

Violência significada: um caminho para a compreensão da manifestação do inconsciente visível nas práticas digitais

Christian Justino de Godoi¹



O inconsciente se torna visível através das práticas efetivadas em instrumentos digitais. Isso é resultado de um processo que engloba principalmente rupturas morais durante interações em plataformas tecnológicas. Essa demonstração do inconsciente remete aos prazeres recalcados que passam a se manifestar na escolha dos locais de frequência no ciberespaço: páginas da web, conteúdos visitados e armazenados.

A busca pelo que é considerado violento pela sociedade baseada ainda no moderno, atualizada no pós-moderno, leva à necessidade de repensar o que se considera violento diante das amoralidades impressas nas interfaces, e à reflexão sobre alterações de comportamento no momento histórico vivido.

Introdução

A geração digital, como são denominados os nascidos entre 1977 e 1997, atinge a idade adulta e começa a assumir postos de comando, sem-

¹ Doutorando em Ciências Sociais pela Universidade Estadual Paulista de Marília. Mestre em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicação e Artes da USP. Pesquisador do Grupo de Estudos de Recepção a Produtos Mediáticos, da ECA-USP; pesquisador e professor da Faculdade de Artes e Comunicação da Universidade Santa Cecília; professor orientador da Faculdade de Comunicação e Artes do Centro Universitário Monte Serrat, em Santos, SP. E-mail: christiangodoi@hotmail.com



pre vinculada às tecnologias. Inúmeras características ímpares definem as práticas dessa geração, como o compartilhamento de informação, a tolerância com as diferenças, as habilidades em lidar simultaneamente com diversas atividades e até mesmo colaborando com a conscientização nas práticas de consumo (TAPSCOTT, 2010).

Por outro lado, não poucos autores identificam também os problemas acarretados pelos usos digitais. Viciados na tela, falta de vergonha, imitação dos outros, violação de direitos autorais, violências e narcisismo são alguns dos apontamentos comuns entre os críticos (nem sempre acompanhados de comprovação)².

Positiva ou negativamente, fato é que inúmeras estruturas já agonizantes diante da lógica cibercultural devem rever sua existência como um todo, pois o sistema imposto pelas tecnologias digitais compartilhadas não só não será extinto brevemente — salvo algum colapso de energia —,

² Tapscott elenca uma sequência de nomes do jornalismo ou da crítica norte-americana que exprimem esse olhar sobre o resultado das práticas pela web (TAPSCOTT, DON. *A hora da geração digital*. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010).

como já emite transformações relevantes que modificam os conjuntos judiciais, sociais, políticos, individuais e o campo educacional. No entanto, é no campo individual, mais precisamente no que se caracteriza como usuário (uma expansão do que já foi o receptor, quando dos meios de massa), o foco deste trabalho. Este estudo versa sobre os sentidos da plausível visibilidade do inconsciente nas interfaces digitais na cibercultura³, a moral com a qual ele rompe e o que se escreve no recorte histórico do início do século XXI.

Para desenvolver o presente texto parte-se das seguintes indagações: pode o inconsciente se revelar nos usos da web e de outras mídias digitais? Quais são os resultados dessa aparência?

O objetivo deste trabalho é refletir sobre a importância de uma observação atenta das práticas efetivadas por meio de dispositivos digitais, com vistas a fornecer resultados que auxiliem em estudos interdisciplinares que compõem ou que se utilizem das ciências da comunicação. Especificamente se quer demonstrar como o inconsciente se evidencia e se publiciza nos usos da web e alguns de seus reflexos aparentes nas práticas ciberculturais, com ênfase na violência significada⁴.

Justifica-se o estudo de resultados nas práticas em rede pela sua aplicação em análise de comportamento, na observação de indivíduos; em re-

3 *A priori*, tomemos o apontamento de Rüdiger, por exemplo, para quem a cibercultura (termo surgido nos anos 90) "é um conjunto de práticas e representações que surge e se desenvolve com a crescente mediação da vida cotidiana pelas tecnologias de informação e, assim, pelo pensamento cibernético e a civilização maquinística". RÜDIGER, FRANCISCO. *Introdução às teorias da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2007, p. 183. Cabe também a definição posta por Trivinho, na qual a cibercultura é a configuração social-histórica contemporânea da técnica sofisticada, disposta em rede imaterial planetária. (TRIVINHO, EUGÊNIO. *Introdução à dromocracia cibercultural: contextualização sociodromológica da violência invisível da técnica e da civilização mediática avançada*. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n. 28, dez. 2005).

4 A ser definida conceitualmente mais adiante, neste mesmo estudo. (N. do A.)

flexões sobre a moral, quando da necessidade de compor um panorama atualizado desta; na compreensão de modificações nas relações sociais, com a leitura das estruturas que se formam com/e na web; e mesmo em âmbito filosófico, se se observar como a hipocrisia, o cinismo ou a ironia aparecem na relação com os conteúdos.

Este ensaio se ocupa do desenvolvimento dos conceitos de inconsciente, moral e violência e cibercultura, que auxiliam na tessitura da argumentação necessária para a observação, especulação e leitura dos elementos acumulados e expostos pelas práticas concretizadas nas interfaces de equipamentos digitais.

Cabe enfatizar a obviedade de, nessas práticas, estarem contidos fatores econômicos, climáticos, de satisfação, ou outros interferentes, que inferem práticas advindas de mecanismos conscientes (que refletem uma condição de consciência — ter-ciência). Estes, contudo, devem ser desconsiderados em um primeiro momento, para que se possa aludir aos componentes do inconsciente, necessários para este texto.

1. Cibercultura

Além dos conceitos apresentados, em nota, anteriormente, têm-se a cibercultura aqui como todo o conjunto de bens simbólicos produzidos a partir das relações concretizadas por intermédio de instrumentos tecnológicos. Com efeito:

À integração das diferenças, à convivência com conteúdos midiáticos produzidos para compor o universo simbólico das massas, à transnacionalização de culturas, somam-se agora, como nunca, as tecnologias. As estruturas (físicas e ideológicas) a partir das

quais surge o pensamento sociológico moderno dão lugar (ou convivem com), nesse início de século 21, a outra esfera — a da informação — na qual se efetivam todas as ações representativas dos sistemas econômico, social e político do mundo físico, e do universo cibernético, mediático e simbólico. [...] Todas as práticas e significados do mundo de hoje acontecem inevitavelmente pelo, entre, ou por causa do universo digital. A esse fenômeno denomina-se cibercultura. Esta condição se caracteriza pela produção e usos de conteúdos através dos mass media e por tudo que compõe o processo de interação nas redes digitais (web, Twitter, podcasts, GPS, telefonia celular etc.). Neste cenário ressurgem especulações sobre o papel da comunicação e da informação, graças ao imenso número de habitantes do planeta que possui instrumentos neotecnológicos (GODOI, 2009).

As ações realizadas, seja na esfera privada ou na pública, seja na política ou na economia, na cultura ou na exploração da natureza, cedo ou tarde vão confluir em alguma etapa com o universo digital; daí tornar-se-ão dados, informação, e conseqüentemente comunicação (quando for estabelecida qualquer relação); estarão na rede, disponibilizadas para o mundo. Aliadas à velocidade — característica intrínseca ao sistema digital —, essas ações causam a supervalorização dos seus efeitos em um mundo no qual, recentemente (há cerca de dois séculos), se trocou a superstição pela razão como principal caminho para a solução de problemas. Hoje, não para poucos, o Google cumpre esse papel, atropelando resquícios da medievalidade e principalmente da modernidade.

Destarte, após a decepção com o projeto de modernidade — que não concretizou a tão almejada felicidade humana através da razão, e, muito pelo contrário, deu lugar aos incessantes genocídios ainda tão comuns no século XXI (seja pela guerra, seja pelas misérias) —, percebeu-se uma busca desenfreada por algo que se pusesse em seu lugar: daí uma gama de características de época, denominada pós-modernidade, surge como atmosfera do momento vivido nesta primeira década do século XXI. Esta supera o humanismo, dá lugar ao niilismo, reaviva o prazer, desmancha a ordem, cria um novo conceito para o humano (ou dissolve o sentimento de humanidade).

Com a integrada tecnologização das relações, que em âmbito civil surge como motor de ampliação do prazer, em especial pelos poderosos mecanismos de distribuição de entretenimento, aparecem espaços-tempos⁵ em que os *media* (e seus universos diegéticos) se hibridizam às tecnologias digitais. Estes movimentam inovadoramente as experiências e em especial os conteúdos simbólicos das sociedades, que se reeducam para incorporá-los às suas práticas cotidianas. Práticas essas que passam a utilizar o conhecimento local para decodificar um global transmitido pelo universo do ciberespaço, expandindo assim o local. Surge um espaço que se concretiza em dimensões distintas denominado glocal.



5 Quando se crê na possibilidade de múltiplos espaços e tempos através do espectro multimidiático hoje denominado ciberespaço.

E é nessa denominação contemporânea de espaço (físico e digital) que a humanidade se expressa; ativa ou passivamente, cedo ou tarde, é ali que vai ver ou ser visto, reconhecer ou ser reconhecido, codificado ou decodificado. É lá que surgem normas, conceitos do que é bom, ou indicações de dever.

2. Moral na cibercultura

Nesse momento a moral clássica, antes guiada pela virtude, imposta pela força, pela demonstração de poder ou pelo domínio do espaço, agoniza nos discursos conservadores, mas sua prática não extrapola o ambiente religioso, os muros escolares ou esferas institucionais convencionais, ainda como um “dever-ser” não concretizado.

A moral que surge com o discurso da razão prega a honra à nação, privilegia a hierarquia de Estado, as leis, o bem comum, a solidariedade; permite ações extremas em nome da liberdade, prima pela igualdade, ainda que se discursive sobre diferenças. Essa moral coloca a razão, o pensamento, a crítica, a dialética (na esfera letrada) como patamar no qual se possibilita a emancipação humana. Moral que, aliás, privilegia o humano acima de tudo, e para isso institui o direito.

Isso, contudo, se esfarela após o segundo conflito mundial, em 1945, e abre espaço para outras formas de dever, novas normas que estabelecem a participação política de minorias e o respeito pelos seus gestos. E já no final do século XX é posto, em atos de aparente liberdade extrema pelos meios de comunicação e pela web, algo que, diante das normativas modernas, resvala na imoralidade.

No panorama contemporâneo, início da segunda década do século XXI, a amoralidade [imaginada (e praticada) no mundo desfronteirizado e utopicamente sem censura permitido pela virtualidade] convive com uma moral que não somente resgata características medievais (em especial na

esfera religiosa extremista), como, paradoxalmente, flerta com um pretensso excesso de liberdade contemporâneo (homossexualismo, aborto, divórcio, manipulações genéticas, próteses de partes humanas). A impressão de liberdade proposta pela pós-modernidade canalizou-se para a cibercultura e, nas tecnologias, os atos necessariamente se integram às redes tecnológicas para ser expressos: sem estar conectado não se estabelecem relações.

2.1. Problemática da moral expressa pelas conexões

O sentido de participação se reflete também na obrigatoriedade de conexão, bem como nas atualizações constantes (não somente tecnológicas, mas também nas tendências, como as redes de relacionamento — Orkut, Facebook ou Twitter), mas expõe principalmente a fragilidade da condição em que a humanidade se encontra: a de se publicizar constantemente, e não somente o que reconhece como sendo o *eu* (o ego); parte do inconsciente⁶ — esta codificada precariamente pela linguagem, pela cultura e pelas representações possíveis no aparelho psíquico humano — se põe à mostra para que qualquer ente conectado possa, com um pouco mais de habilidade, penetrá-lo, interpretá-lo e julgá-lo. O que se processava no privado, posto em significação pela consciência, mas retratando o inconsciente, torna-se público intencionalmente ou não. Fato que já era comum entre autores romancistas e poetas ao longo da história. “Poder-se-ia argumentar que o poeta lança

6 Cabe aqui o inconsciente proposto diretamente por Freud em A interpretação dos sonhos, onde “o inconsciente é a esfera mais ampla, que inclui em si a esfera menor do consciente. Tudo o que é consciente tem um estágio preliminar inconsciente, ao passo que aquilo que é inconsciente pode permanecer nesse estágio e, não obstante, reclamar que lhe seja atribuído o valor pleno de um processo psíquico”. O autor complementa: “o inconsciente é a verdadeira realidade psíquica; em sua natureza mais íntima ele nos é tão desconhecido quanto a realidade do mundo externo, e é tão incompletamente apresentado pelos dados da consciência quanto o é o mundo externo pelas comunicações de nossos órgãos sensoriais” (FREUD, 2010, p. 347).

um véu poético sobre realidades que seriam na verdade sórdidas”, diz Girard (1990, p. 12). Isso agora aflora em todos e a todos.

Esse fenômeno traz à tona inúmeros desvios de conduta (diante da moral moderna) antes restritos às esferas marginalizadas, tais como a pirataria, anomalias sexuais, práticas de ódio, racismo, entre outras, e que se escancaram em toda a esfera de comunicação mediada tecnologicamente.

Existem, hoje, dimensões morais [ou uma única moral quando se considera a cibercultura como um todo (ciberespaço, extensões protéticas ou modificações genéticas)] e nelas são propostos deveres religiosos e modernos ainda vigentes. Acredita-se, contudo, ao refletir mais precisamente o sentido da moral, no surgimento de outra forma desta, que não somente subverte as morais com as quais se convive, como demonstra que o dever-ser (em um mundo em rede) é aquele no qual se deve compartilhar, e desse modo pode-se eliminar o dever das instituições em detrimento do dever permissivo da conexão.

Em outras palavras, a moral, o dever-ser, o certo para que se estabeleçam relações sociais é, hoje, o que “eu quero que seja”, pois isso é compartilhado com um extenso grupo ao redor do globo e, portanto, legitima o objeto compartilhado.

Nesse ambiente formado pela cibercultura, em que morais interpostas se manifestam de acordo com o interesse daqueles que as operam conscientemente, o inconsciente não mais se manifesta restritamente nos sonhos, ou em atos falhos.

3. Inconsciente

Freud ficaria surpreso com a dimensão alcançada pelos meios de comunicação. Não tanto com o poder de difusão, mas principalmente com a interpretação que é possível se fazer através deles.

Responsabilizados em parte pela violência na modernidade, os *mass media* (jornais, rádio, cinema e, finalmente, a TV) se tornaram, durante o século XX, o espaço perfeito para repousar o olhar que se desloca do lugar seminal da violência (as desigualdades preconizadas por uma sociedade racional, os interesses individuais ou as patologias). No alvorecer da nova década do século XXI, ainda com a impossibilidade de concluir de modo decisivo o dolo dos meios de massa por algo que resulta de outros ambientes sociais⁷, transferiu-se grande parte da culpabilidade pela violência para os meios de comunicação digitais que não somente compõem o tecido social, como passam a sê-lo. No entanto, diferentemente dos meios de massa, os meios digitais deixam rastros precisos, passíveis de investigação quanto aos desejos, comportamentos ou obsessões de seus usuários. Identificam o crime e apontam o culpado.

O inconsciente se apresenta, para o estudo proposto, como fenômeno lacunar que indica outra ordem que não se insere na ordem da consciência “e que se insinua nas lacunas e nos silêncios desta última”, conforme Garcia-Rosa (2009, p. 174). Ainda segundo o autor, “o que define o inconsciente não são seus conteúdos, mas o modo segundo o qual ele opera, impondo a esses conteúdos uma determinada forma” (ibidem, p. 175)

Mas, fundamentalmente, o inconsciente se manifesta. E se manifesta por meio da fala, de atos ou de imagens inesperados. Estes surgem inesperadamente e “transcendem nossas intenções e nosso saber consciente”, explica Nasio (1999, p. 33).

7 E isso é evidente quando se constata, como Birman (2009, p. 62), a pluridisciplinaridade necessária para se estudar a violência: história, antropologia, sociologia, psicanálise, psicologia, linguagem e neurociências são hoje aporte obrigatório na conceituação de objeto tão denso.

Esses atos podem ser condutas corriqueiras, como por exemplo, os atos falhos, os esquecimentos, os sonhos, ou mesmo o aparecimento repentino desta ou daquela ideia, ou a invenção de um poema ou de um conceito abstrato, ou ainda certas manifestações patológicas que fazem sofrer, como sintomas neuróticos ou psicóticos (NASIO, 1999, p. 33).

Mas não se limita a isso. É necessário deixar claro que o inconsciente é uma hipótese, a ser interpretada na presença de um ato não intencional, não somente como um processo que causa esse ato, “mas também como essência do psiquismo”. Sob o ponto de vista dinâmico, reconhece-se a luta entre o impulso (da ação) e a resistência (que a impede) que gera os produtos do inconsciente, como também suas inúmeras possibilidades de interpretação. Um produto dos recalçados é a manifestação de desejo por algo impossível de se atingir no contexto da consciência; isso leva a ações que fogem à incompreensão imediata.

A violência aqui, como resultado de normas sociais, sabidamente é reprimida pela moral social, religiosa ou econômica, por exemplo. Os desejos em contatar os objetos dessa violência ficam assim reprimidos e somente são libertos em rompantes de manifestação do inconsciente. As tecnologias digitais, em seu paradoxo privado/público extremo, por um lado se tornam o ambiente no qual o inconsciente pode romper com as morais, e por outro um local em que se escancara o que antes era guardado. A violência subsumida pela consciência e que se escancara no aparato digital é, então, violentada pela sua publicização.

4. Violências

Etimologicamente violência vem do latim *violentia*, derivado de violar (do latim *violare*, século XV — ofender, profanar, transgredir), o ato de “exer-

cer violência sobre", forçar, coagir. *A priori*, aqui a filosofia se encarrega de apontar alguns aspectos da violência pertinentes, em um mesmo tempo, a várias estruturas sociais e culturais, daí a violência como "o exercício da força física e da coação psíquica para obrigar alguém a fazer alguma coisa contrária a si, a seus interesses e desejos, contrária a seu corpo e sua consciência, causando-lhe danos profundos irreparáveis, como a morte, a loucura, a autoagressão ou a agressão aos outros" (CHAUÍ, 2002, p. 336).

A questão da violência perpassa as sociedades (para alguns autores, é uma das responsáveis por elas⁸) ao longo da história; é causa e efeito de inúmeros fatores, como desigualdades sociais, opressão e repressão de grupos, a hierarquização das estruturas e suas instruções normativas; bem como pelas revoltas e insatisfações contra esse ordenamento. Por isso, ao Estado moderno, por exemplo, é facultado o direito exclusivo de aplicação da violência para manutenção das relações organizadas. Assim o indivíduo, quando fora do ambiente privado, limita suas práticas para uma vivência harmoniosa diante das instituições (físicas e simbólicas) sociais.

A violência também pode ser reconhecida em outras instâncias. No viés cultural, concernente às tradições (em ações ritualísticas de mutilação); ou diante de diferentes produtos culturais que se sobrepõem aos que julgam inferiores. Nas esferas do poder ou na jurídica, o fato de o significado da violência ser estabelecido por grupos de comando⁹ já tor-

8 No momento em que se constituem grupos que determinam certas normas sociais como forma de comportamento para a vida em sociedade, limitando as ações instintivas e assim violentando a natureza, se estabelece um percurso histórico (BIRMAN, 2009).

9 Têm-se, destarte, um simbólico que opera aqui pelo que Pierre Bourdieu denomina *habitus*: uma estrutura estruturante que organiza "as práticas e a percepção das práticas", como também uma estrutura estruturada: divisão em categorias sociais que geram "o princípio de divisão em classes lógicas que organiza a percepção do mundo social" (BOURDIEU, 2007, p. 164).

na, inicialmente, a própria vontade do grupo algo brutal. O conceito de violência, portanto, serve-se ao campo da sociologia, da antropologia, da política e do direito.

Para a psicologia, ou em ciências da saúde, a violência pode ser *originária*, uma reação instintiva (esta, contudo, se reprime diante da cultura, tornando recalcados os desejos, uma forma de violência extrema para a psicanálise), como também ser fruto de distúrbios físico-químicos do cérebro, e nesse momento, então, submete-se aos protocolos racionais que estabelecem (violentamente, por meio da política ou do direito) o normal e o patológico.

4.1. Violência nas práticas digitais

Numa sociedade enredada tecnologicamente por meios de informação e de comunicação, a essas violências já reconhecidas anexam-se outros modos de processá-las. Dessa forma, a comunicação oferece pistas poderosas para que se atente às violências — em vez de aos discursos morais



— deslocadas para as práticas com tecnologias digitais e aos significados impressos por essas relações.

Nos meios de comunicação de massa, o resultado de ações violentas surge nas páginas e nas telas, a partir da ideologia¹⁰ dos seus produtores [ações que podem ser instintivas, impulsivas ou patológicas (daqueles que as praticam — assassinos, ladrões ou estupradores — nas editorias policiais), fundadas na cultura ou reforçadas em estruturas sociais (nas telenovelas e nos seriados), ou com pretensões políticas ou para manutenção de normas (como nos telejornais)].

Essas classificações em gênero, por exemplo, são externas (realizadas fora dos meios) e anteriores ao bem simbólico durante sua difusão — é nesse momento que se reconfiguram seus significados, retomando-os ou reformulando-os por meio da recepção. Faz-se necessário enfatizar: as ações violentas, que deram origem aos produtos mediáticos, continuam lá, mas podem não ter a mesma eficácia ou o significado proposto pelos seus atores sociais. Na recepção de produtos dos *mass media*, os sentidos continuam uma incógnita. Por outro lado, a busca pela violência nos meios digitais demonstra a possibilidade de romper com a moral vigente e acessar um prazer instintivo, originário. Esse encontro não é necessariamente violento. Ou é. Quando banaliza o que deveria se considerar violento, pondo em risco as bases morais da sociedade.

Nos meios digitais a violência pode se consolidar, mas esses meios escondem outras nuances, ou melhor, escancaram-nas: deixando evidente o inconsciente, nas buscas pelos objetos de prazer, antes limitados pelos censores, produtores, difusores. É possível, desse modo, verificar em qual

10 Ideologia, neste momento, é a condição de percepção que os produtores mediáticos têm de mundo.

das instâncias da comunicação (emissão, meios, mensagens ou recepção) o que se quer como violência está em operação em determinados tempos e espaços. Neste trabalho, contudo, o foco limita-se à recepção. Isso possibilita interpretar, pelas práticas dos usuários, em qual esfera ele opera ao lidar com os conteúdos mediáticos: na racional ou na consciente, na moral ou na inconsciente, no normal ou no patológico, por exemplo.

5. Considerações finais: violência significada

As considerações finais se põem neste ponto como iniciais, pois propõem a continuidade do debate acerca do tema inesgotável da violência em âmbito tecnológico. No entanto, o objeto deste trabalho é caracterizado como *violência significada*: aquela praticada pelo usuário na relação com o conteúdo dos meios de comunicação na era da sociedade tecnológica. Uma violência simbolizada durante o contato com as interfaces¹¹ de TV e dos PCs, nestes por meio de seus sites, naquela por sua programação.

Por *violência significada* entende-se o sentimento de violência concretizado naquele que a interpreta, possibilitando assim a efetivação de um ciclo comunicativo: da emissão à recepção. A *violência significada*, portanto, é sentida como tal, independentemente de questões morais, fora de imposições sociais; é algo processado na consciência dos usuários dos *media*, algo que ele sente como arbitrário ao seu modo de compreensão de mundo; é também parte da inconsciência, já que não há controle absoluto dos sentimentos. Assim, nem sempre o que se considera violento, ou o que é denominado como tal perante a sociedade, é o que se reproduz em sentimento. Isso porque a moral condena posições contrárias ao consensual,

11 Interface aqui é compreendida como "um ofício específico de criação de imagens, sons e palavras que podem ser manipulados numa tela", conforme Johnson (2001, p. 4).

como, por exemplo, no que tange a questões violentas (pena de morte, aborto e pedofilia). No entanto, posturas que negam a moral e o legal estão latentes nos indivíduos, que mesmo em concordância com o discurso social, no seu íntimo a ele se opõem.

Suas práticas morais se mascaram no discurso crítico à programação televisiva. Seus desejos, suas necessidades ou patologias se escancaram, contudo, em sua navegação solitária pela web.

O reconhecimento da *violência significada* aponta para uma revolução do inconsciente projetado nas práticas da web. Práticas que subvertem a ordem moral, e um inconsciente que pode assim se mostrar sem a preocupação em ser punido. Afinal, não existe violência no lugar em que ela não é representada como tal; nesse caso, ela, então, passa a estar em outro objeto que não ela própria.

Referências bibliográficas

BIRMAN, JOEL. *Cadernos sobre o mal*. Rio de Janeiro: Record, 2009.

BOURDIEU, PIERRE. *A distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2007.

CHAUÍ, MARILENA. *Convite à filosofia*. São Paulo: Ática, 2002.

FREUD, SIGMUND. *A interpretação dos sonhos*. São Paulo: Folha de S.Paulo, 2010.

GARCIA-ROSA, LUIZ. *Freud e o inconsciente*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

GIRARD, RENÉ. *A violência e o sagrado*. São Paulo: Paz e Terra, 1990.

GODOI, CHRISTIAN. *Celular: representações da desigualdade na mobilidade*. São Paulo, 2009. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo).

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

NASIO, JUAN DAVID. *O prazer de ler Freud*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

RÜDIGER, FRANCISCO. *Introdução às teorias da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2007, p. 183.

TAPSCOTT, DON. *A hora da geração digital*. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

TRIVINHO, EUGÊNIO. Introdução à dromocracia cibercultural: contextualização sociodromológica da violência invisível da técnica e da civilização mediática avançada. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n. 28, dez. 2005.