

CULTURA DIGITAL OU CIBERCULTURA: DEFINIÇÕES E ELEMENTOS CONSTITUINTES DA CULTURA DIGITAL, A RELAÇÃO COM ASPECTOS HISTÓRICOS E EDUCACIONAIS

Silvana Simão Baratto - Especialista em Educação a Distância, Especialista em Negócios Internacionais, Apoio Pedagógico no curso de Administração do Uniseb; Docente no curso tecnólogo de RH da Faculdade Anhanguera.

Luís Fernando Crespo - Mestre em Filosofia pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas; Doutorando em Filosofia pela PUC-SP.

Resumo

Este trabalho tem por objetivo apresentar alguns conceitos que constituem e caracterizam a cultura digital, ao longo do processo histórico, da humanidade. Para tal investigação, utilizou-se da revisão bibliográfica. O resultado obtido apresenta não só os elementos constituintes da *cibercultura*, bem como momentos históricos de movimentação e ação humanas, de forma a adaptar-se ao novo cenário proposto por esta cultura.

Palavras-Chave: cultura digital, *cibercultura*, informação, espaço, racionalização, educação.

Abstract

This work aims to present some concepts that constitute and characterize digital culture, along the historical process of humanity. For this research, we used the literature review. The result, not only presents the constituent elements of cyberculture, but also the historical moments of human movement and action, in order to adapt to the new scenario proposed by this culture.

Keywords: digital culture, cyberculture, information, space, rationalization, education

1. Introdução

O objetivo maior deste estudo é investigar, conforme acontecimentos sociais e históricos, definições e elementos constituintes da cultura digital. Assim sendo, todas as reflexões envolvidas neste levantamento se voltam para fazer emergir, ao longo da história, conceitos e ideias que já traziam em seu cerne o “embrião” dos conceitos referenciais de cultura digital. Sabemos que em épocas distintas, em cenários sociais diferentes, a história nos apresenta alguns conceitos que são elementos constituintes da cultura digital. O processo investigativo efetuado mostra-nos que a história em si é conectada, e que toda ação humana foi desenvolvida a partir de desejos (por exemplo, uma sociedade utópica) ou necessidades de adaptação aos cenários que se formavam (por exemplo, uma sociedade pós-revolução industrial).

Em um primeiro momento, apresentam-se algumas possibilidades de definição do que é a cultura digital. A partir de tais definições, investiga-se, em um segundo momento, os elementos constituintes desta cultura, em essência, os quais são apresentados conforme seus momentos históricos, a fim de fundamentá-los.

2. Cultura Digital – Definições

Ainda que o termo “*Cibercultura*” esteja difundido na sociedade contemporânea, não há uma conceituação, uma definição específica que encerre em si a ideia do que vem a ser a *cibercultura*. Isso é confirmado através de José Murilo Carvalho Junior (In: SAVAZONI; COHN, 2009, p 10): “[...] existe uma real carência de representação conceitual para os fenômenos surgidos no âmbito da cultura digital [...]”. Talvez por ser algo extremamente atual, ainda necessite de maiores investigação e análise.

Mas para adentrarmos nesse universo fantástico da *cibercultura* e seus meandros, faz-se necessário retomar o significado do que é cultura, na sua forma mais profunda. Para Bragança de Miranda (2010 apud DOMINGUES, 2010, p.17), “[...] não é preciso explicar que a cultura é o reflexo do universo de possibilidade da ação humana”.

Assim sendo, se a cultura é um reflexo da ação humana, a cultura se constitui de ação do homem, na sociedade; criando formas, objetos, dando vida e significação a tudo o que o cerca. É essa ação humana que permitiu o surgimento do computador e por conseguinte, o surgimento da cultura digital. E esta passa, em seguida, a fazer parte de vários aspectos da vida humana, na aprendizagem pedagógica, na vida afetiva, na vida profissional, na simbologia da comunicação humana. Desse modo, vimos surgir uma nova estruturação de pensamentos, práticas e conceitos. Cabe ressaltar aqui, que a cultura não se transforma em digital, mas sim, ela busca se adequar ao cenário digital, ao mundo virtual.

Segundo o ex-secretário executivo do Ministério da Cultura, Alfredo Manevy (In: SAVAZONI; COHN, 2009, p. 36), em entrevista, “ele entendia a cultura digital não como uma tecnologia, mas como um sistema de valores, de símbolos, de práticas e de atitudes”. E ele vai além quando afirma:

Eu entendo o homem não apenas como um animal econômico, mas também como um animal político e simbólico, que é um ponto de partida que o digital aborda. Então eu vejo a cultura digital como uma tecnologia sem dúvida nenhuma, uma etapa da tecnologia, mas fundamentalmente um sistema de práticas e valores que está em disputa permanente na vida contemporânea.

Essa reflexão também se repete nas palavras do Coordenador do Laboratório Brasileiro de Cultura Digital, Cláudio Prado (In: SAVAZONI; COHN, 2009, p.45):

A cultura digital é a cultura do século XXI. É a nova compreensão de praticamente tudo. O fantástico da cultura digital é que a tecnologia trouxe à tona mudanças concretas, reais e muito práticas em relação a tudo que está acontecendo no mundo, mas também reflexões conceituais muito amplas sobre o que é a civilização e o que nós estamos fazendo aqui.

3. Cultura Digital – Caracterizações

Após algumas possibilidades de definição do que é a *cibercultura*, uma vez que haja tantas outras definições, pois ainda é algo novo, em um cenário novo, surge a necessidade de ir além da definição, investigando sua essência. Para tanto, expomos o universo de alguns (dentre tantos outros) dos elementos constituintes da *cibercultura*.

3.1. O Ato De Compartilhar

Se pesquisarmos a palavra “compartilhar”, encontraremos como significado a palavra “partilhar”, relaciona-se a “partilha”, “repartir”. Participar da *cibercultura* também é um ato de partilhar informações, sejam em redes sociais, entre amigos ou em redes profissionais, com o mercado. O “compartilhamento” é confirmado por Alfredo Mavey (In: SAVAZONI; COHN, 2009, p.35):

Agora, se pensarmos como cultura e não só como suporte, acredito que captamos a essência desta transformação, que é a cultura das redes, do compartilhamento, da criação coletiva, da convergência. São processos vivos de articulação, processos políticos, sociais, que impactam nosso modo de vida, de construção e de formulação. E que encontra no digital não um suporte, mas um modo de elaboração.

É dentro desta consciência do “compartilhar”, do “tornar comum” e “acessível” ao outro, que remetemos nossa reflexão para o cerne filosófico e encontramos nas raízes do socialismo, sua expressão máxima do ato da partilha, da socialização de algo, seja material ou imaterial.

Aqui, temos um aspecto do socialismo, enquanto essência ideológica dos quesitos igualdade, acessibilidade, e não na sua conceituação política e econômica, com a figura do Estado. Conforme José Murilo Carvalho Jr. (In: SAVAZONI; COHN, 2009, p. 10):

A resignificação do termo “socialismo” para se referir aos arranjos inovadores de compartilhamento e colaboração típicos dos coletivos conectados pela internet gerou controvérsia (...). Entretanto, como argumenta Kelly, o tal “socialismo digital” (“socialismo sem Estado”?) parece agregar em suas hostes tanto os libertários clássicos que odeiam governos em geral, quanto os movimentos políticos globais críticos ao domínio excessivo da lógica de mercado.

Mas é importante destacar, neste momento, que não há intenção de relacionar diretamente cultura digital e o conceito de socialismo. O que de fato, pretende-se, neste

momento é, conforme citação acima, ressaltar um dos aspectos do socialismo, que a partir dos conceitos de “partilha”, também se insere no conceito de *cibercultura*.

Contudo, analisando pela ótica da Educação a Distância, estabelecemos relação direta entre esta e o conceito de democracia, em sua essência.

[...] É importante lembrar que a EAD se instituiu no cenário internacional com base no princípio da democratização da educação, [...] público esse disperso geograficamente e impossibilitado de se deslocar para os centros de formação [...] (CORRÊA, 2007, p.10).

3.1.1. Thomas Morus e o Ideal de Sociedade - As Raízes do Compartilhar

Ao recorrermos à “Utopia” (obra escrita em 1516), de Thomas Morus, não pretendemos estabelecer conexões com conceitos de produção, mas sim com o conceito de “lugar nenhum”; e não menos importante, de ruptura de padrões sociais, onde um tem muito e o outro não tem nada.

Embora o caráter essencialmente imaginário e quimérico da "Utopia", a obra de Morus fica na história do socialismo como a primeira tentativa teórica da edificação de uma sociedade baseada na comunidade dos bens. E o seu nome ficou para sempre incorporado ao vocabulário universal como o significado do todo sonho generoso de renovação social [...] (GARCIA, 2007, p. 03).

Citar Thomas Morus é resgatar o conceito do socialismo ideológico. É nas bases de uma sociedade “utópica” que temos as raízes do compartilhar, do dividir, sem exclusões, do acesso a tudo e todos, de forma igualitária e justa.

Como um dos grandes humanistas do Renascimento, Morus narra em sua obra um ideal de sociedade muito além da realidade na qual vivia. Na cidade de Morus, Utopia, havia um plano perfeito, ideal e em comunhão, um plano de troca e de benefícios mútuos.

3.2. Conceito de (Des) Territorialidade

Neste momento, passamos a analisar a cultura digital e sua relação com os conceitos de “territorialidade” e “desterritorialidade”, haja vista a ideia de “espaço” ter sido alterada no final do século XX e início do século XXI, em termos filosóficos (ainda que em termos físicos, isso tenha ocorrido no início do século XX, com a migração do indivíduo do campo, para as cidades). Segundo o professor Rogério Haesbaert (In: CASTRO; GOMES; CORRÊA, 2000, p. 166), a “tecnologia é desterritorialização, a ponto de considerá-la a grande questão do final do século XX”. Ele vai além em sua reflexão, apontando que:

[...] Na verdade, podemos encontrar lado a lado a globalização econômica estimulada por redes tecnológicas cada vez mais sofisticadas, movimentos neoterritorialistas de (re)enraizamento, que muitas vezes promovem a (re)construção

de identidades tradicionais [...] (HAESBAERT, In: CASTRO; GOMES; CORRÊA, 2000, p.167)

Adentramos o campo do conceito de “desterritorialidade”, ou seja, aspecto diretamente ligado ao conceito de cultura digital. Esta, enquanto fenômeno que recria o espaço e promove deslocamentos. Assim sendo, novas identidades são criadas, não havendo mais a apropriação espacial. Essa lógica se estende do campo cultural até o geográfico, como sendo a produção cultural, seja ela qual for, passível de execução em qualquer localização geográfica. Neste ponto, passamos a perceber a produção gerada a partir da cultura digital, como algo “desterritorializado”.

Isso se comprova a partir da afirmação do economista Ladislau Dowbor (In: SAVAZONI; COHN, 2009, p. 60):

O fator urbano é recente para a civilização humana. Hoje, 84% da população mundial é urbana. Há meio século, 2/3 da população era rural. Essa inversão é muito intensa, e ainda precisa ser dimensionada. O que tem de novo na era digital é que antigamente se dizia que um município muito pequeno não era viável culturalmente, não dá para viver, porque é muito isolado, sem interação. Quando você entra na era digital, essa questão não existe mais. O conceito de espaço mudou. Já se falou que o espaço morreu. Na prática, isso desloca as visões. É um deslocamento do conceito da territorialidade.

Esse deslocamento espacial (e também geográfico) traz consigo uma mudança de necessidades humanas. No início, o homem se desloca em busca de seu alimento, para sua sobrevivência e, a do grupo. Em grupos nômades, povoam vários pontos do globo terrestre e migram de um lugar a outro, ora deixando o espaço por falta de alimento ora deixando o espaço por dominação de outros grupos. Como Geoffrey Blainey, em “Uma breve história do mundo”, cita: “Era mais uma corrida de revezamento do que uma longa caminhada. É possível que um grupo de talvez 6 ou 12 pessoas avançasse uma pequena distância e decidisse se estabelecer naquele lugar” (BLAINEY, 2008). A necessidade humana de sobrevivência permeou o movimento contínuo de busca espacial.

Contudo, passada a necessidade de alimentar-se, de sobreviver ao meio, pela busca do alimento; após milhares de anos, presenciamos uma nova necessidade humana: a necessidade de informação. Essa nova necessidade, faz com que o homem se desloque entre inúmeros espaços, assim como era no passado, porém, agora, sem limitações geográficas. Segundo Herlander Elias (2007, p. 37):

Neste ponto é que o ciberespaço é precisamente pura revolução: é o local onde podemos fazer tudo. Só que as cidades já representavam isso no mundo físico pré-eletrônica. Era o espaço urbano que tinha todas as condições (boas e más) de vida inexistentes noutros locais. Hoje, passando da fase de procura de comida à fase de procura de informação, o ciberespaço, em jeito de Google, é o “espelho, espelho meu” que contém todas as respostas, aquilo que nos devolve a imagem do real que

temos hoje. O real é composto de um presente veloz, um futuro hiper-plástico e um passado em ruínas.

Dentro do conceito geográfico quanto à capacidade de produção cultural, podemos estender a ideia e estabelecer relação direta com um dos propósitos do surgimento da educação à distância. Segundo Corrêa (2007), “historicamente, a EAD surgiu para superar as distâncias geográficas”, o que comprova mais uma vez o caráter desterritorializante do universo digital.

3.3. O Conceito de Produção

Com o advento da Revolução Industrial (final do século XVIII), o processo de produção passou a ser caracterizado pela especialização, por parte do empregado, de um aspecto único de todo o processo fabril. Ou seja, sob regras da fábrica, o operário passava a maior parte de seu tempo dentro dela, efetuando ações repetitivas, tornando-se responsável por apenas uma etapa de todo o processo de produção. Tal situação foi retratada através de um clássico do cinema preto e branco, sob a direção e atuação de Charles Chaplin, intitulado “Tempos Modernos” (1936), no qual o próprio Chaplin, encenando um operário, efetua a mesma ação (aperto de parafusos de placas, em uma esteira) por inúmeras vezes.

Nessa ótica, percebemos o caráter de “especialização” do indivíduo no processo de produção, afunilando o processo de conhecimento e criação. Com o advento das tecnologias de informação e, portanto, da cultura digital, temos uma inversão desse conceito que se arrastava desde o final do século XVIII, ou seja, ao invés de especialização, temos a unificação, proposta pela *cibercultura*.

Conforme o sociólogo Sérgio Amadeu (In: SAVAZONI; COHN, 2009, p.68) menciona:

Desde o Renascimento, e com a evolução do capitalismo também, você foi tendo especializações. Então todo o mundo industrial é um mundo de especialização, é um mundo de divisão do trabalho intensa. É o mundo da autoria, para poder precificar; é todo o mundo que vai se expandindo como uma produção em grande escala do tipo industrial. Aí o que é que acontece? A partir dos anos 60, com a expansão das tecnologias de informação, você tem uma reversão desse processo. Práticas sociais que eram extremamente marginais ou secundárias, a partir do momento que utilizam essas tecnologias da informação e utilizam estas tecnologias em rede tomam um corpo maior, e nós temos um processo de reversão dessa tendência. Então, tudo o que era separado, especializado, passa a ser unificado na rede.

4. Tecnologia e Racionalização

Ao citarmos momentos históricos da humanidade, como no caso da Revolução Industrial, no século XVIII, retomamos um conceito da época (e o qual permeou a essência do

que foi tal revolução) e até hoje se constitui na base de toda produção científica: a Racionalização.

Lidar com a cultura digital não é somente um ato embasado na tecnologia, mas também se configura em um ato de racionalidade. Ou seja, por meio de processos matemáticos de criação e produção (razão), o homem tem ao seu dispor um novo universo totalmente ilimitado, seja fisicamente, seja espacialmente; não há delimitações, seja de que natureza que for. Encontramos aqui mais um conceito atrelado à essência da *cibercultura*. Conforme Herlander Elias (2007, p. 23):

O ciberespaço é considerado, a meu ver, um “lugar-máquina”, porque é de facto (*sic*) fato um espaço que concilia dois elementos extremamente importantes; um é a tecnologia, o outro o racionalismo. Parecem coisas iguais, mas na verdade não o são. O que faz do ciberespaço um tema tão apaixonante é o facto (*sic*) fato de se tratar de um espaço da técnica que permite o racionalismo e, ao mesmo tempo, a alucinação. O ciberespaço é assim o ponto de reunião de algo que se encontrava fragmentado e deixado ao acaso na modernidade (a tecnologia). Neste sentido o ciberespaço é um novo universo, um único mundo que tudo contém, inclui e se encontra em expansão incontrolável, como o cosmos. (ELIAS, 2007, p.23)

Este autor vai além em sua análise e comentários, afirmando ser o ciberespaço “tudo o que os grandes inventores quiseram criar e não conseguiram, é o sonho de Da VINCI, ÉDISON e EINSTEIN” (ELIAS, 2007, p. 34). Tal conclusão do autor deixa notavelmente claro o caráter racionalista envolto na cultura digital, uma vez que ele cita três dos maiores inventores da humanidade, e toda invenção apoia-se na razão.

5. Cultura Digital e Educação

Tratar de cultura digital remete-nos aos meandros da educação a distância. Ambos os temas se cruzam, complementam-se e se inter-relacionam. Neste capítulo, trataremos da relação entre cultura digital e EAD, pois não seria justo levantar tantas concepções e caracterizações do que é a *cibercultura*, sem analisar os aspectos que unem ambos. Desse modo, este estudo também pretende investigar quais aspectos da cultura digital são perceptíveis no processo da EAD.

O ex-ministro da Educação, Fernando Haddad (In: SAVAZONI; COHN, 2009, p.29) citou que “a educação exigia a dimensão da cultura e que esta, por sua vez, seria o motor da educação”. É dentro dessa ideia que vamos tratar agora do conceito de cultura digital e sua relação com a educação (e mais precisamente, com a educação a distância). Segundo o ex-ministro, a forte interdisciplinaridade entre as novas tecnologias e a educação permite mudanças comportamentais entre alunos e professores e também na forma de produção didática. Dentro desse aspecto, o ex-ministro retoma ideias e conceitos tratados anteriormente nesta investigação, confirmando-os:

Os editais do MEC preveem a interdisciplinaridade, esta é uma exigência da era digital, e já no livro há essa preocupação. Curiosamente, só foi a partir do novo paradigma que nós percebemos o quão pouco ousados fomos historicamente na concepção de materiais impressos. Quando aparece a oportunidade dada pelas novas técnicas é que se nota uma reaproximação de áreas que estavam se fragmentando. Essa busca da unidade perdida se tornou uma exigência do próprio objeto. Nós não temos hoje mais facilidade de dispensar a interdisciplinaridade (HADDAD In: SAVAZONI; COHN, 2009, p. 28)

O ex-ministro retoma o conceito de unificação proposto pela *cibercultura*, conforme vimos acima, quanto ao processo de produção. Além disso, ele retoma e expande o conceito de espaço do ensino e da aprendizagem, como algo cuja modernidade “implode”, permitindo, de forma utópica uma sociedade de troca de conhecimento mútuo e benéfico:

A relação hierárquica entre educador e educando já se quebrou há muito tempo do ponto de vista pedagógico. Você sabe que a assimetria existe entre professor e aluno, mas ela é uma linha de duas mãos. Todo bom professor sabe o quanto aprende em sala de aula. Esta dialogia a que eu me referi anteriormente supera a questão espacial, porque ela pode ser feita remotamente.

Esta tem que ser a marca da sala de aula, tem que ser a marca da relação de ensino e aprendizagem. O que você tem com essa modernidade é a possibilidade de explodir esse paradigma superando as questões temporais e espaciais, utopicamente pensando numa sociedade do conhecimento em que todos aprendam com todos, que haja interação no sentido produtivo do termo, e as pessoas possam realmente trocar suas experiências para benefício mútuo. (HADDAD In: SAVAZONI; COHN, 2009, p. 30)

6. O Sentimento de Autonomia

Se a cultura é o motor da educação, conforme citado acima, podemos pensar na cultura digital como um motor de extrema potência para a educação. A cultura digital, cotidiana e vivenciada por crianças, jovens e adultos tornou-se incentivo ao aprendizado de forma autônoma e, portanto, prazerosa. O sentimento de autonomia é algo que fortalece a busca pelo conhecimento, pelo novo, pela descoberta.

Segundo o ex-ministro da cultura, Juca Ferreira (2009):

Eu diria mais, é um meio de comunicação que a escola não deveria ignorar como uma parte de uma possibilidade enorme de educação. Primeiro porque é prazeroso, os meninos tem um sentimento de autonomia, e se você usar aquilo como um mecanismo de fortalecimento da relação com o mundo, da curiosidade, por ali pode fortalecer a leitura, a escrita, a curiosidade com o mundo, a conexão com temas. Ainda o uso é muito precário, a dimensão comercial se instalou mas há produções de qualidade. Esses suportes poderiam ser pensados até dentro de um sistema mais profundo de disponibilização de base cultural [...] (FERREIRA In: SAVAZONI; COHN, 2009, p. 21)

Se pesquisarmos o significado da palavra “Autonomia” vamos encontrar a “faculdade de se governar por si mesmo” e “aquele que não depende do outro”. Seres de aprendizagem autônoma, ganham forma, na *cibercultura*. Essa é a postura, o novo padrão de comportamento gerado a partir da cultura digital e a qual permeia, pois de outro modo

não seria possível a instituição de uma educação remota. Assim, aprender com autonomia é um dos aspectos da educação a distância e uma das grandes finalidades da educação em si.

O princípio da educação não pode ser outro a não ser o da autonomia do indivíduo. O que se quer educando é a possibilidade das pessoas se desenvolverem autonomamente e que possam pertencer a uma comunidade política de uma maneira consciente e ativa. Então a educação tem este fim acima de qualquer outro. É óbvio que existe a questão da tradição do conhecimento, a questão do desenvolvimento científico tecnológico do país, a dimensão da vida em sociedade em geral. Mas eu diria que a constituição de indivíduos autônomos é a finalidade da escola pública, a finalidade da educação de uma maneira geral (HADDAD In SAVAZONI; COHN, 2009, p. 26-27).

7. Conclusão

Este trabalho não só apresentou os aspectos constituintes da cultura digital, como faz-nos refletir sobre o papel dessa versão de cultura, adaptada ao cenário virtual, enquanto elemento sob o qual também interage a educação a distância.

É importante analisar também que após tamanha investigação dos conceitos que envolvem o que é a *cibercultura*, foi possível perceber que houve todo um movimento histórico e de ação humana, como que “preparadores de terreno” para o que seria a cultura digital que conhecemos hoje. É visível a importância do movimento humano, a todo instante, pelo legado de sobrevivência, empreendendo esforços, alterando comportamentos e fazendo história.

De certa forma, parafraseando o autor Herlander Elias, tudo o que Da Vinci, Édison, e, pode-se acrescentar, Morus, sonharam, tornar-se-ia realidade muitos e muitos anos depois, quando o homem, a partir do seu campo de ação, transforma sua realidade e a de seu semelhante.

Conclui-se assim que a cultura digital em qualquer definição que possa ser dada, constitui-se, em essência, de compartilhamento, desterritorialização, racionalização, unificação e autonomia.

Referências

BLAINEY, Geoffrey. **Uma breve história do mundo**. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/livros_mais_vendidos/trechos/uma-breve-historia-do-mundo.shtml> Acesso em: 12/set/2012

CASTRO, Iná Elias de; GOMES, Paulo César da Costa; CORRÊA, Roberto Lobato (Orgs.). **Geografia: conceitos e temas**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

CORRÊA, Juliane e Colaboradores. **Educação a Distância**: orientações metodológicas. Porto Alegre: ARTmed, 2007.

DOMINGUES, José António. **O paradigma mediológico**. Debray depois de McLuhan. Covilhã: LabCom, 2010. Disponível em: < http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110817-domingues_paradigma_2010.pdf> Acesso em: 19/set/2012

ELIAS , Herlander. **Néon Digital**: um discurso sobre os ciberespaço. Universidade da Beira Interior: LabCom, 2008. Disponível em : <http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110824-elias_herlander_neon_digital.pdf.> Acesso em: 05/set/2012.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Minidicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

GARCIA, Nélon Jahr. **Utopia**: Thomas Morus. Edição: Ridendo Castigat Mores, 2001. Disponível em: < <http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/utopia.html>> Acesso em: 13/ago/2012.

MACHADO, Fernanda. **Revolução Industrial**: evolução tecnológica transforma as relações sociais. Seção História Geral- Ensino Fundamental. Disponível em: <<http://educacao.uol.com.br/historia/revolucao-industrial-evolucao-tecnologica-transforma-as-relacoes-sociais.jhtm>> Acesso em: 21/julh/2012.

SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (orgs). **Cultura Digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue Editorial Ltda, 2009. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/09/cultura-digital-br.pdf>> Acesso em: 23/jul./2012