

ALICE SUZART

TATIANA SCHWARTZ

Crianças e adolescentes no convívio sócio-virtual

Introdução

A pós-modernidade é cenário do desenvolvimento de uma recente configuração social, inaugurada no século XX: o mundo virtual. A noção humana de espaço e tempo comprimiu-se, inovações tecnológicas surgem a cada momento e popularizam-se aparelhos dotados de uma surpreendente capacidade de portabilidade e praticidade. O que se acreditava ser uma influência do universo em rede sobre o que se conhecia como *vida real*, sendo esta espacial, crônica e privada, descobre-se não apenas algo presente em nossas vidas, mas a instância na qual boa parte da existência humana hoje se realiza.

Este universo ilimitado, atópico, acrônico e desincorporado (CHAUI, 2013) tornou-se, no século XXI, uma outra esfera da vida real, de grande importância e papel central na vida das crianças e adolescentes, e não apenas uma extensão lúdica de suas atividades. A consagração do jovem como ser social reconhecido dentro e nas fronteiras de suas múltiplas comunidades de princípios (BAUMAN, 2005, pp. 17-19)¹ passou a estar estreitamente vinculada

¹ “É comum afirmar que as “comunidades” (às quais as identidades se referem como sendo as entidades que as definem) são de dois tipos. Existem comunidades de vida e de destino, cujos membros (...) “vivem juntos numa ligação absoluta”, e outras que são “fundidas unicamente por ideias ou por uma variedade de princípios”.¹ (...) A questão da identidade só surge com a exposição a “comunidades” da segunda categoria – e apenas porque existe mais de uma ideia para evocar e manter unida a “comunidade fundida por ideias” a que se é exposto em nosso mundo de diversidades e policultural.” (...) “Em nossa época líquido-moderna, o mundo em nossa volta está repartido em fragmentos mal coordenados, enquanto as nossas existências individuais são fatiadas numa sucessão de episódios fragilmente conectados. Poucos de nós, se é que alguém, são capazes de evitar a passagem por mais de uma “comunidade de ideias e princípios”, sejam genuínas ou supostas, bem-integradas ou efêmeras (...).” (BAUMAN, 2005, pp. 17-19).

à existência de perfis em diversas redes sociais, nos quais colocam em evidência não apenas matizes de sua personalidade e retratos de suas experiências no “mundo sensível”, mas também projeções de desejos que, muitas vezes, não têm perspectivas de concretizar no ambiente não-virtual.

A partir dessa reflexão, surge o questionamento: como se encontram, nesse contexto, os jovens, que nasceram inseridos numa realidade que parece estender-se – ou talvez desmembrar-se – num mundo fora do tempo e espaço físicos? Buscando saber como lidam com os recursos tecnológicos os nativos da “Nação Digital”, – a “aldeia global” de jovens nativos da era tecnológica – analisaremos, através de diferentes perspectivas, a atividade de crianças e adolescentes constantemente conectados com os espaços em rede.

O jovem como consumidor – emissor de signos e informações no meio virtual

A veiculação em massa de imagens que exploram o hedonismo, superexpondo nas mídias virtuais o corpo jovem – como reflexo da sensualização precoce e “objetificação” do mesmo, estabelecidas com o advento do signo/imagem como produto-chave da lógica de mercado capitalista pós-moderna – tornou-se comportamento recorrente. Publicar recortes visuais de suas vidas (fotos que dão a impressão, aos observadores, de um estado de eterna felicidade) bem como textos concisos portadores de informações facilmente assimiláveis parece mostrar-se uma necessidade para muitos jovens, que buscam, talvez, autoafirmação e popularidade através de *likes*, *tweets* e *hashtags*², numa fuga às insatisfações e insucessos do meio concreto, *offline*.

Através deste comportamento, se tornam grandes vetores e consumidores de mensagens verbais ou, principalmente, não-verbais, pré-fabricadas, apelativas, de alto poder persuasivo e condutoras de opinião. A saturação de conteúdos e a poluição visual, com-

² Ferramentas das redes sociais *Facebook* e *Twitter*.

binadas ao tempo aparentemente reduzido para o cumprimento das inúmeras demandas escolares/acadêmicas e da vida social, vêm conduzindo a uma cultura de “compartilhamentos instantâneos”³ e de análises superficiais.

Com as incríveis facilidades de conexão na Internet, o “bombardeio” de informações engessa as habilidades interpretativas através da confusão e até mesmo letargia provocadas pelo acesso contínuo de *hipertextos* – pontos de contato entre milhões de atalhos virtuais – que acabam também por desviar a atenção, “obstruindo o filtro de informações” humano e “embaçando” a percepção acerca do que é realmente relevante e prioritário. Adolescentes vêm adotando com mais frequência o hábito do *multitasking*⁴, acreditando serem capazes de desempenhar com perfeição as diversas tarefas simultâneas a que se propõem, enquanto, na verdade, eles as executam com eficácia inferior à atingida nas situações em que estão focados em atividades isoladas – como evidencia o estudo pioneiro do pesquisador Clifford Nass, da Universidade de Stanford, Califórnia.⁵

O domínio da imagem, a despolarização e as articulações sociais no início do século

O paradigma racionalista moderno que segregava corpo e alma, sensível e inteligível, matéria e consciência, distinguindo desta maneira *substância* e *indivíduo*, se reconfigura na sociedade contemporânea virtual. A experiência humana, que sempre se deu através do corpo – modo fundamental de ser e perceber – ressurgue no âmbito virtual a partir de uma configuração inédita, um espaço *outro* que transcende a materialidade e é vetor de um universo aberto. Permeada de possibilidades infinitas e imprevisíveis, a cibercultura se afirma (CHAUI, 2013).

³ Referente à ferramenta do *Facebook*.

⁴ Realização de multitarefas.

⁵ A entrevista e exposição do estudo de Clifford Nass estão disponíveis no documentário “Nação Digital”.

O mundo virtual se expressa sobretudo através da percepção visual. Extremamente rentável, o universo das imagens é continuamente explorado para o estímulo do consumo – consumimos publicidade, arte, moda, vídeos musicais e produtos imagéticos nos mais variados formatos. A economia, a política, a sociedade e a cultura se espetacularizam, dando forma ao que Guy Debord caracterizou como sociedade do espetáculo.

(...) Para Debord, o espetáculo é uma ferramenta de pacificação e despolitização; é uma “permanente Guerra do Ópio”, que choca os sujeitos sociais e os distancia das obrigações mais urgentes da vida real (...). O conceito do espetáculo de Debord está completamente ligado ao conceito de separação e passividade, pois em espetáculos consumistas submissos, o homem é afastado da sua vida ativamente produtiva (KELLNER, 2004, p. 6).

Essa noção de alienação através do consumo de imagens encontra respaldo na reflexão de Umberto Eco (2003)⁶ sobre o dispositivo retórico aristotélico da prova por indução: sendo o *exemplo* visual em lugar de verbal, a reação crítica torna-se mais difícil. Em um contexto imperado por imagens, existe uma consagrada manipulação da propaganda direcionada ao consumo, aspecto que, entre outros efeitos, intensifica o fenômeno capitalista global do consumismo.

Entretanto, concomitante ao *globalitarismo* (SANTOS, 2001, p. 46-55) imagético perverso que se imaginou ser uma possível causa da despolitização em massa, surgem múltiplos movimentos civis organizados através de redes sociais, como *Facebook* e *Twitter*. Uma verdadeira onda mundial de protestos populares foi iniciada entre 2010 e 2011 com a Primavera Árabe e o *Occupy Wall Street*. Se por um lado, existe uma intensa manipulação dos jovens exercida pelas mídias, que opera por intermédio do fácil convencimento proporcionado por argumentos meramente visuais, por outro, cresce o número de questionamentos e contestações de padrões pré-deter-

⁶ “ (...) As imagens possuem, por assim dizer, um tipo de poder Platônico: elas transformam ideias individuais em ideias gerais. Então, por educação e por comunicação puramente visual, é mais fácil implementar estratégias persuasivas que reduzam nosso poder crítico” (ECO, 2003).

minamos, a exemplo das ditaduras no Oriente Médio e da condição social imposta pelo capitalismo financeiro monopolista. Os ambientes virtuais, dessa maneira, tornam-se também espaços de mobilização, em que a propagação de denúncias e expressão de insatisfações é imediata, ampliando as possibilidades de participação política para uma quantidade cada vez maior de pessoas e servindo de suporte à organização e realização dos protestos.

O aspecto comportamental: relações interpessoais

A urgência por tempo é marca intrínseca à pós-modernidade, sendo esta, por sua vez, organizada segundo uma dimensão de tempo-espaço comprimida (HARVEY, 2010, p. 257). Realizam-se em *tempo real* buscas online para pesquisas, traduções e satisfação de dúvidas de todos os tipos, fazendo a época em que era necessário se deslocar para uma biblioteca para buscar entre milhares de prateleiras um único livro parecer longínqua, assim como aquela em que se ansiava comprar um disco raro, hoje disponível em rede ao alcance de apenas alguns cliques. Instantâneo é o envio e a recepção de mensagens, fotos e vídeos; instantâneo é o acesso à informação. As relações sociais, por sua vez, parecem ser também cada vez mais instantâneas.

Há uma notória e massiva tendência à superficialização dos relacionamentos interpessoais neste começo de século. Em paralelo ao surgimento de novos arranjos familiares e afetivos mais flexíveis há a simplificação das relações, que são muitas vezes consideradas ideais quando apenas físicas, diminutas e efêmeras. Relacionamentos afetivo-sexuais iniciam-se e esvanecem-se de forma análoga à música e à produção literária contemporâneas – canções na lista da *Billboard*⁷ e *best-sellers* são esquecidos momentos após seus lançamentos.

⁷ “The week’s most popular current songs across all genres, ranked by radio airplay audience impressions as measured by Nielsen BDS, sales data as compiled by Nielsen SoundScan and streaming activity data from online music sources tracked by Nielsen BDS. Songs are defined as current if they are newly-released titles, or songs receiving widespread airplay and/or sales activity for the first time.” Leia mais em: <http://www.billboard.com/charts/hot-100#P76g6ltLp8eGw5wJ.99> acessado em 29 de outubro de 2013.

Sob essa lógica de superficialidade, os *chats*, comentários e *tweets*⁸ permitem a proliferação de discursos fragmentados, sem nenhum compromisso com a veracidade das informações, enquanto sob a máscara⁸ do anonimato, muitos jovens perdem a noção de responsabilidade e se expressam através de palavras agressivas, utilizando o *cyberbullying* como arma de desmoralização gratuita e despropositada de outrem. Espalha-se assim uma sensação de completa invisibilidade e privacidade no âmbito virtual, como se discursos tendenciosos e de teor preconceituoso pudessem ser pulverizados sem a perspectiva de ter de se lidar com qualquer culpabilização ou consequência. Nesse sentido, jovens cada vez mais inseridos numa esfera de individualismo e apoiados na crença de que são impunes no meio digital, – aparentemente protegidos pelas telas e configurações de segurança de algumas redes – ao não definirem seu papel no mundo *online* e não terem claros seus objetivos neste, acabam portando-se de maneira irresponsável e desrespeitosa, uma vez que não conhecem a si o suficiente para praticarem sua liberdade como condição da ética (FOUCAULT, 2004, pp. 1-3).

O distanciamento dos contatos pessoais diretos, complexos, é reforçado com a gênese de um universo digital sem limites e dotado de milhares de possibilidades de conexão. O lado positivo da revolução tecnológica, que seria a promoção de grande acessibilidade e a potencialização de “encontros” entre diversas culturas – através do meio virtual que dispensa a necessidade de locomoção e a presença do corpo físico – se esgota na medida em que muitos jovens passam a privilegiar as relações estabelecidas via Internet, até mesmo com pessoas em outros países, continentes, sacrificando seus círculos sociais próximos, como a família e a escola. Tal perfil, cada vez mais comum, pode ser ilustrado pelos estudantes do MIT – *Massachusetts Institute of Technology*, como observam Rushkoff e Dretzin em seu documentário, que durante as aulas manipulam duas, três ou mais mídias simultaneamente, de modo a não perder oportunidades de contato com amigos ou outros professores, enquanto durante encontros ao vivo com essas pessoas continuam imersos nas

⁸ Ferramentas das redes sociais *Facebook* e *Twitter*.

redes sociais; de modo curioso, por vezes estes jovens se comunicam através de seus dispositivos eletrônicos com outros que estão fisicamente próximos, num mesmo recinto. Um outro exemplo é o dos *otaku*⁹, adolescentes e adultos japoneses viciados em animações e jogos eletrônicos como o *LovePlus*¹⁰, no qual constroem entre seus avatares 11 e figuras digitais relacionamentos afetivos, preferindo estes, perfeitamente controláveis, isentos de conflitos, próprios de um mundo de fantasia, a qualquer contato físico-sexual.

A não-linearidade do pensamento

Já nos anos 60, Marshall McLuhan¹² (1962 apud ECO, 2003) previa uma transformação na maneira linear de pensar, outrora instaurada pela invenção da imprensa. Todd Oppenheimer caracteriza e critica esta forma não-sequenciada de pensamento no livro “*The Flickering Mind*”¹³ no qual o autor estuda a existência de um fenômeno de queda na produção intelectual dos jovens estudantes por conta de uma desestruturação no modelo de ensino e aprendizado.

Seus maiores alvos são as escolas que aderem ao ensino completamente digitalizado e, com isso, promovem o uso exacerbado da Internet, o que acarretaria o estabelecimento de um ambiente de dispersão e ilusão e a impossibilidade da manutenção de um pensamento focado em apenas um objetivo, tornando regra quase absoluta a prática de multitarefas. Oppenheimer aponta para a intensificação da necessidade das crianças pela gratificação instantânea,

⁹ Originalmente japoneses fãs de animes e mangás. Hoje também recebem essa denominação os que são viciados nessas e outras formas de entretenimento, como *videogames*, computadores, entre outros. Veja a reportagem da BBC News Magazine “The japanese men who prefer virtualgirlfriends to sex” disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/news/magazine-24614830>> acessado em 24 de outubro de 2013.

¹⁰ Jogo da empresa japonesa *Nintendo*.

¹¹ Personagens digitais.

¹² Autor do livro “A Galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico”. Citado por Umberto Eco em “Da Internet a Gutenberg” – Conferência apresentada na *The Italian Academy for Advanced Studies in America* em 12 de novembro de 1996.

¹³ Título completo: “*The Flickering Mind – Saving Education from the False Promise of Technology*”. 2003.

consistindo nisto a ilusão – em rede, a qualquer momento qualquer site pode ser acessado, toda dúvida pode ser *online*. A praticamente surreal e ilimitada realidade virtual, portanto, não deveria ser utilizada como parâmetro para a instrução de crianças e adolescentes para seu ingresso na vida prática.

O autor defende, contudo, o uso de computadores nas escolas de forma responsável, uma vez que eles serão, no futuro, instrumento de trabalho da maior parte dos alunos. Muito provavelmente, o mais relevante dentre os instrumentos. O *uso responsável* dos recursos em rede, todavia, é um conceito acerca do qual ainda não há consenso. Por um lado, autores como Oppenheimer (2003) e Christian Rittelmeyer (2007) afirmam ser necessário proteger as crianças dos danos que a exposição massiva à Internet pode provocar – danos estes que podem vitimar não apenas o pensamento, como também o cérebro em si. A comunicação *online*, por outro lado, tende a tornar-se mais necessária a cada instante, e, nesse contexto, privar os alunos da oportunidade de se habilitarem para a utilização das novas tecnologias poderia conduzir a sérias dificuldades no meio laboral. Possuir perfis em redes sociais como o *LinkedIn* ou *Facebook* vem se tornando quase um pré-requisito para a inserção no mercado de trabalho, um aspecto por vezes tão relevante para a contratação e a visibilidade profissional quanto currículos convencionais.

Novas leituras e possibilidades no campo da educação

Observando a conjuntura de maneira mais ampla, é irrefutável o fato de que a forma com que lemos o mundo não é a mesma desde que surgiram os primeiros textos escritos. A análise de Lúcia Santaella (s.d.) acerca dos diferentes tipos de leitores que apareceram ao longo da história distingue três tipos: o primeiro é o leitor contemplativo da era pré-industrial, hegemônico até meados do século XIX; o segundo é dinâmico, filho da revolução industrial e herdeiro da revolução eletrônica, instável, leitor de um mundo permeado de

imagens, sons, cores e signos que se sobrepõem; e o terceiro, por sua vez, faz parte dos espaços incorpóreos da virtualidade. O leitor virtual habita espaços nos quais não precisa estar presente; janelas surgem e desaparecem em segundos e, diferentemente do leitor que manuseia páginas, este não segue a sequência convencional de um texto. Sob a mesma lógica que possuía dentro da cultura oral ágrafa, não é estritamente objetivo, como o homem moderno pretendeu ser. “Trata-se de um leitor implodido cuja subjetividade se mescla na hipersubjetividade de infinitos textos num grande caleidoscópio tridimensional onde cada novo nó e nexos pode conter uma outra grande rede numa outra dimensão” (SANTAELLA, s.d., p. 3).

Apesar de sucessivas e distintas, as emergências de novos leitores não resultam no desaparecimento dos anteriores. O desafio do século talvez seja a conciliação das possibilidades de leitura, mas, independente disso, o leitor *online* promete predominar. Negando as transformações que novas tecnologias proporcionam, somos como povos ágrafos dizendo não ao alfabeto; dizemos não ao desconhecido e defendemos as estruturas que conhecemos como se as que as sucederem fossem destruí-las.

Afirmando-se que o uso exacerbado das mídias virtuais pode deteriorar as formas de pensamento e aprendizado, são negadas as capacidades humanas de adaptação e inovação – essenciais à elaboração dessas mesmas mídias. A exemplo disso, o ensino que sedava em salas silenciosas, nas quais dominava a hierarquia do professor – detentor do direito de fala – sobre os alunos que ouviam, vem gradativamente perdendo espaço. Em seu lugar, essa nova forma de expressão do pensamento se impõe; – multivetorial, por vezes fragmentada, mas também estabelecida através de núcleos de hiper-conexão ou hipertextos, característica do tempo-espaço virtual comprimido – uma forma que, possibilitada pelo desenvolvimento da esfera digital, apesar de ainda ser pouco conhecida e apenas recentemente estudada, já se mostra imprescindível às dinâmicas de interação social dos “nativos digitais”.

Como esclarece James Paul Gee¹⁴:

¹⁴ Professor na *Arizona State University*, Estados Unidos.

Sempre há perdas e ganhos. Quando a imprensa substituiu a cultura oral pela escrita, perdemos várias coisas. Dentre elas, a memória. Pense nos poemas homéricos, a *Ilíada* e a *Odisseia*. Os bardos cantavam milhares de linhas de poesia só de memória. Não fazemos mais isso por causa da imprensa. Foi uma perda? Claro. E conseguir que as pessoas contemplem mais e ajam mais devagar, sem fazer multitarefas o tempo todo, prestando muita atenção durante um período longo – de certa forma, isso se perdeu. Mas é o preço do ganho (GEE, 2011).¹⁵

Considerações finais

Em um momento tão incipiente da consolidação de uma Nação Digital, como é o nosso, ainda não se sabe ao certo o que é excesso e o que é simplesmente parte desta nova conjuntura que se afirma. Entretanto, não há dúvidas de que o mundo virtual não mais se configura como espaço secundário da vida social, mostrando-se parte relevante na realidade de muitas crianças e adolescentes, sendo assim necessário o desenvolvimento instruído de habilidades para a sobrevivência nessa nova esfera de existência na pós-modernidade. Desse modo, deve-se considerar que a privação do contato com as novas tecnologias seria um obstáculo para a inserção dos jovens em diversos círculos sociais e também para o ingresso no mercado de trabalho, que vem tomando como pré-requisito em muitos processos seletivos conhecimentos na área de informática e a criação de perfis virtuais, facilitadores do contato empregador – candidato.

Desde cedo, pais e professores devem estimular os jovens para uma conscientização sobre o seu papel de consumidores e também formadores de opinião no meio virtual, bem como orientá-los na utilização dos aparatos tecnológicos e mídias digitais a fim de evitar abusos, – como a exposição a cargas exageradas de informações e a realização de muitas tarefas simultaneamente— participando diretamente na educação dos mesmos para uma apropriação salutar e responsável de tais recursos. É preciso ainda que essas crianças e adolescentes saibam da necessidade de exercerem sua

¹⁵ Transcrição de sua entrevista disponível no documentário “Nação Digital”.

liberdade de expressão segundo os mesmos parâmetros éticos que regem as relações interpessoais no mundo *offline*, e busquem explorar suas subjetividades para compreender e respeitar o outro, numa espécie de “cuidado de si como prática da liberdade” (FOUCAULT, 2004).

Em acréscimo, as novas tecnologias devem ser tomadas como alternativas de suporte e diversificação das possibilidades de busca pelo conhecimento, – mais dinâmicas e atrativas – e não elementos substitutivos das ferramentas eficientes já adotadas, como os livros didáticos, além das experiências concretas, tácteis, baseadas no convívio direto, que estimulam a cooperação e a valorização do contato ao vivo – fora do plano mediado por aparelhos de uso individual. Transcender o uso de recursos tecnológicos/imagéticos como elementos apelativos ou meios de manter a atenção dos jovens pode ser possível com o estreitamento da relação destes com seus educadores, que devem valorizar no processo de construção do conhecimento a participação e a contribuição dessas crianças e adolescentes com sugestões de leitura e de atividades que estejam em consonância com sua realidade (CERTEAU, 1995, p. 105).

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. *Identidade*: Entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

CERTEAU, Michel de. *A Cultura no Plural*. Campinas: Papyrus, 1995.

CHAUI, Marilena. “Atopia, acronia e desincorporação: da “Phénoménologie de la Perception” à cibercultura”. In: *CONGRESSO DA SOCIEDADE INTERAMERICANA DE FILOSOFIA*, 17. Salvador, 2013.

DRETZIN, Rachel; RUSHKOFF, Douglas. *Nação Digital*. 2011. Disponível em: <<http://gnt.globo.com/gntdoc/videos/1525615.shtml>>; acesso em 18 de setembro de 2013.

ECO, Umberto. *Da Internet a Gutenberg*. 2003. n.p. Disponível em: <<http://www.hf.ntnu.no/anv/Finnbo/tekster/Eco/Internet.htm>> e <<http://www.inf.ufsc.br/~jbosco/InternetPort.html>> acessado em 2 de outubro de 2013.

FOUCAULT, Michel. “A Ética do Cuidado de Si como Prática da Liberdade”. In: *Ditos & Escritos V – Ética, Sexualidade, Política*. Rio de Janeiro: 2004. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/39604359/A-etica-do-cuidado-de-si-como-pratica-da-liberdade-Michel-Foucault>>; acesso em 27 de maio de 2013.

GEE, James Paul. In: DRETZIN, Rachel; RUSHKOFF, Douglas. *Nação Digital*. 2011.

HARVEY, David. A compressão do tempo-espaço e a condição pós-moderna. In: _____. *Condição Pós-moderna: Uma Pesquisa sobre as Origens da Mudança Cultural*. 20. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010. cap. 17, pp. 257-276.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia e o Triunfo Do Espetáculo*. 2004. Disponível em: <http://200.144.189.42/ojs/index.php/libero/article/viewFile/3901/3660_2004>; acesso em 10 de agosto de 2013.

OPPENHEIMER, Todd. *Q&A with Todd Oppenheimer, author of The Flickering Mind*. Disponível em: <http://www.booknoise.net/flickeringmind/press/src/QA_oppenheimer.pdf>; acesso em 22 de outubro de 2013.

RITTELMEYER, Christian. Screen culture: Damage to the spiritual, social and physical development of children. In: _____. *Childhood Under Threat: Caught between the Culture Industry and the Technocratic Reform of Education*. Stuttgart, 2007. cap. 2, p. 40-67. Disponível em: <<http://www.waldorflibrary.org/books?task=view&id=1346&catid=88>>; acesso em 17 de outubro de 2013.

SANTAELLA, Lúcia. *A Leitura Fora Do Livro*. s.d. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/~cos/epe/mostra/santaell.htm>>; acesso em 13 de outubro 2013.

SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. 6. ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

SENNETT, Richard. Deriva. In: _____. *A Corrosão do Caráter: consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo*. 14. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009. cap. 1, pp. 13-33.

_____. Risco. In: _____. *A Corrosão do Caráter: consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo*. 14. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009. cap. 5, pp. 89-115.

