

McLuhan e seu conceito de “Aldeia Global” em entrelace com a Comunicação Empresarial na Era Virtual¹

Isabela Dias Oliveira²
Marta Cardoso de Andrade³

Resumo

Teórico da Comunicação, McLuhan marcou os estudos dessa área. Pioneiro, estruturou o conceito de como a sociedade iria se conectar globalmente em trocas constantes de conteúdos, criando o termo “Aldeia Global” ainda em 1962. Os efeitos da Aldeia Global causam impacto direto no ambiente organizacional, empresas essas que agora entende a comunicação como uma preocupação constante de conteúdos que estão visíveis e interligados em uma escala mundial. Este artigo busca entender o referido conceito e o seu entrelace com a comunicação empresarial. Para tanto, foram empreendidas pesquisas: bibliográfica e de campo.

Palavras-chave: Aldeia Global. Comunicação Empresarial. Ciberespaço. Virtual.

1 Considerações Iniciais

McLuhan viveu num século de grandes transformações, em que os avanços científicos e tecnológicos alavancaram o estilo de vida do homem em sociedade. Foi uma época de mudanças, na qual esse teórico se dedicou a entender como as novas tecnologias, técnicas e ferramentas afetaram diretamente os meios de comunicação, gerando consequências na cultura, desenvolvimento e relacionamento humano.

É, no século XX, que a humanidade desenvolve um novo padrão global de interligação. McLuhan, em seu *O meio é a massa-gens*, explica esse momento como sendo a fase em que o homem estará expandido por meio da tecnologia, alcançando um nível global de conhecimento e cultura que podem ser disseminados simultaneamente pelas formas de

¹ Trabalho apresentado no I Simpósio Internacional de Gestão da Comunicação, Cultura e Turismo (SINCULT 2015), realizado em Salvador, Bahia, Brasil, dias 24 e 25 de julho de 2015.

² Estudante de Graduação do 4º semestre em Comunicação Social com habilitação em Relações Públicas da Universidade Salvador (UNIFACS); Pesquisadora de Iniciação Científica do Grupo de Pesquisa ComDis, vinculado ao CNPq/UNIFACS, financiada pela UNIFACS entre junho de 2016 a junho de 2017; oliveiradiasisabela@gmail.com

³ Professora orientadora da Iniciação Científica do Grupo de Pesquisa ComDis, vinculado ao CNPq/UNIFACS; Pós-doutoranda pela CICS.NOVA, Lisboa, Portugal; Professora Adjunta da Universidade Católica do Salvador (UCSal), da Universidade Salvador (UNIFACS) e da Faculdade Ruy Barbosa; Diretora de Negócios da Oficina de Empresas – Governança e Gestão. dramartaandrade@gmail.com

comunicação. A quebra da linearidade singular e do esperar um segmento contínuo motivado pela casualidade.

(...) com a velocidade ‘instantânea’ as causas das coisas vieram novamente à tona na consciência, o que não ocorria com as coisas em seqüência (sic) e em conseqüente (sic) concatenação. Em lugar de perguntar o que veio primeiro, o ovo ou a galinha, começou-se a desconfiar que a galinha foi idéia (sic) do ovo para a produção de mais ovos (MCLUHAN, 1969, p. 26).

A velocidade instantânea da informação permite a existência de um simultâneo, fatos sendo veiculados no momento em que acontecem, conteúdos acessíveis no momento que são compartilhados na rede de comunicação, denominada de Internet. A informação interliga a comunicação com acesso de todos, permitindo a constante mudança e permuta de conteúdo.

No século XXI, há um intercâmbio de informações através de uma rede constantemente atualizada de informações, o que aproxima a humanidade como se estivesse em uma grande aldeia. Essa troca constante de conteúdos entre civilizações separadas por quilômetros de distância são possíveis em velocidade instantânea.

Este artigo busca analisar a teoria de McLuhan sobre Aldeia Global, entendendo o cenário de sua criação, na segunda metade do século XX, até chegar a denominada *Era do Virtual*, na qual todas as transações acontecem em um espaço cibernético fornecido pela tecnologia digital. Assim, urge entender como esse cenário afeta no posicionamento das organizações que precisam estar em constante atualização.

Em *O meio e a massa-gens*, McLuhan (1969) explica os grupos sociais humanos se expandindo para uma escala de participação global, o envolvimento de todos homens e elementos para criar um “sistema nervoso central” que rodeia a civilização. Enquanto que, em *Os meios de comunicação como extensões do homem* ([1967] 2014), p. 356, teoriza sobre a televisão como sendo a “(...) mais recente e espetacular extensão elétrica do nosso sistema nervoso central”.



No século XXI, é possível vislumbrar o espaço virtual tornando-se uma realidade: a troca de incessante de informação a partir da rede mundial de computadores que se assemelha ao que o McLuhan (1969) chamou de “sistema nervoso central”.

As empresas, no século XXI, são criadas para interagir entre o mundo real e virtual, entendendo que não se pode mais separar visto que a informação circula em rede mundial. O posicionamento da empresa, no espaço virtual, é que viabiliza sua atuação em sociedade globalmente interligada, tornando-se parte essencial para sua atuação no mercado.

2 A Aldeia Global

A humanidade atravessa as eras transitórias ligadas as técnicas e tecnologias desenvolvidas durante esses períodos.

Na metade do século XX, o desenvolvimento das novas tecnologias possibilitam uma nova forma de união, uma que renova tempos antigos nos quais o ser humano trocava informações num dado e limitado espaço de ligação entre todos os membros da minúscula comunidade, esse era denominado de aldeia.

Em a *Galáxia de Gutenberg*, Marshall McLuhan (1962) indica uma nova fase de aproximação entre os homens que vivem em sociedade, uma interdependência característica e proveniente de uma interação imediata em escala global. Ainda de acordo com esse estudioso, as descobertas a partir da tecnologias elétricas desenvolveram os primeiros estudos ligados a troca de informações simultâneas, a qual atravessa o mundo todo como um espaço compactado para a “família humana”. Igualmente, para aquele teórico, a caracterização fictícia do que seria um “grande cérebro eletrônico” que perpetuaria sobre toda a humanidade.

O desenvolvimento da tecnologia eletromagnética representa para McLuhan (1962) como o que permite interação global, interação em que os humanos estão interligados em troca constantes. O que autor chama de “campo do unificado” apresenta tendências primitivas e tribais, que já havia sido comum nos primórdios da humanidade e

representa o espaço das experiências intensas e dinâmicas que dominam as trocas de informações.

O teórico, na obra publicada em 1962, compara esse cenário com o exposto no livro de Alexander Inkeles, *Public Opinion in Russia*. Assim, McLuhan destaca a preocupação dos soviéticos apontando que os meios de comunicação como possibilitadores de uma similar a da Aldeia Global.

A interdependência resulta da interação imediata de causa e efeito na estrutura total. Tal é o caráter de uma aldeia ou, desde o aparecimento dos meios de comunicação eletrônica, tal é o caráter da aldeia global (MCLUHAN, 1962, p. 37).

McLuhan (1962) igualmente destaca a preocupação soviética com os resultados que os novos meios de comunicação irão exercer no público atingido, indicando as áreas da Comunicação, mais especificamente, da Propaganda e das Relações Públicas como sendo as “Mais a par dessa nova e básica dimensão de interdependência” (p. 37).

Em *O meio e a massa-gens*, McLuhan (1969) destaca a rapidez da informação, que consiste em uma troca constante substituída por informações mais novas. Explica como sendo o momento em que o homem tem a necessidade de saber de “anti-mão” as consequências que serão trazidas por cada tomada de decisão e que os resultados estarão disponíveis no imediato.

A circuitação eletrônica envolve profundamente as pessoas umas às outras. As informações são despejadas sobre nós, instantaneamente e continuamente. Assim que a informação é adquirida, é muito rapidamente substituída por outra ainda mais nova (MCLUHAN, 1969, p. 64).

Para representar esse de “tudoaomesmotempoeagora”, McLuhan (1969, p. 64) define a televisão como seu meio representante, que é bidimensional e escultural, onde se atravessa tanto o meio da narrativa, do visual como também do audiotátil. Ainda defende a mudança de equilíbrio causada pela bombardeio de sentidos, seja do meio externo ou interno, sendo possível a programação da tecnologia para se adequar. O conteúdo produzido pela televisão estará sendo feito com a adequação novos pressupostos culturais, da arte e da ciência.

Na obra *Os meios de comunicação como extensão do homem* [MCLUHAN, (1967) 2014, p. 356], o teórico retoma o efeito da televisão como sendo parte da “(...) extensão elétrica do nosso sistema nervoso central”. O autor explica ser utópico tentar entender com totalidade como esse meio afeta a vida humana, seja no pessoal, político ou social, a partir de apenas de uma visão “sistemática”. Para o estudioso, a TV se apresenta como uma *gestalt* complexa de dados. Em sua teoria, a palavra *gestalt* representa a teoria da Psicologia criada por Kurt Koffka, Wolfgang Köhler e Max Wertheimer, que classifica fenômenos psicológicos como configurações organizadas, indivisíveis e interligadas.

O mestre em Educação nas Ciências da Comunicação pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUI), Airton Lorenzone analisa os escritos de McLuhan em *McLuhan e o fim da identidade privada na Aldeia Global*. A releitura compara o papel do chefe da tribo, nas antigas aldeias, com o que hoje é o papel da mídia, ambos responsáveis pela interligação dos fluxos de informações, mas agora a mídia permite que a troca aconteça a nível global. Para Lorenzone, novas tecnologias aplicadas na comunicação permitem aproximação planetária por meios que abrangem além da escrita, perpassando por imagens e mensagens subliminares que permitem uma sociedade “sem fronteiras”.

3 O ciberespaço

Embora o primeiro computador de uso geral tenha sido criado para funções militares, foram as construções do matemático John Von Neumann, em 1946, que moldaram a arquitetura da máquina. Segundo o artigo *Von Neumann: suas contribuições à computação*, do Professor do Departamento de Ciência da Computação do Instituto de Matemática e Estatística da UNICAMP, Tomasz Kowaltowski (1996), os relatórios de Von Neumann tornaram possível a construção de um dispositivo que se assemelha ao o sistema nervoso central humano, o que possibilitou o avanço dessa tecnologia.

O professor de Ciência da Computação da Universidade do Texas, Don Fussell (2017), explicou a teoria de Neumann de codificar instruções a partir de uma fórmula binária de 0's e 1's, armazená-las dentro da memória da máquina e processar programas que estão acessíveis a partir das características anteriores, o que tornou viável o fluxo e troca de informações da Era Virtual. Demoraria anos, mas as funções arquitetadas por Von

Neumann permitiriam o desenvolvimento do compartilhamento de dados por meio de processadores, viabilizando a criação de uma rede de conexões descentralizadas e interligadas.

O pesquisador Pierre Lévy (2003) explica essa rede de sistema de computadores globalmente interligados como o que proporcionou a criação de uma dimensão tecnológica de interconexão digital conhecida como Ciberespaço.

Os estudos de Lévy foram revisados na obra *Teorias das Mídias Digitais* de Luís Mauro Sá Martino e observa-se que aquele teoriza sobre como o espaço sem deslocamento físico possibilita uma conexão instantânea, complexa e diversa. Martino (2015) retoma a definição de Lévy sobre o Ciberespaço como um “universo em totalidade”, um espaço onde o conceito de “universal” abrange o complexo e caótico conjunto de produções humanas que presentes nas redes. Os vínculos de aspecto aberto e de expansão possibilita que haja um fluxo constante de troca de dados de cada pessoa que possui acesso por meio da Internet. Apesar de não apresentar uma forma ambiente do real, o Ciberespaço necessita de estrutura física, os cabos, dispositivos e a interface, como as telas de computadores, para que se concretize e possibilite a imersão humana.

Lévy (apud MARTINO, 2015) destaca entre os quatro principais componentes da estruturação do Ciberespaço como: memória de informações trocadas entre pessoas conectadas a rede, programas de instrução em computador, interfaces e codificação que torna todos os elementos em fórmulas que permitem a manipulação e armazenamento. O Ciberespaço apresenta uma condição de existência por meio da digitalização, que só pode ser compartilhada a partir da seqüência de 0's e 1's de Von Neumann e que permite a máquina calcular os aspectos precisos de terminado arquivo.

Martino (2015) ainda aborda a abrangência desse novo território cibernético e como é possível estar presente no “Espaço Virtual”. Por associação, o conceito de virtual é antagonista ao “real”, sendo assim não seria possível estar presente no “Espaço Virtual”. No entanto, Lévy (2003) argumenta que o virtual deixa de ser antagonista do “real” no momento em que homem acessa os conteúdos virtuais.

No ciberespaço todas as informações e dados existem, mas não são acessados ao mesmo tempo. Estão lá, nas memórias de computadores e servidores. Existem como algo que pode ser, algo virtual, e vão se tornar um ato quando forem acessados e se transformarem em figuras, imagens, textos e sons a tela (Martino, 2015, p. 30)

Para Lévy (2003), o virtual representaria as diversas informações presentes em diversas possibilidades ainda não concretizadas e que, ao serem acessadas, se tornam parte de uma ação. Esse conceito é similar a definição do signo linguístico apresentada por Ferdinand Saussure ([1916] 2006], p. 79). Esse teórico apresenta a construção desse signo a partir da presença de dois elementos: o “conceito” ou “significado” está como a representação no mundo, como no caso de uma árvore seria a a definição que temos acerca dessa a partir do objeto real na natureza; e a “imagem acústica” ou “significante”, que seria a imagem criada na mente humana a partir da criação sonora/escrita despertada, seria então a palavra árvore representada no psíquico acessado de quem faz parte do processo comunicativo. O linguista destaca que os elementos de “conceito” e “imagem acústica” estão “intimamente unidos e um reclama o outro”, assim

Quer busquemos o sentido da palavra latina arbor, ou a palavra latim designa o conceito de “árvore”, está claro que somente as vinculações consagradas pela língua nos parecem conformas à realidade, e abandonamos toda e qualquer outra que se possa imagina. (Saussure, [1916] 2006], p. 80)

É possível analisar os elementos de Saussure num comparativo no qual o virtual seria como essa imagem acústica, que apesar de não estar presente no universo do concreto, influencia diretamente para formação deste. Os dados digitalizados e agora presentes no espaço cibernético interconectado apresentam um sem limites, que atravessam a potencialização do “mundo físico” mas não distorcem do aspecto do real.

Dentro da formação do espaço cibernético é possível identificar também a presença de novas relações que formadas. Existem presença de novos tipos de consumidores no mundo digital, formação de novas *personas* presentes apenas nesse universo e o que Lucia Santaella (2004) apresenta como novo tipo de leitor, o qual está presente e desenvolvido na Era Virtual, seria interligado pelos dígitos que transmitem e estocam qualquer tipo de informação, sendo essa de som, imagem, texto ou programa. Esses

dados, que se encontram comprimidos e podem ser alocados em diversos lugares do ciberespaço, podem ser trocados e imergidos em diversas redes permitidas pelas telecomunicações atuais.

Leitor em estado e prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multiseqüencial (sic) e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeos etc. (SANTAELLA, 2004, p. 33)

O ser humano, imergido então, nesse universo virtual, entende uma nova forma de se conectar com o outro. Renée Human e Derek Lane (apud MARTINO, 2015, p. 130) defendem que a percepção de proximidade a qual se cria com outra pessoa pode ser construída no universo físico ou virtual. Indicam que esse tipo de percepção acontece por meio da interação, sendo assim as plataformas da rede virtual conseguem garantir a manutenção de interação necessária para um relacionamento.

4 Na empresa/Comunicação Empresarial

As mudanças tecnológicas afetaram diversos setores de atuação humana, entre esses está o ambiente das organizações⁴. Em *A Galáxia de Gutenberg*, McLuhan (1962) identifica essas mudanças no cenário cada vez mais acelerado, diversificado e impactante vivido pelas empresas que estão se estabelecendo. O bombardeio constante de informações e mudança expõem a companhia para um cenário global.

Hoje, na idade eletrônica da simultaneidade, toda essa política sofreu verdadeira reversão a começar pela nova tendência para a descentralização e o pluralismo nas próprias grandes empresas (MCLUHAN, 1962, p. 284)

Na atualidade, a corporação está imersa na simultaneidade e descentralização. Para aprofundamento da pesquisa, foi realizado um estudo de caso com a Propeg, agência de comunicação baiana, para entender como acontece o posicionamento de uma instituição imersas na Era Virtual, a qual está inserida na Aldeia Global. Essa agência é a terceira maior de capital aberto no Brasil, criada em Salvador no ano de 1965 e sendo referência

⁴ Apesar de possuírem origens teóricas distintas, para efeitos deste trabalho, os termos ‘empresa’, ‘organização’, ‘corporação’, ‘companhia’ e ‘instituição’ serão usados como sinônimos,.

no mercado por sua excelência. Como parte do grupo PPG, existem sedes independentes em Salvador, São Paulo, Rio de Janeiro, Brasília e Fortaleza.

Em 6 de junho de 2017, foi realizada uma entrevista sem-estruturada junto a relações-públicas Rebecca Lyrio, gerente de Mídias Digitais da Propeg em Salvador. Responsável pelo departamento que atua nas redes sociais dos clientes da agência, Lyrio desempenha um trabalho que não acaba nas horas convencionais. A profissional afirma que, na Era Digital, a qualquer minuto novas informações podem significar total mudança em seu ambiente de trabalho. Assim, destaca que as empresas estão constantemente interligadas, se misturando entre o *online* e *offline*. “Você está sempre inserido no contexto (digital), na teia da comunicação em algum ponto sempre se trabalha com o digital” contextualiza a comunicóloga.

Como gestora da Comunicação Digital da agência, Lyrio trabalha com a produção do conteúdo digital para os clientes, sendo esses do primeiro e segundo setor, além do conteúdo da própria agência. Na atualidade, essa afirma que “[...] a comunicação já nasce no virtual”, está sempre imersa no ciberespaço e tornando difícil distinguir o que não está envolvido por ele.

Hodiernamente, a Propeg possui, nas canais digitais, para comunicação institucional como: *site*, *Facebook*, *YouTube* e *Instagram*. Para comunicação interna, a gestora está implementado a *Intranet*, uma rede de computadores interna que pode ser utilizada apenas por colaboradores, diretoria e gestores. Esta ferramenta irá conter conteúdos exclusivos disponíveis apenas no digital. Para Lyrio, o ciberespaço avança cada vez mais para o ambiente de trabalho, fazendo parte do dia-dia empresarial através das ferramentas e os públicos estão diretamente conectados com a organização.

Como gestora, Lyrio define que rede de comunicação demanda um conteúdo específico. O universo virtual necessita de planejamento para que consiga atingir o público corretamente. Ela destaca que os canais de comunicação abrangem diferentes formas de conexão com o público de interesse e é preciso adequar diferentes conteúdos a esse canais. Em seu trabalho, experimenta diferenças: desde a duração de um vídeo no *Instagram*, que afirma necessitar de conteúdos curtos e dinâmicos por conta da duração

máxima de 1 minuto; até o *YouTube*, que permite vídeos longos com a possibilidade até de horas de *streaming*.

Para a construção das mídias digitais da cada cliente, a referida relações-públicas realiza um planejamento moldado a partir do objetivo de cada cliente na implantação dos canais e ferramentas. Englobadas no universo virtual, as empresas chegam em busca dos serviços de comunicação *online* e, para isso, é necessário um alinhamento. Dessa forma, a agência desenvolveu ações para aproximação dos clientes com os veículos, entre elas está o *Propeg Day*, que acontece em Brasília, reunindo os principais clientes, como ministros do Governo Federal e M. Dias Branco S.A., buscando mostrar como funciona cada canal e o que pode ser alcançado quando são desenvolvidos de maneira planejada e consciente.

Em uma momento de interligação constante e comunicação, a escolha de conteúdo é parte essencial. A Propeg decide quais conteúdos devem fazer parte de maneira interna e quais divulgar por meio de suas mídias. Parceiras de incentivos ao esporte, cultura e obras sociais fazem parte do desenvolvimento institucional da Propeg, mas não são divulgados nas mídias externas, eventos de patrocínio como *Stock Car* também não são vinculados por política interna da organização.

Quando se trata do bombardeio de informações, Lyrio destaca que “[...] está se tornando cada vez mais difícil prever tendências e manter identidade”. Para manter sua comunicação única e ética, a Propeg utiliza-se de um *Manual de Boas Práticas* que mantêm todos os conteúdos direcionados na forma que a comunicação deve seguir e como transmiti-los para seus públicos no digital. “Não há indícios de que o conteúdo que vai ser formulado, com certeza, irá dar certo” afirma a gerente, para isso, é necessário de um acompanhamento constate de todos as plataformas. Assim, a agência utiliza-se do *Big Data Analytics* e profissionais de *Business Intelligence*, que analisam e promovem suporte para a criação de conteúdo categorizados para diferentes públicos e momentos. A gerente define como chave planejamento, monitoramento e gerenciamento, assim é manter imagem e posicionamento nas mídias digitais.

“É necessário estar conectado sempre com o mundo e as notícias, novas mensagens e informações pode significar mudança” é como Lyrio define a atual realidade na área de Comunicação. Em uma agência com clientes em diferentes setores, destaca a necessidade de entender como cada informação pode afetar em diferentes setores de uma organização, mudando a forma de consumo e que isso pode interferir no resultado final, sendo as redes sociais apenas a “ponta do iceberg”. “Cada rede social é um portal que pode ser utilizado para o espaço de fala, comentário, crítica que pode ser compartilhado em escala global”, afirma a comunicóloga. Para essa, o monitoramento precisa acontecer em *full time*, para minimizar os riscos e estar preparado em caso de gerenciamento de crise.

O ciberespaço é parte da realidade do homem e, cada dia, se torna mais interligado. São documentos escritos em computadores, conversas que acontecem plataformas digitais e notícias compartilhadas em tempo real, todos conectados ao universo virtual. Para as empresas se tornem cada vez mais conectadas e *online*, faz-se necessário um posicionamento consciente em redes sociais. Há mais de um ano trabalhando no departamento de Mídias Sórias da Propeg, Lyrio indica o aumento, a cada dia, da procura pelo gerenciamento da comunicação no ambiente virtual. Dessa forma, essa relações-públicas assevera que “É um caminho que já existe e sem volta”.

5 Considerações Finais

A sociedade se encontra interligada e globalizada por meio da tecnologia. Em 1962, McLuhan usou pela primeira vez o termo “Aldeia Global” para definir o momento atual, do século XX, de troca intensa e constante entre todos os seres humanas, como numa tribo pré-histórica. Esse conceito marcou os estudos da Comunicação e o impacto que essa causa na vida em sociedade, em especial, na atualidade, em que essa se tornou cada vez mais verdadeira.

O desenvolvimento da tecnologia de armazenamento, que moldaria o computador e o ciberespaço, tornaram possível o crescimento de uma tecnologia que permitira a criação do espaço não-físico de trocas instantâneas, interligadas e globalizadas, a qual tornou possível a interação de milhares de pessoas indo além de sua localização no globo. Com

os fins militares para o desenvolvimento da tecnologia cibernética, em seu tempo, McLuhan não presenciou o impacto que a tecnologia iria trazer para a sociedade.

Na realidade atual, os seres humanos estão constantemente interligados, com a possibilidade do compartilhamento de conteúdo em tempo-real e de acesso mundial. O ciberespaço é onde há a complexidade de toda informação que está disponível com necessidade apenas de uma plataforma de *streaming*. Os conteúdos dispostos, nesse ciberespaço, são parte da vida em sociedade e fazem parte do dia-dia dos que compartilham do acesso a essa tecnologia. Os estímulos rápidos fazem parte da troca constante de informação entre pessoas em diversos locais no mundo.

As empresas hoje possuem acesso a infinidade de conteúdos, que mudam constantemente e que podem representar ameaças para sua imagem. Estudos e atuações profissionais e competentes de Comunicação se tornaram indispensáveis para as organização que vivem na Aldeia Global.

Assim, entende-se que comunicação precisa ser planejada, eficiente e direta, para que mesmo com o bombardeio de informações, possa-se chegar ao resultado final e impactar o público escolhido.

Nas mídias sociais, canal direto da comunicação no ciberespaço, devem ser investidas para que a empresa possa investir em conteúdo para seus *stakeholders* e monitorar as informações que podem influenciar direta e indiretamente.

O ciberespaço é onde podem ser compartilhados posicionamentos, críticas e elogios, todos interligados em uma rede de informação. No momento em que a humanidade está unificada por meio da tecnologia, é importante entender que a informação está disponível para todos, seja essa positiva ou negativa. A Era Virtual tem o desafio de planejar a comunicação e que esta seja efetiva, bem como proporcione trocas positivas, sabendo que toda informação está disponível em escala global.

Referências Bibliográficas

FUSSUELL, Don. **The Von Neumann Model**. University of Texas at Austin, 2010. Disponível em <http://www.cs.utexas.edu/users/fussell/cs310h/lectures/Lecture_9-310h.pdf>. Acesso em: 3 fev. 2017.

KOWALTOWSKI, Tomasz. Von Neumann: suas contribuições à computação. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 10, n. 26, jan-abr. 1996. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141996000100022> Acesso em: 12 jul. 2017.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual**. São Paulo: Editora 34, 2003.
LORENZONI ALMEIA, AIRTON. **McLuhan e o fim da identidade privada na Aldeia Global**. Disponível em:
<http://www.leffa.pro.br/tela4/Textos/Textos/Anais/CILLC_I_URI/Artigos/Airton%20Lorenzoni%20Almeida.pdf> Acesso em: 14 mar. 2017.

LYRIO, Rebecca. **Entrevista concedida a Isabela Oliveira**. Salvador, 6 jun. 2017.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

MCLUHAN, Marshall. **La Galaxie Gutenberg: la genèse de l'homme typographique II**. Traduit de L'anglais par Jean Paré. Paris: Gallimard, 1962.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. **O meio são as massa-gens: um inventário de efeitos**. São Paulo: Record, 1969.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 18. ed. São Paulo: Cultrix, [(1967) 2014].

MCLUHAN, Stephanie; STAINES, David (Orgs.). **McLuhan por McLuhan: conferências e entrevistas**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no Ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2004.

SAUSSURE, Ferdinand. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Cultrix, [(1916) 2006].