26º ENANCIB
Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação
A Amazônia na sociedade global em rede: assimetrias e potencialidades informacionais, tecnológicas e ambientais
Belém, Pará, 09 a 13 de novembro de 2026
Universidade Federal do Pará

XXVI ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO - XXVI ENANCIB

ISSN 2177-3688

GT 3 – Mediação, Circulação e Apropriação da Informação

DIMENSÃO ESTÉTICA DA MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO E INTENCIONALIDADE TECNOLÓGICA NA ANÁLISE CRÍTICA DE AMBIENTES DIGITAIS

AESTHETIC DIMENSION OF INFORMATION MEDIATION AND TECHNOLOGICAL INTENTIONALITY IN THE CRITICAL ANALYSIS OF DIGITAL ENVIRONMENTS

Marcia Azen – Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT)

Modalidade: Resumo Expandido

Resumo: Este estudo investiga como o ferramental conceitual da Ciência da Informação pode contribuir para análises críticas das Experiências de Usuário (UX) em plataformas digitais – como mídias sociais e jogos – voltadas a crianças e adolescentes. Tem cunho teórico e abordagem qualitativa, de tipo exploratório. Parte da constatação da hipervulnerabilidade desse público diante de modelos de negócio estruturados pelo capitalismo de vigilância e pela economia da atenção, que priorizam a manutenção da conexão e o engajamento em detrimento do melhor interesse dos usuários. Propõe uma articulação entre a dimensão estética da mediação da informação e o conceito de intencionalidade tecnológica como recurso analítico do impacto dos ambientes digitais nas subjetividades. O uso desses dispositivos analíticos resulta na exposição da condução ativa e do impacto sobre os afetos e sentidos exercido por esses ambientes, denunciando também o possível comprometimento da imaginação e da capacidade de ver além do estabelecido. Conclui que a Ciência da Informação pode oferecer ferramentas conceituais eficazes para desvelar as intencionalidades inscritas nas mediações tecnológicas.
Palavras-chave: mediação da informação; dimensão estética; intencionalidade tecnológica; crianças e adolescentes; experiência de usuário.

Abstract: This study investigates how the conceptual framework of Information Science can contribute to critical analyses of User Experience (UX) on digital platforms – such as social media and games – aimed at children and adolescents. It is theoretical in nature, with a qualitative and exploratory approach. The study starts from the observation of the hypervulnerability of this population in the face of business models structured by surveillance capitalism and the attention economy, which prioritize connection maintenance and engagement to the detriment of users' best interests. It proposes an articulation between the aesthetic dimension of information mediation and the concept of technological intentionality as an analytical resource for examining the impact of digital environments on subjectivities.

The use of these analytical devices results in exposing the active steering and the impact on affects and meanings exerted by these environments, also denouncing the possible impairment of imagination and the capacity to see beyond the established. It concludes that Information Science can offer effective conceptual tools to unveil the intentionalities inscribed in technological mediations.
Keywords: information mediation; aesthetic dimension; technological intentionality; children and adolescents; user experience.

1 INTRODUÇÃO

A preocupação com os impactos das ambiências digitais nas subjetividades humanas há alguns anos vem motivando debates, principalmente no âmbito das sociedades médicas e instituições acadêmicas. Há algum tempo, crianças e adolescentes que frequentam ambientes digitais vêm sendo compreendidos como hipervulneráveis[1], pelas características neurais, psicológicas e morais peculiares a cada idade e repertório de experiências de vida.

Ao longo dos últimos cinco anos, considerando que a pandemia de Covid-19, iniciada em 2020, foi um período de inevitável aumento do tempo de tela para todas as idades, temos acompanhado debates, por exemplo, sobre os limites do uso saudável das tecnologias digitais *online* para cada faixa etária, ou sobre a idade a partir da qual as crianças deveriam ganhar o seu primeiro celular, ou ainda sobre as melhores formas de monitoramento e mediação por parte dos cuidadores. No Brasil, os esforços para salvaguardar a saúde mental e física dessa população culminaram, recentemente, na sanção da Lei 15.100/25 (Brasil, 2025a), que proíbe o uso de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais, inclusive telefones celulares, nas escolas de todo o país. Outro avanço foi a aprovação do chamado 'ECA Digital', a Lei 15.211/2025 (Brasil, 2025b), que amplia os efeitos do Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1990) para os ambientes digitais, além de estabelecer mecanismos de proteção específicos para essa população como usuária da internet.

O ordenamento jurídico brasileiro vem tomando o caminho do "dever de cuidado", adotando instrumentos legais pautados não pelo total veto ao acesso, mas por um sistema de responsabilidade escalonada a partir da verificação etária. Por um lado, as empresas devem estar comprometidas em oferecer experiências seguras para crianças e adolescentes, por outro, responsáveis por menores de 16 anos devem exercer uma supervisão parental ativa, utilizando

[1] A noção de hipervulnerabilidade é adotada com base no Código de Defesa do Consumidor (CDC) e na percepção jurídica de que há um agravamento da vulnerabilidade nas relações de consumo por parte de populações vulneráveis, como crianças e idosos, ainda mais acentuado com o consumo nos meios digitais.

ferramentas de mediação da informação (tecnológicas ou não).

Dentre as dificuldades de aplicação da nova lei, além da implementação e adesão popular a novos instrumentos técnicos, podemos citar a necessária superação das contradições entre: formas de aferição de idade e proteção de dados pessoais; garantia de participação social e proteção em ambientes digitais e supervisão familiar e o ganho de autonomia. Mas a principal contradição[2] que percebemos é entre o princípio do dever de cuidado e os imperativos dos modelos de negócio desses serviços, em sua maioria pautados pela Economia da Atenção (Davenport; Beck, 2001) ou, mais especificamente, do Capitalismo de Vigilância (Zuboff, 2020): manter a conexão pelo maior tempo possível e o nível de interação mais alto possível.

Segundo estudiosos e juristas[3], o potencial gerador de comportamentos compulsivos de consumo é resultado da intencionalidade das empresas no desenvolvimento de seus sistemas e interfaces e não apenas um mau uso dos serviços, tampouco falta de controle pessoal, como muitas empresas alegam. Nossa linha teórica crítica indica que a condição primordial daquilo que nos torna humanos é fortemente afetada pelo uso massivo dessas tecnologias desenvolvidas sob esse espírito capitalista. O fazer e fazer-se das infâncias e adolescências, enquanto construções de sentido sobre o mundo e sobre si, uma vez mediados pelo aparato tecnológico privado atual, pode ser não só modelado pelos sentidos prévios dos conteúdos culturais que ali circulam (Guattari, 1985), mas também capturado e instrumentalizado de formas pré-reflexivas pela mediação estética e programática desse aparato (Han, 2018).

Pelo exposto, acreditamos que as crianças e adolescentes devem ser protegidos na internet, de forma geral, e de plataformas nocivas. Mas como identificar as experiências que apresentam riscos a essa população?[4] O objetivo deste trabalho é explorar como o ferramental conceitual da Ciência da Informação pode contribuir para análises críticas das 'Experiências de Usuário' (*User Experience* - UX)[5]. Em particular aquelas oferecidas por serviços de entretenimento digital, como mídias sociais e jogos, desenvolvidos primordialmente segundo os objetivos do capital. Este estudo tem cunho teórico e segue uma abordagem qualitativa, de

[2] Talvez o melhor termo seja "oposição", dada a natureza paradoxal e insuperável.
[3] Recentemente a corte americana declarou culpadas as empresas Google e Meta por desenvolver sistemas que causam uso compulsivo e danos à saúde mental.
[4] Não só às infâncias, mas a elas de forma diferenciada e mais profunda.
[5] "Experiência do usuário" é uma expressão usada para se referir à interação humano / produto, e compreende uma série de parâmetros abordados nos estudos de UX - *User Experience.* A UX pode ser vista como método para o desenho de sistemas interativos ou como área de estudos, abarcando dimensões afetivas, cognitivas, estéticas e comportamentais da relação entre o ser humano e qualquer produto, serviço ou sistema.

tipo exploratório, sendo recorte de uma tese de doutoramento. Como resultado, propomos a articulação entre a noção de dimensão estética da mediação da informação (Gomes, 2020) e o conceito de intencionalidade tecnológica (Sanchez; Vidotti; Vecchiato, 2023) como recurso analítico de ambientes digitais em relação ao seu impacto na formação das subjetividades.

2 MEDIAÇÃO ESTÉTICA E INTENCIONALIDADE TECNOLÓGICA

Dentre as iniciativas ligadas a esse tema pelo recorte das infâncias estão aquelas relacionadas ao "direito das crianças por *design*" (Hartung, 2020). Esse movimento, resumidamente, clama para que governos e empresas "considerem o melhor interesse das crianças nos ambientes digitais, desde a etapa de desenvolvimento e concepção de produtos ou serviços [...], o que prevê, por exemplo, o *design* estrutural e programático dos aplicativos" (Tomaz; Guedes, 2024, p. 115).

Em documento publicado pelo Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF), dentre as "violações dos direitos das crianças e impactos no desenvolvimento" que estão relacionadas às Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) estão aquelas que envolvem a violação do direito à privacidade, pela captura e uso de dados pessoais, ou os riscos à segurança, em função da exposição à publicidade e violência. Em particular destacamos um tópico que consideramos ainda pouco presente: as "violações da liberdade", que envolvem "falta de informação diversificada, modulação comportamental, manipulação e tecnologias persuasivas" (Hartung, 2020, p. 3, tradução nossa)[6]. Entendemos que as técnicas de persuasão utilizadas por esses meios tecnológicos se configuram como uma forma de mediação da informação, conceito caro à Ciência da Informação, mas geralmente abordado pela perspectiva da mediação exercida por agentes humanos (Azen; Figueiredo; Beloni; Bezerra, 2024, p. 8).

A noção de mediação da informação, tal como discutida por Almeida Júnior (2015), refere-se inicialmente a um ato de interferência nos processos informacionais, seja para facilitar, direcionar ou transformar o acesso e a produção de conhecimento. Segundo o autor, a mediação pode manifestar-se de maneira implícita ou explícita e dar-se de forma consciente ou inconsciente. Para Perrotti e Pieruccini (2007, 2014, p. 9), a inscrição da mediação como categoria intrínseca aos atos de significação é o que confere a esses uma natureza triangular, na

[6] No original: "Freedom violations: lack of diverse information, behavioral modulation, manipulation and persuasive technologies"

qual um terceiro, portador de sentidos próprios, está em articulação "com sentidos incrustados tanto nos objetos, como nos sujeitos culturais e seus respectivos contextos".

Gomes (2014, 2020) vai além da tipologia e topografia do ato, caracterizando a mediação da informação como princípio. Entendida como fundamento teleológico, a mediação consciente da informação supera a ilusão da neutralidade e se transforma em ferramenta de transformação social, já que visa a emancipação dos sujeitos e a formação de protagonismo social. E é no vislumbre desse sujeito emancipado que o mediador deve desdobrar o alcance dessa proposta pelas cinco dimensões citadas pela autora: dialógica, estética, formativa, ética e política.

Dessa mesma forma, a intencionalidade das mediações tecnológicas é uma das chaves que queremos usar para compreender as interferências que provocam. Tomamos por base a interoperabilidade entre sistema e discurso na construção de significados por esses meios, tal qual observada por Gomes, bem como a síntese que a autora faz acerca da articulação entre os dispositivos envolvidos no processo de mediação: "os equipamentos ou objetos técnicos se articulam à dimensão humana, [...] não estão reduzidos a meros artifícios de transferência de conteúdos informacionais, mas sim se caracterizam como dispositivos geradores de sentidos" (Gomes, 2020, p. 11-12). Por essa via entende-se que as plataformas se constituem hoje como instrumentos e agentes nos atos de significação que acontecem no mundo digital, além de espaços onde acontecem construções subjetivas e objetivas de sentido. E enquanto aparato técnico carregam traços teleológicos constitutivos que capturam e modelam os sentidos (a sensibilidade), agem sobre o que é sentido (os sentimentos, emoções), pautam os sentidos (a semântica) e conduzem a sentidos (caminhos de ação)[7].

Para tratar do tema da intencionalidade, não partimos de uma suposta agência dos objetos técnicos, mas da noção de intencionalidade tecnológica conforme exposta por Sanchez, Vidotti e Vechiato (2023) e Pimenta (2025). Por esta, fruto da pós-fenomenologia de Don Ihde, entendemos que sistemas de informação carregam uma direção que interfere na experiência humana. Enquanto na perspectiva clássica a intencionalidade é vista como o traço essencial da consciência humana, atribuindo à relação humano-mundo o fundamento da direcionalidade da consciência do sujeito, a pós-fenomenologia insere a tecnologia como mediadora dessa relação, passando a considerar a tríade homem-tecnologia-mundo. Nessa relação, o potencial operacional das máquinas e suas funcionalidades, enquanto mediação ativa e intencional, é a

[7] Tomamos essa acepção emprestada de Schneider, que se refere ao gosto como "sentido em uma acepção tripla: a acepção sensível, a acepção significante e acepção vetorial (...)" (Schneider, 2015, p. 293).

materialização de um objetivo programático e atua como estruturante da relação sujeito-mundo. Para Ihde, na característica de intermediária, é aquilo que molda, como uma lente, não só o que vemos, mas o como vemos (Pimenta, 2025).

3 AMBIENTES DIGITAIS E CONDUÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A construção de ambientes informacionais digitais seria, portanto, pautada pela intencionalidade tecnológica, ou seja, pela predefinição das potencialidades do seu uso, que atuariam de forma complementar aos objetivos de seus usuários. No entanto, nos ambientes digitais sob o escopo do capital, percebemos estratégias de sobrepor os objetivos do modelo de negócio às necessidades humanas, ou a instrumentalização dos desejos humanos para o alcance de fins de terceiros. Sobre isso, Pimenta (2025) se ancora em Flusser para sustentar que o protagonismo nessa relação é a dimensão projetiva das tecnologias, o design estratégico que atua como condutor da experiência e seria cada vez mais perigosamente 'apagado' do processo de desenvolvimento e fetichizado em superfícies mágicas. "A tecnologia não é instrumento e sim um 'agente'[8] que determina o que pode e não pode ser percebido e comunicado" (Pimenta, 2025, p. 5), bem como a maneira como vemos, pensamos e agimos, atuando "como caixa-preta codificadora de sentidos e de possibilidades de ação (Pimenta, 2025, p. 510).

A partir disso, percebemos as interfaces como composições estéticas com determinada intencionalidade, que difere daquela vislumbrada por Gomes. Para a autora, os processos de significação baseados na dialogia seriam a base para a construção de propostas de mediação da informação que visam o protagonismo social, sendo a dimensão dialógica como uma "instância sustentadora da própria ação mediadora" (Gomes, 2020, p. 12). Seria, portanto, a base para a construção de um ambiente informacional de saberes múltiplos, capaz de proporcionar a segurança e o prazer necessários aos processos formativos, com foco no bem comum, e que conduzem à "[...] tomada de consciência da condição de sujeitos políticos" (Gomes, 2020, p. 17). Esse seria o marco do alcance da dimensão estética da mediação da informação.

Nesse sentido, Schneider (2015, p. 36) observa que a dimensão estética da informação midiatizada atua não apenas nos critérios que "orientam a prática dos sujeitos [...] mas igualmente na composição e regência das simpatias e antipatias, afetos e desafetos, aversões e

[8] Entendemos "agência" aqui de forma limitada à ideia de que as tecnologias têm ação no processo, no entanto, a intencionalidade dessa ação não surge da vontade do objeto técnico, mas é reflexo da agência humana, que o projetou como instrumento para seu objetivo.

indiferenças dos gostos". Tal impacto não é apenas momentâneo, mas atua na constituição de desejos e hábitos, já que o gosto é "fruto de uma percepção" e, ao mesmo tempo, "pré-elaboração de um juízo", "um sentido que se forma mediante sucessivas situações de satisfação de desejos" (Schneider, 2015, p. 293).

Acrescentamos a isso a transformação que as TICs promovem na própria sensibilidade humana, no que tange ao contato sensível com o mundo. Pelos mecanismos sistemáticos das telas e demais interfaces, se aprofundam as capturas das potências para alterar não só os processos de significação e valoração, mas também a forma como experienciamos as coisas por meio dos sentidos. Cabe lembrar que as mudanças de estímulos e captação sensível do século XXI não se dão de repente, mas vêm acontecendo desde o início das formas de reprodução técnica de imagens e sons (fotografia e fonografia), ainda no século XIX. Pode-se dizer que, dada a velocidade e profusão dos novos inventos, no início do século XX acontece uma espécie de revolução perceptiva e cognitiva, que toma impulso com o cinema e depois acelera e se capilariza com a transmissão televisiva. Mas é a partir dos aparelhos digitais conectados (principalmente do *smartphone*) que se consolida o atual fluxo audiovisual vertiginoso, que constantemente nos convida a acelerar a recepção para além do limite do compreensível.

A imersão é outra particularidade das TICs de entretenimento. Experiências audiovisuais imersivas não dependem totalmente de óculos especiais de isolamento, mas podem ser desenvolvidas a partir de padrões de som e imagem tão pregnantes que até certo ponto 'transportam' o espectador ou usuário para um ambiente digital. A aceleração é um elemento importante também nesse objetivo. Relatos de jogadores de cassino dão conta de que ao entrar em um ritmo de troca intensa com a máquina, é preciso muito foco para mantê-lo, o que seria fundamental para a experiência nomeada como 'estado de fluxo', uma espécie de suspensão da realidade (Schüll, 2012).

Segundo Marcuse (1975, p. 160), "[...] para Kant, a dimensão estética é o meio onde os sentidos e o intelecto se encontram. A mediação realiza-se pela imaginação, que é a terceira faculdade mental". Esse lugar privilegiado, entre o sensório e a cognição, daria à dimensão estética da existência o poder de reconciliar os dois domínios, a depender da qualidade das experiências, que o autor divide em "básicas", que são prioritariamente sensuais, e "formativas", aquelas nas quais a estética não se dobra à razão, mas, pelo contrário, 'abre' à mesma a possibilidade de prazer. Marcuse recorre a Freud e Schiller para tratar dessa conciliação e do papel da imaginação nessa tarefa. A faculdade da imaginação (ou fantasia) seria

aquela a exercer a liberdade do lúdico, aquela que não mais apenas trabalha dentro da ordem estabelecida, mas que brinca com possibilidades infinitas no mundo subjetivo, um mundo interior próprio, que encontra prazer em reconciliar-se com o mundo exterior ao passo que o imagina e o realiza de outras formas possíveis: "[...] subentendida na forma estética situa-se a harmonia reprimida do sensualismo e da razão – o eterno protesto contra a organização da vida pela lógica da dominação, a crítica do princípio de desempenho" (Marcuse, 1975, p. 133).

A capacidade de ver além do estabelecido, portanto, configura-se como faculdade humana primordial, aquela que possibilita a existência em meio aos mais variados tipos de opressão aos quais a espécie já foi submetida. Nas experiências formativas em que a imaginação age como operador da reconciliação estética, o encontro entre as duas esferas da vida humana não mais exigiria o prazer liberto da razão, mas o prazer e a beleza proporcionados pela própria razão.

Destarte, queremos destacar como a dimensão estética, uma vez entendida como mediadora da relação entre sentidos e racionalidade, é também a arena em que se estabelece a disputa pelo que percebemos e entendemos do mundo. Entendido que o *design* e a mediação exercida pelas superfícies tecnológicas se baseiam numa intencionalidade, podemos perceber para onde caminha sua função estética e, portanto, seus objetivos operacionais.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise evidenciou a complexidade das questões que envolvem a proteção de crianças e adolescentes nos ambientes digitais, sobretudo diante de modelos de negócio estruturados pelo capitalismo de vigilância e pela economia da atenção. A articulação proposta entre a dimensão estética da mediação da informação (Gomes, 2020) e o conceito de intencionalidade tecnológica (Sanchez; Vidotti; Vecchiato, 2023) revelou-se fértil em demonstrar que os ambientes digitais sob o escopo do capitalismo se estruturam como dispositivos de *design* programático que conduzem ativamente a experiência dos usuários, instrumentalizando-a para seus próprios fins.

Ao compreendermos a dimensão estética como o espaço privilegiado de encontro entre sensibilidade e razão (e, portanto, como arena de disputa sobre o quanto e como percebemos o mundo), torna-se possível identificar que a mediação exercida pelas plataformas se orienta por intencionalidades que frequentemente se sobrepõem às necessidades formativas e emancipatórias dos sujeitos, especialmente de crianças e adolescentes. A mediação estética,

quando capturada por lógicas mercadológicas, atua na regência dos afetos e gostos, bem como na condução da experiência por possibilidades programáticas pré-concebidas para fins do capital, comprometendo o potencial da imaginação e a capacidade de ver além do estabelecido – faculdades humanas primordiais para a emancipação dos sujeitos e transformação social.

Por fim, a contribuição deste trabalho inscreve-se na necessidade de ampliar as análises críticas sobre experiências dos usuários em plataformas digitais. A Ciência da Informação, com seu histórico compromisso com a mediação da informação como princípio emancipatório, pode oferecer ferramentas conceituais para a compreensão das mediações tecnológicas, amparando políticas públicas e práticas sociais que efetivamente coloquem as necessidades humanas – e não os imperativos do capital – no centro das experiências digitais de crianças e adolescentes.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA JUNIOR, Oswaldo Francisco de. Mediação da informação: um conceito atualizado. *In:* BORTOLIN, Sueli; SANTOS NETO, João Arlindo dos; SILVA, Rovilson José (org.). **Mediação oral da informação e da leitura.** Londrina: ABECIN, 2015. p. 9-32.

AZEN, Marcia; FIGUEIREDO, Talita Soares; BELONI, Aneli; BEZERRA, Arthur Coelho. Crianças e tecnologia: um retrato das principais temáticas pesquisadas na Ciência da Informação de 2013 a 2023. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 24., 2024, Vitória. **Anais** [...], São Paulo: ANCIB, 2024. Disponível em: https://enancib.emnuvens.com.br/enancib/en/article/view/1785. Acesso em: 5 maio 2026.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1990/lei-8069-13-julho-1990-372211-normaatualizada-pl.pdf. Acesso em: 5 maio 2026.

BRASIL. **Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025**. Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Brasília: Presidência da República, 2025a. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2025/lei-15100-13-janeiro-2025-796892-publicacaooriginal-174094-pl.html. Acesso em: 5 maio 2026.

BRASIL. **Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025**. Dispõe sobre os direitos digitais de crianças e adolescentes, altera a Lei no 8.069/1990, e dá outras providencias. Brasília: Presidência da República, 2025b. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2025/lei-15211-17-setembro-2025-797997-veto-176499-pl.html. Acesso em: 5 maio 2026.

DAVENPORT, Thomas H.; BECK, John C. **The Attention Economy**: Understanding the New Currency of Business. Massachusetts: Harvard Business Press, 2001.

GOMES, Henriette Ferreira. A dimensão dialógica, estética, formativa e ética da mediação da informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 46-59, out. 2014. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/19994. Acesso em: 5 maio 2026.

GOMES, Henriette Ferreira. Mediação da Informação e suas dimensões Dialógica, Estética, Formativa, Ética e Política: um fundamento da Ciência da Informação em favor do protagonismo social. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v.30, n.4, p. 1-23, out./dez. 2020. DOI: https://doi.org/10.22478/ufpb.1809-4783.2020v30n4.57047.

GUATTARI, Félix. **Revolução Molecular:** pulsações políticas do desejo. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica:** O neoliberalismo e as novas formas de poder**.** Belo Horizonte: Editora Âyné, 2018.

HARTUNG, Pedro. The children's rights-by-*design* standard for data use by tech companies. **UNICEF Innocenti**, [*S. l*], 31 out. 2020. Disponível em: https://www.unicef.org/innocenti/reports/childrens-rights-design-standard-data-use-tech-companies. Acesso em: 27 mar. 2025.

MARCUSE, Herbert. **Eros e civilização**: uma interpretação filosófica do pensamento de Freud. 6. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PERROTTI, Edmir e PIERUCCINI, Ivete. **Infoeducação**: saberes e fazeres da contemporaneidade. Recife: Néctar, 2007. Disponível em: https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/001826107.pdf. Acesso em: 10 mar. 2026.

PERROTTI, Edmir.; PIERUCCINI, Ivete. A mediação cultural como categoria autônoma**.** **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 01–22, 2014. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/download/19992/17341/0. Acesso em: 10 mar. 2026.

PIMENTA, Ricardo Medeiros. Considerações sobre uma possível fenomenologia crítica da informação: a dualidade entre don ihde e vilém flusser para a (in)compreensão da relação humano-tecnologia-mundo. *In:* ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 25., 2025, Rio de Janeiro. **Anais** [...] São Paulo: ANCIB, 2025. Disponível em: https://enancib.ancib.org/enancib/pt_BR/article/view/674. Acesso em: 10 mar. 2026.

SANCHEZ, Fernanda A.; VIDOTTI, Silvana A.; VECHIATO, Fernando Luiz. O conceito de intencionalidade tecnológica no contexto da encontrabilidade da informação. *In:* ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 23., 2023, Aracaju. **Anais** [...]. São Paulo: ANCIB, 2023. Disponível em: https://enancib.ancib.org/enancib/en/article/view/619. Acesso em: 10 mar. 2026.

SCHNEIDER, Marco. **A dialética do Gosto:** Informação, Música e Política. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2015.

SCHÜLL, Natasha Dow. **Addiction by design: machine gambling in Las Vegas.** Princeton: Princeton University Press, 2012.

TOMAZ, Renata; GUEDES, Brenda. Crianças, Cultura Promocional e Mídias Sociais: sujeitos de direitos adicionados como intermediários promocionais. *In:* COVALESKI, Rogério Luiz GUEDES, Brenda (org). **Infância, mídia e consumo:** crianças como sujeitos de direitos ou público-alvo? Recife, PE: Maxi Editora, 2024.

ZUBOFF, Shoshana**. A era do capitalismo de vigilância**. A luta por um futuro humano da nova fronteira do poder. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos às agências Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ) pelo financiamento em diferentes momentos desta pesquisa.