

# Juventude, *gadgets* e educação: reflexões contemporâneas

## *Youth, education and gadgets: contemporary reflections*

Maria Lúcia de Amorim Soares\*

Eliete Jussara Nogueira\*\*

Leandro Petarnella\*\*\*

\* Doutora em Geografia, Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Sorocaba.

\*\* Doutora em Educação, Professora do Programa de Pós Graduação em Educação da Universidade de Sorocaba. E-mail: eliete.nogueira@prof.uniso.br.

\*\*\* Doutor em Educação, Professor da Uninove. E-mail: leandro\_66@hotmail.com

### Resumo

A proposição que orienta as reflexões deste trabalho é a de que existem valores sociais centrais na contemporaneidade – influenciados pelo imaginário de ser jovem – que são facilitados com uso de novas tecnologias voltadas para a comunicação. Para além de seu caráter utilitário implícito na troca de informações, esses objetos – os *gadgets*, propiciam outro, o simbólico, que permeia as ideias de conectividade e de socialidade. Entretanto, no mundo universitário e acadêmico, adepto, geralmente, do processo conservador e positivista que tem na hierarquia o seu pilar maior de sustentação, as palavras Juventude, Gadget e Educação são gerúndios: estão sempre iniciando, crescendo, aprendendo, concluindo, escolhendo, esperando, entre outros. Nada parece habitar o presente, seus tempos são o futuro.

### Palavras-chave

Contemporâneo. Educação. Juventude.

### Abstract

The proposition that guides the reflections of this work is that there are central social values in contemporaneity - influenced by the imagery of being young - that are facilitated by the use of new technologies for communication. Beyond its utilitarian character, implicit in the exchange of information, these objects - the gadgets - provide another, the symbolic character, which permeates the ideas of connectivity and sociality. However, in universities and the academic world, which are generally adept to the conservative and positivist process that has in the hierarchy its greatest sustentation pillar, the words Youth, Education and Gadget are gerunds: are always starting, growing, learning, finishing, choosing, waiting, among others. Nothing seems to inhabit the present, their times are the future.

### Key words

Contemporary. Education. Youth.

## Encapsulando o tema Juventude

Juventude é uma construção social: os estudos de Philip Ariès, Edgar Morin, Pierre Bourdieu e mais recentemente Jon Savage, entre outros, apontam para essa afirmação. Sabemos que a adolescência passou a ser reconhecida como fase da vida biológica apenas a partir do século XIX (ARIÈS, 1981) e que circunstâncias históricas e sociais, impulsionadas pela influência de cultura de massa (MORIN, 2006), contribuíram para a figuração de um imaginário do que é “ser jovem”, nas sociedades moderno-contemporâneas (SAVAGE, 2009). Para Bourdieu (1983) a juventude é apenas uma palavra, visto a dominação adulta elaborar construções sociais a respeito das diversas faixas etárias para, assim, controlar o que pode ser ameaçador para a ordem estabelecida. Para o sociólogo francês, a luta pela dominação em diferentes campos sociais implica no acúmulo de capitais – capital cultural, econômico, social e simbólico, o que determina as posições de dominantes e dominados. Considerando que há uma hegemonia secular de valores adultos na maioria das sociedades, os “velhos” e os “adolescentes” seriam os dominados, como estariam também todas as suas manifestações sociais e culturais, o conjunto simbólico, enfim, que os constituiu, já que são construções sociais.

Segundo Pais (1993), o surgimento da juventude como categoria social está condicionado a partir de um problema sociológico. Na metade do século XIX,

os problemas e tensões associadas à adolescência a tornaram objeto de consciência social: o prolongamento da escolaridade; a legislação sobre o trabalho infantil, que indicava a idade em que os adolescentes poderiam começar a trabalhar; o surgimento da família contemporânea, de caráter privado, em substituição à antiga sociabilidade coletiva e o correspondente aumento da dependência dos jovens em relação às suas famílias de origem; a proliferação de espaços para correção de menores de idade, e outras medidas públicas. Ou seja, a noção de juventude somente adquiriu consistência social a partir do momento em que entre a infância e a idade adulta começou-se a verificar um prolongamento – e os problemas sociais dele decorrentes, do período de passagem dos indivíduos e que é referida muitas vezes como fase de vida (FERREIRA; MAGALHÃES, 2010).

De acordo com Margulis (2001), não podemos falar em juventude, mas em juventudes, visto que há distintas maneiras de ser jovem. É impossível acreditar que é a mesma coisa ser um jovem de classe média ou um jovem carente; ser um jovem ou uma mulher jovem; ser jovem nos 1960 e ser jovem hoje. Há diferenças mesmo entre os jovens moradores de países, regiões, cidades ou bairros distintos. O que unifica essa heterogeneidade é o compartilhamento de condições materiais de existência semelhantes, numa vivência caracterizada por experimentações em todas as dimensões da vida social. As-

sume importância o exercício de novas experiências, sensações e emoções que trazem conhecimento sobre si mesmo e sobre o mundo, fazendo dessa fase da vida o momento, por excelências, do exercício da inserção social.

Gobbi (2010) salienta que há várias definições possíveis para o conceito de juventude, desde a faixa etária, variando de 10, 11, 12, 14 anos até 18, 21, 24 anos, passando por características biológicas e psicológicas, critérios socioeconômicos, estados de espírito, estilo de vida, setor de cultura, ou ainda as múltiplas combinações desses aspectos, com uma aparente confusão entre adolescência e juventude. Para a Organização das Nações Unidas, em Assembléia Geral realizada em 1985, e que também é considerada pela Secretaria Nacional da Juventude, organismo ligado à Presidência da República, a classificação adotada é aquela compreendida entre 15 e 24 anos. Essa parcela de população girava em 2010, em torno de 35 milhões de adolescentes e jovens adultos, correspondendo a cerca de 20% da população brasileira. Esse grupo apresenta uma grande diversidade, tanto sob a perspectiva étnica quanto de estrutura social e que é semelhante à do país como um todo.

Por mais que a faixa etária e algumas características subjetivas e biológicas aproximem essa multidão, o contexto sócio-econômico e cultural proporciona experiências realidade e juventude diversas. [...] Temos, ainda as diferenças

de raça/etnia. [...] Temos ainda, as diferentes orientações sexuais. As desigualdades, para além das diferenças, são múltiplas no Brasil. A primeira que sempre nos ocorre é a de classe social. Assim como a população em geral, tem também uma massa de jovens pobres e uma faixa bem menor daqueles providos financeiramente. Esses grupos têm acessos diferentes à cultura, ao lazer, ao trabalho, à escolaridade, à circulação nas cidades, nos estados e no país. [...] As diferenças aqui apontadas são as mais gritantes e não representam todos os grupos. Há diversidade ideológica, religiosa, cultural. Não podem esquecer, também, das marcas que diferenciam os moradores do interior, das capitais e das cinco regiões do país, que apresentam características muito próprias. (ROCHA, 2006, p. 205).

De acordo com Catani e Gilioli (2008), existem múltiplas possibilidades de compreender as culturas juvenis marcadas por diversos pressupostos teóricos desenvolvidos ao longo do tempo. A partir do século XX, podem ser elencadas as seguintes principais interpretações sobre a conceituação de juventude: 1) Escola de Chicago, surgida a partir dos anos 20, cujas investigações centram-se nos campos da Sociologia e Psicologia, e na qual a juventude era tratada como problema. Os temas constantes dos pesquisadores eram as gangues, os delinquentes, os marginais e seus códigos de rua que precisavam de medidas correcionais por parte do Estado. 2) A

(sub) cultura juvenil, configurada por volta de 1940 e que ressaltam a ideia de uma unidade cultural de juventude em todo o mundo. Por essa visão, os jovens compartilhavam a mesma condição social e etária em qualquer contexto. Surgiu no auge do Estado de Bem Estar Social, quando o emprego e o consumo juvenis se expandiram de modo intenso, principalmente nos Estados Unidos e na Europa, que exportavam modelos como o rock, o movimento hippie e o comportamento sexual liberalizante. 3) Escola de Birmingham, que ganha corpo a partir da década de 60 e que enfatiza a diversidade de condições juvenis, abandonando a ideia de uma cultura juvenil homogênea. As várias subculturas juvenis seriam produto de proletarização de grandes contingentes populacionais. 4) A partir da década de 1980, os estudos sobre juventude centram-se na área cultural, analisando a influência cada vez maior das culturas juvenis sobre a indústria cultural, a moda, a comunicação, a vida urbana. 5) A partir dos anos 90, a juventude volta a ser avaliada sob a perspectiva do problema ou do dano, em que os jovens são associados à desordem social – comportamento de risco, delinquência, drogas, entre outros. Na medida em que coloca os jovens numa permanente situação de risco cujas soluções e ações públicas devem ser focadas para a superação do problema, inibindo os investimentos e percepções de que eles seriam sujeitos de direito, com potencialidades e possibilidades, tem-se uma abordagem reducionista.

Outra imagem associada ao jovem é de que ele estaria numa fase transitória, numa condição intermediária de preparo para a vida adulta, que se espera que seja socialmente ajustada e produtiva.

### **Encapsulando o tema *Gadgets***

É necessário existir um contexto social, político e econômico que propicie a disseminação das novas tecnologias, e não o contrário. Se hoje ao nosso corpo aderem-se *gadgets* é porque, de alguma forma, há condições favoráveis para que eles se tornem íntimos e indispensáveis.

Entre tais condições favoráveis, os celulares, *ipods*, *smartphones*, *tablets*, junto a tantos outros modernos aparelhos multifuncionais, são os bens simbólicos da contemporaneidade que sintetizam, de forma exemplar, os valores distintivos em uma sociedade de consumo que, como tal, se sustenta na desigualdade, na diferenciação, mas que também estabelece uma lógica bastante particular que inclui, exclui e classifica coisas e pessoas.

Nesse quadro parece indiscutível que os jovens são os mais seguros usuários dos aparelhos multifuncionais que acabam por impor um novo ritmo ao cotidiano. E sua familiaridade com os *gadgets* acaba por conferir-lhes um significativo poder e inédito no contexto social.

É a tecnologia com que os jovens têm se aproximado nas últimas décadas, por suas práticas de consumo, mas, sobretudo, pelas afinidades “naturais” com

suas inovações, que são cada vez mais rápidas e intrincadas, com isso imprimindo o mesmo ritmo veloz e complexo com que a juventude contemporânea parece olhar o mundo, influenciado de maneira determinante o cotidiano dos adultos. Para as gerações posteriores aos anos 1990, período a partir do qual mais se aceleraram as recentes e revolucionárias inovações tecnológicas e de comunicação, surgem novas percepções e habilidades cognitivas – o texto linear expande-se para o hipertexto; mudam os valores que orientam suas escolhas, aquelas que estejam de acordo com a sua própria lógica de pensamento; as práticas obedecem à mesma lógica daquelas próprias da sociedade de consumo *mainstream*.

Os *gadgets*, com sua conectividade e funcionalidade múltipla embutida, otimizam os usos sociais do tempo e do espaço, pois são multifuncionais; são móveis e aderentes; armazenam gostos e preferências; comunicam, informam e compartilham. São compreendidos como eletrônicos de última geração, aqueles que conferem prestígio e atualidade a quem os possui. McLuhan (2007) já dedicou um capítulo ao tema e como os meios e comunicação analisados pelo autor são “extensões do corpo”, os *gadgets* são prolongamentos artificiais dos cinco sentidos naturais. Enquanto a tecnologia é um *habitus* (BOURDIEU, 1983) para os jovens, para os adultos é um hábito que precisa ser continuamente aprendido (ROCHA; PEREIRA, 2009).

A tecnologia, através dos usos sociais dos *gadgets*, é um agente facilitador para a prática da sociabilidade, agregando em si e convergindo para esse fim todos os seis valores centrais da juventude pensados e propostos por Rocha e Pereira (2009), quais sejam: fragmentação, ambivalência, afetividade, autenticidade, gregarismo e questionamento. Com testemunho afirmam que

A fragmentação dos modelos existenciais e das referências externas encontra seu lugar na maneira com que se dá a convergências de diferentes tipos de informação em um só *gadgets* – de maneira hipertextual e não linear. A insegurança e angústia geradas pela ambivalência dos diferentes papéis dos jovens em também diferentes espaços sociais são amenizadas com a capacidade de armazenamento de dados que é proporcionada pela mais recente tecnologia, trazendo uma materialidade para a construção de identidades a partir de seus gostos, escolhas e pertencimento. A afetividade, traduzida na necessidade de estabelecer vínculos de confiança com seus pares, encontra nestes aparelhos eletrônicos sem lugar preferencial entre os objetos de consumo, já que permanece *online* é uma maneira de se colocar a disposição do Outro [...]. Por sua vez, a organização dos dados, a seleção das informações, a prática do compartilhamento (também seletivo) e a rede social que daí se estabelece consolidam a autenticidade, quando é importante

ser único, mas também ser par. Nesta troca, também se sustenta o gregarismo, (onde a conectividade se revela uma importante base de sustentação de laços sociais). A necessidade de questionamento, por sua vez, é alimentada com o alcance e a velocidade das informações que, quase ilimitadamente, apresentam-se diante de seus olhos (ROCHA; PEREIRA, 2010, p. 398).

Em suma, os *gadgets* sintetizam a experiência de “ser jovem” a partir de seus dispositivos técnicos facilitadores para a vivência de seus valores centrais. Celulares e mp3 armazenam, em *mega-bites*, o estilo de vida de seus usuários – são fotografias, músicas, vídeos, mensagens, redes sociais e todo o tipo de informações que falam mais a respeito de sua identidade do que o próprio documento de papel que carregam em suas carteiras. Ao mesmo tempo, as tarefas do dia a dia confundem-se com as múltiplas opções de trabalho e de lazer, tempo útil e tempo livre, convergem para o mesmo *gadgets*, a tecnologia feita para entreter em qualquer espaço e qualquer momento.

### **Encapsulando o tema Educação**

Silva (2012), referindo-se à Universidade Pirata de Barcelona, lançada em 15 de novembro de 2006 como ideia, mostra a oferta possível de cursos livres a partir de janeiro de 2007. Nesse dia, os Okupas professores revelaram a palavra de ordem: no vas a tener casa em tu puta vida, ni vida em tu puta casa. Piratea La

vida. Bienvenidos a La universidad de La vida... ipirata! Era o site da Red Latina sin Fronteras, que trazia essa informação (VALLEJO, 2008).

Interessante é destacar alguns cursos de UP: Seminário de Instituto Precario y Práticas Piratas – abordando a história da Pirataria e sua evolução; Las paredes hablan, dedicado ao grafite; Agroecologia: Unproductiv: Talher de nada. Projetos como esses ocorrem em várias partes do mundo através de iniciativa daqueles que buscam outras formas e maneiras do fazer pedagógico. Os Edupunks oferecem outra proposta/postura para a educação. Em uma tentativa de definição para o termo, Silva (2012, p.139) acompanha Freire (2008) quando este explica que:

“Edupunk” é uma aproximação às práticas de ensino e a aprendizagem baseada na atitude “do it your self” (DIY) [Faça Você Mesmo]. Mas embora o conceito seja recente, identifica um conjunto de atitudes, a comunidade e usos da tecnologia que são tão antigos como a internet e tem vivido um desenvolvimento extraordinário nos últimos anos, paralelamente com a explosão da Web 2.0. (FREIRE, 2008).

Ainda, apropriando-se em Freire (2008), Silva (2012, p.139) explica, também, que:

O termo Edupunk foi cunhado por Jim Groom em 25 de maio de 2008, no blog desse professor da University of Mary Washington, quando se referia à novela de Ernest Jünger,

*The Glass Bees* publicada em 1957 e reeditada em 2000 nos EUA (FREIRE, 2008). Posiciona o Edupunk contra a cooptação capitalista do trabalho dos educadores e progressiva dos tecnólogos educacionais.

Um Manifesto Edupunk foi proposto em 2010 com as proposições para os adeptos e simpatizantes do movimento:

- Aulas são conversações;
- A relação é dinâmica, e a dinâmica, relacional;
- Seja hipertextual, multilinear, heterogêneo e heterodoxo;
- Edupunk não é o que acontece na sala de aula, é o mundo em sala de aula;
- Seja como caminhante... faça seu caminho andar...;
- Seja um mediador, e não um mediador do conhecimento;
- Quebre a cabeça para criar regras em grupo, quando as criar, quebre-as;
- As suas regras são emergentes, polivalentes, invisíveis;
- Assumir a mudança é somente uma questão de atitude;
- Sinta-se parte de um trabalho coletivo;
- Não seja como uma TV, interpele aqueles que o rodeiam;
- Expandir a sua mensagem é explodir as quatro paredes que o cercam;
- Mescle, copie, aproprie, bisbilhote, brinque, transforme, faça, derrape;
- Para o inferno com a oposição real/virtual;
- Sem a colaboração, a educação é uma ficção;
- Seja um ator em seu ambiente, investigue através das ações;

- Faça você mesmo... mas também, e essencialmente, faça com os outros;
- Seja Edupunk, destrua estas regras, crie suas próprias e depois as destrua. (SILVA, 2012, p.140).

Percebe-se, nas propostas descritas, o posicionamento político, ao colocar em foco o próprio fazer educação, a própria noção de educar, não apenas para o nível superior, mas, e principalmente, para o primeiro ciclo do ensino fundamental, momento no qual o aluno está em fase de formação. Só assim, é possível formar para outro modelo de ensino, e conseqüentemente, para outra forma de encarar o mundo.

Qual é a vontade do aluno de passar de sujeito passivo para sujeito ativo de sua própria educação? Pergunta Pardo Kuklinski, em *Geeknomia* (2007, p. 114-115), que enfatiza a necessidade de mudar a atitude de frequentar uma universidade-hotel para uma universidade-laboratório.

Refletindo sobre estas duas categorias, Silva (2012, p. 141) explica, com detalhes, que a proposta de universidade-hotel é aquela em que estudantes, professores e demais atores estão apenas de passagem, feito clientes a terem suas vontades e necessidades atendidas. Não existe um envolvimento, e a inovação nos processos de aprendizagem não é constante. A contradição que se apresenta é imediata: em se tratando de hotel, a hospitalidade é praticamente uma exigência, colocando na mesma relação de responsabilidade o eu e o outro. As palavras de Lipovetsky (apud

MOI, 2010, p. 21), quando questionado sobre o consumo de experiência e o novo luxo, afirmam, por reconhecer numa universidade-hotel o consumo, inclusive de algum conhecimento:

[O consumo de experiência] Vai além dos produtos que podem me trazer esse ou aquele conforto, ou me identificar com essa ou aquela classe. As razões para escolher um celular, hoje, vão além das especificações. Queremos ouvir música, tirar fotos, receber e-mails, jogar. Ter vivências, sensações, prazeres. É um consumo emocional... O luxo, apesar de ainda existir na forma tradicional, também está mudando. Quando buscamos um hotel de luxo hoje, não queremos torneiras de ouro, lustres. O luxo está nas experiências de bem-estar que o lugar pode oferecer. Spa, sala de ginástica, serviço de massagem. O bem-estar é o novo luxo.

Já, a universidade-laboratório indica a possibilidade de buscar o novo, de experimentar, de projetar. Mas cabe também ao aluno, ser sujeito de sua formação e, nesse aspecto, o aprendizado para saber “filtrar” quais informações podem se transformar em conhecimento deve ocorrer logo nas séries iniciais do ensino fundamental.

No debate da chamada crise da universidade Latino-Americana no Pós digitalismo, Pardo Kuklinski indica que um novo modo de qualquer coisa sempre começa com desconforto, ao argumentar que

É um tempo de mudanças constantes, especialmente em nível de produção, consumo e de mercado de trabalho. É uma categorização provisória, até que encontremos um termo mais apropriado. As empresas e instituições capitalistas são as que redefiniram o digitalismo transformando-o em onipresente. Os processos industriais da economia da informação são agora exclusivamente digitais e o termo irradia ambiguidade. Se todos os fluxos de informação são gerados no espaço das TICs, são digitais. Por que ainda se enfatiza tal condição? Por isso, a palavra digital se tornou muito confusa, porque aqueles que a utilizam não acostumaram a fazer diferença entre os fluxos e as tecnologias utilizadas. Muitas vezes se abusa dela ou se utiliza incorretamente. Assim, que bem vindos ao pós digitalismo. (KUKLINSKI apud SILVA, 2012, p. 143).

### Último round

A participação das novas tecnologias digitais e o processo de convergências midiáticas, reunindo telefone celular, computador, rádio, televisão aberta e por cabo/satélite, entre outros *gadgets*, é o principal instrumento a influenciar a juventude. Com alto poder de interatividade, de interconexão e de socialização têm atraído as juventudes, que são os seus maiores usuários.

Nessa perspectiva, uma verdadeira revolução digital está ocorrendo aceleradamente porque a produção e distribuição de conteúdos, antes concentradas nos veículos de comunicação de massa, representados pela televisão,



rádio, imprensa, está experimentando uma fase de transição na qual as formas de produção e distribuição de informação passam a ser feitas de forma individualizada.

Um olhar expandido, mas sintético, permite compreender que a juventude emerge, especialmente na segunda metade do século XX, como categoria social relevante, no âmbito dos processos de urbanização. Compreendida então como questão urbana e contemporânea, a juventude converte-se em foco de preocupação do Estado e de diversos setores sociais, entre eles a mídias, a partir de temáticas como educação, delinquência e trabalho. A despeito disso, a definição do que é ser jovem permanece um duplo desafio, para os próprios jovens e para a sociedade, frente aos modelos existenciais hegemônicos. Os modelos existenciais hegemônicos, as grandes narrativas, aquelas ideologias que organizavam as práticas sociais, revelam um processo de declínio de sua importância e poder.

A centralidade para a juventude contemporânea não é mais algo tangível e de fácil identificação. O formato que as experiências assumem se mostra mais próximo de um caleidoscópio que as classificações rígidas. Ideias, coisas, práticas e pessoas tomam mais a forma de um jogo de imagens, como uma bricolagem do imaginário no qual o mundo

não se escreve em texto limiar, mas hipertextual. A experiência é diversificada, feita de cortes rápidos, planos abertos, contrastes, colagem e retalhos.

Na verdade, a proposição que orienta as reflexões deste trabalho é a de que existem valores sociais centrais na contemporaneidade – influenciados pelo imaginário do ser jovem – que são facilitadas com uso das novas tecnologias voltadas para a comunicação. Se, hoje, ao nosso corpo aderem-se tantos *gadgets* é porque, de alguma forma, há condições favoráveis para que eles se tornem tão íntimos e indispensáveis.

Numa sociedade de consumo, que, como tal, se sustenta na desigualdade, na diferenciação, também se estabelece uma lógica bastante particular que inclui, exclui e classifica coisas e pessoas. Daí ser permitido afirmar que a juventude, a educação e mesmo os *gadgets* vivem no gerúndio: estão sempre iniciando, crescendo, aprendendo, concluindo, experimentando, escolhendo, esperando, construindo, fotografando, entre outros. Os jovens parecem não habitar o presente, seu tempo é o futuro. Eles são os vestibulandos, os graduandos, os formandos (ROCHA; PEREIRA, 2010); expandindo e potencializando seus corpos e, sobretudo, o consumo para serem únicos e, no mesmo gesto, realizar a magia de diluírem-se entre seus pares.

## Referências

- ARIÈS, P. *História social da criança e da família*. 1. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BOURDIEU, P. A juventude é apenas uma palavra. In: BOURDIEU, P. *Questões de Sociologia*. 1. ed. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.
- CATANI, A. M.; GILIOLI, R. *Culturas juvenis: múltiplos olhares*. 1. ed. São Paulo: Editora UNESP, 2008.
- FERREIRA, G. M.; MAGALHÃES, D. R. Juventude e comunicação: pluralidade e diversidade social. In: BARBOSA, H.; MORAIS, O. J. (Org.). *Comunicação, cultura e juventude*. 1. ed. São Paulo: Intercom, 2010.
- FREIRE, J. *Há nascido el edupunk? Las origines*. 2008. Disponível em: <<http://www.soitu.es/soitu/2008/07/07/pieldigital>>. Acesso em: 10 set. 2010.
- GOBBI, M. C. Nativos digitais: interfaces com a cultura midiática. In: BARBOSA, M.; MORAIS, O. J. (Org.). *Comunicação, cultura e juventude*. 1. ed. São Paulo: Intercom, 2010.
- KUKLINSKI, P. H. *Planeta web 2.0*. Inteligencia colectiva o medius fast food. 1. ed. Grup d'Interations Digitals. Barcelona/México DF: Flacso, 2007.
- MARGULIS, M. Juventud, uma aproximacion conceptual. In: BURAK, S. D. (Org.). *Adolescencia y juventud em America Latina*. 1. ed. Cartago: Libro Universitário Regional, 2001.
- MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 3. ed. Rio de Janeiro: Cultrix, 2007.
- MOI, I. *Bem-estar é o novo luxo, afirma filósofo francês Gilles Lipovetsky*. 2010. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/805866-bem-estar-e-o-novo-luxo-afirma-filosofo-frances-gilles-lipovetsky.shtml>>. Acesso em: 10 out. 2010.
- MORIN, E. *Cultura de massas do século XX: o espírito do tempo II: neurose*. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- PAIS, J. M. *Culturas juvenis*. 1. ed. Portugal: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1993.
- ROCHA, E.; PEREIRA, C. *Juventude e consumo: um estudo sobre a comunicação na cultura contemporânea*. 1. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2009.
- \_\_\_\_\_. Sociabilidade e novas tecnologias: os significados do consumo entre os jovens. In: BARBOSA, M.; MORAIS, O. J. (Org.). *Comunicação, cultura e juventude*. 1. ed. São Paulo: Intercom, 2010.

ROCHA, M. C. Juventude: apostando no presente. *Imaginário*, São Paulo, v. 12, n. 12, p. 205-233, jun. 2006.

SAVAGE, J. *A criação da juventude*: como o conceito de Teenage revolucionou o século XX. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2009.

SILVA, P. Edupunk, Geeks, Net Generation, Diy. Universidade e universitário no pós-digitalismo. In: SOARES, E. M. S.; PETARNELLA, L. (Org.). *Cotidiano escolar e tecnologias*. 1. ed. Campinas, SP: Alínea, 2012.

VALLEJO, M. *Universitat Pirata de Barcelona*. El objetivo: Criar ferramentas teóricas nuevas. 27 junio, 2008. Disponível em: <<http://red-latina-sin-fronteras.com/universitat-pirata-barcelona>>. Acesso em: 25 set. 2010.

**Recebido em setembro de 2014**

**Aprovado para publicação em outubro de 2014**

