

Só mais cinco minutos, pai: um estudo etnográfico sobre o uso pedagógico e não pedagógico de jogos eletrônicos em ambientes escolares.

Wagner da Silveira Bezerra

1. Introdução

Em uma madrugada de sábado, no início de 2017, depois de uma noite turbulenta quando viu-se e ouviu-se ecoar na maioria das cidades brasileiras os gritos de “Fora Temer!!!”,¹ na Zona Sul do Rio de Janeiro, um jovem de 15 anos suplica ao pai por só mais cinco minutos de jogo, no *game*. Na residência, por convenção familiar, a maior parte dos suportes midiáticos está situada na sala de estar. Ao longo das duas horas seguintes, a mesma cena se repete entre pai e filho, com pedidos, consentimentos, promessas e justifica-

1 Protestos populares realizados em manifestações de rua contra o presidente Temer, que sucedeu a presidenta Dilma Rousseff, por meio do processo descrito por diversos autores como o “golpe de 2016” contra a democracia brasileira.

tivas variados. Na derradeira, algumas horas depois da inicial, o pai conforta-se ao imaginar que a paixão obcecada do filho pelo *game* seria de algum modo correlata à que ele, o pai, vivenciara na infância, nas antigas brincadeiras de polícia e ladrão, nas ruas do subúrbio da mesma cidade. Tranquilizado pelas próprias memórias, o pai desiste de convencer o filho a encerrar a sessão e decide ir dormir.

Àquela altura, o jovem não se dá conta de que o dia amanheceu. Exaurido, vidrado, extasiado pela realidade virtual consumida e vivenciada presencialmente, junto com os “amigos” em rede ao longo de quase doze horas seguidas, o filho finalmente também decide se deitar. Por sua vez, o pai, por acreditar que linguagem e cultura são constitutivos um do outro, adormece com um estranhamento que o desafia a compreender o que faz com que os *games* e a vivência digital sejam tão arrebatadores para as novas gerações. A partir dali, era preciso buscar compreender qualitativamente como se organiza essa nova forma de cultura e a natureza dos atravessamentos daquele hábito de consumo tão presente e significativa na vida do filho e na sociedade contemporânea. O rapaz, em seu quarto, desaba sobre a cama sentindo-se, de certo modo, feliz e recompensado. Afinal, logo mais, à noite, começará tudo de novo e, mais uma vez, ele voltará a dizer por vezes seguidas a mesma frase: “só mais cinco minutos, pai, por favor...”.

Um dos principais desafios da observação que embasará a empiria em questão reside na manutenção do estranhamento inicial, que, doravante, será também o alicerce principal do imprescindível distanciamento entre o observador e os fatos observados, basilares ao relato etnográfico.

Embora, segundo Huizinga (2007, p. 3), o jogo seja “fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana”, não há dúvidas de que o consumo de *games* (jogos eletrônicos) em escala global incorpora à cotidianidade e ao sujeito midiaticizado no chamado bios midiático (SODRÉ, 2012) um permanente e constante estado de transformação e adaptação cognitiva.

Segundo estudos da chamada ciberpsicologia (DONARD, 2015), se a transitoriedade entre as realidades virtual e concreta vivenciada pelos *gamers*,² por um lado, produz novas formas identitárias, vínculos sociais, aquisição de habilidades, além dos inúmeros benefícios sobre os quais não nos deteremos no momento, por outro lado, traz em seu bojo novas patologias resultantes da inadaptação a este ir e vir, gerado em boa medida pelos intervalos entre o *on* e o *off*, e vice-versa, a que os *gamers* são submetidos durante as intermitíveis sessões.

Em recente matéria jornalística, Bertolotto³ revela que, há pelo menos duas décadas, sucedeu no Japão uma série de fatos semelhantes que deu visibilidade à existência de grupos descritos como “ermitões urbanos”. Segundo pesquisas, estes grupos desencadearam, por meio do hiperconsumo de *games*, uma série de sintomas clínicos relacionados às dificuldades em estabelecer limites entre a realidade digital e a realidade não digital, gerando com isto patologias complexas que vão da autorreclusão à incapacidade de lidar com o mundo tido como convencional:⁴ “Os eremitas urbanos foram identificados pela primeira vez no Japão na década de 1990 (...) são mais de 541 mil jovens de classe média e alta vivendo em auto detenção” (BERTOLOTTI, 2017, p. 5).

No mesmo sentido, Donard (2015, p. 385), observando usuários de *games* com sintomas de hiperconsumo, apontou que estes indivíduos, ao “desconectar da realidade ambiente para focar-se em uma realidade induzida por um suporte narrativo”, como em uma imersão de doze horas ou mais para participar de um MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*), cujo jogo mais acessado via internet é o World of Warcraft (WoW), necessitam de um pro-

2 Neste artigo, para efeito meramente ilustrativo, optou-se por nominar por *gamers* os usuários de jogos eletrônicos que são operados via internet.

3 Rodrigo Bertolotto é o jornalista responsável pela reportagem especial do portal UOL que abordou os fenômenos recorrentes resultantes do hiperconsumo de *games* entre jovens de 15 a 39 anos de idade em diversos países.

4 A reportagem *Ermitões urbanos* completa encontra-se disponível em: <https://tab.uol.com.br/ermitoes/#ermitoes-urbanos>.

cesso de autoajuste para que seu funcionamento psíquico possa retornar aos padrões anteriores ao jogo. Processo que poderia levar algumas horas ou se estender por alguns dias.

Embora a autora tenha trabalhado com o recorte epistemológico clínico-teórico, neste artigo, em sentido complementar, optou-se por evidenciar alguns aspectos que demonstram os atravessamentos midiáticos na cultura, comportamentos que se fazem presentes através de hábitos, produtos e conteúdos que colonizam não só o tempo do trabalho, mas também o tempo livre no dia a dia da vida de milhões de crianças e jovens.

A reportagem de Bertolotto mencionou que o fenômeno descrito no Japão tem se repetido em muitos outros países – Coreia do Sul, China, Austrália, Bangladesh, Irã, Omã, toda a Europa, Argentina e Brasil. O autor aponta que “nos EUA, as consequências são também políticas: nerds isolados nos porões das casas paternas inundaram com mensagens de ultradireita a campanha presidencial de 2016” (BERTOLOTTO, 2017, p. 5).

Segundo McGonigal (2012), em todo o mundo, cerca de 400 milhões de usuários de todas as idades empenham parte do seu tempo de vida no uso e no consumo de *videogames*. A autora sustenta que estes *gamers*, ao completarem 21 anos, terão dedicado 10 mil horas das suas existências aos jogos eletrônicos.

Portanto, ao discutir o uso e o consumo sociais dos *games* e seus conteúdos em perspectiva diversa, embora não discordante da abordagem epistemológica clínica de Donard, pretende-se aludir ao fenômeno tomando como central as interações que ocorrem entre os usuários dos jogos eletrônicos, centrais para os estudos que utilizam o conceito de ecologia da mídia (POSTMAN, 1994). Visa-se com isto demonstrar os efeitos e afetos resultantes das interações sociais e de eventuais alterações das culturas infantil e juvenil provocadas por eventual hiperconsumo, pelas substituições tecnológicas e pelas obsolescências, inclusive humanas, capazes de alterar os modos de interação e cognição constitutivos das inúmeras formas de educar e comunicar, formal e informalmente no mundo contemporâneo.

2. Por uma ecologia midiática

A escolha da ecologia das mídias como conceito e das teorias de autores como Charles Sanders Peirce, William James, John Dewey, George Herbert Mead, dentre outros que teceram seus estudos a partir da ‘Escola de Chicago’ em meados do Sec. XX, como lastro teórico inicial, sustenta-se na pertinência e aplicabilidade dos princípios da perspectiva do pragmatismo norte-americano, no estudo das interações simbólicas comunicativas como objeto e elementos produtores de sentidos, significados e linguagens, na atualidade. Visão que aponta para as interações sociais como pontes que aproximam o saber e a experiência concreta onde “a comunicação seria inseparável do ato social do ato social no qual participa da realização” (Braga, p. 80, 2009).

Ao atribuir às mídias a capacidade de transformar os símbolos e os modos de como o pensamento se desenvolve com base no que chamou de “tecnopólio”, Postman (1994) sinalizou que a ecologia da mídia tem como objeto desnudar os processos a partir dos quais os meios de comunicação (cinema, TV, rádio, *games*, internet etc.) devem ser encarados. Para o autor, devem ser vistos como muito mais do que máquinas inocentes; na verdade, são sistemas complexos capazes de transformar a vida em sociedade ao infundir no homem determinados modos de pensar, perceber e se colocar no seu tempo e lugar.

Dada a possibilidade de os ambientes virtuais criarem efeitos duradouros na sociedade, favorece investigar-se sobre as várias possibilidades de interações significativas que ocorrem entre usuários, redes e máquinas no bojo dos tecidos educativo, midiático e comunicacional, a partir dos usos sociopedagógicos dos *games*. Estes são utilizados tanto como suporte educativo em plataformas adaptativas quanto como aparatos técnicos individuais de lazer, utilizados pelos alunos em ambientes de educação e aprendizagem.

Para isto, é preciso que novos estudos avancem na compreensão da dimensão dos fenômenos resultantes da ampliação da atividade dos *gamers*. Segundo Mcgonigal (2012), tal atividade tem sido associada à geração de subjetividades que vão muito além do entretenimento, em muitos casos saciando as mais claudicantes necessidades humanas, como a felicidade experimentada

pelos usuários, a partir da produção de sentidos, nos diversos públicos, sobretudo o infanto-juvenil.

A qualidade da informação consumida na vida cotidiana exerce um papel de destaque que interfere sobremaneira nas escolhas, nas ações e no exercício do uso das liberdades fundamentais do ser humano. A multiplicação das ofertas de dispositivos, formatos e plataformas que produzem e compartilham informações ininterruptamente sugere firmemente a necessidade de que o sujeito contemporâneo aprenda a avaliar a importância e a confiabilidade das informações que consome, para que, desta forma, seja exercido o direito universal à liberdade de expressão e à informação (MCGONIGAL, 2012).

Quando a liberdade do consumo é ressignificada por meio do aprisionamento do capital ou quando o mundo significante entra pela brecha da clausura, quando forças agem umas sobre as outras e remetem o sujeito a um fora irreduzível (DELEUZE, 2005), são os processos internos do indivíduo que produzem suas representações de realidade, sempre subjetivas. Por conseguinte, é possível concordar que o tempo não está nas coisas em si, mas no sujeito que o concebe, posto que não existe tempo fixo, mas, sim, percepção de tempo. Neste caso, a questão crucial é como equacionar a liberdade e a autonomia ou, no sentido kantiano, como regrar-se a si mesmo diante do consumo desenfreado (KANT, apud, DELEUZE, 2005).

De acordo com Deleuze (2005), podemos inferir que a individuação experimentada pelos *gamers* que tornaram-se “ermitões urbanos” ao buscarem preencher o vazio do tempo tenha levado estes indivíduos a projetarem-se para além do seu corpo orgânico, recriando-se em corpos cognitivos, que, daquele momento em diante, complementar-se-ão um ao outro.

Neste sentido, Burroughs (2005) sinaliza que as mudanças do corpo cognitivo demonstram que os antigos modelos de disciplina já não funcionam mais e que o poder que era exercido pelo controle não reside mais no corpo disciplinar, fazendo-se necessário pensar a respeito da relação entre os dois corpos, o disciplinar e o cognitivo.

Essa transição do corpo disciplinar para o cognitivo ocorreria, por exemplo, quando os ambientes virtuais de guerra, tão valorizados em alguns *games*, são

habitados por estes novos corpos, quando o sensível é acrescentado à matéria e o primeiro não controla o segundo, e vice-versa, ou quando a “droga”⁵ tecnológica liberta e simultaneamente aprisiona os “corpos sem órgãos” (BURROUGHS, 2005) dos usuários de *games*.

De acordo com Burroughs (2005),⁶ a partir de qualquer produto ou comportamento que se deseje consumir ou praticar de forma intensa, a droga tecnológica transfigura-se como uma espécie de vírus mutante capaz de reconfigurar a vida midiaticizada por meio da linguagem, por exemplo, quando as palavras ressignificadas constituem a vida da mente e do espírito.

Esse novo *modus operandi* da dependência tecnológica pode ser descrito de forma análoga ao da chamada vida 24/7 (CRARY, 2016) baseada em novos modelos do velho capitalismo. Tardio para alguns, renovado para outros, sob a forma de cognição, o capitalismo cognitivo enraíza-se reificado na vida contemporânea, em especial nas atividades ligadas ao consumo e à produção imaterial, através do individualismo e da subjetivação, metaforicamente sendo operado, consumido e comercializado como droga.

Conforme assinalam Cocco *et al.* (2003), o redesenho da economia industrial e o conseqüente surgimento de novas formas de produção no final do séc. XX deslocou parcela significativa da produção para as atividades imateriais, o que seria praticamente impossível sem o uso das novas tecnologias de informação e comunicação (NTICs) e a economia de rede. A partir do *downsizing* involuntário experimentado em larga escala pela economia mundial no final do Sec. XX e início do XXI, o trabalho imaterial volta-se à produção de subjetividades, à criação de desejos, ambientes, necessidades e consumo.

Com isto, o viés resultante foi a reconfiguração completa das engrenagens de produção e acúmulo do capital. O conhecimento ganhou volatilidade e deixou

5 Para o autor, o termo droga é usado livremente para indicar qualquer coisa a que se esteja acostumado ou que se deseje com intensidade. Refere-se a vício em doces, café, tabaco, temperatura amena, televisão, palavras cruzadas etc. (BURROUGHS, 2005, p. 259).

6 Edição original de 1914.

de estar condicionado onde quer que seja, passando a ser a moeda forte deste novo modelo de produção sob a forma de capital cognitivo.

Quase três décadas após a destruição criativa experimentada no final do séc. XX, a cibercultura é percebida pela sociedade do espetáculo (DEBORD, 1997) como sinal de empoderamento e, embora não esteja visível quem de fato empodera e a quem, o conceito passa a servir de sustentáculo para os discursos que apontam principalmente para os benefícios advindos dos novos modelos de mão de obra e da geração de renda com base no trabalho colaborativo em rede, tendo como princípio a individuação e a subjetivação. Nestes modelos, a hora abstrata do trabalho ancora-se na impossibilidade de mensurá-lo, em parte porque todo o tempo é qualificado para o trabalho, em parte pela dificuldade em valorar ganho *a priori*.

3. Capitalismo cognitivo, a nova engrenagem

Na visão de Crary (2016, p. 13), atualmente há mercados operando ininterruptamente que vislumbram atender à demanda de produção para um fluxo contínuo de consumo, o que pode significar que “o homem que está sendo usado como cobaia para o perfeito funcionamento da engrenagem”.

Fatos desse tipo ajudam a perceber as diversas maneiras com que os novos mecanismos de controle tecnológico que habitam os corpos cognitivos-artificiais complementam os corpos orgânicos-disciplinares imersos em suas dependências estético-sensoriais cotidianas, como no uso excessivo de *games* por exemplo, tornando-se cada vez mais presentes nas relações dos consumidores midiáticos com seus dispositivos, sejam eles quais forem. Uma destas formas são os fluxos contínuos que desterritorializam o trabalho do chão da fábrica para reterritorializá-lo na produção e nos mercados imateriais, através dos corpos sem órgãos, em ambientes inorgânicos, seja no mundo do trabalho, seja no mundo do não trabalho, na vida sem parar, 24/7 (idem, 2016).

Portanto, se a vida cotidiana está sendo repaginada como um local de trabalho infinito, como em um *shopping center* que não fecha, com infinitas sessões de trabalho, tarefas, seleções, digressões, caberia indagar: quanto vale a audiência do indivíduo usuário-consumidor?

Para Crary (2016, p. 39), a vida 24/7 “anuncia um tempo sem tempo, um tempo sem demarcação material ou identificável, sem sequência nem recorrência. (...) celebra a alucinação da presença, de uma permanência inalterável”. Tal como sucede nos *games* em que o usuário, para ser admitido no grupo de jogadores, necessitará atender ao pré-requisito da criação de um perfil público, construto da identidade digital de um ser ideal, projetado em um corpo sem órgãos, conquanto próximo do “eu” ideal do jogador em sua realidade concreta.

De modo bastante reducionista, no mundo das subjetividades e das individualizações – onde o sujeito é múltiplo de si e coabita em duas escalas de realidades díspares e singularidades discretas, constituído de um núcleo de permanência estável, sendo capaz de resistir acoplado a si mesmo e subsistir por si só (DELEUZE, 1966) –, a linguagem e a técnica atravessam o indivíduo, constituindo-o em um novo corpo, um corpo sem órgãos, onde não há mais limites de espécie alguma.

Relativamente, assim como no mundo conectado, a vida pode ser ancorada pela nuvem que povoa o ciberespaço. Para Artaud (*apud* DELEUZE, 1997), o corpo sem órgãos pode ser representado pela vida não orgânica dos corpos, um corpo de afetos, independente do corpo orgânico, intocável, glorioso de intensidades, repleto de uma liberdade desejada que ganha substância no consumo individualizado. O corpo sem órgãos revela-se como o corpo dos acontecimentos e dos sentidos, constitutivo do trabalho imaterial. Um corpo afetivo das intensidades que, embora não esteja no controle, cede espaço para que o capital o faça ausente do corpo disciplinar. Portanto, “o corpo sem órgãos é um corpo afetivo, intensivo, anarquista, que só comporta polos, zonas, limiares e gradientes. Uma poderosa vitalidade não-orgânica o atravessa” (idem, p. 148).

De acordo com Lévi-Strauss (1972), o universo simbólico é o ambiente que permite às máquinas se comunicarem tão direta e intimamente com seus usuários que justificaria a profetizada diáspora, sintetizada por Ekbja e Nardi (2014), quando o sujeito migra da era da automação para a da heteromação ao ser estabelecida a simbiose perfeita pela fusão entre homem e máquina. A heteromação “empurra as tarefas críticas para o usuário final transformado em

um indispensável mediador”⁷ (EKBIA e NARDI, 2014 *apud* ANTOUN, 2015, p.1), tarefas doravante ligadas ao invisível, mas não o invisível de fato invisível e, sim, aquele que se corporifica na enunciação e na linguagem em comunhão.

Todavia, é a partir dos aspectos que envolvem a colonização do tempo livre que se torna importante avaliar a fatia da liberdade individual que tem sido dedicada ao consumo e ao hábito de viver com a mídia e seus múltiplos e transversos produtos e conteúdos (GITLIN, 2003). Consumo este praticado por integrantes de uma sociedade que tem na liberdade de expressão um de seus princípios basilares.

Podemos referir que, ao destinar boa parte do cotidiano ao consumo de mídias, concordaríamos que “o tempo que tem a sua base na produção de mercadorias é ele próprio uma mercadoria consumível, que reúne tudo o que anteriormente se departamentalizava (...) em vida privada, vida econômica, vida política” (MARX, *apud* DEBORD, 1997).

Em sentido correlato à abordagem apontada por Debord (1997), quando o sujeito permite passivamente que o seu tempo livre seja colonizado pela mídia, o sujeito contemporâneo posiciona o consumo midiático como algo natural, capaz de alimentar o seu próprio desejo consumista, ou seja, “penso, logo consumo” ou “consumo, logo sei que existo”. Desta forma, o consumo assumiria feições e expressões de identidade (CAMPBELL, 2006, p. 57).

Concordando com Adorno e Horkheimer (2006), o papel da indústria cultural e a colonização do tempo livre pelo capital geram e transformam riqueza em mais riqueza por meio do espetáculo. Neste campo de permutas, a satisfação das necessidades humanas permanece em segundo plano.

Os autores afirmam que até mesmo os consumidores distraídos, tanto no trabalho quanto no descanso, consumirão os produtos da indústria cultural abertamente. No entanto, apontam ser admissível também a desalienação: “Mes-

7 Citação de Ekbia e Nardi (2014 *apud* Antoun, 2015) publicada no Facebook, em 13 de dezembro de 2015. Disponível em: https://www.facebook.com/permalink.php?id=175268809197044&story_fbid=1025985807458669.

mo quando tudo convoca para a alienação, não é impossível empenhar-se na condução da vida” (ADORNO e HORKHEIMER, 2006, p. 61).

Todavia, em plena era da aceleração da informação e da comunicação, o hiperconsumo de mídias e a convivência com as tensões provenientes dos constantes deslocamentos cognitivos resultantes deste hábito parecem ter se tornado tão naturais quanto abrir os olhos ao acordar ou o ato de respirar, que quase silenciosamente nos delimita a existência, embora prestemos tão pouca atenção a isto.

4. Conclusão

Ao concluir esta brevíssima e introdutória revisão bibliográfica lastreada em conceitos advindos do campo teórico da ecologia das mídias em perspectiva à cibercultura e à ciberpsicologia, cabe destacar a opção do autor por um posicionamento teórico e epistemológico integrativo, por assentir ser impossível dissociar um determinado meio de comunicação, seja este um jogos eletrônicos ou quaisquer outros e seus conteúdos, dos seus respectivos contextos, nos quais estão localizados sujeito e objeto na sua própria cotidianidade.

Ao concordar que “é preciso sempre ter em mente que os diferentes meios não se apresentam como variáveis isoladas (ou isoláveis) de uma rede complexa de inter-relações com outras coisas do mundo” (Braga, p. 82, 2009), optou-se por descartar o viés clínico-patológico sugerido pela ciberpsicologia manifesto nos relatos de hiperconsumo de *games* na adolescência, para inquerir a respeito destes fenômenos sob a ótica dos processos de interação social midiática nos modos como eles acontecem no fluxo de uma rede física e virtual de complexidade variante e mutável na vida escolar.

Por conseguinte, ao eleger a competição entre a cultura formal e a cultura das mídias com o uso de *games* nos ambientes de ensino e aprendizagem, tanto em escolas conectadas quanto nas demais, dentre as variáveis que pretende-se perquirir, emerge como hipótese o pressuposto de que, em ambos os casos, seria possível verificar alterações culturais resultantes dos hábitos midiáticos que permeiam e mediam a aquisição de aprendizados e o desenvolvimento de competências e habilidades. Em ambos os casos em função das possibilidades

advindas do autoaprendizado, da autodidaxia (BELLONI, 1998) e da autocomunicação (CASTELLS, 1999). Neste caso, a educação para a mídia e a educação seria campos determinantes para o aprendizado da vida e a aquisição de competências e habilidades compatíveis com os projetos pedagógicos escolares, assim como simultaneamente para o desenvolvimento das boas práticas visando a construção da autonomia de alunos e professores, necessárias às experiências do aprender e do ensinar por meio dos *games* e de demais dispositivos tecnológicos.

Supõe-se ainda que a alfabetização midiática e informacional⁸ (WILSON et al., 2013) seja primordial para que as pedagogias conectadas desenvolvam critérios adequados de segurança de navegação, em especial nas práticas dos jogos em rede, a partir do consumo midiático consciente e corresponsável, de acordo com as premissas da Educação para o Século XXI (da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – UNESCO).

Portanto, seria cabível supor que, diante da ausência de práticas mídia-educativas oferecidas pelo meio escolar como suportes mediadores das relações de alunos e professores com os *games* nos ambientes escolares, os sujeitos-usuários de jogos eletrônicos teriam diante de si a tarefa autônoma de desenvolver e praticar o consumo consciente e crítico de produtos e conteúdos midiáticos, a partir das suas próprias experiências e interações por meio do uso e consumo dos conteúdos midiáticos, sejam estes informativos, educativos, de entretenimento ou de qualquer outra natureza.

8 De acordo com Wilson et al. (2013, p. 117), “os professores alfabetizados em conhecimentos e habilidades midiáticas e informacionais terão capacidades aprimoradas de empoderar os alunos em relação a aprender a aprender, e aprender de maneira autônoma”.

Referências

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

ANTOUN, Henrique. A heteromação e seus (dis)contentes: a invisível divisão do trabalho entre homens e máquinas. *Facebook*, 13 dez. 2015. Disponível em: https://www.facebook.com/permalink.php?id=175268809197044&story_fbid=1025985807458669. Acesso em: 10 jul. 2017.

BELLONI, Maria Luiza. Tecnologia e formação de professores: rumo a uma pedagogia pós-moderna? *Educação & Sociedade* (UNICAMP), Campinas, v. 19, n. 65, p. 143-162, dez. 1998. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73301998000400005&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em: 12 ago. 2013.

BERTOLOTTO, Rodrigo. Ermitões urbanos: o perfil de uma geração que usa a tecnologia como escape para se isolar da sociedade. *UOL TAB*, São Paulo, 19 jun. 2017. Disponível em: <https://tab.uol.com.br/ermitoes/>. Acesso em: 10 jul. 2017.

BRAGA, Adriana. *O legado de Chicago e os estudos de recepção, usos e consumos midiáticos*. Revista FAMECOS, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/5845>. Acesso em: 20 fev. 2017.

BURROUGHS, William. *Almoço nu*. Tradução de Daniel Pellizzari. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

CAMPBELL, Colin. *Cultura, consumo e identidade*. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2006.

CASTELLS, Manuel. *Fim do milênio*. Tradução de Klauss Brandini Gerhardt e Roneide Venancio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COCCO, Giuseppe et al. (Orgs.). *Capitalismo cognitivo*. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

CRARY, Jonathan. *24/7: capitalismo tardio e os fins do sono*. Tradução de Joaquim Toledo Jr. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

DELEUZE, Gilles. Gilbert Simondon, o indivíduo e sua gênese físico-biológica. *Revue Philosophique de la France et de l'Étranger*, v. CLVI, n. 1-3, jan./mar. 1966.

_____. *Crítica e clínica*. Tradução de Peter Pál Pelbart. São Paulo: Ed. 34, 1997.

_____. *Foucault*. Tradução de Claudia Sant'Anna Martins. São Paulo: Brasiliense, 2005. Disponível em: <https://goo.gl/2i1nBm>.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo – comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 1997.

DONARD, Veronique. Ciberpsicologia: desafios teóricos e clínicos. In: COSTA, A.-P. et al. (Orgs.). *Atas do 4o Congresso Ibero-Americano em Investigação Qualitativa e do 6o Simpósio Internacional de Educação e Comunicação*. 1. ed. São Roque: Ludomedia, 2015. v. 1, p. 384-389.

EKBIA, Hamid; NARDI, Bonnie. Heteromation and its (dis)contents: the invisible division of labor between humans and machines. *First Monday*, v. 19, n. 6, jun. 2014. Disponível em: <http://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/rt/prinrtFriendly/5331/4090>. Acesso em: 11 jul. 2017.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GITLIN, Todd. *Mídias sem limites*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

INNIS, Harold. *The bias of communication*. Toronto: University of Toronto Press, 1995.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia estrutural*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1972.

MCGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

POSTMAN, Neil. *Tecnopólio: a rendição da cultura à tecnologia*. São Paulo: Nobel, 1994.

SODRÉ, Muniz. *Reinventando a educação*. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

WILSON, Carolyn et al. *Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores*. Brasília: UNESCO; UFMT, 2013. p. 17.

Sobre o autor

Wagner da Silveira Bezerra - Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação do Departamento de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio); e-mail: wagnerbezerra@cienciaear-te.com.