Revista EaD &
tecnologias digitais na educação

# A Cultura Digital no Ensino Médio e a BNCC: compreendendo limites e possiblidades

**Tatiane Bedin (IFRS-Campus Porto Alegre)**
https://orcid.org/0000-0003-2525-9898
*tatiane.bedin@educaesteio.com.br*

**Josiane Carolina Soares Ramos Prokasko (IFRS-Campus Porto Alegre)**
https://orcid.org/0000-0001-7223-6889
*josiane.procasko@poa.ifrs.edu.br*

**Resumo**: O presente trabalho apresenta uma tentativa de compreender o conceito de Cultura Digital que desponta no cenário atual, considerando a educação e o Ensino Médio neste contexto, tendo como objetivo entender às intencionalidades apontadas na BNCC (2018) ao abordar à Cultura Digital. Para isso, utilizou-se uma metodologia de caráter exploratório e análise documental, alicerçada pelo referencial teórico apoiado em Raymond Williams, Theodor Adorno, Frederic Jameson, Néstor García Canclini e Sandro Bortolazzo. A análise documental foi realizada a partir dos estudos de Cellard (2008) e permitiu compreender o termo cultura e sua difusão, convergendo para o que se intitula Cultura Digital na BNCC (2018) e de como esta é aborada na etapa do Ensino Médio. Contudo, demonstrou-se o esvaziamento de aprendizagem do termo e da condição utilitarista das Tecnologias Digitais em tempos de Cultura Digital.

**Palavras-chave**: Cultura Digital. Ensino Médio. Base Nacional Comum Curricular.

**Abstract**: The present work presents an attempt to understand the concept of Digital Culture that emerges in the current scenario, considering education and High School within this context, with the aim of understanding the intentions outlined in the BNCC (2018) when addressing Digital Culture. For this purpose, an exploratory methodology and document analysis were employed, grounded in a theoretical framework supported by Raymond Williams, Theodor Adorno, Frederic Jameson, Néstor García Canclini, and Sandro Bortolazzo. The document analysis, based on the studies of Cellard (2008), enabled an understand-

ing of the term "culture" and its diffusion, converging on what is referred to as Digital Culture in the BNCC (2018) and how it is addressed in the High School stage. However, it revealed a diminishing of learning associated with the term and the utilitarian condition of Digital Technologies in times of Digital Culture.

**Keywords**: Digital Culture. High School. Common National Curriculum Base.

## 1 INTRODUÇÃO

O termo Cultura Digital, recentemente difundido na educação, está atrelado ao fato de estarmos imbricados em uma sociedade que se mistura às tecnologias digitais, assim surgindo novas práticas sociais e de convívio. A escola, como parte integrante deste tecido social, encontra-se com estes novos valores culturais e alicerça suas práticas a esse novo cenário que desponta. Este trabalho pretende compreender este novo imperativo social chamado Cultura Digital, através de uma análise documental, exemplificado no Ensino Médio no Brasil.

Chegar a uma definição de cultura é algo complexo e multifacetado, que pode ser compreendido de várias formas, dependendo da perspectiva teórica e do contexto ao qual se almeja estudar. Steinberg (2015), afirma que “cultura pode ser o termo mais ambíguo e complexo para se definir no domínio das ciências sociais e humanidades”, resumindo assim a dificuldade de se estabelecer um só ponto de vista teórico para tal proposição. A fim de não correr o risco de reduzir o termo cultura a uma ou outra definição, adota-se neste estudo a posição geral de “cultura” como um conjunto de crenças, costumes, valores, comportamentos, conhecimentos que são transmitidos e reproduzidos de geração em geração com o poder de moldar o coletivo, e que por vezes emerge de forma imposta econômica e politicamente, histórica e sociologicamente. Para tanto, o esteio destas afirmações, encontra-se nos estudos culturais de Raymond Williams, Theodor Adorno, Frederic Jameson, Néstor García Canclini e Sandro Bortolazzo, a seguir.

A análise documental foi realizada a partir dos estudos de Cellard (2008) e permitiu compreender o termo cultura e sua difusão, convergendo para o que se intitula Cultura Digital na BNCC (2018) e de como é abordada no Ensino Médio. Cabe destacar a importância da análise documental no percurso metodológico adotado neste trabalho, descrito por Cellard (2008) como uma metodologia fundamental para pesquisas em áreas como a educação, pois permite investigar documentos com o objetivo de compreender o contexto, as intenções e as mensagens subjacentes a eles. Destacam-se os pontos de contextualização, intencionalidade leitura crítica e reconstrução de processos sociais, principalmente no que tange a formação de práticas sociais e, sobretudo educacionais em representar a cultura em uma sociedade. Por fim, a pesquisa demonstra um esvaziamento de aprendizagem em termos tecnológicos e da condição utilitarista das Tecnologias Digitais em tempos de Cultura Digital.

## 2 BUSCANDO ENTENDIMENTO A CERCA DO TERMO CULTURA

O escritor galês Raymond Williams, de posicionamento marxista intitulado “a nova esquerda” acreditava que o marxismo necessitava de ajustes ao dar conta de defi-

nir a cultura. Assumiu, em vários trabalhos, que Marx não era crítico cultural, apesar de lançar mão de citações culturais. Não compactuando com a visão antiga de cultura, a de considerar uma "proposição de uma base determinante e de uma superestrutura determinada" (WILLIANS, 1980, p. 43), para o autor não se pode conceber a superestrutura sem pensar a base. A "superestrutura" são todas as formações econômicas de base: a justiça, a educação, a sociedade. Mas a crítica fundamental do autor reside em que não se pode pensar a base em algo estático, nem determinado. Para o autor, a base faz pressão e impõe limites. Mas o materialismo cultural é pensado de outra forma, pois a cultura não reproduz a sociedade, a cultura a imita, mas, a sociedade é quem a produz. Assim o autor toma um certo distanciamento da concepção do marxismo mais ortodoxo: de que a cultura é um reflexo da economia, a qual demonstra uma visão utilitarista da cultura.

Para Williams, analisa-se um fenômeno cultural pela sua formação, fugindo do idealismo, assim não se pode entender, que a arte e a sociedade são a mesma coisa, manifestações diferentes de um mesmo impulso, os significados e valores de uma cultura. Sendo assim, a cultura, nada mais é do que a materialidade, a concretude de significados e valores sociais, a sociedade é onde há a prática destes valores.

Em outro estudo, Williams propõe o entendimento do fenômeno cultural traçando um paralelo em formato de "mapa" utilizando as palavras "indústria, democracia, arte e cultura" (WILLIANS, 1969, p. 13), afirmando a obviedade da importância destas palavras em nossa estrutura social e moderna. Para o autor

> O desenvolvimento da palavra *cultura* é o registro de uma série de importantes reações permanentes a mudanças na nossa vida social, econômica e política e pode se ver, em si mesmo, como um tipo especial de mapa por cujo intermédio é possível explorar a natureza de tais mudanças. (...) A palavra que engloba estas relações mais que nenhuma outra é *cultura*, com toda sua complexidade de ideia e referência. (WILLIAMS, 1969, p. 16)

Pode-se afirmar que Williams concebe a cultura como um conjunto de significados comuns vivenciada pelas sociedades que constroem-se vivendo, fazem-se e refazem-se de formas que não podemos determinar de antemão. Williams converge da visão marxista de cultura, em que, neste sentido, é vista como um modo de vida, em que toda produção humana faz parte de uma organização social que é atravessada por mudanças econômicas e materiais. Mas, para além desta visão de formação e caracterização do que é cultura, ultrapassa-a em uma análise mais ampla do desenvolvimento do marxismo mais difundido, como apresentada em

> A ideia de cultura é uma reação geral a uma mudança geral e fundamental nas condições de nossa vida comum. (...) A ideia de cultura descreve nossa indagação comum, mas nossas conclusões são diversas, assim como foram nossos pontos de partida. Não é possível fazer que a palavra "cultura" se ponha automaticamente a nosso serviço como se fosse um tipo qualquer de diretiva social ou pessoal. Seu surgimento com os significados modernos marca o esforço por uma evolução qualitativa total, mas o que indica é um processo, não uma conclusão. (WILLIAMS, 1969, p. 245)

Em uma percepção marxista de forma geral, a tudo que o homem produz historicamente, em sua contraposição às necessidades naturais, por meio da atividade material, transforma a natureza e cria valores, conhecimento, tecnologia, costumes, arte, filosofia, etc, cria, assim, atividades humano-históricas, estabelecendo relações sociais, a cultura é esta reação geral a estas mudanças, que conflui a sociedade no que há de comum. Esta afirmação de Williams toma forma de exemplos práticos em seu ensaio "*Culture is Ordinary"* (1958), em que enfatiza a expressão "A cultura é de todos". Desde o princípio do ensaio, o autor narra a sua visão de comum, desde as suas vivências cotidianas para ilustrar a sua vivência e sua intervenção no meio social. O "ponto de ônibus", sua primeira frase, pode ser interpretado como seu ponto de partida, de visão de mundo. Esta analogia é intencionalmente enredada pelo autor para demonstrar que nossa vivência individual e as forças coletivas, formam aquilo que conhecemos como cultura. No ensaio, aponta a crítica para o fato de que, por vezes, a cultura está restrita, na sua forma ampla à burguesia e classes sociais dominantes, que ora ditam e exploram o que é cultura, criando padrões sociais. E, para além disso, o autor ressalta

> Uma cultura tem dois aspectos: os significados e direções conhecidos, em que seus membros são treinados; e as novas observações e significados, que são apresentados e testados. Estes são processos ordinários das sociedades humanas e das mentes humanas, e observamos através deles a natureza de uma cultura: que é sempre tanto tradicional quanto criativa; que é tanto os mais ordinários significados comuns quanto os mais refinados significados individuais. Usamos a palavra cultura nesses dois sentidos: para designar todo um modo de vida - os significados comuns ; e para designar as artes e o aprendizado - os processos especiais de descoberta e esforço criativo. (...) A cultura é de todos, em todas as sociedades e em todos os modos de pensar. (WILLIAMS, 1958, p. 2)

No contexto acima, o autor apresenta o que é "ordinário", referindo-se ao que é comum, a cultura é formada em sociedade, e ela representa o que nos aproxima dos demais. Sendo assim, não estamos fora da cultura, somos parte integrante dela, de forma a estarmos inseridos e designados a isso.

Williams quer dizer que a todo momento estamos produzindo, reformando, deformando e transformando a nossa cultura, sendo assim, a afirmação de que "a cultura é de todos", carrega a construção da realidade da cultura como como um processo que se dá em vários níveis e do qual participam todos. Destaca-se neste pensamento, as tensões culturais entre dominados e dominadores, mas esse antagonismo social, deve ser melhor compreendido em contextos digitais.

## 2.1 CONTRIBUIÇÕES DA INDÚSTRIA CULTURAL

Trilhando este caminho, o pensamento de Theodor Adorno reside em uma análise crítica sobre a cultura na sociedade moderna, cujas padronizações e características são em grande maioria, criadas pelo capitalismo, sistema econômico em vigor. Neste sentido o autor concebe a cultura como parte reprodutiva de um sistema mercantil que aliena os indivíduos, "Toda a cultura de massas em um sistema de economia concentrada é idêntica, e o seu esqueleto, a armadura conceptual daquela, começa a delinear-se." (ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p.105).

Em seu trabalho em conjunto com Max Horkheimer, *"Dialética do Esclarecimento"* (1985), utiliza-se de uma crítica ácida ao apresentar a teoria da "indústria cultural", em que explana que a cultura moderna transforma qualquer arte de construção coletiva em produto, em mercadoria para consumo. A expressão "cultura de massa" é substituída pelos autores, renomeada como "indústria cultural". A noção de indústria cultural é descrita pelos autores como um estilo inflexível, um processo em que a cultura deixa de ser um produto autêntico da criatividade humana, passando a padronizar a arte e expressões culturais, a fim de manipular as massas para o consumo. Com isso, a população "entretida", passa a ser controlada pela venda de uma cultura idêntica, "a verdade de que nada são além de negócios lhes serve de ideologia" (ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p.106). Assim, a produção desenfreada das artes visando o lucro, ganha grande importância no sentido de dominação social, que moldam a sociedade na representação e na padronização do que é consumido como cultura.

> A indústria cultural finalmente absolutiza a imitação. Reduzida a puro estilo, trai o seu segredo: a obediência à hierarquia social. A barbárie estética realiza hoje a ameaça que pesa sobre as criações espirituais desde o dia em que foram colecionadas e neutralizadas como cultura. Falar de cultura foi sempre contra a cultura. O denominador "cultura" já contém, virtualmente, a tomada de posse, o enquadramento, a classificação que a cultura assume no reino da administração. Só a "administração" industrializada, radical e consequente, é plenamente adequada a esse conceito de cultura. Subordinando do mesmo modo todos os ramos da produção espiritual com o único fito de ocupar - desde a saída da fábrica à noite até sua chegada, na manhã seguinte, diante do relógio de ponto - os sentidos dos homens com os sinetes dos processos de trabalho, que eles próprios devem alimentar durante o dia, a indústria cultural, sarcasticamente, realiza o conceito de cultura orgânica, que os filósofos da personalidade opunham a massificação. (ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p.108).

Adorno e Horkheimer (1985) afirmam que, de certa forma, o mundo inteiro passa pelo filtro da indústria cultural, agindo de forma a incitar às necessidades dos consumidores, lucrando com produtos de uma gigantesca maquinaria econômica, atravessando os sujeitos em todos os aspectos do cotidiano, do trabalho ao descanso. "Quanto mais sólidas se tornam as posições da indústria cultural, tanto mais brutalmente esta pode agir sobre as necessidades dos consumidores, produzi-las, guiá-las e discipliná-las, retirar-lhes até o divertimento" (ADORNO, HORKHEIMER, 1985, p.119). A ideia do trabalho desses autores, de uma forma geral, é uma crítica à educação da sociedade cultural, pois se a cultura é formada dentro desse modelo de consumo, é também comercializada por um mercado que supõe o que os indivíduos necessitam, reforçando que a lógica do mercado exerce poder decisório sobre os interesses pessoais, não abrindo espaço para a autonomia de uma cultura composta em comum. Ao contrário, o mercado determina o que é cultura, e assim vivenciamos o que o seleto grupo da indústria cultural escolheu para a sociedade.

Seguindo e aprofundando a análise de Adorno, o filósofo Frederic Jameson, crítico marxista americano, conhecido por suas análises entre o pós-modernismo e suas implicações nas artes e arquitetura contemporâneas, afirma que a cultura é o mediador indispensável entre a situação histórica objetiva e a consciência e mobilização políticas

de classe (JAMESON, 1997, p. 79). Nesta perspectiva, a cultura é a nossa realidade (situação histórica) e o que nós chamamos de ação política, e como nós agimos a partir de então.

Em outras palavras, é através da cultura que nós conseguimos nos posicionar no nosso lugar sócio-histórico, assim, a cultura seria a formuladora de nossa subjetividade, e através dela agimos politicamente. Em seus trabalhos, como na obra *"Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio"* (1997), analisa que as práticas culturais ocorrem em uma base econômica, como se o econômico se misturasse ao cultural, o que tornaria-os uma coisa só. Jameson destaca a importância de Adorno e Horkheimer na crítica cultural e enfatiza a concepção de "indústria cultural". Neste aspecto, parafraseando o autor, a sociedade é criticada como um sistema inteiro, cuja cultura de massa está forçada e resignada ante a poderosa indústria cultural, sociedade esta, administrada por estas imposições. Neste viés, alude

> [...] as teorias do pós-moderno - quer sejam celebratórias, quer se apresentem na linguagem da repulsa moral ou da denúncia - têm uma grande semelhança com todas aquelas generalizações sociológicas mais ambiciosas que, mais ou menos na mesma época, nos trazem as novidades a respeito da chegada e inauguração de um tipo de sociedade totalmente novo, cujo nome mais famoso é "sociedade pós-industrial" (Daniel Bell), mas que também é conhecida como sociedade de consumo, sociedade das mídias, sociedade da informação, sociedade eletrônica ou high-tech e similares. Tais teorias têm a óbvia missão ideológica de demonstrar, para seu próprio alívio, que a nova formação social em questão não mais obedece às leis do capitalismo clássico. (JAMESON, 1997, p. 29)

O autor avança no pensamento de Adorno ao identificar novos tipos de produções culturais em um novo momento do capitalismo tardio, com o surgimento do pós-modernismo, dos quais estão intimamente ligados: seja a novos tipos de consumo, a obsolescência planejada, a penetração da propaganda, a inserção das mídias em geral, que demonstram uma ruptura com a antiga sociedade. (JAMESON, 1997, p.43). Além disso, amplia a discussão da teoria de indústria cultural, na medida em que reconhece a necessidade de criticar e problematizar esta nova realidade, uma sociedade em que os sujeitos passam por uma "deformação" de sua subjetividade ao passar pela indústria cultural, ao qual o autor nomeia de "fragmentação" ou "esquizofrenia", em que as narrativas culturais se desorientam e são desordenadas e as experiências de tempo não são coesas. Por isso, o autor propõe uma reflexão sobre diferentes práticas culturais que fazem a mediação entre o homem e o mundo.

Jameson dialoga com Adorno ao detectar nesta fragmentação do sujeito produzido pela indústria cultural a desumanização de sua cultura, de suas relações, coisificando as experiências humanas.

> São pessoas que se distinguem pela incapacidade de realizar experiências humanas, pela ausência de emotividade. Elas se relacionam ambiguamente com a técnica, como se esta fosse um fim em si mesmo, que satisfizesse plenamente as carências humanas. Seu amor tecnológico, absorvido por objetos, as torna intimamente frias, incapazes de amar

> outras pessoas. Equiparam-se de certa forma às coisas e tendem a considerar os outros também como coisas. (ADORNO, 1995, p. 42).

Com isso, há o surgimento de uma cultura do consumo, que substitui a cultura de criação autônoma para uma cultura produzida e difundida em larga escala pelos meios de comunicação. À primeira vista, a democratização desta cultura a partir do acesso para toda população, apresentaria benefícios. No entanto, quem produz essa massificação controla as massas consumistas, utilizando dessas técnicas para a manipulação dos sujeitos através da cultura.

Assim, há uma intensificação da formação de sujeitos vulneráveis economicamente e de fácil dominação das mídias, num estado de consciência mercadológica, o ser humano assim transforma suas vivências artísticas, culturais e de costumes em mercadoria.

> A produção cultural foi reconduzida ao interior da mente, dentro do sujeito monádico; ela não pode mais olhar diretamente com seus próprios olhos para o mundo real em busca de um referente, ao contrário, ela deve, como na caverna de Platão, traçar suas imagens mentais do mundo nas paredes que a confinam. Se ainda sobrou aqui qualquer realismo, é um "realismo" que brota do choque de se compreender esse confinamento e de se perceber que, sejam quais forem os motivos, parecemos condenados a buscar o passado histórico através de nossas próprias imagens pop e estereótipos sobre o passado, que permanece para sempre fora de alcance. (JAMESON, 1997, p. 30)

Dentro desta alusão, a mídia externa, ou seja, produzida fora do ser, é massificadamente distribuída, já imbuída de sentidos e significados, aos quais o sujeito irá desejar. Com o pouco tempo, que agora se torna cada vez mais difícil de linearizar, os sujeitos encontram dificuldade de uma análise mais profunda desta cultura, no pouco tempo que reservou para tal reflexão. Segundo o autor, *"por entendermos que a cultura atual é uma questão de mídia, conseguimos começar a perceber que a cultura sempre foi assim e que as formas, os pensamentos e expressões, também eram, ao seu modo, produtos da mídia". (JAMESON, 1997, p. 92).*

Sendo assim, o autor alerta: "(...) uma cultura verdadeiramente nova somente poderia surgir através da luta coletiva para se criar um novo sistema social". (JAMESON, 1997, p.101).

Para concluir, Jameson nos impulsiona a uma análise realista e contemporânea da cultura, sem deixar de alertar para a crítica, eclodindo em uma possível resistência das massas. Faz-se necessário ressaltar que o autor avança para o conceito de cultura difundido e embebido pela mídia, produzido para o consumo, mas ainda é frágil ao conceito que buscamos trilhar neste trabalho: o de cultura digital. Por isso, ressaltamos que o autor nos oferece uma reflexão sobre a mediação da cultura pela indústria cultural, de uma consciência pronta, para chegarmos a dissertar sobre cultura digital. As teorias de Jameson mostram-se produtivas na investigação dos processos culturais midiáticos, convergindo para o que chamamos de cultura digital, hoje, principalmente de como ela é produzida, pensada, vivida e consumida pelos sujeitos.

## 2.2 CULTURA, CIDADÃOS E ALGORÍTIMOS

Para chegarmos à discussão de uma definição de cultura digital, é importante trazer para esta busca epistemológica, o antropólogo argentino contemporâneo Néstor García Canclini. O autor, estudioso da pós-modernidade e cultura a partir de um ponto de vista latino-americano, em sua obra "Culturas híbridas, poderes oblíquos" (1997), afirma que "as práticas culturais são, mais que ações, atuações. Representam, simulam as ações sociais, mas só às vezes operam como uma ação" (CANCLINI, 1997, p.350), com o intuito de discutir a globalização e seus impactos culturais, destaca a característica híbrida que surge culturalmente, em um mundo que agora, é transnacional. Neste mundo globalizado, os sujeitos utilizam diversos recursos para "tomar consciência" de que vivem sobrepostos por metalinguagens e poderes oblíquos. Neste contexto é dificultoso saber se a produção cultural é própria, e, em outro trabalho *"Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização"* (1997), assinala que "A cultura é um processo de montagem multinacional, uma articulação flexível de partes, uma colagem de traços que qualquer cidadão, de qualquer país, religião e ideologia pode ler e utilizar". Além disso, para Canclini as manifestações culturais foram submetidas aos valores que dinamizam o mercado, e nos convidam a participar como consumidores, inclusive em decisões que envolvem a cidadania. Introduz a discussão o aparato tecnológico, como em

> O que é novidade na segunda metade do século XX é que estas modalidades audiovisuais e massivas de organização da cultura foram subordinadas a critérios empresariais de lucro, assim como a um ordenamento global que desterritorializa seus conteúdos e suas formas de consumo. A conjunção das tendências desreguladoras e privatizantes com a concentração transnacional das empresas diminuiu as vozes públicas, tanto na alta-cultura", como na popular. Esta reestruturação das práticas econômicas e culturais leva a uma concentração hermética das decisões em elites tecnológico-econômicas e gera um novo regime de exclusão das maiorias incorporadas como clientes. (CANCLINI, 1997, p.29)

Canclini introduz a reflexão de que o sujeito consumidor vê nessas práticas a sua participação, que se materializa nas disputas por aquilo que a sociedade produz e pelos modos de usá-la. Porém, a decisão do consumo está concentrada em elites tecnológicas-econômicas, que concentram e difundem o que deve ser consumido, gerando a falsa impressão de escolha individual. Em um mundo desigual, a cultura evidenciada pelo consumo acirra a exclusão e o abismo de desigualdade social. O papel das mídias é transformar o desejo de seus consumidores em demandas, transformando o consumo em um processo sociocultural. Assim, várias nações estão conectadas e diversas culturas se cruzam através dos produtos, dentre os quais são comandadas por empresas privadas, em sua maioria americanas e japonesas. O autor apela na tentativa de frenagem do mundo consumista: "nossa primeira responsabilidade é resgatar estas tarefas propriamente culturais de sua dissolução no mercado: repensar o real e o possível, distinguir entre a globalização e a modernização seletiva, reconstruir a partir da sociedade civil e do Estado, um multiculturalismo democrático". (CANCLINI, 1997, p.265).

Em seu trabalho *"Cidadãos substituídos por algoritmos"* (2021), Canclini descreve uma nova configuração cultural, redesenhada sob um viés de sujeitos aos quais caracterizou como "cidadãos do capitalismo global e eletrônico"

> Nossas opiniões e comportamentos, capturados por algoritmos, ficam subordinados às corporações globalizadas. O espaço público se torna opaco e distante. A descidadinização se radicaliza, enquanto alguns setores se reinventam e ganham batalhas parciais: pelos Direitos Humanos, pela igualdade de gênero, contra a destruição ecológica, mas os usos neoliberais das tecnologias mantêm e aumentam as desigualdades crônicas do capitalismo. (CANCLINI, 2021, p.15).

Neste cenário, o autor nos coloca frente a uma realidade cultural posterior ao capitalismo tardio discorrido por Jameson, agora, o que desponta é como a doutrina neoliberal também se fez presente no uso das tecnologias, por meio da subordinação das vontades dos indivíduos, que são controladas por grandes corporações. Com isso, movimentos sociais que em outros momentos se faziam mais fortes e organizados, nas redes tornam-se movimentos de alta intensidade e curta duração, o que nos dá a falsa impressão de pertencimento e participação. Na realidade são cidadãos caracterizados por uma sociedade que é perturbada pelo capital, que busca sua subsistência cotidiana em paralelo com a manipulação algorítmica dos dados, em que, segundo o autor "o processo de convergência digital multimídia foi deixado quase que inteiramente em mãos de megaempresas, sem aproveitar as oportunidades para horizontalizar a comunicação, estender a distribuição dos bens culturais e propiciar a participação cidadã nas decisões políticas". (CANCLINI, 2021, p.18).

Contudo, ainda nesta perspectiva, há um contraponto definido por Canclini, de que ao mesmo tempo, as tecnologias digitais associadas à globalização socioeconômica e cultural suscitam certeza daquilo que ganhamos, mais espaços de participação e debate, informação e entretenimento diversificado, acesso a bens, serviços, mensagens de outras nações, comunicação ubíqua. Acentuando assim um novo modelo cultural, em que as redes sociais cumprem papel fundamental.

Este poder econômico-político, que está redefinindo os processos socioculturais é concentrado, segundo o autor pelos "GAFA" (Google, Apple, Facebook, Amazon), que não são apenas os maiores polos empresariais e inovadores tecnológicos, para além disso, reconfiguram o significado do convívio e das interações, que estão longe de neutralidade. Essas inovações tecnológicas vendidas aos usuários, fazem com que se acredite que estamos em um momento radicalmente diferente e novo na história, no que tange a produção de conhecimento, difusão e acesso à informação. Porém, para Canclini

> Estamos diante de rupturas e descontinuidades que, como se tem dito, não são só tecnológicas, mas consequência da reorganização cognitiva do capitalismo. Trata-se de um processo mais complexo do que aquele que na história do marxismo se interpretou como a dissociação entre as palavras e o seu uso nas operações ideológicas. Tais mudanças do saber e sua circulação digital, devido não só às tecnologias e à economia capitalista, mas à remodelação do social, o cultural e sua gestão democrática, exigem analisar de forma interconectada várias mutações. Diferentemente das análises sociológicas e da filosofia política dedicadas a examinar a ruptura democrática como crise de legitimidade e representação dos partidos, das cúpulas empresariais midiáticas, mostram-nos outras chaves as perspectivas dos cidadãos, as suas formas ilegais ou

> não institucionais de reivindicar, comunicar-se e de tornar-se visíveis. (CANCLINI, 2021, p.48).

O autor ressalta que algo mudou na nossa relação de interação com o mundo e a sociedade, utilizando os termos “cidadãos midiáticos” e “cidadãos monitoriais”, caracterizando-os em sujeitos simultaneamente monitores e participantes, que discutem vários assuntos e monitoram desde os vizinhos ao presidente da república através de redes sociais. Essas interações, ao fim, são o que nos assemelham, ao mesmo tempo causam a ilusão de pertencimento e grupo, porém a realidade mostra-se em isolamento e individualismo.

Canclini alerta para o risco de contar com os poucos limites para aquilo que está permitido nestas estruturas de governamentalidade algorítmica nessa escala, e ressalta “torna urgente o desafio de definirmos o que temos em comum. Ao menos os acordos que fariam viável conviver nas diferenças.” (CANCLINI, 2021, p.63), para que grandes corporações midiáticas que estão colonizando a internet não se aproveitem das suas velhas estruturas de poder para se apropriarem do que é de comum.

Neste cenário, estamos acostumados a trocar nossos dados por “serviços", inicialmente gratuitos, mas que possuem grande valor no controle e poder econômico mundial. Como cita o autor, “Talvez estejamos diante de um simulacro de transferência de poder: assim como os capitalistas falavam da mão invisível do mercado, os dadaístas acreditam na mão invisível do fluxo de dados.” (CANCLINI, 2021, p.108). Até o momento, as redes sociais estão conseguindo normalizar este tipo de controle e submissão. Talvez o exercício crítico e a educação das novas gerações possam interromper a manipulação algorítmica. O que é assim descrita pelo autor

> A governamentalidade algorítmica não busca o apoio massivo, mas a desorganização das massas. Buscar parece uma palavra excessiva porque sugere intenção. O que acontece é que, na medida em que as operações algorítmicas substituem os sujeitos, elas trazem intencionalidade para nuvem: dali conseguem efeitos nos atos de consumidores, usuários e cidadãos. Os seus inúmeros cruzamentos de informação, quando utilizados por atores com finalidades diferentes, desorganizam. Embora a aparente exaustividade de dados sugira um saber rigoroso e total disponível para todos, essa percepção é discutida pelo tratamento de informação por parte de empresas concorrentes, que escolhem as mensagens com base em interesses particulares. Para ser mais preciso, os estudos sobre políticas e meios questionam a noção de cultura de massa ao mostrar a diversidade abrangida por tal noção, mas a pretensão de organizar as massas - assim como a nação - é ainda menos consistente quando algoritmos constroem programas informáticos com informação personalizada ou grupal, classificam afinidades e as diferenciam. (CANCLINI, 2021, p.149-150).

Essa constatação da captura de dados de usuários deve trazer o contraponto de que nesses processos não são apenas práticas lucrativas, legais e ilegais. Há uma mescla de sociabilidade em que os sujeitos nas redes, compartilham informações com amigos, comunicam-se através de memes, fotos e vídeos, publicam e vendem mercadorias, ou seja, uma coexistência de modos de comunidade. Canclini vai além na questão do uso de dados

> Em relação aos seus usos, devemos acrescentar que elas recolhem informação não pública, e, portanto, não só desorganizam as "massas" ou as nações, mas o sentido do que é público. (...) Os buscadores de internet não são apenas ajudantes para achar coisas; eles buscam a nós, individualmente, para nos incluir em séries e programas de clientes, nos movimentar um dia em uma direção e, no dia seguinte, em outra. (...) Se reclamamos para não sermos incluídos nesse comércio ou o removemos de nossos dispositivos, ele costuma reaparecer. Até as nossas tentativas de recuperar a nossa iniciativa para nos organizarmos com outros cidadãos são reabsorvidas pela maquinaria que nos correlaciona com outras adesões, outras listas de causas sociais, políticas ou de mercado. (CANCLINI, 2021, p.149-150).

Por fim, amplia-se o léxico tecnológico para definir este novo sujeito na era digital, para Canclini: *viciados, onipotentes, linkeados, hiper-informados, bloqueados ou bots.* E apesar de cada vez mais estarmos longe dos outros, estamos próximos nas intenções, afinal, ao enviar um *whatsapp*, trocar a foto do perfil, ou fazer uma *live,* estamos pressupondo o outro, um destinatário que agora pode aguardar por dias uma resposta, ou pode ser imediatamente. Há ainda a sensação ambígua de estarmos criando laços e interações, mesmo sem a presença física, mesmo sabendo que somos interceptados, que surrupiam nossos dados para locais secretos que ainda não temos controle, como presumimos ter com as antigas instituições.

Antes de a cultura digital surgir como temática em diversas áreas, sobretudo na educação, Castells (2000), já afirmava que a tecnologia é inseparável da sociedade, sendo impossível entender ou representar esta última sem considerar suas ferramentas tecnológicas. Se a cultura é o que nos assemelha como citam os autores citados por este trabalho, e atravessam nosso cotidiano, desde o trabalho à vida pessoal, pode-se afirmar que estamos vivendo um momento histórico-cultural permeado por tecnologias digitais. Porém, já não somente dos artefatos tecnológicos, como se fossem apenas instrumentos, mas assumimos uma "Condição Digital" (BORTOLAZZO, 2020, p.370) enquanto indivíduos. O modo de vida nas relações humanas já não pode mais ser visto sem as tecnologias digitais, como Bortolazzo (2016) traz

> As relações que se mantêm com artefatos digitais tais como telefones celulares e tablets têm se configurado como elementos significativos nas transformações sociais e culturais vividas na contemporaneidade. Assim, quando uma série de invenções tecnológicas permitiu a conexão entre milhões de pessoas às redes de informações, as práticas cotidianas passaram também a incorporar certos hábitos gerados pelo uso intenso das tecnologias. (BORTOLAZZO, 2016, p.01)

Se para Williams a cultura é como um conjunto de significados comuns vivenciada pelas sociedades, em que estes constroem-se vivendo, fazem-se e refazem-se de formas que não podemos determinar de antemão, o modo de vida e a produção humana em sociedade, organizadas socialmente em termos culturais; em uma Condição Digital de cultura, a tecnologia assume um papel central nesta organização.

Neste sentido, para Bortolazzo (2021), "o conceito de Cultura Digital engloba processos de comunicação, aparatos e dispositivos, espaços e práticas sociais que se encontram atrelados aos usos das tecnologias digitais." (BORTOLAZZO, 2020, p. 370). O

autor vai além da visão utilitarista da tecnologia, vista anteriormente, para auxiliar nas técnicas de trabalho ou expansão de poder bélico.

Nesta perspectiva, Cultura Digital seria o termo em que as práticas sociais não são mais inseparáveis das tecnologias. A exemplo, ilustramos o dia a dia comum em vários locais do mundo: a comunicação humana passou a ser em sua maioria feita através de aplicativos, como *Whatsapp, Instagram, Facebook, Telegram.* Reuniões que outrora eram essencialmente presenciais, tomam outra forma, ou por *Google Meet*, ou *Microsoft Teams.*

A urgência do mundo capitalista e neoliberal, tornou a vida regida por aplicativos que otimizam o tempo, a relação com a cidade (parquímetros, bancos digitais, cardápios por QRCode), na vida cidadã (voto eletrônico) até mesmo nossa visão de movimentos sociais inicia em *hashtags* no *Twitter*. Parafraseando Bortolazzo (2020), para uma análise da Cultura Digital, é necessário saber que estamos mesclados às tecnologias digitais, e que nosso modo de vida está imbricado com elas. (BORTOLAZZO, 2020, p.371).

Não se pode desconsiderar o que Canclini (1997) nos afirma sobre as manifestações culturais, das quais foram submetidas aos valores que dinamizam o mercado, e nos convidam a participar como consumidores, inclusive em decisões que envolvem a cidadania. Convergindo em partes com o autor, Bortolazzo (2020), afirma que a Cultura Digital também se trata de um poderoso movimento sobre o progresso tecnológico, hoje corroborando com o intenso consumo de produtos, a exemplo de *smartphones* e *tablets*. (BORTOLAZZO, 2020, p.370).

A respeito do que afirma Adorno e Horkheimer de que a função da indústria cultural é mercantilizar e manipular através da mídia, afetando às subjetividades, na Cultura Digital, o consumo é baseado em trocas feitas por sites como *Amazon*, e o entretenimento, bem como a arte, são caracterizados pela invasão e venda de pacotes em *streamings.* Jameson (1997), nos afirma que a cultura é como nossa posição social em relação ao mundo, do nosso tempo sócio-histórico, como também, de certa forma, nos traz Bortolazzo

> A partir dessas evidências seria possível propor a existência de uma distinta Cultura Digital, em que o termo digital estaria representando uma forma particular de vida de um grupo ou de grupos de sujeitos em um determinado período da história. Para invocar uma das definições de cultura proposta por Williams (1975), à cultura digital compete pensá-la como um marcador cultural, uma vez que envolveria tanto os artefatos quanto os sistemas de significação e comunicação que demarcam e distinguem nosso modo de vida contemporâneo dos outros. (BORTOLAZZO, 2016, p.11)

Este cenário da vida contemporânea que desponta, tornou necessário o termo Cultura Digital, para designarmos o modo de vida, as relações sociais. Em que sujeitos estão intrincados com o uso de tecnologias, de tal maneira que se sentem desintegrados e desorientados quando não estão com seus aparelhos celulares e conectados. A vida está ocorrendo digitalmente. Para Bortolazzo

> Cultura Digital é um conceito que descreve certo modo de vida permeado pelas tecnologias digitais e que vem moldando, significativamente, a maneira dos sujeitos conduzirem suas vidas, seja via comportamento, seja via consumo ou comunicação. (BORTOLAZZO, 2020, p.375)

Este mundo novo que surge, traz a ambivalência da novidade positiva das facilidades que a Cultura Digital se propõe na vida cotidiana, e a incerteza de um mundo cada vez mais dominado pelo poder do algoritmo. Torna-se relevante problematizar as questões que despontam desta nova configuração social. Como é o sujeito/cidadão pertencente a esta nova face cultural? Quais são os limites (se há limites) para grandes corporações, como as "GAFA", como apontou Canclini (2021), interferirem em nosso cotidiano de escolhas e decisões? E a educação? A escola? Qual o papel dos educadores e trabalhadores em educação na Cultura Digital? São perguntas que exigem a reflexão de um caminho que ainda a sociedade está trilhando.

Em países de desigualdade latente, como no caso do Brasil, viver na Cultura Digital apresenta a superação ou a intensificação dos abismos sociais? Pensar em educação nesta configuração social, exige uma análise profunda que inicia em recortes sociais, a fim de entendermos o entorno e buscarmos o papel da escola que é essencial nas sociedades contemporâneas. Sendo assim, no próximo capítulo, é proposta uma pequena análise sobre educação, Ensino Médio, BNCC e Cultura Digital.

## 2.3 CULTURA DIGITAL, BNCC E O NOVO ENSINO MÉDIO

Para a etapa do Ensino Médio, a BNCC (2018), traz extenso texto sobre a abordagem da Cultura Digital a ser implementada nas escolas. A justificativa é pautada no conceito de que as TDIC's estão em todas as partes, não somente na escola ou no trabalho, e ressalta a preocupação com os impactos dessa transformação na sociedade. (BNCC, 2018). Na etapa do Ensino Médio, o documento enfatiza a necessidade de garantir aos jovens aprendizagens para atuar em uma sociedade em constante mudança, prepará-los para profissões que ainda não existem, abordando a questão do mundo do trabalho em que esses jovens estarão futuramente colocados. Ainda cita que para usar tecnologias que ainda não foram inventadas e para resolver problemas que ainda não conhecemos, os jovens devem estar capacitados, pois, certamente, grande parte das futuras profissões envolverá, direta ou indiretamente, computação e tecnologias digitais. (BNCC, 2018).

A preocupação em letrar os jovens no que se depreende de Cultura Digital na BNCC (2018), recorrentemente, traz a preocupação com o mercado de trabalho em que serão inseridos, e até o momento, há a noção utilitarista da tecnologia, do domínio da tecnologia como artefato técnico, bem definida por Heinsfeld e Pischetola (2017) e materializada pelos trechos do documento:

> • pensamento computacional: envolve as capacidades de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções, de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento de algoritmos;
>
> • mundo digital: envolve as aprendizagens relativas às formas de processar, transmitir e distribuir a informação de maneira segura e confiável em diferentes artefatos digitais – tanto físicos (computadores, celulares, tablets etc.) como virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados, entre outros) –, compreendendo a importância contemporânea de codificar, armazenar e proteger a informação; (BNCC, 2018, p. 474).

O argumento da abordagem da Cultura Digital na etapa do Ensino Médio, aporta, para: "portanto, na BNCC dessa etapa, o foco passa a estar no reconhecimento das potencialidades das tecnologias digitais para a realização de uma série de atividades relacionadas a todas as áreas do conhecimento, a diversas práticas sociais e ao mundo do trabalho." (BNCC, 2018, p. 474), retomando a importância para o trabalho que outrora será desempenhado por estes jovens. Sobre o papel da escola na promoção da oferta da Cultura Digital a BNCC expressa

> Essas demandas exigem que as escolas de Ensino Médio ampliem as situações nas quais os jovens aprendam a tomar e sustentar decisões, fazer escolhas e assumir posições conscientes e reflexivas, balizados pelos valores da sociedade democrática e do estado de direito. Exigem ainda possibilitar aos estudantes condições tanto para o adensamento de seus conhecimentos, alcançando maior nível de teorização e análise crítica, quanto para o exercício contínuo de práticas discursivas em diversas linguagens. Essas práticas visam à participação qualificada no mundo da produção cultural, do trabalho, do entretenimento, da vida pessoal e, principalmente, da vida pública, por meio de argumentação, formulação e avaliação de propostas e tomada de decisões orientadas pela ética e pelo bem comum. Dando continuidade à perspectiva investigativa e de abstração adotada no Ensino Fundamental, a pesquisa e a produção colaborativa precisam ser o modo privilegiado de tratar os conhecimentos e discursos abordados no Ensino Médio. (BNCC, 2018, p.486).

Apesar de descrever a Cultura Digital como abrangente das aprendizagens voltadas a uma participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que supõe a compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, a construção de uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais (BNCC, 2018 p. 476), é notável o apelo para que, na etapa do Ensino Médio, a abordagem da Cultura Digital seja sempre convergente ao mundo do trabalho, o que não é uma constatação desfavorável, pois há de se considerar o mundo do trabalho nesta etapa. A problemática se instaura no sentido de que esta mesma BNCC (2018), será apresentada nos mais diversos contextos educacionais brasileiros, e concorda-se com a afirmação de Heinsfeld e Pischetola (2017) de que a tecnologia não pode ser vista como positiva ou negativa, sequer neutra, visto que só pode ser analisada em seus contextos. Se o contexto é desigual entre escolas de todo o país, a promoção da Cultura Digital deve emergir, não como mais um fator abismal dessas desigualdades, contribuindo de maneira democrática.

## 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscar o entendimento do cenário atual de onde emergem sujeitos de uma Cultura Digital é de extrema relevância para a área educacional, visto que a escola ainda é o local privilegiado em termos de tempo e espaço de sociabilidade em um mundo inseparável das tecnologias digitais. Para além disso, é importante compreendermos que este novo impertativo social envolve muitos aspectos em que a sociedade está se desencolvendo e na maneira como novas práticas são inseridas, sem uma análise aprofundada.

Há de se considerar o avanço de a Cultura Digital ser contemplada pela BNCC (2018), porém não se pode ingenuamente acreditar que a discrepância entre as escolas não acentuaria desigualdades entre os jovens de todo o país. o Ensino Médio não pode tornar-se uma ferramenta de transformação de jovens em "apêndices da maquinaria" referidos por Marx (1986), através da lógica do capital humano, sugerida pelo modelo neoliberal. Antes de mais nada, construir uma identidade para o Ensino Médio requer considerar os jovens neste processo, não só como meros participantes, mas como pertencentes a esta Cultura Digital, e além disso, urge que políticas possam ser pensadas e destinadas com esse propósito.

Diante do exposto, a escola tem a possibilidade de criar situações pedagógicas que visam despertar a criticidade dos estudantes em relação a, principalmente, esta governamentabilidade algorítmica que vivemos, apontada por Canclini (2021). Nesta perspectiva, são necessárias políticas que fortaleçam a cidadania que desponta na Cultura Digital. Ademais, é notória a imprescindibilidade de uma política educacional que também assegure uma visão crítica para as questões tecnológicas no Brasil. Com isto, a necessidade de "importar" tecnologia passará a ser menos habitual, com o intuito de que se consiga desenvolver as próprias tecnologias, que atendam verdadeiramente as demandas educacionais brasileiras.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

BORTOLAZZO. Sandro Faccin. **O imperativo da cultura digital: entre novas tecnologias e estudos culturais**. Rev. Cadernos de Comunicação, Santa Maria, v.20, n.1, p.1 de 24, jan./abr.2016.

BORTOLAZZO. **Das conexões entre cultura digital e educação: pensando a condição digital na sociedade contemporânea.** ETD- Educação Temática Digital. Campinas, SP v.22 n.2 p. 369-388 abr./jun. 2020.

BRASIL**. Base Nacional Comum Curricular**. MEC/CONSED/UNDIME, Brasília 2018.

CANCLINI, Néstor García. **Cidadãos Substituídos por Algoritmos.** Trad.: Diego A. Molina. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2021.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Consumidores e cidadãos – conflitos multiculturais da globalização.** Rio de Janeiro, 1997.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** 8a ed. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2000.

HEINSFELD, Bruna Damiana. PISCHETOLA, Magda. **O discurso sobre tecnologias nas políticas públicas em educação.** São Paulo. 2019.

JAMESON, Frederic. **O marxismo tardio: Adorno, ou a persistência da dialética.** São Paulo: Fundação Editora da UNESP: Editora Boitempo, 1997.

JAMESON, Frederic. **Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio.** São Paulo: Ática. 2. ed. 1997.

MARX, Karl. **O capital, livro III, Volume I.** Trad. Trad. Regis Barbosa e Flávio R. Kothe São Paulo: Nova Cultural, 1986.

STEINBERG, Shirley. **Produzindo múltiplos sentidos – pesquisa com bricolagem e pedagogia cultural.** P. 211-239. In: KIRCHOF, E. Roberto; WORTMANN, M. Lúcia; COSTA, M. Vorraber (orgs.). Estudos Culturais & Educação: contingências, articulações, aventuras, dispersões. Canoas: Editora ULBRA, 2015.

WILLIAMS, Raymond. **A cultura é de todos (Culture is Ordinary)** 1958. Tradução Maria Elisa Cevasco.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e materialismo***.* São Paulo: Editora Unesp, 1980.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e sociedade.** São Paulo: Editora Nacional, 1969.