

XXV ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – XXV ENANCIB

GT 3 – Mediação, Circulação e Apropriação da Informação

GAMIFICAÇÃO DO ÓDIO E MEDIAÇÃO DA VIOLÊNCIA: UMA AGENDA DE INVESTIGAÇÃO PARA A CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

GAMIFICATION OF HATE AND MEDIATION OF VIOLENCE: A RESEARCH AGENDA FOR INFORMATION SCIENCE

Arthur Coelho Bezerra – Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT)

Marcia Azen – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (IBICT)

David Baião Nemer – Universidade da Virgínia, EUA

Modalidade: Resumo Expandido

Resumo: o estudo analisa a gamificação do ódio em plataformas digitais, onde violência e discursos extremistas são transformados em "jogos" com recompensas simbólicas, atraindo adolescentes e jovens. No contexto do atentado frustrado ao show de Lady Gaga em 2025, a pesquisa qualitativa destaca a mediação algorítmica como facilitadora dessas dinâmicas, amplificando conteúdos violentos e desafios coletivos. Analisa os jogos e a gamificação como propostas de mediação da informação e propõe uma agenda de pesquisa para a Ciência da Informação no sentido de combater a instrumentalização lúdica do ódio, que impacta principalmente os hipervulneráveis.

Palavras-chave: gamificação; mediação; plataformas digitais.

Abstract: the study analyzes the gamification of hate on digital platforms, where violence and extremist discourse are transformed into “games” with symbolic rewards, attracting adolescents and young people. In the context of the foiled attack at the Lady Gaga concert in 2025, the qualitative research highlights algorithmic mediation as a facilitator of these dynamics, amplifying violent content and collective challenges. It examines games and gamification as forms of information mediation and proposes a research agenda for Information Science aimed at combating the playful instrumentalization of hate, which primarily affects the hyper-vulnerable.

Keywords: gamification; mediation; digital platforms.

1 INTRODUÇÃO

As temáticas do crime e da violência têm sido, historicamente, um ponto cego na Ciência da Informação brasileira. Ainda que muitos pesquisadores e pesquisadoras da área se dediquem a investigar fluxos informacionais, organização do conhecimento e práticas sociotécnicas, questões relacionadas a atividades ilícitas, discursos de ódio e apologia à violência nas redes raramente ocupam espaço central nos debates acadêmicos. No entanto,

a crescente proliferação de crimes digitais, a disseminação de conteúdos violentos e o recrutamento de jovens, inclusive menores de idade, para práticas ilegais evidenciam a urgência de estudos que se debrucem sobre o uso malicioso das tecnologias, de modo a produzir conhecimento científico sobre o tema e potencialmente subsidiar políticas públicas que visem à segurança e ao bem-estar da sociedade. O GT3 do Enancib, intitulado Mediação, Circulação e Apropriação da Informação, dá um importante passo nessa direção ao incluir em sua ementa o tópico “Mediações pela emancipação social, decolonialidade, interseccionalidade, sustentabilidade e contra a desinformação, discriminações e violências”¹, iniciativa que abre espaço para o debate sobre a atual gamificação do ódio e mediação da violência nas redes digitais – fenômenos em tela neste resumo.

Tem ficado cada vez mais evidente que as plataformas digitais se tornaram territórios férteis para a organização de milícias virtuais, a viralização de desafios perigosos e a normalização da barbárie como espetáculo. Nesse contexto, esses ambientes têm sido palco para a difusão de uma estética de glamourização da violência, atraindo, em particular, adolescentes. O presente resumo expandido almeja dar uma contribuição, ainda que modesta, para o entendimento desses fenômenos, propondo uma agenda de investigação para a Ciência da Informação (CI) focada na relação entre mediação da informação, usos sociais das tecnologias digitais e práticas criminosas, *online* e *offline*. Com base em uma metodologia qualitativa baseada em pesquisa bibliográfica e documental, voltada para a análise de exemplos e dados secundários sobre a gamificação do ódio, à luz do referencial teórico da Ciência da Informação sobre mediação da informação, o objetivo desta investigação preliminar é demonstrar como a dinâmica das redes criminosas e a circulação de conteúdos violentos demandam abordagens teóricas e metodológicas arejadas, capazes de orientar tanto políticas públicas quanto estratégias de mediação da informação em ambientes digitais.

2 DESENVOLVIMENTO

As mais de 2 milhões de pessoas que assistiram ao show gratuito de Lady Gaga na praia de Copacabana, em maio de 2025, estiveram perto de viver uma tragédia motivada pelo ódio. Tratava-se de um atentado organizado por jovens usuários de plataformas digitais como o Discord, que mirava o público LGBTQIA+ e era apresentado como uma espécie de “desafio

¹ Ementas dos GTs do Ancib disponíveis em: <https://ancib.org/coordenacoes-e-ementas-de-gt/>

coletivo”. O ataque frustrado ao show deixou claro que a circulação de violência *online* não permanece no plano virtual mas transborda para o mundo físico. O caso não é isolado e está inserido em um cenário mais amplo, no qual grupos extremistas e células criminosas se valem de ambientes digitais para recrutar, planejar e glorificar atos violentos. O fato de os envolvidos serem jovens expõe uma dinâmica perversa: a internet não apenas dissemina discursos de ódio, mas também os transforma em *performance*, em um jogo onde a violência é tanto um meio de pertencimento quanto uma forma de obter status dentro de comunidades fechadas.

Se plataformas como Discord, Telegram e até mesmo redes sociais mais populares entre os jovens (como Instagram e TikTok) servem como terrenos férteis para a organização de crimes, é essencial compreender como a arquitetura e o fluxo da informação nesses espaços facilita a radicalização. Na dimensão do sistema, quais mecanismos de recomendação, moderação (ou a falta dela) e criptografia permitem que esses grupos atuem? Na dimensão discursiva, como a linguagem e os símbolos são usados para codificar ameaças e atrair novos membros? E, principalmente, que estratégias de mediação e governança digital poderiam mitigar esses riscos?

A noção de mediação, tal como discutida na Ciência da Informação brasileira por autores como Henriette Ferreira Gomes e Almeida Júnior, refere-se a uma ação de interferência nos processos informacionais, seja para facilitar, direcionar ou transformar o acesso e a produção de conhecimento (Almeida Júnior, 2015; Gomes, 2020). 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 qual um terceiro, portador de sentidos próprios, está em articulação “com sentidos incrustados tanto nos objetos, como nos sujeitos culturais e seus respectivos contextos”. Na leitura que Gomes faz desses autores, no processo de mediação da informação estão:

técnicas, instrumentos, suportes, recursos, agentes e processos que [...] que não estão reduzidos a meros artifícios de transferência de conteúdos informacionais, mas sim se caracterizam como dispositivos geradores de sentidos (Gomes, 2020, p. 12).

Percebemos, portanto, uma interoperabilidade entre sistema e discurso na construção de significados por esses meios.

As plataformas sociotécnicas atuam ao mesmo tempo como meios e mediadoras dos atos de significação que acontecem no mundo digital. São dispositivos de “natureza técnica, semiológica e pragmática” (Gomes, 2020, p. 11) que se constituem hoje como espaços nos

quais se dão construções subjetivas e objetivas de sentido. No entanto, apesar de atuarem por trás da ilusão de que são apenas suportes, essa mediação não é neutra: enquanto aparato técnico, carregam traços teleológicos constitutivos que podem tanto promover inclusão e emancipação quanto reforçar dinâmicas de exclusão e violência. Em um contexto digital onde plataformas privadas fornecem a infraestrutura para mediar diferentes grupos ao tempo em que realizam o monitoramento de dados dessas interações (Srnicek, 2016), essa interferência assume contornos ainda mais complexos ao se dar de forma sub-reptícia, em grande medida invisível, sob a forma de mediação algorítmica da informação (Bezerra; Almeida, 2020).

O caso do show de Lady Gaga revela a lógica por trás dos "desafios coletivos" nos quais a violência se transforma em moeda de recompensa social em comunidades *online*. Esse fenômeno pode ser entendido como uma gamificação do ódio, em que atos extremos são transformados em "narrativas interativas", pontuados e premiados. Ao permitirem a criação de espaços com pouca ou nenhuma moderação externa, esses ambientes digitais funcionam como mediadores desse processo, especialmente considerando a tendência de algoritmos de engajamento amplificarem conteúdos extremistas, que mobilizam afetos negativos e, assim, angariam mais cliques, comentários e compartilhamentos.

[...] o discurso de ódio, comumente voltado contra grupos minorizados e vulneráveis (negros, indígenas, homossexuais, mulheres e minorias religiosas) e com viés político (no sentido de deslegitimar direitos) gera engajamento – mas não aquele antigo significado de engajamento como comprometimento político de sujeitos e práticas que visam à transformação social. Na internet, o engajamento é sobretudo quantitativo, um fenômeno mensurável pela interação dos usuários da rede com determinado conteúdo. (Bezerra, 2024, p. 74)

A interferência realizada pela mediação invisível dos algoritmos, se pensada com base em uma ética da informação, de caráter aplicado, preocupada em "como a projeção digital dos Seres afeta, para melhor ou para pior, nossa vida cotidiana e nossas culturas" (Capurro, 2006, p. 182, tradução nossa), poderia ser entendida como um instrumento de promoção do que Aristóteles entendia como o sumo bem, o bem comum. Entretanto, grande parte desses sistemas funciona no sentido de ampliar a produção e circulação de ódio. O Discord, por exemplo, abriga hoje milhares de contas privadas associadas a discursos e atos neonazistas, racistas, transfóbicos e misóginos. Conforme demonstra o estudo "Mapping Discord's

Darkside”, publicado na *New Media & Society* (Heslep; Berge, 2024), foram identificados 2.741 servidores com essas características, somando mais de 850 mil membros ativos.

O Brasil ocupa o segundo lugar entre os países que mais usam a plataforma, com mais de 56 milhões de usuários (*World population review*, 2025). O serviço caiu no gosto de crianças e adolescentes brasileiros, principalmente os *gamers*, pois permite compartilhar simultaneamente experiências remotas, como jogar ou assistir a vídeos, e conversar ao mesmo tempo. No país, os indivíduos entre 9 e 17 anos tem grande presença em redes sociais digitais, com cerca de 83% dos que têm acesso à internet afirmando ter perfil em pelo menos um serviço. Destes, 8% afirmam usar o Discord ao menos uma vez por semana, sendo que a presença dos meninos (16%) é muito superior a das meninas (1%) (CGI.br, 2025).

A plataforma funciona por meio de espaços de interesse, chamados de “servidores”, que podem ser privados ou públicos, e que não são moderados pelo serviço, mas sim por quem recebe a função de moderação dentro de cada espaço específico. Segundo Massanari (2017), essa estrutura do Discord, baseada na privacidade e descentralização, se tornou terreno fértil ideal para o surgimento dessas “tecnoculturas tóxicas”. Motores informais de busca, como o Disboard, são usados para recrutar adolescentes para comunidades que estimulam o ódio a mulheres e LGBTQIA+, e até oferecem “serviços” como ataques coordenados a outros servidores “inimigos”. Essas comunidades fechadas, onde é preciso receber um link de convite para entrar, acabam funcionando como espaços de aliciamento, em que jovens, principalmente meninos, são atraídos pela linguagem sarcástica, como os *edgy memes*², e promessas de pertencimento e identidade baseados na exclusão do outro.

Parte do sucesso das plataformas em geral se deve ao fenômeno da gamificação, ou seja, o uso de elementos típicos de jogos, como regras, desafios, recompensas e rankings, em contextos que não são jogos. Fisher (2023, p. 84) narra como “desde o princípio, as plataformas de mídias sociais haviam bebido muito dos videogames”. Os alertas ou notificações carregam a estética de insígnias, enquanto as curtidas emulam uma espécie de placar e premiação, ao passo que a ação de rolar a tela para ver novos conteúdos se parece muito com a operação de máquinas caça-níqueis.

Quando aplicada a redes e fóruns digitais extremistas, a gamificação torna a entrada nesse universo mais palatável e até divertida, disfarçando a violência por meio de mecânicas

² Memes provocativos e potencialmente ofensivos

de entretenimento. Nessas práticas, que unem as possibilidades tecnológicas aos objetivos dos líderes dos grupos, o engajamento pode ser transformado em competição e o discurso de ódio em desafio lúdico. Isso vem se tornando uma poderosa ferramenta de normalização e disseminação do ódio, principalmente entre jovens que buscam reconhecimento, como revela o relatório “Gamification and Online Hate Speech” (Paillé; Galley; Thue; Wilkinson, 2023).

Os jogos são parte importante das culturas humanas. Para Huizinga (2000), defensor da definição dos humanos como *homo ludens*, os jogos carregam funções significantes, ordem e sentidos próprios. Em uma definição simples, podem ser entendidos como estruturas de regras que visam alcançar um objetivo e são experienciadas em um mundo imaginário (Sautoy, 2024). Um jogo, portanto, é uma proposta relacional que acontece em um espaço/tempo regido por parâmetros valorativos e teleológicos diferentes do cotidiano, um experimento lúdico de formas outras de existir, com território e período determinados.

Para Vygotsky (1991), em todo jogo (ou brincadeira) a dinâmica entre imaginação e regramento é fundamental. Segundo o autor, mesmo em jogos pautados em regras da matemática, por exemplo, sempre há um elemento de fantasia – uma espécie de “suspensão do cotidiano”, nos termos de Agnes Heller (1989) – em prol de um contexto de interações diferenciado. Por essa perspectiva, os jogos funcionam como testes para a vida social, pois os mundos imaginários são espaços seguros para o exercício de possibilidades, o que os torna importantes para o exercício da autonomia e internalização crítica das regras morais.

A gamificação faz o contrário. Ela emula a experiência do jogo sem elaborar a fantasia, transpondo regras, símbolos, ordenações, recompensas, repetições, hierarquias e objetivos inventados para a vida real. Enquanto recurso didático e motivacional, tem sido amplamente estudada e aplicada em áreas como educação, marketing e gestão.

A abordagem tradicionalmente denominada ‘gamificação’ propõe a reestruturação do comportamento social de acordo com os sistemas e métricas extraídas de jogos. Ela está cada vez mais – e acriticamente – sendo aplicada em novas áreas, e no processo vem encontrando novos defensores que indicam seu suposto potencial transformador (Woodcock; Johnson, 2023, p. 109).

Uma vez que as vivências se tornam programadas por dispositivos de ordenamento fantasioso aplicados à vida real, a relação com as limitações, regras e consequências do mundo objetivo, ou mesmo com o “princípio de realidade”, nos termos de Freud (1996), é

modificada por um conjunto de desejos, sentidos e expectativas pré-estabelecidos pelo sistema de objetivos e recompensas do jogo. Dessa forma, a gamificação pode ser compreendida como uma forma particular de mediação algorítmica e simbólica, que interfere na percepção e experiência, agenciando potências, modelando comportamentos e influenciando práticas sociais, inclusive as violentas.

Nas plataformas digitais isso se traduz, principalmente, por missões (desafios coletivos), hierarquias de influência (baseadas em atividade e engajamento) e sistemas de simbólicos de recompensa (como contagem de *likes* e seguidores, insígnias e *rankings*) que medeiam a experiência do usuário, instrumentalizando afetos e direcionando sua atenção e engajamento.

Nas ações *gamificadas* de grupos extremistas nesses ambientes verifica-se, em particular, o forte impacto da dimensão estética da mediação da informação (Gomes, 2020). Nessas estruturas de significação muitas vezes é usada uma linguagem de distinção que sinaliza o pertencimento, ou emojis, que funcionam como códigos que só os iniciados entendem. Também há o uso de memes e imagens sarcásticas, que objetivam tornar divertidas as interações e muitas vezes ironizam atos de extrema violência, causando uma espécie de entorpecimento por excesso de excitação (Türcke, 2010).

Quando crianças e jovens são expostas a esse tipo de mediação há muitas especificidades que os caracterizam como hipervulneráveis. Dentre elas está o desenvolvimento das estruturas morais autônomas e das áreas do cérebro responsáveis pelo controle e inibição cognitiva, como o córtex pré-frontal (Sharma *et al.*, 2013), ainda em andamento. Como tanto a moral quanto a neuroplasticidade relacionam-se às trocas ambientais, sociais e intersubjetivas (Vygotsky, 1991), entendemos que a gamificação pode impactar fortemente os processos de subjetivação e de relação desses sujeitos com o mundo.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A descoberta do plano de ataque ao show de Lady Gaga alerta sobre o crescimento de redes de ódio entre os mais jovens, e sobre como algumas plataformas, de forma irresponsável, medeiam e fomentam essa radicalização.

A arquitetura e o fluxo da informação desses espaços, baseadas na falta de mediação crítica e na quantificação do engajamento, permitem que discursos extremistas se amplifiquem, frequentemente associados a ataques coordenados contra grupos em situação

de vulnerabilidade. Para cumprir seu papel social de fomentar acesso democrático ao conhecimento, é imperativo que a Ciência da Informação se debruce, também, sobre os mecanismos informacionais que sustentam e perpetuam a violência digital.

Ao possibilitarem a criação e customização de dinâmicas que transformam violência em jogo, plataformas como Discord tornam-se mediadoras da (in)formação da violência, no sentido de que dão forma e significação aos atos violentos. A *gamificação* algoritmizada do ódio é um fenômeno diretamente ligado aos objetos e conceitos da Ciência da Informação: ela desafia as próprias noções de mediação da informação, comportamento informacional e organização do conhecimento, demandando novas abordagens teóricas e metodológicas

Por meio das análises documentais e leituras exploratórias das bases teóricas, percebemos, até o momento, algumas lacunas e oportunidades de contribuição da CI brasileira com o debate e combate à instrumentalização dos afetos por meio da gamificação algoritmizada do ódio. Entendendo esses processos como ações de mediação da informação, chega-se à necessidade de uma agenda de pesquisa que coloque o problema em diálogo com conceitos da área, ao mesmo tempo que promova a criação de propostas de ação de enfrentamento a esse novo desafio.

Nesse sentido, propomos inicialmente a ampliação de alguns conceitos enquanto ferramental de análise da área, como as noções de comportamento informacional (Wilson, 2000) e regime de informação (González de Gomez, 2012) de forma a abarcar a complexidade dos usos e usuários das plataformas, bem como o impacto e objetivos das estruturas de poder que dão origem a essas tecnologias. Também vemos como fértil a aplicação das dimensões da mediação da informação conforme Gomes (2020) não só como parâmetro de análise dos ambientes digitais em seu aspecto formativo, mas também como base para o desenvolvimento de sistemas de informação que visem o protagonismo social baseado na ética, bem como para a criação de ações de mediação consciente que visem mitigar os danos.

Além disso, percebemos como urgente o entendimento das plataformas digitais como mediadores algorítmicos da informação e a análise dos impactos dos sistemas de categorização, busca, relevância e recomendação nos discursos, processos decisórios e de construção do conhecimento e consenso social. Nesse contexto, temos como horizonte a construção da competência crítica em informação (CCI) por meio de ações de mediação consciente por parte dos agentes mediadores.

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025

Colocamos ainda a tradição de interdisciplinaridade da CI como uma vantagem no acesso e compartilhamento do conhecimento com outras áreas, o que se faz indispensável para a compreensão de um fenômeno tão complexo. Destacamos possibilidades de diálogo com os estudos de arquitetura da Informação, atualmente mais presentes na área de design para web; com as pedagogias críticas, enquanto *práxis* emancipatórias; bem como com a psicanálise e a sociologia, no que tange às teorias dos jogos e de desenvolvimento psíquico e social. A partir das sugestões supracitadas, esperamos que os estudos de gamificação e mediação da violência ampliem sua presença no campo da Ciência da informação brasileira e contribuam para uma melhor compreensão e enfrentamento desse grave problema inerente à era digital.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco. Mediação da informação: um conceito atualizado. *In*: BORTOLIN, Sueli; SANTOS NETO, João Arlindo; SILVA, Rovilson José da (org.). **Mediação oral da informação e da leitura**. Londrina: Abecin, 2015. p. 9-32.
- BEZERRA, Arthur Coelho; ALMEIDA, Marco Antonio. Rage against the machine learning: a critical approach to the algorithmic mediation of information. **Brazilian Journal of Information Science**, v. 14, n. 2, p. 6-23, 2020. Disponível em: DOI:10.36311/1981-1640.2020.v14n2.02.p6. Acesso em: 16 maio 2025.
- CAPURRO, Rafael. Towards an ontological foundation of information ethics. **Ethics and Information Technology**, v. 8, n. 4, p. 175–186, nov. 2006. Disponível em: DOI: 10.1007/s10676-006-9108-0. Acesso em: 16 maio 2025.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (CGI.br). Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2024 [livro eletrônico]. São Paulo: **Comitê Gestor da Internet no Brasil**, 2025. São Paulo: CGI.BR, 2025. Disponível em https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20250512154312/tic_kids_online_2024_livro_el_etrico.pdf. Acesso em: 18 maio 2025.
- FISHER, Max. **A máquina do caos**: como as redes sociais reprogramaram nossa mente e nosso mundo. São Paulo: Todavia, 2023.
- FREUD, Sigmund. **Além do Princípio de Prazer, Psicologia de Grupo e Outros Trabalhos** (1920-1922). Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996. Volume 18.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- GOMES, Henriette Ferreira. Mediação da Informação e suas dimensões Dialógica, Estética, Formativa, Ética e Política: um fundamento da Ciência da Informação em favor do

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025

protagonismo social. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 30, n. 4, p. 1-23, out./dez. 2020.

GONZÁLEZ DE GÓMEZ, Maria Nélide. Regime de Informação: construção de um conceito. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 22, n. 3, p. 43-60, 2012.

HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. 3. ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1989.

HESLEP, Daniel G.; BERGE, PS. Mapping Discord's darkside: Distributed hate networks on Disboard. **New Media & Society**, v. 26, n. 1, p. 534-555, jan. 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/14614448211062548>. Acesso em: 24 maio 2025.

MASSANARI, Adrienne. #Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. **New Media & Society**, v. 19, n. 3, p. 329-346, 2017.

PAILLÉ, Pauline; GALLEY, Catherine; THUE, Kristin; WILKINSON, Benedict. **Gamification and Online Hate Speech**: Quarterly Research Review. [S. l.]: Institute for Strategic Dialogue (ISD), 2023. Disponível em: <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2023/03/Gamification-and-Online-Hate-Speech.pdf>. Acesso em: 16 maio 2025.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. A mediação cultural como categoria autônoma. **Informação & Informação**, [S. l.], v. 19, n. 2, p. 01-22, 2014.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. **Infoeducação**: saberes e fazeres da contemporaneidade. Recife: Néctar, 2007.

SAUTOY, Marcus du. 'Capacidade de jogar, não a de pensar, é fator crucial do nosso desenvolvimento', diz matemático de Oxford. [Entrevista concedida a] Dalia Ventura. **BBC News Brasil**, 27 maio 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/clmrxppzzyo>. Acesso em: 17 maio 2025.

SCHNEIDER, Marco. CCI/7: competência crítica em informação (em 7 níveis) como dispositivo de combate à pós-verdade. *In*: BEZERRA, Arthur Coelho; SCHNEIDER, Marco; PIMENTA, Ricardo M.; SALDANHA, Gustavo S. **iKritika: Estudos críticos em informação**. Rio de Janeiro: Garamond, 2019. p. 73-116.

SHARMA, Sushil; ARAIN; MATHUR; RAIS; NEL; SANDHU; HAQUE; JOHAL. Maturation of the adolescent brain. **Neuropsychiatric Disease and Treatment**, p. 449, abr. 2013.

SRNICEK, Nick. **Platform capitalism**. Cambridge, UK; Malden, MA: Polity Press, 2016.

TÜRCKE, Christoph. **Sociedade excitada**: filosofia da sensação. Campinas: Unicamp, 2010.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025

WILSON, T.D. Human information behavior. **Informing Science Research**, v.3, n.2, 2000.

WOODCOCK, Jamie; JOHNSON, Mark R. Gamificação: o que é e como lutar contra ela. **Revista Eco-Pós**, [S. l.], v. 26, n. 2, p. 107–137, 2023. Disponível em: DOI: 10.29146/eco-ps.v26i2.28179. Acesso em: 18 maio 2025.

WORLD POPULATION REVIEW. **Discord Users by Country 2025**. Disponível em: <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/discord-users-by-country>. Acesso em: 18 maio 2025.