

Panorama da pesquisa sobre cultura digital no Brasil: 1990 - 2025

André Lemos

Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, Salvador, Bahia, Brasil
ORCID <http://orcid.org/0000-0001-9291-6494>



Resumo

Este ensaio apresenta uma história dos estudos da internet no campo da comunicação no Brasil de 1990 até hoje. Essa periodização não se estende a todos os fatos do período. Destaco os que considero importantes para nortear as discussões epistemológicas no campo da comunicação. É realizado um percurso histórico-epistemológico sobre como o campo da comunicação pensou a cultura digital ao longo desses anos. A área de comunicação tem acompanhado o desenvolvimento da internet no Brasil e sua internacionalização vem crescendo. Acordos, pesquisas, publicações, redes e eventos internacionais são hoje comuns. A área encontra-se hoje mais madura. Os acadêmicos têm participado desse debate como pesquisadores de alto nível, mas também atuando como intelectuais públicos e servindo como consultores nas casas legislativas, contribuindo para a compreensão da atual sociedade de plataformas. Temos ajudado o país a refletir sobre a cultura digital.

Palavras-chave

cultura digital; Brasil; história da internet; epistemologia da comunicação

1 Introdução

Este artigo é o texto da minha palestra, realizada no Painel *Ruptures from the South. Internet Research Histories*, no encontro da Association of Internet Researchers¹, na Universidade Federal Fluminense (UFF), em Niterói, Rio de Janeiro, em 16 de outubro de 2025. É um ensaio que busca apresentar uma síntese histórica e crítica da pesquisa sobre a cultura digital no Brasil entre 1990 e 2025.

¹ Ver Lemos (2025).

A comunicação foi e ainda é um espaço privilegiado de debate sobre esse tema no país. E não é à toa que o encontro foi sediado no Brasil, liderado por professoras e professores desse campo, com a participação de diversos programas de pós-graduação em comunicação do país, incluindo o Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), que agora festeja seus 30 anos. A realização do evento aqui é um marco importante para a maturidade dos estudos de cultura digital no Brasil.

O tema tem sido debatido nas áreas de ciências da computação, sistemas da informação, direito, sociologia, antropologia e ciência política, mas me concentro no campo da comunicação. Aponto os principais fatos históricos e proponho entender o campo de pesquisa em quatro fases: metafísica, sociabilidade online, estudos de plataforma e materialidades. Busco abarcar tanto o desenvolvimento infraestrutural e regulatório do país quanto as mudanças nos paradigmas da pesquisa acadêmica.

Constata-se hoje uma maturidade regulatória no Brasil e um forte uso de plataformas e redes sociais. O Brasil é o quinto país com mais usuários de internet e o terceiro maior consumidor de redes sociais. No entanto, o país sofre com baixa capacidade de inovação e de controle sobre as infraestruturas e a inteligência artificial.

O argumento principal é que a cultura digital no Brasil, como no mundo, transitou de uma promessa emancipadora a um dispositivo global de vigilância, dominado pela lógica da platformização, da performatividade algorítmica e da dataficação. A potência libertária que levou os pioneiros da internet a construir uma rede aberta, com controle público, técnico e transparente, está ameaçada hoje pelas plataformas e pela inteligência artificial das big techs.

2 Sobre rupturas

O tema do evento foi *"Ruptures from the South"* e não poderia ter sido mais oportuno. A cultura digital (o surgimento da microinformática, a universalização da internet, a emergente sociedade de plataformas e, agora, o *boom* da inteligência artificial) promove muitas rupturas culturais, comportamentais, institucionais, políticas e técnicas.

Rupturas não são exclusividade da cultura digital. Toda rede sociotécnica cria rupturas. Talvez o mais interessante seja identificar o que persiste, o que há de continuidade, mascarado pela dimensão perturbadora das rupturas. Ela é, assim, uma sedução, um desvio ao qual precisamos estar atentos. O que está em jogo na continuidade das rupturas da cultura digital é a forma moderna de construção de mundos (um parêntese de 5 séculos na história

da humanidade) e que, desde o século XVIII, investe no domínio da natureza, na quantificação do mundo e no antropocentrismo. O Antropoceno exige agora um reposicionamento do homem no mundo. Volto a isso no final.

3 A primeira etapa, de 1990 a 2000. A chegada da cibercultura - fase “metafísica”²

Entre 1989 e 1991, foi criada a Rede Nacional de Pesquisa (RNP) pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), uma infraestrutura de rede nacional que busca disseminar o uso e a importância estratégica da internet no país, conectando universidades e centros de pesquisa. Em 1995, o Ministério da Ciência e Tecnologia e o Ministério das Telecomunicações criaram o Comitê Gestor da Internet Brasileira, órgão que se tornou a principal referência em governança no país. A composição multissetorial (com representantes da academia, da empresa, dos provedores e dos usuários) é um elemento central que reconhece a internet como um ecossistema complexo, com múltiplos interesses.

Em 1995, o uso comercial da internet foi oficialmente liberado. Temos os primeiros provedores de acesso (UOL ou iG) e a popularização da internet discada. Os brasileiros começam a se conectar à rede, o que impulsionou as políticas de inclusão digital. Hoje, 89% das pessoas com mais de dez anos têm acesso à rede, mas este acesso é desigual e precário. A busca pela universalização do acesso permanece um desafio. Em 1997, o governo organiza a primeira entrega de Imposto de Renda pela internet. Em 1998, ocorre a privatização com o fim do monopólio estatal da telefonia.

Aos poucos, a internet passa de um ambiente acadêmico a um fenômeno de cultura de massa, com provedores de acesso, portais de conteúdo e o crescimento do serviço público.

Essa é a fase metafísica, ou especulativa, das pesquisas na área. A pergunta era sobre o que é esse novo espaço, essa nova cultura, essa nova estrutura de comunicação. O que acontecerá com a cultura e com os meios de comunicação de massa? Uma fase, portanto, de estudos genéricos e especulativos com questões exploratórias sobre a relação entre virtual e real, sobre corpo (ciborgue) e artefatos, sobre o ciberespaço, sobre arte eletrônica, sobre a educação, sobre hackers e cultura cyberpunk, interatividade, hipertextualidade, sobre

² As referências bibliográficas sobre o tema no Brasil podem ser acessadas nos sites dos principais eventos acadêmicos no país, tais como os encontros das Compós (<https://compos.org.br>), Intercom (<http://intercom.com>), ou Abciber (<https://abciber.org.br>), para ficar nos eventos mais dedicados ao tema. Para mais detalhes, acessar diretamente os artigos e pesquisas nos respectivos sites.

racionalidade técnica e cultura pós-moderna. Discutia-se a necessidade de criar infraestruturas e pontos de presença, de promover a inclusão por meio de telecentros públicos e de criar *websites* para a transparência informacional das instituições.

Com o surgimento de fóruns, *chats* e listas de discussão, estudos se dedicaram a entender como as identidades eram construídas *on-line* e como as comunidades virtuais se formavam. O debate era sobre o que acontecia “no virtual” e no “IRL” – *in real life* – termo hoje em desuso. Surge uma nova esfera midiática em tensão com os *mass media*. A base de discussão era a teoria crítica e os estudos culturais. Autores franceses influenciaram muito nesse momento: Baudrillard, Paul Virilio, Lévy (sintomaticamente, todos sumiram das referências), assim como Castells, DeKerchove, Negroponte, Benedict, Crocker, Stelarc, entre outros (Lemos, 2002).

4 A segunda etapa, 2000-2014. O Brasil na Sociedade da Informação. Fase da “Sociabilidade Online”

Em 2000, o governo lança o programa Sociedade da Informação, uma das primeiras políticas públicas de grande escala no Brasil, destinada a promover o desenvolvimento e a inclusão digital. O programa atingiu seu auge com a publicação do livro Verde, que identificava o analfabetismo digital e a dificuldade de acesso como os principais desafios a enfrentar. Em 2003, foi lançado o “Brasil e-Gov” para integrar e disponibilizar serviços públicos online, como a emissão de documentos e a consulta a informações fiscais. Este projeto foi crucial para a modernização do serviço público, culminando na criação de programas de grande escala para democratizar a conectividade, como, por exemplo, o “Governo eletrônico - Serviço de Atendimento ao Cidadão (GSAC)”, em 2004, e o “Internet para Todos” no mesmo ano. Eram iniciativas que visavam levar a internet via satélite para áreas remotas e em situação de vulnerabilidade social, incluindo escolas, unidades de saúde, comunidades indígenas, quilombolas e de fronteira. O acesso à internet ainda é um problema no país, sem solução.

A partir de 2002, surge o boom das redes sociais, pleonasmo que substituiu o termo “comunidades virtuais”. Friendster, Fotolog, MySpace, LinkedIn, Orkut, Facebook e Twitter aparecem. Com o sucesso das redes sociais, a atenção se voltou para as novas formas de interação, de consumo cultural e de construção da identidade. Em 2005, o Orkut tornou-se o principal objeto de estudo e o Brasil passou a ser o país com o maior número de usuários. A alta penetração da plataforma a transformou em um laboratório social para pesquisas em

ciências humanas e sociais que se debruçaram sobre a construção de identidades e o desempenho de papéis sociais. Nesse mesmo ano, o Google e o YouTube despontam no Brasil.

A popularização dos telefones celulares e da comunicação móvel por meio das redes Wi-Fi faz com que a internet comece a “tocar no mundo real”. Em 2008, Facebook e Twitter eram as redes sociais mais utilizadas no Brasil. Em 2011, a Netflix chega ao país e começa a oferecer serviços de streaming, o que evidencia a necessidade de banda larga acessível para o consumo. Em 2013, começam o debate e a formulação do projeto do Marco Civil da Internet, que será consolidado em 2014.

A pesquisa acadêmica acompanhou essas transformações. O trabalho de Raquel Recueiro (2015), que analisa o GT Cibercultura da Compós (mais importante encontro de pesquisadores em Comunicação do Brasil), de 2006 a 2015, atesta essa concentração de temas: vigilância, dispositivos móveis, cibercidades, redes sociais, esfera pública, política e ciberativismo, conteúdo web. Há pesquisa sobre o modelo mais participativo e autoral da internet (Web 2.0) como cultura de fãs, de games, *crossmedia* e *transmedia*.

Os estudos exploraram como os indivíduos se relacionam por meio de perfis e em comunidades, e como essa sociabilidade virtual reflete e reconfigura as relações sociais e a política (surgem as primeiras manifestações no Brasil, com o uso das redes sociais). A análise dessas interações lançou as bases para a compreensão de fenômenos mais complexos, como a polarização política e o ativismo, que ganhariam proeminência na década seguinte. A pesquisa se aprofundou nas novas formas de consumo e de publicidade *on-line*. É a década dos *blogs*, *microblogs* e dos primeiros *sites* de redes sociais.

Em 2010, o Wikileaks faz com que a questão do ativismo e da vigilância planetária venha à tona, repercutindo em estudos no Brasil. O ápice dessa relação foi alcançado durante as Jornadas de junho de 2013, em que as plataformas digitais se tornaram o principal vetor de mobilização, como o movimento Passe Livre. A transição de um ativismo de nicho para a mobilização das massas por meio das plataformas digitais evidencia a reconfiguração do cenário político. O avanço das políticas de E-gov no Brasil também impulsionou estudos sobre a relação entre o Estado, a democracia e a cidadania por meio dessas plataformas. Discussões sobre ciberdemocracia, política e internet ganham maturidade.

A fase especulativa cede lugar a uma preocupação com os impactos concretos nas relações sociais, na política e na cultura. Esta é a fase da Sociedade da Informação no Brasil, da pesquisa sobre sociabilidade online. A ênfase passa do que é a internet para como ela está mudando a sociedade. A mobilidade informacional acelera. As formas de geolocalização da informação se ampliam com as mídias locativas, e surgem os primeiros estudos brasileiros

sobre *smart mobs* (multidões inteligentes), cidades digitais, convergência multimídia (Jenkins), jornalismo hipertextual, mídias locativas, realidade aumentada, mobilização política em redes sociais, vigilância, controle, governo e democracia digitais. Há também discussão sobre software livre, questionando a lógica proprietária das redes. A pesquisa se aprofundou na emergência do comércio eletrônico e nas novas formas de consumo de publicidade online.

Nessa fase, Materialidade da Comunicação, Teoria Ator-Rede, Estudos de Ciência e Tecnologia e Arqueologias da Mídia tornam-se operadores metodológicos importantes, questionando estudos antropocêntricos e hermenêuticos (Lemos, 2013). O foco começa a se deslocar de uma intercomunicação humana para as mediações da internet. A ênfase no comportamento humano e suas interações em redes digitais, voltada ao conteúdo, cede lugar à análise das relações materiais discursivas dos dispositivos, das plataformas e das infraestruturas. Esse é um novo atrator teórico-epistemológico que amadurecerá nas próximas fases.

5 A terceira etapa, 2014-2020. Plataforma e regulação. Fase dos “Estudos de Plataforma”

É a etapa da transformação da sociedade em uma “sociedade de plataformas” e de movimentos regulatórios. Em 2014, surge o Marco Civil da Internet (MCI), considerado a constituição da internet brasileira. Ele estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da rede. É uma das primeiras leis do mundo a regulamentar o tema de forma abrangente, com foco na proteção da privacidade, da liberdade de expressão e da neutralidade da rede. O MCI foi construído por meio de uma plataforma *on-line* que reuniu, de forma voluntária e não moderada, comentários provenientes de diversos setores da sociedade.

Entre 2014 e 2018, as eleições presidenciais foram marcadas pela presença maciça de cidadãos brasileiros nas redes sociais. As plataformas foram analisadas como meios capazes de influenciar a decisão de voto e a formação da opinião pública. Vem ao público, em 2018, a manipulação dos usuários nas redes sociais no caso “Cambridge Analytica – Facebook”. Em 2015, o governo federal lançou o programa Banda Larga Para Todos para levar a conexão rápida à internet a todas as regiões do país. Em 2018, é sancionada a Lei Geral de Proteção de Dados, embora só entre em vigor em 2020, com base no GDPR europeu, estabelecendo regras claras para a coleta, o armazenamento e o tratamento de dados pessoais. Paralelamente, o

fenômeno da desinformação amplia-se significativamente em 2018, com *fake news* e “pós-verdade”.

As pesquisas nesse período se desenvolvem com base em estudos de ciência e tecnologia, teoria ator-rede, estudos culturais e materialidades, tendo como objetos de análise a plataformização da cultura, memes e manifestações políticas, análise de redes sociais, problemas de privacidade, vigilância e discriminação algorítmica. A partir das manifestações de junho de 2013 no Brasil, a pesquisa sobre o papel das redes sociais em movimentos políticos torna-se central. Análise de memes e polarização política que refletem o panorama político brasileiro. Especialmente após as eleições de 2014 e 2018, o fenômeno da desinformação, das *fake news* e da criação de bolhas de informação tornou-se um dos tópicos mais urgentes nas ciências sociais.

O debate em torno do Marco Civil e da sanção da LGPD traz à tona estudos sobre vigilância algorítmica e o uso de dados por empresas e governos como questões importantes. A plataformização não apenas transformou a sociabilidade na política, mas também reconfigurou as relações de trabalho, tornando-se um tema de pesquisa emergente, apontando para contradições no capitalismo de plataforma, revelando uma desconexão entre a inovação tecnológica e a proteção social, como a garantia dos direitos dos trabalhadores. Inclui aqui também questões de gênero e identidade vinculadas à performatividade das redes, à manipulação e aos vieses dos algoritmos em plataformas digitais. Debates sobre cidades inteligentes e internet das coisas ocorrem em diversos eventos.

Nessa fase, ganha força uma perspectiva de estudo sobre as materialidades da cultura digital, estudos de ciência e tecnologia, realismo especulativo, arqueologia das mídias, métodos digitais, que leva ao abandono da dicotomia entre real e virtual. Muito do que é feito no país é agora realizado em *media labs*, em cursos de pós-graduação. Grupos de pesquisa vão se transformando em “laboratórios de mídia”, influenciados por esse arcabouço teórico. A terceira fase, dos estudos de plataforma, é dominada pela lógica das performances algorítmicas e da dataficação, que passam a captar, tratar e distribuir informações personalizadas. Aqui se estabelece uma virada, um ponto de inflexão e a grande bifurcação da cibercultura. A personalização da informação para fins comerciais e a captação da atenção do usuário e a correlata indução de ações. A capacidade de processamento e de circulação de dados permite a expansão do Big Data e da inteligência artificial.

6 A quarta etapa 2020 - 2025: regulação e IA generativa. Fase dos “métodos digitais”

É a etapa da plataformização e da IA generativa marcada pelo amadurecimento da virada material dos estudos em comunicação e do uso de métodos digitais do período anterior.

Em 2020, houve a pandemia de covid-19. O Brasil se torna o quarto maior mercado de internet do mundo, superando os 150 milhões de usuários. A pandemia evidencia a importância da internet como infraestrutura essencial. A necessidade de migração de atividades para o ambiente online resultou na exacerbação do que já sabíamos: a precariedade e a desigualdade social da infraestrutura urbana nacional. A pandemia consolidou o entendimento de que o acesso à internet é um “direito essencial”. O governo da época negava a pandemia, mostrando como o vírus é um social, agindo de acordo com a rede à qual se vincula.

O fenômeno da desinformação, ou infodemia, evidenciou a vulnerabilidade da sociedade e motivou, no Brasil, onde a desinformação imperava, um intenso debate sobre a regulação de conteúdo. O fenômeno também teve um papel significativo nas eleições presidenciais de 2018, levando à instauração de uma Comissão Parlamentar de Inquérito (CPI) e à posterior tramitação do projeto de lei 2630/2020 (PL das *Fake News*), que não avança desde então. A regulamentação da desinformação, portanto, constitui um complexo dilema jurídico e político polarizado entre a proteção contra crimes e a falácia da liberdade de expressão. O governo americano atual pressiona e faz lobby junto às Big Techs.

Em 2022, entram em vigor a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e a criação da Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD), que vai posicionar o Brasil como um parceiro confiável em um mercado em que a privacidade de dados é um pré-requisito para o comércio e a colaboração internacional. Em 2022, entra em operação a rede 5G, inicialmente nas principais capitais, expandindo-se nos anos subsequentes para todo o Brasil. Sua implementação, contudo, ainda enfrenta desafios semelhantes aos observados no que concerne à inclusão digital nas fases anteriores.

2023 é o ano do boom da IA generativa com o lançamento do ChatGPT em novembro de 2022. Em 30 de julho de 2024, o Brasil lança o Plano Brasileiro de Inteligência Artificial (PBIA), com investimento de 20 bilhões de reais. Em 2025, o STF, Supremo Tribunal Federal, avança, criando jurisprudência para a responsabilização das plataformas, reconhecendo sua materialidade e reinterpretando o artigo 19 do Marco Civil da Internet. Está previsto também

um plano brasileiro para data centers, que já recebe críticas por se basear em um modelo que privilegia a isenção fiscal, a baixa absorção de mão de obra e a baixa capacidade de transferência de tecnologia.

O Brasil se torna mais maduro em termos de regulação, com projetos de lei para combater a desinformação, a necessidade de regulamentar as plataformas de uso e de produção de IA e planos para atrair a construção de data centers. Alguns criticam o país por regular demais e por produzir pouco. No entanto, em países do sul global, essa necessidade é uma forma de proteger a democracia e os direitos dos cidadãos, bem como de criar uma infraestrutura básica de tratamento de dados e de inovação.

A pesquisa é pautada pela análise das diversas facetas da “sociedade de plataformas” e pela discussão sobre a IA generativa, tendo como cenário onto-epistemológico as materialidades digitais, a ciência de dados e os métodos digitais. A pesquisa concentra-se em entender o impacto da IA no trabalho, na criação cultural, na tomada de decisões e, principalmente, em como os algoritmos das plataformas sociais afetam o consumo de conteúdo e a formação de opinião. O debate acadêmico sobre o futuro da IA no Brasil concentra-se em como equilibrar a inovação com a inclusão, garantindo que os benefícios da tecnologia sejam amplamente distribuídos, apesar das desigualdades socioeconômicas existentes

Estudos sobre IA, cultura e plataformas, influenciadores, memes e política, desinformação, soberania e colonialismo de dados, vigilância algorítmica, vieses e discriminação de raça, gênero, classe estão hoje no centro das pesquisas no Brasil. Com os projetos de lei para combater a desinformação (“PL das *Fake News*”) e a necessidade de regular o uso de IA, as ciências sociais analisam as implicações dessas propostas para a liberdade de expressão, a proteção de dados e a soberania digital do país, com foco no amadurecimento do MCI e da LGPD.

Em síntese, a quarta etapa é marcada pelos estudos neomaterialistas, sociologia pragmática, humanidades digitais, métodos digitais e ciência de dados, caracterizados por estudos mais pragmáticos, imanentes e atentos às suas dimensões materiais-discursivas, visando a uma politização menos transcendente, embora ainda fortemente “antropocêntrica” (Lemos; Bitencourt, 2021). Há muitos estudos sobre soberania, racismo algorítmico, tecnocolonialismo, IA em desenvolvimento.

7 Conclusão

O panorama da internet no Brasil indica interdependência entre a construção da infraestrutura, a formação de um ecossistema regulatório, a forte participação popular e a produção de conhecimento acadêmico. A persistência do desafio da universalização do acesso é evidente, e o enfrentamento das ameaças à soberania, por meio do desenvolvimento de uma infraestrutura nacional de dados e IA, figura na agenda nacional. A capacidade do país de criar leis inovadoras, como o Marco Civil, a LGPD, a proposta de um plano para IA e para a implementação de data centers, embora criticadas, bem como a atual regulação de plataformas pelo STF, demonstra maturidade. Contudo, há uma baixa capacidade de inovação e de controle em áreas prioritárias, como a IA e os componentes eletrônicos.

Nesses 35 anos, a cultura digital tornou-se uma grande máquina de captação de dados pessoais para recomendação, usando-os para exercer controle sobre o que o usuário vê, quais produtos consome e quais informações deve receber (de acordo com o que o sistema entende ser a sua “preferência”). Esse sistema metamorfoseia-se em plataformas digitais alimentadas pela dataficação e pelas performatividades algorítmicas, controladas por cinco grandes empresas no Ocidente, EUA, majoritariamente (Google, Amazon, Facebook, Apple e Microsoft) e por outras no Oriente (China – Alibaba, Baidu, Tencent, Xiaomi, ByteDance).

No que se refere à pesquisa sobre cultura digital no Brasil, para concluir esse rápido panorama, indico que a evolução do grupo de trabalho sobre o tema na Compós ilustra bem essas quatro fases. Em 1996, foi criado o grupo “Comunicação e Sociedade Tecnológica”. O nome sugere um debate a partir de um tema amplo, com foco em um viés da teoria crítica. Em 2002, foi rebatizado para “Tecnologias Informacionais de Comunicação e Sociedade”, levando em conta, aí, justamente, a sociabilidade online e essa nova esfera pós-mediática, pós-mídia massiva. Em 2006, o GT passou a se chamar “Comunicação e cibercultura”, aí, mais claramente, centrado em plataformas e redes sociais. E, em 2023, muda para “Materialidades digitais e práticas comunicacionais”. Aqui, o realismo especulativo, o estudo de ciência e tecnologia, a teoria ator-rede, o neomaterialismo e os métodos digitais entram como operadores teórico-metodológicos. Essa mudança equivale, grosso modo, às quatro fases que aponte.

A área de comunicação tem acompanhado o desenvolvimento da internet no Brasil e sua internacionalização vem crescendo hoje. Acordos, pesquisas, publicações, redes, eventos internacionais são hoje comuns. A área está mais madura hoje. Os acadêmicos têm

participado desse debate como pesquisadores de alto nível, mas também atuando como intelectuais públicos e servindo como consultores nas casas legislativas, contribuindo para a compreensão da atual sociedade de plataformas. Temos ajudado o país a refletir sobre a cultura digital.

A academia brasileira tem acompanhado o desenvolvimento da internet no país e colaborado para a discussão política na vida social, a partir das especificidades da cultura e da dimensão socioeconômica do país. Ela mostra a criatividade cultural brasileira na rede, sem ufanismo. Reconhece também que o país é um gigante no consumo de redes sociais e de tempo na rede e que tem amadurecido nas formas de regulação. No entanto, ele ainda não inova nem domina, com soberania, a infraestrutura que sustenta a cultura digital (plataformas, IA, componentes, data centers). Temos pouca autonomia sobre os rumos da cultura digital e somos, basicamente, fornecedores de dados para o Norte Global.

Deve-se buscar formas de garantir a soberania das pessoas, dos povos, do pensamento, das instituições, dos países, não como um princípio universal de independência, mas como um construto de entrelaçamento e interdependência. O problema é o acordo sobre o comum, pois este pressupõe um debate político amplo, aberto, diplomático, e nós estamos, no Brasil e no mundo, numa época de grandes polarizações.

Urge encontrar novas maneiras de construir mundos. E o Brasil pode ajudar, pois temos muitas histórias em que nos apoiar se aprendermos com os nossos povos originários e ancestrais. Essa é uma interessante linha de pesquisa que tem sido muito valorizada aqui hoje. Precisamos de uma academia ainda mais forte e conectada às especificidades do país, reconhecendo o momento delicado em que estamos inseridos e ajudando a revelar novos cosmogramas. Que plataformas nos interessam? Que inteligência artificial podemos construir? O que não queremos?

É preciso resgatar a potência emancipadora dos primórdios da internet. Expandindo o que disse recentemente no livro, o canadense Cory Doctorow, temos que lutar contra a “*enshitification*” ou a “merdificação” do mundo. Estamos fazendo isso em nossas pesquisas sobre a internet no Brasil.

Agradecimentos

Agradecimentos especiais às professoras Adriana Amaral, Raquel Recuero, Simone Pereira de Sá, Beatriz Polivanov e José Messias pela organização do evento e pelo convite para participar desse painel. Agradeço também à Diretoria e à equipe da AOIR pela

organização do evento. Agradeço aos editores desse dossiê, Elisa Piedras, Bruno Leites e Veneza Ronsini, pela oportunidade de veiculação do meu ensaio.

Referências

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMOS, André. **A comunicação das coisas**: teoria ator-rede e cibercultura. São Paulo: Annablume, 2013.

LEMOS, André. [Painel apresentado na Universidade Federal Fluminense].
In: CONFERÊNCIA ANUAL #AOIR2025. **Ruptures from the South**: internet research histories, 2025, Niterói. [S. l.]: Association of Internet Researchers, 16 out. 2025.

LEMOS, André; BITENCOURT, Elias. Antropocentrismo e comunicação: análise dos GT da Compós “Epistemologia da comunicação” e “Comunicação e cibercultura” de 2017 a 2019. **Fronteiras - Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, v. 23, n. 1, p. 40-56, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.4013/fem.2021.231.04>. Acesso em: 22 out. 2025.

RECUERO, Raquel. GT de cibercultura da Compós: análise de temas e coautorias. **Intexto**, Porto Alegre, n. 34, p. 553-570, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.19132/1807-8583201534.553-570>. Acesso em: 22 out. 2025.

Overview of digital culture research in Brazil: 1990 - 2025

Abstract

This essay presents a history of internet studies within the field of communication in Brazil from 1990 to the present. This periodisation does not encompass all events of the period; instead, it highlights those I consider most relevant for guiding epistemological debates in the field of communication. It offers a historical and epistemological account of how the discipline has conceptualised digital culture over these years. The field of communication has closely followed the development of the internet in Brazil, and its internationalisation has expanded significantly in recent years. Agreements, research collaborations, publications, networks, and international events are now commonplace. The field has reached a greater level of maturity. Scholars have participated in these debates not only as high-level researchers but also as public intellectuals and consultants to legislative bodies, contributing to a broader understanding of contemporary platform society. In this way, we have helped the country to reflect critically on digital culture.

Keywords

digital culture; Brazil; history of the internet; communication epistemology

Declaração de disponibilidade de dados

Não se aplica.

Declaração de autoria e responsabilidade

Concepção e elaboração do estudo: André Lemos

Coleta de dados: André Lemos

Análise e interpretação de dados: André Lemos

Redação: André Lemos

Revisão crítica do manuscrito: André Lemos

Autoria para correspondência

André Lemos

alemos@ufba.br

Como citar

LEMOS, André. Panorama da pesquisa sobre cultura digital no Brasil: 1990 -2025. **Intexto**, Porto Alegre, n. 58, e-151104, 2026. Seção temática 30 anos do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. DOI: <https://doi.org/10.22456/1807-8583.151104>

Recebido: 22/10/2025

Aceito: 06/03/2026

Copyright (c) 2026 André Lemos. Creative Commons License. Este trabalho está licenciado sob uma licença [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Os Direitos Autorais dos artigos publicados neste periódico pertencem aos autores, e os direitos da primeira publicação são garantidos à revista. Por serem publicados em uma revista de acesso livre, os artigos são de uso gratuito, com atribuições próprias, em atividades educacionais e não-comerciais.

