

INTERPRETAÇÕES SOBRE O ESPAÇO GEOGRÁFICO A PARTIR DO MUNDO VIRTUAL

Luis Felipe Catusso Valle

luisvalle@uol.com.br

Resumo

Como componente curricular, o ensino de Geografia destaca-se pela natureza investigativa e pela interface direta com a sociedade, com a história e com a produção dos desdobramentos políticos, econômicos e sociais contemporâneos, mas vem, com cada vez mais frequência, tendo em vista a popularização do acesso à internet e a massificação das informações compartilhadas por mídias sociais, sendo influenciado pela dimensão do mundo virtual. Objetos fundamentais na estrutura geográfica, as categorias do espaço – paisagem, território e lugar – fazem parte desse conjunto de concepções expostas a diferentes interpretações na era que mescla elementos técnicos, informacionais e a subjetividade de um universo que se estabelece através das redes sociais virtuais, transformando a si mesmo, aos seus usuários, usuárias e à própria realidade (ou múltiplas realidades) à medida em que é, também, transformado na interação simultânea em diferentes escalas que conectam pontos remotos à estrutura global das telecomunicações. Este projeto de pesquisa visa introduzir linhas reflexivas acerca de diferentes interpretações acerca da forma como as categorias de espaço na Geografia vem sofrendo as influências do mundo virtual, à medida que também o influencia. Frente às flagrantes ameaças à Educação baseada no senso crítico, na Ciência e na História, o ensino da Geografia, assim como da Filosofia, Sociologia, Artes e até mesmo da Biologia, questionada pelos criacionistas, por exemplo, e da Física, ante a negação da existência da gravidade, precisa encontrar espaços de onde possa se apropriar – os no mundo real e os no mundo virtual, para que possa continuar a conduzir a compreensão acerca dos fenômenos geográficos em prol do desenvolvimento civilizatório, individual e coletivamente.

Palavras-chave: Redes Sociais, Mundo Virtual, Espaço, Paisagem, Lugar

Introdução

A popularização da internet e a democratização de seu acesso, especialmente nos países desenvolvidos, nas últimas décadas, permitiu que profundas alterações na percepção da realidade e dos espaços de convivência ocorressem, materializando, ainda que numa rede



virtual, novas configurações sociais, culturais, políticas e espaço-temporais. Embora, de acordo com o relatório “*The State of Broadband 2016: broadband catalyzing sustainable*” (2016), elaborado pela Comissão de Banda Larga da ONU para o Desenvolvimento Sustentável, 3,9 bilhões de pessoas no mundo ainda não tenham acesso à internet, é possível compreender que mesmo as pessoas *off-line* estão sujeitas às modificações nos padrões de interação e comportamento trazidas pela utilização das redes sociais, a exemplo do efeito que surtem campanhas publicitárias para moldar a opinião pública, inclusive processos culturais e políticos, como na Primavera Árabe, iniciada em 2011, e as campanhas eleitorais nos EUA (2016) e no Brasil (2018).

Objetos fundamentais na estrutura geográfica, as categorias do espaço – paisagem, território e lugar – fazem parte dessa nova concepção que mescla elementos técnicos, informacionais e a subjetividade de um universo que se estabelece através das redes sociais virtuais, transformando a si mesmo, aos seus usuários, usuárias e à própria realidade (ou múltiplas realidades) à medida em que é, também, transformado na interação simultânea em diferentes escalas que conectam pontos remotos à estrutura global das telecomunicações.

Em seus amplos estudos acerca da produção do espaço geográfico, Milton Santos (2008, p.30) dirá que a “*tecnoesfera* é o resultado da crescente artificialização do meio ambiente. A esfera natural é crescentemente substituída por uma esfera técnica, na cidade e no campo” ao passo que a “*psicoesfera* é o resultado das crenças, desejos, vontades e hábitos que inspiram comportamentos filosóficos e práticos, as relações interpessoais e a comunhão com o Universo”. A somatória das novas tecnologias de comunicação, remota e simultânea, na maioria das vezes, e o crescente alcance das redes sociais na produção de novas tendências e formas de interpretar os acontecimentos e fenômenos sociais implica na necessidade de refletir sobre como a Geografia, enquanto instrumento de análise, compreensão e produção de conhecimento, reconfigura-se na forma como considera as múltiplas realidades espaço-temporais contemporâneas da psicofera e da tecnosfera.

Além disso, já não interagem apenas entre si as pessoas que compõem a rede informacional estabelecida pela *world wide web* (ou, simplesmente, internet), mas, também, os elementos que descendem de uma matriz informacional cada vez mais automatizada que não tem apenas como intenção criar canais para comunicação, mas fomentar o consumo e a coleta de dados para fins estratégicos variados. Da utilização de algoritmos para simulação de

inteligência artificial utilizando “robôs” (ou *bots*) ao uso de informações pessoais para antecipar tendências mercadológicas, distorcer a compreensão da realidade a partir da *fake news* ou criar representantes populares que atendam às demandas das redes, os *simulacros* (BAUDRILLARD, 1992) do mundo virtual se fundem e passam a exercer cada vez mais influência no espaço geográfico (PIERRO, 2018).

A legitimação de ideias, teorias e opiniões compartilhadas em rede, muitas vezes escondidas sob o anonimato de perfis falsos de redes sociais ou personagens que criam, reforçam ou se confundem tanto com *estereótipos*¹ (HILGARD, 1979) quanto *arquétipos*² (JUNG, 1978) da massificação coletiva e da *espetacularização do vazio* (DEBORD, 1997), tendem a disputar cada vez mais espaço com os ambientes tradicionais de reflexão, ensino e aprendizagem, colocando em cheque até mesmo a produção histórico-científica da Academia e séculos de construção de conhecimentos estruturados sobre o método científico. A *pós-verdade*³, termo eleito pela Universidade de Oxford como a “palavra do ano” em 2016, materializa a vontade popular em fortalecer suas próprias convicções pessoais e crenças, mesmo que a partir de distorções factuais, falácias e notícias sabidamente falsas, a abrir espaço para um diálogo crítico, reflexivo e calcado no bom senso.

A partir desse ponto, torna-se ferramenta estratégica tanto para exercer controle quanto para aprofundar a alienação utilizar-se da manipulação de diferentes realidades, inclusive pela facilidade com que se pode alterar imagens, vídeos, descontextualizar falas, simular fontes, forjar notícias e disseminá-las nas redes, praticamente sem deixar rastros. A sobreposição de uma realidade alternativa, virtual, ou o *ciberespaço*⁴ (GIBSON, 1993), enraizada na consciência

¹ Na concepção de HILGARD e ATKINSON (1979, p.627), o estereótipo trata-se de “Uma generalização não objetiva, geralmente a respeito de um grupo social ou nacional, segundo a qual os indivíduos recebem traços falsos, que não possuem.

² Segundo JUNG (1978, p. 55-56), “do mesmo modo que os sonhos são constituídos de um material preponderantemente coletivo, assim também na mitologia e no folclore dos diversos povos certos temas se repetem de forma quase idêntica. A estes temas dei o nome de arquétipos, designação com a qual indico certas formas e imagens de natureza coletiva, que surgem por toda a parte como elementos constitutivos dos mitos e ao mesmo tempo como produtos autóctones individuais de origem inconsciente”.

³ Segundo o Oxford English Dictionary (2016), o termo *post-truth* (pós verdade) refere-se a “um adjetivo relacionado ou evidenciado por circunstâncias em que fatos objetivos têm menos poder de influência na formação da opinião pública do que apelos por emoções ou crenças pessoais”.

⁴ O Ciberespaço, para GIBSON (1993, p.67), é uma alucinação consensual experimentada diariamente por milhões de operadores em cada nação (...). Uma representação gráfica dos dados abstraídos dos bancos de cada computador no sistema humano.



coletiva *online*, sobretudo, de jovens que cresceram acreditando que todas as respostas estão em “nuvens virtuais”, nos fóruns virtuais, oráculos virtuais, é justamente o elemento trazido a questionamentos neste trabalho, com relação ao seu potencial não só de alterar a percepção que se tem da realidade concreta, material, palpável, mas, também, de influenciá-la a ponto de torná-la espelho dos simulacros, e não mais o contrário.

Mundo “real” e mundo “virtual”

A geração dos chamados “nativos-digitais” (PALFREY, 2011), crianças nascidas a partir dos anos 1980 e, de forma ainda mais intrinsecamente ligada às tecnologias virtuais dos anos 2000 em diante, já começa a consolidar-se como a maior parte da população adulta no mundo todo, carregando consigo o paradigma da era informacional e a forma de se relacionar com o espaço e com as pessoas mediada pelos aparelhos multimídia, em especial os smartphones, quase sempre conectados à internet.

Existem dezenas de aplicativos que permitem a utilização de GPS para orientar-se através de mapas que indicam minuciosamente o caminho a ser percorrido, incluindo paradas como postos de gasolina, restaurantes, padarias, banheiros públicos, monumentos históricos, eventos acontecendo nas proximidades daquele dia, naquele momento; indicativos de trânsito lento, obras e manutenção em vias de acesso, previsão do tempo, horários e itinerários de ônibus, serviço de transporte individual e de caronas; é possível comprar ingressos para shows, passagem de metrô, comida para entrega, marcar lugar no cinema e no teatro – tudo pela rede, ao toque dos dedos, na tela do smartphone. Da mesma forma, é possível acessar os espetáculos transmitidos pela rede sem sair de casa, visitar capitais mundiais do turismo por softwares com visão 3D da superfície terrestre e até o interior de museus, parques e marcos históricos da civilização – tudo sem tirar os olhos das telas que simulam ou representam, em alta resolução e em tempo praticamente simultâneo, o mundo real.

Compreender a interação desse indivíduo com os demais e com o mundo ao seu redor está associado, portanto, a compreender a interação entre essas duas realidades sobrepostas, complementares e, paradoxalmente, muitas vezes contraditórias. A distinção entre a representação verossímil do mundo real nas redes sociais e suas distorções, sejam elas propositais ou acidentais, cria uma linha muito tênue entre a alienação e o controle das

multidões que, em escala global, utilizam-se cada vez mais da internet e dos simulacros por ela produzidos para se informar.

Jean Baudrillard (1992, p.11) dirá que

“Simulacro é um procedimento relativo à produção de sentidos. Quanto mais próximo estiver da realidade, do objeto, menos deixará de ser uma representação. O distanciamento colabora para o surgimento das manifestações de simulacros. Quanto mais distante, mais se tem uma idéia do real, mais se imagina o que é o real, menos clareza se tem do que é a realidade. É como se houvesse uma transformação das coisas em algo parecido com sua forma original”.

Dessa forma, as conexões em escala global criadas pela internet e, sobretudo, pelas interações nas redes sociais fortalecem a legitimação dos conteúdos produzidos virtualmente por pessoas distantes de realidades e circunstâncias trazidas pela rede, possibilitando o surgimento, ao mesmo tempo, de uma solidariedade mútua de ações convergentes, ainda que geograficamente distantes (como os movimentos que se opõem a forças hegemônicas de forma descentralizada, ainda que virtualmente organizada) e da pulverização e consequente desmobilização de manifestações presenciais, como greves e passeatas, a partir do desencontro de informações na esfera virtual das comunicações.

A ação no território

A gestão do poder pelos entes hegemônicos tradicionais (o Estado, grandes corporações, bancos internacionais, a Igreja, empresas que monopolizam veículos como televisão, rádio, revistas e jornais) e as configurações espaciais do território, como categoria de análise geográfica, passam a contar como uma ferramenta de coleta e distribuição de dados inédita com o advento da internet.

Levando em consideração que, para Eliseu Sposito

o território é fonte de recursos e só assim pode ser compreendido quando enfocado em sua relação com a sociedade e suas relações de produção, o que pode ser identificado pela indústria, pela agricultura, pela mineração, pela circulação de mercadorias etc., ou seja, pelas diferentes maneiras que a sociedade se utiliza para se apropriar e transformar a natureza (SPOSITO, 2004, p. 112-113),



é viável levar em consideração que, a partir da forma como os algoritmos acumulam dados, analisam tendências e padrões de consumo, de comportamento, de posicionamento político etc., e os direcionam através de campanhas publicitárias, tanto de governos quanto de empresas de diferentes escalas de atuação, o território passa a ser não só percebido, mas capturado e utilizado de forma até então inédita, pressupondo a possibilidade de sustentar, a partir de uma única rede, a miríade de variedades que a compõe. Criam-se possibilidades de fortalecer ainda mais as amarrações socioculturais, políticas e econômicas hegemônicas, ao mesmo tempo em que as rupturas promovidas pela flexibilidade e fluidez da comunicação dispersa através da rede informacional ganham se multiplicam e fogem do controle exercido sobre os meios de comunicação e interação social até então existentes.

Para HAESBAERT (2009, p. 33), “a desterritorialização que ocorre em uma escala geográfica geralmente implica uma reterritorialização em outra escala, por isto, a relação entre redes e territórios é permanentemente indissociável”. Ou seja, ainda que haja uma conexão inegável entre o mundo real e sua representação (ou distorção, ou simulação) no mundo virtual, é possível considerar que a reterritorialização dos espaços concretos, reais, tem sido mediada pela forma como as relações espaciais tendem a organizar-se a partir do mundo virtual. Ainda para HAESBERT,

Todo grupo se define essencialmente pelas ligações que se estabelecem no tempo, tecendo seus laços de identidade da história e no espaço, apropriando-se de um território (concreto/e ou simbólico), onde se distribui os marcos que orientam suas práticas sociais (HASBAERT, 2009, p. 93).

Se, por um lado, plataformas colaborativas de construção coletiva, como a *Wikipédia*, pretendem a expansão do acesso à informação e a democratização para a construção e compartilhamento de conteúdos, por outro, a proliferação de notícias falsas cresce nas mesmas proporções que o acesso à rede, demandando de cada vez mais cuidado e perícia para filtrar a miríade de informações *online*, habilidades de que carecem principalmente as pessoas cuja formação acadêmica é mais precária ou, ainda, aquelas que estão predispostas a acreditar em qualquer informação que corrobore com as suas impressões iniciais e crenças pessoais – adeptas, portanto, da pós-verdade. “Dessa maneira, os territórios perdem fronteiras, mudam de tamanho dependendo do domínio tecnológico de um grupo ou de uma nação, e mudam, conseqüentemente, sua configuração geográfica.” (SPOSITO, 2004, p. 114).

Os territórios do mundo virtual, portanto, não se formam apenas a partir do espaço material, concreto, mas também da dimensão informacional por eles abarcada, refletindo a disputa por poder e controle desses espaços numa lógica de influências que controla e é controlada pela interação dos usuários.

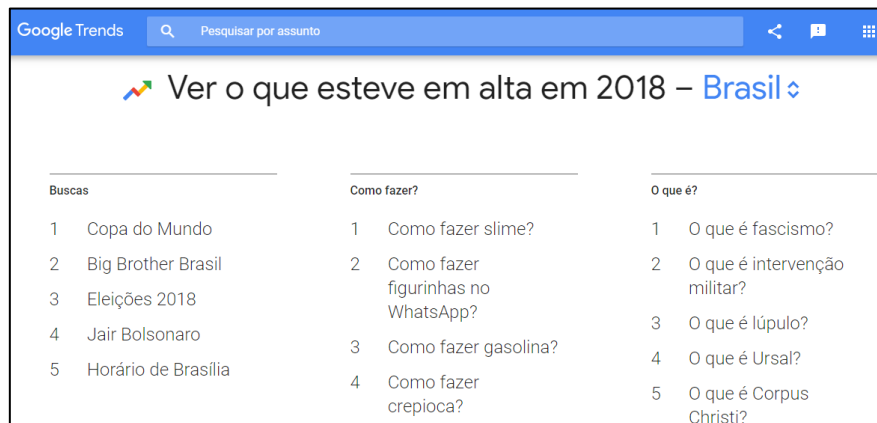


Figura 1 - Ranking Google Trends Brasil 2018, disponível em <<https://trends.google.com/trends/yis/2018/BR/>>

Paisagens e ambientes virtuais

Da mesma forma que essa nova territorialidade surge das tensões, convergências e divergências entre as dimensões mais concretas e mais sutis, virtuais, a análise da paisagem, enquanto categoria de estudo do espaço, está sujeita ao crescente acesso que a era informacional proporciona não só aos meios de captura da imagem, com o barateamento das câmeras fotográficas em celulares, por exemplo, mas também graças aos softwares de edição de imagem, tornando cada vez mais difícil distinguir o que é a representação fidedigna da realidade e o que é alterado de acordo com a intencionalidade de seu autor ou de quem a utiliza para os mais diferentes fins. Dessa forma, a percepção das realidades passa não somente pelos processos subjetivos de percepção e compreensão, mas pelas evidências visuais trazidas pelos registros imagéticos geralmente associados à análise da paisagem. Simular as paisagens ou mesmo distorcê-las, é ressignificar a relação entre as pessoas e seu entorno e, mais ainda, a percepção que têm sobre regiões geograficamente distantes, reforçando as considerações sobre a ação dos simulacros na forma de enxergar e interpretar a realidade.

Para Milton Santos,

A paisagem é um conjunto heterogêneo de formas naturais e artificiais; é formada por frações de ambas, seja quanto ao tamanho, volume, cor, utilidade, ou por qualquer outro critério. A paisagem é sempre heterogênea. A vida em sociedade supõe uma multiplicidade de funções e quanto maior o número destas, maior a diversidade de formas e de atores. Quanto mais complexa a vida social, tanto mais nos distanciamos de um mundo natural e nos endereçamos a um mundo artificial. (SANTOS. 1996, p. 65).

O “ambiente virtual”, dessa maneira, composto pelo arranjo de cores, formas e ferramentas de interação a partir das plataformas e softwares de comunicação e inter-relações virtuais, constitui uma nova dimensão das paisagens, por vezes representativas da realidade, como nos aplicativos que reproduzem imagens oriundas de sensoriamento remoto, ou criadas a partir de computação gráfica, borrando os limites entre o real e o virtual, os simulacros e simulações, as representações e as invenções virtuais. A percepção da realidade ao redor dá-se através da tela dos smartphones e computadores, enquanto o percurso de trajetos é terceirizado a serviços de entrega ou experiências de simulação da realidade virtual; protestos, twitaços, curtidas, compartilhamentos, utilização de hashtags, personalização de fotos, tipografias e assinaturas digitais – e inumeráveis outros componentes da paisagem formada nos e pelos ambientes virtuais que passam a ocupar o imaginário coletivo como referenciais estruturais do espaço cotidiano de forma semelhante à sobreposição do meio ambiente urbano ao meio rural durante a Revolução Industrial na Europa no decorrer do século XIX.



Figura 2 - nuvem de aplicativos, disponível em <<https://www.purebreak.com.br/noticias/whatsapp-facebook-instagram-snapchat-e-mais-redes-sociais-que-nao-podem-faltar-no-seu-celular/26475>>

O lugar do/no mundo virtual

Seguindo a mesma linha de pensamento, é preciso pensar, também, a forma como os lugares são produzidos e compreendidos ante a interface com o mundo virtual e as redes

formadas em ambientes muitas vezes impessoais e, até mesmo, controlados por simuladores de inteligência artificial regidos por algoritmos. Para Yi Fu Tuan, "o lugar é um mundo de significado organizado" (1983, p. 198), ou seja, está sempre subjetivado aos significados construídos individual, coletiva e socialmente de acordo com o contexto de diferentes lugares, em diferentes épocas. Dado o poder de influência das redes sociais na construção de relações, principalmente a partir da massificação das opiniões e direcionamento de informações divulgadas, o lugar passa a ser cada vez mais afetado pelas interações nas redes virtuais.

Nesse sentido, recorrer à forma como o *sujeito ético* é trazido à tona por FOUCAULT (2004), na dicotomia entre o exercício da liberdade e da resistência política, correlacionando-a a figura do *sujeito pessoal*, trazida por TOURAINE (2006) nas manifestações associadas aos movimentos identitários do pós-modernismo, mostra-se um caminho interessante de interpretar como, posteriormente, o sujeito imerso no mundo virtual (individual e coletivamente) se relaciona com os demais e com os lugares – sejam esses reais ou virtuais.

Enquanto, na primeira abordagem, a microfísica do poder (FOUCAULT, 1979) é exercida através da intencionalidade do discurso, sempre associado ao lugar, tempo e circunstâncias políticas, culturais e sociais de onde e onde é proferido, na segunda é evocada uma individualidade aparentemente intrínseca ao sujeito, fomentando os movimentos sociais que, apesar de existirem desde antes da internet, encontraram ressonância nas redes sociais e nas manifestações de combate ao racismo, ao machismo, à LGBTfobia, à xenofobia e o autoempoderamento feminino, da população negra, LGBT, reivindicando seus *lugares* ou espaços de fala, tradicionalmente ocupados pelos atores sociais hegemônicos, por exemplo.

Em contrapartida ao crescente alcance das manifestações e conexões que permitem dar voz e poder a grupos sociais historicamente excluídos, explorados e/ou invisibilizados, o conservadorismo também acha espaço em lugares virtuais (fóruns, páginas, canais, blogs, perfis) onde a fala patriarcalista, supremacista, etnocêntrica, elitista e heteronormativa é legitimada pela convergência de adeptos desse discurso. Talvez por isso a polarização política e ideológica observada nos processos eleitorais nos últimos anos pareça acirrar-se e tornar-se cada vez mais extremista. Lugares que coexistem antagonicamente compõem o mesmo ambiente onde a disputa pelo poder através do discurso representa um importante mecanismo



de legitimação e exercício do poder no mundo real, especialmente através da política institucional.

Da mesma maneira, a exposição de diferentes situações e lugares, contextualizados a partir de intenções distintas, vindos de plataformas de notícias, debates e fóruns de discussão, geralmente envolvendo discurso político, cultural e ideológico, permite que uma mesma situação tenha diferentes versões de análise cristalizadas como se fossem verdades absolutas, dogmas engendrados pela convergência de opiniões entre indivíduos capturados e agrupados a partir de suas opiniões e predileções ou padrões de comportamento analisados por algoritmos do mundo virtual pelos chamados *filtros bolhas* (FAVA, 2017).

Considerações finais

A partir das reflexões propostas nessa pesquisa inicial, que busca correlacionar o crescimento do acesso e do poder de alcance da internet e das redes sociais e a forma como a compreensão sobre as categorias do espaço geográfico tem sido alterada, é possível refletir, também, sobre a maneira como o ensino da Geografia precisa adaptar-se tanto para acompanhar as expectativas, limitações e potencialidades das novas gerações quanto para resguardar seu papel enquanto ciência ancorada pela observação fenomenológica e pelo empirismo, mas também pelo acúmulo histórico de saberes construídos a partir do método científico e do senso crítico analítico.

Como componente curricular, o ensino de Geografia destaca-se, justamente pela natureza investigativa e pela interface direta com a sociedade, com a história e com a produção dos desdobramentos políticos, econômicos e sociais contemporâneos, abrindo portas não só para apresentar aos estudantes softwares que permitem compreender e explorar ferramentas usando GPS e sensoriamento remoto, acompanhar a evolução do desmatamento e degradação ambiental associando-os à expansão das atividades agropecuárias e de mineração e a presença expressiva de empresários e latifundiaristas no Congresso, legislando em causa própria; como também para questionar as teorias pseudocientíficas e obscurantistas, que vão desde a negação da intensificação do aquecimento global nos últimos séculos à pregação do Terra-planismo em pleno século XXI ou mesmo o desvirtuamento da história, como no exemplo recente de iniciativa do próprio Executivo Federal em negar que houve um golpe civil-militar sucedido de

uma ditadura que durou 21 anos sob a assertiva de ter havido uma Revolução preventiva contra um suposto golpe comunista, cujas provas documentais simplesmente não existem.

Nesse sentido, um dos desdobramentos desse projeto de pesquisa inicial é investigar as razões que levam ao fascínio pelo mundo virtual (vídeos na internet, memes, notícias falsas que circulam em grupos de mídias sociais e teorias conspiratórias, negacionistas e pseudocientíficas propagadas por pessoas anônimas ou sem qualquer credibilidade no meio científico do qual reivindicam fazer parte) em detrimento da utilização de mídias concretas (jornais, livros, revistas) ou antes chamadas de analógicas (rádio, televisão, retroprojeter), já sujeitas aos interesses das grandes corporações há décadas, e das fontes tradicionais de conhecimento, como, por excelência, as Escolas e a Academia.

Fora do mundo virtual, ainda, o ensino da Geografia pode preservar os significados ou mesmo ressignificar, de forma mais autônoma e intuitiva, a percepção e compreensão acerca de fenômenos naturais estudados em climatologia, por exemplo, geologia, pedologia, a partir da observação atenta e dos estudos orientados pela Ciência investigativa, exploratória, cartesiana; da mesma forma, legitimando e amplificando os espaços democráticos de divergência e construção de políticas a partir do diálogo e da tolerância, ao estudar fenômenos demográficos, econômicos, culturais e socioespaciais.

Frente às flagrantes ameaças à Educação baseada no senso crítico, na Ciência e na História, o ensino da Geografia, assim como da Filosofia, Sociologia e até da Biologia, questionada pelos criacionistas, por exemplo, e da Física, ante a negação da existência da gravidade, precisa encontrar espaços de onde possa se apropriar – os no mundo real e os no mundo virtual, para que possa continuar a conduzir a compreensão acerca dos fenômenos geográficos em prol do desenvolvimento civilizatório, individual e coletivamente.

Referências bibliográficas

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulações**. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.



FAVA, G.; PERNISA JÚNIOR, C. **Filtro bolha: como tecnologias digitais preditivas transformam a comunicação mediada por computador**. Revista Eco Pós (Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro), Dossiê Mídia, Intelectuais e Política, v. 16, nº 2, 2017. Disponível em:
<https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/download/2277/8752>. Acesso em: 28/03/2019.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

GIBSON, W. **Neuromancer**. London: Harper-Collins, 1993.

HAESBAERT, R. Territórios alternativos. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2009.

HILGARD, Ernest R. e ATKINSON, Richard C. **Introdução à Psicologia**. São Paulo: Nacional, 1979.

JUNG, C. G. **Psicologia e religião**. Petrópolis: Vozes, 1978.

PALFREY, John (2011). **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed.

PIERRO, Bruno de. **O Mundo mediado por algoritmos. Sistemas lógicos que sustentam os programas de computador têm impacto crescente no cotidiano**. Pesquisa FAPESP, São Paulo, Edição 266 abr. 2018. Disponível em: <<http://revistapesquisa.fapesp.br/2018/04/19/o-mundo-mediado-por-algoritmos/>>. Acesso em: 21/03/2019.

SANTOS, M. **Técnica, espaço, tempo: globalização e meio técnico-científico-informacional**. 5. ed. São Paulo: EDUSP, 2008.

(_____) **Paisagem e Espaço**. In: SANTOS, Milton. *Metamorfoses do Espaço Habitado*. 4. ed. São Paulo: Ed. Hucitec, 1996.

SPÓSITO, Eliseu S. Geografia e Filosofia: **Contribuição para o ensino do pensamento geográfico**. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

TOURAINÉ, A. **Um novo Paradigma para compreender o mundo hoje**. 3ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2006.

UNESCO, The State of Broadband: Broadband catalyzing sustainable development – September, 2016. Disponível em <<https://www.broadbandcommission.org/Documents/reports/bb-annualreport2016.pdf>>. Acesso em: 10/03/2019.