



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

YURI BARBOSA SANTOS

**EDUCAÇÃO, TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO:
A UTOPIA DE UMA CRIANÇA DOS ANOS 90**

BRASÍLIA
2025



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

**EDUCAÇÃO, TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO:
A UTOPIA DE UMA CRIANÇA DOS ANOS 90**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Educação da Universidade de
Brasília como requisito parcial para obtenção do
título de Pedagogo(a).

Orientadora: Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti

BRASÍLIA
2025



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

**EDUCAÇÃO, TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO:
A UTOPIA DE UMA CRIANÇA DOS ANOS 90**

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti (Orientadora e Presidente – Faculdade de Educação - UnB)

Prof. Dr. Tel Amiel (Avaliador - Faculdade de Educação – UnB)

Prof. Dr. Gilberto Lacerda (Avaliador – Faculdade de Educação – UnB)

Prof. Dr. Paulo Henrique de Felipe (Suplente – Faculdade de Educação – UnB)

Data da Defesa: 11 de Fevereiro de 2025

BRASÍLIA
2025

CIP - Catalogação na Publicação

BS237e BARBOSA SANTOS, YURI.
EDUCAÇÃO, TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO: A UTOPIA DE UMA
CRIANÇA DOS ANOS 90 / YURI BARBOSA SANTOS;
Orientador: Andrea Cristina Versuti . -- Brasília, 2025.
73 f.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação - Pedagogia) --
aqui Universidade de Brasília, 2025.
1. Memória. 2. Identidade. 3. Cibercultura. 4.
Autobiografia. 5. Heterotopia. I. Cristina Versuti , Andrea,
orient. II. Título.

DEDICATÓRIA

Para Ayô Barbosa Santos Cary,

um pedaço de seu pai, suas utopias e heterotopias,

que alimente seu esperar no mundo.

In memoriam, Paulo Barbosa da Silva (1969-2020).

AGRADECIMENTOS

Essa Utopia só foi possível graças à esperança de muitas pessoas sobre a educação, memória, história, cultura e sobre o povo brasileiro como nação de direito, a educação escolar e não-escolar ao longo da vida só foi possível graças às minhas professoras(es), amigos(as) e familiares, movimento punk, anarquista, underground, anarcopunk, escolas onde passei como estudante e professor, rodas de sambas, terreiros, reuniões estudantis, ocupações, dentre tantos outros espaços de vivência ao longo dessa jornada. Cada um de nós é responsável por nossos atos, que eles sejam de (A)mor.

Agradeço a minha mãe Val e família, Maria, Antônio, Tico, Tio Paulo, Ayô, Naomi, Tainá, Íris, Fausto pela paciência no dia a dia, tornando possível a realização dessa pesquisa e tudo de bom que acontece em minha vida. Aos meus professores(as) da Faculdade de Educação, Tadeu Queiroz Maia, Gilberto Lacerda, Tel Amiel, Andrea Versuti, Ana Tereza, Hélvia Leite, Erlando, Renata Almendra, Maria Abadia, Catarina Almeida, Fernando Bomfim, Maria Clarisse e Carlos Alberto. Da História, Daniel Farias, Kelerson, Cristiane Portela, Neuma Brilhante, Anderson Ribeiro, Carlos Vidigal, José Otávio, Maria Filomena, Susane Rodrigues, Tiago Gil, Sandra Jatahy Pesavento, Maria Auxiliadora Schmidt e Estêvão Martins. Um pedaço de seus ensinamentos vive em mim, tal qual a inspiração na boa vontade de vocês e esperar o mundo.

Aos amigos e amigas do Cerrado e da terra Potiguar, Thiago, Trevos, Haienne, Paula, Renan, Camila, Nilmar, Rodrigo, Dilermando, Israel, Lillyan, Renato, Bruno, André, Ansônio, Gogó (*R.I.P.*¹), Toddy, Igor, Luana, Marreco, Pedro, Bruno, Thuyza, Alê, Vacilove, Vinnie, Diego, Vinícius, Ricardo, Guilherme, Slake, Aberarte, Maya, Gilcélio, Júlio, Júnior (*R.I.P.*), xNegretex, Felipe, Katarina, Cled, Aline, Zabé, Gilberto, Thamara, Clóvis, Montanha, Oberon, Derlon, Preto Cosmo, Vinicius, Naisa, Carolina, Luérison, Luan, Croissant, Samuel (*R.I.P.*), Gabriel (*R.I.P.*), Ramily, Renata, Thaynara, Kalibre, Anne, Leonardo, Punk, Narjara, Verona, Clara, Tuku, Ursinho, Rapoza, Poney, Karine, Matheus, Wellington, Abder, Dingo, Mestre Virgílio, Jucá Potiguar, Joyce, Joana, Thais, Júlia, Lucian, Jaime, Ana, Giu, Tayane, Marcelo, Tamine, Leila, Yuri, Mateus, Dianna, Tereza, Celinha, Madruga, Sandrinha, Clara, Natália, Cris, Diego Barrios, Marcela, Kenia, Priscila, Marina, Camila, Raíssa, Virgílio, Deise, Jéssica, Aline, Filipe, Gabriel Dourado, Jacque, Esdras, Gabriela, Bethânia, Emmanoel, Zenas, Heloisa, Sabrina, Ítalo, João, Rasok, Rodolfo,

¹ *Rest in Peace*, descanse em paz.

Etevaldo, Davi Braz, Melina, Karol, Maria, Lucas Ladeira, Sarah, Tereza, Vanessa, Larissa, Diego Laranjinha, Marcelo, Leon, Ariel, Wanderson, Marina, Clara, Vitor, Izaú, Germana, Geovanne, Karin, Lucas Ramalho, Daniella, Zé Façanha, Pedro, Leonardo, Giovanna, Carolina, Cecília, Dani Boy, Tonita, Andressa, Lia, Hugo, Lucas, Thaís, Lays, Tufas, Clara, Talita e Edilson, que nosso caminho seja feito de utopia.

Coletivo Facas Lindas, Movimento Passe Livre, Ocupação Mercado Sul Vive, Ocupação RIA (Resistência Internacional de Artistas), Ocupação Flor do Asfalto, Ocupação da Câmara Legislativa do Distrito Federal e Movimento Fora Arruda, o movimento estudantil da Universidade de Brasília, o Centro Acadêmico de Pedagogia, História, Filosofia, Sociologia, Geografia, Antropologia, Rede Estudantil Classista Combativa, União Popular Anarquista, Fórum de Oposição de Bases, Movimento Anarcopunk do Nordeste, dentre tantas outras pessoas e movimento que passaram pela minha vida. Alimento minha utopia de mundo por meio de heterotopias no mundo real e no agora, em nossa (Á)gora libertária.

Um salve para o pessoal do bairro Panamericano (Fortaleza, CE), Região do Cariri (CE), Chapada Diamantina (BA), Bom Jesus do Piauí e Região das Couves (PI), Recife e Olinda (PE), Parnamirim (RN), São Jorge (GO), Goiânia (GO), Cruzeiro Novo e Velho, Sítio do Gama, Santa Maria, Asa Norte, Recanto das Emas, Taguatinga, Vila Telebrasilândia e Planalto, Ocupação Mercado Sul Vive, Ocupação Flor do Asfalto, Ocupa Toren (CE), Movida Anarcopunk do Vera Cruz (GO), Sol Nascente, Estrutural, e Colônia Agrícola 26 de Setembro. Quilombo Kalunga, Mesquita, Santuário dos Pajés, Aldeia Teko Haw, Povo Akroá Gamella (PI) e Potiguar (RN). Que nosso futuro seja feito de esperança e utopia, nosso passado de memória e o presente de território e de Direito por meio de nossa identidade e cidadania insurgente.

RESUMO

A educação diz respeito a tudo que vivenciamos no espaço escolar e não-escolar, nossa relação com o mundo, vivências, memórias, identidade e cidadania. As tecnologias são como o leito de um rio, nunca vendo as mesmas águas, um *continuum* de mixagens e remodelações ao longo do tempo e espaço, mediando a relação das pessoas com o mundo e ciberespaço formado por nativos e imigrantes digitais. Como os processos educativos, as tecnologias e a comunicação impactam na nossa formação e relação com o nosso mundo? Por meio desta pesquisa de tipo autobiográfica, busquei analisar as utopias de uma criança dos anos 90, construindo uma narrativa brasileira. Objetivei assim, mapear conceitos da linha de pesquisa Educação, Tecnologias e Comunicações (ETEC) em minha trajetória pessoal, dialogar com as referências, incentivar as pesquisas na área, e, demonstrar impactos na minha formação - que começa em 1991, fim da URSS e nascimento da WWW: ambas utopias vivenciadas no antropoceno pelas diversas gerações.

Palavras-chave: Memória; Identidade; Cibercultura; Autobiografia; Heterotopia.

ABSTRACT

Education relates to everything we experience in both school and non-school settings, our relationship with the world, experiences, memories, identity, and citizenship. Technologies are like the bed of a river, never seeing the same waters, a *continuum* of mixing and reshaping over time and space, mediating the relationship of people with the world and the cyberspace formed by digital natives and immigrants. How do educational processes, technologies, and communication impact our development and relationship with our world? Through this autobiographical research, i sought to analyze the dreams of a child from the '90s, crafting a Brazilian narrative. I thus aimed to map concepts from the Education, Technologies and Communications (ETEC) line of research in my personal trajectory, to dialog with references, to encourage research in the area, and to demonstrate impacts on my education - which begins in 1991, the end of the USSR and the birth of the WWW: both utopias experienced in the Anthropocene by different generations.

Keywords: Memory; Identity; Cyberculture; Autobiography; Heterotopy.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	- Mapa Mental da Ciberultura de Alex Primo.....	29
Figura 2	- Primeiro contato com os computadores, salas do GSI da Presidência da República na Praça dos Três Poderes.....	35
Figura 3	- “Tour na minha casa”, vídeo gravado por volta de 2007 com uma câmera TekPix na minha casa.....	46
Figura 4	- “MTV Banda Antes Apresenta: Tour Independente”(2º episódio), registro do período do autor na adolescência na Ribeira, Natal (RN, 1m:18s).....	46
Figura 5	- Vídeo “FORA ARRUDA! - FUNK DA CAIXA DE PANDORA” (2010) gravado e editado durante a ocupação na CLDF junto ao movimento Fora Arruda, fez parte da “Comissão de Comunicação”.....	47
Figura 6	- Congresso Nacional durante as Jornadas de Junho de 2013.....	53
Figura 7	- Ocupação da Universidade de Brasília, 2014.....	53
Figura 8	- Domicílios com acesso a computador e internet, por região (2023).....	61

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

(A)	Anarquismo, pensamento libertário
AGP	Ação Global dos Povos
ANATEL	Agência Nacional de Telecomunicações
ANNHIVIF	Associação Norte/Nordeste das Histórias de Vida em Formação
BA	Bahia
BID	Banco Internacional do Desenvolvimento
BINFA	Batalhão de Infantaria
BIOGraph	Associação Brasileira de Pesquisa (Auto)Biográfica
BM	Banco Mundial
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CAPES	Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CD-R(OM)	<i>Compact Disc Read-Only Memory</i>
CD-RW	<i>Compact Disc Recordable Rewritable</i>
CE	Ceará
CGI	Comitê Gestor da Internet
CIPA	Congresso Internacional de Pesquisa (Auto)Biográfica
CNPq	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
CLDF	Câmara Legislativa do Distrito Federal
CONIN	Conselho Nacional de Informática e Automação
COMCOM	Comunicação Comunitária
CRT	<i>Cathode Ray Tube</i>
CTI	Centro Tecnológico para Informática
DF	Distrito Federal
DNA	<i>Deoxyribonucleic Acid</i>
DUA	Desenho Universal na Aprendizagem
DVD	<i>Digital Video Discs</i>
E.GOV	Escola Virtual de Governo
EBEM	Estratégia Brasileira de Educação Midiática
ENAP	Escola Nacional de Administração Pública
ESA	Escola de Sargento da Aeronáutica
ETEC	Educação, Tecnologias e Comunicações
EUA	Estados Unidos da América

FE	Faculdade de Educação
FEUSP	Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo
FIES	Fundo de Financiamento ao estudante do Ensino Superior
FMI	Fundo Monetário Internacional
FOB	Fórum de Oposição de Bases
GAFAM	<i>Google, Apple, Facebook, Amazon e Microsoft</i>
GB	<i>Giga</i>
GO	Goiás
GRAFHO	Grupo de Pesquisa Autobiografia, Formação e História Oral
GRIFA	Grupo Interdisciplinar de pesquisa, Formação, (Auto)biografia Representações
GSI	Gabinete de Segurança Institucional
GT	<i>Gran Turismo</i>
GTA	<i>Grand Theft Auto</i>
HD	<i>Hard Disc</i>
HFA	Hospital das Forças Armadas
IA	Inteligência Artificial
ICTS	Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação
INEP	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais
ISO	<i>International Organization for Standardization</i>
K7	<i>Compact cassette</i>
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
LOL	<i>League of Legends</i>
MA	Maranhão
MB	<i>Megabyte</i>
MOODLE	<i>Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment</i>
MPL	Movimento Passe Livre
MTV	<i>Music Television</i>
NTIC	Novas Tecnologias da Informação e Comunicação
NWA	<i>Niggaz With Attitude</i>
OMC	Organização Mundial do Comércio
ORG	Organização Não Governamental
OTAN	Organização do Tratado do Atlântico Norte
PBLE	Programa Banda Larga nas Escolas
PE	Pernambuco

PEA	Práticas Educacionais Abertas
PES	<i>Pro Evolution Soccer</i>
PI	Piauí
PNED	Política Nacional de Educação Digital
PNEM	Política Nacional de Educação Midiática
PNI	Política Nacional de Informática
PNL	Política Nacional do Livro
PPG	Programa de Pós-Graduação
PS	<i>Playstation</i>
PSB	Partido Socialista Brasileiro
P&D	Pesquisa e Desenvolvimento
RAM	<i>Random Access Memory</i>
REA	Recursos Educacionais Abertos
RECC	Rede Estudantil Classista Combativa
RN	Rio Grande do Norte
REDNAue	Rede Narrativas Autobiográficas
SE	Sergipe
SEI	Secretaria Especial de Informática
SHCES	Setor de Habitações Coletivas Econômicas Sul
SNES	<i>Super Nintendo Entertainment System</i>
SP	São Paulo
SRES	Setor de Residências Econômicas Sul
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação
TICE	Tecnologias digitais de Informação, Comunicação e Expressão
TV	<i>Television</i>
UAB	Universidade Aberto do Brasil
UFFRJ	Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
UFRN	Universidade Federal do Rio Grande do Norte
UNB	Universidade de Brasília
UNEB	Universidade do Estado da Bahia
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura
UNILA	Universidade Federal da Integração Latino Americana
URSS	União das Repúblicas Socialistas Soviéticas
VHS	<i>Video Home System</i>

SUMÁRIO

1 Introdução e Objetivos: “Educação, Tecnologias e Comunicação”	16
2 Marco teórico-metodológico:	
“Pesquisa autobiográfica, uma ciberbiografia de Utopia”	22
3 Desenvolvimento: “O nascimento de um cidadão”	34
3.1 [1991-2003]: “Do nascimento ao primeiro computador pessoal”	35
3.2 [2004-2012]: “De nativo digital à insurgente”	47
3.3 [2013-2025]: “Do caos à lama”	54
4 Considerações finais	64
5 Referências	69
6 Declaração de Autenticidade	73

Futurephobia / Path to extinction
Futurephobia / Path we choose now
Hear afflicted cries
Of those who feel exploited and can't comprehend
Feel rebellion against the future
That doom unborn generations
Lives running in chaos
Smashed by everyday insanity
Taken control by fear
But can we save today?
Futurephobia / Path to extinction
Futurephobia / Path we choose now
If you wanna make a change
You must not look to the sky
There's no god and no salvation
Search the answer in yourself / In yourself
Destroy the trust (is to assure impact)
Future's not set (fate is just what we make)
Moment of truth (we must destroy it now)
It has started (the annihilation process)
Stop it now

(Violator, “*Futurephobia*”, álbum “*Annihilation Process*”. Kill Again Records, Brasília - DF, 2010)

1. Introdução e objetivos: “Educação, Tecnologias e Comunicação”

Todo ato de pensar exige um sujeito que pensa, um objeto pensado, que mediatiza o primeiro sujeito do segundo, e a comunicação entre ambos, que se dá através de signos linguísticos. O mundo humano é, desta forma, um mundo de comunicação. Corpo consciente (consciência intencionada ao mundo, à realidade), o homem atua, pensa e fala sobre esta realidade, que é a mediação entre ele e outros homens, que também atuam, pensam e falam. (...) O sujeito pensante não pode pensar sozinho; não pode pensar sem a coparticipação de outros sujeitos no ato de pensar sobre o objeto. Não há um “penso”, mas um “pensamos”. É o “pensamos” que estabelece o “penso” e não o contrário. (Freire, 1983, p. 44-45)

A educação é um fenômeno cultural, portanto, inserido no cotidiano das pessoas por meio de suas práticas sociais em ambientes escolares e não-escolares, moldando nossas vivências, memórias, identidades e cidadania no mundo. Estas, mediadas por tecnologias da informação e comunicação que nos ajudam a viver e conviver na pós-modernidade. Passado, presente e futuro se encontram na convergência das mídias (Jenkins, 2008), sua remixabilidade e modularidade (Manovich, 2005, 2005B) no ciberespaço (Lévy, 1999. 2010), criando inteligência em rede na tridimensionalidade do tempo-espaço. Nesse continuum ao longo dos tempos e espaços - no presente, passado e futuro cibernético - nossa forma de informar, comunicar e interpretar os signos e significados de realidade que são acessíveis a nós têm mudado. **Como os processos educativos, as tecnologias e a comunicação impactam na nossa formação e relação com o nosso mundo?** Como estudante e professor, busco:

[...] explorar os mais diversos caminhos oportunizados por essas tecnologias, investindo não somente na pesquisa e na avaliação das informações disponíveis em rede, mas também na produção, na (re)combinação e nos (re)arranjos dessas informações, na reflexão crítica, e em demais habilidades que favoreçam sua atuação cidadã.[...] No contexto do século XXI, nos parece claro que as TICs² trouxeram mudanças sociais, econômicas, políticas e culturais, que se refletem em todas as esferas da vida humana. Também, não há dúvida de que o mundo está cada vez mais rápido e complexo. Porém, a chave de interpretação do mundo atual não pode ser a técnica, pois, como argumentamos, a habilidade de manejar os recursos informáticos é só uma parte, a mais básica e circunscrita, do letramento digital. (Pischetola; Heinsfeld, 2018, p. 7-9)

A Faculdade de Educação (FE) da Universidade de Brasília (UnB) tem uma linha de pesquisa intitulada “Educação, Tecnologias e Comunicação” (ETEC). No Programa de Pós-Graduação (PPG) acadêmico da FE, a área dessa linha de pesquisa;

Abrange diversos eixos de interesses que se aproximam pelos elementos aglutinadores: cultura da convergência, agentes educativos, aprendizagem colaborativa, desenho universal na aprendizagem (DUA), arte, conhecimento, capital cultural midiático, comunicação pedagógica, diversidade e inclusão, informática, interfaces estéticas virtuais, linguagens, narrativas audiovisuais, narrativas hipertextuais, mídias, mediações pedagógicas, tecnologias aplicadas aos diversos contextos (escolar e não escolar), inteligência artificial e seus impactos na

² “Tecnologias da Informação e Comunicação”, alguns autores(as) utilizam a sigla NTICs, para “novas TICs”.

educação. Principais temas de pesquisa: tecnologias assistivas, linguagens e narrativas audiovisuais, capital cultural midiático e mediações, plágio e ciberplágio, aprendizagem colaborativa, Desenho Universal na Aprendizagem (DUA), diversidade e inclusão, informática e tecnologias aplicadas à educação escolar e não escolar, informática e comunicação pedagógica, Inteligência artificial e seus impactos na educação. (FE/UnB, site³)

A disciplina de ETEC na graduação, em sua EMENTA, apresenta os temas estudados:

Os processos de comunicação e suas tecnologias em diferentes dimensões da comunidade de aprendizagem e do trabalho colaborativo na sociedade mediatizada. Modos de trabalhar na educação, linguagens dos meios de comunicação em perspectiva crítica e criativa. Centralidade da sociedade contemporânea. Cultura audiovisual, redes e globalização. Processos de comunicação em diferentes dimensões. Implicações do regime de visibilidade nos modos de conhecer e educar. A interface educação/comunicação e suas relações com as práticas educativas e com a formação de professores. Comunidade de aprendizagem em rede. Visão crítica e criativa das linguagens dos meios de comunicação – visuais, sonoros, audiovisuais, impressos e informáticos – e suas possibilidades na educação. (Plano de Curso, FE/UnB, 2022.1, prof. Dr. Gilberto Lacerda Santos).

Os seus objetivos envolvem:

1. Realizar uma abordagem introdutória das tecnologias na educação;
2. Aprender a funcionar em situação de aprendizagem colaborativa em rede;
3. Experimentar algumas possibilidades de relações educativas mediadas por diferentes Tecnologias digitais de Informação, Comunicação e Expressão (TICE).

O professor Gilberto também organiza, dentre seus vários projetos e pesquisa de educação e popularização de ciência e tecnologia, o projeto de pesquisa “Tecnologias Digitais e Comunicação Pedagógica”;

Projeto de pesquisa contínuo e estruturante de meu eixo de interesse, que acolhe grande parte de meus orientandos de graduação, de mestrado, de doutorado e de pós-doutorado, em diferentes linhas temáticas sobre engenharia de softwares para a educação, avaliação de uso de tecnologias digitais em relações educativas e investigações sobre possibilidades didáticas envolvendo tecnologias e educação. O projeto, que tem vinculações com todos os demais, acolhe atualmente 4 dissertações de mestrado, 4 teses de doutorado e conta, em algumas de suas linhas, com financiamentos específicos do CNPq⁴, da UnB, da CAPES⁵, da Comunidade Europeia, entre outros. (Plataforma Lattes, CNPq, 2024)

Na pós-graduação da FE/UnB a disciplina do mestrado acadêmico tem como objetivo geral “Analisar, a partir de uma visão crítica, a interface Educação, Tecnologia e Comunicação na sociedade contemporânea, considerando os diferentes fenômenos educativos na diversidade de contextos e sujeitos.” (Plano de Curso, PPG/FE/UnB, 2023.2, profa. Dra. Andrea Cristina Versuti). Os objetivos específicos envolvem:

³ Disponível em: <https://fe.unb.br/index.php/linhas-de-pesquisa-ppge>, último acesso em 10 de novembro de 2024.

⁴ Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

⁵ Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

1. Discutir o papel das Tecnologias da Comunicação (TIC e TDIC) e da Cultura Visual na configuração de novos modos de ser, de se relacionar e de conhecer na sociedade contemporânea mediatizada;
2. Apresentar os processos comunicacionais em suas diferentes linguagens e suas implicações para as práticas educativas e para a formação de professores;
3. Apresentar as potencialidades e desafios da sociedade em rede e suas redes de colaboração, coautoria e de produção coletiva para a comunicação dos sujeitos e para o processo de ensino e aprendizagem;
4. Possibilitar a criação de produções coletivas pelos alunos em uma perspectiva crítica, reflexiva e criativa. (Ibidem)

Essas disciplinas exploram temas como a sociedade em rede por meio do digital, da sociedade convergente, cibercultura, ciberespaço e a pesquisa nos mesmos, as TICs no modo de ser, relacionar e conhecer. Narrativas transmidiáticas, hipermediação, transmídiação, construção significativa, ampliada e colaborativa do conhecimento⁶. O desafio da educação em rede e a intencionalidade da formação docente, dentre os processos comunicacionais da sociedade contemporânea, são analisados os paradigmas comunicacionais visuais, sonoros, audiovisuais, impressos e informáticos em perspectiva crítica, o paradigma visual na sociedade contemporânea, seus processos comunicacionais e o impacto no cinema e literatura nas práticas educativas e formação docente. A relação entre vigilância, visibilidade e controle sobre o afeto, poder e mídia. Os usos, impactos e desafios abertos pela Inteligência Artificial (IA). E potencialidade como a cartografia digital. A professora Versuti também organiza o projeto de pesquisa “Os processos de transmídiação e seus desdobramentos para a educação” que se propõe:

⁶ Como nas Práticas Educacionais Abertas (PEA) com o auxílio dos Recursos Educacionais Abertos (REA), parte da cultura digital livre que junto ao acesso ao conhecimento (acesso aberto), licenças abertas (direito autoral) e formatos abertos (*software* livre), constroem a Educação Aberta segundo os princípios e práticas da UNESCO desde seu fórum em 2002. Uma utopia (pirata?) de agentes históricos no ciberespaço em busca de uma “cultura livre”, onde “[...] uma visão de mundo baseada na liberdade de usar, distribuir e modificar trabalhos e obras culturais, científicas e tecnológicas.”(FURTADO, 2019, p. 6).

[...] a observar um dos pontos mais inquietantes da atual revolução dos processos comunicacionais: a narrativa transmídia. Esse olhar se debruça no âmbito da diversidade sociocultural e discursiva e se orienta pelos caminhos do campo estrutural e do campo das linguagens. Tais mudanças são resultantes de procedimentos e subsídios comunicacionais ofertados à sociedade contemporânea, como as redes sociais na web e a mobilidade dos celulares e afins. A contemporaneidade é caracterizada justamente pela intensa conectividade das redes digitais e pela fluidez dos acessos com os dispositivos móveis cada vez mais livres das limitações temporais e espaciais. É neste cenário que se volta nossa investigação sobre a narrativa transmídia, aquela que se faz presente relacionando as diversas partes de uma narrativa às diversas plataformas selecionadas, de acordo com o maior potencial expressivo de cada uma. Este esforço exige um desenvolvimento de sua linguagem, como vem sendo definida pela fricção entre os processos sociais e o desenvolvimento tecnológico. Assim, nos propomos a observar as características e potencialidades da narrativa transmídia na sociedade atual, pensando principalmente em contribuir para os processos de transmediação na formação docente continuada. Acreditamos ser possível com este projeto a construção de metodologias com o objetivo de assegurar a construção colaborativa de conteúdos educativos e a aprendizagem significativa e participativa de todos os sujeitos no processo educacional mediado pelas tecnologias. (Plataforma Lattes, CNPQ, 2024)

Essas aprendizagens e pesquisas estão em (r)evolução com o impacto das Tecnologias digitais de Informação, Comunicação e Expressão (TICE), mudando o papel dos docentes e discentes no ambiente escolar e não-escolar por meio do uso de aplicativos, gamificação, sites, blogs, redes sociais e aplicativos de comunicação instantânea, aulas gravadas em audiovisual, múltiplas linguagens em plataformas ou com transmissão ao vivo e interatividade. A inovação ganhou peso e valor no ambiente escolar. Busco investigar essas várias educações, tecnologias e comunicações por meio de uma pesquisa autobiográfica, uma ciberbiografia escolhida enquanto percurso metodológico que investiga a cibercultura em uma cosmologia pessoal, e, refletir sobre os conteúdos apresentados nesta introdução e a perspectiva de um nativo digital do ciberespaço. Para isso, organizei os objetivos de pesquisa da seguinte forma:

Objetivo geral

Desenvolver uma pesquisa autobiográfica a partir dos referenciais teóricos da linha de pesquisa “Educação, Tecnologias e Comunicação (ETEC/FE/UnB)”, buscando construir uma narrativa brasileira/brasiliense, refletindo e identificando como os processos educativos, as tecnologias e a comunicação impactam na nossa formação e relação com o mundo, com nossas utopias, identidade e cidadania.

Objetivos específicos

- Mapear os temas relacionados com a área de Educação, Tecnologias e Comunicação que fizeram parte da minha trajetória pessoal educacional como homem negro, brasileiro, brasileiro e americano nascido em 1991;
- Identificar e dialogar com as principais teorias que fundamentam os temas identificados no estudo;
- Demonstrar os principais impactos destes temas junto à minha trajetória formativa por meio da escrita autobiográfica;
- Incentivar e contribuir com as pesquisas dentro da linha de pesquisa ETEC por meio de problemas do passado e atuais no contexto brasileiro e nacional possibilitando um debate ampliado sobre a área e suas interfaces de pesquisa na contemporaneidade de forma crítica e pós-crítica na formação do pedagogo⁷.

Espero assim responder à questão de “como os processos educativos, as tecnologias e a comunicação impactam na nossa formação e relação com o nosso mundo?”, a partir de uma perspectiva pessoal que perpassa pela cultura nacional e local no âmbito de Brasília (Distrito Federal) e Natal (Rio Grande do Norte), pessoas e referências de onde vivi e o mundo que conheci, e, na perspectiva de um sujeito histórico, portanto, inserido em relações sociais e políticas complexas na construção da própria história do mundo globalizado, no ciberespaço, no país, na cidade, no bairro, no coletivo, no indivíduo, nas interfaces de nossas identidades e na cultura. Entre os parágrafos, fotos, vídeos, músicas e outros devaneios no tempo e espaço, serão narrados trechos de uma história vivida individualmente e em coletivo. Todas moldadas por diferenças e igualdades, na formação da diversidade social e histórias de vida;

A pesquisa com histórias de vida inscreve-se neste espaço onde o ator parte da experiência de si, questiona os sentidos de suas vivências e aprendizagens. A escrita da narrativa abre espaços e oportuniza, às professoras e professores em processo de formação, falar-ouvir e ler-escrever sobre suas experiências formadoras, descortinar possibilidades sobre a formação através do vivido. A construção da narração inscreve-se na subjetividade e estrutura-se num tempo, que não é linear, mas num tempo da consciência de si, das representações que o sujeito constrói de si mesmo. (Souza, 2007, p. 69)

⁷ Hornburg e Silva (2007) desenvolvem uma análise dessas teorias em sua pesquisa sobre currículo, documento essencial na educação escolar e espaço importante de disputa de poder sobre as representações sociais e identidade de um povo no ambiente cultural e político. A perspectiva crítica está ligada aos movimentos sociais da década de 60, a Marx e Gramsci, Apple, Freire, Michel Young e Basil Bernstein dentre outros/as, as perspectivas pós-críticas ligadas aos multiculturalistas (como em Stuart Hall e sua identidade na pós-modernidade), e, por fim, as teorias tradicionais ligadas a Bobbit, a uma eficiência mecânica e burocrática Taylorista na educação, em pensadores como Ralph Tyler e o próprio Dewey.

Educação, tecnologias e comunicações fazem parte da nossa vida no século XXI, das práticas pedagógicas à nossa formação identitária e cidadã. A Constituição Federal de 1988 trouxe esperança para o país, algo presente no projeto educacional que começou a estruturar-se durante a “Nova República”. Como uma criança nascida em 1991, fui educado por professoras e professores que buscavam formar cidadãos conscientes de sua condição histórica e social no então chamado “terceiro mundo”. A Utopia como “lugar que não existe” ou “lugar onde se está bem” segundo suas raízes gregas e popularizadas por Thomas Morus em seu livro de 1516, diz respeito a esse lugar de esperar freiriano que fui ensinado a seguir em minha formação escolar e não-escolar, não há como viver sem Utopia: por meio delas criamos heterotopias, lugares de negociação do signo cultural e anti-colonialidade na pós-modernidade. Podemos assim, nos despir do conservadorismo do passado colonial e encarar o presente e futuro de forma mais libertária e menos desigual, ter visões de futuros diferentes para nós.

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um "sentido de si" estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. Esse duplo deslocamento-descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos - constitui uma "crise de identidade" para o indivíduo. (Hall, 2006, p. 9)

2. Marco teórico-metodológico: Pesquisa autobiográfica, uma ciberbiografia de Utopia

A emergência de outras fontes menos recorrentes se inscreve, numa perspectiva da história cultural e da história social, marcando a crescente utilização de diferentes fontes em pesquisas acerca da imprensa pedagógica; dos manuais escolares, dos programas de ensino, dos currículos e conteúdos de exames, etc. Tais fontes são as autobiografias, as memórias, as histórias de vida, as narrativas escritas, a literatura, as fontes iconográficas, midiáticas e os programas televisivos. (Souza, 2007, p. 59)

A pesquisa autobiográfica é uma metodologia, paradigma e ferramenta já que toda pesquisa realizada é feita a partir dos interesses e conhecimentos do próprio pesquisador(a) de acordo com suas intencionalidades e resultados, por tanto, o(a) pesquisador(a) e o objeto de pesquisa coexistem na práxis de pesquisa. No campo da educação, os processos formativos educacionais são entendidos como aqueles que acontecem dentro e fora da escola, na relação do sujeito com o mundo e vice-versa. Dessa forma, a pesquisa na área de educação, tecnologias e comunicação perpassa pela reflexão de nossas próprias trajetórias como sujeitos históricos no entendimento do passado, presente e futuro.

Wiercinski (2014) apresenta uma introdução à metodologia da pesquisa autobiográfica, o autor remonta ao papel auto reflexivo, dialógico do processo educacional realizado pelo professor(a). Nesse sentido, a autobiografia seria um paradigma e ferramenta reflexiva da prática pedagógica;

As pesquisas autobiográficas configuram-se como uma forma de pesquisa onde, segundo Abrahão (2004), o sujeito se desvela, para si, e se revela para os outros, como uma história autorreferente carregada de significado. Essa necessidade de falar de si como possibilidade de explicitar o não visto, o que não se mostra a não ser por este movimento autobiográfico que Delory-Momberger (2008), chama de hermenêutica prática para dar sentido à vida (bios), a si mesmo (auto) e à própria escrita (grafia). (Wiercinski, 2014, p. 1)

Para além de uma narração de cenas, fatos e acontecimentos, esse método possibilita um trabalho de investigação e de reflexão sobre os momentos significativos da educação, tecnologias e comunicações por meio de um recorte tempo-espacial, vivenciado por um corpo em sua presença histórica. Somos o que vivemos, pensamos e fazemos nas ações e comunicações com o mundo no tempo e espaço. Os significados aqui trabalhados têm a ver com a prática como ser humano e historiador no processo de leitura (historiografia e análise de fonte) e escrita (narrativa), segundo perspectivas epistemológicas que impactam na práxis humana como sujeito da história em suas redes de vivência, memória⁸, identidade, cidadania e História. No processo subjetivo de registro autobiográfico;

⁸ Nesta, “(...) o conceito de esquecimento como ausência de recordação ganha outro significado, quando o vê como um componente indissociável da memória, visto que “O esquecimento, em suma, é a força viva da memória e a recordação o seu produto”(Augé, 1998, p. 27 *apud* Souza, 2007, p. 64).

[...] a noção de grafia não se limita à escrita produzida em uma língua natural (oral e escrita), mas amplia a investigação fazendo entrar outras linguagens no horizonte da pesquisa e das práticas de formação: fotobiografias, audiobiografias, videobiografias e abre-se para a infinidade de modalidades na web: blogs, redes, sites para armazenar, difundir e praticar formas de contar, registrar a vida e até mesmo de viver uma vida virtual (*Bibble; biographie.com; nègrespourinconnus; biographie.net, Second Life*, o Museu da Pessoa...) (Passeggi e Souza, 2011, p. 371 *apud* Wiercinski, 2014, p. 2).

Os diversos grupos de pesquisa e eventos⁹ que trabalham com metodologia autobiográfica convergem em dois pontos comuns no trabalho realizado: o “[...] papel central do sujeito concebido numa visão construcionista, ou seja, a construção do conhecimento baseada na realização de uma ação concreta” (Wiercinski, 2014, p. 4) e “[...] o papel da linguagem na vida social, na construção de sistemas de valores e crenças, na negociação dos sentidos e na reinvenção das representações de si” (Wiercinski, 2014, p. 4). Além disso, o trabalho de autobiografia poderá ser utilizado como “[...] dado, informação para análise de outro pesquisador. Diferente da categoria anterior, nesta o autobiógrafo não é o produtor da pesquisa, e sim é o “objeto” pesquisado.” (Wiercinski, 2014, p. 5). Devemos lembrar que “[...] o movimento biográfico no Brasil tem sua vinculação com as pesquisas na área educacional, seja no âmbito da História da Educação, da Didática e Formação de Professores, bem como em outras áreas que tomam as narrativas como perspectiva de pesquisa e de formação” (Souza, 2007, p. 60). A tradição positivista e hegemônica na escrita da história do Norte-global, escrita sobre o paradigma dos estados-nações e sua identidade voltada para o bom cidadão, comportado¹⁰, centrado sobre fontes escritas e de Estado, devem dar lugar a outros tipos de fontes, dentre eles, a oralidade e a escrita como aponta Souza (2007):

O reconhecimento da legitimidade dessas fontes para a pesquisa em História permitiu que vozes, até então silenciadas pela História tradicional, reivindicassem o direito de falar, o que expôs o fato de que a História é, também, um campo de tensão e disputa. Assim os negros, as mulheres, os índios, os homossexuais vão buscar na indagação do passado, a partir de suas memórias individuais e coletivas, as circunstâncias sociais e culturais que os conformaram no tempo presente e que permitem pensar em projetos para o futuro. (Souza, 2007, p. 63)

⁹ Congresso Internacional de Pesquisa (Auto)Biográfica (CIPA), Associação Brasileira de Pesquisa (Auto)Biográfica (BIOgraph), Associação Norte/Nordeste das Histórias de Vida em Formação (ANNHIVIF), Rede Narrativas Autobiográficas (RedNAue), Grupo de Pesquisa Autobiografia, Formação e História Oral (GRAFHO - UNEB), Grupo Interdisciplinar de pesquisa, Formação, (Auto)biografia e Representações (GRIFA - UFRN), Grupo História e Sociologia da Profissão Docente (FEUSP), Grupo de Estudos Docência, Memória e Gênero (FEUSP) e o recente evento “Congresso Internacional Speculum”: Cinema Autobiográfico Realizado Por Mulheres, em Portugal e no Brasil (2023).

¹⁰ Anísio Teixeira em seu texto “Autonomia e Educação” de 1947 (Rocha, 2002), reflete sobre História do Brasil Colônia e seus efeitos na identidade nacional: “Tudo o que pudemos aprender, foi rebeldia; rebeldia que se fez, assim, uma das mais fundas e legítimas tradições brasileiras. Mas rebeldia que é senão conformidade negativa? Rebeldia era o desejo de que os privilégios escravocratas, ou outros dos tempos coloniais, viessem competir a alguns nativos (não todos os nativos) em substituição àqueles que nos estavam a todos explorando. (Risos.)”(Rocha, p. 37).

Nesse encontro entre passado e presente na construção da pesquisa, é importante lembrar da cultura de convergência (Jenkins, 2008), onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis (Jenkins, p. 27). Esta, seria composta da convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva, acarretando o fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, gerando transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais;

A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídas do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. A convergência também ocorre quando as pessoas assumem o controle da mídia... nossa vida, nossos relacionamentos, memórias, fantasias e desejos também fluem pelos canais de mídia. ser amante, mãe ou professor ocorre em suporte múltiplos. (Jenkins, p. 30).

Essa cultura é feita de novas mídias, novos objetos culturais capacitados pelas tecnologias de comunicação em rede (Manovich, 2005), um “mix de antigas convenções culturais de representação, acesso e manipulação de dados e convenções mais recentes de representação, acesso e manipulação de dados” (Manovich, p. 36). Manovich (Remixability and Modularity, 2005b) desenvolve os novos caminhos abertos pela internet e a quantidade de informação em circulação, o remix e a disponibilização, por meio de conceitos como “Remixabilidade colaborativa”; “Processo transformador no qual a informação e a mídia que organizamos e compartilhamos podem ser combinados e construídos para criar novas formas, conceitos, ideias, mash-ups e serviços.” (Barb Dybwad in Manovich, 2005b, p. 1, tradução nossa). A cultura comunicativa do século XX estava centrada sobre a figura da “Fonte” e “Receptor”, hoje, pode ser considerada uma estação temporária de trem no caminho da informação, onde a informação chega é misturada com outras informações e então a nova encomenda viaja para outro destino onde o processo se repete.

A mudança cultural a partir das tecnologias digitais como computador, e-mail, celulares, jogos, globalização da economia, acesso à informação, serviços, etc., levaram as pessoas a pensarem e processarem as informações de forma diferente das gerações anteriores (Prensky, 2001). Nesse sentido, existem os “nativos digitais” - também chamados de N-Gen (*net generation*) e D-Gen (*digital generation*) – pessoas que se desenvolveram como falantes nativos da linguagem digital dos computadores, videogames e internet. Uma antítese do

“imigrante digital”, que migrou do analógico e carrega consigo um sotaque de imigrante digital. O autor nos lembra que;

Os Imigrantes Digitais não acreditam que os seus alunos podem aprender com êxito enquanto assistem à TV ou escutam música, porque eles (os Imigrantes) não podem. É claro que não – eles não praticaram esta habilidade constantemente nos últimos anos. Os Imigrantes Digitais acham que a aprendizagem não pode (ou não deveria) ser divertida. Por que eles deveriam? Eles não passaram os últimos anos aprendendo com a Vila Sésamo. (Prensky, p. 3)

O conceito de nativo digital foi desmistificado pela pesquisa de Pischetola e Heinsfeld (2018) realizada no contexto das escolas municipais do Rio de Janeiro. Com o desafio de uma educação que supere a técnica, chegando ao uso das tecnologias de forma informativa e educativa, a pesquisa apresenta o panorama dos debates educacionais desde os anos de 1980 com a “alfabetização informática”, passando pela “alfabetização midiática” (1990) e “letramento digital” (2000) - décadas pesquisadas no desenvolvimento dessa pesquisa. A desmistificação do conceito perpassa pela superação de algumas ideias do senso comum, a de que “eles já nascem sabendo mais do que nós”(professores[as]), “eles já nascem sabendo”(como algo transferido via DNA) e “eles sabem mais do que nós”, sendo necessário rever o conceito de letramento rumo a um conjunto de habilidades e competências digitais permitindo “[...] aproveitarem a mídia de forma crítica, consciente e personalizando a informação.” (Pischetola e Heinsfeld, 2018, p. 8). Na escola, “[...] é preciso reformular o lugar do professor, a sua prática pedagógica e a relação que ele constrói com os alunos, convidando - o a tornar - se mais consciente das mudanças em curso.” (Pischetola e Heinsfeld, 2018, p. 8), fazendo letramento digital e debatendo o uso das tecnologias e comportamentos de forma crítica. A professora e pesquisadora Edméa Santos da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFFRJ), utiliza a:

[...] metodologia da pesquisa-formação na cibercultura a partir da nossa itinerância de pesquisa e docência, mais especificamente com a educação e docência online, concebidas por nós como fenômenos da cibercultura que se materializam em interface com as práticas formativas presenciais e no ciberespaço mediadas por tecnologias digitais em rede. (Santos, 2019, p. 19)

A atualização do método no contexto docente de cibercultura, levou a reflexão de alguns elementos importantes nesse contexto da qual me insiro como estudante e professor ao longo do trabalho autobiográfico aqui apresentado.

A primeira questão diz respeito a como a cibercultura revoluciona a comunicação, produção, circulação em rede de conhecimentos e informações na relação entre cidade-ciberespaço, forjando novos arranjos de espaço temporais e novas práticas educativas. A pesquisa nesse campo envolve a produção de dados em rede, por meio de práticas culturais,

saberes e conhecimentos, não fico restrito à coleta e organização de dados. Na articulação do contexto de pesquisa em cibercultura com a docência, o método entende que “[...] a educação online é contexto, campo de pesquisa e dispositivo formativo.” (Santos, 2019, p. 20). Por fim, afirma que a educação online não é uma mera evolução da Educação à Distância (EAD), “[...] não separamos os contextos educativos das cidades e seus equipamentos culturais (escolas, universidades, movimentos sociais, museus, organizações, eventos científicos, demais redes educativas), ainda mais em tempos de mobilidade ubíqua.” (Santos, 2019, p. 20).

Essa pesquisa autobiográfica na cibercultura (“ciberbiografia”) busca reconhecer a utopia¹¹ contida na educação de uma criança nascida na década de 1990, período histórico marcado pela mudança do analógico para o digital por meio do acesso a computadores pessoais e internet, de uma televisão e jornalismo que começava a viver e entender o fim da censura após 25 anos de ditadura civil-militar. A redemocratização e constituição cidadã de 1988, foram acompanhadas do fim da utopia nascida na “Era dos Extremos” (Hobsbawm, 1995) com a revolução russa de 1917 e fundação da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) em 1922. Hobsbawm aponta que

[...] o século acabou numa desordem global cuja natureza não estava clara, e sem um mecanismo óbvio para acabar com ela ou mantê-la sob controle. O motivo dessa impotência estava não apenas na verdadeira profundidade e complexidade da crise mundial, mas também no aparente fracasso de todos os programas, velhos e novos, para controlar e melhorar os problemas da raça humana. (Hobsbawm, p. 430)

E continua:

[...] a contra-utopia oposta à soviética também se achava demonstravelmente em bancarrota: a fé teológica numa economia em que os recursos eram alocados inteiramente pelo mercado sem qualquer restrição, em condições de competição ilimitada, um estado de coisas que se acreditava capaz de produzir não apenas o máximo de bens e serviços, mas também o máximo de felicidade, e o único tipo de sociedade que mereceria o nome de “liberdade”. Jamais existirá nenhuma sociedade de puro *laissez-faire* assim. Ao contrário da utopia soviética, felizmente não se fizera nenhuma tentativa de instituir a utopia ultraliberal na prática antes da década de 1990 (Hobsbawm, p. 431)

¹¹ Na minha pesquisa de monografia na História, defendo a utopia do anarquismo por meio das heterotopias das ocupações (Bey, Hakim. Zona Autônoma Temporária, 1985), por meio do estudo de uma ocupação da UnB em 2014 utilizando como fonte de pesquisa sua página de comunicação no Facebook. Na pesquisa falo sobre o trabalho do historiador, que também é do pedagogo no ensino de história; “O trabalho e responsabilidade social do Historiador estão em seu reconhecimento da diversidade, dos silenciamentos no tempo-espço das ações banalizadas pela historiografia clássica ligado ao Estado e a Igreja, tão criticadas por Bakunin. A busca do reconhecimento de novas fontes e maneiras de leituras das mesmas em espaços artificiais em constante mudança é tarefa árdua, mas necessária e essencial para o reconhecimento dessa realidade que se faz cada vez mais presente. Esse trabalho busca dar mais um passo nesse sentido, dando voz a história de uma Utopia.” (Santos, 2017, p. 13).

O fim da URSS marca “o fim da história”¹², como Utopia de mundo segundo essa perspectiva, onde o capitalismo em expansão levaria a um modelo econômico liberal mais democrático, em especial, para o “primeiro mundo” (ou, “norte global” e seu imperialismo, colonialismo e neocolonialismo, segundo as perspectivas decoloniais e pós-coloniais da atualidade em sua pós-crítica). Foucault defende a ideia de um Corpo Utópico, onde “[...] o corpo humano é o ator principal de todas as utopias.”(Foucault, 2013,p. 12), para isso, ele discorre sobre a velha utopia dos gigantes em lendas da Europa, África, Oceania e Ásia e seus significados sobre o corpo. O pensador também defende as heterotopias como uma nova ciência, a “heterotopologia”, tendo por objetivo:

“[...] esses espaços diferentes, esses outros lugares, essas contestações míticas e reais do espaço em que vivemos. Essa ciência estudaria não as utopias, pois é preciso preservar esse nome para o que verdadeiramente não tem lugar algum, mas as *hetero*-topias, espaços absolutamente outros; [...] não há, provavelmente, nenhuma sociedade que não constitua sua heterotopia ou suas heterotopias.”(Foucault, 2013, p. 21-22)

Tais heterotopia, “[...] tem como regra justapor em um lugar real vários espaços que, normalmente, seriam ou deveriam ser incompatíveis.”(Foucault, 2013, p. 24). O professor Silvio Gallo da Unicamp, defende o conceito de heterotopias no espaço educacional (Gallo, 2009), em sua crítica foucaultiana à escola moderna, ele defende que:

Na escola moderna de nossos dias, o tempo das utopias já ficou para trás. Já não são novas utopias que animam a escola, mas os ecos e os reflexos da utopia perdida, porque tornada topos, tentando ainda ser resgatada. Uma utopia que se territorializa, mas que passou a perder território, e hoje passa por grandes esforços de reterritorialização.(Gallo, 2009, p. 294)

É nesse sentido que emerge a necessidade da criação de espaços de heterotopia, de uma “experiência para fazer o diferente” (Gallo, 2009, p. 294). O tópico (topos) é o normativo, o hegemônico, o que é comum na realidade de determinado tempo e espaço. O utópico, como não-lugar, é inacessível, é a subjetividade que nos move como humanos e diz respeito a nosso esperar com o mundo em diálogo com novos futuros. Estes, podem ser distópicos, lugares no futuro onde não há esperança, onde há autoritarismo, falta de recursos básicos, violência, etc., se a utopia é o sonho, o distópico são os pesadelos. Para quem não tem medo do futuro (conservadores), a utopia é o que alimenta a criação de espaços de negociação entre o tópico e o utópico, os lugares heterotópicos nos espaços escolares e não-escolares, na vida;

¹² Essa tese foi defendida pelo cientista político e economista Francis Fukuyama em um artigo de 1989 e em 1992 o livro “O Fim da História e o último Homem”(Editora ROCCO, 2015), o autor defende a democracia liberal da política estadunidense como única alternativa em um sentido hegeliano de evolução histórica linear.

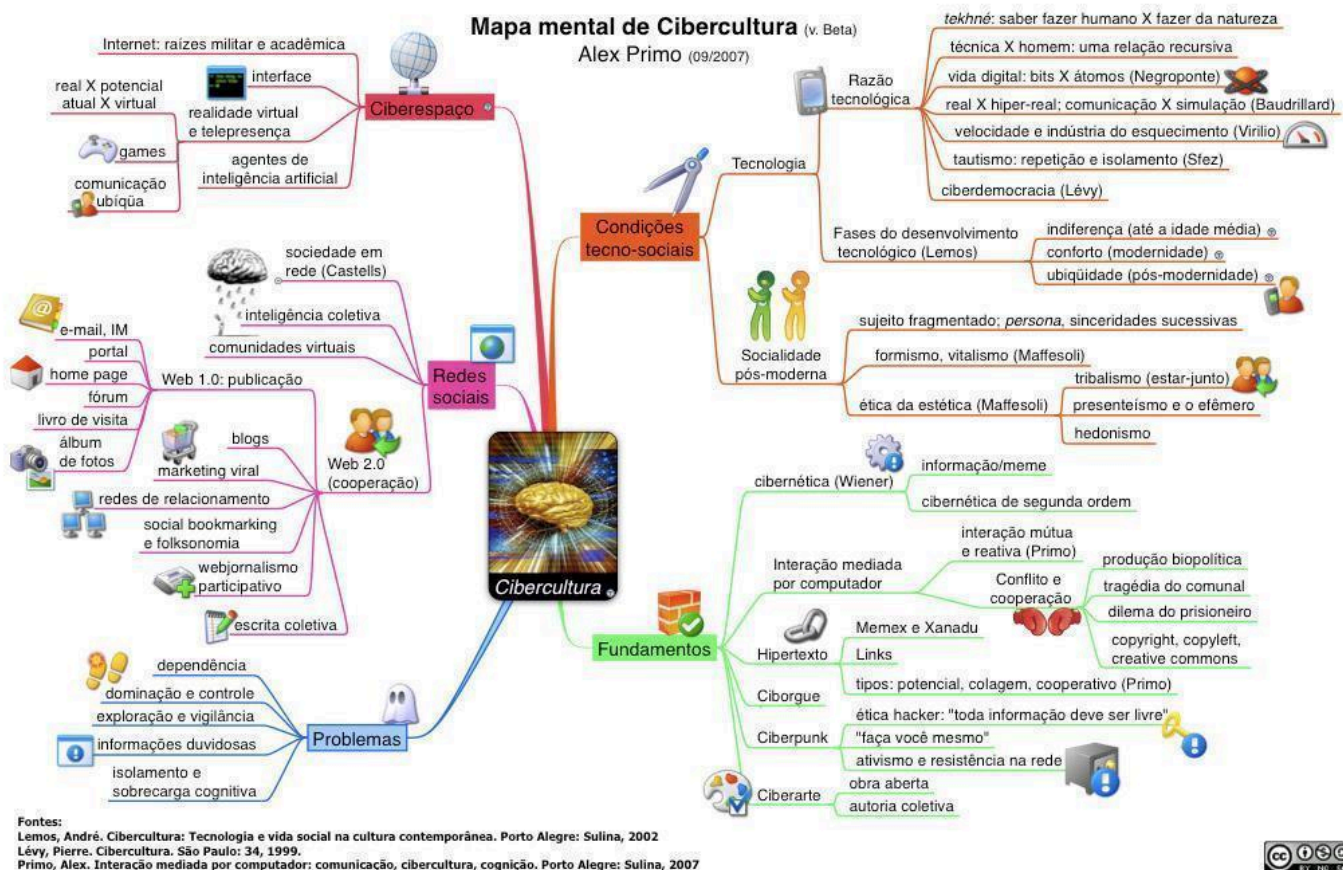
Eu acho que não é possível existir humanamente sem sonhos, sem utopias. Veja bem, nós mulheres e homens, somos seres, eu até acho que é melhor dizer, viramos seres na História que não prescindem do amanhã, quer dizer, somos seres em busca sempre de um amanhã que por sua vez não está ali à espera da gente, mais que é o resultado do que a gente faça pela transformação do presente que a gente vive com a iluminação do ontem que a gente viveu. Hora, se nós somos seres incapazes de abandonar a perspectiva de um amanhã que tem de ser feito por nós, como tirar da nossa experiência histórica o sonho? Olha, eu te digo. Não é possível viver sem sonho, sem sonho enquanto projeto, enquanto programa, enquanto curiosidade, enquanto querer ser diferente, é impossível (...).(FREIRE, Paulo. “Escola Viva entrevista Paulo Freire”, TV Cultura¹³)

Na busca desse campo de utopia e das heterotopias vividas, busco construir uma ciberbiografia, ou seja, uma biografia marcada pela cibercultura (Lévy, 1999 e 2010) e cultura digital/ciberdemocracia (Lemos e Lévy, 2010) na perspectiva de pesquisa de ETEC. A internet, a web e o ciberespaço por meio da convergência de novas e velhas mídias acompanham a formação e processos educacionais do ser humano globalizado do século XXI, sua ética e Utopia Pirata nos caminhos da babilônia da informação (Bey, 1985). Nessa teia de redes, a indústria cultural de massa faz a “mineração dos dados”, coleta e faz o tratamento de informações com auxílio de Inteligência Artificial (IA) visando o lucro por meio do “colonialismo digital”: uma internet ideológica, do dilúvio segundo Pierre Lévy, uma colonização cultural e simbólica. As mídias de massa seriam um quarto poder, que muda as massas. A ubiquidade do virtual deve ser pensada a partir da desterritorialização atualizada (Haesbaert, 2004), do fim da história (Fukuyama, 2015 e Perry, 2012) e sonho de revolução do virtual como espaço de imaginação, fantasia e do digital como “0” e “1” (linguagem binária). Um local onde “(...) a interatividade está na disposição ou predisposição para mais interação, para uma hiperinteração, para bidicionalidade (fusão emissão-recepção), para participação e intervenção.”¹⁴. O “Mapa Mental da Cibercultura” de Alex Primo (2007) pode nos ajudar a visualizar essa cultura, seu tempo e espaço:

Figura 1 - Mapa Mental da Cibercultura de Alex Primo.

¹³ Disponível em; https://youtu.be/bwvHZJLfHYE?si=PBU4d8pAa1_d96ax último acesso em 10 de novembro de 2024.

¹⁴ Slide, “Curso de Formação de Tutores UAB/UnB”, pg. 8, 2023. Curso de extensão ofertado via Moodle na UnB.



Fonte: Primo, 1997. Disponível em:

<https://joaojosefonseca1.blogspot.com/2008/08/mapa-mental-de-cibercultura.html>, acesso em 27 de janeiro de 2025.

A cibercultura no digital estaria ligada a uma época de publicações (web 1.0) e outra de cooperação (web 2.0). Podemos pensar programas como eMule, MirC, Soulseek e Scoop, programas de comunicação e compartilhamento de dados dentre outras funções. Esses programas propiciaram a criação de redes de troca de conhecimento, informação e construção coletiva no ciberespaço e vida cotidiana. Essa cultura digital teria como eixo a participação, mediação e bricolagem (Deleuze; Guattari, 2017 e 2004), tendo como desafio o acesso às tecnologias (smartphones, computadores, TVs digitais etc.) e comunicações (acesso à internet, telefone, redes locais, rádio, televisão, jornais, zines, música, filmes, jogos etc.). A mídia como elemento de uma prática social, é cultura. Individualmente no seu microcosmos em meio aos caminhos de rato da babilônia, coletivamente nas redes, a inteligência coletiva é criada na troca de informação e comunicação em rede, ou, como realidade, como vivência e memória.

A cultura digital é um produto das novas tecnologias da informação e comunicação, da convergência entre as telecomunicações e a informática, que possibilita uma relação

específica de simbiose entre sociedade e a informática, que estabelece enquanto uma forma sociocultural¹⁵. Lemos (2010), entende a cultura digital como cibercultura, porque produz uma sinergia entre as novas redes sociais e as tecnologias digitais, e amplia o potencial humano de relacionar, comunicar, interagir, produzir, disseminar etc. O conceito de dilúvio ligado à cibercultura em Pierre Lévy leva em consideração dois fatores: “(...) o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem.” (Lévy, 1999, p. 11) e que “(...) estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorarmos as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano” (Lévy, p. 11). Devemos ter em mente que:

[...] a cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas culturais que vieram antes dele no sentido de que ele constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer. Precisamos, de fato, colocá-la dentro da perspectiva das mutações anteriores da comunicação. (Lévy, 1999, p. 15)

Ao pensarmos a cibercultura como brasileiros e latino-americanos, devemos ter em mente o processo de colonização e neocolonização em nossa formação histórica. O pesquisador Pablo Guadarrama González defende em seu artigo “*La confrontación de utopías abstractas y concretas con la praxis en la filosofía latinoamericana*”¹⁶, que;

Desde el proceso de conquista y colonización de América se produjo un proceso de confrontación de utopías, unas más abstractas e irrealizables con otras más concretas, es decir, aquellas que en un momento no existirían condiciones para convertirse en realidad, pero crearían fermentos ideológicos para que en tiempos posteriores pudiesen impulsar la praxis transformadora de la realidad sociopolítica y económica. (González in Herrera, Nakayama, Moran e Campos [org.], 2025, p. 22)

Entre sonhos e pesadelos;

[...] utopia e distopia caminharam juntas na configuração de um admirável mundo novo em que não raras vezes o etnocentrismo de certos sistemas de ranqueamento educacional ecoou como uma divisão de castas. Assim como na ficção científica, as prospecções educacionais para o futuro seguem projetando no conhecimento a liberdade, seja para a transformação, seja para a mobilidade. Essa liberdade, cada vez mais atrelada à emancipação do homem e à garantia das condições necessárias para o seu pleno desenvolvimento, ancorou-se numa tecnologia em que se configurou tanto a promessa de uma sociedade global, quanto a garantia de uma independência próxima do total isolamento. (Duran, Amiel e Costa [org.], 2018, p. 9-10)

Na crítica a essa globalização e neocolonialismo sobre uma olhar americano, o livro “Testemunhos da Utopia”(2016) apresenta a visão de Pepe Mujica, Papa Francisco, Hugo

¹⁵ Boll, 2013 *apud* Slide, “Formação de Tutores UAB/UnB”, 2023, pg. 9.

¹⁶ O artigo foi publicado pela Editora da Universidade Federal da Integração Latino Americana (UNILA) no livro “*Utopías y praxis en la filosofía latinoamericana*”(2025).

Chávez e Angela Davis sobre suas utopias. Mujica defende a vida do trabalhador, “[...] se a sua vida se transforma em pagar prestações e trabalhar horas e horas e horas, você chegará ao fim dela sendo um objeto de mercado”(Mujica, p. 15), dessa forma, a vida é um andar coletivo em busca de gratificação, pelo fim das desigualdades por meio de novas políticas fiscais, por exemplo: “quem tem mais que pague mais.”(Mujica, p. 21). Em diálogo com a escolha teórico-metodológica desse trabalho (autobiografia), Mujica afirma que: “Você tem de se aproximar de você mesmo, com seus erros, suas frustrações, para poder gostar um pouco mais dos outros. Se você não tentar conhecer-se a si mesmo, não vai conhecer ninguém.”(Mujica, p. 25). O Papa Francisco defende uma mudança real das estruturas, segundo sua lógica teológica:

A Bíblia lembra-nos que Deus escuta o clamor do seu povo e também eu quero voltar a unir a minha voz à vossa: terra, teto e trabalho para todos os nossos irmãos e irmãs. Disse-o e repito: são direitos sagrados. Vale a pena, vale a pena lutar por eles. Que o clamor dos excluídos seja escutado na América Latina e em toda a terra. (Francisco, p. 34)

Francisco reconhece um sistema global e sua lógica do lucro a todo o custo, da exclusão social e destruição da natureza. A mudança em nossas vidas deveria ser no mundo inteiro na busca por uma independência global, a “[...] globalização da esperança, que nasce dos povos e cresce entre os pobres, deve substituir esta globalização da exclusão e da indiferença.”(Francisco, p.35). Na libertação dessa tristeza individualista que escraviza, a organização coletiva deve buscar os 3 “T”: trabalho, teto e terra. Para isso, devemos ter uma economia a serviço dos povos, unir os povos em paz e justiça, e, defender a “Mãe Terra”;

[...] nenhuma família sem teto, nenhum camponês sem terra, nenhum trabalhador sem direito, nenhum povo sem soberania, nenhuma pessoa sem dignidade, nenhuma criança sem infância, nenhum jovem sem possibilidades, nenhum idoso sem uma veneranda velhice.(Francisco, p. 49)

Chávez defende o bolivarianismo por meio da Aliança Bolivariana para os Povos da América (Alba) e a construção de um “novo homem” pela práxis, esta, deveria ser socialista “[...] porque é o único caminho para a dignidade do ser humano, não há outro. Bem, o outro caminho é o caminho do inferno, o capitalismo é o caminho das privatizações.”(Chávez, p. 60). Ele chega a citar o discurso de Simón Bolívar após a independência da Venezuela e Colômbia no Congresso de Angostura (15/02/1819):

[...] nascemos desiguais, mas logo deve vir o Estado, através das leis, através da educação, das artes e da indústria para gerar uma igualdade, chamada de igualdade social, igualdade política; somente assim podemos viver e alcançar a maior soma de felicidade possível.(Bolívar *in* Chávez, p. 66)

Por fim, Angela Davis debate “As mulheres negras na construção de uma nova utopia”¹⁷ em um encontro que debatia a invisibilidade da força da mulher negra. Ela defende que essa visibilidade está restrita a mulheres de classe média, da responsabilização das mulheres negras norte-americanas que vivem na pobreza e marginalidade, por sua própria miséria. Defendendo a solidariedade entre as mulheres na superação desses problemas. Sua fala segue em uma análise do legado do blues e da influência negra, sobre a relação entre cultura e política observando as mulheres cantoras, sobre o feminismo no debate sobre sexualidade. Para isso, ela remonta aos tempos após a abolição nos EUA (1865) em um tempo onde o negro não tinha liberdade econômico ou política, onde a liberdade acontecia de três formas: “[...] o direito de ir e vir e deixar as plantações, o direito à educação, pelo qual muitos deram suas próprias vidas, e o direito de escolher seus parceiros sexuais”.(Davis, p. 74). Ela defende a solidariedade racial e chama atenção para os perigos do silenciamento de mulheres que vivem violência doméstica;

O blues foi a primeira forma artística que emergiu após a abolição. E as mulheres negras dos anos de 1920 emergem como cantoras de blues, como trabalhadoras, como profissionais, e assim foram gravando músicas [...]. O grande desafio contemporâneo, nos EUA, é fazer a ligação entre o público e o privado, entre o pessoal e o político, de maneira a estabelecer a relação entre a violência doméstica e a pública.(Davis, p. 75)

Fazendo referência a Aquilone e Beatriz Nascimento, Davis fala sobre como as norte-americanas têm muito o que aprender com as mulheres brasileiras, sobre saúde espiritual “[...] e aprender a reverenciar nossas ancestrais, permitir que elas nos alimentem para que possamos continuar nossa luta.”(Davis, p. 77). Angela Davis defende a luta conjunta por liberdade, o papel do artista na luta política, debate as políticas de esquerda e a questão racial, debate a relação das mulheres negras com outras mulheres e as negras - em particular, a questão da saúde da mulher negra, a geração de ativistas do movimento dos direitos civis e a importância das ações afirmativas. Em sua utopia, Davis critica o capitalismo globalizado, o turismo sexual e o uso da imagem de personalidades negras por grandes multinacionais, segundo ela:

Eu realmente penso que utopia é quando a gente se move em novas direções e visões. Utopia no sentido de que precisamos de visões para nos inspirar e ir para frente. Isso tem que ser global. Precisamos achar um modo de dar conta e saber como vamos interligar nossas lutas e visões e chegar a algumas conclusões sobre como desenvolver novos valores revolucionários e, principalmente, como desatrelar valores capitalistas de valores democráticos. (Davis, p. 84)

¹⁷ O texto foi retirado de uma conferência da pesquisadora em São Luís (MA) em 13/12/1997, na 1ª Jornada Cultural Lélia Gonzalez, organizado pelo Centro de Cultura Negra do Maranhão e Grupos de Mulheres Negras Mãe Andreza.

Os sonhos e utopias motivaram a sociedade em suas grandes epopeias e odisséias ao longo dos últimos séculos, industrialização, urbanização e neocolonialismo. A esperança no amanhã está cada vez mais ameaçada pela nossa forma de consumo e relação com o planeta, o aumento da população, produção de alimento, lixo, desmatamento, poluição, caça de animais em extinção, pandemias, enchentes, tremores, desmoronamentos, desastres naturais ou gerados por grandes empresas (vide Vale do Rio Doce e a tragédia em Brumadinho, Minas Gerais). Essa sociedade global, esse admirável mundo novo, projeta expectativas educacionais relacionadas à educação no campo da informática, mídias e mundo digital na busca por um futuro que supere os sinais de fim da vida com esta ciberbiografia (uma autobiografia sobre cibercultura) em espaços heterotópicos no antropoceno¹⁸;

A iminência do fim do mundo reintroduz a natureza no centro da vida humana, ao mesmo tempo que recoloca os seres humanos no mundo natural. O Antropoceno emerge como um conceito que materializa a ânsia por dominação do homem moderno, quando pela busca da dominação da natureza, passa a experimentar as consequências da crença em sua especialidade. (Lopes e Junior, 2020, p.6)

¹⁸ “Pela primeira vez na história do planeta Terra uma das 1,2 milhões de espécies de seres vivos catalogados tem a capacidade modificar as dinâmicas bio-geo-físicas em todo o globo. A conjuntura se estabelece em função da capacidade de apropriação dos recursos naturais pelo Homo sapiens, que através da industrialização organizou regimes automatizados de conversão energética, inicialmente de biomassa, depois combustíveis fósseis, até energia nuclear e solar. Dessa forma, o impacto da vida humana no ambiente foi tão considerável que alterou a escala geológica, produzindo, assim, o Antropoceno.” (Lopes e Junior, 2020, p.2)

3. Desenvolvimento: “O nascimento de um cidadão”

Janeiro de 2025, escrito no último quarto em vida do Srgt. Barbosa, Taguatinga Sul - Distrito Federal, Brasil.

Eu nasci em 26 de abril de 1991, às 11h20min, preparado para o almoço, no Hospital das Forças Armadas (HFA) localizado a 5 minutos andando ou de carro da quadra 1403 do Cruzeiro Novo (Setor de Habitações Coletivas Econômicas Sul - SHCES) onde eu viveria durante mais de 10 anos, uma expansão das casas do Cruzeiro Velho (Setor de Residências Econômicas Sul - SRES). Meu pai era sargento da Força Aérea Brasileira, Sgt. Barbosa, como um dos primeiros de sua turma na Escola de Sargentos da Aeronáutica (ESA), escolheu Brasília como cidade para servir. Suas atividades foram realizadas no Batalhão de Infantaria (BINFA) da base aérea de Brasília onde tinha como função formar soldados dentre outras coisas (um professor, segundo ele próprio), e, no Gabinete de Segurança Institucional (GSI) da Presidência da República, função que possibilitou-lhe viajar ao redor do mundo como segurança presidencial no governo Fernando Henrique Cardoso e Luiz Inácio Lula da Silva.

*Graças a essa função desenvolvida por meu pai, comecei a ter acesso ao mundo junto a televisão, escola e por meio do meu Google da época, um Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa (Editora Nova Fronteira, 1986). A cada viagem uma nova aventura era narrada, sempre acompanhada de algum brinquedo ou tecnologia. Fui o primeiro do meu prédio a ter um Super Nintendo (**Super Nintendo Entertainment System - SNES**), passando boa parte da infância e juventude entre o mundo do Super Mario, **Top Gear**, **Sunset Riders** e **Donkey Kong**. Junto ao videogame, a televisão de tubo (tubo de raios catódicos ou **Cathode Ray Tube - CRT**), um som com rádio, fita K7 e vitrola, substituído mais tarde por um com possibilidade de rodar 3 CD-Rs. O vídeo cassete ("Sistema Doméstico de Vídeo", ou, **Video Home System - VHS**) possibilitou assistir fitas de vídeo (em breve, DVDs - **Digital Video Discs**) a qualquer momento, algumas compradas e a grande maioria alugada em uma “locadora”, onde tanto os filmes e jogos tornavam-se acessíveis durante alguns dias de empréstimo.*

Meu pai era grande fã de cinema e adorava fotografia e vídeos; ele sempre tinha uma câmera fotográfica descartável de rolo de filme, registrando suas diversas viagens no trabalho e entre a família. Em uma viagem aos Estados Unidos da América (EUA) com a GSI, ele conseguiu realizar o sonho de comprar uma máquina filmadora Panasonic, que utilizava fitas VHS, possibilitando o registro de diversos momentos da minha infância e

*juventude. Nas idas à Esplanada dos Ministérios para acompanhar meu pai no trabalho junto a GSI, tive meus primeiros contatos com um computador. Os militares responsáveis pela sala me deixaram utilizar jogos e programas de pintura como o **Paint**. Após finalizar o desenho, eles eram impressos e fixados nas paredes de casa.*

Figura 2 - Primeiro contato com os computadores, salas do GSI da Presidência da República na Praça dos Três Poderes. Vestindo uma roupa de aviador, com o símbolo do esquadrão “Senta Pua” no peito.



Fonte: Acervo pessoal, 1998.

3.1 - [1991-2003]: “Do nascimento ao primeiro computador pessoal”

Super Nintendo, Sega Genesis

When I was dead broke, man, I couldn't picture this

50-inch screen, money-green leather sofa

(Notorious Big, “Juicy”, álbum “Ready to Die”, Bad Boy Records e Arista Records, Cidade de Nova York - NY, 1994)

As tecnologias analógicas e digitais faziam parte da rotina durante esse período, as máquinas de escrever (datilografar) disputavam espaço com os computadores pessoais, seu teclado (digitar) e mouse. Os aparelhos de som tinham rádios, leitor de fitas K7 (cassete), LP (*Long playing*) e CD (CD-R - *Compact Disc Recordable* - e CD-RW - *Compact Disc Recordable Rewritable*), tocados em sons com múltiplas funções de reprodução e gravação,

tal qual os *walks-talks*. Os brinquedos, roupas, livros e músicas, dentre vários outros produtos, eram vendidos e influenciados pela estratégia de mercado transmídia, algo presente em filmes como *Star Wars* (1977 até hoje), *Jurassic Park* (1993, atualmente *Jurassic World*) e *O Rei Leão* (1994 até hoje). A televisão unia a família no sofá e cama durante a noite para assistir novelas, jornais e filmes, durante os finais de semana os programas de auditório complementam a programação.

O salário de militar nunca foi bom, garantia uma vida de classe média com alguns benefícios como atendimento nos hospitais militares e moradias para funcionários, ou viagens a depender do cargo e função. O acesso às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) analógicas e digitais ao longo dos anos 90 era algo caro e para poucas pessoas, um período ao qual o salário mínimo variou entre R\$ 64,79 (1994), R\$ 240,00 (2003), R\$678,00 (2013) e R\$ 1518,00 (2025), as taxas de importação desses produtos era alta e a produção nacional baixa. A televisão e rádio eram as grandes tecnologias de acesso à informação e comunicação, mídias de massa. Na televisão desenhos, jornais, programas de auditórios, filmes e novelas faziam parte da programação diária na televisão aberta, as propagandas faziam parte da transição entre programas e intervalos onde o marketing atuava ao longo do dia com conteúdos feitos para crianças, jovens, adultos e idosos. As pesquisas eram realizadas em dicionários e bibliotecas, em um período no qual os livros eram amplamente produzidos, porém, com acesso limitado frente ao custo. Os sebos eram e são até hoje uma ótima escolha¹⁹.

O fim da URSS aconteceu de forma paralela à construção da “Constituição Cidadã” de 1988 no Brasil, após 21 anos de ditadura civil-militar, censura, perseguição política e restrição de direitos civis. A guerra fria chegava ao fim junto à utopia socialista, dando um novo lugar de cidadania aos que nasceram na geração Y (1980-1990). Como resultado dos anos autoritários, a 6ª República brasileira (ou “República Nova”) foi instaurada com o novo texto constitucional que garantiu o direito a voto e liberdade de expressão, dando sentido à democracia a partir do seu sentido representativo - algo que será alvo de embate pela nova geração que exige participação direta. A globalização cultural e econômica possibilitou a essa geração a construção de uma identidade humana centralizada sobre o planeta em sua diversidade natural e cultural, algo possível graças a invenções como a internet em 1991 e seu ciberespaço.

¹⁹ Á exemplo da “Estante Virtual” que reúne o acervo de diversos sebos do Brasil. Disponível em: <https://www.estantevirtual.com.br/>, último acesso em 17 de novembro de 2024.

A internet, ao permitir acesso aos conteúdos de forma dinâmica e diversificada, torna-se um agente impulsionador de novos padrões de comportamento, já que tem se expandido e é considerada um recurso fundamental para o cotidiano de quem a utiliza, seja para aspectos pessoais ou profissionais. [...] De todas as tecnologias que surgiram nesse período, é indispensável destacar a internet como principal catalizador de novos comportamentos, pois agiu e continua agindo diretamente na forma de acessar informações e estabelecer relacionamentos. Isso aconteceu em escala global, abrindo as fronteiras de todos os países para uma cultura globalizada (Oliveria, 2016, p. 34 *apud* Cunha e Serogl, 2020, p. 194).

Nesse mundo do capital globalizado, a “[...] sedução pelas marcas dos produtos e as características de uma nova forma de relacionamento, que se expandiu por meio da conectividade digital, até mesmo para interagir com pessoas de outras nacionalidades.” (Cunha e Serogl, 2020, p. 12). Os seres humanos do século XXI consomem e são consumidos pelo ciberespaço frente suas necessidades de exposição, aceitação e de dar opinião nas redes. Uma “[...] sedução pelas marcas dos produtos e as características de uma nova forma de relacionamento, que se expandiu por meio da conectividade digital, até mesmo para interagir com pessoas de outras nacionalidades (Cunha e Serogl, 2020, p. 12).

Um dos filmes mais vistos e consumidos em múltiplos produtos ao longo da década de 90, foi o filme “O Rei Leão” (1994), do qual ainda tenho minha fita VHS original. A pesquisa do professor Tadeu Q. Maia²⁰ (2008) sobre o filme, aponta que em suas reflexões sobre ética e estética na produção que:

[...] beleza e feiúra estão diretamente relacionados às características de bondade e maldade. Por meio da beleza e da feiúra é possível levantar marcantes questões estéticas, éticas, enfim filosóficas. [...] Podemos afirmar que “belo/feio” são questões estéticas, éticas, filosóficas, existências/espirituais, no sentido que falam ao inconsciente, a uma parcela do corpo que é muito mais "subjetiva" do que "objetiva", que não "trabalha" na organização racional científica da modernidade, que se determina por sentir além do próprio Ser e, desta forma, é metafísico. [...] Estética é uma palavra de origem grega que tem como um de seus significados o sentido de sensível e também utilizada para designar a “ciência do belo”, definindo-o à luz da perfeição. E a Ética e a área da filosofia que estuda os princípios de uma conduta na vida conforme alguns preceitos da sabedoria filosófica, isto é, “elabora uma reflexão sobre os problemas fundamentais da moral (a natureza do bem e do mal, o valor da consciência moral, entre outros (Japiassu, 1990, p 90)”. (Maia, 2008, p. 48-49)

Ao mesmo tempo, a cultura nacional era apresentada pela televisão brasileira por meio de músicas populares como os álbuns da Xuxa, Padre Marcelo Rossi, Leandro e Leonardo, RPM, Daniela Mercury, Só Pra Contrariar, Ara Ketu, Skank, Zezé de Camargo e Luciano, Titãs, Djavan, Rouge e Tribalistas que eram algumas das bandas e artistas populares na rádio e televisão. Na minha casa, Tim Maia, Fagner, Amado Batista e Luiz Gonzaga nos faziam companhia com frequência, em especial nos finais de semana. Muitos desses artistas faziam

²⁰ O professor deu aula de “Investigação Filosófica da Educação” e “Filosofia com Crianças” (da qual foi seu estudante), dentre outras matérias na Faculdade de Educação (UnB).

apresentações na televisão em programas como o do Gugu, Faustão, Hebe, Sergio Groisman, Jô Soares, Huck, Marcos Mion ou do Ratinho. Nesses programas e por meio de CD-Rs, as crianças tinham acesso a Sandy e Junior, Mamonas Assassinas, ET e Rodolfo, álbuns das sessões infantis nas lojas de música (por mais que as letras tratem de “temas adultos” como amor, álcool, sexo, trabalho, homossexualidade etc., carregadas de duplos sentidos). Nessas músicas e programas, a sociedade brasileira pensava a si mesma e no seu futuro, na construção de uma cidadania que foi ansiada ao longo de 21 anos de totalitarismo necrófilo. A liberdade de expressão, sexualidade, gênero, artística e social/comunitária sendo vivenciadas pela práxis humana como sujeitos históricos no tempo-espaço: o *Robocop*²¹ é gay, e o *Tamagotchi* - um bichinho virtual -, vindo do espaço sideral.

O videogame propiciava uma interação com as tecnologias por meio dos mundos apresentados por cada jogo, seus personagens e sua história. Jogar vídeo game era vivenciar e interagir com essa realidade por meio de um personagem, uma identidade virtual localizada no espaço digital. Por meio do jogo *Driver 2* (*Playstation 1* - PS1, 2000), eu conheci as cidades de *Chicago*, *Havana*, *Las Vegas* e Rio de Janeiro - as quais iria conhecer anos depois e teria como referência geográfica o mundo apresentado no jogo -, para isso, tive de aprender a dirigir por meio das missões e modo “*take-a-ride*” da qual o jogador tem a possibilidade de andar livremente nas cidades digitais. É nesse encontro entre o vivido pelo jogo e vida real, a realidade e virtualidade se misturam, entre memórias e referências pessoais do microcosmo de cada um. Outro jogo muito famoso como escola de direção de carros em vários circuitos do mundo nessa época, era o game “*Gran Turismo*” (GT) que tinha a proposta de ser um simulador de carros de corrida²² e deu origem a automobilistas de verdade como Jann Mardenborough, que participou do programa de descoberta e desenvolvimento de pilotos da Nissan (“*GT Academy*”) com uma seleção baseada no ranking de melhores jogadores de GT do mundo: do virtual ao real, do simulador ao asfalto. Nesse ambiente extremamente masculino, a personagem Lara Croft do jogo “*Tomb Raider*” (1996) se destacava em suas aventuras, eternizadas no cinema por Angelina Jolie no filme sobre o jogo lançado em 2001.

²¹ Esse é um personagem importante na minha formação, ganhei um boneco do meu pai. Tenho até hoje esse brinquedo. O *Robocop* é filme, jogo (Super Nintendo), fantasia, brinquedo. No filme do *Robocop 2* (1990), tive meu primeiro contato com uma representação do punk sobre o lema da representação do grupo que tinha manifestações racistas e xenófobas na década de 90: “Odeia todo mundo? Você está sempre certo enquanto todos os outros estão sempre errados? Junte-se aos *Dogtown Boys*, pessoas como nós.”. O nome do grupo é uma referência aos skatistas de *Santa Monica* e *Venice Beach*, onde o skate popularizou-se.

²² Recentemente foi lançado um filme do jogo e sua história a partir de Jann Mardenborough, jogador de *Gran Turismo 5* que foi para o *GT Academy* (organizado pela SONY, produtora do jogo e filme), em 2011, e virou um piloto de carros de verdade.

Esses jogos, personagens, pessoas e atriz possibilitaram o debate sobre gênero e sexualidade dentro do ambiente dos jogos, cinema e na sociedade, por meio do debate sobre as representações do feminino e papel da mulher na sociedade, além da própria interação com a personagem e sua realidade no caso dos videogames.

O jogo Tony Hawks Pro-Skate (PS1, 1999) também apresentava diversos locais do mundo a partir de suas pistas de skate ao longo de suas várias edições, foi um grande incentivo ao movimento do skate no mundo popularizando sua cultura por meio dos personagens, manobras e música, dentre outros fatores. Nas primeiras edições do jogo tivemos acesso a bandas como *Goldfinger*, *Suicidal Tendencies*, *Dead Kennedys*, *The Vandals*, *Papa Roach*, *Anthrax*, *Public Enemy*, *Rage Against the Machine*, *Bad Religion*, *Millencolin*, *Fu Manchu*, *Ramones*, *The Adolescents*, *Red Hot Chilli Peppers* e *Motorhead*, dentre tantas outras bandas, conteúdos muitas vezes inacessíveis em lojas de música ou na internet, sua baixa velocidade e acervos gratuitos limitados no período. Esse jogo é uma escola para muitos que andam e vivem a cultura do skate, jogo feito por uma das principais referências do esporte Olímpico²³ (desde 2020).

O mesmo acontecia em *Grand Theft Auto* (GTA, 1997), um dos games mais jogados no mundo todo e com diversas atualizações como a versão “VI” com previsão para 2025 e estando constantemente entre os assuntos mais comentados no mundo no ciberespaço. Cidades digitais como *Liberty City* (inspirada em *New York e New Jersey*), *Vice City* (Miami) e Cidade de *San Andreas*²⁴ (cidade de San Francisco) e Estado de *San Andreas* (Estado da Califórnia e Nevada), dentre outras cidades estadunidenses e Londres nas extensões do jogo, com diversas referências culturais do mundo - incluindo rádios com músicas em diversos estilos musicais. A história narrada no faz referência a diversos filmes como *Scarface* (1983), *O Poderoso Chefão* (1972-1991), *Taxi Driver* (1976), *Os Bons Companheiros* (1990), *Donos da Rua* (1991), *Cães de Aluguel* (1992), dentre tantos outros que inspiram missões nos jogos, personagens e contextos. Com a internet distante frente o baixo acesso à internet e alto valor dos computadores pessoais, as locadoras eram espaços amplamente vivenciados pela população nas sextas-feiras, dia ao qual as videolocadoras costumavam lançar os filmes novos

²³ A equipe do “Bomba Path” que faz remixagens de jogos antigos como “*Winning Eleven*” (*eFootball*, 1995) e sua evolução “*Pro Evolution Soccer*” (PES, 2017, ambos da Konami do Japão), atualizando seus personagens (avatars) e times para escalação de jogadores do presente. Em 2021, a equipe fez uma versão da skatista Rayssa Leal (“Fadinha”) em uma atualização do jogo Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS1 e PS2, 2001).

²⁴ Essa versão do jogo traz diversas referências cultura negra estadunidense, dentre elas, a construção dos personagens negros a partir da trilha sonora (som) e avatares (imagens) inspirados no grupo N.W.A. (*Niggaz With Attitude*) autor do clássico álbum *Straight Outta Compton* (1988) - que deu origem ao filme *Straight Outta Compton*: A História do N.W.A. (2015).

e fazer promoções para que as pessoas alugassem filmes e jogos para o final de semana. Videogames como o *Playstation 2* (PS2) traziam a possibilidade de instalar um browser de internet via CD-R, um computador, o primeiro de muitos.

O acesso à internet e computadores pode ser pensado desde 1984 com a criação da Política Nacional de Informática (PNI, Lei Nº 7.232, de 29 de outubro de 1984). O texto estabelece princípios, objetivos e diretrizes da política executada por meio do recém criado Conselho Nacional de Informática e Automação - CONIN, junto a Secretaria Especial de Informática (SEI). A lei também cria os “Distritos de Exportação de Informática”, a Fundação Centro Tecnológico para Informática (CTI) e institui o Plano Nacional de Informática e Automação e o Fundo Especial de Informática e Automação. A PNI tinha como objetivo a capacitação nacional nas atividades de informática, em proveito do desenvolvimento social, cultural, político, tecnológico e econômico da sociedade brasileira, dentre seus princípios:

I - Ação governamental na orientação, coordenação e estímulo das atividades de informática;

II - Participação do Estado nos setores produtivos de forma supletiva, quando ditada pelo interesse nacional, e nos casos em que a iniciativa privada nacional não tiver condições de atuar ou por eles não se interessar;

III - Intervenção do Estado de modo a assegurar equilibrada proteção à produção nacional de determinadas classes e espécies de bens e serviços bem assim crescente capacitação tecnológica;

IV - Proibição à criação de situações monopolísticas, de direito ou de fato;

V - Ajuste continuado do processo de informatização às peculiaridades da sociedade brasileira;

VI - Orientação de cunho político das atividades de informática, que leve em conta a necessidade de preservar e aprimorar a identidade cultural do País, a natureza estratégica da informática e a influência desta no esforço desenvolvido pela Nação, para alcançar melhores estágios de bem-estar social;

VII - Direcionamento de todo o esforço nacional no setor, visando ao atendimento dos programas prioritários do desenvolvimento econômico e social e ao fortalecimento do Poder Nacional, em seus diversos campos de expressão;

VIII - Estabelecimento de mecanismos e instrumentos legais e técnicos para a proteção do sigilo dos dados armazenados, processados e veiculados, do interesse da privacidade e de segurança das pessoas físicas e jurídicas, privadas e públicas;

IX - Estabelecimento de mecanismos e instrumentos para assegurar a todo cidadão o direito ao acesso e à retificação de informações sobre ele existentes em bases de dados públicas ou privadas;

X - Estabelecimento de mecanismos e instrumentos para assegurar o equilíbrio entre os ganhos de produtividade e os níveis de emprego na automação dos processos produtivos;

XI - Fomento e proteção governamentais dirigidos ao desenvolvimento de tecnologia nacional e ao fortalecimento econômico-financeiro e comercial da empresa nacional, bem como estímulo à redução de custos dos produtos e serviços, assegurando-lhes maior competitividade internacional. (PNI, 1984)

Tais princípios protegem o consumo e produção da informática e suas tecnologias de informação e comunicação frente às *bigtechs* internacionais como a Microsoft, que dominou o mercado durante toda a década de 1990. Além de incentivar o surgimento de empresas e estudos dentro da área, incentivando-a e propiciando o protagonismo brasileiro como no caso do software livre e educação aberta desenvolvidos no âmbito da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) e acordos bilaterais. A informatização da sociedade já é apresentada com preocupação sobre seus efeitos sobre a população brasileira, visando a “necessidade de preservar e aprimorar a identidade cultural do País, a natureza estratégica da informática e a influência desta no esforço desenvolvido pela Nação, para alcançar melhores estágios de bem-estar social”, a múltiplas expressões (linguagens) dando sentido a identidade nacional. Uma pauta que desde então já carrega consigo a importância do acesso à informação (PNI, princípio IX), algo concretizado que seria concretizado décadas mais tarde, na Lei Nº 12.527, de 18 de novembro de 2011, e a importância de se garantir o acesso por meio do “estímulo à redução de custos dos produtos e serviços” (PNI, princípio XI).

Nesse período, as atividades de informáticas eram entendidas por meio da pesquisa, desenvolvimento, produção, importação e exportação de componentes, fabricação, comercialização e operação de máquinas, equipamentos e dispositivos digitais com função de coleta, tratamento, estruturação, armazenamento, comutação, recuperação e apresentação da informática, tal qual seu hardware e software. A estruturação e exploração de bases de dados e prestação de serviços técnicos de informática. Essas atividades são debatidas pelo Conselho Nacional de Informática e Automação que foi criado ainda durante a ditadura civil-militar (Decreto-Lei n. 200, de 25 de fevereiro de 1967), composta pelo Chefe do Gabinete Civil, o Chefe do Gabinete Militar, o Chefe da Secretaria de Planejamento, o Chefe do Serviço Nacional de Informações e o Chefe do Estado-Maior das Forças Armadas são Ministros de Estado titulares dos respectivos órgãos que devem ajudar o presidente na elaboração da PNI. A lei que criou a política nacional em 1984 é atualizada em 1991 (Lei Nº 8.248, de 23 de outubro), a lei dispõe sobre a capacitação e competitividade do setor de informática e automação e em 1998 (Lei Nº 9.649, de 27 de maio) com a mudança na organização da

Presidência da República e dos Ministérios. Devemos lembrar que essas políticas tinham como objetivo:

[...] fomento às atividades de P&D no setor de tecnologias da informação, notadamente nos segmentos de hardware e eletroeletrônicos, como estímulo à competitividade do setor e inserção global do Brasil nesse importante setor econômico. Essa política é resultado de uma orientação pioneira do governo brasileiro ao fomento da informática e das TICs, desde a Política Nacional de Informática da década de 1970. (BRASIL, 2022, p. 3)

O Brasil começou a consumir cada vez mais computadores e cursos de informática, como a famosa rede “Microlins” que formou grande parte da população brasileira com seus cursos rápidos de qualificação profissional. O acesso aos computadores pessoais (PC, *personal computer*) e preços ficaram cada vez mais acessíveis com o passar dos anos, os PCs vendidos tinham configurações simples. Os monitores eram de tubo (CRT, *cathode-ray tube*), os mouses tinham bolinhas internas ao invés dos atuais lasers, uma herança analógica no digital, os gabinetes tinham entradas para disquetes e CD-Rs, posteriormente, aceitavam também DVDs. Os notebooks eram extremamente caros e ter acesso a essas tecnologias e conhecimentos, algo comum atualmente, poderiam te render um trabalho e boas oportunidades nessa sociedade que estava se alfabetizando digitalmente.

Um computador popular nesse período, vinha com um processador Pentium 4, 40 gb (*Giga*) de HD (*Hard Disc*), 256 mb (*Mega Byte*) de memória RAM (*Random Access Memory*) e uma placa de vídeo com a metade disso, para auxiliar nos jogos e filmes. O sistema operacional vendido nas lojas é tradicionalmente o *Windows*, versão XP (2001), muitas vezes crackeado com uma licença pirata pelos próprios vendedores para baratear o valor do computador evitando a licença que costumava ser bem cara. O Linux é um projeto em crescimento tal qual a perspectiva dos softwares livres. Esse tipo de computador garantiu o acesso à internet, inicialmente, discada e muito cara frente a cobrança feita por “pulsos telefônicos”²⁵, graças à legislação de acesso à internet, durante as madrugadas (00:00 - 06:00) e depois nos finais de semana (14:00, de sábado), podia-se navegar pagando apenas “um pulso” telefônico que equivalia a 4 minutos de ligação discada. A baixa velocidade de download levava até horas para se conseguir baixar uma música, algo que melhorou com a internet à rádio - que rodava por meio de uma antena, tal qual a da televisão, e uma placa de internet para recepção do sinal. O serviço era ofertado por empresas locais e garantia acesso 24h à internet por meio do pagamento de mensalidades.

²⁵ Realizada pela Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL), em julho de 2007.

Graças ao computador e internet, foi possível ter acesso a músicas e sua História, aos filmes e suas escolas cinematográficas, tudo isso organizado em blogs por fãs e pesquisadores de diversos temas. Essas redes de construção coletiva do conhecimento também aconteciam por meio dos jogos *online* e em redes fechadas (vide *Lan House*), como *Counter-Strike*, *Warcraft*, MU e *GunBound*, ou jogos *offline* com *GTA Vice City*, *San Andreas*, *The Sims*, *Diablo* ou *Residente Evil*. Filmes como “O Homem Aranha” (2002), foram lançados junto a uma série de produtos que costumavam envolver brinquedos (como os vendidos no McDonalds, maior fabricante do mundo) e jogos de videogame lançados em plataformas como a *Playstation* e *Xbox*. Ambos esses consoles podem ser “desbloqueados” (é criado um espécie de máquina virtual, um sistema paralelo ao original que permite uma “porta livre”) para aceitar jogos “não originais”, tornando o acesso a diversos games acessíveis por meio do download de suas ISO (*International Organization for Standardization*, uma “imagem” do arquivo) em diversos sites com coleções de ROMs (*Read Only Memory*, ou seja, uma memória que deveria ser apenas para leitura) na internet que podem ser acessados via pendrive ou HD (*Hard Disc*, internos e externos), conectado ao console.

Nesse contexto de transmídias das grandes empresas em favor do capital, a transmidiação nasce e cresce como estratégia de acesso e produção de cultura de massa. A partir de uma mídia original que se desdobra em outras, uma cultura digital remix como acontecia na gravação e comercialização de CDs e DVDs piratas de artistas internacionais e locais. Ou em *mods* (“modificações”) criados por meio dos jogos eletrônicos, como o caso da “Batalha de Heróis” no *Warcraft III*, algo muito parecido com o jogo contemporâneo *League of Legends* (LOL). O mesmo pode ser observado no tecnobrega do norte ou no forró nordestino, muitas vezes influenciado por bandas internacionais como *The Scorpions*, do qual o DVD era acessível em muitas bancas com material falsificado ou tocado em bares. Bandas como Calcinha Preta (“O Navio e o Mar”/“*Send me an angel*”), Desejo de Menina (“Amor infinito”/“*Under the same sun*”) e Raí Saia Rodada (“Gatinha”/“*Wind of change*”) vão criar músicas influenciadas pela sonoridade da banda. O ciberespaço propicia o acesso à informação e comunicação por meio das tecnologias, esta, feita pela convergência de mídias, sua remixabilidade e modularidade, onde;

A convergência tecnológica entre a indústria de informática, telecomunicações e eletrônica de consumo (TVs, monitores de vídeo, etc.) colocava novos desafios à política. As sinergias entre tais segmentos já vinham sendo exploradas internacionalmente por empresas como Samsung e LG, pois a base técnica comum estimulava a noção de complexo eletrônico. (BRASIL, 2022, p. 7)

O fim da utopia socialista com a URSS em 1991 e da guerra fria tão presente desde o fim da segunda guerra mundial, levou ao processo de uma urgência nas ruas (Ned Ludd, 2005) por meio da tática *black block, reclaim the streets*²⁶ e os dia de ação global;

[...] fenômeno das manifestações-bloqueio em encontros dos gestores do capitalismo internacional, ou mais genericamente os Dias de Ação Global, que têm impedido e perturbado as reuniões de instituições reguladoras do capitalismo global - como a Organização Mundial do Comércio (OMC), o Banco Mundial (BM), o Fundo Monetário Internacional (FMI) e a Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN) - nos países da Europa e da América do Norte, gerando verdadeiras batalhas nas ruas, tem sido um fator importante de deslegitimação, senão das instituições capitalistas como' um todo, ao menos do pensamento econômico neoclássico que tem pautado de forma absolutista as políticas ditadas pelo BM, FMI, OMC, BID. (Ludd, p. 7)

Ou seja, um movimento contra a expansão globalizada do capitalismo neoliberal, “uma resistência anticapitalista e antiautoritária tomou com força nessa virada de milênio” (Ludd, p.7), nascida entre os zapatistas de Chiapas e a cultura underground das raves, de squats (ocupações anarquistas e punks em prédios abandonados, para moradia e produção cultural) e infoshops anarquistas (bancas com acesso a material anarquista, como zines, música, *paths* políticos e com símbolos de banda,, etc.). Nesse sentido, o *reclaim the streets* é um movimento político e cultural de ocupação das ruas em movimento contínuo, “procurando cobrir suas insuficiências e encontrar as práticas adequadas para suplantar o capitalismo em prol de sua visão de sociedade ecológica, comunista e libertária.” (Ludd, p. 8), um impulsionador das revoltas coordenadas pelos movimentos sociais chamado Ação Global dos Povos (AGP)²⁷. A manifestação de rua costuma ser acompanhada por um carro de som ou banda com música, “*some of those that work forces, are the same that burn crosses*”²⁸, muitas vezes eletrônica, um chamado para que as pessoas ocupem as ruas contra o capitalismo global. A tática anarquista *Black Bloc* também surge nesse sentido, de integrar um grupo de pessoa sobre uma mesma bandeira (negra) e objetivos: ação direta contra o capitalismo e suas instituições, utilizada;

[...] entre os que menos nutrem ilusões em relação à natureza do capitalismo e do Estado, mesmo em sua feição democrática. Seus métodos e práticas exprimem de alguma forma essa percepção, e, coincidentemente ou não, recebem por isso a pecha de “violentos” tanto pela mídia quanto por ONGs, partidos políticos, capitalistas de esquerda e de direita, liberais, sejam eles também manifestantes ou não. (Ludd, 2002, p. 9)

²⁶ “Bloco Negro” e “Recuperar as ruas”, tradução nossa.

²⁷ A chamada “Batalha de Seattle” (1999) é um desses marcos históricos, documentado e apresentado no documentário do *Rage Against the Machine*. Disponível em: <https://youtu.be/BSImr63mPtE?si=5fKoezXXRRJMLmIF>, último acesso em 17 de novembro de 2024.

²⁸ “Alguns daqueles que trabalham nas forças [referência à polícia], são os mesmos que queimam cruzes”[referência ao grupo racista de extrema-direita *Ku Klux Klan*], tradução nossa.

Ao pensar a Internet na década de 90, devemos nos lembrar do clássico texto de Barlow:

Não temos um governo eleito, nem é provável que venhamos a ter um, por isso dirijo-me a vós sem maior autoridade do que aquela com que a própria liberdade fala sempre. Declaro que o espaço social global que estamos a construir é naturalmente independente das tiranias que procuram impor-nos. Não tendes o direito moral de nos governar, nem possui quaisquer métodos de imposição que tenhamos verdadeira razão para temer. (Barlow, *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, 1996²⁹, tradução nossa)

*A virada do milênio foi acompanhada da ideia de fim do mundo, tal qual a teoria baseada na cultura e calendário Maia tinha como previsão o apocalipse final em 2012. Nos primeiros anos do novo milênio nos mudamos para o Rio Grande do Norte e moramos na cidade de Parnamirim, cidade que faz fronteira com a capital Natal, morando no condomínio “H-30” (Conjunto Habitacional Bartolomeu de Gusmão, CHGB) que foi construída pelos norte americanos durante a segunda guerra mundial. Nesse pequeno cosmo criado sobre os moldes do **American Way of Life**, ganhei meu primeiro computador pessoal por volta dos 12 anos de idade. O primeiro ano foi de muita pesquisa e aprendizagem, uma formação sobre **software** e **hardware**, necessária para utilização dos recursos disponibilizados por essa tecnologia.*

*Uma das primeiras aprendizagens é como se crackear um programa ou sistema operacional, como burlar as portas fechadas que impedem o acesso e uso do computador. Muitos sites e fóruns de debate auxiliam o usuário nesse sentido. Durante esse período conheci o sistema Linux em um curso de informática na Microlins, famosa escola da época com filiais em todo o país oferecendo qualificação profissional básica. O CD-R com o sistema podia ser solicitado pelo site do projeto de forma gratuita e possibilita dar **Boot** no sistema de forma paralela ao **Windows**, tradicionalmente instalado nas máquinas da época. Era como uma porta que se abria para um novo mundo, onde as “Locadoras” deixavam de ser necessárias, frente o sistema Torrent e de compartilhamento ponto-a-ponto de arquivos por meio de programas como Soulseek, eMule, µTorrent ou Kazaa. Tal qual programas de comunicação como o mIRC, Scoop, Orkut e MSN, ou, de televisão como a MTV, Rede União e Mix TV com seus clipes, entrevistas e afins.*

Figura 3 - “Tour na minha casa”, vídeo gravado por volta de 2007 com uma câmera TekPix na minha casa. É possível ver as pessoas jogando o jogo online “Mu” no meu primeiro computador e outros jogando *Playstation* um à direita.

²⁹ Disponível em: <https://www.eff.org/cyberspace-independence>, último acesso em 17 de novembro de 2024.



Fonte: Acervo Pessoal (YouTube). Disponível em: <https://youtu.be/hXYspU86cR8?si=SZjRfqTWKf75NRYl>, último acesso em 15 de novembro de 2024.

Figura 4 - “MTV Banda Antes Apresenta: *Tour Independente*”(2º episódio), registro do período do autor na adolescência na Ribeira, Natal (RN, 1m:18s). Programa que documenta as bandas Ecos Falsos, Faichecleres, Daniel Belleza & Os Corações em Fúria, Vanguard, *Rock Rocket* e Zefirina Bomba viajando pelo nordeste brasileiro, que foi ao ar no segundo semestre de 2006 (Ecos Falsos, YouTube).



Fonte: YouTube. Disponível em: <https://youtu.be/kJxlfjT0yYM?si=-taasRIIXBWp9M9j> último acesso em 15 de novembro de 2024.

Esses programas diziam respeito a um espaço de utopia no ciberespaço, feito por piratas digitais nativos que criaram seus caminhos de rato na babilônia da informação e no

*mundo real ao qual se inserem em suas heterotopias. As manifestações antiglobalização por meio da Ação Global dos Povos marcaram a geração dos anos 90 e início do 00, um novo mundo emergente estava surgindo e sendo criado por nossas atitudes no presente e expectativas de futuro. Nesses espaços insurgentes, conheci o punk e o anarquismo, na teoria e na prática por meio das vivências libertárias no anarcopunk nordestino. Esse espírito com coração bomba virá comigo até Brasília na volta à capital após 4 anos entre pitus na terra do sol, levando a subversão ao planalto central por meio da ação direta e tática **black bloc**, espaços insurgentes e utópicos de heterotopia no tempo e espaço social.*

Figura 5 - Vídeo “FORA ARRUDA! - FUNK DA CAIXA DE PANDORA” (2010) gravado e editado durante a ocupação na Câmara Legislativa do Distrito Federal (CLDF) junto ao movimento Fora Arruda, fiz parte da “Comissão de Comunicação”. Foi utilizado uma câmera TekPix - dentre outros equipamentos - e as gravações foram editadas no programa *Movie Maker* (Windows).



Fonte: YouTube. Disponível em: <https://youtu.be/JY6CulVp1sI?si=jx-9QBr2LQb01Zck>, último acesso em 27 de janeiro de 2025.

3.2 - [2004-2012]: “De nativo digital à insurgente”

Essa é a nossa contracultura
Mais participação, menos expectativa
Centenas de pessoas envolvidas
Meia dúzia de sempre que organiza
É mais fácil do que pensam / Faça você mesmo
Não seja um mero expectador / Faça você mesmo

(Discarga, “Contracultura”, álbum “*Happy Night Electric Experience*”, 625 Thrashcore e Lājā Records, São Paulo - SP, 2004)

O fim do mundo não chegou, um novo mundo foi criado. A virada do milênio foi marcada pelas insurgências antiglobalização do capitalismo global financeiro e cultural imposto pelos países do norte, na época, chamados de “primeiro mundo” segundo a perspectiva colonizadora eurocêntrica. O novo milênio é digital e cibercultural (Lévy, 1999), o acesso aos computadores e internet é cada vez maior, algo potencializado pelo desenvolvimento e popularização dos smartphones. A educação é cada vez mais mediada pelas tecnologias e comunicações, o uso destas e presença ubíqua no ciberespaço começam a se tornar uma realidade, o que gerava conflitos. Para ter acesso ao computador, por exemplo, eu fui obrigado a ir para a crisma, tal qual fui obrigado a ir para catequese para poder brincar na rua nos anos anteriores. A educação do passado, mediando a do presente. Um conflito entre imigrantes e nativos digitais, entre a cultura do analógica e a digital, entre gerações.

No universo ciberespacial, os diversos jogos online e grupos de comunicação e compartilhamento de dados, possibilitaram o acesso a redes de informação, comunicação e conhecimento sobre os temas do meu interesse, na época, tudo ligado à cultura punk e anarquista. Nesse espaço comecei a ter contato com a cultura Anarcopunk do Natal (RN) e nordeste, com suas características tão próprias e diferentes do restante do Brasil como eu aprenderia ao longo dos anos; o punk no Nordeste é bairrista, regionalista. Ao mesmo tempo em que eu saía de casa e viajava entre outros mundos no ambiente online, comecei a vivenciar a vida na rua e cidade por meio de shows no tradicional bairro da Ribeira e seus rock bares. Tal qual as lojas de música e roupas sobre o tema onde comprei minha primeira camisa de banda (*Slipknot*), ou, a tradicional praça da cidade onde os rockeiros, *punk*, *thrashers*, *black metal* e os “papudim” (“maloqueiro” em Brasília, “vetim” em Fortaleza) encontram-se. O termo “*boy*” é um dos resquícios da presença estadunidense durante a segunda guerra que sobrevive no vocabulário, algo equivalente ao “véi” na capital podendo ser utilizado inclusive para ambos os gêneros a depender do contexto.

No cosmos anarquista, underground e de rua, as músicas e estética são dois elementos essenciais a essa contracultura, as roupas dizem algo sobre si e o mundo, minhas primeiras camisas eram contra a energia nuclear (“não dê vida a essa ideia”) e a globalização econômica do FMI e banco mundial, o primeiro patch dizia: “*The only good pope, is a dead pope.*”³⁰.

³⁰ “O único papa bom, é o papa morto”, tradução nossa.

Muito do que aprendi sobre história e política foi a partir de zines³¹, a “Ruído de Ideias” (Natal, RN³²) aponta que:

[...] o punk no Brasil tem que bater contra esse obstáculo fodido que é o comodismo/acomodação e o medo do diferente que todo mundo aqui tem. A grande maioria prefere ficar sendo um fiel patriota, torcendo por uma estúpida seleção “brasileira” de futebol, se arrepiando ao ouvir um hino medíocre com frases ufanistas e imbecilizantes. [...] perpetuando as diferenças de classes, os ricos capitalistas unidos numa grande festa explorando multinacionalmente a todos os povos, vivendo seus sonhos de consumo por todo o mundo [...] Que viva a comunidade punk internacional, viva as pessoas em todo o mundo. Que viva às comunidades autogestionárias e os squats espalhados pelo globo. Que viva os molotovs jogados contra as forças do estado em todo o planeta. Que viva a batalha anti-racista e anti-colonialista!!! o punk vai seguindo em frente, quebrando barreiras, destruindo fronteiras, nos sentido como parte do universo, cosmopolitas!!

Na construção dessa utopia do mundo na realidade e virtualidade, vivi diversas horas intensas na tela do computador jogando. Esse contato fez com que eu aprendesse muito sobre *hardcore* e *software*, tendo em vista que a manutenção era cara o que levava os usuários a entenderem e compreender melhor o funcionamento de suas máquinas para manutenção, por meio da troca de peças e atualizações no sistema. Instalar um sistema operacional como o *Windows* ou dar *dual boot* por meio do Linux para solução de problemas, foram aprendizados dessa época. Tal qual a digitação, algo extremamente necessário na comunicação dos jogos online - fato que me levou como usuário a aprender e decorar as letras no teclado. Lembro-me de parar de jogar durante a madrugada e continuar digitando e jogando nos meus sonhos, nesse período, avancei no meu letramento digital e comecei a digitar sem precisar olhar para o teclado. Além disso, o domínio do computador, seus recursos e ferramentas possibilitaram que eu realizasse múltiplas tarefas e abas de trabalho, algo que meus pais como imigrantes digitais não conseguem realizar até hoje com eficiência. O acesso a essas tecnologias crescia, tal qual a importação e produção nacional:

Na indústria de produtos eletrônicos e ópticos, os produtos importados da China representaram 19,4% do consumo aparente. Nesse setor, as importações oriundas da China representaram 55% do crescimento total das importações entre 2007 e 2011. Setores intensivos em trabalho, como indústrias diversas (incluindo brinquedos), têxteis, vestuário e calçados também apresentaram crescimento importante da penetração chinesa, especialmente em 2010 e 2011. (Hiratuka e Sarti, 2016, p. 89-90)

A interconectividade e avanços na tecnologia permitem a conexão em tempo real. O consumidor pode se conectar às empresas em todo o mundo. Pessoas se conectam a outras, independente da localidade. Esse fator configura uma cultura global de

³¹ A plataforma anarcopunk.org acumula um dos maiores acervos de cultura punk e anarquista do ciberespaço.

³² Zine publicada na página do Facebook da banda anarcopunk Discarga Violenta (RN), uma das primeiras do gênero no Brasil. Disponível em: https://www.facebook.com/photo/?fbid=1734699673476432&set=pb.100063503265747.-2207520000&locale=pt_BR, último acesso em 17 de novembro de 2024.

consumidores, em que prevalece a troca de experiências sobre produtos e serviços que podem, até mesmo, prover devoção a determinadas marcas, em países diferentes (Solomon, 2011 *apud* Cunha e Sergi, 2020, p. 199).

O acesso a esses produtos chineses que incluíam hardware para computadores e a empresa finlandesa Nokia dominava o mercado de celulares com modelos como o 1100, 6010, 1208, 1600, 2600, 3310, 5230, 1200, 3210, dentre tantos outros, disputando com a estadunidense Motorola com o RAZR V3³³. No tempo livre, era comum passarmos um tempo jogando o “jogo da cobrinha” (*Snake*) nos celulares da Nokia como o 1100, quase inquebráveis e com bateria que chegava a durar uma semana. As câmeras que fotografavam e filmavam da “TekPix” eram vendidas pela televisão e em diversas lojas, a primeira câmera multifuncional de muitas pessoas. As únicas gravações que tenho arquivadas desse período foram realizadas com a de um amigo, os registros estão “ocultos” tendo em vista que alguns envolvem situações descontraídas. Na gravação “*Tour na minha casa*” é possível ver como era um final de semana entre amigos no condomínio onde eu morava, a televisão contava com um playstation e o computador com alguns jogos como “Mu”, *Counter-Strike* e *Warcraft* da qual costumávamos jogar juntos online. Ao mesmo tempo, sempre marcamos de jogar bola, ir de bicicleta para praia, jogar truco ou dar prejuízo em alguma pizzaria com rodízio.

Esse é o contexto político e tecnológico desse período, a *tour* independente da MTV (*Music Television*) apresentada é uma memória que carrega consigo o simbolismo dessa emissora no período, garantindo o acesso às músicas, clipes, debates e à própria história da música. A televisão brasileira sempre foi um espaço de reprodução das desigualdades econômicas e raciais. A *tour* é realizada por jovens e adultos brancos de diversos lugares do Brasil e as poucas pessoas negras que aparecem estão em posições de auxílio às bandas. O comportamento dos membros das bandas demonstra diversos desrespeitos, em especial, as mulheres, constantemente assediadas pelos músicos – com grande diferença de idade aparente em grande parte dos casos. O consumo de álcool e drogas ilícitas é uma constante nas gravações ao longo dos vários estados do nordeste, tornando quase que natural seu uso, consumo e abuso. A televisão desse período parece manter um diálogo com a década anterior, a preservação da libertinagem pós-ditadura, por mais que feito na abertura dos novos tempos.

[...] os canais de comunicação tradicionais, conhecidos também como off-line, como televisão, rádio, jornal e revistas, tiveram que se adequar rapidamente a uma nova realidade. Foi necessário incorporar dinamismo, ao prover novas formas de

³³ Fonte: <https://canaltech.com.br/mercado/top-10-os-celulares-mais-vendidos-de-todos-os-tempos/>, último acesso em 17 de novembro de 2024.

conteúdo, ampliar recursos audiovisuais e dispor possibilidades de compartilhamento (Moraes, 2011 *apud* Cunha e Serogl, 2020, p. 198).

As questões ligadas às identidades e efeitos dos preconceitos e intolerância parecem questões ainda latentes ou gentrificadas pela perspectiva rockstar da tour e vários de seus personagens. Nesse contexto de desigualdades sociais, econômicas e estéticas que o conflito com o mundo e suas injustiças acendem o pavio de um coração bomba³⁴ insurgente. Nessa cultura globalizada e cada vez mais compartilhada;

A nova sociedade de massa é seduzida pelas marcas, o que gerou um mercado de símbolos, de signos de valor. O desejo por estes signos de valor é ditado pelas imagens, que levaram à sociedade à aceleração do tempo. Assim, há uma dimensão esquizofrênica da pós-modernidade, levada pela alta volatilidade na produção, na troca e na consciência de consumo, que acarretam a desconstrução no tempo de giro. [...] A economia pós-moderna levou à compressão do tempo/espço. A relação de vínculo não é mais afetiva e sim espaço/virtualidade. (Cunha e Serogl, 2020, p. 202)

Em 2011 comecei a dar aula como educador na Associação Pró-Educação Vivendo e Aprendendo (604 norte) próximo a UnB, o espaço foi criado por marxistas e anarquistas que durante a o fim da Ditadura Militar buscaram criar um lugar com uma educação diferente, voltada para a autonomia e liberdade dos(as) estudantes. Minha militância política libertária em alto índice de leitura durante o início da graduação me garantiram uma vaga de estágio, que depois virou de professor substituto e efetivo. Dando aula para crianças de 2 a 6 anos de idade, educação infantil, desenvolvi uma identidade como professor anarquista/libertário. Em um projeto sobre Pirata (interesse das crianças), eu e minha parceira Diana Prestes ensinamos as crianças sobre democracia e as assembléias como espaço para tal. Depois de alguns meses de projeto, nós como professores fomos convidados a nos retirar da sala de aula, já que a atividade daquele momento estava sendo decidida em uma assembleia estudantil. Esse, tal qual tanto momento de heterotopia vividos no espaço educacional, só existem graças às utopias aqui narradas por meio de movimento políticos e sociais que constroem a minha identidade de muitas outras pessoas que viveram tais espaços de liberdade.

Em junho de 2013, a juventude de Brasília e do Brasil reviveu o anseio revolucionário da revolução francesa, instaurando uma jornada de lutas, utopia e sua heterotopia insurgente que iria espalhar-se por todo o território nacional com as manifestações do Movimento Passe Livre (MPL). As jornadas de junho de 2013 marcam um dos momentos mais vividos da minha

³⁴ Referência ao poeta Pedro Bomba (Aracaju - SE), trecho gravado pela banda “Eu o Declaro Meu Inimigo” na música “Mancha negra” (1:07). Disponível em: https://youtu.be/xH7ME08r3_k?si=odbMdCe4z8MI--TS, último acesso em 20 de novembro de 2024.

geração politicamente, com relação a organização política e práticas sociais baseadas na autogestão, liberdade, autonomia e ação direta. A copa do mundo de futebol realizada em 2014 recebeu fortes críticas nesse sentido, milhões de investimento em estádios superfaturados por empreiteiras corruptas. A geração que cresceu nos anos 90 ouvindo que votar era um ato de cidadania, segundo aqueles que viveram a ditadura civil-militar, eu queria algo além do que a democracia representativa. Cidadania que tanto tem mantido a elite do atraso no poder econômico e político.

Essa revolta insurgente faz parte de um conjunto de manifestações anteriores, como o movimento Fora Arruda que ocupou a antiga Câmara Legislativa do Distrito Federal durante o escândalo da operação caixa de pandora. Desde aquele momento, estava claro que a geração que estava no poder tinha seus limites para alcançar as mudanças almejadas por ambas as gerações. Nesse bojo insurgente contra colonial, a juventude cresceu em meio a uma forte influência destes movimentos que alimentaram a utopia dos estudantes em 2016 que ocuparam as escolas públicas, institutos federais e universidades em todo o país. Essa geração, a geração das ocupações, da autogestão e ação direta, vive o caos e lama da economia moderna, mudanças climáticas, pandemias e tantas outras intempéries na vida humana em tempos de antropoceno.

*As tecnologias, como nos **smartphones** e **tablets**, e comunicações, como **YouTube**, **Facebook** e **WhatsApp**, têm moldado nossa interação com o mundo, e por tanto, os processos educativos, suas necessidades por partes dos autores individualmente e da comunidade escolar como coletivo (como no Moodle - **Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment**). Cada realidade emerge com novas necessidades, frutos de uma nova relação com a memória, identidade e cidadania resultante das mudanças do tempo e espaço sobre a cultura e práticas sociais.*

Figura 6 - Congresso Nacional durante as Jornadas de Junho de 2013.



Fonte: Mídia Ninja.

Figura 7 - Ocupação da Universidade de Brasília, 2014.



Fonte: Facebook (página da Ocupação), disponível em: <https://www.facebook.com/ocupacaounb>, último acesso em 24 de janeiro de 2025.

3.3 - [2013-2025]: “Do caos à lama”

Convoque seu Buda!

O clima tá tenso

Mandaram avisar que vão torrar o centro

Já diz o ditado, apressado come cru

Aqui não é GTA, é pior, é Grajaú

(Criolo Doido, “Convoque seu Buda”, álbum de mesmo título, Oloko Records, São Paulo - SP, 2014)

As jornadas de junho de 2013 foram um marco, tal qual 68 para os pré-ditadura civil-militar. Uma nova perspectiva de Brasil e democracia que emergiu, divergiu e convergiu com a realidade no tempo-espço do ciberespço-tempo e da realidade de caos e lama “real”. Para cada signo nesse tabuleiro, uma perspectiva de utopia e futuro, centrado na insegurança frente o novo e dúvida frente um futuro mais livre, cooperativo e comunitário. Onde o corpo é território, individual e coletivo, com ou sem máscara. Onde a dor, não tem fim. Porque somos, antes de ser.

As conjunturas abordadas relevam gerações que usufruem internet e dispositivos eletrônicos como extensões tecnológicas e midiáticas dos seus próprios corpos. Suas formas de interagir são híbridas, transitando entre o on-line e o off-line, porém, sem barreiras de tempo e espaço. Pela facilidade de acesso e pela pulverização do tempo, elas são as gerações propensas aos estímulos de uma sociedade do consumo. (Cunha e Sergl, 2020, p. 197).

A democracia representativa das décadas anteriores não é suficiente, essa é uma geração que quer uma democracia participativa direta, levando ao surgimento de rupturas dentro dos próprios movimentos entre pessoas de esquerda e direita (algo mais claro nos anos seguintes). Antes de vivermos as insurgências de 2013 e de 2014 contra a copa do mundo de futebol no Brasil e seu superfaturamento, tivemos uma importante referência audiovisual relacionada à educação histórica e formação como sujeitos históricos do movimento estudantil: a “Revolta dos Pinguins”³⁵, vivenciadas pelas ocupações estudantis no Chile em maio de 2006, inspiradas nas revoltas estudantis na década de 80 no mesmo país. A primeira vez que assisti a esse documentário foi em uma reunião estudantil libertária organizada por um grupo de marxistas e bakuninistas que construíram ao longo dos próximos anos o programa de formação da Rede Estudantil Classista e Combativa (RECC) e ao Fórum de Oposição de Bases (FOB), dentre outras organizações estudantis de base. Esse movimento feito no ensino médio continuou no superior, na UnB por meio dos Centros Acadêmicos, do

³⁵ Disponível em: https://youtu.be/tetACHaxxJU?si=_XbdhumScjutpnkg, último acesso em 20 de novembro de 2024.

Diretório Central Estudantil Honestino Guimarães e de instâncias dentro do movimento estudantil, como as executivas distritais/estaduais e nacionais, que organizam os encontros nacionais estudantis. Estes, essenciais para organização de pautas nacionais que nascem entre estudantes que logo entram no setor público e privado para botar em prática muitas dessas mudanças sociais almejadas por meio de práticas profissionais.

Os pinguins, nos ensinaram com sua heterotopia que não bastava ocupar as escolas e nos organizarmos nas formações de base, era necessário ocupar e mudar o poder. No Chile, surgem algumas das primeiras experiências de mandatos coletivos propiciando a participação direta da base na tomada de decisões e participação do processo de construção de políticas públicas. Em 2016, o Brasil viu as escolas ocupadas pelos estudantes em todo o território nacional, uma geração que tomou para si o poder a partir do território da sua escola, este, desterritorializado e reterritorializado pela autogestão estudantil e seus agentes. A experiência desses jovens foi marcada pela comunicação direta com o ambiente externo por meio das redes sociais, canal direto de interação desses jovens com o mundo externo. A vivência política ali experimentada, marca essa geração, suas memórias, identidade e cidadania, uma geração insurgente. No mesmo ano, a presidente Dilma Rousseff sofreu um golpe de Estado dando espaço para tomada de poder por forças conservadoras e necrofilia. A reforma universitária iniciada em 2010, vai propiciar o acesso ao ensino superior, a luta pelas cotas e assistência estudantil, garantindo que diversos jovens sejam os primeiros de suas famílias a se formarem. É nesse contexto que o ciberespaço começa a propiciar eventos sociais como os *flashmobs*, *zombie walkies*, “guerra de travesseiros” (*pillow fight*), além, dos “rolêzinhos” (encontros juventude em shoppings e lugares públicos). A cultura jovem, influenciada pelas tecnologias e comunicações, na construção de identidades coletivas compartilhadas.

A Geração Z representa um grupo hipercognitivo, com a aptidão de vivenciar diferentes e variadas realidades na vida on e off-line. São pessoas realistas e práticas para resolverem o que desejam. Valorizam a individualidade e não se prendem a definições de gênero, idade ou classe (Cunha e Serogl, 2020, p.196).

A Geração Alfa não vivenciou um mundo analógico. Pelo contrário, representa a primeira a ser 100% digital. É mediada pela tecnologia de forma espontânea e se destaca pela capacidade de processamento de um grande volume de informações simultâneas, por diferentes canais, o que implica mudanças nas relações comportamentais (Nellis, 2017 *apud* Cunha e Serogl, 2020, p. 197).

O debate geracional pode ser dividido entre *Baby Boomers* (1940-1960), Geração X (1960-1970) e *Millenials* (1980-2000), a primeira de indivíduos expostos às novas mídias durante sua formação, a segunda da geração formada na época da TV e a última, a geração com computadores pessoais em casa (Moisés, 2019, p. 237). Esta última, também chamada de

geração digital, foi categorizada como geração de rede, digital, instantânea, ciber, Y, Z, Gen Z, *iGeneration* e *Centennials*;

[...] a geração da rede difere de qualquer outra do passado porque cresceu em uma era digital, e em se tratando dos primeiros seres digitais, cresceram em um mundo onde a informação e a comunicação estão disponíveis a quase todas as pessoas e podem ser usadas de maneira ativa. (Moisés, p. 25)

Devemos ter em mente que essas são definições feitas por autores do norte global, portanto, falando de uma geração de crianças e jovens que têm acesso a um capital cultural e tecnológico diferente do sul global. É nesse sentido, que busco apresentar uma visão do nosso acesso como brasileiro, com exemplos de hardwares e softwares usados em nosso contexto ao longo do tempo. Tal qual as políticas públicas que acompanham essa educação digital e midiática, e, políticas de acesso à tecnologia, comunicação e seus efeitos ao longo do tempo.

A globalização cultural e econômica, o acesso à informação e comunicação, moldam a relação humana com sua realidade no tempo e espaço tal qual apresentado até aqui. Porém, tudo mudou no dia 11 de março de 2020 quando a Organização Mundial de Saúde (OMS) anunciou o início de uma pandemia que iria isolar a todos ao longo dos próximos anos. Um período ao qual o acesso a informações e comunicação no contexto de isolamento era essencial para continuidade da vida cotidiana, para cuidados diários que se tornaram rotina. Tal qual para os avanços na saúde e tecnologia necessários para a vacina. Esta, atacada pela desinformação e *fake news* de grupos de ódio e conservadores, de fantasias desinformadas e burras por vezes.

O empoderamento é mais um agente de relevância no mundo pós-moderno. Os indivíduos conhecem o seu poder de influência e as empresas têm o desafio de aproximá-los e envolvê-los nos processos não apenas de divulgação, mas também de desenvolvimento de produtos. Isso leva em consideração que as Gerações Y e Z querem participar, gostam de se comunicar e apreciam o reconhecimento. (Cunha e Sergl, 2020, p. 200).

Em 2023, foi criada a Política Nacional de Educação Digital (PNED, Lei Nº 14.533, 11/01/2023) fazendo alterações na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Leis nºs 9.394, 22/12/1996), no Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais (INEP, 9.448, 14/04/1997), no Fundo de Financiamento ao estudante do Ensino Superior (FIES, 10.260, 12/06/2001) e na Política Nacional do Livro (PNL, 10.753, 30/10/2003). A lei foi estruturada:

[...] entre programas, projetos e ações de diferentes entes federados, áreas e setores governamentais, a fim de potencializar os padrões e incrementar os resultados das políticas públicas relacionadas ao acesso da população brasileira a recursos, ferramentas e práticas digitais, com prioridade para as populações mais vulneráveis. (PNED, 2023)

A PNED é organizada em quatros eixos estruturantes e objetivos que envolvem a inclusão digital, educação digital escolar, capacitação e especialização digital, além, da Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) em Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Dentre suas estratégias no primeiro eixo estão a promoção de competências digitais e informacionais, de ferramentas on-line de auto diagnóstico das competências digitais, midiáticas e informacionais, treinamentos, desenvolvimento e acesso a plataformas e repositórios de recursos digitais, a certificação de competências digitais e a implantação e integração de estrutura de conectividade para fins educacionais. O segundo eixo trabalha a inserção da educação digital nos ambientes educacionais, visando o estímulo ao letramento digital e informacional, aprendizagem de computação, programação, robótica e competências digitais que englobam o pensamento computacional, o mundo digital, a cultural digital, direito digital e tecnologias assistivas com foco na inclusão de pessoas com deficiência e mobilidade reduzida. Suas estratégias envolvem o desenvolvimento de competências para atuação responsável na sociedade conectada, projetos e práticas pedagógicas, ferramentas de auto diagnóstico, estímulo ao desenvolvimento de competências digitais e prossecução de carreiras da ciência, tecnologia, matemática e engenharias, critérios de acessibilidade e inclusão, incentivo a parcerias e acordos, monitoramento das condições de acesso à internet na rede de ensino, formação inicial de professores e promoção de tecnologias digitais como ferramentas e conteúdo programático de cursos dos gestores e profissionais da educação de forma continuada.

O terceiro eixo, Capacitação e Especialização Digital, tem como estratégias prioritárias identificar competências digitais necessárias ao mundo do trabalho, oportunidades de desenvolvimento de competências por meio de formação e certificados (vide Linguagens de Programação), implementação de rede nacional de cursos relacionados as competências digitais (educação profissional e superior), promoção, compilação e divulgação de dados e informações ligados ao mundo do trabalho, rede de programas de ensino e cursos de atualização e formação continuada, cursos de mestrado e programas de doutorado, consolidar rede de academias e laboratórios, formação de professores com foco em computação e tecnologias emergentes e inovadoras, projetos de requalificação, graduação ou pós-graduação para desempregados e recém-graduados, qualificação digital de servidores e funcionários

públicos³⁶ visando combater o déficit de competências digitais na administração pública, estímulo à criação de *bootcamps*³⁷ e repositórios de boas práticas de ensino profissional.

O último eixo sobre “Pesquisa e Desenvolvimento de Tecnologias da Informação e Comunicação”, as famosas TICs, constam estratégias como a implementação de programa nacional de incentivo a atividades de pesquisa científica, tecnológica e de inovação voltadas para o desenvolvimento de TICs acessíveis, inclusivas e de baixo custo, a parceria do Brasil e centros internacionais de ciência e tecnologia por meio de programas voltados às novas tecnologias e aplicações para inclusão digital, o compartilhamento de recurso digitais entre Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação (ICTs), o armazenamento, disseminação e reutilização de conteúdos científicos digitais em português e a formação e requalificação de docentes em TICs e tecnologias habilitadoras. As alterações na LDB incluem um conceito de “educação digital”, que deve garantir a;

[...] conectividade de todas as instituições públicas de educação básica e superior à internet em alta velocidade, adequada para o uso pedagógico, com o desenvolvimento de competências voltadas ao letramento digital de jovens e adultos, criação de conteúdos digitais, comunicação e colaboração, segurança e resolução de problemas. (LDB, Art.4, XII)

A PNED também institui fontes de recursos para o financiamento da política, ligado a dotações orçamentárias da União, Estados, Distrito Federal e Municípios, doações públicas ou privadas, além do Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações (a partir de 1º de janeiro de 2025) e do Fundo para o Desenvolvimento Tecnológico das Telecomunicações. Ainda em 2023, o Governo Federal avançou na Política Nacional de Educação Midiática (PNEM), que complementa a PNED de alguma forma, sendo elaborada pelo Ministério dos Direitos Humanos, Educação e Saúde. Sua elaboração tem sido realizada em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e na Assembleia Legislativa do Rio de Janeiro a PNEM tem sido debatido como projeto de lei visando combater a desinformação e *fake news* no Estado, inspirado por um projeto da Finlândia, segundo o deputado Carlos Minc (Partido Socialista Brasileiro, PSB) responsável pelo projeto;

As crianças são introduzidas ao consumo e produção de diferentes formas de mídia, num ambiente lúdico e seguro. A veracidade e confiabilidade da mídia e suas fontes também são analisadas junto aos alunos para que desenvolvam o pensamento crítico. A desinformação é uma ameaça à sociedade democrática. (EBC, 2023)

³⁶ Trabalho já realizado pela ENAP (Escola Nacional de Administração Pública), EAPE (subsecretaria de Formação Continuada dos Profissionais de Educação) e E.GOV (Escola Virtual de Governo), além de outros órgãos ligados à União, Estados e Municípios.

³⁷ Método de ensino e treinamento imersivo e intensivo.

Essa política tem sido debatida de maneira ampla na sociedade, sendo importante a organização da 1ª edição da Semana Brasileira de Educação Midiática (outubro de 2023)³⁸, o trabalho realizado pelo projeto EducaMídia (Instituto Palavra Aberta com apoio do Google.org³⁹) focado em capacitar professores e organizações de ensino, engajando a sociedade na educação midiática por meio de competências como a interpretação crítica das informações, produção ativa de conteúdos e participação responsável na sociedade (site⁴⁰). Tal qual eventos acadêmicos, como a atividade “Diálogos e perspectivas sobre políticas de Educação Midiática no Brasil” realizada na Faculdade de Comunicação da UnB durante a Semana Universitária de 2023⁴¹, organizado pelo projeto Comunicação Comunitária (COMCOM-UnB) que trabalha com comunicação, educação e tecnologias, contando com a presença de pesquisadores e funcionários públicos que estão participando na elaboração dessa política como as professoras(es) Mariana Ferreira Lopes, Cris Parente e Fernando Paulino, tal qual Mariana Filizola da Secretaria de Educação Midiática da Presidência da República. Foram citados programas de acesso à internet nas escolas, como Programa Banda Larga nas Escolas (PBLE, 2008) que visa levar internet para todas as escolas urbanas até 2025, o Programa de Inovação Educação Conectada (Ministério da Educação e parceiros, 2017) que além do acesso à internet visa fomentar o uso pedagógico de tecnologias digitais na educação básica, configurando-se como política pública ao longo dos anos. E, por fim, o Programa Internet Brasil (2022), voltado para estudantes de baixa renda da educação básica pública,

³⁸ “[...] um marco significativo para promover a Educação Midiática em todo o território nacional como parte fundamental da educação para a democracia. A Semana é parte do projeto de formulação da Estratégia Brasileira de Educação Midiática (EBEM), um compromisso do governo federal de consolidar o campo da Educação Midiática como política pública de Estado, reconhecendo que o exercício da cidadania hoje em dia passa pela construção de um ambiente digital mais seguro e confiável.” (Site do evento, disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/semana-de-educacao-midiatica>, último acesso em 20 de janeiro de 2024.)

³⁹ Filial da Google responsável pela “filantropia” junto a organizações sem fins lucrativos (ONGs), fundada em 2005, ao longo dos últimos 20 anos teriam sido realizados aproximadamente US\$ 100 milhões em investimentos. As ONGs apoiadas utilizam de tecnologia e inovação na resolução dos problemas e recentemente foi lançado um edital de apoio para desenvolvimento de Inteligência Artificial. Devemos nos lembrar da GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon e Microsoft) e seus efeitos sobre a educação durante a pandemia, na gestão da informação, comercialização de dados pessoais, tecnologias digitais, além, da sua influência nos discursos de ódio, *fake news*, dos grupos de extrema-direita que utilizam esses espaços e da postura abertamente racista e nazista de parte de seus donos. Devemos nos lembrar que: “O domínio da GAFAM se baseia em um ecossistema de dispositivos, aplicações e meios que se por um lado favorecem a ideia de uma comunidade reunida em torno de uma experiência do mundo ditada pelos algoritmos, por outro conquistam cada espaço da vida privada dos indivíduos, valor este agregado à riqueza das multinacionais das redes.” (Fiormonte e Sordi, 2019, p. 109).

⁴⁰ Disponível em: <https://educamidia.org.br/quem-somos>, último acesso em 30 de janeiro de 2024.

⁴¹ O relato completo da minha participação na Semana Universitária de 2023 foi postado no meu blog acadêmico. Disponível em: <https://utopia.pubpub.org/pub/8cldwtl8/release/1>, último acesso em 30 de janeiro de 2024.

disponibilizando chips com pacotes de internet de 20 gigas para estudantes com Cadastro Único para Programas Sociais (CadÚnico).

O debate avançou sobre as várias definições de “educomunicação” e “educação midiática”, sempre ligados a visão crítica da mídia (anos 60) por meio de diálogos emancipadores sobre “direito à comunicação” e “comunicação digital”, nestes, acesso, redes sociais e conhecimento caminham juntos no fortalecimento da expressão e liberdade, tendo a comunicação potencial para resolver problemas de forma dialógica. A PNEM tem sido elaborada por meio da Estratégia Brasileira de Educação Midiática (2023)⁴², que tem como referencial teórico a “educomunicação” baseada, em parte, nas perspectivas de educação democrática de Paulo Freire. Sua missão é a de “promover o desenvolvimento de habilidades e competências em crianças, adolescentes, adultos e pessoas idosas para compreensão, análise, engajamento e produção crítica na experiência com diferentes canais de mídia digital e da informação de forma criativa, saudável, consciente e cidadã ” (p. 22), por meio de quatro objetivos estratégicos:

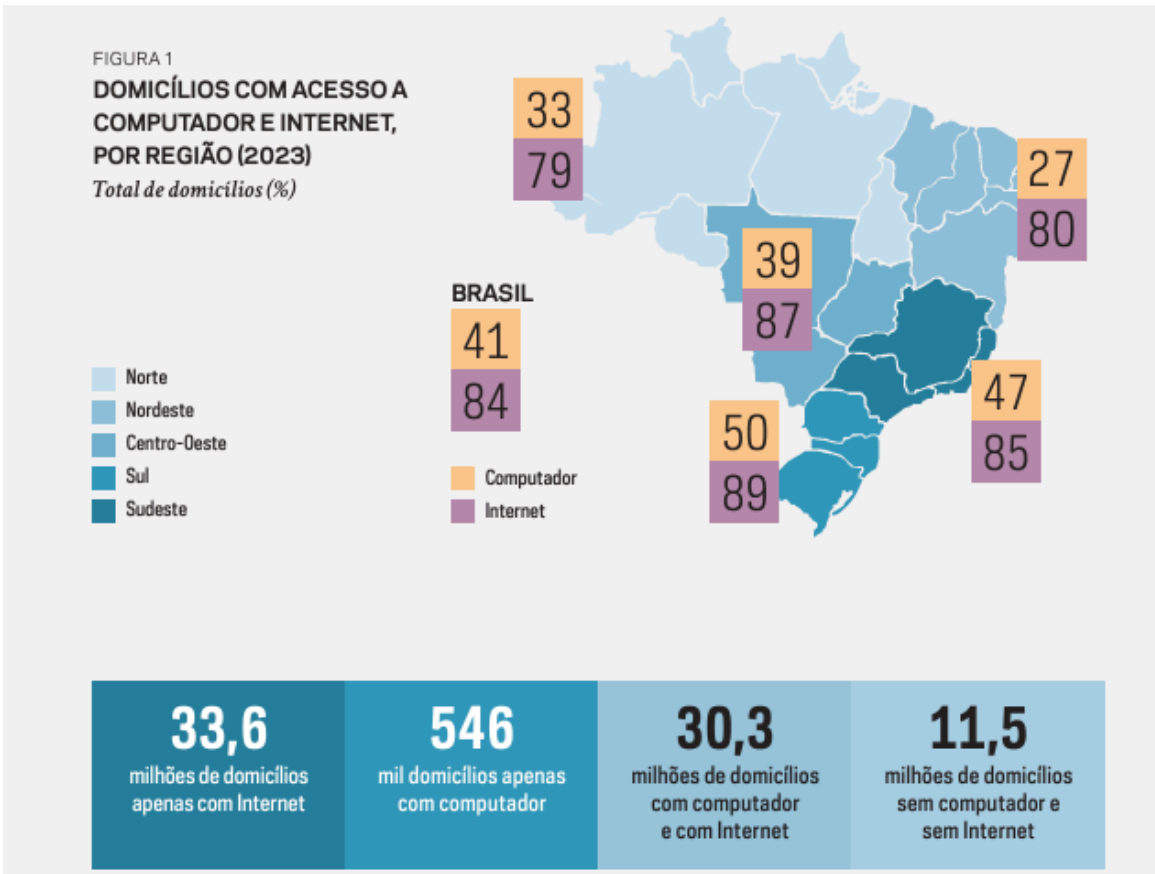
- I. Qualificar profissionais da educação e multiplicadores para a educação midiática, promovendo sua formação e qualificação continuada e ofertando recursos e conteúdos pedagógicos adequados aos diferentes públicos e às diversas habilidades e competências a serem desenvolvidas;
- II. Promover o ensino e aprendizagem das habilidades e competências para a leitura e participação crítica na experiência com as mídias em espaços formais e informais, contemplando as diversidades sociais, regionais, raciais, étnicas, religiosas, de gênero e suas interseccionalidades;
- III. Estabelecer parcerias e compromissos com o poder público, academia, sociedade civil, iniciativa privada e organismos internacionais, voltados ao desenvolvimento de campanhas educativas, estudos e pesquisas e outras iniciativas para a promoção e proteção de direitos no ambiente digital e para educação midiática da população brasileira; e
- IV. Conscientizar a sociedade sobre a importância da educação midiática e cultura digital para a cidadania, o protagonismo popular e a democracia, e difundir conteúdos que promovam a educação para o uso consciente, saudável, crítico e seguro das mídias digitais. (p. 22-23)

⁴² Disponível em:

https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2023/10/estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica-apresenta-as-politicas-publicas-voltadas-para-a-populacao/2023_secom-spdigi_estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica.pdf, último acesso em 30 de janeiro de 2024.

Na atual sociedade da informação, consumo, espetáculo e vigilância, a educação acontece em todos os momentos mediado pelas tecnologias e relações do ser humano com o mundo. O acesso às tecnologias, comunicações e espaços educacionais moldam nossas possibilidades de interação com o mundo. Na pós-modernidade, as crises econômicas, epidemias, desastres naturais, o antropoceno e a certeza de que o futuro não tem salvação, molda a identidade moderna e os sentidos atribuídos a essas utopias de vida muitas vezes sem esperar. O Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) realiza a Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias da Informação e Comunicação nos Domicílios Brasileiros (TIC Domicílios 2023⁴³), que busca dar “[...] evidência os avanços positivos conquistados pela expansão da Internet no Brasil, assim como por apontar os desafios que ainda devem ser superados para que as oportunidades possam ser usufruídas pela população de forma significativa.” (2024, p.19):

Figura 8 - Domicílios com acesso a computador e internet, por região (2023).



Fonte: TIC Domicílio, 2024, p. 29.

43

Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-brasileiros-tic-domicilios-2023/>, acesso em 21 de janeiro de 2025.

O relatório traz informações sobre acesso e uso da internet (84% dos domicílios), habilidades na internet, atividades como comunicação, multimídia, comércio e governo eletrônico, acesso a conteúdo audiovisual, parte do direito digital está na conexão e as oportunidades online. O baixo acesso a computadores (41% dos domicílios) limita o acesso desses cidadãos no ambiente online aos smartphones e suas funções limitadas, em especial, para o estudante em fase escolar. O relatório aponta que “[...] apesar do avanço da universalização do acesso à Internet no Brasil, os desafios para garantir que a conectividade seja significativa para todos permanecem” (p. 64). Os dados demonstram que as desigualdades sociais do Brasil são reproduzidas na análise do uso da internet e dispositivos de tecnologia e comunicação, quanto maior a escolarização e renda, maior será o acesso a esses bens culturais. O acesso a internet e tecnologias no século XXI é uma necessidade da vida pessoal e trabalho, elemento central para garantir o acesso e direito à educação, cultura, comunicação, memória, saúde, alimentação, todos os direitos constitucionais da Nova República formada em 1988 perpassam pela educação, tecnologias e comunicações na atualidade. O ciberespaço, deve ser um local de Utopia.

Nos últimos anos, os debates sobre o uso e efeitos da Inteligência Artificial têm sido debatidos em diversos trabalhos de ETEC (Vital, 2023 e Sousa, 2023, dentre outros trabalhos em elaboração no momento). Tal qual a questão do colonialismo digital por meio das grandes empresas, que vendem nossos dados pessoais para sites que ofertam produtos e serviços (neocolonialismo). Ou mesmo, o uso das redes sociais pelos governos e grupos políticos durante as eleições, propagando mentiras e *fake news* (o famoso “tio do zap”). Em sua Pirataria Pedagógica (2023), o professor Fernando Bomfim recria em sua pesquisa de pós-doutorado uma viagem no tempo e espaço por meio de uma máquina do tempo, uma Utopia;

In this future freateste ethnocide in history, a gloomy fog glows with figures of Christopher Columbus, Hernán Cortez, Pedro de alvarado, Pedro àlvares Cabral, and hundreds of others nebulous images that pervade centuries after slaughter in the name of a civilization that, above all, idolizes a God who dissociates good from evil. [...] the socially constructed memory, chosen in favor of new historical creations. Those are museums, cultural centers, schools, monuments, sonunds, perfumes,

*natural landscapes, and everything's that the future memory can offer us.*⁴⁴
(Mariana, 2023, p. 34)

Desde 2019 tenho ensinado História na Secretaria do Estado de Educação do Distrito Federal, durante cinco anos na Regional de Ensino de Ceilândia e nos últimos dois na Regional de Ensino do Plano Piloto. Entre a realidade totalmente diferente das duas regionais e suas realidades histórico culturais e sociais, tive estudantes de diversas idades e personalidades, lecionando no Ensino Fundamental II, Ensino Médio e Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI). No sistema público de ensino, temos a liberdade de organizar nosso planejamento de aula, didática, metodologia de ensino, avaliação, dentre tantos outros elementos da rotina escolar como professores. Nesse sentido, tenho debatido a questão do colonialismo, neocolonialismo e decolonialidade como eixos transversais da História do Brasil tal qual temas contemporâneos como o machismo, homofobia, xenofobia, violência, *fake news*, *cyberbullying*, cultura digital, educação midiática, gentrificação, especulação imobiliária, monocultura, queimadas, devastação dos biomas, dentre tantos outros temas que perpassa a realidade e História do Distrito Federal e Cerrado.

Neste trabalho sobre passado-presente-futuro, a dimensão da Utopia faz parte de nossa rotina no imaginar novos mundos por meio de uma nova geração que tem muitos sonhos e medos do que há por vir e a ser criado. Estudo parte dessas heterotopias vividas por meio do cinema no meu atual estudo de mestrado na linha de ETEC a ser publicado esse ano com uma pesquisa sobre educação e audiovisual como prática cultural. No chão da escola, a esperança é extremamente necessária para alimentar o ânimo dos jovens frente uma realidade tão problemática e um futuro tão duvidoso no antropoceno, devemos reaprender a viver nutridos de utopia e esperança. Viva! nossas heterotopias.

⁴⁴ “Neste futuro, o maior etnocídio da história, uma névoa sombria brilha em figuras como Cristóvão Colombo, Hernán Cortez, Pedro de Alvarado, Pedro Álvares Cabral e centenas de outras imagens nebulosas que permeiam séculos após o massacre em nome de uma civilização que, acima de tudo, idolatra um Deus que dissocia o bem do mal. [...] a memória socialmente construída, escolhida em favor de novas criações históricas. São museus, centros culturais, escolas, monumentos, sons, perfumes, paisagens naturais e tudo o que a memória futura nos pode oferecer.”(tradução nossa)

4. Considerações finais:

Nossa formação no tempo e espaço é feita de experiências escolares e não-escolares, com e sem intencionalidade pedagógica. Educação, tecnologias e comunicação andam juntas nesse processo formativo e de cidadania no mundo real e ciberespacial, o letramento e alfabetização são atualmente acompanhados de outras linguagens fruto do digital. O acesso à cultura e informação criaram um novo ser humano, conectado e em contínua evolução e renovação. Novas e antigas formas de educar, comunicar e de se fazer tecnologia, tem criado novas alternativas para os problemas humanos, sociais e ambientais.

A educação escolar e não-escolar mediados por tecnologias e comunicação impactam diretamente na nossa relação com o mundo, escola, família e vivências sociais constroem nossa identidade e pertencimento ao mundo necessário para cidadania de forma crítica e histórica. Da Utopia de uma nova república democrática como alimentavam meus professores e professoras durante a infância, passando pela formação cultural de uma juventude que teve pela primeira vez acesso a computadores e internet nos anos 2000, passando pelas revoltas da década seguinte que levaram a manifestações de rua e ocupações em todo território nacional, a educação, tecnologias e comunicação tem possibilitado a construção de um novo mundo e cidadania. De novas disputas de poder e narrativa, onde cada vez mais notamos a volta de fantasmas do passado conservador. Que a esperança, vença o medo do novo, que o utópico dê esperança aos que precisam.

O “fim da história” ou da possibilidade socialista de mundo no pós-guerra fria, levou a criação de novas utopias e recriação de antigas como o anarquismo, sua ação direta e desobediência civil. Nossa identidade rebelde, deve nos levar a movimentos anticoloniais na busca por construir novos futuros menos desiguais como no atual capitalismo liberal que domina a economia e a cultura global. A heterotopia contida na cibercultura e suas possibilidades, transita entre utopia e distopia, entre liberdade e prisão. Grande parte disso tem a ver com nossas escolhas como usuários e a legislação vigente, que pode se fazer presente frente o imperialismo e descaso das *big techs*, impondo-se por meio da lei e soberania nacional. Os testemunhos das utopias americanas que apresentei no texto, demonstram a riqueza e variedade nesses projetos de bem-estar.

Ao longo dessa ciberbiografia, apontei diversas tecnologias e comunicações da virada do milênio que marcaram a educação de uma geração (músicas, filmes, jogos, televisão, acesso à internet, *lan houses*, etc), por meio destes, tivemos acesso a diversos elementos da

cultura humana que construíram nossa identidade e personalidade. Influenciada pela escola, família e vivências sociais, somos feitos de nossas experiências no tempo e espaço. Nessa dança com a vida, significam e ressignificam a nós mesmos e o mundo ao nosso redor de acordo com nossas novas experiências e suas marcas em nossos corpos e almas. Como humanos, somos feitos de mudança, devemos sempre abraçá-las para reconhecemo-nos no caminhar da vida e escolha de novos rumos e utopias para esperar.

Um elemento central na mudança está em assumir os próprios erros, ao longo da jornada aqui apresentada pude lembrar como fui humanizar-me. Relembrar as primeiras leituras sobre a História da Humanidade, seus aspectos antropológicos e sociais que marcam o passado, presente e futuro do ser humano. Durante essa jornada pude me tornar sujeito e agente da História, reconhecendo seus efeitos sobre minha própria história familiar e pessoal, tornei-me responsável por minha própria atuação como ser humano e cidadão do mundo. Ao longo das décadas aqui apresentadas, pude perceber o machismo, homofobia, racismo, xenofobia, dentre tantos outros erros da sociedade e pessoais que alimentam a utopia e esperar de novos mundos menos desiguais e libertários.

A pesquisa na área de ETEC tem analisado os impactos do uso de slides com projetor a lâmpada na década de 1990, a utilização de plataformas online individuais e coletivas como blogs e fóruns como era comum nos anos 2000, até o ensino remoto por meio de videoconferência ao vivo, plataformas como o Moodle e ferramentas como o Google Formulários - influenciando diretamente nas práticas educativas e formação pessoal. O ser humano tem cultura, esta, só existe porque temos a capacidade de armazenar conhecimentos, memórias e lembranças de um povo. Toda cultura, carrega consigo tecnologias e meios de comunicação que mudam de acordo com o tempo e espaço, ou seja, a pesquisa em ETEC é uma pesquisa sobre os seres humanos e sua cultura no século XXI. No diálogo entre educação, filosofia, antropologia, informática e história, dentre outras áreas, os referenciais teóricos de ETEC e seus conceitos nos ajudam a pensar fatores como as tecnologias na educação, aprendizagem colaborativa em rede, analisando de forma crítica os fenômenos educativos na diversidade de contextos e sujeitos.

O capitalismo venceu o socialismo no fim do milênio passado. A globalização ampliou o consumismo e os multimilionários continuam dominando as principais redes de comunicação e bancos de dados, o colonialismo digital é uma realidade. A posse do 47º presidente dos EUA em 2025 foi marcante nesse sentido, suas falas neocolonialistas sobre o

Golfo do México com a propostas de renomear para Golfo da América, a saudação nazista o dono da X junto aos donos das maiores *big techs* do mundo (*Meta, Google, Apple, Amazon, Tik Tok, Open IA, etc.*), essas, são algumas das marcas do neocolonialismo na contemporaneidade. Processo que impactam diretamente nossa relação com a educação, afetada pelas grandes empresas de educação, uso da IA e celular em sala de aula, exposição de professores em redes sociais, o uso das informações dos usuários por empresas, partidos e governos nas eleições como aconteceu no Brasil e foi revelado por Edward Snowden, dentre tantos outros problemas. Também podemos citar as facilidades como a preparação de aulas, exibição online por meio de plataforma e streaming como foi amplamente usado durante a pandemia de COVID-19, o acesso a material didático e livros nos ambientes online, dentre tantos outros impactos das tecnologias e comunicações na educação e sociedade do sul global;

O papel das margens, portanto, não é apenas resistir, mas inventar "mecanismos criativos para recuperar os únicos e insubstituíveis destinos, ideais e objetivos de cada sociedade e tradição e combater para conceder-lhes um espaço político" (Alvares 2001). Mais uma vez, na dimensão digital, a produção do conhecimento é um ato intrinsecamente político. (Fiormonte e Sordi, 2019, p. 124, tradução nossa).

Os jogos de videogames evoluíram e estão cada vez mais próximos da realidade, porém, com representações do norte global, com pouca representação feminina positiva, os consoles ainda tem altos valores tornando-os pouco acessíveis à maioria da população, é necessário que os jogos e consoles de videogames sejam cada vez mais produzidos no Brasil e sul global, dando narrativa ao nosso mundo e realidade. A internet abriu espaço para utopias piratas libertárias e para ambição de grandes empresas em busca de lucro. Em meio a heróis e bandidos escondidos em seus avatares, a internet tem sido cada vez mais espaço de regulamentações por meio de leis. O ciberespaço, é cada vez menos terra de ninguém, pelo contrário, tem sido alvo de disputa da soberania nacional frente a libertinagem das empresas internacionais no não cumprimento da legislação nacionais em questões básicas como: racismo, homofobia, machismo, desinformação, atuação de grupos nazistas, fascistas, intolerantes religiosos etc.

A educação se faz dentro e fora da escola, nos lugares e tempos que ocupamos ao longo de nossas jornadas e interações com o mundo. Estas, mediadas por tecnologias e comunicações que buscam facilitar nossa vida e tornar o trabalho mais produtivo. As pessoas, culturas e economias mais conectadas e ubíquas. Vivemos a cultura de um novo tempo impactada pela práxis humana, sua formação e relação com o mundo num fazer e ser feito pela realidade e suas portas de fuga. Nos sonhos, utopias acontecem, o esperar almejado a

tanto tempo se faz no coração e mente de quem se permite amar o mundo, um ato revolucionário frente todos os seus problemas e divergências do tempo que movimentam o barco da História sobre Chronos.

As pesquisas sobre uma ciberbiografia possibilitam elementos de análise da realidade de maneira multidisciplinar e transdisciplinar, envolvendo várias ferramentas teóricas, epistemológicas, metodológicas e de análise. Cada microcosmo na cibercultura poderá dar luz a uma possibilidade de análise na época da informação e comunicação, que dê elementos para o entendimento da educação como prática social dialógica com a cultura e vivência humana. Sou, porque somos. “O ser humano é contraditório por essência”, como diria minha primeira professora de Antropologia e Educação (2010) quando entrei na UnB e conheci seu projeto de educação utópica. Diversos questionamentos oriundos da pesquisa foram sinalizados ao longo do texto e das notas de rodapé, buscando apontar contradições e questionamentos relevantes ao estudo de ETEC e outras áreas relacionadas a esta pesquisa como a História, Comunicação, Filosofia e Antropologia. A pesquisa autobiográfica possibilita uma viagem em nossa própria genealogia pessoal, em nossas vivências no tempo e espaço como geradoras de reflexões teórico-educacionais. Nesse processo de narrar nossa própria vida e expor nossas contradições, nos reencontramos com nós mesmos e com as pessoas que fazem parte de nossas vidas. Familiares, vizinhos, vizinhas, amigos, amigas, namoradas, pessoas anônimas do dia a dia com quem vivenciamos, professoras e professores, diversas pessoas que participam da nossa formação educacional e como ser humano, nos possibilitando ser mais. Esperançar.

A utopia é vista como mundo livre para botar para fora as raivas, alegrias, frustrações, relaxamentos, intensidades da vida e narrativas escondidas de nós mesmos. Cada um em seu tempo e espaço diferente, com aprendizados diversificados pela experiência pessoal nos múltiplos ambientes de educação. A polivalência da comunidade em sua relação com o mundo, *background* pessoal e coletivo a partir do acesso e relação com a informação e comunicação. Lugares recriados no ciberespaço e digital, músicas, referências cinematográficas, pessoas e personagens, realidade e fantasia, imaginação, esperança, futuro, a construção de um mundo pessoal e sua cosmologia pessoal. Referências e mixagens, um continuum em corpos cada vez mais ciberculturais. A pós-modernidade exige capital cultural e impõe o capitalismo digital, a plataformização da vida e sociedade colonizada pelo norte global. “*Des del sul global*” (Comaroff e Comaroff, 2013), uma virada epistemológica é

exigida na ressignificação dos signos em uma perspectiva anticolonial, um (re)significar e re(de)codificar da mitologia pessoal e coletivo por meio da recriação dos signos e significados do passado, presente e futuro no ciberespaço, pesquisas e práticas sociais de nossa cultura. A Utopia exige compromisso com a realidade, criação de heterotopias coletivas... porque da vida, só se guarda SAUDADE.

5. Referências

- BEY, Hakim. **Zona Autônoma Temporária**. Tradução: Patrícia Decia & Renato Resende. Digitalização: Coletivo Sabotagem: Contra-Cultura (www.sabotagem.cjb.net). Coletivo Sabotagem, 1985, 41 p. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/02_arq_interface/4a_aula/Hakim_Bey_TAZ.pdf, último acesso em 15 de novembro de 2024.
- BRASIL. **30 Anos Da Lei De Informática**. Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações. 2022. Disponível em: https://www.gov.br/mcti/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes-mcti/folders-e-cartilhas/cartilha-30-anos-da-lei-de-informatica/revista-30-anos-mcti_web.pdf/view, último acesso em 17 de novembro de 2024.
- COMAROFF, Jean e COMAROFF, John L. **Teoría desde el sur. O cómo los países centrales evolucionan havia África**. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2013.
- CUNHA, Grace da e SERGL, Marcos Júlio. **Internet das Coisas: Um olhar para o consumidor das Gerações Y e Z e para a nova concepção de tempo**. Revista Mídia e Cotidiano ISSN: 2178-602X. Artigo Seção Livre. Volume 14, Número 2, maio-ago. de 2020. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/download/38684/24187/143703>, último acesso em 17 de novembro de 2024.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia 1**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2017.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. 5. ed. São Paulo: 34, 2004. v. 1.
- DURAN, Maria Renata da Cruz, AMIEL, Tel e COSTA, Celso José da [org.]. **Utopias e distopias da tecnologia na educação à distância e aberta** [recurso eletrônico] – Niterói, RJ : CEAD/UFF, 2018. Disponível em <https://zenodo.org/records/1343463> último acesso em 15 de novembro de 2024.
- EBC. **Governo federal elabora política nacional de educação midiática - Ação reunirá ministérios dos Direitos Humanos e da Educação**. Agência Brasil, Empresa Brasileira de Comunicação. Publicado em 15/05/2023 - 10:15, Por Ana Cristina Campos - Repórter da Agência Brasil - Rio de Janeiro. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2023-05/governo-federal-elabora-politica-nacional-de-educacao-midiatica>, último acesso em 30 de janeiro de 2024.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** Tradução de Rosisca Darcy de Oliveira. Prefácio de Jacques Chonchol. 7ª ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1983. Disponível em: <https://fasam.edu.br/wp-content/uploads/2020/07/Extensao-ou-Comunicacao-1.pdf>, último acesso em 30 de janeiro de 2024.

FIORMONTE, Domenico; SORDI, Paolo. **Humanidades digitais do sul e GAFAM. Para uma geopolítica do conhecimento digital.** Liinc em Revista, Rio de Janeiro, v.15, n.1, p. 108 - 130, maio, 2019.

FURTADO, Débora. **Guia de bolso da educação aberta** / Débora Furtado, Tel Amiel. — Brasília, DF : Iniciativa Educação Aberta, 2019.

FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico ; As heterotopias.** Posfácio de Daniel Defert. Tradução de Salma Tannus Muchail. São Paulo: N-1 Edições, 2013.

GALLO, Silvio. **Heterotopias no espaço educacional: Repensando o poder nas relações pedagógicas.** Cap. 15. In: MARTINS, Angela Maria Souza e BONATO, Nailda Marinho da Costa (Org.). **Trajetórias históricas da educação.** Rio de Janeiro: Rovel, 2009.

HERRERA, Maria Luz Mejías; NAKAYAMA, Patricia; MORAN, Johnny Octavio Obando; CAMPOS, Rogério Gimenes de (org.). **Utopías y praxis en la filosofía latinoamericana.** Foz de Iguazú: EDUNILA, 2025.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2008.

HAESBAERT, Rogério. **O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multi-territorialidade.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 2004.

HALL, Stuart. **A identidade na pós-modernidade.** Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. Guaracira Lopes Lobo, 11 ed., Rio de Janeiro - RJ: DP&A, 2006. Disponível em: https://leiaarqueologia.files.wordpress.com/2018/02/kupdf-com_identidade-cultural-na-pos-modernidade-stuart-hallpdf.pdf, acesso em 2 de fevereiro de 2025.

HIRATUKA, Célio e SARTI, Fernando. **Relações econômicas entre brasil e china: análise dos fluxos de comércio e investimento direto estrangeiro.** revista tempo do mundo | rtm | v. 2 | n. 1 | jan. 2016. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/revistas/index.php/rtm/article/view/50>, último acesso em 17 de novembro de 2024.

HORNBURG, Nice; SILVA, Rubia da. **Teorias Sobre Currículo: uma análise para compreensão e mudança.** Revista de Divulgação Técnico Científica do ICPG. Vol. 3, n. 10, jan-jun /2007, p. 61-66.

HOBBSBAWM, Eric J. **Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991** / Eric Hobsbawm; Tradução de Marcos Santarrita; revisão técnica Maria Célia Paoli. — São Paulo: Companhia

das Letras, 1995. Disponível em https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4071685/mod_resource/content/1/Era%20dos%20Extremos%20%281914-1991%29%20-%20Eric%20J.%20Hobsbawm.pdf, último acesso em 15 de novembro de 2024.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEMOES, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia**. São Paulo: Paulus, 2010.

LOPES, Alfredo Ricardo Silva e JUNIOR, Mário Martins Viana. **O Antropoceno como Regime de Historicidade**. Revista Brasileira de História & Ciências Sociais - RBHCS. Vol. 12 No. 23, Janeiro - Junho de 2020.

LUDD, Ned Ludd [org.]. **Urgência das ruas: Black Block, Reclaim The Streets e os Dias de Ação Global**. (Coletivo Baderna). Capa: Giseli Vasconcelos & Marcelo Ramos. Tradução: Leo Vinícius. Data Publicação Original: 2002. Data da Digitalização: 2005. Disponível em: <https://we.riseup.net/assets/70965/Urgencia-Das-Ruas-Coletivo-Baderna.pdf>, último acesso em 17 de novembro de 2024.

MAIA, Tadeu Queiroz. **Sobre filmes infantis e linguagem audiovisual: o caso d'O Rei Leão**. 2008. 130 f. Dissertação (Mestrado em Educação)-Universidade de Brasília, Brasília, 2008.

MARIANA, Fernando Bomfim. **Pedagogical piracy and the art of sailing: writing on education and political culture**. *Postgraduate Program in Education - Professional Modality*. Brasília: *University of Brasília*. Brasília-DF: Editora Tagore, 2023.

MANOVICH, Lev. **Novas mídias como tecnologia e idéia: Dez definições**. In: O chip e o caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias. Lúcia Leão (org.). São Paulo: Senac, 2005.

MANOVICH, Lev. **Remixability And Modularity**. Lev Manovich (site). October - November, 2005b. Disponível em: http://manovich.net/content/04-projects/046-remixability-and-modularity/43_article_2005.pdf, último acesso em 15 de novembro de 2024.

MOISÉS, Christiane. **Apropriação das novas tecnologias de informação, comunicação e expressão na formação continuada de professores sob a ótica da teoria ator-rede**. Orientador Gilberto Lacerda Ramos. Tese de Doutorado. Universidade de Brasília, Brasília-DF, 2019. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/36832>, 9 de setembro de 2024.

PERRY, Anderson. **Fim da História: de Hegel a Fukuyama**. Rio de Janeiro: Jorge-Zahar, 1992.

PISCHETOLA, Magda; HEINSFELD, Bruna Damiana. **“Eles já nascem sabendo!”: desmistificando o conceito de nativos digitais no contexto educacional**. *RENOTE*, v. 16, n. 1, 21 jul. 2018.

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais**. In: PRENSKY, Marc. *On the Horizon*. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October (2001a). Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/> último acesso em 15 de novembro de 2024.

ROCHA, João Augusto de Lima (organizador). **Anísio em movimento**. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2002. 306 p. – (Coleção biblioteca básica brasileira). Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/1060>, último acesso em 30 de janeiro de 2024.

SANTOS, Edméa. **Pesquisa-formação na cibercultura** / Edméa Santos. – Teresina: EDUFPI, 2019.

SOUSA, Ricardo Lima Praciano de. **A Inteligência artificial e a Educação: uma investigação sobre como docentes percebem a IA e suas potenciais consequências educativas**. 2023. 141 f., il. Dissertação (Mestrado em Educação) — Universidade de Brasília, Brasília, 2023.

SOUZA, Elizeu Clementino de. **(Auto)biografia, histórias de vida e práticas de formação**. in NASCIMENTO, AD., and HETKOWSKI, TM., orgs. *Memória e formação de professores* [online]. Salvador: EDUFBA, 2007. 310 p. ISBN 978-85-232-0484-6.

VITAL, Bruna de Oliveira Passos. **A inter-relação entre plágio e inteligência artificial na escrita acadêmica: uma análise a partir da compreensão de graduandos em pedagogia**. 2023. 106 f., il. Dissertação (Mestrado em Educação) — Universidade de Brasília, Brasília, 2023.

WIERCINSKI, Gilmar. **Pesquisa auto-biográfica: uma introdução metodológica**. Salão do Conhecimento - Ciência, Tecnologia e Desenvolvimento Social. Modalidade do trabalho: Ensaio teórico. Evento: XIX Jornada de Pesquisa. UNIJUÍ, 2014. Disponível em: <https://www.publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/salaconhecimento/article/view/3474> último acesso em 15 de novembro de 2024.

Declaração de Autenticidade

Eu, Yuri Barbosa Santos, declaro para todos os efeitos que o trabalho de conclusão de curso intitulado “**EDUCAÇÃO, TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO: A UTOPIA DE UMA CRIANÇA DOS ANOS 90**” foi integralmente por mim redigido, e que assinalei devidamente todas as referências a textos, ideias e interpretações de outros autores. Declaro ainda que o trabalho é inédito, sem uso de Inteligência Artificial (AI) e que nunca foi apresentado a outro departamento, faculdade e/ou universidade para fins de obtenção de grau acadêmico, nem foi publicado integralmente em qualquer idioma ou formato.

Brasília, Distrito Federal, 11 de fevereiro de 2025.

Yuri Barbosa Santos