

**Este material foi testado com as seguintes questões de acessibilidade:**

- PDF lido por meio do software *NVDA* (leitor de tela para cegos e pessoas com baixa visão);
- Guia da *British Dyslexia Association* para criar o conteúdo seguindo padrões como escolha da fonte, tamanho e entrelinha, bem como o estilo de parágrafo e cor;
- As questões cromáticas testadas no site *CONTRAST CHECKER* (<https://contrastchecker.com/>) para contraste com fontes abaixo e acima de 18pts, para luminosidade e compatibilidade de cor junto a cor de fundo e teste de legibilidade para pessoas daltônicas.

# Cultura Digital: os contextos da sua constituição

Digital Culture: the contexts of constitution

Cultura Digital: los contextos de su constitución



GERE, Charlie. **Digital culture**. 2nd. ed. London: Reaktion Books, 2008. 250 p. ISBN 9781861893888.



**Alessandra Maieski**

Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Cuiabá, Mato Grosso, Brasil  
[alemaieski86@gmail.com](mailto:alemaieski86@gmail.com)



**Michele Marta Moraes Castro**

Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Cuiabá, Mato Grosso, Brasil  
[michele\\_marta@hotmail.com](mailto:michele_marta@hotmail.com)



**Kátia Morosov Alonso**

Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Cuiabá, Mato Grosso, Brasil  
[katia.ufmt@gmail.com](mailto:katia.ufmt@gmail.com)

*Data de submissão: 21/05/2021*

*Data de aprovação: 17/06/2021*

Em 2008, foi publicada a segunda edição da obra *Digital Culture*, de Charlie Gere, apenas na versão original, em inglês; dado ser uma obra não traduzida para o português, os argumentos deste trabalho são inéditos na discussão dessa temática no Brasil. Este livro se insere no campo de debate da Educação e da Computação trazendo discussões muito atuais e pertinentes sobre o desenvolvimento da cultura digital na sociedade. O objetivo da obra é compreender que a cultura digital não é algo novo, que surgiu recentemente, ao contrário, ela se desenvolveu por meio da interação entre diferentes elementos: tecnologia, discursos técnico-científicos sobre informação e sistemas, práticas artísticas de vanguarda, utopia contracultural, teoria crítica, filosofia e formações subculturais e é de fundamental relevância refletir sobre o contexto em que esses elementos se desenvolvem e como interagem para produzir a cultura digital.

O autor Charlie Gere é um pesquisador britânico, professor de teoria e história da mídia no Instituto de Artes Contemporâneas na Universidade de Lancaster, preside o grupo Computadores e a História da Arte (CHArt) e tem inúmeras publicações sobre a arte das novas mídias e tecnologia, seu objeto de estudo está vinculado aos efeitos culturais da tecnologia e da mídia na sociedade. No que tange à obra *Digital Culture*, ele não aponta uma

metodologia de pesquisa, mas preocupa-se em dizer, logo no prefácio, que será uma melhoria da edição anterior (1ª edição, 2002) por conta da evolução natural da cultura digital.

Importante evidenciar que esta produção está organizada em sete capítulos, que fazem um recorte histórico e trazem discussões acerca dos elementos que constituem a cultura digital, desde o século XVIII até os dias atuais, enriquecidos com diversas páginas ilustradas com imagens de pensadores, filósofos, cientistas e suas invenções, além de reflexões sobre diferentes teóricos e movimentos culturais que permitem ao leitor uma viagem no tempo, mostrando o desenvolvimento dos artefatos tecnológicos no decorrer de todo esse processo histórico-cultural, afirmando que na atualidade essa cultura está se tornando tão digital que o termo “cultura digital” corre o risco de se tornar lógico.

No primeiro capítulo, “Os primórdios da cultura digital”, Gere apresenta uma contextualização histórica, trazendo dezenas de teóricos e a história das suas principais invenções e contribuições para aquele período, desde o século XVIII até o século XX. Evidencia que o surgimento de um novo equipamento (máquina) parte de uma necessidade do ser humano e que, desde aquela época, influenciou o ramo da tecnologia. O autor conclui este capítulo afirmando que cada um desses dispositivos atendeu a necessidade de um sistema capitalista mais complexo para produzir, circular e controlar os signos (dinheiro), surgindo então um

paradigma chamado lógica de máquina, que acabou por influenciar os mandos da segunda guerra mundial, devido a sua demanda por cálculos complexos, marcando então o início da era digital e a corporificação da modernidade capitalista.

No segundo capítulo, “A era cibernética”, o autor traz à tona as pressões e tensões políticas internacionais do pós-guerra que apresentavam problemas para os quais as ideias da computação como a cibernética deram solução. Gere pontua que a Segunda Guerra Mundial ofereceu a estrutura para a invenção do computador moderno e a guerra fria foi responsável pelo seu desenvolvimento e seu uso, pois foram as exigências dela que proporcionaram apoio às pesquisas em computação. Emergiram, então, discursos relacionados às tecnologias da informação, a teoria de sistemas gerais, inteligência artificial, cibernética e até mesmo a biologia molecular e o estruturalismo, que, claro, surgem de contextos diferentes, mas têm o intuito comum de demonstrar como o desenvolvimento desses sistemas ditou a forma como o computador foi entendido, e são tão importantes como tal para o desenvolvimento da cultura digital.

“A vanguarda digital”, terceiro capítulo, apresenta a relação entre arte e tecnologia que foi determinante para a forma da prática artística atual em relação à tecnologia digital e ao desenvolvimento da mídia digital, pois o trabalho dos artistas refletia a preocupação de um mundo no qual as tecnologias estavam se tornando cada vez mais

importantes. Um dos precursores desse uso foi o chamado artista da computação, John Cage, que, em meados da década de 60, explorou a ideia de interatividade e multimídia como recurso artístico, assim como o teórico Marshall McLuhan que, na mesma década, já começava a analisar os efeitos das transformações provocadas pela revolução tecnológica do computador e das telecomunicações na sociedade.

No quarto capítulo, “A contracultura digital”, Gere apresenta o paradigma da computação, a ideia de uma sociedade da informação pós-industrial, na qual a cultura estava cada vez mais mediada pela tecnologia. Surgia então uma nova geração de usuários e percepções de novas necessidades culturais, vários movimentos contrários foram ganhando força nas discussões sobre os problemas da sociedade: ativismo militante, movimento feminista e movimento contra discriminação racial. Foi um período em que a informação e o conhecimento seriam o foco dominante da produção, ocorrendo um impulso geral de ideias contrárias ao modelo vigente.

“Resistências digitais” foi o tema do quinto capítulo, no qual o autor traz inúmeras análises pessimistas de teóricos, estudiosos, sociólogos, filósofos e afins sobre o período da sociedade da informação. Um exemplo é o filósofo Jean François Lyotard, que faz uma crítica sobre os efeitos da chegada de uma sociedade em que a informação havia se tornado a principal força econômica da produção. Na música, surge o punk, que posteriormente possibilitou a

ascensão do gênero de ficção científica conhecido como cyberpunk, logo em seguida, inspirou alguns escritores de ficção científica que começaram a definir uma forma de representar essas experiências por meio de filmes, videogame e música, mostrando um mundo dominado pela tecnologia.

No sexto capítulo, “Natureza digital”, o autor reflete sobre a tecnologia, dizendo que ela já está imersa de tal forma na sociedade a ponto de tornar-se tão natural que sua presença é invisível. O pesquisador mostra alguns exemplos de naturalização: usar o computador para trabalhar, navegar pela internet, acessar jogos e livros digitais, *smartphones*, filmes e músicas processados de forma digital, pagar compras com cartões, além de permitir que empresas analisem seus hábitos de compra por meio de cartões de fidelidade.

Por fim, o capítulo “Cultura Digital no século XXI”, em que Gere afirma que o início do novo século revelou a natureza precariamente interligada à emergente cultura digital, trazendo a internet como “um espaço para colaboração e comunicação recíproca”, justificando a velocidade com que as notícias se espalharam mundialmente como a evidência de um mundo altamente interconectado pelas novas mídias e novas tecnologias, seja por meio de *blogs*, *Wikis*, *podcasts*, redes sociais nas quais os usuários interagem em um espaço tridimensional e virtual compartilhado. O autor afirma que “a transformação da mídia provocada pelas tecnologias estão transformando a

forma como pensamos sobre nós mesmos – enquanto consumidores passivos da mídia, mas também como produtores ativos” (GERE, 2008, p. 213).

No decorrer de toda a discussão, o autor traz reflexões sobre essas mudanças importantes que ocorrem na cultura que afetam todos os aspectos da vida das pessoas, e que atualmente são cada vez mais difíceis de discernir, à medida que se tornam parte integrante da própria existência, pois as tecnologias digitais não são mais apenas ferramentas, mas artefatos que são cada vez mais participantes em nossa cultura digital. Para tanto, Gere procurou contextualizar em cada capítulo os teóricos trazidos, cada invenção que surgia, cada movimento que marcou a sociedade de modo geral, e fez isso muito bem, tanto é assim que os capítulos se linkam uns aos outros, no entanto, como são muitas informações detalhadas trazendo dezenas de teóricos, ele não segue no geral uma linha do tempo contínua, isto é, não apresenta diretamente uma sequência cronológica, o que acaba dificultando um pouco a leitura do texto.

O que se percebe é que a cultura digital está presente no dia a dia dos sujeitos mediante a naturalização deste fenômeno na sociedade conectada há muito tempo, trazendo impactos positivos para todos e, em especial, nas práticas escolares. Isso remete ao debate acerca da internet ser considerada necessidade básica da humanidade (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA, 2020). Logo, conectando essa ideia à obra em discussão, os questionamentos suscitados nesse



momento são: como integrarmos cultura digital, alunos e professores dos sistemas públicos de ensino sem acesso à internet livre e gratuita em suas residências? E como evitar a desigualdade social entre as diferentes realidades brasileiras, se há um engessamento por parte das grandes corporações e do Estado? São questionamentos que ficam em aberto para a reflexão de todos.

## Referências

GERE, CHARLIE. **DIGITAL CULTURE**. 2ND. ED. LONDON: REAKTION BOOKS, 2008. 250 p. ISBN 9781861893888.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA. **A UNESCO REAFIRMA A NECESSIDADE DA UNIVERSALIDADE DA INTERNET EM MEIO A CRESCENTES AMEAÇAS**. [S. L.]: UNESCO, 2020. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://PT.UNESCO.ORG/NEWS/UNESCO-REAFIRMA-NECESSIDADE-DA-UNIVERSALIDADE-DA-INTERNET-EM-MEIO-CRESCENTES-AMEACAS](https://pt.unesco.org/news/unesco-reefirma-necessidade-da-universalidade-da-internet-em-meio-crescentes-ameacas). ACESSO EM: 15 MAIO 2021.