

# PEDAGOGIAS DO DIGITAL E SUBJETIVIDADES NAS REDES ALGORÍTMICAS

Sandro Faccin Bortolazzo <sup>1</sup>

**Resumo:** Partindo da perspectiva pós-estruturalista dos Estudos Culturais em Educação, este artigo problematiza como as plataformas digitais vêm operando pedagogicamente no sentido de conduzir as condutas dos sujeitos. Dois movimentos de investigação são apresentados. O primeiro, apoiado em Camozzato (2012, 2014) e Camozzato e Costa (2013), concentra-se em analisar os deslocamentos no conceito de pedagogia, estabelecendo uma conexão com o universo digital. O segundo parte da Plataformização da Sociedade (VAN DIJCK, POELL e WAAL, 2018) e dos algoritmos como elementos de análise que, juntos, ensejam práticas cotidianas e subjetividades. Os resultados apontam características instigadas nos sujeitos, como mobilidade, conectividade, exposição e personalização.

**Palavras-chave:** Estudos Culturais; Plataformização da Sociedade; Algoritmos; Pedagogia Digital.

## Digital Pedagogies and subjectivities in algorithmic networks

**Abstract:** From the post-structuralist perspective of Cultural Studies in Education, this article problematizes how digital platforms have been operating pedagogically in terms of guiding subjects' conducts. Two research movements are presented. The first, based on Camozzato (2012, 2014) and Camozzato and Costa (2013), focuses on analyzing the shifts in the concept of pedagogy, establishing a connection with the digital universe. The second builds upon the Platform Society (VAN DIJCK, POELL, & WAAL, 2018) and algorithms as analytical elements that, together, foster everyday practices and subjectivities. The results indicate characteristics instigated in subjects, such as mobility, connectivity, exposure, and personalization.

**Keywords:** Cultural Studies; Platform Society; Algorithms; Digital Pedagogy.

---

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas (UFPel). E-mail: [sandrobertolazzo@hotmail.com](mailto:sandrobertolazzo@hotmail.com).  
Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-9145-1581>

## INTRODUÇÃO

Caso Sócrates estivesse vivo e mantivesse a máxima do “conhece-te a ti mesmo”, seria provável que o filósofo encorajasse os jovens de Atenas a usar relógios inteligentes e aplicativos para monitorar a pressão arterial, a temperatura do corpo, os movimentos, a frequência cardíaca, o ritmo do sono, a postura, a qualidade do ar circundante, a quantidade de água consumida, o volume de exercício diário etc. Tal assertiva não é meramente retórica. Nota-se uma aceitação das informações geradas por aplicativos e plataformas digitais como parte de um conjunto de verdades que estão na ordem do dia. Quer dizer, há um universo de números, projeções, sensores, câmeras de vigilância e algoritmos que produzem dados sobre os sujeitos, passando a engendrar práticas culturais e modos de vida.

Williams (1975), um dos expoentes dos Estudos Culturais Britânicos, afirmava que a cultura não estava circunscrita ao campo simbólico, mas incluía a dimensão material. Isso significa que os produtos materiais utilizados na vida cotidiana, a exemplo da televisão e, hoje, dos computadores, *tablets* e *smartphones*, representam maneiras pelas quais o mundo vem sendo experimentado. Williams (1975) destacou ainda que o elemento “cultura” se encontra presente em cada objeto, em cada meio de comunicação.

Adota-se, seguindo Stalder (2020, p.2), um entendimento ampliado de cultura “como a soma de todos os processos que definem coletivamente como vivemos as nossas vidas”. Nesse sentido, as plataformas *on-line* têm impactado significativamente as práticas cotidianas, conformando novas formas de interação, comunicação, expressão e tornando-se parte da experiência cultural na contemporaneidade. Essas tecnologias possibilitam o acesso a uma variedade de conteúdos e de conexões entre as pessoas, de um lado, e distintas relações de poder, do outro lado. As tecnologias não

são neutras, já que estão implicadas política, econômica e socialmente. Elas emergem do próprio agenciamento e das intenções humanas, surgidas para atender desejos, interesses históricos e culturalmente específicos (WILLIAMS, 1975).

Essa visão sobre tecnologia e cultura não é específica do digital, mas da cultura em geral. A especificidade do digital se dá a partir dos modos como os processos estão organizados, o que é “bem diferente de como costumavam ser na modernidade ocidental naquilo que o teórico Marshall McLuhan chamou de a Galáxia de Gutenberg, ainda nos anos 1960 (STALDER, 2020, p.3).

Partindo dos Estudos Culturais em Educação e considerando o plano material como parte do conjunto de práticas culturais, este artigo traz resultados de uma pesquisa bibliográfica e exploratória que tem por objetivo problematizar como as plataformas digitais vêm operando pedagogicamente no sentido de conduzir as condutas dos sujeitos.

Assim, em termos metodológicos, a pesquisa está disposta a partir de dois movimentos de investigação interligados. O primeiro movimento se apoia nos estudos de Camozzato (2012, 2014), Camozzato e Costa (2013), entre outros, concentrando-se em analisar os deslocamentos e flexões em torno da pedagogia. Tal movimento permite articular o universo digital junto ao campo das práticas pedagógicas.

O segundo movimento tem como premissas a ideia de Plataformização da Sociedade (VAN DIJCK, POELL e WAAL, 2018) e dos algoritmos (COULDRY e MEJÍAS, 2019; STRIPHAS, 2022; STALDER, 2018) como elementos de análise que, em conjunto, ensejam valores, práticas cotidianas e subjetividades. Trata-se de conjecturar a existência de Pedagogias Digitais (BORTOLAZZO, 2021) que tentam responder às demandas e contingências da sociedade contemporânea.

Dessa forma, os resultados da pesquisa sinalizam algumas lições ou mesmo pedagogias operadas pelo digital. Essas lições, efetuadas por meio de estratégias desenvolvidas, especialmente, por redes sociais, aplicativos e plataformas digitais, produzem subjetividades e incitam determinadas formas de aprendizagens para se viver no mundo de hoje. Quer dizer, os sujeitos são urgidos a incorporar predicados como a mobilidade, a flexibilidade, a conectividade, a personalização e a velocidade como partes do “manual” de sobrevivência dos sujeitos inscritos no século XXI.

### **PÓS-ESTRUTURALISMO, PEDAGOGIAS E SUAS CONEXÕES COM O DIGITAL: PRIMEIRO MOVIMENTO DA PESQUISA**

O primeiro enfoque desta pesquisa se ancora na vertente pós-estruturalista dos Estudos Culturais em Educação e explora o caráter pedagógico das atividades mediadas pelas plataformas digitais. Nesse sentido, parte-se do pressuposto de que o conceito de pedagogia está sujeito a deslocamentos, expansões e flexões.

A abordagem teórica pós-estruturalista intenta apontar as múltiplas formas pelas quais os discursos e as relações de poder são construídos, ao mesmo tempo em que se empenha em desconstruir essas mesmas estruturas de poder e saberes. De acordo com Foucault (1998), a questão não está em responder o que o poder é, mas como ele opera e quais são os seus mecanismos e estratégias.

Adotar a perspectiva pós-estruturalista nas pesquisas em educação, é, em certa medida, estabelecer um distanciamento das ideias concebidas na modernidade e das formas binárias de compreender o mundo. Na modernidade, a racionalidade científica recorria ao estruturalismo como uma ferramenta metodológica de análise para uma ampla gama de textos culturais, do cinema às histórias em quadrinhos, das fotografias aos programas de televisão. Um método estrutural, de inspiração em Saussure (1990) e Peirce (2000), permitia examinar os significados de qualquer texto por

meio de um sistema de “sinais”. Através da decodificação desses “sinais”, o estruturalismo buscava revelar como os meios de comunicação influenciavam o público. Enquanto o estruturalismo se dedicava a descobrir o “verdadeiro” significado dos textos midiáticos e as ideologias dominantes, o pós-estruturalismo se concentrava em estratégias menos deterministas.

Os trabalhos de Althusser (1971) e Gramsci (1999) podem ser considerados fundamentais no movimento pós-estruturalista. Ambos os autores reconheciam a intrincada e complexa natureza das ideologias e a possibilidade de interpretações múltiplas. Isso ocorre devido ao fato de que os sujeitos também resistem aos significados impostos, gerando um terreno fértil para a emergência de diversas leituras e compreensões. Como resultado, os textos culturais passaram a ser compreendidos como polissêmicos e com múltiplos sentidos.

O pós-estruturalismo surgiu como uma resposta ao domínio do estruturalismo. No mesmo caminho, Derrida (1995), influenciado pelos estudos de Freud, Heidegger e Nietzsche, revelou as contradições presentes em textos literários e filosóficos. Ele nomeou esse procedimento de “desconstrução”, retomando o termo “destruktion” de Heidegger (2006). Para Derrida (1995), a desconstrução seria um método de questionamento da ideia de que os conceitos e as palavras apresentam significados estáveis e fixos. Tanto os Estudos Culturais quanto o movimento pós-estruturalista, além de problematizar as relações de poder e significados, apontam para as diversas maneiras pelas quais o conhecimento é construído.

Assim, considerando os variados entendimentos sobre pedagogia e sua pluralização (pedagogias), quais seriam as “condições de possibilidade”, para usar uma expressão de Foucault extraída de Kant (2001), para que a pedagogia ganhasse flexões permitindo, inclusive, suas relações com o universo dominado pelas plataformas digitais?

Inicialmente, é necessário situar o termo “pedagogia” em um conjunto de conceitos inter-relacionados, como instrução, práticas de ensino, processos de aprendizagem, currículo, dentre outros. A pedagogia, tanto como teoria e prática escolar quanto como processo educacional, institucionalizado ou não, carrega implicitamente a ideia de conduzir os sujeitos de um estado a outro.

Bernstein (2001, p.364), ao expandir o conceito de pedagogia, destaca que vivemos em uma sociedade em que os aspectos pedagógicos estão presentes em diversos espaços de sociabilidade. “Governos, mídia, locais de trabalho e sistemas de ensino superior adotam uma lógica que implica uma aprendizagem contínua e ininterrupta ao longo da vida”. Outro estudo, de Camozzato (2014), sobre as Pedagogias do Presente, permite reconhecer que, a partir de vários meios e materialidades, práticas culturais podem ser produzidas, atuando de forma educativa. E se, ao invés de apenas uma pedagogia, “tenhamos agora muitos lugares e nomes a partir dos quais a pedagogia pode operar?” (CAMOZZATO, 2012, p.101).

Considerando a ampliação e a pluralização do conceito de pedagogia, importa compreendê-la como um “conjunto de saberes e práticas postas em funcionamento para produzir determinadas formas de ser sujeito”, relacionando-se “com o modo de conduzir os sujeitos, de operar sobre eles para obter determinadas ações...”. (CAMOZZATO e COSTA, 2013, pg. 27).

É aderindo ao que Camozzato e Costa (2013) denominaram de vontade de pedagogia – condição cultural que emerge nas décadas finais do século XX e que evidencia o funcionamento de uma marca distintiva e produtiva das pedagogias – que se somam as plataformas digitais, analisadas aqui como ferramentas que ampliam a perspectiva pedagógica, no sentido de conduzir e gerenciar várias das práticas cotidianas.

Num contexto de intensas transformações como o das últimas décadas (no campo da política, da tecnologia, da

ciência etc.), vemos uma explosão de pedagogias em operação nos incontáveis artefatos que atravessam nossas vidas cotidianamente. Um movimento que expõe as pedagogias infiltradas em todos os domínios, acionadas, assim, para guiar e gerenciar as vidas, dirigindo os sujeitos a determinados caminhos e modelos de referência válidos e desejáveis nos tempos de hoje. Afinal, onde há vontade de transformar os sujeitos há, também, pedagogias para tornar isso possível (CAMOZZATO e COSTA, 2013, p. 37).

Pode-se inferir que, diferentemente dos elementos pedagógicos encontrados em um ambiente de sala de aula tradicional, o caráter pedagógico das plataformas digitais captura os sujeitos por meio de marcadores como, por exemplo, as relações e habilidades desses sujeitos em lidar com artefatos digitais e as inúmeras possibilidades de comunicação, interação e acesso. Trata-se de um tipo de pedagogia, inscrita a partir das infraestruturas de dados digitais, com o propósito de capacitar os sujeitos a viverem e a se adaptarem a uma sociedade tecnológica. Logo, as tecnologias não estão implicadas apenas nas formas pelas quais o mundo é experimentado e habitado, mas vêm interrogando quais seriam as condições impostas aos sujeitos para que “possa introduzir-se, funcionar e servir de nó na rede que nos rodeia (FOUCAULT, 2008, p. 30).

No contexto de uma série de justificativas, é indubitável afirmar que as plataformas digitais têm alterado as formas de comunicação, assim como os diversos modelos de negócios. Exemplos notáveis incluem a indústria da música (Spotify), o setor de entretenimento (Netflix), o comércio eletrônico (Amazon), as soluções de transporte (Uber, Google Maps, Waze), o turismo (Airbnb, Booking), entre outros. Além disso, as redes sociais como Facebook, Twitter e Instagram, os aplicativos para *smartphones* e *tablets*, os canais do YouTube, a enciclopédia online Wikipédia, as diversas modalidades de ensino à distância e inúmeros espaços, artefatos e dispositivos ligados ao universo digital, estimulam outras sensibilidades e

maneiras de aprender, de compreender e de se relacionar com os outros e consigo mesmo.

Isso significa que, para além das práticas propriamente educativas, ou seja, institucionalizadas, há amplos e variados processos de condução das condutas dos sujeitos. Em Foucault (2013, p. 1056),

A “conduta” é, ao mesmo tempo, o ato de “conduzir” (mener) os outros (segundo mecanismos de coerção mais ou menos estritos) e a maneira de se comportar num campo mais ou menos aberto de possibilidades. O exercício do poder consiste em “conduzir condutas” e em ordenar a probabilidade. O poder, no fundo, é menos da ordem do afrontamento entre dois adversários, ou do engajamento de um em relação ao outro, do que da ordem do “governo”. (FOUCAULT, 2013, p. 1056).

A própria ideia de sujeito emerge como efeito das práticas de poder que o atravessam por completo e o constituem. Um poder que governa as condutas, as formas de saber, as práticas, as instituições (FOUCAULT, 2013). Dessa forma, resgatando a ideia de governo em Foucault (2013), não há uma restrição à esfera política. Governo é designado como uma forma de dirigir a conduta dos indivíduos ou de grupos de sujeitos. A condução das condutas, também de acordo com Foucault (2013), não é uma coisa nem um objeto que se possua, mas uma prática, uma tática, uma estratégia que se atualiza em uma relação de forças.

A condução ou direção das condutas pensadas junto às plataformas digitais só ganha visibilidade diante de um cenário em que se intensifica o consumo e o uso de *smartphones* e aplicativos digitais. Hoje é possível acessar uma infinidade de serviços: compras, pesquisa, comunicação, atividades de entretenimento e lazer etc. As plataformas não apenas conduzem as condutas dos sujeitos por meio da personalização e direcionamento de conteúdos, mas também



criam as próprias normas e valores da esfera digital, exercendo controle sobre o que é permitido ou não.

## **PLATAFORMIZAÇÃO, ALGORITMOS E SUBJETIVIDADES: SEGUNDO MOVIMENTO DA PESQUISA**

Vislumbra-se, a seguir, uma análise, partindo da ideia de Plataformização da Sociedade (VAN DIJCK, POELL e WAAL, 2018) e das ações dos algoritmos (COULDRY e MEJÍAS, 2019; STRIPHAS, 2022; STALDER, 2018) como instâncias produtoras de sentidos e que, em conjunto, ensejam valores e subjetividades.

A Plataformização da Sociedade, segundo Van Dijck, Poell e Wall (2018), é um processo em que as plataformas digitais assumem um papel central na organização social. O termo é utilizado para conceituar a vida social na qual os fluxos econômicos, políticos e culturais são modulados por um ecossistema globalizado de plataformas *on-line* impulsionado por algoritmos e alimentado pelo cruzamento de milhões de dados.

A Plataformização não indica um novo espaço público, virtual, separado e distinto do mundo real. Pelo contrário: os autores afirmam que as plataformas estão, agora, situadas no centro de nossas vidas e que estamos sentindo cada vez mais seu impacto em quase todas as práticas cotidianas. Neste ponto, é necessário explicar por que os autores sugerem as plataformas como um ecossistema. Van Dijck, Poell e Wall (2018) apontam para o fato de que as plataformas não operam independentemente, mas conectadas entre si, como em um ecossistema biológico. Para os autores, as plataformas são configurações tecnológicas, econômicas, sociais e culturais, não apenas dispositivos técnicos que facilitam diversos tipos de interações. Trata-se de uma arquitetura digital programável e projetada para organizar tais interações. Segundo os estudiosos, esse ecossistema funciona a partir de uma combinação de plataformas em rede administradas por um conjunto específico de

mecanismos que moldam as práticas cotidianas, transformando a maneira como as sociedades se organizam.

É possível afirmar que a maioria das plataformas é de propriedade das chamadas Big Five (Google, Apple, Facebook, Amazon e Microsoft), ou seja, as cinco grandes empresas de tecnologia que fornecem a estrutura base do ecossistema de plataformas no qual muitas outras plataformas e aplicativos se estabelecem. Os serviços dessas empresas incluem mecanismos de busca via navegadores, servidores de dados e computação em nuvem, *e-mails*, redes de publicidade, redes sociais, lojas de aplicativos, sistemas de pagamento, serviços de identificação, informações geográficas e de navegação etc. As plataformas se integram e atendem setores específicos, como o de notícias, transporte, finanças, turismo, educação, e assim por diante.

Como essas empresas e suas subsidiárias governam a sociedade por meio das plataformas? Van Dijck, Poell e de Waal (2018) identificaram três mecanismos dentro desse ecossistema: a dataficação, a comodificação e a seleção. A dataficação seria toda atividade traduzida em dados e processada por algoritmos. Essas atividades não apenas identificam elementos quantificáveis, como o que se compra, mas também rastreiam os contextos semânticos e relacionais, isto é, verificam o que se gosta ou até o que se poderia vir a gostar. Já o conceito de comodificação está atrelado à capacidade das plataformas de transformar “objetos, atividades, emoções e ideias *on-line* e *offline* em mercadorias negociáveis” (idem, 2018, p. 85-86), sendo a chave para esse tipo de modelo de negócio. A seleção, por sua vez, é definida como “a capacidade das plataformas de acionar e filtrar a atividade do usuário por meio de interfaces e algoritmos, enquanto os usuários, por meio de sua interação com esses ambientes codificados, influenciam a visibilidade *on-line* e a disponibilidade de conteúdos, serviços e pessoas específicas” (idem, 2018, p. 83).

No entanto, Van Dijck, Poell e de Waal (2018) afirmam que existem outros conjuntos de valores, como o bem público, a justiça, a responsabilidade social e o controle democrático, que são difíceis de proteger na sociedade de plataforma, uma vez que tais valores não são integrados à lógica econômica das plataformas nem podem ser inscritos em processos algorítmicos. Caso o sistema de plataformas permaneça como modalidade social e econômica dominante, quem será o responsável por uma sociedade de plataforma justa e democrática? Este é um tipo de pergunta que reflete o ressentimento evidente no debate público, alimentado pelas mídias, sobre questões como as práticas comerciais agressivas e altamente exploradoras da Uber ou a exploração, para fins políticos, dos dados privados dos usuários pela Cambridge Analytica. Muitos temem que as empresas de tecnologia estejam acumulando poder demasiado e que o interesse público esteja sendo negligenciado em detrimento do lucro. Mesmo assim, Van Dijck, Poell e de Waal (2018) não sustentam uma visão extremamente pessimista em relação às plataformas. Eles argumentam que as plataformas podem impactar positivamente a sociedade ao possibilitar, por exemplo, a criação de redes sociais e de apoio, aumentar a acessibilidade e a participação política ou permitir a inovação e o empreendedorismo.

As atividades das plataformas *on-line* só são possíveis com a utilização dos algoritmos. O termo “algoritmo” possui uma ligação com a palavra grega que significa número, *arithmós*. O significado mais comum de algoritmo é o de um processo formal ou conjunto de procedimentos, expressos matematicamente, que envolvem uma sequência lógica de instruções a serem seguidas para realizar uma atividade, geralmente com um número finito de etapas.

No cenário do universo digital, os algoritmos desempenham a função de converter grandes volumes de dados em informações. Eles transformam os dados em escalas e formatos compreensíveis à percepção humana. Dado o enorme número de *sites* disponíveis na

internet, é impossível lê-los na sua integralidade, o que nos leva a recorrer a serviços baseados em algoritmos de busca, como o do Google, que reduzem a quantidade de dados a algo gerenciável e traduzem para formatos compreensíveis. Contudo, os algoritmos são ambíguos. Ao mesmo tempo em que criam dependência, organizando e tornando o mundo informacional acessível e compreensível, também direcionam as condutas, atuam nas formas como pesquisamos e vão orientando nossos movimentos nos ambientes digitais. “É possível afirmar que as atividades dos algoritmos acabam por incorporar valores, comportamentos e suposições sobre o que é ou deveria ser importante ou irrelevante para resolver um problema, ou mesmo sobre o que deve ou não interessar e satisfazer as necessidades do usuário” (BORTOLAZZO, 2020, p. 9).

Além disso, os algoritmos são capazes de estabelecer novas hierarquias de poder ao condicionar o fluxo de informações. Um exemplo marcante são os filtros, elementos que se tornaram ubíquos aos processos de comunicação via redes digitais. Plataformas como Facebook, Instagram e Twitter filtram postagens, fotos, vídeos e notícias de acordo com um quadro de referências. Outro exemplo é o Google como plataforma dominante de filtragem. Ao realizar pesquisas, os algoritmos, com base no histórico de buscas, correlação de interesses e palavras-chave, filtram informações, atuando não apenas como mecanismo de pesquisa, mas de poder. Os filtros contribuem para a construção do mundo ao “empurrar” certas opiniões ou notícias para o centro das atenções enquanto outras são simplesmente ignoradas. É importante ressaltar que a filtragem não é imparcial, pois segue critérios que determinam o que pode ou não ser considerado importante. No caso das redes sociais, as estratégias de alcance se ampliam, abrangendo aspectos comerciais, políticos, econômicos, profissionais, comportamentais, educacionais, e assim por diante.

O Google, como exemplo novamente, possibilita o cruzamento de informações que resulta em um amplo conjunto de anúncios, propagandas, vídeos e materiais relacionados, gerados com base nas “impressões” digitais de cada usuário – histórico de pesquisa, itens visualizados e comprados. À medida que os usuários se expõem, as empresas têm maiores chances de obter informações sobre potenciais consumidores.

Essa forma de intervenção faz parte de um movimento contemporâneo que se baseia fortemente em recursos digitais. Além de criar um contexto social, algoritmos e plataformas produzem práticas culturais, consolidam normas, restringem experiências e limitam até mesmo o acesso às informações.

Analisa-se a operação dos algoritmos como um tipo de sociabilidade programada, na qual discursos e conhecimentos são submetidos às lógicas computacionais. Esse tipo de problematização se faz cada vez mais necessário, visto que as plataformas estão se expandindo de forma desregulada, trazendo implicações éticas que ameaçam não apenas a privacidade dos usuários (consumidores), mas a maneira como conduzimos nossas vidas.

A importância atribuída aos dados pessoais é o elemento fundamental do capitalismo na atualidade. Isso implica que, para as empresas terem acesso às informações dos usuários, seja necessário digitalizar diversas atividades, tornando-as passíveis de serem capturadas, rastreadas, mapeadas, contabilizadas e transformadas em mercadoria. Couldry e Mejias (2019) chamam esse estágio do capitalismo de “Capitalismo de Dados”, enfatizando a extração de dados como primordial. Agora não se trata apenas da publicidade, mas da comercialização dos dados em si. Embora esses dados sejam utilizados para promover o consumo, as empresas de tecnologia monetizam suas atividades através da apropriação e venda dos dados coletados via dispositivos como aplicativos para *smartphones*, sensores de biometria e câmeras de vigilância. De fato, os algoritmos podem

moldar nossa percepção do mundo. Ainda que o mundo não possa ser visto de forma objetiva, uma vez que há sempre outros filtros, como o da cultura, da linguagem, dos hábitos e das experiências, atualmente esse processo se tornou digitalizado.

Os algoritmos refletem um cotidiano digital no qual nossa atenção alimenta as plataformas. As atividades dos algoritmos respondem à nossa atenção e, ao avaliar como nossa atenção se configura, criam novos objetos. Assim, as plataformas não se limitam a oferecer serviços que geram e interpretam dados, há um esforço para compartilhar esses dados e integrá-los a novos serviços e processos. Quer dizer, um dos aspectos da Plataformização da Sociedade está na produção de nichos específicos, como notícias (Yahoo News, CNN), transporte (Uber, Waze), educação (Coursera), hotelaria (Booking, Airbnb), entre outros, que vão se configurando digitalmente.

## AS LIÇÕES DO DIGITAL OU PARA PENSAR AS PEDAGOGIAS DIGITAIS

Mediante estratégias operadas por algoritmos via plataformas digitais, este estudo – analítico, bibliográfico e exploratório – se propõe a conjecturar acerca da existência de Pedagogias Digitais (BORTOLAZZO, 2021) ou lições do digital como parte do conjunto de Pedagogias do Presente (CAMOZZATO, 2014).

Existe um campo conhecido como Pedagogia Digital (HIRSCH, 2012), que se dedica ao estudo da utilização das tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem. O livro *Digital Pedagogy in the Humanities* (HIRSCH, 2012) apresenta uma lista de conceitos relacionados à Pedagogia Digital, incluindo educação à distância, humanidades digitais, academias virtuais, aulas *on-line*, *e-learning* e ambientes virtuais de aprendizagem. No entanto, essas terminologias não estão alinhadas com o enfoque adotado neste estudo, pois a Pedagogia Digital aqui compreendida vai além da instrução formal

que se utiliza de tecnologias digitais em espaços escolares institucionalizados. Em vez disso, a Pedagogia Digital ou as pedagogias operadas pelo digital se baseiam em determinadas características estimuladas nos sujeitos no século XXI, dado o constante uso das plataformas digitais, tais como mobilidade, conectividade, exposição, personalização, velocidade, interatividade etc. Esses elementos moldam novas formas de ser sujeito e de habitar o presente, resultando em outras práticas pedagógicas, ou seja, em outras pedagogias.

Em termos conceituais, as Pedagogias Digitais se aproximam do conceito de Pedagogia Cultural (ANDRADE e COSTA, 2015; WATKINS et.al., 2015), isto é, há um reconhecimento da diversidade de espaços, relações e materialidades como práticas culturais com função educativa. Ademais, as Pedagogias Digitais estão associadas à ideia de que as plataformas digitais estão implicadas na produção de subjetividades.

Seguindo Camozzato (2014), a partir da noção de que a pedagogia está imbricada nos modos de conduzir os sujeitos, se faz necessário que ela assuma outras formas e que, inclusive, multiplique seus usos e adjetivos – como é o caso do digital – para continuar investindo continuamente na vida dos sujeitos.

Este tempo, instantâneo, cambiante, efêmero e tecnológico, exige um tipo de comunicação e de pedagogia que compreenda as dinâmicas sociais. É, portanto, dentro dessa matriz de inteligibilidade que se dispara a ideia de Pedagogia Digital, um tipo de pedagogia não centrada somente na utilidade e usabilidade de *hardware* e *software*, mas pensada a partir de uma perspectiva ampliada, aquela das telas dos telefones celulares, dos aplicativos, da convergência, da integração das linguagens e, sobretudo, das formas como tais mecanismos digitais têm invadido o cotidiano, moldado práticas, instituído modos de viver, de se relacionar, de construir narrativas. Dessa forma, outros processos (estratégias, abordagens, perspectivas

etc.) pedagógicos precisam ser pensados, problematizados, indagados e inventados diante de uma sociedade atravessada pelo digital.

Ao propor o conceito de Pedagogia Digital, sugere-se, então, quatro estratégias ou lições operadas pelas plataformas digitais. São elas: mobilidade, conectividade, interatividade (exposição) e individualização.

Artefatos digitais, a exemplo de *smartphones* e seus respectivos aplicativos, têm proporcionado um tipo de experiência distinta das vividas em outros momentos da história, que se resume à questão da mobilidade. A ideia de mobilidade se relaciona à capacidade de nos movermos, de forma física e virtual, em diferentes espaços e contextos, enquanto conectados.

A mobilidade, tanto para manusear aparelhos quanto para se movimentar junto aos dispositivos, assegura uma das lições do digital. Neste caso, a mobilidade é uma característica, utilizada para compreender os novos hábitos dos sujeitos, mas exibida, sobretudo, a partir de um tipo de aliança – dos artefatos e das plataformas digitais –, culminando na ideia de que inúmeras atividades podem ser realizadas em mobilidade, como o pagamento de contas, o envio de *e-mails*, a visualização de notícias, a comunicação com amigos e familiares. Enfim, essa característica possibilita, na prática, conduzir as vidas em mobilidade.

À medida que a mobilidade se entrelaça aos ambientes tecnológicos caracterizados por fluidez, rotatividade e mecanismos velozes, como na busca por informações na internet ou nas constantes atualizações das redes sociais, o manuseio de artefatos digitais requer que os sujeitos se adaptem a um regime contínuo de flexibilidade.



Para Giddens (1997), sociólogo britânico, a flexibilidade se tornou uma característica central nas relações sociais e nas instituições modernas. Outro sociólogo, Beck (2010), discute como a ideia de flexibilidade é demandada dos indivíduos em relação ao trabalho e à identidade. Segundo ele, a sociedade moderna não é mais caracterizada pela estabilidade, mas pela fluidez e pela necessidade de adaptação constante. Quer dizer, para Beck (2010), a flexibilidade torna-se a norma, e a capacidade de se ajustar a mudanças rápidas torna-se crucial à sobrevivência.

Essa adaptação pode ser considerada uma das formas de aprendizagem ou das Pedagogias Digitais. Conforme Urry (2007) sugere, é interessante considerar o surgimento de uma nova sociologia baseada na mobilidade, contrapondo-se à morfologia social estabelecida em sociedades territorialmente fixas. Da mesma forma, como apontado por Bauman (2001), os fluxos de capital e pessoas viajam com leveza, carregando apenas uma bagagem de mão composta por telefone celular e um computador portátil. Isso permite que os indivíduos embarquem e partam de qualquer lugar, sem a necessidade de permanecer em um determinado local além do tempo necessário.

Por um lado, é fato que, com a disponibilidade de uma ampla gama de aplicativos e serviços *on-line*, é possível aprender habilidades específicas, realizar pesquisas, acessar conteúdos especializados e participar de cursos e treinamentos. A mobilidade reforça a ideia de que não estamos restritos a um local físico ou a uma única maneira de acessar informações e participar de atividades, sejam elas educacionais ou não.

Por outro lado, a mobilidade traz desafios e questões éticas, como a necessidade de equilibrar o tempo gasto em dispositivos móveis com o tempo de interação presencial, o gerenciamento da privacidade e a capacidade de discernir informações confiáveis em um ambiente cada vez mais complexo. Por fim, a mobilidade nos

convida a refletir sobre os usos das tecnologias e nos informa que estar em mobilidade só é viável quando há conexão, característica que nos leva à segunda lição digital.

No contexto das plataformas digitais, um elemento imprescindível é o acesso à internet, seja por meio de redes sem fio de alta velocidade, como 3G, 4G ou 5G, ou por tecnologias como Wi-Fi e Bluetooth. Reside aí um fator decisivo para a atuação das Pedagogias Digitais.

É esperado que os indivíduos estejam permanentemente conectados. No entanto, não se trata apenas de estar conectado passivamente, mas também de agir e se movimentar rapidamente no espaço digital. Essa dinâmica exige a combinação de conectividade e velocidade, que hoje são imperativos culturais emergentes.

Os sujeitos são instigados a usar constantemente as plataformas digitais de forma veloz. Essa pressa é metaforicamente representada como uma corrida, um projeto no qual os pontos acumulados – à semelhança dos programas de fidelidade de companhias aéreas – mensuram os índices de produtividade de cada indivíduo. A busca pela velocidade é amplamente difundida em diversos espaços e é exaltada na publicidade de vários produtos, de macarrões instantâneos a remédios, permeada de *slogans* como “caia no sono rapidamente”, “alivie sua dor em segundos”, “remova suas rugas em poucas semanas” e “sua comida pronta em 3 minutos”. À medida que a velocidade se associa a uma infinidade de mercadorias, serviços e bens, o anseio por rapidez se torna aceitável e disponível.

Observa-se uma ênfase e fixação no tempo presente, no momento atual e nas noções de “aqui” e “agora”, resultado do que Harvey (2000) denominou de compressão espaço-temporal. O autor argumenta que os horizontes temporais estão se reduzindo cada vez mais, de modo que o presente se torna o único tempo perceptível. Ao passo que o tempo se acelera e as distâncias se encurtam,

impulsionados pelo avanço tecnológico e pela consolidação dos processos de globalização, passado e futuro parecem se dissolver, eclodindo o tempo presente. Segundo Harvey (2000, p. 219), essa compressão está relacionada ao aumento acelerado do ritmo de vida, que “venceu as barreiras espaciais a tal ponto que, por vezes, o mundo parece encolher sobre nós”.

Bauman (2008), ao abordar a mesma questão, enfatiza que qualquer localização espacial pode ser alcançada instantaneamente, eliminando assim a necessidade de privilegiar qualquer parte do espaço em particular.

Outro autor, Tomlinson (2008), conduz uma investigação sobre a aceleração que permeia as sociedades ocidentais desde a revolução industrial. O autor identifica as novas tecnologias de comunicação como os principais catalisadores para o surgimento de um “regime de imediatismo”. Esse fenômeno tem como características uma fusão cada vez maior entre o tempo de lazer e o tempo de trabalho, a dependência crescente da internet como fonte indispensável de informação, a preferência dos indivíduos por buscar conteúdos por meio de ferramentas *on-line*, o funcionamento contínuo de serviços e espaços urbanos e as questões relacionadas às patologias e frustrações decorrentes do uso da informática. Para Tomlinson (2008), o regime de imediatismo está associado a três significados que perpassam a cultura contemporânea. O primeiro está relacionado à instantaneidade, em que os indivíduos não podem mais desperdiçar tempo, buscando, assim, a satisfação imediata de seus desejos e necessidades. Outro aspecto é a noção de proximidade, em que algo é percebido como imediatamente próximo a alguém ou a alguma coisa, gerando um senso de urgência. O terceiro está ligado à onipresença das tecnologias digitais. O autor ressalta que essas tecnologias são os principais impulsionadores desse novo sentido atribuído ao tempo.

Dessa forma, o imediatismo emerge como uma particularidade presente nas sociedades contemporâneas, afetando não apenas as relações com o tempo, mas com as expectativas que moldamos ao longo da vida.

Quais seriam as Pedagogias Digitais inscritas no regime de imediatismo? Se, por um lado, desejos e necessidades são atendidos de forma imediata, processos de comunicação e de acesso às informações são facilitados, por outro, a sensação constante de urgência pode, por vezes, gerar estados de ansiedade e estresse. A valorização da velocidade também pode produzir uma cultura do descarte, como apontado por Bauman (2008), em que os objetos são consumidos e descartados rapidamente, sem que se considere os impactos ambientais ou mesmo sociais. Está presente a ideia da descartabilidade, uma vez que a superexposição às “novas tentações” serve como pré-requisito para o funcionamento da sociedade de consumidores (BAUMAN, 2008). Nesse sentido, o consumo de tecnologia, por exemplo, não está circunscrito apenas a *smartphones*, *tablets* e computadores, mas a uma incitação sempre crescente à aquisição de novos produtos e serviços.

A demanda por velocidade, conectividade e consumo só funciona com certa quantidade de exposição e interatividade, elementos fundamentais das abordagens pedagógicas digitais. Não é suficiente estar conectado às plataformas e aplicativos; é imprescindível engajar-se, participar ativamente e assumir posturas diante de eventos, imagens, notícias e vídeos etc. Em outras palavras, para se tornar e fazer parte desse ambiente digital móvel é indispensável uma dose considerável de exposição. À medida que os indivíduos se expõem cada vez mais, como pode ser observado nos convites constantes das redes sociais que solicitam atualizações sobre “o que você está fazendo”, os aplicativos adquirem maior popularidade e, por conseguinte, ampliam-se as oportunidades de coleta de informações acerca dos usuários.

As plataformas *on-line* têm expandido seu alcance a uma ampla gama de funcionalidades, abrangendo atividades diversas, como compras, serviços de carteira eletrônica, reservas de passagens e hospedagens em hotéis, acesso a extratos bancários e pagamentos, interação com amigos e familiares, leitura de livros e notícias, pedidos de comida, compartilhamento de fotografias, aprendizado de idiomas, cuidados com o corpo e a saúde, entre outras. A maioria das plataformas e aplicativos requer que os usuários/consumidores estejam conectados e dispostos a se expor, seja para avaliar a qualidade dos serviços, enviar recomendações e sugestões, ou mesmo para indicar o uso de determinado aplicativo a amigos. Nesse contexto, a exposição é uma estratégia comercial e uma forma de os sujeitos serem interpretados e capturados pelas Pedagogias Digitais.

A ênfase nas visibilidades e nas interações dos sujeitos com os aplicativos, mesclando-se com eles, atua em uma fronteira que produz subjetividades, constituindo igualmente um elemento de investimento das Pedagogias Digitais. No entanto, conforme argumentado por Foucault (2006), a relação do sujeito consigo mesmo não ocorre de forma individual, uma vez que a visibilidade depende do outro. Nas Pedagogias Digitais que se alinham aos discursos legitimados no presente, o “outro” pode se manifestar nas diversas plataformas e aplicativos que sugerem meios de lidar com o corpo, a educação, a família e a saúde. O outro pode ser representado, por exemplo, pelo professor em um aplicativo de ensino de línguas estrangeiras ou pela possibilidade de utilizar dispositivos de localização geográfica quando estamos perdidos na cidade. Essas pedagogias, mesmo sendo mediadas por dispositivos digitais móveis, têm como propósito ensinar os sujeitos a se exporem, transitarem, conhecerem e habitarem o contemporâneo.

No âmbito das subjetividades, uma das ênfases mais notáveis de investimento das plataformas digitais reside na busca pela individualização ou personalização. Essa estratégia, baseada nos

algoritmos, tem difundido a concepção de que os processos de formação, aprendizagem e diversas atividades do cotidiano podem ser adaptados ao ritmo, disponibilidade e necessidade de cada indivíduo.

De acordo com Manovich (2001), as telas digitais, como aquelas encontradas em *smartphones* e *tablets*, têm se tornado filtros que suprimem e, em muitos casos, substituem as telas de cinema, de televisão, e as páginas impressas dos livros, tornando-se um repositório das formas culturais contemporâneas e um recurso de uso individual. Muitas plataformas têm explorado e se baseado na mobilidade e interatividade proporcionadas pelas telas de artefatos digitais. Essa perspectiva é corroborada pelos aplicativos destinados ao ensino superior, como os MOOCs (Massive Open Online Courses), que oferecem cursos gratuitos a milhares de pessoas. Esses aplicativos que endereçam formas de aprendizagens móveis e individualizadas, são particularmente valorizados dentro de uma lógica que identifica os sujeitos como responsáveis por sua própria formação e capazes de potencializar habilidades e competências. Essa perspectiva se assemelha ao conceito de “empresário de si” proposto por Foucault (2008), que descreve os indivíduos que investem na busca pelo crescimento pessoal.

Diversos aplicativos, como os voltados para o ensino de idiomas estrangeiros ou aqueles que promovem cuidados com a saúde, funcionam como meios pelos quais os indivíduos passam a investir em si mesmos. Portanto, os processos formativos associados ao uso dessas plataformas podem ser encarados como escolhas em termos profissionais, mas também de estilos de vida. Há, nesse caso, possibilidades de pensar o quanto as plataformas instigam uma imagem do ser autônomo. Com a capacidade de acessar informações, personalizando necessidades, desejos e interesses, tem-se a oportunidade de assumir o controle do próprio processo de

aprendizagem/formação, escolhendo como, quando e o que aprender.

Nas plataformas digitais, diversas informações são coletadas e cruzadas, abrangendo dados demográficos, como idade e localização, hábitos e preferências, lugares frequentados e artistas favoritos, e até informações sobre o uso dos aplicativos, como a frequência em estar *on-line*. Esses dados são utilizados com o propósito de traçar perfis e prever comportamentos, resultando na personalização/individualização do universo digital. Quer dizer, os algoritmos têm a capacidade de personalizar as experiências dos usuários, filtrando e apresentando conteúdos de acordo com seus interesses e preferências.

Segundo Stalder (2020, p.4), os algoritmos não buscam apenas representar o mundo, mas criar uma realidade filtrada e personalizada. Nós é que alimentamos os mecanismos de recomendação das plataformas digitais, ou seja, as empresas têm sucesso quando nos mostram e oferecem conteúdos personalizados. Esse tipo de poder, que à primeira vista parece ilimitado, traz riscos, especialmente quando consideramos que as plataformas digitais mais utilizadas, como o Google, o Facebook, o Twitter e o Instagram, são controladas por agentes econômicos privados que operam em escala global. Isso significa que há uma transformação no tecido social causada pelos processos de coleta e uso de dados, que estão ligados à produção de significados, conforme discutido por Couldry e Mejías (2019).

Dessa forma, evidencia-se que as plataformas digitais desempenham um papel significativo na estruturação das sociedades. Com o avanço da digitalização, testemunhamos uma reconfiguração nos modos de existência. Seguindo as análises de Medeiros (2020) sobre algoritmos e subjetividades, é possível identificar duas perspectivas. A primeira está relacionada à composição de discursos presentes nas plataformas. As plataformas em si não possuem a capacidade de produzir discursos, mas operam

por meio de “algoritmos que controlam, coletam, manipulam e distribuem os discursos” (MEDEIROS, 2020, p.111) que contribuem para a formação de subjetividades. Já a segunda perspectiva considera as plataformas como dispositivos que promovem sua sistemática de controle a partir da “coleta, armazenamento, manipulação e disseminação de atividades políticas, sejam econômicas, sociais, éticas, estéticas, etc.” (idem, 2020, p. 112).

A atuação das plataformas digitais e as atividades de algoritmos vão além da antecipação de desejos e interesses individuais, elas detêm o poder de moldar um mundo a ser apresentado e difundido, tendo como base aspectos políticos, culturais, sociais, éticos, estéticos, econômicos, entre outros, o que contribui, sobremaneira, para a produção de subjetividades.

Portanto, ao refletirmos sobre os ambientes digitais, percebemos as implicações da coleta, armazenamento, cruzamento e manipulação de dados na maneira como essas plataformas podem agir sobre os sujeitos. Tal dinâmica se torna uma condição de participação no mundo digital, ou seja, para que um tipo de sociabilidade possa ser construída, é preciso que os sujeitos sejam capturados pelas pedagogias do digital.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao retomar os diferentes modos de atuação das Pedagogias Digitais (ou das lições do digital), como mobilidade, exposição, conectividade, velocidade e individualização/personalização, percebe-se que esses elementos representam formas de se movimentar e de interagir no mundo, com implicações significativas nos âmbitos profissional, familiar, de relacionamentos, da saúde e da educação. Assim, é necessário examinar as plataformas digitais a partir de suas funções pedagógicas, já que além de mostrar a flexibilidade no conceito de pedagogia, as plataformas podem se



configurar como espaços de atuação do que Camozzato (2014) apontou como Pedagogias do Presente.

A concepção de Pedagogia Digital é uma construção intrinsecamente ligada às mudanças na sociedade, especialmente por conta da penetração das plataformas digitais no cotidiano. Os diferentes níveis de atuação das plataformas, que envolvem algoritmos, aplicativos e amplos impactos sociológicos, apontam para uma agenda de pesquisa abrangente que visa expandir o campo da pedagogia a uma variedade de artefatos e espaços.

A Pedagogia Digital é um conceito criado dentro de um contexto específico para dar conta da realidade moldada pelo uso constante de plataformas digitais. As Pedagogias Digitais podem ser analisadas como um conjunto de estratégias que, em certa medida, moldam o tipo de sujeito que a sociedade busca formar. Para o propósito desta pesquisa, interessa questionar as Pedagogias Digitais, refletindo sobre como suas operações são capazes de produzir experiências e de transformar os indivíduos em sujeitos que conduzem suas vidas de maneira individualizada, que abraçam a mobilidade proporcionada pelas tecnologias e que estão disponíveis à exposição.

## REFERÊNCIAS

ALTHUSSER, Louis. **Ideology and ideological state apparatuses**. Trans. Ben Brewster. New York: Monthly Review Press, 1971.

ANDRADE, Paula Deporte de; COSTA, Marisa Vorraber. Usos e possibilidades do conceito de pedagogias culturais nas pesquisas em estudos culturais em educação. **Revista Textura**, Canoas, v.17, n.34, p. 48-63, 2015.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **A sociedade individualizada: vidas contadas e histórias vividas**. Trad. José Gradei. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BORTOLAZZO, Sandro Faccin. Pedagogias Digitais: entre smartphones e cultura digital. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, v.18, n.52, p. 27-50, 2021.

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

BECK, Ulrich. **Sociedade de Risco: Rumo a uma outra modernidade**. Trad. Sebastião Nascimento. São Paulo: Editora 34, 2010.

BERNSTEIN, Basil. From pedagogies to knowledges. In MORAIS, A; NEVES, I; DAVIES, B. and DANIELS, H. (eds). **Towards a sociology of pedagogy: the contribution of Basil Bernstein to research**. New York, Peter Lang, 2001.

CAMOZZATO, Viviane Castro. **Da Pedagogia às Pedagogias – Formas, Ênfases e Transformações**. Tese (Doutorado em Educação) Programa de Pós-graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

CAMOZZATO, Viviane Castro; COSTA, Marisa Vorraber. Vontade de pedagogia: pluralização das pedagogias e condução de sujeitos. **Cadernos de Educação**. Pelotas, n.44, p.22-44, 2013.

CAMOZZATO, Viviane Castro. Pedagogias do Presente. **Educação & Realidade**. Porto Alegre. v.39, n.39, p.573-593, 2014.

COULDRY, N.; MEJIAS, U.A. **The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism**. Stanford University Press: Stanford, 2019.

DERRIDA, Jacques. **A escritura e a diferença**. Trad. Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. São Paulo: Perspectiva, 1995.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970**. Trad. Laura F. A. Sampaio. Campinas: Loyola, 1998.

FOUCAULT, Michel. A governamentalidade In: Foucault, Michel. **Estratégia poder-saber**. Trad. Vera Lúcia Avellar Ribeiro. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006, p.281-305.

FOUCAULT, Michel. **Segurança, Território, População**. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FOUCAULT, M. **Ditos e Escritos II** - Arqueologia Das Ciências e História Dos Sistemas de Pensamento. Trad. Elisa Monteiro. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e Identidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do cárcere**. Trad. Carlos Nelson Coutinho. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Loyola, 2000.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Trad. Márcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis (RJ): Vozes, 2006.

HIRSCH, Brett. **Digital Humanities Pedagogy: Practices, Principles and Politics**. Open Book: London, 2012.

KANT, Immanuel. **Crítica da Razão Pura**. 5ª Edição. Trad. Manuela Pinto e Alexandre Morujão. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.

MEDEIROS, Jackson da Silva. Dispositivos de subjetividades: algoritmos nas redes de poder e informação. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 16, n. 1, p. 105-123, 2020.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. Trad. José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2000

STALDER, Felix. **The Digital Condition**. Cambridge: Polity Press, 2018.

STALDER, Felix. **A Condição Digital**. As lógicas maquínica e humana. XIX Simpósio Internacional IHU - A Escalada da Algoritmização da Vida em Tempos de Pandemia. 2020.

STRIPHAS, T. **Algorithmic culture**. *European Journal of Cultural Studies*, v. 18, n. 4-5, 2015. p.395-412.

TOMLINSON, John. **The culture of speed**. The coming of immediacy. London: Sage Publications, 2008.

VAN DIJCK, J.; POELL, T.; WALL, M. **The Platform Society: public values in a connective world.** Londres: Oxford Press, 2018.

WATKINS, Megan, NOBLE, Greg, DRISCOLL Catherine (Org). WATKINS, Megan. In: WATKINS, Megan, NOBLE, Greg, DRISCOLL Catherine. **Pedagogy and Human Conduct.** London: Routledge, 2015

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e Sociedade: 1780-1950.** Trad. Leônidas H. B. Hegenberg, Octanny Silveira da Mota e Anísio Teixeira. São Paulo: Ed. Nacional, 1969.

WILLIAMS, Raymond. **Television: Technology and Cultural Form.** Londres: Shocker Books, 1975.

URRY, John. **Mobilities.** London: Polity Press, 2007.

*Recebido em 09 de junho de 2023.*

*Aprovado em 15 de agosto de 2023.*