

## Artigo

# O papel das imagens técnicas na expansão dos círculos sociais

Rodrigo Lima de Amorim<sup>1</sup>

## Resumo

O presente artigo aborda o conceito de círculos sociais, a expansão destes através dos sites de redes sociais e o papel das imagens técnicas. Os círculos sociais ao longo da história passaram por reconfigurações de tempo e espaço. Tal relação exerceu papel central na curva de aprendizado do usuário permitindo a presente relação de crescimento sem igual das redes sociais digitais em escala contínua e exponencial. O uso das imagens técnicas digitais não apenas potencializou o acesso aos computadores, como contribuiu para a ampliação destes círculos. Para tanto as imagens técnicas tiveram papel importante na “alfabetização digital”, no intuito de mediar o aparelho e seus códigos binários restritos a indivíduos com conhecimento técnico, para um público mais abrangente através de imagens bidimensionais, reconfigurando a virtualidade em uma realidade mista e em certa medida inclusiva, uma vez que permite que os usuários atuem como protagonistas no compartilhamento de informações.

## Palavras-chave

Círculos sociais. Cultura digital. Imagens técnicas. Redes sociais digitais.

## Abstract

This current article discusses the concept of social circles and the expansion of them through social networking sites and the techniques images role. Social circles along the history have been reconfigured in time and space. Such a relation wielded a central role in the user's learning curve enabling this strong relation growth of digital networks in continuous scale and exponentially. The use of digital images techniques not only boosted access to computers as contributed to the expansion of these circles. Using digital imaging techniques and in addition to increasing access to computers contributed to the expansion of these circles. Technical images had an important influence on the "digital literacy" with the intention to mediate the device and restricted binary codes to individuals with technical expertise to a wider audience through two-dimensional images, reconfiguring virtual in a mixed reality and certain inclusive measure as it allows users to play a key role in exchange information.

## Keywords:

Social circles. Digital culture. Techniques images. Digital social networks.

## Resumen

Este artículo aborda el concepto de círculos sociales, la expansión de estos a través de las páginas web de redes sociales y la función de las imágenes técnicas. A lo largo de la historia los círculos sociales tuvieron reconfiguración del tiempo y espacio. Esta relación llevo a cabo un papel central en la curva del aprendizaje del usuario permitiendo la presente relación de un gran crecimiento de las redes digitales en escala continua y exponencial. El uso de las imágenes técnicas y digitales además de aumentar el acceso a computadoras contribuyó con la ampliación de estos círculos. Las imágenes técnicas tuvieron una influencia importante en la “alfabetización digital” con la intención de mediar el aparato y sus códigos binarios limitados a personas con conocimiento técnico para un público amplio a través de imágenes bidimensionales, con la reconfiguración del virtual convertida en una realidad mixta, una vez que permite a los usuarios actuar como protagonistas en el intercambio de las informaciones.

<sup>1</sup> Graduado em Comunicação /Publicidade e Propaganda, especialista em marketing, é mestrando no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero. E-mail: [rodamorim@me.com](mailto:rodamorim@me.com)

### Palabras clave

Círculos sociales. Cultura digital. Imágenes técnicas. Redes sociales digitales.

### Os Círculos Sociais e Suas Interações

As interações entre os indivíduos tem sido um tema recorrente não apenas no campo da epistemologia, mas também nas artes. O famoso poema de John Donne (1572-1631) demonstra a articulação do artista em torno do papel e da importância do homem para a comunidade.

Nenhum homem é uma ilha isolada; cada homem é uma partícula do continente, uma parte da terra; se um torrão é arrastado para o mar, a Europa fica diminuída, como se fosse um promontório, como se fosse a casa dos teus amigos ou a tua própria; a morte de qualquer homem diminui-me, porque sou parte do gênero humano. E por isso não perguntes por quem os sinos doam; eles doam por ti (BULLA, 2014, p.1 *apud* DONNE, 1764).

O poema de John Donne reflete parte do pensamento sobre os círculos sociais que remetem à ligação territorial com barreiras geográficas. Estão ligados ao primeiro círculo social, que é o familiar, porém ao longo da vida de um indivíduo não será restringido apenas a ele. Os conceitos de interação e círculos sociais foram estudados, no início do século XX, pelo sociólogo George Simmel. Há uma interação intrínseca com a sociedade, ação esta que ocorre por meio de reciprocidade entre indivíduos de uma mesma unidade (SIMMEL, 1983). Simmel definiu como *sociação* o agrupamento de indivíduos em unidades relacionadas a partir dos seus interesses comuns. A interação é uma forma de *sociação* e através dela pode-se observar os círculos sociais, definidos por Simmel como “interligações entre indivíduos de grupos distintos e dentro de um mesmo grupo” (SIMMEL, 1983). O círculo social familiar é uma preparação para a formação inicial, para o convívio em redes sociais e ao longo da vida o indivíduo possivelmente expande seu círculo familiar para o círculo acadêmico, profissional, entre outros círculos que constituirão uma cadeia de contatos sociais (TOMAEL, MARTELETO, 2013).

Para os círculos sociais se desenvolverem, deve haver pontos focais em torno dos quais eles possam se formar. Os pontos focais mais comuns são: classes sociais; idade e sexo (tipos mais comuns de círculos); interesses intelectuais e humanísticos; auto interesse; família; religião e outros. Em

terceiro lugar, nas sociedades modernas, os indivíduos tendem a pertencer a diferentes círculos em parte porque alguns círculos são consequências de outros, em parte porque cada pessoa, por meio de uma pluralidade de meios adquire algumas configurações únicas de círculos (TOMAEL, MARTELETO, 2013, p. 3).

A geografia social na contemporaneidade não é condição limitadora para o exercício dos círculos sociais, desde que o contato entre diferentes grupos passou a contar com a evolução, e porque não mediação, de todo e qualquer “veículo” capaz de “carregar” uma mensagem, que por definição é o que entendemos como mídia. Para tanto faz-se necessário abordar o conceito de Harry Pross a respeito dos sistemas de mediação que ele separou em três categorias, sendo o meio primário o contato utilizando o próprio corpo através das interações entre emissor e receptor sem a necessidade de um aparato entre eles, nos meios secundários apenas o emissor precisa de um suporte para a transmissão de sua mensagem se complete, já os meios terciários são os meios de comunicação em que emissor e receptor necessitam de aparelhos (BAITELLO, 2000). Os meios terciários também estão compreendidos no que Marshall McLuhan<sup>2</sup> chamou de galáxia elétrica.

As cidades, ao mesmo tempo em que ganhavam a possibilidade de reflorescerem suas características ímpares via rádio, ao invés do pensamento nacionalizante do jornal, ganhavam dimensões intercontinentais e delas recebiam influências. Com o rádio das informações de diversas partes do mundo chegavam ao vivo e influenciavam as comunidades locais – um exemplo típico era o movimento das bolsas de valores. O rádio inaugurava a dimensão elétrica das cidades, proporcionando uma multiplicidade informacional e reavivando a percepção auditiva que fora abandonada pelo jornal (DUARTE, 1999, p.67).

McLuhan defendeu a tese que toda nova tecnologia cria um novo ambiente e que o meio é a mensagem. Estes aforismos característicos do autor são importantes para uma compreensão das novas tecnologias na mediação de novos círculos sociais, mesmo que estes tenham sido desenvolvidos antes mesmo do computador pessoal. Quando McLuhan defende que o meio é a mensagem, significa dizer que “independente do conteúdo ou “mensagem” explícita, um meio tem seus efeitos peculiares na percepção

---

<sup>2</sup> Herbert Marshall McLuhan (1911-1980), acadêmico canadense, foi um dos autores da denominada Escola de Toronto.

das pessoas constituindo-se em uma “mensagem” em si mesmo” (BRAGA, 2012, p. 50).

A contemporaneidade abriga um leque quase infinito de possibilidades de conexões, ancorados por tecnologias que subvertem a compreensão de tempo e espaço de civilizações que nos precederam. A tecnologia tem um papel central na mediação dos círculos sociais, “Assim, a invenção da escrita teria permitido a criação dos impérios, como a máquina a vapor possibilitou a expansão capitalista, como a eletricidade possibilita a aldeia global” (BRAGA, 2012). As ideias de McLuhan a respeito da Aldeia Global e o aforismo “O Meio é a Mensagem” anteciparam em décadas os impactos sociais, psicológicos e sensoriais que o meio digital trouxe para a vida cotidiana moderna. De acordo com McLuhan (1974, p.11) “O meio é a mensagem” significa, em termos da era eletrônica, que já se criou um ambiente totalmente novo. O “conteúdo deste novo ambiente é o velho ambiente mecanizado da era industrial”. Não há intenção aqui em medir os interesses políticos, sociais e econômicos, que são, também, partes fundamentais que permeiam a relação entre “aparelho e “funcionário”<sup>3</sup>”.

Os fluxos de sociabilidade são importantes na construção da identidade do indivíduo, possuindo um caráter duplo, ou seja, moldam-no a partir de suas experiências que são únicas ao mesmo tempo que o coloca em contato com os outros para que ele se enxergue do ponto de vista alheio (FONTES, 2014).

Mas, também estas sociabilidades têm um conteúdo “prático” direto, são *locus* da reprodução, onde recursos são mobilizados, distribuídos, confirmando-se também uma estruturação que, para além da organização desigual da sociedade, com conseqüentemente hierarquização das pessoas, implica no aprendizado das formas de acesso a estas fontes de riqueza, tipificadas em uma variedade tão rica quanto a existência (monetária, afetiva, de informação), e organizadas em inscrições sociais diversas: o mercado (dinheiro), o Estado (poder) e as sociabilidades cotidianas das relações interpessoais. Todas as formas são o resultado de práticas

---

<sup>3</sup> Flusser chama de brinquedo o aparelho que simula um tipo de pensamento. O texto faz referência ao aparelho fotográfico que é descrito pelo autor como brinquedo que traduz pensamento conceitual em fotografias, uma vez que a fotografia criou uma ruptura no campo midiático. Já o funcionário é a pessoa que brinca com aparelho e age em função dele (FLUSSER, 1985).

interativas entre pessoas, os seus efeitos são igualmente inscritos na solidariedade e na violência. (FONTES, 2014, p.7)

Em suma, há sim o vínculo estrutural sólido, ou rígido como defende Fontes (2014), derivado do pertencimento a um clã, religião e etc., mas não seria a ontogenia um fator natural de ampliação do círculos sociais?

## 1 O Papel das Imagens Técnicas como *Media Literacy*.

Os computadores surgem para facilitar processos complexos na década de 1960. Os primeiros computadores ou Mainframe possuíam uma operação diferente da que conhecemos e fazemos uso nos dias atuais. Sua interface se dava por meio de cartões perfurados através de linguagem binária e botões luminosos (MALAVASI, 2015).

A aplicação destes primeiros computadores não era para uso pessoal, dado o alto custo para aquisição, sua própria finalidade e seu tamanho que chegava a ocupar salas inteiras. Como destaca Malavasi (2015), os primeiros computadores eram destinados a engenheiros especializados uma vez que eram utilizados para fazer cálculos. Foram necessários anos de desenvolvimento e pesquisa em tecnologia para que os leigos em computação pudessem ter acesso a esta ferramenta tecnológica.

Além da necessidade de barateamento da tecnologia, que foi um empecilho inicial para os primeiros computadores pessoais, era necessário criar uma interface capaz de diminuir a curva de aprendizado dos futuros usuários desta nova tecnologia. Até esse primeiro momento o computador representava uma tecnologia para a qual o indivíduo comum não possuía conhecimento, não havia um preparo prévio. Os comandos iniciais eram acionados por uma linguagem de programação. Apesar de toda evolução tecnológica a linguagem digital é por “natureza” nulo-dimensional, ou seja, variável de zero e um com uma interface que a princípio era acionada por comandos unidimensionais, traço e escrita.

Além dos já citados estudos de McLuhan a respeito de uma nova galáxia eletrônica a partir da televisão, Flusser em sua *Filosofia da Caixa Preta* (2013) destaca que o homem já não se serve mais das imagens em função do mundo, passa a viver em

função destas imagens. “Imagens são mediações entre homem e mundo. O homem “existe”, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. Imagens têm o propósito de lhe representar o mundo” (FLUSSER, 2013, p<sup>4</sup>. 187-189).

Baitello aprofunda a discussão a respeito das imagens em seu conceito de Iconofagia.

Iconofagia significa a devoração das imagens ou pelas imagens: Corpos devorando imagens, ou imagens devorando corpos. Essa ambiguidade é interessante porque, na verdade, os dois processos ocorrem. A Era da Iconofagia significa que vivemos em um tempo que nos alimentamos de imagens e as imagens se alimentam de nós, dos nossos corpos (BAITELLO, 2005, p.13).

A barreira para adoção em massa do computador pelo cidadão comum passaria pela adoção de uma interface gráfica capaz de emular uma “realidade mista”, com a inserção de referências presentes no repertório prévio dos futuros usuários desta tecnologia. Seria necessário criar alguma correlação entre o ambiente físico e o ambiente digital.

Martino e Menezes (2012) destacam o ambiente midiático e o contexto cultural no artigo sobre *Media Literacy*, na perspectiva que na articulação do humano com as tecnologias é necessário uma preparação do mesmo, ou seja o indivíduo seria “alfabetizado” para lidar com os meios de comunicação não só em um sentido instrumental, destacando ainda uma outra perspectiva de *media literacy* como competência midiática.

O termo imagens técnicas utilizado por Flusser trata das imagens formadas por pixels, por pontos e não por superfícies. Flusser destaca que as imagens técnicas se processam no campo da virtualidade. As imagens tradicionais possibilitam a orientação e as imagens técnicas geram um sentido, resultantes de aparelhos que podem criar novas realidades, através da manipulação das imagens. As imagens técnicas tornam o inconcebível em concretamente vivencial (FLUSSER, 2008).

A mediação entre o universo nulo-dimensional dos computadores para as imagens técnicas bidimensionais se deu pelo próprio estágio de evolução tecnológico com o que

---

<sup>4</sup> Referente a posição 187-189 no Kindle

conhecemos como imagens técnicas contemporâneas, ou seja, manipuladas com o desenvolvimento do sistema binário digital, e pela necessidade mercadológica de gerar escala para projetos que cada vez mais demandavam tempo e dinheiro das grandes corporações como Xerox e HP ou de uma nova companhia chamada Apple.

O desenvolvimento da interface gráfica do sistema Xerox Star foi liderado por David Liddle (MOGGRIDGE, 2006). Em seu livro *Designing interactions*, Moggridge através de entrevistas apresenta o cenário do desenvolvimento de uma interface que fosse amigável para o usuário.

Eu estava em um bar num fim de tarde à espera de um amigo, rabiscar num guardanapo de bar e pensar sobre este problema. Eu estava obcecado com este projeto na época; Eu só estava consumido por ela. Eu estava pensando sobre o que acontece em um escritório. Alguém tem um documento e eles querem arquivá-lo, para isso eles se deslocam a pé para o armário de arquivo e colocam no armário de arquivo; ou se eles querem fazer uma cópia dela, eles levantam e vão até a copiadora e fazem uma cópia do mesmo; ou querem jogá-lo fora, para que eles atingem sob sua mesa e jogá-lo na lata de lixo. Eu estou sentado lá pensando sobre isso e eu estou rabiscando. O que acabou no guardanapo de bar foi o que Larry e eu<sup>5</sup> chamamos de "Office Schematic." Foi um conjunto de ícones para um armário de arquivo, e uma copiadora ou uma impressora, neste caso, e uma lata de lixo. A metáfora era que documentos inteiros poderiam ser agarrados pelo mouse e movimentados na tela. Nós não pensamos nisso como um desktop, nós pensamos nisso como mover esses documentos em torno de um escritório. Eles poderiam ser descartados em um armário de arquivo, ou poderiam ser soltos em uma impressora, ou poderiam ser descartados em uma lata de lixo (MOGGRIDGE, 2006, p. 12).

Esta não havia sido a primeira tentativa de uma equipe de projetos em desenvolver uma interface gráfica amigável, mas foi o precursor dos ícones bidimensionais que não se propunham a réplica fiel da vida em imagens tridimensionais. “[...] toda imagem se apropria das imagens precedentes e bebe nelas ao menos parte de sua força” (BAITELLO,2005).

A virtualidade de uma nova mídia até então desconhecida traduzida em uma realidade mista, com o uso das imagens técnicas digitais, tornou o computador pessoal um produto possível, do ponto de vista mercadológico, ao mesmo tempo que moldou novos

---

<sup>5</sup> Entrevista concedida a Moggridge por Tim Mot e Lawrence Gordon Tesler.

hábitos e criou uma indústria que dentro da galáxia elétrica geraria implicações em todas outras mídias, ora se relacionando, ora reposicionando e até mesmo substituindo modelos tradicionais de negócios por novos modelos calcados na imaterialidade. Baitello (2005) nos lembra do profundo encantamento que as máquinas geram nas pessoas, mostra que são mais encantadoras quanto mais sofisticadas e traça uma arqueologia que começa com o telégrafo, segue com o telefone, com o cinema, o rádio, a televisão e depois com a internet e como todos estes aparelhos que compõem a mídia terciária e impactam os processos comunicativos. Neste sentido os computadores aumentam a sedação dos homens pelas imagens, pois tecnologias como o Wi-fi e a realidade aumentada geradas por aparatos tecnológicos se imiscuem com o corpo do homem. Harry Pross já chamava atenção para o fato que uma mídia não exclui a outra e que tudo começa e termina no corpo do homem, no entanto as novas tecnologias trazem um sentido especial na relação do homem com o mundo (BENTES, 2006).

Os círculos virtuais abordados a seguir tratam dos processos sociais de interação mediados pela internet.

## 2 Os processos de Comunicação Mediados pelas Tecnologias Digitais.

A internet tem no conceito de rede a característica que define sua razão de existir. Com a popularização dos computadores, a banda larga, o surgimento dos sites de redes sociais e programas de comunicação instantânea o que se percebe é mais do que a quebra de paradigmas. De acordo com Iasbeck “o que nos põe em rede não são senão os vínculos que conseguimos estreitar entre corpos e mentes [...] vínculos que insistem em se manter precários e cada vez mais tênues [...]. A tecnologia digital parece apenas captar e tangibilizar o espírito do nosso tempo” (IASBECK, 2002, p. 1). Os estudos de Marx e Engels nos ajudam a problematizar as mudanças bruscas e profundas da modernidade:

é o permanente revolucionar da produção, o abalar ininterrupto de todas as condições sociais, a incerteza e o movimento eternos ... Todas as relações fixas e congeladas, com seu cortejo de vetustas representações e concepções, são dissolvidas, todas as relações recém-formadas envelhecem antes de



poderem ossificar-se. Tudo que é sólido se desmancha no ar... (Marx e Engels, 1973, p. 70).

Isso nos traz de volta aos parágrafos anteriores quando abordávamos os círculos sociais virtuais. Fontes, a partir dos estudos de Simmel, conclui que:

[...] as práticas comunitárias seriam características de sociedades menos complexas; de que a modernidade teria, por dominantes, práticas de sociabilidade ancoradas em relações secundárias, instrumentalizadas por interesses (em sua máxima expressão, dinheiro e poder), substituindo aquelas típicas de sociedades tradicionais, nas quais as sociabilidades primárias seriam as dominantes (FONTES, 2012, p1).

As interações sociais mediadas pela internet de forma predominante estruturam uma sociabilidade secundária, aquelas em que a motivação principal é o interesse e que na contemporaneidade autores como Pierre Lévy em seus estudos sobre Cibercultura ou Henry Jenkins na convergência midiática relacionam com o conceito de inteligência coletiva. Para Lévy (2003), a inteligência coletiva parte do reconhecimento das habilidades ou competências dos indivíduos que se reúnem em prol da coletividade com fins diversos, podendo ser altruístas em um viés colaborativo ou egoísta, ou seja, aqueles que apenas se utilizam do resultado das articulações geradas neste grupo.

No entanto as relações casuais, os laços frágeis e o vínculos por interesse não são resultantes da tecnologia e sim da própria característica da sociedade contemporânea. Iasbeck contextualiza:

O espírito do nosso tempo é conturbado, inquieto e não se sujeita a ideologias que detenham o curso dessa instável e, por vezes, desorientada evolução. Entretanto, nas brechas abertas pelo esquecimento ou pelas tentativas frustradas de conexões consistentes, novas relações podem ensejar a construção de textos não previstos pelas estratégias hipertextuais (IASBECK, 2002, p.1).

Iasbeck tira da tecnologia o papel de boa ou má; para ele não é a tecnologia que irá mudar a qualidade das relações humanas e encontra como uma motivação para estar em rede, além da facilidade da instantaneidade dos contatos e a fugacidade dos encontros, a mesma motivação que tem acompanhado os homens desde sempre: a tentativa de diminuir a solidão. Para Iasbeck, as tensões entre o indivíduo contemporâneo com a cultura digital está na construção dos textos gerados a partir das novas conexões:

A complexidade resultante das novas relações - estimuladas pelas tecnologias da comunicação - fortalece em nós a esperança em conexões mais consistentes, ao tempo em que acirra a desconfiança e o temor de um iminente esgarçamento de alguns tecidos que não se estabelecem competentemente nesse panorama (IASBECK, 2002, p.1).

Neste sentido a tecnologia atua somente na mediação entre corpos e mentes no alcance de suas vontades; tais vínculos surgem, se mantêm, se estabelecem ou terminam baseados nas virtualidades do meio.

### Considerações Finais

Se o contexto digital é um reflexo do espírito contemporâneo, o que há de “novo” é a falsa sensação de liberdade plena, supostamente exercida pelos participantes das redes sociais digitais, quando na verdade os códigos destes sites são fechados e é permitida aos seus interlocutores a exploração daquilo que foi previamente programado, do que já estava preparado para ser personalizado até certo ponto. Dessa forma as características de aparelho e funcionário descritas por Flusser permanecem as mesmas e cada vez mais dependentes do quão “alfabetizado” seus participantes são, pois os parâmetros editáveis a disposição dos participantes da rede, entre eles políticas de privacidade, por exemplo, exigem um nível razoável de *expertise* digital.

### Referências.

BAITELLO JR., Norval. **A era da Iconofagia** – Ensaios de comunicação e cultura. São Paulo: Hacker Editores. 2005.

BAITELLO Jr., Norval. **O pensamento sentado**. Sobre glúteos, cadeiras e imagens. São Leopoldo: Unisinos, 2012.

BAITELLO Jr., Norval. O tempo lento e o espaço nulo. Mídia primária, secundária e terciária. Texto apresentado no Grupo de Trabalho - GT Comunicação e Cultura, IX Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação - COMPÓS. Porto Alegre, 2000. Disponível em <<http://www.cisc.org.br>> . Acesso em: 10 jul. 2015.

BENTES, Ivana. Mídia-arte ou estéticas da comunicação e seus modelos teóricos. In: BRUNO, Fernanda; FATORELLI, Antonio (orgs.). **Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p. 91-108.

BRAGA, Adriana. McLuhan entre conceitos e aforismos. **ALCEU**, v. 12, n. 24, p. 48 – 55, jan./jun. 2012. Disponível em: < [http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Artigo%204\\_24.pdf](http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Artigo%204_24.pdf)> . Acesso em: 01 jul. 2015.

DIAS, Elder. Os signos que unem John Donne, Hemingway e Raul Seixas. **Revista Bula**. Disponível em: < <http://www.revistabula.com/1553-os-sinos-que-unem-john-donne-hemingway-e-raul-seixas/>>. Acesso em: 28 ago. 2015.

DUARTE, Fabio. **Arquiteturas e tecnologias de informação**: Da revolução industrial à revolução digital. São Paulo: Editora Unicamp, 1999.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2013.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FONTES, Breno. Building Networks, **Easing Suffering**: the social circles of madness. **Sociologias**, Porto Alegre, v.16, n.37, p.112-143, 2014. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S151745222014000300112&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151745222014000300112&lng=en&nrm=iso)> . Acesso em: 01 ago. 2015

IASBECK, Luis Carlos Assis. Comunicação em rede: um conjunto de nós. Revista **GHREBH**. São Paulo: 2002. Disponível em < <http://www.revista.cisc.org.br/ghrebh1/artigos/01iasbeck01102002.html>>. Acesso em: 20 jul. 2015

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MALAVASI, Humberto. **Digital Workplace**: Os Impactos das novas tecnologias no ambiente corporativo. 2015. 24f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação em Design Digital e novas mídias) - Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, São Paulo, 2015.

MARTINO, Luís Mauro Sá, MENEZES, José Eugenio de O. Media Literacy: competências midiáticas para uma sociedade midiaticizada. **Líbero**, São Paulo, v. 15, n. 29, p. 9-18, jun. de 2012.

MOGGRIDGE, Bill. **Designing Interactions**. New York: The MIT Press, 2006.

SIMMEL, G. Sociabilidade: um exemplo de sociologia pura ou formal. In: MORAES FILHO, E. (Org.). **Georg Simmel: sociologia**. São Paulo: Ática, 1983. p.165-181

TOMAEL, Maria Inês; MARTELETO, Regina Maria. Redes sociais de dois modos: aspectos conceituais. **Transinformação**, Campinas, v. 25, n. 3, p. 245-253, Dec. 2013. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010337862013000300007&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010337862013000300007&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 04 Ago. 2015.