

INDÚSTRIA CULTURAL, SEMIFORMAÇÃO E INCLUSÃO DIGITAL: DESAFIOS E PERSPECTIVAS

CULTURAL INDUSTRY, SEMI-TRAINING AND DIGITAL INCLUSION: CHALLENGES AND PERSPECTIVES

Camila Perez da Silva¹

Ricardo Gavioli de Oliveira²

RESUMO: Com o objetivo de refletir sobre as influências da indústria cultural no contexto da inclusão digital potencializada em função da pandemia do novo coronavírus (SARS-CoV-2), o presente artigo destaca os desafios relacionados à inserção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no contexto educacional brasileiro, procurando analisá-los a partir de duas perspectivas distintas: 1) como facilitador na localização e no uso da informação e; 2) como um perigoso instrumento de alienação pedagógica, com vistas à semiformação. Se por um lado, a expansão das TDIC representa uma importante fonte de apropriação da riqueza social produzida, por outro lado, a utilização mal planejada destes recursos pode colaborar para ampliar ainda mais a desigualdade social, face o aumento do percentual de info-excluídos que emanam deste processo.

Palavras-chave: Indústria Cultural; Semiformação; Inclusão Digital.

ABSTRACT: With the aim of reflecting on the influences of the cultural industry in the context of digital inclusion enhanced due to the pandemic of the new coronavirus (SARS-CoV-2), this article highlights the challenges related to the insertion of Digital Information and Communication Technologies (TDIC) in the Brazilian educational context, seeking to analyze them from two different perspectives: 1) as a facilitator in the location and use of information and; 2) as a dangerous instrument of pedagogical alienation, with a view to semi-training. If, on the one hand, the expansion of TDIC represents an important source of appropriation of the social wealth produced, on the other hand, the poorly planned use of these resources can collaborate to further expand social inequality, given the increase in the percentage of info-excluded people who emanate from this process.

Keywords: Cultural Industry; Semi-training; Digital Inclusion.

INTRODUÇÃO

No contexto da sociedade atual, o domínio das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) tem se tornado cada vez mais fundamental, pelo fato de estarmos vivendo conforme resalta Castells (1993), na “sociedade da informação e do conhecimento”, na qual o acesso à informação considerado um instrumento de aprendizado e poder, representa também, uma perigosa fonte de desintegração e exclusão social. Ao mesmo tempo em que esta nova sociedade se difunde, não são criadas condições para que ocorra a inclusão de todos, provocando um aumento na desigualdade tanto no acesso, quanto no uso dessas tecnologias.

No Brasil, o acesso às TDIC está longe de ser homogêneo, em função do país ser marcado historicamente por fortes desigualdades econômicas e sociais, que ficaram

1 Professora adjunta da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL). Atualmente faz pós-doutoramento em educação na UFSCar. [camilaperez25@gmail.com]

2 Diretor do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão – UEMASUL. Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação – PPGE/UFSCar, na Linha de Pesquisa Educação, Cultura e Subjetividade. [diretoriaricardo.oliveira@gmail.com]

ainda mais evidenciadas após o advento da pandemia do novo coronavírus (SARS-CoV-2). Este novo cenário, tem provocado alterações significativas no modo como os sujeitos se relacionam com as tecnologias, de tal forma que, se por um lado, a expansão do uso e domínio das TDIC passou a representar uma importante fonte de apropriação da riqueza social produzida, por outro, esta expansão quando realizada de maneira mal planejada, colabora ainda mais para ampliar a desigualdade social, em vista do número de info-excluídos que emanam deste processo, dividindo a sociedade em dois grandes grupos: o dos digitalmente incluídos e o dos digitalmente excluídos.

Em meio ao “novo normal” instaurado pela pandemia, a inclusão digital se apresenta como um complexo desafio a se enfrentar, uma vez que uma parcela considerável da população brasileira permanece sem condições mínimas de acesso às TDIC em função da falta de infraestrutura básica como: luz elétrica, internet ou dispositivos eletrônicos (computadores, *tablets*, celulares, etc.). O acesso a estes mecanismos de socialização informacional no contexto atual é considerado um elemento estrutural fundamental para gerar conhecimento, pois possibilita o encontro dessas informações com os sujeitos, sendo decisivo para a promoção da inclusão digital e, conseqüentemente, para a diminuição das desigualdades sociais. Afinal, tais recursos, têm o potencial para promover a integração com responsabilidade, entre o humano e o tecnológico.

Neste contexto, ações concretas de socialização e orientação para o uso destas ferramentas digitais são fundamentais não apenas para gerar acesso à informação, mas principalmente, porque este acesso é essencial para gerar também conhecimento, tanto no âmbito individual quanto no coletivo. Diferentes iniciativas públicas estão sendo desenvolvidas com este intuito na Educação Básica e no Ensino Superior. Todavia, é fundamental verificar se tais iniciativas têm colaborado de fato para promover a inclusão digital, ou ao contrário, se elas têm contribuído para aprofundar ainda mais as diferenças sociais, ampliando o percentual de info-excluídos neste processo. Afinal, como destaca o educador brasileiro Paulo Freire (1999), a educação não é um processo realizado por outrem ou apenas pelo próprio sujeito: é um processo que se realiza na interação entre os sujeitos históricos por meio de suas palavras, ações e reflexões.

Neste sentido, a mediação pedagógica que ocorre a partir da utilização de recursos tecnológico é um processo que demanda muito mais do que a simples disponibilização de equipamentos e/ou acesso à internet; é um processo criterioso que envolve todo um trabalho de letramento digital de estudantes e professores. Como ressalta Silva (2012, p. 04),

[...] ser letrado é poder interagir em ambientes digitais [...] realizando práticas de leitura e escrita que diferem das práticas tradicionais. É saber pesquisar, selecionar, utilizar as diversas ferramentas disponíveis para cumprir propósitos variados; é se relacionar com seus pares, aprender constantemente, construir, transformar, reconstruir, exercer autoria, compartilhar conhecimento etc., sempre utilizando os recursos da *Web*, quer para sua vida pessoal ou profissional.

Desta forma, para que tais iniciativas não permaneçam apenas no âmbito da capacitação instrumental de seus usuários, é fundamental que elas evidenciem a

maneira como essas ferramentas tecnológicas podem se transformar de sofisticados mecanismos pedagógicos de inclusão digital, em perigosos mecanismos de controle social, capazes de formar a opinião pública e a “construção ou desconstrução das identidades sociais” (ADORNO, 1985; p.183).

A educação escolar em tempos da chamada cultura digital, potencializada pela pandemia, necessita contribuir para que professores e estudantes compreendam os novos modos de vida e as novas formas de subjetivação e constituição de identidades que emanam do mundo digital, criando oportunidades de debates a respeito da complexidade que envolve o uso consciente das TDIC. A ausência de formação crítica sobre este contexto compromete o trabalho educativo e inviabiliza o desenvolvimento de uma percepção mais consciente sobre esses meios e suas influências.

É fundamental, portanto, suscitar reflexões sobre a dimensão político-pedagógica destes recursos, possibilitando a identificação dos “efeitos negativos de um processo educacional pautado meramente em uma estratégia de ‘esclarecimento’ da consciência”, que não considera “a forma social em que a educação se concretiza como apropriação de conhecimentos técnicos” (MAAR, 1995, p. 11).

Mediante tais colocações, o presente artigo visa apresentar uma breve análise a respeito da inserção das TDIC no contexto educacional tomando como referência, duas perspectivas distintas: 1) como facilitadora na localização e no uso da informação e; 2) como um perigoso instrumento de alienação pedagógica com vistas à semiformação. Para tanto, elencamos como referencial teórico, as considerações político-filosóficas de Theodor W. Adorno e Max Horkheimer sobre os conceitos de *indústria cultural*, *emancipação* e *semiformação*, em virtude do destaque destes autores para a necessidade de desenvolvimento de um comportamento crítico, orientado para a transformação ou emancipação da sociedade e não para a apresentação de uma totalidade sintetizante, ainda que aparência e essência não sejam consideradas antagônicas.

Desta maneira, pretendemos evidenciar o caráter dialético inerente à inclusão digital no contexto educacional atual, compreendendo em quais aspectos esta inclusão contribui para questionar a lógica da indústria cultural e suas consequências em termos da semiformação de estudantes e professores.

INDÚSTRIA CULTURAL E SEMIFORMAÇÃO

Por meio do entrelaçamento entre o conceito de racionalidade técnica e realidade social, Adorno e Horkheimer (1985), demonstraram como é produzida industrialmente uma reificação típica do capitalismo monopolista, cujo objetivo máximo é a manutenção ideológica da dominação. Segundo estes autores, essa reificação seria resultado da co-naturalidade entre mito e esclarecimento, que apresenta uma origem comum e, por este motivo, são revestidos de uma curiosa equivalência: o esclarecimento, que deveria ter como meta esclarecer a sociedade dissolvendo os mitos existentes e substituindo a imaginação pelo saber, se torna um verdadeiro mecanismo de coerção social:

O mito converte-se em esclarecimento [...] O preço que os homens pagam pelo aumento de seu poder é a alienação daquilo sobre o que exercem o poder. O esclarecimento comporta-se como o ditador se comporta com os homens. Este os conhece na medida em que se pode manipulá-los [...] Nessa metamorfose, a

essência das coisas revela-se como sempre a mesma, como substrato da dominação (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 24).

Desta forma, na medida em que o mito comporta algo da racionalidade auto conservadora do esclarecimento, todo progresso se converte em pura regressão. O mito e o esclarecimento não mais manteriam entre si uma relação de oposição, mas sim, uma complexa relação dialética. E, uma vez que permanece no esclarecimento um núcleo de irracionalidade mítica, esta terminaria por (re) conduzi-lo à barbárie.

Em virtude dessa distorção de sentido, a dominação, que antes era feita apenas na esfera do conceito, elevava-se agora na dominação do real e, como consequência, ocorre a exclusão da própria consciência, fazendo com que o ser humano se torne incapaz de vislumbrar qualquer espécie de alteridade. Desta maneira, Adorno e Horkheimer (1985), demonstraram como o esclarecimento proporcionou o advento da chamada *sociedade administrada*, cuja lógica se expandiu e contaminou todos os âmbitos da vida social.

Para compreender as consequências deste processo de “autodestruição do esclarecimento”, os referidos autores realizaram a análise da estrutura e funcionamento do sistema que denominaram *indústria cultural*, entendido como o símbolo máximo do “esclarecimento como mistificação das massas”. Com base em um novo tipo de produção cultural, a irracionalidade passa a ser altamente racionalizada, promovendo um estado de alienação no qual o indivíduo já não mais medita sobre si mesmo. Por uma espécie de “astúcia da razão”, o pensamento, para se tornar uma ferramenta de sobrevivência, se degradou em mero processo técnico por meio do qual o sujeito se igualou às coisas submetidas a si:

A indústria cultural [...] se esgueira com mestria entre os escolhos da informação ostensivamente falsa e da verdade manifesta, reproduzindo com fidelidade o fenômeno cuja opacidade bloqueia o discernimento e erige em ideal o fenômeno onipresente (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 138).

Apresentado pela primeira vez na obra *Dialética do Esclarecimento*, em 1947, este termo indica como se dá o processo de industrialização da cultura e os imperativos comerciais que impelem esse sistema, revelando como as produções culturais de massa, no contexto da produção industrial, apresentam as mesmas características dos outros produtos fabricados em massa, quais sejam: transformação em mercadoria, padronização e massificação, sendo por esse motivo, utilizados em prol da legitimação ideológica das sociedades capitalistas (COHN, 1986).

Tal denominação evoca a ideia, intencionalmente polêmica, de que a cultura deixou de ser uma decorrência espontânea da condição humana, para se tornar mais um campo de exploração econômica, administrado de cima para baixo e voltado apenas para os objetos supramencionados de produzir lucros e de garantir adesão ao sistema capitalista por parte do público (DUARTE, 2007, p.9).

Desta forma, a indústria cultural age de forma a agregar a realidade social de maneira sistemática, atestando sua unidade em formação da política:

o que a explica é o círculo da manipulação e da necessidade retroativa, no qual a unidade do sistema se torna cada vez mais coesa. O que não se diz é que o terreno no qual a técnica conquista seu poder sobre a sociedade é o poder que os economicamente mais fortes exercem sobre a sociedade. A racionalidade

técnica é hoje a racionalidade da própria dominação. Ela é o caráter compulsivo da sociedade alienada de si mesma (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 114).

O essencial em relação à expansão dessa unidade política é o fato de que ela atinge áreas antes não submetidas a esse tipo de administração, especialmente a da cultura, de modo que a vida cultural herdaria as mesmas características da produção em série, ou seja, a padronização e a repetição. A transformação da cultura em mercadoria e sua produção serial como qualquer outro produto, ocorre em virtude de uma camuflada fusão entre cultura e entretenimento, a partir da disseminação da diversão enquanto mercadoria cultural, em um contexto no qual divertir-se significa “não ter que pensar muito”, ou ainda, “estar de acordo” com todo processo de manipulação ideológica.

A indústria cultural tornou-se um poderoso instrumento político, com funções bastante específicas, como: referendar e reafirmar o *status quo*; ocupar o espaço do lazer; ajudar a recompor a força de trabalho; promover uma confusão entre o circunstancial e o essencial; criar a ilusão da felicidade presente e, o principal, eliminar a dimensão crítica, realizando o controle da própria consciência individual em um esquema de dominação composto por um mecanismo econômico de seleção que força o “mundo inteiro” a passar pelo seu “filtro” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 114 - 118).

Sua legitimidade está relacionada ao contínuo processo de alienação. Os produtos oferecidos, longe de considerar as necessidades específicas do público consumidor, fazem parte de uma lógica puramente econômica, cujo objetivo é criar constantemente “necessidades desnecessárias”. A criação dessas “falsas necessidades” produz sérios efeitos no comportamento consumista, submetendo os indivíduos à uma cultura do consumo que os torna incapazes de realizar mudanças significativas na sociedade, amortizando seu potencial crítico (MARCUSE, 1968).

Um dos principais fatores resultantes do conjunto de bens e mensagens vinculados pela indústria cultural é o intenso processo de consagração do fetiche da mercadoria, consequência do apelo constante e do contínuo processo de inovação e personalização das mercadorias: mecanismo por meio do qual os produtores disfarçam a real utilidade de seus produtos, conferindo-lhes um novo *status* cultural. As mercadorias adquirem um caráter transcendente e, já não são mais classificadas simplesmente a partir de suas necessidades materiais básicas, mas se revestem de todo um sentido cultural (ADORNO; HORKHEIMER, 1985).

A criação constante de novas necessidades de consumo produz igualmente, novas formas de controle sobre o consumidor. Neste contexto, a publicidade se configura como um poderoso meio cujos discursos são indiscriminadamente elaborados com a finalidade não apenas de conquistar e atrair o público, mas sobretudo, com o intuito de disseminar efeitos sociais em prol da homogeneização das preferências e de comportamentos. É justamente aí que está o triunfo da publicidade na indústria cultural: “na mimese compulsiva dos consumidores pela qual se identificam as mercadorias culturais que eles ao mesmo tempo decifram muito bem” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 156).

O sucesso desta “cultura do consumo” se deve exatamente ao fato de, a despeito de seu caráter ideológico, as mercadorias se apresentarem implícita ou explicitamente como utópicas. O sistema publicitário, por meio de uma linguagem persuasiva,

contribui para a elaboração de um conjunto de mensagens que desponta como o principal veículo de propagação deste discurso ideológico da indústria cultural, de modo que, todo o processo de substituição e inversão de valores decorrente deste sistema, se orienta em função de uma visão de mundo que considera as aparências e as imagens como sendo fatores centrais para a construção e composição dos cenários de atuação humana.

A distinção entre imagem e realidade vai sendo gradativamente abolida pela reduplicação infinita de signos e simulações que enfatizam a ideia do “ter” em detrimento à do “ser”. A essa inversão de valores Adorno e Horkheimer chamaram *fungibilidade universal*, demonstrando como o mecanismo da oferta e da procura, aparentemente inofensivo e legítimo, representa um mecanismo de controle a favor dos dominantes, pois “tanto técnica, quanto economicamente, a publicidade e a indústria cultural se confundem” e “sob esse imperativo, a técnica converte-se em psicotécnica: em procedimento de manipulação das pessoas” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 153).

Essas inversões decorrentes da indústria cultural provocam a refuncionalização do próprio princípio da publicidade na esfera pública, de modo que até as informações passam a ser comercializadas e a opinião pública adquire “o mesmo *status* de mercadoria” e é “vista como algo a ser vendido com fins lucrativos” (BORGES; GOMES; JESUS, 2010, p. 131).

O aparente aspecto democrático deste sistema, no sentido de dar “voz e voto ao povo”, não passa de um poderoso mecanismo ideológico, cuja finalidade é a constituição de uma comunicação de massa para as massas. O descaramento da pergunta retórica: “o que é que as pessoas querem?”, consiste, antes de qualquer coisa, em “dirigir-se às pessoas como sujeitos pensantes”. Mas, uma vez que este sistema tem como finalidade a tentativa de inibir a reflexividade sobre a condição existencial humana, com a “missão de desacostumá-las da subjetividade”, tal pressuposto torna-se inviável (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 135).

A atitude do público passa a ser “uma parte do sistema” e o recurso aos seus “desejos espontâneos”, torna-se uma desculpa (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 115). Desta forma, a indústria cultural concentra as formas de comunicação social para um único objetivo: formar a consciência de seus consumidores para integrá-los aos padrões comerciais. Esta manipulação por parte de seus dirigentes, se apresenta como imperceptível para a massa manipulada. Isso porque, os mecanismos ideológicos utilizados para disseminar ideias globalizadas como modelos que “cimentam pela via da comunicação de massa novos hábitos culturais”, têm como finalidade, “a cristalização do consumo de bens materiais”, muito embora tudo seja feito como se estivesse ajudando a (re) criar e a dar sentido ao cotidiano das pessoas (MARKMAN, 2007, p.29).

A comunicação de massa pressupõe, portanto, a modulação de suas mensagens para uma figura estereotipada, anônima e homogênea, ajudando a criar novos padrões culturais. É desta forma, que “a alienação manifesta seu caráter opressor através da cultura de massa, cuja espinha dorsal é a naturalização do consumo” (MANCEBO, D. et al, 2002, p. 327).

Neste contexto, a rádio, a televisão, o cinema, a música e mais recentemente a internet, atuam como verdadeiras instituições sociais, responsáveis por sérios efeitos econômicos, políticos e socioculturais. São meios de reprodutibilidade técnica que

somente permitem a reconstrução do mundo, à medida que dispensam interpretações, em um contexto no qual a técnica e a tecnologia passam a ser interpretadas como mecanismos que exercem um imenso poder sobre a sociedade. Na indústria cultural a racionalidade da técnica identifica-se diretamente, com a racionalidade do próprio domínio econômico (KELLNER, 2001).

Para todos algo está previsto; para que ninguém escape, as distinções são acentuadas e difundidas. O fornecimento ao público de uma hierarquia de qualidades serve apenas para uma quantificação ainda mais completa [...] O esquematismo do procedimento, mostra-se no fato de que os produtos mecanicamente diferenciados acabam por se revelar sempre como a mesma coisa [...] Ele é o triunfo do capital investido (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 116-117).

Desta maneira, a indústria cultural dissemina a *semiformação*, como uma forma social da subjetividade imposta por um determinado modo de produção em todos os planos da vida:

O mundo, que permanece irracional [é] reconstruído como racionalização, em um esquematismo planejado que substitui o que seria a experiência do consumidor, antecipando-a sob os desígnios do capital, resultando na ilusão de que o mundo exterior seria o prolongamento da produção nos termos da indústria cultural. No mundo reconstruído o sujeito semiformado toma-se como sujeito do mundo que meramente reproduz (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 208 apud MAAR, 2003, p. 463).

É necessário compreender, portanto, que a falsa face democrática dos meios de comunicação de massa, representa na verdade, propulsores de um modelo cultural utilizado como parte do engenho da naturalização de valores unificados e da legitimação do estado de dominação e de subordinação. Neste contexto, a semiformação corresponde ao “espírito conquistado pelo caráter de fetiche da mercadoria” que “adultera também a vida sensorial”, fazendo com que as palavras se convertam em um sistema alucinatório (ADORNO, 1996, p. 400).

Os produtos e entretenimentos padronizados da indústria cultural convertem a formação em semiformação, tonando-se ambas uma coisa só. Para Adorno (1996, p. 389), a formação cultural é “a cultura tomada pelo lado de sua apropriação subjetiva”. No entanto, como a cultura foi convertida em valor, nos termos do capital, ela já não é mais caracterizada como uma cultura humana natural, mas sim como uma semicultura, que promove a semiformação: “a formação no presente pauta-se pela adequação na continuidade do existente; é semiformação.” (MAAR, 2003, p. 469).

Desta forma, Adorno destaca a necessidade de examinar tanto a cultura, como a formação “fora do âmbito estritamente cultural ou pedagógico definidos na sociedade”; elas devem ser “investigadas no plano da própria produção social da sociedade em sua forma determinada” (MAAR, 2003, p.471).

Como fenômeno típico do capitalismo avançado, a “indústria cultural” [...] reflete os efeitos estruturais da produção capitalista sobre a formação dos indivíduos nas modernas sociedades de consumo. Esta formação seria efetivamente apenas uma “semiformação” que se efetivaria como “deformação”; uma socialização domesticadora (MAAR, 2007, p.141).

A formação segundo Adorno, representa “a base para a orientação da ação, garantindo-lhe um sentido próprio” e seu “ideal formativo se vincula à emancipação” (MAAR, 2007, p. 141). A principal consequência desta identificação é a decadência da consciência e da liberdade que substitui a verdadeira formação,

[...] impedindo-a ou ao menos dificultando sua possibilidade de existência. Sua característica marcante é a perda do momento emancipador da reflexão, desenvolvendo-se no âmbito da conservação do existente por meio de esquemas de pensamento utilizados pelo sujeito para interpretar a realidade (ANTUNES; ZUIN, 2008, p. 40).

É na dimensão não pensada que reside a autorreflexão e, o ponto mais importante para a emancipação, estaria justamente na capacidade de questionar a ordem instaurada, em um exercício de não aceitação constante da realidade. Assim, a formação mais eficaz se daria pela contradição e não pela resolução dos conflitos; pelo tensionamento da relação entre o eu e o todo com vistas à emancipação.

A semiformação, como semicultura ou pseudocultura, é unidimensional, limitada e circunscrita. É uma formação que se tornou a “forma dominante da consciência” convertendo-se em “semiformação socializada”, sob a determinação da indústria cultural (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 182).

A semicultura é semiformação cultural, ou seja, deformação que impede e traz obstáculos à formação. Não se trata de uma ilusão, algo que pareça verdade. Trata-se de um processo impeditivo da formação cultural (ZUIN; PUCCI; RAMOS-DE-OLIVEIRA, 1997, p. 14). Ambas garantem a dominação de todas as esferas da cultura promovendo a exclusão da autonomia e da emancipação dos indivíduos, legitimando a lógica da sociedade capitalista.

O efeito do conjunto da indústria cultural é o de uma antidesmistificação, a de um anti-iluminismo [pelo qual] a dominação técnica progressiva se transforma em engodo das massas, isto é, em meios de tolher a sua consciência. Ela impede a formação de indivíduos autônomos, independentes, capazes de julgar e de decidir conscientemente [...] a própria indústria cultural [...] impede de atingir a emancipação, para qual os próprios homens estariam tão maduros quanto as forças produtivas da época o permitiriam (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p.295).

Mediante tais proposições, questiona-se: quais as condições objetivas necessárias para que a formação não seja convertida em semiformação?

Para Adorno, a ausência da experiência conduz à semiformação. Assim, “a educação para experiência” seria “idêntica à educação para a emancipação”, contribuindo para a “dissolução dos mecanismos de repressão e, suas formações reativas que deformam nas próprias pessoas, sua aptidão à experiência” (ADORNO, 1995, p. 150-151).

A educação, portanto, somente faz sentido, quando dirigida para a autorreflexão crítica, como uma atitude permanente de transformação da própria consciência, tanto individual, quanto coletiva.

A educação seria impotente e ideológica se ignorasse o objetivo de adaptação e não preparasse os homens para se orientarem no mundo. Porém ela seria igualmente questionável se ficasse nisto, produzindo nada além de well adjusted

people, pessoas bem ajustadas, em consequência do que a situação existente se impõe precisamente no que tem de pior. Nestes termos, desde o início existe no conceito de educação para a consciência e para a racionalidade uma ambiguidade. Talvez não seja possível superá-la no existente, mas certamente não podemos nos desviar dela (ADORNO, 1995, p. 143-144).

Neste contexto, é imprescindível que os sistemas de ensino considerem o moderno relacionamento com a técnica e as novas tecnologias educacionais, evidenciando seu vínculo com a consciência reificada e o caráter manipulatório dessa indústria da cultura, desvendando assim, seu “véu tecnológico” (ADORNO, 1995, p. 132).

Se levarmos em consideração que vivemos em um tempo em que os conceitos de educação e formação necessitam estimular o indivíduo a pensar por conta própria, então a educação precisaria deixar de ser uma simples

[...] modelagem de pessoas, porque não temos o direito de modelar pessoas a partir do seu exterior; mas também não a mera transmissão de conhecimentos, cuja característica de coisa morta já foi mais do que destacada, mas a produção de uma consciência verdadeira. Isto seria inclusive da maior importância política; sua ideia, se é permitido dizer assim, é uma exigência política. Isto é: uma democracia com o dever de não apenas funcionar, mas operar conforme seu conceito, demanda pessoas emancipadas. Uma democracia efetiva só pode ser imaginada enquanto uma sociedade de quem é emancipado (ADORNO, 1995, p. 141-142).

A educação deve primar pela problematização da ordem instaurada e não pela resolução simplista dos conflitos, pois a síntese anularia os conflitos que são próprios da contradição social, fazendo com que os sujeitos se conformem à sua realidade mesmo em condições completamente desfavoráveis.

INCLUSÃO E CULTURA DIGITAL

A cultura digital no século XXI é caracterizada fundamentalmente pela criação de dispositivos eletrônicos como *smartphones*, *tablets*, redes sem fio e unidades de Sistema de Posicionamento Global (GPS), que passaram a ser utilizados como expressão da própria cultura que abrange uma “série de hibridizações promovidas pelos aparatos técnicos”, intensificando os “estímulos visuais, táteis e auditivos”, que provocaram uma espécie de “aceleração temporal e compressão espacial” decorrentes desta revolução digital (MAIA; ZUIN; LASTÓRIA, 2015, p.07).

Como pioneiro em pesquisar os reflexos da sociedade em rede na economia e na convivência social, a partir do estabelecimento da sociedade da informação e comunicação, Castells (2008) procurou definir a cultura digital como base em seis ideais principais: 1) Habilidade para se comunicar utilizando uma linguagem comum digital; 2) Habilidade para promover a comunicação local e global em tempo real; 3) Criação de múltiplas modalidades de comunicação; 4) Interconexão entre as redes digitalizadas de bases de dados; 5) Capacidade de criar um novo sentido nas diferentes camadas dos processos de comunicação; 6) Constituição gradual de uma espécie de mente coletiva, a partir do trabalho em rede.

Assim, como parte do contexto de desenvolvimento tecnológico e científico da sociedade, a cultura digital emerge como consequência do uso e da apropriação social das TDIC no cotidiano das pessoas (SILVA, 2013).

Quando se acrescenta à cultura o termo digital, o tratamento e a socialização de produtos e informações adquirem novas potencialidades que se relacionam diretamente relacionadas ao

uso de dispositivos tecnológicos, especialmente os móveis, cujo crescimento tem se ampliado, modificando não somente as formas de produção, mas também sua veiculação, interpretação e distribuição. Chamamos de cultura digital essas novas formas culturais potencializadas pelas tecnologias conectadas em rede (LUCENA, 2014, p. 11).

Neste contexto, as TDIC além de estimular a interatividade, permitem a manipulação das informações provocando mudanças nas diversas formas de percepção e interação humana, que passaram a ser estabelecidas, pela forma de criação e

processamento dos códigos digitais universais sobre os elementos da vida individual ou coletiva e da realidade empírica que se torna hoje virtual [...] O processo de constituição da cultura digital, que exerce uma força política decisiva na formação de um novo ambiente social, é resultado de um conjunto de ações, que se utiliza da mediação das tecnologias digitais, como marca social do nosso tempo (GOMES, 2015, p. 131;133).

O exemplo máximo das transformações decorrentes da cultura digital é a internet: um espaço de informação, interatividade, relações pessoais, negociações, notícias e compras, que tem ganhado cada vez mais importância por possibilitar o acesso a um extenso manancial de informações que facilita a rápida comunicação síncrona e assíncrona, a um baixo custo:

pela facilidade do acesso em qualquer hora e lugar, a velocidade da transmissão do conhecimento aumentou quase ao infinito. Isso não significa, contudo, que o conhecimento melhorou: a plena liberdade de difusão de informações e opiniões exige rigor na seleção e síntese das informações corretas e das incorretas, o que era feito pelos redatores das enciclopédias. Com isso, a arquitetura descentralizada da internet concorreu para a nova visão acerca do conhecimento, baseada no acentrismo, na historicidade e na heterogeneidade (TOMASEVICIUS FILHO, 2016, p. 269-270).

A internet aparece como uma espécie de “inteligência coletiva” que, por meio das redes sociais, permite a aproximação das pessoas contribuindo para agregar ideias, projetos e conceitos, transformando não apenas as distinções entre a noção de espaço geográfico e de tempo, mas a própria concepção de ação social (LOPES, 2014). Por meio dela, é possível atuar na esfera social sem que seja necessário qualquer tipo de contato presencial. Com ela, surge a esfera virtual, na qual as pessoas se conectam em rede sem necessariamente estarem presentes. Conforme destaca Castells (1999), a internet é um modelo sócio-técnico que pode ser utilizado positiva ou negativamente.

Por este motivo, Dalbosco (2015) afirma que é fundamental questionar-se, em que medida a tecnologia digital proporciona maior liberdade ou acentua a tendência humana ao narcisismo e ao individualismo? Ela colabora para tornar as pessoas mais livres ou mais dependentes? O uso dos dispositivos digitais amplia a consciência coletiva ou avança em direção contrária? De que modo, a partilha, a colaboração

e a ação coletiva, inauguradas pelas redes de comunicação, contribuem para o exercício da cidadania?

Tais questionamentos remontam novamente às proposições teórico filosóficas de Adorno e Horkheimer sobre a indústria cultural, pois problematizam as influências da racionalidade técnica também na era digital. Assim, em meio à transposição do analógico para o digital, a indústria cultural mantém as mesmas características apresentadas por estes autores e continua impondo hábitos, costumes e definindo padrões que levam ao consumismo desenfreado (BARCELLOS, 2016). Como resalta Duarte (2007), a despeito das contínuas mudanças provocadas pela revolução digital, as proposições teóricas de Adorno e Horkheimer sobre a indústria cultural ainda representam um importante referencial crítico de análise.

Tal crítica se mostra hoje mais pertinente do que nunca, pois o aperfeiçoamento dos meios tecnológicos de produção, reprodução e difusão de mensagens virtuais e sonoras, permite o aprofundamento e a expansão dos métodos classificatórios e manipulatórios empregados pela indústria cultural, tais como o mencionado confisco do esquematismo e o cultivo planejado da resignação e da conformidade ao status quo (DURTE, 2007, p. 187).

O único cuidado que precisamos ter ao contemporizar tais proposições é que atualmente devido à intensificação do processo de globalização, a indústria cultural passou a ser considerada global, o que a torna ainda mais poderosa e independente:

[...] as transformações da geopolítica mundial, com o advento da globalização em um cenário unificado [...] assim como o advento da digitalização dos meios da indústria cultural, tanto aumentou as possibilidades de intercâmbio entre as diferentes partes do mundo, quanto arrefeceu o perigo da massificação em escala planetária (DUARTE, 2007 apud ANTUNES, 2016, p.141).

A globalização e o desenvolvimento da chamada cultura digital, reintroduziram a discussão sobre a indústria cultural de uma forma muito mais intensa, em função da superação entre as fronteiras nacionais e das soberanias estatais da informação pela supremacia da indústria cultural global. A cultura, passa a ter uma lógica diferente na transição da indústria cultural para a indústria cultural global, posto que a globalização concede a este sistema um modo distinto de operação: a cultura já não trabalha mais como superestrutura e nem apresenta uma ideologia hegemônica como apontaram Adorno e Horkheimer na obra *Dialética do Esclarecimento*; ela agora se articula com a economia e a vida cotidiana, tornando-se ainda mais coisificada (DUARTE, 2007).

O modelo recente da indústria cultural se difere dos anteriores por ser menos dependente de conteúdo e muito mais dependente de tecnologia, em função da fusão entre tecnologia e conteúdo, de modo que nem todos participam das benesses da indústria cultural global, uma vez que o *status quo* serve apenas aos interesses da ideologia neoliberal.

Na nova época dos media, a cultura se torna menos apresentação e mais tecnologia. Ela se torna em algo que não apenas se lê ou ouve, mas algo que se faz. Na época clássica dos media, o público era passivo ou ativo; nas indústrias culturais globais, ele interativo. As indústrias clássicas trabalhavam segundo o princípio da superfície; as indústrias culturais globais fazem segundo a lógica

do painel de conexões. Na muti-mídia, consumimos, ao mesmo tempo, conteúdo e tecnologia (DUARTE, 2007, p. 173).

No período em que Adorno e Horkheimer realizaram suas análises (1930-1940), não havia como prever a revolução tecnológica digital pela qual passaria a sociedade, nem tão pouco sua aplicação ao desenvolvimento capitalista. Ainda assim, eles puderam prognosticar a tendência geral para a integração midiática, especialmente no que diz respeito à indústria cultural, demonstrando como todo produto dessa indústria é sempre o mesmo e, o que importa, é que todos continuem sendo consumidores, reproduzindo os mesmos padrões de subjetividades. Assim, a indústria cultural se consolida a partir do desenvolvimento de técnicas de transmissão e reprodutibilidade. Seu poder de penetração e invasão na vida das pessoas se torna cada vez mais irrefreável, fazendo com que o consumo se confirme como a principal engrenagem econômica dessa indústria, responsável por inflar necessidades desnecessárias por meio da publicidade.

Neste sentido, algumas características da indústria cultural permanecem inalteradas, pelo fato de “as estruturas comunicantes funcionarem de forma monopolizada e sistêmica em termos da absorção da lógica da produção industrial e, com isso, demarcadas pelo fracionamento dos conteúdos que são organizados como mercadorias simbólicas” (COSTA, 2016, p. 157). As diferentes formas utilizadas para criar, analisar e interpretar informações se multiplicam amplamente a partir das mídias e dispositivos tecnológicos disponíveis, potencializando as diferentes formas de processamento e de produção e consumo de artefatos culturais.

A rapidez e agilidade na propagação da informação, em função da evolução da comunicação em rede e da cultura digital, criaram uma aparente liberdade para lidar com os novos suportes midiáticos, que não confere aos usuários a “imediata competência de linguagem e autonomia subjetiva”, reproduzindo no “âmbito da cultura digital, um prolongamento da semiformação” (COSTA, 2016, p. 157-158).

Embora as informações críticas disponíveis tenham o potencial para gerar novas reflexões, ameaçando a estabilidade e o domínio da indústria cultural, uma vez que as tecnologias digitais inauguraram diferenciadas condições materiais de produção e disponibilização de informações, o consumo ainda continua sendo fortemente influenciado por meio das TDIC, o que contribui para que a lógica da indústria cultural permaneça cada vez mais fortemente propagada (FERRARI, 2013). A diferença é que agora os espectadores se tornaram também emissores, o que fortaleceu operacionalmente os processos industriais que atuam nos mecanismos de subjetivação.

As indiscutíveis benesses que são produzidas quando o indivíduo acessa instantaneamente as mais variadas informações, não pode obnubilar o fato de que a atual indústria cultural desestimula o engendramento de relações entre tais elementos informativos. E que isso obstaculiza a realização do salto qualitativo da informação que se conservaria transformada em formação [...], na medida em que houvesse o tempo necessário para reflexão dos conteúdos assimilados (ZUIN; ZUIN, 2011, p. 623).

Desta forma, a cultura digital contribui para fortalecer a ideologia capitalista face ao desenvolvimento tecnológico, colaborando para potencializar o esquema da indústria cultural (FERRARI, 2013), estimulando a revitalização da semiformação:

[...] no contexto da atual semiformação, cada vez mais aumenta a incapacidade do indivíduo de fixar sua atenção em uma determinada informação, a ponto de poder elaborá-la como conhecimento. Milhares de informações, vinculadas pelos sites da internet, disputam entre si a possibilidade de capturar a nossa atenção [...] a qual se pulveriza assim que nos interessamos pelo apelo chamativo de outros links virtuais (ZUIN; ZUIN, 2011, p. 625).

Os próprios internautas conduzem seus conteúdos muito mais à alienação do que à emancipação, o que dificulta a elaboração das informações na forma de conhecimento (ZUIN; ZUIN, 2011, p. 630). Desta maneira, a internet colabora para consumir a síntese da indústria cultural em uma escala ainda maior, pois nela as produções da cultura de massa, feitas agora em escala mundial, criam a ilusão de uma universalização das condições e possibilidades do mercado, da democracia, do capital e da cidadania, fazendo com que a fórmula desse sistema continue sendo utilizada, como destacaram Adorno e Horkheimer (1985, p. 102), “para que ninguém escape”, pois “para todos há sempre algo previsto”.

A cultura digital conecta sujeitos no mundo todo, a ponto de hoje qualquer um poder escrever o que quiser para que sua opinião seja lida por milhares de outras pessoas conectadas à rede mundial de computadores. Isso faz com que parte do monopólio de acesso aos meios de produção dos bens culturais do mercado da comunicação, seja questionado e/ou enfraquecido. Todavia, isso não significa que haja um rompimento com o esquematismo da indústria cultural. A aparente democratização inaugurada pela cultura digital continua transformando os consumidores na própria voz de comando da indústria cultural, reproduzindo sonhos artificiais na mesma linha de raciocínio que havia ressaltado Adorno há décadas atrás: a “fábrica de sonhos não fabrica os sonhos dos clientes, mas dissemina na população o sonho dos fornecedores” (ADORNO, 2003, p. 91).

Em meio a esta realidade,

A compulsão difusa e generalizada para fazer algo, aquele coletivo malabarismo defensivo contra a despreocupação, que mesmo no tempo livre não desaparece e que é preenchida até sua capacidade máxima com o que lhe é “ofertado”, sofre uma notável standardização, precisamente com a velocidade com a qual o desenvolvimento técnico converge para um aparelho universal: o computador. Ele não tende a ser apenas um instrumento geral de trabalho, mas [representa] o entroncamento técnico, o ponto de encontro social e o nevrálgico individual, em que processamento e transmissão de dados [...] concentração e distração [...] se misturam até a indiferenciação (TÜRCKE, 2010, p. 44).

Neste contexto, questiona-se: quem são os verdadeiros emissores e receptores de conteúdo na internet: o processo ou os sujeitos?

Como ressaltou Türcke (2010, p 44) “a compulsão à ocupação” passa a ser especificada como “a compulsão à emissão”, em uma realidade na qual “emitir quer dizer tornar-se percebido: ser”. No mundo virtual, as funções de receptor e emissor se mesclam. Por esse motivo, é fundamental observar que o choque audiovisual próprio deste contexto, opera diretamente no estímulo tátil que ultrapassa o nível do racional. A planetarização da indústria cultural decorrente do avanço das TDIC, questiona o próprio lugar que os sujeitos ocupam neste contexto, ampliando cada vez mais a mercantilização dos bens simbólicos de forma fetichista.

As consequências da racionalidade da indústria cultural não se restringem apenas à “alienação dos homens em relação aos objetos dominados”, mas, principalmente à “coisificação do espírito humano” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 40), de modo que seu esquema continua se potencializando em meio à cultura digital.

No mundo virtual a ideia de que “pode-se ter tudo” é cada vez mais intensificada. Por esse motivo, é preciso ser cauteloso ao afirmar que na internet há mais liberdade de expressão, e que os sujeitos participam de maneira mais ativa da realidade social. Afinal, face ao modelo de organização da sociedade digital, a internet não proporciona a libertação emancipatória da criatividade como se imaginava. Ao contrário: ela colabora para acentuar a produção em massa normalizada pela indústria cultural em uma escala jamais vista. Por meio da internet, tem sido possível compreender, como afirmava Adorno (2002, p.06), o modo como “a racionalidade técnica hoje é a racionalidade da própria dominação e o caráter repressivo da sociedade que se auto aliena”.

Mediante tais proposições, é possível considerar que a análise empreendida por Adorno e Horkheimer na primeira metade do século XX sobre a crítica a sociedade administrada, a indústria cultural, e a generalização da semiformação, se torna cada vez mais atual e procedente e, por este motivo, merecem ser novamente consideradas (GOMES, 2015).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Frente à reflexão apresentada, evidencia-se a urgência de problematizarmos e compreendermos a complexidade que envolve a inserção das TDIC no contexto educacional atual. Afinal, como possibilitar que estudantes e professores utilizem estes recursos de forma crítica e criativa, contra o esquema de dominação da indústria cultural apresentado? (FANTIN, 2006)

É certo que orientar as energias para uma educação emancipadora e resistente em meio à cultura digital representa um desafio para todos os envolvidos. Isso porque, a rápida produção de conhecimentos e as constantes transformações do mundo globalizado - que a cada dia dificultam a reflexão dos profissionais do magistério acerca do papel que desempenham - tornam esse projeto uma realidade extremamente complexa. O desafio está em buscar mecanismos para desenvolver estratégias que estimulem o uso consciente dessas tecnologias, a fim de que os envolvidos neste processo, avancem no sentido de pensar por conta própria (DALBOSCO, 2015).

No texto *Educação – Para Quê?*, Adorno destaca que não há adaptação sem possibilidades de resistência. Segundo ele, a resistência representa a recusa à coisificação do indivíduo em meio à força da ideologia que o impulsiona ao processo de massificação da sociedade. Por este motivo, ele ressalta que a educação representa o campo por excelência onde a resistência precisa se consolidar como uma tensão em relação às vozes de comando da adaptação. Segundo ele é imprescindível ter consciência dos fatos, ainda que as mudanças não se concretizem; pois, em termos da ação política, essa capacidade de questionamento da ordem já representa uma poderosa capacidade de resistência, ainda que apenas subjetivamente. Neste sentido, o processo formativo necessita oferecer condições concretas para que os sujeitos desenvolvam sua autonomia, a partir do trabalho de conscientização sobre o *status quo* vigente.

Todavia, como possibilitar que estudantes e professores tenham consciência de que as TDIC, além de representar importantes mecanismos de inclusão digital e social, se configuram também em perigosos mecanismos de controle, tanto da formação da opinião pública, quanto da “construção ou desconstrução das identidades sociais”? (ADORNO, 1985, p.183)

Para Adorno (1995, p.183), isso será possível, à medida em que os sujeitos desenvolvam uma *atitude negativa* de oposição a tudo o que é tido como simples ou que seduza facilmente às massas. A contestação da lógica vigente com vistas à emancipação, se concretiza à medida que “aquelas poucas pessoas interessadas nesta direção”, orientem “toda a sua energia para que a educação” seja de fato, uma “educação para a contestação e para a resistência”.

Assim, se consideramos a ações didático-pedagógicas relacionadas à inserção das TDIC no contexto educacional atual, esta atitude negativa, implicaria um trabalho de conscientização acerca das consequências da má utilização destes recursos, evidenciando conceitos, práticas e conteúdos que permitissem a seus usuários, a identificação das contradições a ela relacionadas, a fim de que novas “formas de reação de resistência” desvelassem possibilidades concretas de ação, mesmo em meio à “admissão do domínio da sociedade administrada” (PUCCI; GOERGEN; FRANCO, 2007, p. 142).

O trabalho de conscientização sobre o uso das TDIC na educação escolar, favorece não apenas o processo formativo, especialmente neste momento histórico no qual a inclusão digital se faz tão imprescindível; mas colabora para inaugurar estratégias de resistência, com vistas ao questionamento da lógica padronizadora desse sistema.

É verdade que a rápida produção de conhecimentos e as constantes transformações do mundo globalizado induzem os profissionais do magistério a voltarem-se cada vez mais para a transformação irrefletida de sua prática pedagógica, fazendo com que muitas tentativas de mudanças acabem sendo “imediatamente submetidas à potência avassaladora do existente” como se estivessem “condenadas à impotência” (ADORNO, 1995, p. 185). Por este motivo, os profissionais que estiverem dispostos a transformar esta realidade, somente poderão fazê-lo, à medida em que converter esta própria impotência, em um momento daquilo que ele pensa e faz, de tal forma que a emancipação se concretize como a representação máxima da compreensão a respeito dos efeitos da inserção das TDIC nas escolas. Somente na condição de emancipados, estes profissionais serão capazes de negar a dinâmica social da forma como ela está constituída, orientando “sua energia, para que a educação seja uma educação para a contestação” e não para a alienação (ADORNO, 1995, p. 183).

Por este motivo, as questões relacionadas à inserção das TDIC no processo de ensino e aprendizagem necessitam ser analisadas sob duas as perspectivas distintas, conforme anunciadas no início desta reflexão: como facilitadora na localização e no uso do conhecimento; e, como um perigoso instrumento de alienação pedagógica. Afinal, as consequências da racionalidade técnica não se restringem apenas à “alienação dos homens em relação aos objetos dominados”. Elas se relacionam fundamentalmente, à “coisificação do espírito” humano (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 40).

O próprio trabalho de conscientização sobre as consequências da indústria cultural frente às necessidades de inclusão digital, já representaria uma ação concreta

para que estudantes e professores desenvolvessem esta atitude negativa, incentivando-os, por meio do exercício reflexivo de contestação da ordem instaurada, a criarem novas oportunidades de ação a partir dos bens materiais educacionais tecnológicos disponíveis.

Verifica-se, portanto, que a relação tecnopolítica com os meios de comunicação e a escola demanda um olhar crítico sobre esses meios e suas influências, de tal modo que o processo educativo em tempos da cultura digital, estabeleça condições concretas para que professores e estudantes desenvolvam uma percepção crítica sobre esses recursos, suscitando reflexões sobre a dimensão político-pedagógica dessas tecnologias e suas reais consequências em prol da formação ou semiformação de seus usuários.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, T. W. *Educação e emancipação*. 3ªEd. São Paulo: Paz e Terra. Tradução e Introdução de Wolfgang Leo Maar. 1995.
- _____. Teoria da semicultura. In: *Educação e Sociedade*. Campinas: n. 56, ano XVII, dezembro de 1996, p.388-411.
- _____. *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- _____; HORKHEIMER, M. *Dialética do esclarecimento*. São Paulo: Zahar, 1985.
- ANTUNES, D. C. Estética, percepção e política dos meios de comunicação: uma abordagem metodológica baseada nas reflexões de Adorno sobre a “voz do rádio”. In: PUCCI, B. [et.al] (Org.). *Atualidade da teoria crítica na era global*. 1ªed. São Paulo: Nankim, 2016, p.140-160.
- _____.; ZUIN, A. A. S. Do bullying ao preconceito: os desafios da barbárie à educação. In: *Psicologia e Sociedade*. Porto Alegre, v. 20, n. 1, 2008. p. 33-42.
- BARCELLOS, A. C. K. Mídia, consumo e infância na contemporaneidade: reflexões sobre o processo formativo e o desenvolvimento da autonomia. In: PUCCI, B. [et.al]. (Org.). *Atualidade da teoria crítica na era global*. 1ªed. São Paulo: Nankim, 2016, p.38-51.
- BORGES, B. I.; GOMES, L. R.; JESUS, O. F. (Org.) *Direito e democracia em Habermas*: pressupostos e temas em debate. São Paulo: Xamã, 2010.
- CASTELLS, M. A. *Sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1993.
- _____. *A era da informação: economia, sociedade e cultura*. Vol. 3, São Paulo: Paz e Terra, 1999, p. 411-439.
- _____. CASTELLS, M. *Creativity, Innovation and Digital Culture*. A Map of Interactions. Revista TELOS Creativity, Innovation and Digital Culture. 2011. Disponível em: <<https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=3.htm>> Acesso em 30 mar. 2016.
- COHN, G. (Org.) *Theodor W. Adorno*. São Paulo: Ática, 1986. (Coleção Grandes Cientistas Sociais, nº 54).
- COSTA, B. C. G. Telejornalismo e estética: configurações no ambiente digital. In: PUCCI, B. [et.al] (Org.). *Atualidade da teoria crítica na era global*. 1ªed. São Paulo: Nankim, 2016, p. 86-95.
- DALBOSCO, C. A. A formação humana na sociedade digital. In: MAIA, A. F.; ZUIN, A. A. S.; LASTÓRIA, L. A. C. N. (Org.). *Teoria crítica da cultura digital*: aspectos educacionais e psicológicos. 1 ed. – São Paulo: Nankim, 2015.
- DUARTE, R. *Teoria crítica da indústria cultural*. Belo Horizonte: UFMG, 2007.
- FANTIN, M. *Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil - Itália*. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.
- FERRARI, R. D. O poder da indústria cultural na Internet. In: *Anais do XVIII Congresso de Ciências do Esporte (CONBRACE) e V Congresso Internacional de Ciências do Esporte (CONICE)*. Brasília/DF. 2013.
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 11. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- GOMES, L. R. Cultura digital, esfera pública e educação. In: *Revista Latinoamericana de Filosofía de la Educación*. 2015. p.129-145.
- KELLNER, D. *A cultura da mídia*. Bauru, São Paulo: Edusc, 2001.

- LOPES, E. E. F. O uso do computador em sala de aula como prática cultural dos universitários. In: *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, v.9, n.1, 2014, p.164-176.
- LUCENA, S. Cultura digital e educação do século XXI. In: LUCENA, S. (Org.). *Cultura digital, jogos eletrônicos e educação*. Salvador: EDUFBA, 2014.
- MAAR, W. L. À guisa de introdução: Adorno e a experiência formativa. In: ADORNO, T. W. *Educação e emancipação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995, p.11-28.
- _____. Adorno: semiformação e educação. In: *Educação e Sociedade*. Dossiê Adorno e a Educação. São Paulo, v.24, n.83, 2003.
- _____. A indústria (Des)educa(na)cional: um ensaio de aplicação da teoria crítica no Brasil. In: *Teoria crítica e educação: a questão da formação cultural na Escola de Frankfurt*. PUCCI, B. (Org.). 4.ed. Petrópolis, RJ: Vozes; São Carlos, SP: EDUFSCAR, 2007.
- MAIA, A. F.; ZUIN, A. A. S.; LASTÓRIA, L. A. C. N. (Org.) *Teoria crítica da cultura digital: aspectos educacionais e psicológicos*. 1.ed. São Paulo: Nankin, 2015.
- MANCEBO, D.; OLIVEIRA, D. M.; FONSECA, J. G. T.; SILVA L. V. *Consumo e subjetividade: trajetórias teóricas*. Estudos de Psicologia, n. 7(2), 2002, p. 325-332.
- MARCUSE, H. *A ideologia da sociedade industrial*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1968.
- MARKMAN, R. S. *Música e simbolização – Mangubeat: contracultura em versão cabocla*. São Paulo: Annablume, 2007.
- PUCCI, B.; GOERGEN, P.; FRANCO, R. *Dialética negativa, estética e educação*. São Paulo: Alinea, 2007.
- SILVA, M. G. M. Mobilidade e construção do currículo na cultura digital. In: ALMEIDA, M. E. B.; DIAS, P.; SILVA, B. D.(Orgs.). *Cenários de inovação para a educação na sociedade digital*. São Paulo: Loyola, 2013.
- SILVA, P. S. Letramento digital e formação de professores na Era da web 2.0: o que, como e por que ensinar? In: *Hipertextus Revista Digital*, n.8, Jun. 2012.
- TOMASEVICIUS FILHO, Eduardo. *Marco Civil da Internet: uma lei sem conteúdo normativo*. Estud. av., São Paulo, v. 30, n. 86, pág. 269-285, abril de 2016. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142016000100269&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 29 de agosto de 2020. <https://doi.org/10.1590/S0103-40142016.00100017>.
- TÜRCKE, C. *Sociedade excitada*. Filosofia da sensação. Campinas: Ed. Unicamp, 2010.
- ZUIN, A. A. S.; PUCCI, B.; RAMOS-DE-OLIVEIRA, N. *A educação danificada: contribuições à teoria crítica da educação*. Petrópolis/São Carlos: Vozes/UFSCAR, 1997.
- ZUIN, V. G.; ZUIN, A. A. S. Professores, tecnologias digitais e a distração concentrada. In: *Educar em Revista*, Curitiba, n. 42, p. 213-228, Dec. 2011. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602011000500014&lng=en&nrm=iso>. Acesso em setembro de 2016.