cultural, 2004.

ORWELL, G. **1984**. São Paulo: Nacional, 2003.

SANTAELLA, L. **Comunicação e pesquisa**. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

SILVERSTONE, R. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2011.

.