DESENVOLVENDO A CIDADANIA DIGITAL POR MEIO DAS COMPETÊNCIAS DE LITERACIA MIDIÁTICA E DIGITAL

Tamara H. Natale de Moraes[1]

GT 1 - Digitalização do meio ambiente, epistemologias reticulares e transdisciplinaridade

RESUMO

Este estudo visa analisar as competências centrais de literacia midiática e digital, por meio da análise de conteúdo (MARTINO, 20218) e elaborar uma matriz baseada na *Design Science Reaserch* (DRESCH et. al., 2015) que enfatize uma abordagem crítica, capacitando os cidadãos a usarem a informação de forma responsável e consciente.

Palavras-chave: cidadania digital; literacia midiática; literacia digital; educação; competências.

INTRODUÇÃO

O termo prossumo – do inglês *prosumption*, junção entre as palavras produção e consumo – tem ganhado cada vez mais atenção de acadêmicos de variados campos de conhecimento (FONTENELLE, 2017, p. 131). Dentro do contexto de plataformas e redes sociais, podemos entender o "*prosumer*" como o cidadão que não só consome, mas que também produz conteúdo, e desta forma, produz sua própria experiência e seus próprios consumos. Como consumo podemos compreender sobretudo a racionalidade econômica, como um momento do ciclo de produção e reprodução social. No consumo se constrói parte da racionalidade integrativa e comunicativa de uma sociedade (CANCLINI, 2010) e quando todas as formas de comunicação se tornam mercadoria, a cultura também se converte, inevitavelmente, em mercadoria (FONTENELLE, 2017, p. 125).

O uso e o consumo das novas tecnologias de informação e das mensagens que elas transmitem oferecem numerosos benefícios para a criação de novos espaços públicos, incentivando claramente a formação de uma cidadania ativa. Ativismos e militâncias representam importantes oportunidades éticas para exercer as liberdades individuais e para a revitalização das democracias. No entanto, esses mesmos mecanismos podem resultar em graves problemas, como a propagação de conteúdos violentos ou os chamados "discursos de ódio", conforme destacado por Perez Neto e Botella (2018). Ainda nos ambientes digitais, a circulação de desinformação se torna também um problema que precisa ser analisado e combatido. Para Bennett (2018), a desinformação refere-se a conteúdos imprecisos ou manipulados que são divulgados de forma intencional. Isso pode incluir notícias falsas ou métodos mais sutis, como a amplificação deliberada de informações tendenciosas ou enganosas.

Entender as plataformas, os mecanismos das redes e o contexto de fluxo de informações em grande escala se torna fundamental para uma atuação cidadã na vida *online*. Cesarino

[1]Doutoranda (bolsista CNPq), Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM).

(2022), reforça que as novas mídias e suas estruturas difundem uma forma de relação entre humanos e plataformas e aceleram a temporalidade sociotécnica e excluem indivíduos do controle cognitivo desses processos, deixando assim pouco controle na mão e no entendimento dos cidadãos comuns. Assim, as pessoas não são mais agentes, mas sim o próprio ambiente para a agência de sistemas não humanos (CESARINO, 2022, p. 89).

Considerando a complexidade deste cenário, a cidadania digital pode transformar a participação e a ação em um processo compartilhado, baseado na troca contínua de informações e interações complexas entre humanos e não humanos (DI FELICE et. al., 2018, p. 5). Por isso, o desenvolvimento de competências de literacia midiática e digital são cruciais para o desenvolvimento de cidadãos capazes de avaliar criticamente conteúdos e de entender os mecanismos das redes e plataformas. O desenvolvimento de múltiplas competências engloba um conjunto substancial de conhecimentos sobre os contextos sociais, culturais, econômicos, políticos e históricos mais amplos em que os conteúdos da mídia são produzidos (BAZALGETTE; EVELYNE e SAVINO 1993).

Além da avaliação que cada pessoa deve realizar sobre o próprio consumo, criação e compartilhamento de informações, é essencial contar com uma análise ampla que permita compreender outras perspectivas, como por exemplo a das estruturas sociotécnicas. Este estudo, portanto, propõe uma análise de conteúdo das competências, a partir de materiais previamente selecionados (com base em relevância e frequência de uso), e uma sistematização teórica para estimular a reflexão sobre o desenvolvimento de competências de literacia digital e midiática, fundamentais para uma atuação cidadã e consciente nos ambientes digitais. O atual estudo também se torna relevante a partir do diálogo com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável da ONU 4 – "Educação de Qualidade" que visa "assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos" dialogando com a necessidade do desenvolvimento de uma cidadania digital ativa.

METODOLOGIA

A partir de uma análise de conteúdo, será construída uma matriz para o entendimento das atuais competências de literacia midiática e digital necessárias para se desenvolver as habilidades críticas para a promoção de uma cidadania digital crítica, reflexiva e ativa.

A análise de conteúdo procura os significados menos óbvios, despercebidos em um primeiro contato, usando pistas existentes na mensagem (MARTINO, 2018, p. 211). Em uma análise geral a análise de conteúdo tem como objetivo saber qual é o significado de uma mensagem. A escolha desta metodologia se dá devido a possibilidade que ela nos fornece de interpretar as mensagens. Como processo, serão adotados alguns passos, para que a análise siga critérios científicos e de fácil replicabilidade: (1) separação do material; (2) primeira leitura para criar uma organização inicial; (3) descrição do material; (4) identificação de unidades de análise e (5) definição de categorias de análise. Esse passo, definido por MARTINO (2018), traz uma análise dinâmica que permite atualizações no meio do processo para inclusão ou alteração de categorias, permitindo novas pistas para a compreensão das mensagens, neste caso das competências mapeadas, suas definições e aplicações em múltiplos contextos.

Como objetos de análise serão avaliados os conteúdos já desenvolvidos e mapeados até o momento: "Mapa de avaliação da Literacia Midiática" (CELOT E TORNERO, 2009); "Mapa de competências midiáticas" (SPINELLI, 2021); "*Teoria de New Media Literacy*" (CHEN et al, 2011); "Programa de Literacia Midiática do EducaMídia"; "Plano de Ação para a Educação Digital" da Comissão Europeia; "*Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*" (ONU, 2018) e "Manual de Alfabetização midiática e informacional" (UNESCO, 2016).

A escolha desses materiais garante uma abordagem completa e diversa das competências, explorando desde os aspectos teóricos e conceituais até a aplicação prática em diferentes contextos e partem de um trabalho realizado anteriormente. Como parâmetro de escolha, foram utilizadas as diferentes perspectivas e abordagens presentes nos materiais, que podem contribuir para a construção de uma análise aprofundada e relevante sobre o tema. Outros conteúdos poderão integrar o processo de análise caso sejam relevantes e contenham pontos mais atuais sobre o tema.

Para a sistematização do conteúdo analisado, será utilizada a *Design Science Reaserch* (DSR) que tem como principal objetivo resolver problemas, avaliar o *design* e comunicar os resultados (DRESCH et al., 2015) de uma análise inicial, racionalizando e organizando conteúdos previamente segmentados e colocando-os em uma matriz de forma sistemática. A DSR tem enfoque em pesquisas direcionadas à criação de artefatos que tragam melhores soluções para os problemas existentes. Nesse sentido, Romme (2003) afirma que esse é um dos principais modos de conceber o conhecimento e de realizar pesquisas científicas para resolver um problema atual e com alto grau de complexidade, trazendo clareza e relevância à sua aplicação. Precisamente, o que será apresentado é uma matriz com a organização das competências para o desenvolvimento de uma cidadania digital crítica, reflexiva e ativa.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No "Manifesto pela Educação Midiática", de David Buckingham (2019) e no "*Framework* de Habilidades de Sobrevivência na Era Digital" de Eshet (2004) os autores apresentam uma perspectiva fundamentada sobre a problemática da desinformação. Em um contexto neoliberal, onde o mercado é o meio mais eficaz para lidar com as necessidades do consumidor, é papel de cada cidadão assumir a responsabilidade de enfrentar os desafios impostos por um ambiente complexo e voltado para o lucro (BUCKINGHAM, 2019, p. 48). Olhando contextos digitais, em que a literacia digital precisa ir além e envolve mais do que apenas a capacidade de usar *softwares* ou operar dispositivos digitais, ela inclui uma variedade de habilidades cognitivas, motoras, sociológicas e emocionais complexas, que os usuários precisam para funcionar efetivamente em ambientes digitais (ESHET, 2004, p. 93). No entanto, esse processo só se concretizará à medida que ferramentas eficazes sejam implementadas e ampliadas e que determinadas habilidades sejam desenvolvidas ao longo da vida.

Entender a desinformação e os mecanismos dos processos de plataformização ajuda a dar luz ao tema. O pesquisador David Nemer classifica a desinformação como uma informação falsa criada intencionalmente para enganar, influenciar a opinião pública e favorecer seu criador. Embora muitas vezes confundida com *fake news*, a desinformação se distingue da informação equivocada, que pode ser incorreta ou tirada de contexto sem a intenção de enganar (NEMER, 2020). Esse é um debate atual e crítico pois a desinformação não apenas causa danos a todos os envolvidos no processo, mas também carrega um amplo potencial de disseminação nas plataformas. Poell.; Nieborg e Van Dijck (2020) definem as plataformas como infraestruturas digitais re(programáveis) que facilitam e moldam interações personalizadas entre usuários finais e complementadores, organizadas por meio de coleta sistemática, processamento algorítmico, monetização e circulação de dados (MONTARDO, 2023, p. 4).

Ampliando a visão do que é cidadania, ainda mais em contextos digitais, uma nova negociação se impõe, não apenas social e limitada aos seres humanos, mas estendida a tecnologias inteligentes, biodiversidade, clima e tudo o que interage com redes digitais e fluxos de dados (DI FELICE et. al., 2018, p. 5). Nesta lógica o capitalismo de vigilância (ZUBOFF, 2015), reforça o modelo econômico onde empresas coletam e analisam grandes volumes de dados pessoais gerados por atividades online para criar perfis detalhados de usuários. Esses dados são usados principalmente para publicidade direcionada e para gerar lucro, transformando a privacidade e a informação pessoal em mercadorias comerciais. Essas lógicas

algorítmicas permitem acesso a dados e *links*, identificando relacionamentos, conexões e quantidades gigantescas de dados que passam despercebidos ao usuário comum (DI FELICE et. al., 2018, p. 6). Por isso as competências de literacia midiática e digital são requisitos fundamentais uma vez que acumulamos nosso capital social na rede, mas não podemos levá-lo conosco ao sair: nossos dados – ou o que alguns descrevem como fruto de nosso "trabalho digital" – pertencem as empresas (BUCKINGHAM, 2019, p. 62).

Em um primeiro cruzamento dos objetos deste estudo, foi possível extrair uma análise inicial das competências e suas funções no contexto da cidadania digital:

CATEGORIA	HABILIDADES PARA CIDADANIA DIGITAL	DESCRIÇÃO
Competências Digitais	*Fluência na utilização de ferramentas e dispositivos digitais*	**Capacidade de utilizar diferentes ferramentas digitais para diferentes propósitos:** familiaridade com a interface de diferentes sistemas operacionais e dispositivos (computadores, tablets, smartphones); habilidade para solucionar problemas técnicos básicos; adaptação rápida a novas ferramentas e tecnologias; utilização de boas práticas de segurança digital.
	Conhecimento básico de tecnologias da informação e comunicação	**Compreensão do funcionamento básico da internet, redes sociais, aplicativos, softwares etc.**
	Capacidade de buscar, selecionar e utilizar informações online	**Habilidade para:** utilizar mecanismos de busca de forma eficiente e segura; avaliar a confiabilidade das fontes de informação; filtrar e organizar informações relevantes; utilizar a informação de forma ética e responsável.
Competências Midiáticas	*Compreensão crítica do ambiente midiático*	**Capacidade de analisar o papel da mídia na sociedade, reconhecendo:** diferentes tipos de mídia (jornais, revistas, televisão, internet, redes sociais etc.); reconhecer o real impacto e influência da mídia na vida social, política e cultural; entender as técnicas utilizadas pela mídia para persuadir, informar ou entreter; avaliar os interesses econômicos e políticos por trás da produção midiática.
	Análise crítica de mensagens midiáticas	**Habilidade para:** identificar o propósito de diferentes mensagens; decodificar as mensagens, analisando linguagem, imagens, sons etc.; reconhecer diferentes pontos de vista e vieses; avaliar a credibilidade e a qualidade da informação; formar opiniões próprias e fundamentadas em dados concretos e informações verdadeiras.
	Produção responsável de conteúdo midiático	**Capacidade de:** utilizar diferentes formatos de mídia (texto, imagem, vídeo, áudio etc.) para criar mensagens; utilizar linguagem adequada ao público-alvo e ao propósito da comunicação; citar fontes e respeitar direitos autorais; agir de forma ética e responsável no ambiente digital.
	Participação cívica online	**Engajamento em debates e e conversas virtuais utilizando as mídias digitais, de forma ética e responsável:** expressar opiniões e participar de debates de forma respeitosa e inclusiva; combater a desinformação e o discurso de ódio; promover o respeito, a cidadania e a participação democrática.

Fonte: desenvolvido pela autora, em outubro de 2024.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho visa realizar um mapeamento detalhado e uma organização criteriosa das competências essenciais de literacia midiática e digital fundamentais para o desenvolvimento da cidadania digital. A partir da identificação inicial das habilidades, podemos entender o domínio dos ambientes digitais é fundamental para navegar e interagir no ambiente midiático, ao mesmo tempo que a análise crítica e a reflexão são essenciais para utilizar as ferramentas digitais de forma ética, responsável e consciente. Também podemos inferir que é fundamental a compreensão do funcionamento dos algoritmos para quem deseja ter uma visão crítica do ambiente midiático. Saber como essas tecnologias influenciam a informação que consumimos

permite entender melhor o que chega até nós e por quê. Além disso, buscar uma seleção das informações que consumimos nos ajuda a evitar vieses, exigindo atenção aos nossos próprios hábitos de consumo e incentivando a diversificação das fontes de informação. Por fim, é essencial estar consciente do circuito da mediação, reconhecendo os agentes e processos que moldam o fluxo de informações em nosso dia a dia.

A cidadania digital requer o desenvolvimento de ambas as categorias de competências, de forma integrada, fomentando uma base sólida para o desenvolvimento de iniciativas que preparem os cidadãos para enfrentar os desafios contemporâneos e para explorar as oportunidades da era digital, garantindo uma participação informada e responsável no espaço digital. Para os futuros estudos, recomenda-se a inclusão e novos objetos de análise para ampliar as intersecções e o olhar no campo.

REFERÊNCIAS

BAZALGETTE, Cary; EVELYNE Bévort; SAVINO, Josiane. **New Directions: Media Education Worldwide**. London, Unesco (1993).

BENNETT, W. L.; LIVINGSTON, S. The disinformation order: Disruptive communication and the decline of democratic institutions. *European Journal of Communication*, v. 33, n. 2, p. 122-139, 2018. Disponível em: https://doi.org/10.1177/0267323118760317. Acesso em 28/10/2024.

BUCKINGHAM, David. **Manifesto pela educação midiática**. Edições SESC São Paulo, 2019.

CANCLINI, N.G**. Consumidores e cidadãos: Conflitos multiculturais da globalização.** Editora UFRJ, 2010.

CELOT, P.; PÉREZ-TORNERO, J. M. **Study on assessment criteria for media literacy levels.** A comprehensive view of the concept of media literacy.

CESARINO, Letícia. **O mundo do avesso: verdade e política na era digital.** São Paulo. Editora UBU, 2022.

CHEN, Der-Thanq; WU, Jing; WANG, Yu-Mei. **Unpacking new media literacy.** Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics, p. 84-88, 2011.

COMISSÃO EUROPEIA. **Plano de Ação para a Educação Digital" da Comissão Europeia.** Disponível em: https://education.ec.europa.eu/pt-pt/focus-topics/digital-education/action-plan/action-7. Acesso em 28/10/2024.
DRESCH, A.; Lacerda, D. P.; Antunes Jr, J. A. V. **Design Science Research: A Method for Science and Technology Advancement**. Springer International Publishing, 2015.

EDUCAMÍDIA. **Guia da educação midiática.** s/d. Disponível em: https://educamidia.org.br/guia. Acesso em 28/10/2024.

ESHET-ALKALAI, Y**. Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era**. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 13 (1), 93- 106, 2004

DI FELICE, M.; PIREDDU, M.; DE KERCKHOVE, D.; BRAGANÇA DE MIRANDA, J.; SANCHEZ MARTINEZ, J. A.; ACCOTO, C. **Manifesto pela Cidadania Digital**. Lumina, *[S. l.]*, v. 12, n. 3, p. 3–7, 2018. DOI: 10.34019/1981-4070.2018.v12.21565. Disponível em: https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21565. Acesso em: 30 out. 2024.

FONTENELLE, Isleide. **Cultura do Consumo. Fundamentos e normas contemporâneas.** Editora FGV, 2017.

LIN, T.-B., LI, J.-Y., DENG, F., & LEE, L. **Understanding New Media Literacy: An Explorative Theoretical Framework.** Educational Technology & Society, vol.16, n.4, p.160–170, 2013.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Métodos de pesquisa em comunicação**. Editora Vozes. 2018.

MONTARDO, Sandra Portella. **Estudos de Plataforma no Brasil levantamento de artigos científicos.** Universidade Feevale, RS. 2023.

ONU. **Os objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU**. 2015. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4. Acesso em 28/10/2024.

PEREZ NETO, L.; BOTELLA, C. **Éticas em rede. Políticas de privacidade e moralidades públicas.** Editora Estação das cores, SP, 2018.

POELL, T.; NIEBORG, D.; VAN DIJCK, J. **Plataformização**. Fronteiras – Estudos Midiáticos, v. 22, n. 1, p. 2-10, janeiro/abril, 2020

ROMME, A. G. L. **Making a difference: Organization as Design.** Organization Science, v. 14, n. 5, p. 558-573, 2003. http://dx.doi.org/10.1287/
orsc.14.5.558.16769.

SPINELLI, E. M. Comunicação, Consumo e Educação: alfabetização midiática para cidadania. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 44, p. 127-143, 2021. DOI: https://doi.org/10.1590/1809-58442021307

UNESCO. **Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores**. Brasília: UNESCO, Cetic.br, 2013. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220418. Acesso em 28/10/2024.

UNESCO. **Marco de Avaliação Global da Alfabetização Midiática e Informacional (AMI): disposição e competências do país**. Brasília: UNESCO, Cetic.br. 2016. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246398. Acesso em 28/10/2024.

ZUBOFF, Shoshana. **Big other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization.** Journal of Information Technology, 2015.