

## Reflexos da Dromocracia Ciber cultural na Educação Contemporânea<sup>1</sup>

*Henrique Nou Schneider<sup>1</sup>*

*Ártemis Barreto de Carvalho<sup>2</sup>*

*Daniele Santana de Melo<sup>3</sup>*

*Elissandra Silva Santos<sup>4</sup>*

*Max Augusto Franco Pereira<sup>5</sup>*

### Resumo

Este texto faz algumas reflexões acerca da educação na contemporaneidade no contexto da dromocracia ciber cultural, conforme apresentada por Eugênio Trivinho em seu livro "A Dromocracia Ciber cultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada" (2007). O objetivo é analisar como se dá a abrangência da velocidade ciber tecnológica no campo educacional a partir da discussão levantada por Trivinho (2007) quando afirma ser a velocidade um fenômeno social, violento e paradigmático da ciber cultura. Segundo o autor, neste contexto de violência dromocrática, o indivíduo passa a ser classificado como "dromoapto" ou "dromoinapto", isto é, os que são e os que não são capazes de se adaptarem à velocidade e às práticas da cultura digital, respectivamente. Neste sentido, este artigo visa chamar a atenção para os reflexos dessa dromocracia ciber cultural para a escola, para os professores e para o sistema educacional.

**Palavras-chave:** Dromocracia Ciber cultural; Ciber cultura; Educação contemporânea.

## Reflections of Dromocracy Cyber cultural in Contemporary Education

### Abstract

This paper makes some reflections on education in the context of dromocracy cyber cultural, as presented by Eugene Trivinho in his book "The dromocracy cyber cultural: the logic of human life in civilization advanced media" (2007). The objective is to analyze how is the scope of the speed ciber tecnológica in education from the discussion raised by Trivinho (2007) claims to be the speed when a social phenomenon, violent and paradigmatic of cyber culture. According to the author, in this context of violence dromocrática, the individual shall be classified as "dromoapto" or "dromoinapto", ie those who are able or not to adapt to the speed and the practices of digital culture, respectively. Therefore, this article aims to draw attention to the effects of this dromocracy cyber cultural to school, for teachers and the educational system.

**Keywords:** Dromocracy Cyber cultural; Cyber culture; Education Contemporary

<sup>1</sup>Coordenador do Grupo de Estudos e Pesquisa em Informática na Educação (GEPIED/UFSC/CNPq) e Professor responsável pela Disciplina "As Novas Tecnologias e a Educação" do Mestrado em Educação da UFSC (NPGED/UFSC); Doutor em Engenharia pela UFSC com enfoque em Informática Educativa e Mestre em Ciência da Computação pela UNICAMP. É Professor Adjunto da UFSC lotado no Departamento de Computação (DCOMP/UFSC), colaborando, também, com os Núcleos de Pós-Graduação em Educação na área "Formação de Educadores: Saberes e Competências" (NPGED/UFSC) e Pós-Graduação em Ciência da Computação (PROCC/UFSC). É também Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe (IFS). E-mail: hns@terra.com.br

<sup>2</sup>Aluno do Mestrado em Educação (NPGED/UFSC), sob a orientação do Prof. Dr. Henrique N. Schneider, e membro do GEPIED/UFSC/CNPq. Graduado em Turismo e Especialista em Educação pela Universidade Tiradentes (UNIT). Professor Efetivo do IFS na área de Turismo. E-mail: artemis@infonet.com.br

<sup>3</sup>Aluna do Mestrado em Educação (NPGED/UFSC), sob a orientação do Prof. Dr. Henrique N. Schneider, e membro do GEPIED/UFSC/CNPq. É graduada em Pedagogia pela Pio Décimo com Especialização em Educação Ambiental pela Faculdade Atlântico e Mídias na Educação na UFSC. E-mail: danimelo@gmail.com

<sup>4</sup>Aluna do Mestrado em Educação (NPGED/UFSC), sob a orientação do Prof. Dr. Henrique N. Schneider, e membro do GEPIED/UFSC/CNPq. Graduada em História pela UFSC é Tutora a Distância do Curso de História a Distância do CESAD/UFSC/UAB e Professora efetiva da Secretaria de Estado da Educação de Sergipe (SEED/SE). E-mail: e\_lissandra@yahoo.com.br

<sup>5</sup>Membro do GEPIED/UFSC/CNPq; Graduado em Engenharia – INATEL, possui MBA em Telecomunicações pelo IBMEC e pós-graduação (latu sensu) em Filosofia pela UFSC. Atualmente é graduando em Letras-Inglês pela Universidade Tiradentes (UNIT). E-mail: maxaugusto11@gmail.com

## Introdução

A velocidade, objeto das ciências exatas, conceituado matematicamente como a relação entre o espaço percorrido em um determinado tempo, tem sido ao longo da história um objeto de conquista, de aceleração da produção material e de prazer do homem. Mais presentemente, a velocidade tem demarcado etapas importantes na contemporaneidade através das estratégias de ação e movimento nas guerras e nas colonizações, na tecnologia com a evolução das máquinas do vapor ao trem bala, nas viagens espaciais, nas disputas esportivas, na transmissão do som do rádio e da imagem da TV e na tecnologia digital do processamento de *bits* ao redor do mundo.

Em seu livro “A Dromocracia Cibercultural”, Eugenio Trivinho aborda a lógica da vida humana na contemporaneidade, a qual ele define como “civilização mediática avançada”. Nesta obra, ele retoma o conceito de dromologia<sup>2</sup>, cunhado por Paul Virilio, em 1977, em sua obra *Vitesse e Politique*, quando chamou a atenção para a violência da velocidade tecnológica na história humana, criticando a violenta dinamicidade da organização sociotécnica fomentadora de uma “permanente destruição material e/ou simbólica” (TRIVINHO, 2007, p. 46). É também Virilio que chama a atenção para a perspectiva dromológica dos meios de comunicação de massa e digitais, não aprofundando, entretanto, tal debate, deixando em aberto a análise da relação entre velocidade tecnológica, media e cibercultura – a qual vai ser tratada por Eugênio Trivinho.

Para Trivinho (2007), a velocidade há muito deixou ser somente este objeto das ciências exatas para se transformar em um fenômeno social. Partindo do projeto teórico e epistemológico, o fenômeno da velocidade é valorizado e analisado com muita ousadia e riqueza semântica como condutor do comportamento social em direção à lógica e à reprodução das técnicas e das tecnologias, alçado ao grau de um paradigma da era contemporânea que “vem apagando a diferença entre a lógica do mundo do trabalho e a lógica do mundo do lazer, fazendo com que a atmosfera sociocultural em que se desenrola a vida se torne uma encenação homogênea e única”. (TRIVINHO, 2007, p. 92).

Com efeito, o autor dá início à demonstração do conceito de Dromocracia Cibercultural, como regime da velocidade de cibertecnológica, num contexto que tem a velocidade como vetor organizador materializado pela Cibercultura, baseado no entendimento do francês Paul Virilio, quando afirma que “a dromocracia já não está nas mãos dos homens: está nas mãos de instrumentos computadorizados, de máquinas automáticas de resposta etc.” (VIRILIO *apud* TRIVINHO, 2007, p. 100).

Para compreender essa seleção de fatores e desdobramentos sócio-históricos que fundamentam o projeto do autor, segue uma síntese sobre o conceito de Cibercultura e sobre a velocidade como fenômeno social nela inserida.

### ***A velocidade como fenômeno social na cibercultura***

#### ***A cibercultura e o paradigma da velocidade***

Diante das preocupações atuais em torno da apropriação da tecnologia na sociedade contemporânea, surgem estudos pontuais acerca do que se configuram como novos processos culturais em rede, mediados pela utilização do computador com acesso à internet, que evocam uma nova forma de cultura, paralela, *on line*<sup>3</sup>, mediática, à qual se denomina Cibercultura.

Uma noção de Cibercultura pode ser extraída a partir da representação do Ciberespaço, descrito por Lèvy (1999, p. 17) como:

o espaço virtual de conexão de computadores interligados por meio de uma malha de equipamentos, formando a infraestrutura mundial de comunicação digital, mais os usuários que utilizam esse espaço para consultar, extrair e inserir dados e informações nele abrigadas.

Ainda segundo Lèvy (1999, p.17), é nesse espaço virtual e crescente que se desenvolve “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, modos de pensamento e de valores”, isto é, a Cibercultura.

Trivinho, no entanto, insere ao conceito de Cibercultura uma visão semiótica e uma abrangência mais ampla, ao

descrevê-la “como a configuração material e a atmosfera simbólica e imaginária internacionais da era pós-industrial avançada, correspondente à informatização e virtualização generalizada da vida social, seja no âmbito do trabalho, seja no do tempo livre” (TRIVINHO, 2007, p. 101). Para ele, a ação intrínseca da velocidade na Cibercultura se estende além do Ciberespaço, pois “a velocidade se encontra tecnologicamente materializada [...] e sua violência vigora como processo estrutural organizado” (Ibid., p. 98), agindo, portanto, em todos os espaços sociais e não apenas nas redes teleinformáticas mundiais. A explicação dessa tendência para a velocidade é justificada pelo autor no campo social através da busca incessante e deliberada de “produtividade como escala dromológica do valor” (Ibid., p. 92), a conhecida variável econômica que mede produção material em relação ao menor tempo despendido e, no lazer, pela “intensidade, como escala dromológica do ludismo” (Ibid., p. 92), neste caso, mensurada pelo aproveitamento das atividades lúdicas no menor tempo possível.

Para o autor, os dois momentos exigem “competência e desempenho dromológicos”, isto é, formação, esforço e resultados baseados na lógica da velocidade e da multiplicação das maquinarias, tendo a informática como “a matriz tecnológica mais sofisticada e inteligente, na esteira das comunicações” (Ibid., p. 91), que garante a instantaneidade do tempo na interação *on line*.

A lógica acima aponta para as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como agentes sociais e materiais que dão sustentação a uma mania por agilidade a todo instante, estando as pessoas em atividade e em qualquer ambiente, por mais diferenciadas que sejam suas finalidades. Daí nasce o aspecto mais perturbador do paradigma da velocidade apresentado por Trivinho que é a velocidade como “a forma atual mais sutil da violência da técnica” (Ibid., p.92), novamente apoiado nas conclusões Virilio, que assegurava desde os anos 1990 que “a tendência bélica está na origem da vida humana estruturada em cidades e que a guerra é articulada, *de dentro*, pelo vetor da velocidade.” (Ibid., p. 90).

Segundo Virilio (1999 *apud* TRIVINHO, 2007), é necessário perceber não só a violência da velocidade, mas como se

dá a velocidade como violência. Para Trivinho (2007) esta é a característica mais marcante na sociedade dromocrática: a velocidade como violência.

sua manifestação é empírica, funcionalista e de viés instrumental, pois a razão nela socializada privilegiou objetos, fenômenos e processos identificados e comprovados, quer por sua substância, espacialização e efetividade e, como todo apanágio de poder, se manifesta por seus efeitos. (VIRILIO *apud* TRIVINHO, 2007, p. 92).

A personalização dos agentes humanos neste contexto social da velocidade é construída pelo autor para melhor identificar como o paradigma da velocidade envolve e requer desses agentes uma formação sociotécnica adequada, a qual Trivinho denomina Dromoaptidão.

### ***A dromoaptidão cibercultural: características e efeitos***

No contexto da cibercultura, Trivinho (2007) aponta para o fato de a sociedade ser condicionada à necessidade da dromoaptidão, afirmando ser um dos imperativos categóricos de nossa época. A aptidão para a velocidade, segundo o autor, é uma das exigências para viver na atual civilização mediática. Para ele há uma divisão social nítida que pode ser definida a partir da percepção de que se está vivendo numa “dromocracia cibercultural”, através da qual o indivíduo é classificado como “dromoapto” (aquele capaz de estar e se manter conectado e apto à velocidade de informações) ou “dromoinapto” (os que não são capazes de se adaptarem à velocidade e às práticas da cultura digital), isto é:

a elite cibercultural, depositários da nova elitização da técnica; o conjunto minimalista daqueles a quem a história atribui os privilégios do momento – a rede, o real virtualizado o ultranovo. [...] uma massa de segregados, sobre cujos a história projeta [...] a miséria informática: falta de domínio do capital cognitivo necessário à inclusão na Cibercultura [...], restando aos novos miseráveis, o território geográfico, o real convencional. (TRIVINHO, 2007, p.108).

Trivinho surpreende com duas afirmações: a primeira, ao colocar a dromoaptidão cibercultural como conservadorismo: “o dromoapto é, queira ou não, do ponto de vista da relação com o primado social da velocidade e com os vetores da cibercultura, um conservador” (2007, p.105). O dromoapto, enquanto fomentador da tendência dromocrática, gera e mantém padrões sociotécnicos que produzem relações de violência em relação aos dromoinaptos, com novas referências de preconceitos e exclusão em relação à falta de rapidez e desempenho no mundo cibertecnológico. A outra afirmação é quanto ao ciberanalfabetismo proliferado; ao contrário do que se pode pensar, a regra da sociedade dromocrática “não é a inclusão, mas a exclusão”. Essa nova estigmatização está na raiz da “miséria informática”, ou seja, da estratificação sociodromocrática, gerando um “*apartheid cibertecnológico*”, caracterizado pela crescente massa que sofre a “*dromoproletarização progressiva*” rechaçados pela velocidade violenta, na direção de um processo de “*darwinismo sistêmico*”. (TRIVINHO, 2007, p.108; 109).

Um exemplo da cultura da Dromoaptidão no âmbito individual e atual é mostrado no comportamento da maioria dos jovens ao preferirem o recurso do veloz e onipresente *Twitter*, uma espécie de rede social servidora de *microblogging*<sup>4</sup> com limite para edição de textos de 140 caracteres, trocados entre os usuários freneticamente através de meios eletrônicos, ao invés da comunicação pessoal ou até mesmo telefônica.

Trivinho trata, nessa perspectiva, de estudos comumente utilizados sob essa esfera, que dizem respeito às possibilidades virtuais de evolução coletiva, aos sistemas de agenciamento e formação de subjetividades, geração e transmissão hipertextual do conhecimento, pressupostos da constituição de “comunidades virtuais”, imitações comportamentais, dentre outros.

### ***Glocalização e Estética: redefinindo o espaço e a arte na cibercultura***

Na atualidade, é impossível dissociar o que pertence ao global do que pertence ao local, graças às interações promovidas pelos veículos mediáticos, que se perpas-

sam no ciberespaço, sustentadas pela mediação da infraestrutura tecnológica em rede, gerando o fenômeno definido como Glocal<sup>5</sup>.

Segundo Trivinho, é preciso uma maior compreensão desse fenômeno que se impõe de forma tão intensa na nova civilização. Assim, urge reconhecer que

o glocal e seus derivados são conceitos que reescalonom a teoria da comunicação: pondo em xeque os fundamentos dessa teoria e implodindo os seus alicerces envelhecidos, modulam-lhe a epistemologia, alargam-lhe o alcance simbólico e remapeiam a função e o significado social-histórico de seus objetos (entre eles o próprio glocal). (2007, p.243).

Segundo Trivinho (2007), o termo “glocal” foi empregado pela primeira vez por Virilio diante do que representava o aparato mediático no último quartel do século XIX. Trivinho (2007), por sua vez, faz um aprofundamento do fenômeno, abordando o nascimento histórico do glocal a partir do telégrafo elétrico, resultando na comunicação instantânea entre os indivíduos, o que permitiu uma ampla aplicação social. Era o fim do tempo cronológico das comunicações via postal e o começo de uma era de comunicação em tempo real.

Trivinho (2007) apresenta o processo de glocalização na cibercultura como um processo que abrange desde a espacialização geográfica até a dimensão simbólica e imaginária do processo civilizatório, que configuram uma nova civilização, projetada no e para o futuro, cuja longevidade não pode ser medida, mas se projeta no devir.

É importante salientar que glocal não trata de elemento isolado da “dimensão do global em relação à dimensão do local, e vice-versa, ou seja, não pressupõe nem globalização ou globalismo, nem localização ou localismo, desatados” (TRIVINHO, op. cit., p. 242). Contudo, o glocal produz, na cibercultura, a sociossemiose plena da interatividade, socioespacializações audiovisuais específicas, cibericônico-hipertextuais, como lugar não-privilegiado de intervenção ou atuação humana.

Para Trivinho, há uma reorganização do próprio lugar de inserção da existência, favorecida pela renovação do contexto de acesso/recepção/retransmissão, configurando-o como reduto de livre confinamento interativo, do qual se estabelece a relação com o mundo. Dessa forma, não é senão através do fenômeno glocal e das práticas glocais que se realiza a reprodução social-histórica da civilização mediática, em especial no que isso agora concerne ao seu braço mais avançado, o *cyberspace*. (TRIVINHO, 2007, p.274)

Metaforicamente, o glocal cibercultural configura-se como um “buraco negro”, em que tudo se pulveriza como tal, onde se executa a vertigem completa de sua forma convencional (TRIVINHO, 2007, p.257). Nesse caso, todos possuem o todo, numa metáfora por ele representada como fractal, que se prende a um sistema maior, manifestando suas formas, assim como o contexto glocal remete à totalidade cultural a que pertence, retendo em si, de maneira plena, a memória informacional e funcional do todo. Nesse sentido, todos podem emitir e receber. Todos possuem a parte e o todo: um computador (a parte) possui a rede (o todo).

Para milhões de indivíduos, o fenômeno glocal representa um reencantamento inédito do espaço, pois torna mais atrativas as trocas comunicacionais, oferecendo novos simbolismos e representações culturais (estéticas, textuais, imagéticas), produzindo novas possibilidades de interação entre indivíduos, culturas e objetos. Nesse sentido, para o autor, o fenômeno glocal significa a morte do território geográfico, local de processamento da vida humana e também a morte da alteridade como característica intrínseca do ser, referência da intersubjetividade e como destino da relação social (não mediada tecnologicamente). (TRIVINHO, 2007).

Num esforço para melhor compreensão desse efeito, Trivinho cita uma antevisão de Guillaume (1989, pp. 31-41 *apud* TRIVINHO, 2007 p. 97) “sobre uma cultura doravante habituada a matar a alteridade real para retomá-la via espectro, pela rede: ser interativo ou não ser”. Com esta citação, Trivinho demonstra que a interatividade, como requisito de velocidade na interação constituída de técnica, assume o valor máximo exigido nas relações de co-

municação interpessoal, quase sempre transferidas do âmbito local e pessoal para o impessoal e distante, com o suporte das tecnologias digitais.

O efeito mais temido da violência da velocidade no indivíduo é, portanto, contra a alteridade. Esta é uma característica do comportamento humano na relação interpessoal para tentar compreender a situação vivida ou descrita pelo interlocutor que, de forma bem intencionada e com consideração, valoriza o diálogo e aumenta as chances de entendimento, tal como a da técnica da empatia, muito utilizada nas relações de atendimento e prestação de serviços.

Quanto aos novos simbolismos e representações culturais, Trivinho (2007) também se reporta às questões relativas à arte na cibercultura analisando seus aspectos estéticos textuais e imagéticos. No capítulo “Estética e Cibercultura”, o autor objetiva tratar da arte no contexto da cibercultura dromocrática, abordando as relações entre arte, estética e comunicação. Ele analisa os impactos socioculturais das novas tecnologias digitais, fazendo reflexões sobre o imaginário mediático contemporâneo nessa fase tecnológica em que assistimos a fusão entre o homem e o universo cibercultural.

O autor alerta para o *status* despolitizado da arte neste contexto, afirmando ser esta subordinada à ordem e racionalidade econômica sociais, colocando-a como parceira e refém do capitalismo, articulada pela linguagem dos negócios. (TRIVINHO, 2007). Essa condição de subordinação também influencia e é consubstanciada pela despolitização da produção teórica que se apresenta isenta de crítica nas discussões sobre a cibercultura. Trivinho afirma que toda produção sobre arte e cibercultura utiliza apenas uma metodologia descritiva, constatatória ou classificatória, resumindo-se em fazer apenas um panegírico sobre a cibercultura.

Assim, ele afirma que pretende suprir essa lacuna analisando de forma crítica e politizada a relação entre estética e a tecnologia comunicacional avançada em sua relação com os materiais e suportes digitais, buscando mostrar as contradições e os paradoxos da dinâmica simbólica da produção artística na cibercultura relacionados à dimensão da velocidade. Afirma Trivinho:

tal politização se cumpre, formalmente, com a ativação permanente de uma categoria incondicional de crítica durante a práxis reflexiva (seja em arte, seja fora dela). Crítica é, a um só tempo, epicentro de mediação imanente do trabalho intelectual, de empenho diuturno de alerta às cooptações do existente e às ilusões em relação ao devir e, sobretudo, procedimento estratégico de tensionamento simbólico. Politização é método teórico-prático específico de relação com o mundo [...] A crítica compreende, em essência, a politização. A politização, por seu turno, é a dinâmica da crítica [...] que não deixa de ser – à falta de melhor termo – método. (2007, p.228).

Segundo Trivinho (2007), a violência da velocidade acarreta numa enxurrada de processos simbólicos que acabam por promover um fusionismo dessimbólico entre o ente humano e o aparato informático, provocando uma “promiscuidade” apolítica no ciberespaço.

### ***Transpolítica: novo modelo político da cibercultura***

Em sua reflexão sobre a dromocracia e a cibercultura, Trivinho (2007) apresenta um esforço de teorização sobre a atual sociedade contemporânea. Cada conceito esboçado traz à tona um leque de possibilidades para aprofundar as discussões acerca do universo cibercultural.

Frente à ideologia da velocidade, Trivinho conceitua a Dromocracia Cibercultural como:

um regime transpolítico invisível erigido no contexto de um regime político tradicional e visível, a democracia: [...] comparece [...] como um regime eclipsado na dinâmica tecnológica da democracia contemporânea, ou, vice versa, essa democracia não é, hoje, senão a forma sintomaticamente protuberante da Dromocracia Cibercultural. [...] não se consubstancia em nenhum fator palpável, materialmente identificável e comprovável [...]. Ela é, *ipsis litteris*, processo. [...] A Dromocracia Cibercultural está acima de qualquer jurisprudência formalizada. (TRIVINHO, 2007, p. 101-102).

Esse regime da Dromocracia Cibercultural requer de seus partidários, os Dromoaptos, segundo o autor, “[...] como valor virtual, a *competência dromoapta* (cognitiva e pragmática) no trato com o equipamento informático e com a rede. [...] ser veloz significa dominar as linguagens da tecnologia de ponta em seus desdobramentos contínuos;” ou seja, exige o domínio do que foi definido por Trivinho “como *senhas infotécnicas*” de acesso à Cibercultura, quais sejam (TRIVINHO, 2007. p. 103):

1. Objeto infotecnológico (*hardware*);
2. Produtos ciberculturais compatíveis (*softwares*);
3. Status irrestrito de usuário da rede;
4. Capital cognitivo necessário para operar os três fatores; e
5. Capacidade geral (sobretudo econômica) de acompanhamento regular das reciclagens estruturais dos objetos, produtos e conhecimentos.

Nesse sentido, para Trivinho (2007), a Cibercultura impõe dois tipos distintos de acesso, um condicionado ao outro, sendo o primeiro o capital infotecnológico representado pelo conjunto de equipamentos atualizados de acesso a rede e, o segundo, o capital cognitivo do indivíduo, caracterizado pelo conjunto de conhecimentos pragmáticos e utilitários sobre linguagens, produtos e redes digitais. Nesse contexto, não basta, portanto, qualquer tipo de acesso, qualquer objeto tecnológico (qualquer *hardware*, quaisquer *softwares* e *netwares*), faz-se necessárias versões atualizadas, supostamente mais avançadas em matéria de velocidade, de processamento e de capacidade de assimilação e armazenamento de dados.

Assim sendo, há de se reconhecer que a dromoaptidão de fato existe e é caracterizada por uma minoria que detém o acesso com qualidade de conexão e processamento, domínio de conhecimentos sobre a rede e que isso exige além das condições econômicas estruturais favoráveis, a capacidade de investimento em aceleração, ou seja, o dispêndio de recursos financeiros para aquisição e descarte de equipamentos, pois estes são, em sua lógica, perecíveis. Por outro lado, os dromoinaptos que não detém as condições acima, necessitam que o poder de Estado contribua para reverter essa discrepância, o que não tem ocorrido de forma sistemática e democrática.

Dessa forma, tende-se a buscar uma interpretação da ideia de transpolítica associada a emergência da cibercultura, ideia essa desenvolvida por Trivinho como sendo:

um fenômeno que abrange, a rigor, todos os acontecimentos e fatos, situações e circunstâncias, fenômenos, processos e tendências sociais, econômicos e/ou tecnológicas, seja duradouros, seja transitórios, sempre de alcance macroestrutural, cuja natureza, dinâmica e consequências, escapam, inteira ou parcialmente, à jurisdição das instituições políticas consolidadas na trajetória de realização do iluminismo francês e do liberalismo inglês dos últimos séculos". (TRIVINHO, 2007, p. 187).

Na verdade, a natural dinâmica da vida em sociedade globalizou o mundo e seus reflexos são diversificados, eles se manifestam a cada momento no modo de vida dos indivíduos, nas diferenças comportamentais que geram novas necessidades, novas descobertas e novos estilos de vida, que se traduzem em novas culturas em todas as áreas de produção e conhecimentos e isso requer reflexões da compreensão lógica de seus contextos históricos, o que se apresenta como um verdadeiro desafio para as instâncias governamentais que envolvem quebra de paradigmas dos atuais modelos de se fazer políticas públicas.

Quanto a isto, Cazeloto (2008, p. 172) alega que as instituições políticas (Estado à frente) sofrem um "descompasso dromocrático de temporalidades", ou seja, a competência para a velocidade (dromoaptidão) dessas instituições é necessariamente menor do que aquelas envolvidas nas dinâmicas dos mercados e do desenvolvimento tecnológico: "é como se o Estado moderno e a política instituída pertencessem a épocas essencialmente distintas da dromocracia cibercultural". É o que Trivinho entende como sendo a condição transpolítica da cibercultura.

Na interpretação de Trivinho, a transpolítica se instala como consequência da velocidade tecnológica e o seu conceito nada tem haver com o conceito sócio-histórico, cultural e operacional. Vincula-se exclusivamente ao *modus operandi* dromocrático da cibercultura, a qual é tomada como nomenclatura definitiva de época, compreendendo, no pormenor, que o ciclo social histórico

estruturado se converta como "civilização mediática avançada". (TRIVINHO, 2007).

Portanto, fica claro que a dromocracia cibercultural não deve ser encarada como um fenômeno social desassociado do poder público, e sim como uma estratégia política de Estado que ultrapassa os limites e o poder dos Estados-nação para se converter em uma condição estruturante de uma rede pela qual circula informações, comunicações, ideias e mercadorias em volume e velocidade determinantes para esse mercado planetário.

### ***Educação contemporânea e dromocracia cibercultural: algumas reflexões***

Diante da teorização até então desenvolvida, fazer-se-á algumas aproximações do pensamento de Trivinho com o campo da educação na contemporaneidade, visando identificar os reflexos dromocráticos da Cibercultura em relação a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação no processo educativo.

A cibercultura alardeia novas e mais eficientes formas de comunicação e facilitação da vida real através de mecanismos virtuais, o que induz o indivíduo a despender um tempo ainda maior nesse novo *modus operandi*, e promove, em consequência, uma *mimesis* comportamental subjetiva: todos querem o ciberespaço, todos querem fazer parte desse novo *status quo*, todos desejam possuir parte desse todo. (TRIVINHO, 2007)

Refletindo sobre a cibercultura e sobre a forma como a velocidade de informações e o conhecimento interferem no campo educacional, fomentando a busca pelo domínio dos novos códigos e símbolos de comunicação, compreende-se que há uma necessidade de renovação, em caráter emergencial do papel da escola e da atuação do professor, visto que os alunos já trafegam nessa seara com habilidade. Apesar de se constatar algumas iniciativas, ainda se percebe reflexos de insegurança na incorporação das TIC no espaço escolar. Como afirma Belloni:

As TIC, ao mesmo tempo em que trazem grandes potencialidades de criação de novas formas mais

performáticas de mediatização, acrescentam muita complexidade ao processo de mediatização do ensino/aprendizagem, pois há grandes dificuldades na apropriação destas técnicas no campo educacional e em sua “domesticação” para utilização pedagógica. Suas características essenciais - simulação, virtualidade, acessibilidade, a superabundância e extrema diversidade de informações - são totalmente novas e demandam concepções metodológicas muito diferentes daquelas das metodologias tradicionais de ensino, baseadas num discurso científico linear, cartesiano e positivista. Sua utilização com fins educativos exige mudanças radicais nos modos de compreender o ensino e a didática. (2005, p. 27)

A cibercultura conecta pessoas numa dimensão que vai além do espaço local e das fronteiras globais. Nessa perspectiva, fica evidente a necessidade do professor assumir o desafio de se qualificar continuamente para se manter atualizado em suas práticas educacionais, sendo capaz de promover e acompanhar as exigências da atual sociedade mediática. (TRIVINHO, 2007)

Com o advento da internet, não importa o local em que a pessoa esteja, ou seja, não há a necessidade de um endereço específico para resultar na dinâmica da prática educativa, como asseveram Fialho e Fialho (2012):

Hoje, de minha casa, posso dar aula para alunos situados em qualquer lugar do planeta. Na ilha de Java, por exemplo. Eles me veem, pela *web cam*, da mesma forma que eu vejo. Falo na minha língua, o português no Brasil, para um *software* como o “*via voice*”, capaz de traduzir meu português oral em escrito. (FIALHO; FIALHO, 2012, p.25)

Segundo Fialho e Fialho (2012), a imersão plena nos espaços virtuais projetados por *softwares* específicos proporcionam “aulas enriquecidas com vídeo do *youtube*, apresentações do *slideshare*, mídias complexas, tradutores cada vez melhor” (p. 24). Porém, ainda é possível perceber a resistência de alguns professores mediante ao uso de recursos digitais nas práticas educativas. É preciso atentar para as possibilidades de associá-los ao processo de ensino e aprendizagem, não como fim, mas como meio no sentido de agregar valor ao contexto educacional. Conforme coloca Moran (2012):

As tecnologias que num primeiro momento são utilizadas de forma separada – computador, celular, Internet, mp3, câmera digital – caminham na direção da convergência, da integração, dos equipamentos multifuncionais que agregam valor. (p. 1).

As caracterizações acima apontam para a visão de Lèvy (1999) em relação aos possíveis agentes construtores de uma inteligência coletiva bem sucedida em relação à aceleração do ritmo de desenvolvimento tecno-social, de sua compreensão e apropriação.

Para legitimar esse momento e o contexto dromocrático, instrumentos tecnológicos surgem de modo acelerado para contemplar as necessidades sociais e, depois de um período, são inseridos no campo educacional, provocando entraves perceptíveis diante da aplicabilidade do mesmo.

Observa-se que a cibercultura pode favorecer a interação, o movimento de cooperação e a colaboração entre os indivíduos no processo educacional. Na visão de Schneider (2002) a cooperação é a palavra-chave na sociedade do conhecimento. O trabalho em grupo permite levar o aprendiz à cooperação e à compreensão do ponto de vista do outro, sendo importante tanto para o desenvolvimento das estruturas mentais e da inteligência em geral. O que demonstra que na sociedade contemporânea a “Era do Conhecimento” é uma Era de Cooperação e não de competição” (SCHNEIDER, 2002, p. 52).

Edgar Morin (2000, p. 87), em “Os saberes necessários à educação do futuro”, aborda temas essenciais para a educação contemporânea que algumas vezes são ignorados ou deixados à margem dos debates sobre a política educacional. Isso significa dizer que as práticas pedagógicas da atualidade, devem refletir sua eficiência e eficácia, a fim de assegurar competências ao educando, de acordo com os desafios propostos pela atual conjuntura social.

Um desses desafios inclui, certamente, a problemática da dromoinaptidão apresentada por Trivinho (2007), no que se refere ao desenvolvimento técnico-social à sua compreensão e apropriação pelo sistema educacional na era do conhecimento. Schneider destaca o que vem a ser a raiz do problema no sistema escolar: uma escola de mentalidade e práticas ainda arraigadas nos paradigmas



da sociedade industrial na qual a padronização para a sociedade de massa e mercadológica atingiu e estruturou o currículo escolar tornando a escola uma fábrica em que o objetivo maior é a padronização do ensino e da aprendizagem. (SCHNEIDER, 2002; 2011)

Como se disse, Trivinho revela que o dromoapto é “do ponto de vista da relação com o primado social da velocidade e com os vetores da Cibercultura, um conservador” (2007, p. 106). Essa afirmação, ainda que possa ser entendida como provocadora pelo autor, confirma a tendência dominante e crescente da interatividade como modelo tecnológico de relação com a alteridade, fortalecendo um dos comportamentos mais valorizados pelas “gerações nascidas pós internet” (TAPSCOTT, 2010) que é a vocação para a velocidade e, no campo da formação profissional, favorece as exigências para a seleção dos trabalhadores da Era do Conhecimento.

Segundo Schneider, enquanto os professores e o sistema educacional consideram – e tratam – as TIC como “nova tecnologia” essa relação de estranhamento e de dromonaptidão permanecerá como problema central. Nesse ponto, o autor está chamando a atenção para a premente necessidade de “qualidade na formação do professor” para a sociedade do conhecimento: “um professor que atue como coordenador do processo de aprendizagem de seus alunos e que faça mais perguntas do que dê respostas prontas” (SCHNEIDER, 2011, p.57).

Quanto à escola, Schneider defende a tese de que esta “deve ser vista como um organismo vivo e que aprende”, sugerindo implementá-la como uma organização ergonômica de aprendizagem, fazendo-se mister uma reforma estrutural. (SCHNEIDER, 2002).

Por reforma estrutural refiro-me a uma redefinição do paradigma educacional vigente, ainda centrado na transmissão de conhecimentos fragmentados e desconectados, ao invés da sua construção contextualizada, sendo o aprendiz o principal elemento a fazê-lo, em momentos de imersão individual sobre o objeto epistêmico ou em momentos de aprendizagem colaborativa. Para operacionalizar o novo processo de ensino-aprendizagem é preciso readequar a

própria estrutura física e gerencial da Escola. Os espaços devem ser ergonomicamente planejados a fim de desburocratizar a aprendizagem e dar vazão à criatividade. (SCHNEIDER, 2011, p.57, grifo nosso)

Retomando: se a escola de fato se autoconstituísse como um “organismo vivo e que aprende” estaria sofrendo um menor impacto da violência dromocrática própria de nossa sociedade mediática.

Segundo Schneider (2011), para atender à sociedade do conhecimento, a nova escola e o novo currículo devem considerar minimamente quatro competências: a) a flexibilidade mental (metanoia) capaz de compreender a necessidade da aprendizagem continuada; b) a aprendizagem autônoma, com o aluno se tornando co-responsável de sua aprendizagem; c) o trabalho em equipe, desenvolvendo a competência do trabalho e aprendizagem colaborativa; e d) o domínio das Tecnologias da Informação e Comunicação, uma vez que estas trazem um aspecto diferenciado em relação à tecnologia da era industrial: deixamos de ser meros usuários e passamos a ser co-autores no processo de construção de conhecimento. (SCHNEIDER, 2011, p.36-8).

Para Trigo (2002, p. 120), o questionamento do ensino na contemporaneidade gravita em torno de quem transmite esse saber, como, a quem e com que conteúdo, e relaciona-se diretamente com as políticas educacionais da atualidade. Nessa perspectiva, entende-se a importância da somação de esforços de todos no sentido de contribuir com os novos desafios da sociedade moderna, pois somos todos integrantes dela.

Nesse contexto, Burbules (2004, p. 67) defende um novo modelo de escola, uma escola onde a base de tudo seja a cidadania, onde as novas tecnologias possam ser utilizadas por alunos e professores como recursos pedagógicos, onde os currículos escolares possam contemplar disciplinas específicas de informática como qualquer outra disciplina e que as mesmas possam explorar os diversos recursos e possibilidades que a informatização oferece a bem do desenvolvimento social.

Dessa forma, refletir sobre a educação na contemporaneidade, ganha lugar de destaque, pois a educação como elo entre o indivíduo e a sociedade organizada, não pode ficar alheia a essas transformações. Ela precisa trilhar caminhos que favoreçam a perspectiva da sociedade, facilitem o acesso de jovens e adultos ao mundo globalizado e aos novos modelos e processos de produção e consumo no mercado de trabalho e conseqüentemente, a sua realização pessoal enquanto cidadão do mundo.

Diante da perspectiva acima, o poder público não consegue acompanhar a dinâmica da civilização mediática em face das dificuldades próprias do seu modelo administrativo, com reflexos negativos na educação e em outros setores.

De forma mais enfática, Trivinho (2007) defende que “a lógica da cibercultura zomba do Estado e da política” (p.201):

[...] as políticas públicas de Estado e/ou os projetos sociais de “inclusão digital” de ONGs e congêneres [...] voltados para a viabilização ou provisão de acesso ao domínio [...] das senhas infotécnicas [...] encontram-se fadados ao insucesso. [...] Em termos empíricos, a transmissão social do conhecimento sobre linguagens informáticas vê-se erodidas num par de anos sempre que o setor produtivo e comercial [comungarem] com a megainfoburocracia transnacional. (TRIVINHO, 2007, p.203-204)

Assim, fica evidente que a velocidade impulsionada pelos avanços tecnológicos e informacionais, de fato, contribuem para o enfraquecimento do Estado, tornando-o um ente dromoinapato.

No que se refere à educação, pode-se entender que diante da velocidade dromocrática imposta pelo mercado, conforme alertado por Trivinho (2007), “os recursos cognitivos socialmente disponíveis e pedagogicamente providos hoje perdem, no todo ou em parte, função e utilidade” (p.204)

Outra questão que reflete a dromoinaptidão do Estado refere-se a sua ineficiência quanto à inclusão digital. Para Trivinho (2007, p.205) se trata de uma utopia, um mito, pois não consegue ser efetivada de forma sistemática,

pois a inclusão só ocorre para grupos de pessoas de uma determinada classe social. São grupos de idosos, não todos os idosos, de habitantes de uma periferia, não toda a periferia. A inclusão digital é impossível de se realizar como inclusão social plena.

Nesse contexto, de fato a inclusão digital não precisa ser plena, porém a educação é quem deve, pois ela continua tendo um papel fundamental de educar o cidadão para o mundo e conseqüentemente para o exercício da cidadania, porque a escola é responsável pelo desenvolvimento do capital cognitivo do indivíduo e pela sua aptidão de manter-se atualizado.

### *Considerações finais*

No que tange à importância desse debate para a Educação, duas questões tratadas por Trivinho (2007) devem ser levadas em consideração ao analisarmos a relação entre educação, cibercultura e tecnologia: primeiro, quando ele retoma a crítica como categoria metodológica e propõe a politização como estratégia teórica; e segundo, justamente por consequência desse rigor, ele lança seu olhar crítico sobre a cibercultura e a cibertecnologia e apresenta as condições de “dromoaptidão” e “dromoinaptidão” na atualidade. Ele nos leva a refletir sobre a abrangência da violência da dromocracia para a escola, para os professores, para o sistema educacional, e também para o currículo e os saberes escolares.

De um lado, temos um Estado dromoinapto que não assume uma postura transpolítica no sentido de tentar dirimir, ou mesmo reduzir, o fosso sociotécnico em que o sistema escolar se encontra; de outro lado, temos uma parcela de professores que tentam, mas não conseguem alcançar as constantes mudanças tecnológicas e ter acesso às senhas infotécnicas apontadas por Trivinho (2007), sem falar em outro fator complicador que é a falta de qualificação para o uso pedagógico da internet ou a falta de capacidade crítica para adentrar no mundo da cibercultura. Continuando, outra parcela em situação mais crítica é o número considerável de professores que sequer se projetam enquanto profissionais da educação para acompanhar minimamente às mudanças tecnológicas. Nesse ínterim, dependendo

tanto do Estado quanto dos professores, estão os alunos que, mesmo não tendo condições materiais para possuam aparatos tecnológicos de informação e comunicação, eles criam condições para usufruírem no dos mesmos ambiente extra-escolar agravando ainda mais a distância entre a escola e o mundo fora dela.

Diante do que nos apresentou Trivinho (2007), percebemos a escola, metaforicamente, como uma ilha cercada de velocidade por todos os lados e ainda sob a égide do tempo escorredizo e (im)paciente de uma ampulheta. É uma instituição que sofre violentamente o terror do tempo veloz e fulminante da luz e não consegue acompanhar as transformações sociotécnicas e muito menos as cibertecnológicas. Assim, a condição dromocrática da atual sociedade mediática também segmenta o universo escolar em dromoaptos e dromoinaptos, pois, paradoxalmente, é nesse espaço que vemos encontrando o maior número de resistência cultural à cibercultura e, estranhamente, entre os professores.

## Notas

<sup>1</sup> Este artigo é resultado do que foi debatido durante a Mesa Temática no II Ciclo de Conferências “TIC & Educação”, realizado nos dias 27 e 28 de junho de 2012. O referido Ciclo está inserido no escopo da disciplina “As Novas Tecnologias e a Educação” do Mestrado em Educação da UFS (NPGED/UFS) e faz parte das atividades acadêmicas do Grupo de Estudos e Pesquisa em Informática na Educação (GEPIED/UFS/CNPq), ambas as atividades sob a coordenação do Prof. Dr. Henrique Nou Schneider. Anualmente, o objetivo principal do Ciclo é divulgar estudos e pesquisas envolvendo a problemática da Informática na Educação, visando promover o debate e atender à demanda dos processos formativos, técnicos e pedagógicos buscando qualificar os professores para trabalharem com tecnologias na escola.

<sup>2</sup> Conceito que vem do termo *Dromos*, prefixo grego que envolve em sua significação agilidade, celeridade.

<sup>3</sup> Termo da língua Inglesa utilizado na informática que significa estar em linha, isto é, estar conectado, disponível ao vivo. No texto representa a instantaneidade temporal da interatividade na Cibercultura.

<sup>4</sup>Atividade de envio de mensagens pequenas, fotos ou vídeos através da internet, organizadas de forma cronológica inversa e destinadas a um grupo selecionado de pessoas. Cf. Oxford Advanced Learner’s Dictionary, 2010.

<sup>5</sup> Trata-se de neologismo formado pela primeira sílaba do termo “global” e pela sílaba desinencial do termo “local”. (TRIVINHO, 2007, p. 242).

<sup>6</sup>Era do Conhecimento é conhecida como a terceira onda, depois da andágrária e da industrial, teve início a partir da segunda metade do século XX, com a aceleração do desenvolvimento tecnológico com a eletrônica digital e com a informática. A sociedade do conhecimento é caracterizada pela consciência da vinculação entre as pessoas, pela colaboração entre elas, pelo crescimento da prestação de serviços em relação à produção de bens e pela preocupação com a preservação do meio ambiente.

## Referências

- BELLONI, M. L. **O que é Mídia-Educação**. 2. ed., Campinas, São Paulo: Autores Associados, 2005.
- BURBULES, Nicholas e TORRES, Carlos Alberto. **Globalização e Educação: perspectivas e críticas**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- CAZELOTO, Edilson. **Inclusão Digital: uma visão crítica**. São Paulo: Editora SENAC, 2008.
- FIALHO, F. A. P.; FIALHO, G. L. *Formando os Magos do Amanhã*. In: SCHNEIDER, H.N.; LACKS, S. (orgs). **Educação no Século XXI: desafios e perspectivas**. São Cristóvão: Editora UFS, 2012.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MORAN, J. M. **A integração das tecnologias na educação**. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/integracao.htm>>. Acesso em: 29 jul. 2012.
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Cortez. São Paulo, 2000.
- HORNBY, AS. **Oxford advanced learner’s dictionary of current English**. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- SCHNEIDER, Henrique Nou. *A Educação na era do conhecimento* IN: SCHNEIDER, H.N. **Informática e Educação**. Aracaju: SESI, 2011. p.31-60
- \_\_\_\_\_. *Uma Proposta de Ambiente Ergonômico de Ensino-Aprendizagem Informatizado*. In: SCHNEIDER, H.N. **Um Ambiente Ergonômico de Ensino-Aprendizagem Informatizado**. Tese de Doutorado. Santa Catarina/SC: 2002.
- TAPSCOTT, Don. **A hora da Geração Digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos**. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.
- TRIGO, Luiz G. G. **Turismo e qualidade: tendências contemporâneas**. Campinas: Papyrus, 2002.
- TRIVINHO, Eugênio. **A Dromocracia Cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada**. São Paulo: Paulus, 2007.