

Digital culture

Digital culture

Cultura Digital

Helen Santana Manguiera de Souza^I

Danilo Garcia da Silva^{II}

GERE, Charlie. **Cultura Digital**. 2. ed. Londres: Reaktion Book, 2008.

O livro *Digital Culture*, de Charlie Gere (2008), é um clássico que apresenta ao leitor as intensas relações estabelecidas entre a humanidade e as tecnologias digitais e cibernéticas e reconstitui suas contingências de surgimento na história da humanidade para destacar a necessidade de reconhecer os processos de naturalização da tecnologia em nossas vidas, que a torna cada vez mais onipresente e invisível.

Neste sentido, o autor realiza uma “arqueologia” (Gere, 2008, p. 202) do mundo digital contemporâneo a fim de revelar as estruturas subjacentes que lhe deram o formato atual e as encontra na expansão do capitalismo moderno; nas demandas da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria; nos discursos tecnocientíficos sobre informações e sistemas; nas práticas artísticas de vanguarda; no utopismo contracultural; na teoria crítica e na filosofia, além de formações subculturais como o *punk*.

Assim, seu livro é organizado em sete capítulos que vão detalhar cada componente estrutural do mundo digital contemporâneo até o momento de sua publicação. Isso porque, como o próprio autor destaca no Prefácio, diferentemente das mudanças evolutivas, que têm um processo contínuo e lento, as mudanças na cultura digital são rápidas e perceptíveis, embora suas consequências não possam ser diretamente determinadas, sendo possível a sua inferência apenas *a posteriori*.

Na Introdução, o autor traz a história do “Bug do Milênio” (problema do milênio, Y2K) para exemplificar como a cultura digital já era imperativa no início dos anos 2000. Contou o furor que tal situação gerou entre especialistas e que fez a humanidade perceber a crescente dependência de recursos excessivamente complexos e a transformação quase total do mundo pela tecnologia digital.

O autor destaca que vivemos uma cultura digital, pois em termos culturais se trata de uma ruptura decisiva da que a precedeu. Partindo do pressuposto da existência de uma cultura digital, o autor traz, no primeiro capítulo, “Os primórdios da cultura digital”, quais seriam as origens dessa cultura: avanços na matemática, eletrônica, mecânica, física, incentivados pelo desenvolvimento do capitalismo e de demandas bélicas, que funcionaram como impulsionadores para o desenvolvimento das tecnologias digitais.

^IUniversidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, MT, Brasil. E-mail: helen.sms@gmail.com  <https://orcid.org/0000-0002-9658-1158>

^{II}Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, MT, Brasil. E-mail: danilogsilvas@gmail.com  <https://orcid.org/0000-0003-0477-3097>

Para Gere (2008), o capitalismo baseado na abstração, padronização e mecanização, capaz de tratar fenômenos díspares como iguais e intercambiáveis, foi fundamental para o desenvolvimento de tecnologias digitais. O autor traz o exemplo da criação do papel-moeda; da divisão, automação e gestão do trabalho em partes discretas e repetíveis; e da dardização de componentes como abstrações que permitem o fluxo de bens, dinheiro e pessoas, cruciais para a expansão do capitalismo em busca do lucro e base para a virtualização e o pensamento de codificação, que também permeia as tecnologias digitais.

No segundo capítulo, “A era cibernética”, Gere (2008) destaca como alguns discursos — teoria da informação, de Claude Shannon; a cibernética, de Norbert Wiener; a teoria geral dos sistemas, de Ludwig von Bertalanfy; a biologia molecular, de Erwin Schrodinger; o conceito de inteligência artificial introduzido a partir do teste de Turing; e o estruturalismo, com Saussure —, originários de diferentes contextos e catalisados pela Segunda Guerra mundial, preocupavam-se com o desenvolvimento de sistemas abstratos e formalizados a fim de compreender os fenômenos que os inquietavam. Tais discursos representariam o paradigma científico e tecnológico do pós-guerra e fizeram parte do mesmo ambiente intelectual em que surgiu o computador digital.

Ainda para o autor, a Guerra Fria foi responsável em grande parte pela forma como o computador se desenvolveu e foi usado. A maneira como usamos e pensamos sobre computadores, como dispositivos de mídia e comunicação, em vez de simplesmente complexas calculadoras, é resultado desses desenvolvimentos da Guerra Fria, quando EUA e URSS investiam maciçamente em armas, defesas, um exército permanente, que culminaram em importantes pesquisas na área de comunicação e tecnologia como o desenvolvimento da memória magnética, telas de vídeo, linguagens de computador eficazes, técnicas de exibição gráfica, técnicas de conversão analógico-digital e digital-analógica, técnicas de multiprocessamento e rede. Os primórdios da Internet foram desenvolvidos durante o projeto SAGE/Whirlwind, pela Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA).

No terceiro capítulo, “A vanguarda digital”, o autor trata das expressões artísticas de vanguarda que apresentavam temas que posteriormente foram comuns e acabaram influenciando a computação. Segundo o autor, o trabalho dos artistas de vanguarda refletia as preocupações de um mundo em que a informação e as tecnologias da comunicação e conceitos relacionados estavam se tornando cada vez mais importantes. Isso envolveu explorar questões de interatividade, multimídia, redes, telecomunicações, informação e abstração, *feedback*, receptação de informações e uso de técnicas combinatórias e generativas; havia uma cultura cibernética aludida. Ao longo deste capítulo, o autor descreve e analisa os trabalhos de John Cage e outros artistas, além de grupos como o Fluxus, bem como movimentos artísticos como o minimalismo, o letrismo, a *performance art*.

No quarto capítulo, “A contracultura digital”, Gere (2008) trata do movimento contracultural e de como ele gerou o ambiente para a criação do computador pessoal. Destaca a busca da utilização da multimídia em uma direção mais utópica, para além dos usos de guerra e controle produtivo. Segundo o autor, publicações como *The Whole Earth Catalog*, junto com seus interesses em autorrealização e autoexpressão e a multimídia mais geral, a cultura psicodélica, apresentaram as condições para o desenvolvimento do computador como uma ferramenta pessoal e uma mídia.

Assim, para o autor, a computação não só desenvolveu ideias sobre como fazer coisas da contracultura, mas também uma utopia mais geral, uma visão da tecnologia como socialmente progressiva e capaz do potencial humano. Essa ideia é explorada por empresas de computadores como a Apple e a Microsoft, como parte de sua publicidade. Paradoxalmente, o legado contracultural do utopismo tecnológico encontrou nova expressão como parte de uma ideologia mais geral do

capital neoliberal, libertário e de alta tecnologia, cuja expressão mais convincente se encontra na revista *Wired*.

No quinto capítulo, “Resistências digitais”, o autor apresenta correntes filosóficas, políticas e artísticas que vão oferecer contrapontos ao avanço do capitalismo ultraneoliberal tecnológico e pôr em cena questões importantes para o desenvolvimento da humanidade.

Segundo o autor, em oposição à hegemonia do capitalismo tecnoutópico, têm sido desenvolvidos estilos subculturais na literatura, música e *design*, por meio dos quais questões de alternativas e modos de resistência podem ser ensaiados. Os conceitos de agenciamentos, rizomas e nômades de Deleuze e Félix Guattari; a análise do pensamento como escrita de Jacques Derrida; as ideias marxistas autonomistas sobre o *general intellect* e trabalho imaterial; a concepção do ciborgue de Donna Haraway como modelo para pensar gênero e identidade em um ambiente de alta tecnologia no mundo e o conceito de Hakim Bey de “zonas autônomas temporárias”, que atuam como enclaves contra os poderes constituídos e são dissolvidas antes que possam ser reprimidas ou cooptadas, podem ser citados. O *punk*, no final dos anos 1970, inspirou alguns desses desenvolvimentos, incluindo o gênero de ficção científica *cyberpunk*, estilos musicais como *industrial rock* e *techno* e outros gêneros eletrônicos, assim como o *design* gráfico desconstrucionista e a moda.

No sexto capítulo, “Natureza digital”, é feita uma retomada da tese principal do autor, de que a cultura digital como a experimentamos é constituída de diferentes e por vezes contraditórios elementos culturalmente contingentes e a tecnologia pela qual ela é perpetuada torna-se a cada dia mais invisível. Assim, o autor reafirma a necessidade de contextualização dos movimentos tecnológicos, da exposição de suas estruturas a fim de possibilitar proposições que sejam benéficas ao desenvolvimento mundial.

No sétimo capítulo, “Cultura digital no século XXI”, acrescentado na segunda edição, o autor constata a radicalização da cultura digital e ressalta novos fenômenos que podem estar relacionados com a integração da tecnologia digital ao tecido da nossa existência, tais como as influências políticas das redes sociais em processos de eleição, a mudança no padrão comunicacional de um modelo hierárquico (de massa) para um modelo distribuído; a ascensão de redes sociais que integram os usuários nos seus processos de criação e distribuição de conteúdo; as tecnologias de distribuição de conteúdos multimídia, o crescente narcisismo e a era da celebridade; a internet das coisas.

Quatorze anos após a segunda edição do livro, as tecnologias encontram-se imbricadas em nossa existência e no modo como vivemos, pensamos, interagimos, aprendemos e nos humanizamos. Durante o período da pandemia de COVID-19, que exigiu o distanciamento físico como medida de manutenção da vida, as tecnologias digitais foram importantes para manter a interação, a comunicação e os modos de vida construídos até então. No campo educacional, tais tecnologias foram amplamente utilizadas para a manutenção das práticas pedagógicas intencionais. Nesse sentido, conhecer as estruturas que dão origem à cultura digital e visibilizar os processos pelos quais estamos ascendendo a uma era pós-humana “como resultado dos avanços na cibernética, robótica e pesquisa sobre consciência e inteligência” (p. 15) é fundamental para propor caminhos desejáveis e que possibilitem práticas pedagógicas críticas e contextualizadas. Assim, *Digital Culture* apresenta contribuições históricas e conceituais, e pode ser considerada um clássico em estudos sobre tecnologias e cultura digital e uma possível referência para o campo educacional e para a formação de professores.

REFERÊNCIA

GERE, Charlie. **Digital Culture**. 2. ed. Londres: Reaktion Book, 2008.

Como citar este artigo: SOUZA, Helen Santana Mangueira de; SILVA, Danilo Garcia da. Digital culture. *Revista Brasileira de Educação*, v. 29, e290132, 2024. <https://doi.org/10.1590/S1413-24782024290132>

Conflitos de interesse: Os autores declaram que não possuem nenhum interesse comercial ou associativo que represente conflito de interesses em relação ao manuscrito.

Financiamento: O estudo não recebeu financiamento.

Contribuições dos autores: Conceituação, Curadoria de Dados, Análise Formal, Investigação, Metodologia, Administração do Projeto, Software, Escrita – Revisão e Edição: SOUZA, H.S.M.; SILVA, D.G. Supervisão, Validação, Visualização: Silva, D.G. Escrita – Primeira Redação: Souza, H.S.M.

SOBRE OS AUTORES

HELEN SANTANA MANGUEIRA DE SOUZA é doutoranda em educação pela Universidade Federal de Mato Grosso (PPGE/UFMT).

DANILO GARCIA DA SILVA é doutor em educação pela Universidade Federal de Mato Grosso (PPGE/UFMT). Professor no Departamento de Letras do Instituto de Linguagens da mesma instituição.

Recebido em 5 de outubro de 2022

Revisado em 12 de outubro de 2023

Aprovado em 13 de dezembro de 2023

