



Eduretenimento como dispositivo sociotécnico: mediação, disputas de sentido e produção de subjetividades na cultura digital

Edutainment as a Sociotechnical Device: Mediation, meaning Disputes, and the Production of Subjectivities in Digital Culture

Eduretenimiento como Dispositivo Sociotécnico: mediación, Disputas de Sentido y Producción de Subjetividades en la Cultura Digital

Igor Arnaldo Soares de Alencar¹



<https://orcid.org/0000-0002-6388-8946>

Resumo: Este estudo analisa o edutretenimento como dispositivo sociotécnico, investigando suas implicações na mediação da informação, nas disputas de sentido e na produção de subjetividades na cultura digital. Adota-se abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, fundamentada em revisão bibliográfica e análise teórica crítica. O referencial teórico articula contribuições da cultura digital, da mediação informacional e dos estudos sobre dispositivos sociotécnicos. Os resultados indicam que o edutretenimento não se limita a estratégia pedagógica, mas atua como estrutura de mediação que organiza a circulação do conhecimento, condiciona regimes de visibilidade e influencia a construção de sentidos nos ambientes digitais. Evidencia-se, ainda, sua inserção em dinâmicas de poder que impactam os processos educativos e a formação de subjetividades. Conclui-se que o edutretenimento constitui elemento central para a compreensão das transformações contemporâneas nos modos de ensinar e aprender.

Palavras-chave: Eduretenimento. Mediação da Informação. Cultura Digital. Dispositivos Sociotécnicos. Subjetividade.

Abstract: This study analyzes edutainment as a sociotechnical device, examining its implications for information mediation, meaning disputes, and the production of subjectivities in digital culture. It adopts a qualitative, exploratory, and descriptive approach, based on bibliographic review and critical theoretical analysis. The theoretical framework articulates contributions from digital culture, information mediation, and sociotechnical studies. The results indicate that edutainment goes beyond a pedagogical strategy, acting as a mediating structure that organizes knowledge circulation, shapes visibility regimes, and influences meaning-making processes in digital environments. It also highlights its role within power dynamics that affect educational processes and subjectivity formation. The study concludes that edutainment is a central element for understanding contemporary transformations in teaching and learning practices.

Keywords: Edutainment. Information Mediation. Digital Culture. Sociotechnical Devices. Subjectivity.

¹ Doutor em Ciências, Tecnologias e Inclusão pela Universidade Federal Fluminense. Instrutor no SEST/SENAT (Serviço Nacional de Aprendizagem do Transporte). E-mail: igorarnaldo@id.uff.br

Resumen: Este estudio analiza el edutretenimiento como dispositivo sociotécnico, investigando sus implicaciones en la mediación de la información, en las disputas de sentido y en la producción de subjetividades en la cultura digital. Se adopta un enfoque cualitativo, de carácter exploratorio y descriptivo, basado en revisión bibliográfica y análisis teórico crítico. El marco teórico articula aportes de la cultura digital, la mediación informacional y los estudios sociotécnicos. Los resultados indican que el edutretenimiento no se limita a una estrategia pedagógica, sino que actúa como una estructura de mediación que organiza la circulación del conocimiento, condiciona los regímenes de visibilidad e influye en la construcción de sentidos en entornos digitales. Asimismo, evidencia su inserción en dinámicas de poder que impactan los procesos educativos y la formación de subjetividades. Se concluye que el edutretenimiento es un elemento central para comprender las transformaciones contemporáneas en la enseñanza y el aprendizaje.

Palabras-clave: Eduentretenimiento. Mediación de la Información. Cultura Digital. Dispositivos Sociotécnicos. Subjetividad.

Introdução

A intensificação da presença das tecnologias digitais na vida social tem promovido transformações significativas nos modos de produção, circulação e apropriação do conhecimento, impactando diretamente os processos educacionais contemporâneos. Nesse cenário, a educação deixa de ser compreendida apenas como transmissão de conteúdos e passa a ser estruturada por dinâmicas mediadas por dispositivos digitais, plataformas interativas e ecossistemas comunicacionais complexos, nos quais a informação circula de forma descentralizada e em constante reconfiguração. A mediação, nesse contexto, assume papel central, não apenas como ponte entre sujeitos e conteúdos, mas como elemento estruturante das práticas educativas na cultura digital, influenciando as formas de ensinar, aprender e significar o conhecimento (Jenkins, 2009; Santaella, 2013).

Entretanto, a crescente incorporação de plataformas digitais nos processos educativos tem produzido tensões relevantes, especialmente no que se refere à articulação entre entretenimento e aprendizagem. A emergência de formatos híbridos, que combinam elementos lúdicos, narrativos e interativos com conteúdos educativos, evidencia a complexidade da aprendizagem mediada por tecnologias, ao mesmo tempo em que levanta questionamentos sobre a natureza do conhecimento produzido e as formas de engajamento dos sujeitos. Nesse sentido, a aprendizagem mediada por ambientes digitais não se configura apenas como prática pedagógica, mas como espaço de disputa simbólica, no qual diferentes lógicas, pedagógicas, mercadológicas e tecnológicas, se entrelaçam e tensionam os processos de construção do saber (Manovich, 2001; Castells, 2010).

Apesar da crescente relevância desses fenômenos, observa-se que o conceito de edutretenimento tem sido frequentemente tratado de maneira superficial na literatura, muitas vezes reduzido a uma estratégia didática ou a um recurso metodológico voltado à motivação discente. Tal abordagem limita a compreensão de sua complexidade, desconsiderando as dimensões estruturais que envolvem sua constituição e funcionamento na cultura digital. Nesse contexto, identifica-se uma lacuna teórica importante: a ausência de análises que compreendam o edutretenimento como um dispositivo

sociotécnico, capaz de articular tecnologias, práticas sociais, regimes de visibilidade e processos de produção de sentido.

Diante desse cenário, coloca-se o seguinte problema de pesquisa: de que maneira o edutretenimento, enquanto dispositivo sociotécnico, reorganiza os processos de mediação do conhecimento e produz disputas de sentido na formação de subjetividades na cultura digital? A formulação desse problema permite deslocar o foco da análise de uma perspectiva instrumental para uma abordagem crítica, centrada nas dinâmicas de poder, mediação e construção simbólica que atravessam os ambientes digitais de aprendizagem.

Assim, o objetivo deste estudo é analisar o edutretenimento como dispositivo sociotécnico, investigando suas implicações na mediação da informação, nas disputas de sentido e na produção de subjetividades no contexto da cultura digital. Para tanto, busca-se compreender como tais dinâmicas se configuram em ambientes digitais híbridos, nos quais elementos de entretenimento e educação se articulam de maneira indissociável, produzindo novas formas de interação, aprendizagem e construção do conhecimento.

A relevância desta investigação reside na necessidade de aprofundar a compreensão dos processos educativos contemporâneos, especialmente diante da crescente centralidade das tecnologias digitais na organização das práticas sociais. Ao considerar o edutretenimento como um fenômeno que ultrapassa a dimensão metodológica, este estudo contribui para evidenciar seu impacto na formação de subjetividades, na circulação do conhecimento e na configuração de novas formas de mediação informacional. Além disso, a análise proposta dialoga com debates atuais sobre cultura digital, educação e poder, oferecendo subsídios teóricos para a compreensão das transformações em curso no campo educacional.

Por fim, este artigo contribui teoricamente ao propor o enquadramento do edutretenimento como um dispositivo sociotécnico, ampliando sua compreensão para além de abordagens instrumentais e evidenciando seu papel como estrutura de mediação, produção de sentidos e organização das experiências educativas na cultura digital. Tal perspectiva permite avançar na articulação entre Ciência da Informação, estudos da comunicação e educação, consolidando um olhar crítico sobre os processos contemporâneos de ensinar e aprender em ambientes digitais.

Edutretenimento Como Dispositivo Sociotécnico

A emergência do edutretenimento no contexto contemporâneo está diretamente relacionada às transformações estruturais promovidas pela cultura digital, especialmente no que se refere à reorganização das formas de produção, circulação e apropriação do conhecimento. Nesse cenário, a

integração entre linguagens, plataformas e práticas sociais redefine os processos educativos, deslocando a aprendizagem para ambientes marcados pela interatividade, pela conectividade e pela convergência de mídias. A mediação do conhecimento passa, assim, a ser atravessada por dinâmicas que articulam informação, narrativa e experiência, configurando novos modos de ensinar e aprender que extrapolam os limites das instituições formais (Jenkins, 2009; Santaella, 2013).

Tradicionalmente, o edutretenimento tem sido compreendido como uma estratégia pedagógica voltada à incorporação de elementos lúdicos com o objetivo de ampliar o engajamento dos sujeitos nos processos de aprendizagem. No entanto, essa abordagem revela-se limitada diante da complexidade dos ambientes digitais contemporâneos, uma vez que reduz o fenômeno a uma dimensão instrumental, desconsiderando os aspectos estruturais que o constituem. Em contextos marcados pela convergência midiática, o entrelaçamento entre educação e entretenimento não se configura apenas como recurso didático, mas como expressão de uma lógica cultural mais ampla, na qual diferentes formas de produção simbólica se articulam na construção de experiências de aprendizagem (Jenkins, 2009; Lévy, 1999).

A cultura da convergência, ao promover a circulação de conteúdos através de múltiplas plataformas e ao incentivar a participação ativa dos sujeitos, contribui para a dissolução das fronteiras entre produção e consumo, bem como entre aprendizagem e entretenimento (Jenkins, 2009). Nesse ambiente, o conhecimento deixa de ser transmitido de forma linear e passa a ser construído em processos interativos, nos quais os indivíduos assumem papel ativo na produção e na ressignificação das informações. O edutretenimento insere-se nesse contexto como prática cultural que articula diferentes linguagens e formatos, possibilitando a construção de experiências educativas baseadas na interação, na imersão e na participação.

Essa dinâmica é aprofundada quando considerada à luz da noção de inteligência coletiva, que enfatiza a capacidade das redes digitais de promover a construção compartilhada do conhecimento (Lévy, 1999). A aprendizagem, nesse contexto, passa a ser compreendida como processo distribuído, no qual diferentes sujeitos contribuem para a produção de sentidos em ambientes colaborativos. O edutretenimento atua como mediador dessas interações, organizando experiências que mobilizam não apenas conteúdos informacionais, mas também dimensões afetivas, narrativas e simbólicas, ampliando as possibilidades de engajamento e participação nos processos educativos.

Paralelamente, as especificidades dos meios digitais introduzem novas formas de organização da informação e de interação com o conhecimento. A lógica dos novos meios, estruturada por princípios como modularidade, variabilidade e automação, possibilita a criação de ambientes dinâmicos e adaptativos, nos quais os conteúdos são continuamente reorganizados em função das ações dos usuários (Manovich, 2001). No âmbito do edutretenimento, tais características manifestam-se na

construção de experiências personalizadas, interativas e responsivas, nas quais o percurso de aprendizagem é configurado de maneira não linear, refletindo as lógicas técnicas que estruturam os sistemas digitais.

Diante dessas transformações, torna-se necessário adotar uma abordagem que permita compreender o edutretenimento para além de sua dimensão instrumental. Nesse sentido, a noção de dispositivo sociotécnico apresenta-se como categoria analítica capaz de articular as dimensões técnicas, sociais e simbólicas que constituem esse fenômeno. O conceito de dispositivo, ao considerar a articulação entre práticas, discursos e tecnologias, possibilita analisar o edutretenimento como estrutura que organiza e orienta experiências de aprendizagem, influenciando não apenas o acesso ao conhecimento, mas também as formas de interação e produção de sentidos (Foucault, 1979).

Ao ser concebido como dispositivo sociotécnico, o edutretenimento pode ser compreendido como instância de mediação que opera na interseção entre tecnologia e cultura, estruturando a circulação do conhecimento em ambientes digitais. Essa perspectiva permite reconhecer que sua atuação não se limita à facilitação da aprendizagem, mas envolve a configuração de modos específicos de relação com o saber, nos quais elementos narrativos, interativos e técnicos se articulam na construção de experiências educativas. Nesse processo, o conhecimento é continuamente produzido e ressignificado em práticas que integram diferentes dimensões da experiência social (Manovich, 2001; Lévy, 1999).

Além disso, a caracterização do edutretenimento como dispositivo sociotécnico evidencia sua inserção em dinâmicas de poder que atravessam os ambientes digitais. A organização das interfaces, a seleção de conteúdos e as estratégias de engajamento configuram-se como mecanismos que orientam a experiência dos sujeitos, influenciando a forma como o conhecimento é apresentado, interpretado e apropriado. Dessa forma, o edutretenimento participa de disputas simbólicas e informacionais, nas quais se definem quais saberes são visibilizados e quais formas de aprendizagem são legitimadas, evidenciando sua relação com estruturas mais amplas de produção e circulação do conhecimento (Castells, 2010).

Por fim, ao compreender o edutretenimento como dispositivo sociotécnico, amplia-se sua análise como fenômeno estruturante da cultura digital, permitindo integrá-lo a debates sobre mediação, circulação da informação e produção de subjetividades. Tal abordagem possibilita superar leituras reducionistas e estabelecer um referencial teórico consistente para a análise das transformações nos processos contemporâneos de ensinar e aprender, evidenciando o papel central das tecnologias digitais na reconfiguração das práticas educativas.

Mediação Da Informação Na Cultura Digital

A compreensão dos processos contemporâneos de ensino e aprendizagem exige a centralidade da mediação da informação como categoria analítica fundamental, especialmente no contexto da cultura digital. Longe de ser entendida como simples intermediação técnica entre sujeitos e conteúdos, a mediação informacional constitui-se como prática social complexa, na qual se articulam dimensões simbólicas, culturais e tecnológicas que estruturam a produção e a circulação do conhecimento. Nesse sentido, a mediação assume papel ativo na construção de significados, influenciando não apenas o acesso à informação, mas também as formas como esta é interpretada, apropriada e ressignificada nos diferentes contextos sociais (Martín-Barbero, 2003; Santaella, 2013).

No âmbito da cultura digital, a mediação da informação é profundamente reconfigurada pela emergência de novos dispositivos e plataformas que alteram as condições de circulação do conhecimento. A lógica da comunicação em rede, caracterizada pela descentralização, pela interatividade e pela multiplicidade de fluxos informacionais, redefine as relações entre emissores e receptores, promovendo a dissolução de modelos hierárquicos tradicionais de transmissão do saber (Castells, 2010). Nesse ambiente, a informação circula de forma dinâmica e contínua, sendo constantemente reinterpretada pelos sujeitos, o que amplia as possibilidades de participação, mas também intensifica a complexidade dos processos de mediação.

A perspectiva das mediações, desenvolvida por Martín-Barbero, contribui significativamente para a compreensão dessas transformações ao deslocar o foco da análise dos meios para as práticas culturais que estruturam a comunicação (Martín-Barbero, 2003). Ao enfatizar que a mediação se realiza nas relações entre tecnologia, cultura e sociedade, o autor evidencia que os processos comunicacionais não podem ser reduzidos às características técnicas dos dispositivos, mas devem ser compreendidos a partir das experiências e das práticas sociais que lhes dão sentido. Nesse contexto, a mediação da informação na cultura digital envolve a articulação entre diferentes instâncias, tecnológicas, institucionais e culturais, que influenciam a forma como o conhecimento é produzido, circula e é apropriado pelos sujeitos.

Essa abordagem é aprofundada quando se considera o papel das linguagens e dos signos na constituição dos ambientes digitais, conforme discutido por Santaella (2013). A autora destaca que a cultura digital é marcada pela convergência de diferentes matrizes semióticas, verbal, visual e sonora, que se combinam na construção de experiências multimodais de interação com a informação. A mediação, nesse contexto, não ocorre apenas no nível do conteúdo, mas também na forma como este é estruturado e apresentado, influenciando diretamente os modos de percepção, interpretação e aprendizagem dos sujeitos. Dessa forma, a mediação da informação passa a ser compreendida como

processo que envolve tanto a organização simbólica quanto a materialidade tecnológica dos ambientes digitais.

A circulação do conhecimento na cultura digital, por sua vez, é marcada pela intensificação dos fluxos informacionais e pela ampliação dos espaços de produção e compartilhamento de conteúdos. Plataformas digitais, redes sociais e ambientes interativos configuram-se como espaços privilegiados dessa circulação, nos quais o conhecimento é constantemente produzido, remixado e redistribuído (Jenkins, 2009). Essa dinâmica contribui para a emergência de novas formas de aprendizagem, baseadas na participação, na colaboração e na interação contínua entre sujeitos e conteúdos. No entanto, essa ampliação das possibilidades de acesso e produção do conhecimento também introduz desafios relacionados à organização, à validação e à interpretação das informações.

Nesse contexto, as plataformas digitais assumem papel central como dispositivos de mediação, estruturando as formas de acesso, organização e circulação da informação. Longe de serem neutras, tais plataformas operam a partir de lógicas específicas que orientam a visibilidade dos conteúdos, influenciam os percursos de navegação e condicionam as formas de interação dos usuários. A mediação exercida por esses sistemas envolve não apenas aspectos técnicos, mas também decisões relacionadas à curadoria, à hierarquização e à recomendação de informações, configurando-se como elemento fundamental na construção das experiências de aprendizagem na cultura digital (Manovich, 2001; Castells, 2010).

A atuação das plataformas como mediadoras da informação evidencia a presença de dinâmicas de poder que atravessam os ambientes digitais, uma vez que a definição do que é visível, relevante ou acessível está diretamente relacionada a interesses econômicos, políticos e culturais. Nesse sentido, a mediação da informação não pode ser compreendida de forma neutra ou transparente, mas deve ser analisada como processo atravessado por disputas simbólicas que influenciam a produção e a circulação do conhecimento. Tal perspectiva permite reconhecer que os ambientes digitais constituem espaços de negociação e conflito, nos quais diferentes atores disputam a definição dos sentidos e das formas de legitimação do saber (Castells, 2010).

Por fim, ao considerar a mediação da informação na cultura digital como processo sociocultural e tecnológico, torna-se possível compreender sua relação direta com as transformações nos processos educativos contemporâneos. A aprendizagem mediada por tecnologias digitais passa a ser estruturada por essas dinâmicas de circulação, organização e interpretação da informação, o que exige uma abordagem que considere a complexidade desses fenômenos. Nesse sentido, a mediação informacional configura-se como elemento central para a análise das práticas educativas na cultura digital, estabelecendo as bases para a compreensão das disputas de sentido e dos processos de produção de subjetividades que serão aprofundados nas seções seguintes.

Disputas De Sentido E Poder Informacional

A compreensão da mediação da informação na cultura digital torna-se insuficiente quando dissociada das dinâmicas de poder que estruturam a produção, a circulação e a visibilidade do conhecimento. Nesse contexto, os ambientes digitais configuram-se como espaços de disputa simbólica, nos quais diferentes atores, interesses e racionalidades se confrontam na definição dos sentidos atribuídos à informação. A circulação do conhecimento, portanto, não se dá de forma neutra ou transparente, mas é atravessada por processos de seleção, hierarquização e visibilização que influenciam diretamente a forma como os conteúdos são acessados e interpretados pelos sujeitos (Castells, 2010).

A lógica das redes digitais, ao mesmo tempo em que amplia as possibilidades de produção e compartilhamento de informações, também intensifica a competição por atenção e visibilidade. Nesse cenário, a informação passa a disputar espaço em ecossistemas marcados pela abundância de conteúdos e pela velocidade de circulação, nos quais a relevância é continuamente negociada e redefinida (Castells, 2010). A visibilidade, nesse sentido, constitui-se como elemento central nas dinâmicas informacionais contemporâneas, funcionando como critério de legitimação dos saberes e influenciando os processos de reconhecimento e validação do conhecimento.

As plataformas digitais assumem papel estratégico nesse processo ao operarem como arenas simbólicas nas quais se estruturam essas disputas. Ao organizar os fluxos informacionais por meio de algoritmos, interfaces e sistemas de recomendação, tais plataformas não apenas mediam o acesso à informação, mas também participam ativamente da construção dos sentidos atribuídos aos conteúdos. A definição do que é exibido, priorizado ou ocultado configura-se como prática de poder que orienta a experiência dos usuários e condiciona as formas de interação com o conhecimento (Manovich, 2001; Castells, 2010).

Essa perspectiva pode ser aprofundada a partir da concepção de poder como elemento difuso e relacional, conforme proposta por Foucault, para quem o poder não se concentra em instâncias centralizadas, mas se manifesta nas práticas, nos discursos e nos dispositivos que organizam a vida social (Foucault, 1979). Nos ambientes digitais, esse poder se materializa nas formas de mediação da informação, nas regras de funcionamento das plataformas e nas estruturas que definem os regimes de visibilidade. Assim, a mediação informacional não se limita à facilitação do acesso, mas envolve a produção de condições que orientam o que pode ser visto, dito e reconhecido como conhecimento válido.

Nesse sentido, as plataformas digitais operam como dispositivos de poder informacional, nos quais a organização da informação está diretamente relacionada à produção de sentidos e à

configuração das experiências dos sujeitos. A mediação exercida por esses sistemas envolve decisões que impactam a circulação do conhecimento, influenciando não apenas o acesso, mas também a forma como os conteúdos são percebidos e interpretados. Dessa forma, a disputa por visibilidade torna-se elemento estruturante das dinâmicas informacionais contemporâneas, evidenciando a relação intrínseca entre mediação, poder e conhecimento (Castells, 2010).

A análise dessas disputas permite compreender que os ambientes digitais não são apenas espaços de circulação de informações, mas arenas nas quais se confrontam diferentes perspectivas, narrativas e formas de conhecimento. Nesse contexto, o controle sobre os fluxos informacionais assume papel central, uma vez que define as condições de produção e circulação dos saberes. Tal controle não se exerce apenas de forma explícita, mas também por meio de mecanismos sutis que orientam as práticas dos usuários, influenciando suas escolhas, percepções e formas de interação com a informação (Foucault, 1979).

Por fim, ao considerar as disputas de sentido e o poder informacional como elementos constitutivos da cultura digital, torna-se possível compreender que a mediação da informação é atravessada por conflitos e negociações que impactam diretamente os processos educativos. A aprendizagem mediada por tecnologias digitais ocorre, portanto, em contextos nos quais o conhecimento é continuamente disputado, reorganizado e ressignificado, o que reforça a necessidade de uma abordagem crítica capaz de evidenciar as relações de poder que estruturam essas dinâmicas.

Produção De Subjetividades Na Cultura Digital

A análise das dinâmicas de mediação e das disputas de sentido na cultura digital conduz à compreensão de que os processos informacionais não se limitam à circulação de conteúdos, mas desempenham papel central na produção de subjetividades. Nesse contexto, os ambientes digitais configuram-se como espaços nos quais os sujeitos constroem suas percepções, identidades e formas de relação com o conhecimento, sendo profundamente influenciados pelas estruturas de mediação que organizam a experiência informacional (Santaella, 2013; Castells, 2010).

A constituição das subjetividades na cultura digital está diretamente relacionada às transformações nas formas de interação social, marcadas pela conectividade, pela instantaneidade e pela multiplicidade de fluxos informacionais. Os sujeitos passam a se constituir em ambientes nos quais a informação circula de maneira contínua, sendo constantemente reinterpretada e ressignificada em processos interativos. Nesse cenário, a experiência com o conhecimento deixa de ser estática e passa a se configurar como prática dinâmica, na qual identidade e aprendizagem se constroem de forma relacional e em permanente transformação (Hall, 2006; Bauman, 2001).

A mediação da informação exerce papel central nesse processo ao organizar as condições nas quais os sujeitos entram em contato com os conteúdos e constroem suas interpretações. As plataformas digitais, ao estruturarem os fluxos informacionais e definirem os regimes de visibilidade, influenciam diretamente a forma como os indivíduos percebem o mundo e se posicionam em relação ao conhecimento. Dessa forma, a produção de subjetividades está intrinsecamente ligada às formas de mediação, evidenciando que a relação entre sujeito e informação é mediada por estruturas que orientam a construção de sentidos (Santaella, 2013).

Além disso, a cultura digital introduz novas formas de engajamento com o conhecimento, nas quais a experiência do usuário se torna central. A interação com conteúdos interativos, narrativas digitais e ambientes imersivos contribui para a construção de subjetividades marcadas pela participação, pela experimentação e pela constante negociação de sentidos. Nesse contexto, o sujeito não apenas consome informação, mas participa ativamente de sua produção e circulação, o que redefine sua posição nos processos de aprendizagem (Jenkins, 2009).

Entretanto, essa ampliação das possibilidades de participação não elimina as assimetrias presentes nos ambientes digitais. Ao contrário, a produção de subjetividades é atravessada por relações de poder que influenciam as formas de visibilidade, reconhecimento e legitimação dos sujeitos. As estruturas que organizam a mediação da informação condicionam não apenas o acesso ao conhecimento, mas também as formas de expressão e participação, evidenciando que a constituição das subjetividades ocorre em contextos marcados por disputas e desigualdades (Castells, 2010).

Nesse sentido, a análise da produção de subjetividades na cultura digital permite compreender que os processos educativos contemporâneos são profundamente influenciados pelas dinâmicas de mediação e pelas estruturas de poder que organizam a circulação do conhecimento. A aprendizagem mediada por tecnologias digitais não se restringe à aquisição de conteúdos, mas envolve a construção de modos de ser, pensar e agir, que são continuamente moldados pelas experiências informacionais vivenciadas pelos sujeitos.

Por fim, ao articular mediação da informação, disputas de sentido e produção de subjetividades, torna-se possível compreender o edutretenimento como dispositivo sociotécnico que atua diretamente na configuração dessas dinâmicas. Ao organizar experiências educativas baseadas na interação, na narrativa e na imersão, o edutretenimento contribui para a construção de subjetividades específicas, evidenciando seu papel não apenas na mediação do conhecimento, mas na própria constituição dos sujeitos na cultura digital.

Eduretenimento como campo de disputa educacional

A compreensão do edutretenimento como dispositivo sociotécnico permite avançar para sua análise enquanto campo de disputa educacional, no qual se articulam processos de mediação da informação, dinâmicas de poder e produção de subjetividades. Longe de constituir um espaço neutro de aprendizagem, os ambientes de edutretenimento configuram-se como arenas nas quais diferentes racionalidades, pedagógicas, tecnológicas e mercadológicas, se entrelaçam na definição dos modos de ensinar e aprender. Nesse contexto, a mediação do conhecimento não ocorre de forma transparente, mas é estruturada por dispositivos que orientam a experiência dos sujeitos, influenciando suas formas de interação, interpretação e apropriação da informação (Castells, 2010; Santaella, 2013).

A articulação entre entretenimento e educação, característica do edutretenimento, intensifica a complexidade desses processos ao integrar elementos narrativos, interativos e lúdicos na construção das experiências de aprendizagem. Tais elementos, ao promoverem maior engajamento dos sujeitos, também operam como mecanismos de orientação da atenção e da percepção, configurando percursos específicos de interação com o conhecimento. Nesse sentido, a experiência educativa mediada por ambientes de edutretenimento não se limita à transmissão de conteúdos, mas envolve a organização de contextos nos quais o conhecimento é apresentado, experimentado e ressignificado a partir de lógicas próprias dos meios digitais (Jenkins, 2009; Manovich, 2001).

Os jogos digitais constituem exemplo privilegiado dessa dinâmica, ao integrarem sistemas de regras, narrativas e feedback contínuo na construção de experiências imersivas de aprendizagem. Ao participarem desses ambientes, os sujeitos não apenas acessam informações, mas interagem com sistemas que orientam suas ações, decisões e interpretações, configurando processos de aprendizagem baseados na experimentação e na simulação. Essa característica evidencia que o conhecimento, nesses contextos, é produzido em interação com estruturas que condicionam as possibilidades de ação dos usuários, reforçando o papel do edutretenimento como dispositivo que organiza e direciona a experiência educativa (Manovich, 2001; Lévy, 1999).

Paralelamente, as plataformas digitais ampliam essa lógica ao operarem como espaços nos quais o edutretenimento se materializa em larga escala, estruturando a circulação do conhecimento e as formas de engajamento dos sujeitos. A organização algorítmica dos conteúdos, os sistemas de recomendação e as interfaces interativas configuram-se como mecanismos que orientam a visibilidade das informações e influenciam os percursos de aprendizagem. Dessa forma, a mediação exercida por essas plataformas não apenas facilita o acesso ao conhecimento, mas participa ativamente da definição do que é relevante, visível e significativo, evidenciando sua inserção em dinâmicas de poder informacional (Castells, 2010).

A partir dessa perspectiva, o edutretenimento pode ser compreendido como campo de disputa no qual se confrontam diferentes formas de produção e legitimação do conhecimento. As escolhas relacionadas à organização dos conteúdos, às narrativas utilizadas e às formas de interação propostas refletem interesses e racionalidades que influenciam a construção dos sentidos atribuídos à informação. Assim, a experiência educativa mediada por ambientes de edutretenimento é atravessada por tensões entre diferentes perspectivas, evidenciando que o conhecimento não é apenas transmitido, mas continuamente negociado e disputado (Foucault, 1979).

Essa dimensão torna-se ainda mais evidente quando se considera a produção de subjetividades nesses ambientes. Ao interagir com sistemas que combinam elementos de entretenimento e educação, os sujeitos constroem modos específicos de relação com o conhecimento, marcados pela interatividade, pela experimentação e pela constante negociação de sentidos. Tais processos contribuem para a formação de subjetividades alinhadas às lógicas da cultura digital, nas quais a aprendizagem se configura como experiência dinâmica e participativa, mas também condicionada por estruturas que orientam as possibilidades de ação e interpretação (Hall, 2006; Bauman, 2001).

Além disso, a análise do edutretenimento como campo de disputa educacional permite evidenciar as tensões entre potencial emancipatório e mecanismos de controle presentes nos ambientes digitais. Se, por um lado, tais espaços ampliam as possibilidades de acesso ao conhecimento e promovem formas mais interativas de aprendizagem, por outro, operam a partir de lógicas que podem restringir a diversidade de conteúdos e orientar as práticas dos usuários de acordo com interesses específicos. Essa ambivalência reforça a necessidade de uma abordagem crítica que considere simultaneamente as potencialidades e os limites do edutretenimento na cultura digital (Castells, 2010).

Por fim, ao articular mediação, poder e subjetividade, o edutretenimento revela-se como campo estratégico para a análise das transformações nos processos educativos contemporâneos. Sua compreensão como espaço de disputa permite avançar na identificação dos mecanismos que estruturam a aprendizagem mediada por tecnologias digitais, evidenciando que ensinar e aprender, na cultura digital, implica participar de dinâmicas complexas nas quais o conhecimento é continuamente produzido, organizado e disputado. Dessa forma, o edutretenimento consolida-se não apenas como prática educativa, mas como fenômeno central para a compreensão das relações entre tecnologia, cultura e educação na contemporaneidade.

Procedimentos Metodológicos

O presente estudo insere-se no campo das abordagens qualitativas, tendo como objetivo compreender o edutretenimento enquanto dispositivo sociotécnico a partir de suas dimensões

simbólicas, culturais e informacionais. A escolha por uma abordagem qualitativa justifica-se pela natureza do objeto investigado, que envolve processos de mediação, produção de sentidos e constituição de subjetividades, elementos que não podem ser adequadamente apreendidos por meio de métodos quantitativos. Nesse sentido, a investigação privilegia a análise interpretativa, buscando compreender as relações entre tecnologia, cultura e educação na configuração dos ambientes digitais contemporâneos (Denzin; Lincoln, 2006).

A pesquisa assume caráter exploratório e descritivo, na medida em que se propõe a aprofundar a compreensão de um fenômeno ainda em consolidação no campo acadêmico, especialmente no que se refere à abordagem do edutretenimento como dispositivo sociotécnico. A dimensão exploratória permite identificar e sistematizar os principais elementos teóricos relacionados ao tema, enquanto a dimensão descritiva possibilita caracterizar as dinâmicas de mediação, circulação do conhecimento e produção de subjetividades nos ambientes digitais analisados (Gil, 2008).

Como procedimento técnico, adotou-se a revisão bibliográfica, entendida como processo sistemático de levantamento, seleção e análise de produções científicas relevantes para a construção do referencial teórico. Foram considerados artigos, livros e capítulos que abordam temas como cultura digital, mediação da informação, dispositivos sociotécnicos, edutretenimento e educação mediada por tecnologias. A seleção do material bibliográfico priorizou obras de referência nacional e internacional, buscando garantir consistência teórica e alinhamento com os debates contemporâneos nas áreas de Ciência da Informação, Comunicação e Educação (Marconi; Lakatos, 2017).

A revisão bibliográfica foi orientada por critérios de relevância temática, atualidade e impacto acadêmico, considerando publicações que contribuíssem para a compreensão das transformações nos processos de ensino e aprendizagem na cultura digital. O corpus teórico foi composto por obras clássicas e contemporâneas das áreas de Ciência da Informação, Comunicação e Educação, selecionadas em função de sua relevância para a análise do edutretenimento enquanto dispositivo sociotécnico.

Além disso, buscou-se articular diferentes perspectivas teóricas, de modo a construir uma base analítica interdisciplinar capaz de sustentar a complexidade do objeto investigado. Tal procedimento permitiu não apenas mapear o estado da arte sobre o tema, mas também identificar lacunas e possibilidades de aprofundamento teórico.

A partir da revisão bibliográfica, adotou-se a análise teórica crítica como estratégia metodológica central, com o objetivo de interpretar e articular os conceitos mobilizados ao longo do estudo. Essa abordagem permite ir além da descrição dos fenômenos, possibilitando a problematização das relações entre mediação da informação, poder e produção de subjetividades nos ambientes digitais. A análise crítica, nesse contexto, orienta-se pela articulação entre diferentes referenciais teóricos, buscando evidenciar tensões, contradições e implicações dos processos investigados (Minayo, 2012).

De forma complementar, o estudo considera, em nível analítico, exemplos teóricos de ambientes de edutretenimento, tais como jogos digitais e plataformas interativas, com o objetivo de ilustrar as dinâmicas discutidas ao longo do texto. Esses exemplos não são tratados como estudos de caso empíricos, mas como referências analíticas que permitem evidenciar, de maneira mais concreta, as articulações entre mediação, poder e subjetividade. Tal estratégia contribui para aproximar a reflexão teórica das práticas contemporâneas de aprendizagem mediada por tecnologias digitais.

A escolha por não realizar pesquisa empírica direta justifica-se pelo caráter teórico do estudo, que se propõe a construir uma interpretação crítica do edutretenimento enquanto categoria analítica. Nesse sentido, a ênfase recai sobre a articulação conceitual e a construção de um referencial teórico consistente, capaz de subsidiar investigações futuras que possam explorar empiricamente os fenômenos aqui discutidos. Essa delimitação metodológica não compromete a validade do estudo, mas, ao contrário, reforça seu objetivo de contribuir para o avanço teórico no campo.

Por fim, destaca-se que a integração entre revisão bibliográfica e análise teórica crítica constitui o principal diferencial metodológico deste trabalho, ao permitir a construção de uma abordagem interpretativa capaz de articular diferentes campos do conhecimento na análise do edutretenimento. Essa integração possibilita compreender o fenômeno não apenas em sua dimensão educacional, mas também em suas implicações sociotécnicas, informacionais e culturais, oferecendo uma leitura abrangente e crítica das dinâmicas que estruturam os processos contemporâneos de ensinar e aprender na cultura digital.

Implicações Do Edutretenimento Para Os Processos Educativos Na Cultura Digital

A análise do edutretenimento como dispositivo sociotécnico permite avançar na compreensão de suas implicações para os processos educativos contemporâneos, especialmente no contexto da cultura digital. Ao articular mediação da informação, dinâmicas de poder e produção de subjetividades, o edutretenimento revela-se como elemento estruturante das formas de ensinar e aprender, deslocando a educação de modelos centrados na transmissão de conteúdos para experiências mediadas por ambientes interativos e multimodais (Santaella, 2013; Jenkins, 2009).

Nesse cenário, os processos educativos passam a ser organizados a partir de lógicas que integram diferentes linguagens e formatos, combinando elementos narrativos, visuais e interativos na construção do conhecimento. Essa integração contribui para a emergência de práticas pedagógicas que valorizam a participação ativa dos sujeitos, promovendo formas de aprendizagem baseadas na experimentação, na interação e na construção coletiva de sentidos. Tais transformações evidenciam a necessidade de repensar os modelos tradicionais de ensino, considerando as especificidades dos

ambientes digitais e as dinâmicas que estruturam a circulação da informação (Lévy, 1999; Manovich, 2001).

Ao mesmo tempo, a inserção do edutretenimento nos processos educativos introduz desafios relacionados à mediação do conhecimento, especialmente no que se refere à organização e à validação das informações. A lógica das plataformas digitais, orientada por mecanismos de visibilidade e engajamento, pode influenciar a seleção dos conteúdos e a forma como estes são apresentados aos usuários, condicionando os percursos de aprendizagem e impactando a construção dos sentidos atribuídos ao conhecimento (Castells, 2010). Dessa forma, a mediação exercida nesses ambientes não se limita à facilitação do acesso, mas envolve processos que orientam e, em certa medida, regulam a experiência educativa.

Além disso, a compreensão do edutretenimento como dispositivo sociotécnico permite evidenciar sua relação com as dinâmicas de poder que atravessam os ambientes educacionais digitais. As estruturas que organizam a mediação da informação atuam na definição do que é visível, relevante e legitimado como conhecimento, influenciando as formas de participação dos sujeitos e a construção das experiências de aprendizagem. Nesse sentido, os processos educativos mediados por tecnologias digitais configuram-se como espaços de disputa, nos quais diferentes perspectivas e interesses se confrontam na definição dos sentidos atribuídos à educação (Foucault, 1979; Castells, 2010).

Outro aspecto relevante refere-se à produção de subjetividades nos contextos de aprendizagem mediados pelo edutretenimento. A interação com ambientes que combinam entretenimento e educação contribui para a construção de formas específicas de relação com o conhecimento, marcadas pela interatividade, pela fluidez e pela constante negociação de sentidos. Tais processos influenciam a constituição dos sujeitos, evidenciando que a aprendizagem, na cultura digital, envolve não apenas a aquisição de conteúdos, mas também a formação de modos de pensar, agir e se posicionar diante do mundo (Hall, 2006; Bauman, 2001).

Nesse contexto, torna-se fundamental considerar o potencial crítico do edutretenimento na construção de práticas educativas mais reflexivas e contextualizadas. Ao mesmo tempo em que esses ambientes podem reproduzir lógicas de controle e padronização, também oferecem possibilidades para a criação de experiências educativas inovadoras, capazes de promover a autonomia, a participação e a construção coletiva do conhecimento. Essa ambivalência reforça a necessidade de abordagens pedagógicas que reconheçam as tensões presentes nos ambientes digitais e busquem potencializar suas dimensões emancipadoras (Jenkins, 2009).

Por fim, as implicações do edutretenimento para os processos educativos na cultura digital evidenciam a necessidade de uma compreensão ampliada da educação, que considere as transformações nos modos de produção e circulação do conhecimento. Ao reconhecer o papel das

tecnologias digitais na organização das experiências de aprendizagem, torna-se possível desenvolver práticas pedagógicas mais alinhadas às dinâmicas contemporâneas, contribuindo para a construção de uma educação que seja ao mesmo tempo crítica, participativa e socialmente relevante.

Considerações Finais

O presente estudo teve como objetivo analisar o edutretenimento como dispositivo sociotécnico, investigando suas implicações na mediação da informação, nas disputas de sentido e na produção de subjetividades na cultura digital. Ao longo da análise, buscou-se deslocar a compreensão do edutretenimento de uma perspectiva instrumental, frequentemente associada ao engajamento e à motivação, para uma abordagem estrutural, capaz de evidenciar seu papel na organização das experiências educativas contemporâneas.

Os resultados da investigação indicam que o edutretenimento se configura como instância central na mediação do conhecimento em ambientes digitais, articulando tecnologias, narrativas e práticas culturais na construção de experiências de aprendizagem. Essa mediação não ocorre de forma neutra, mas é atravessada por dinâmicas que orientam a circulação da informação e influenciam as formas de interação dos sujeitos com o saber. Nesse sentido, o edutretenimento revela-se como estrutura que organiza não apenas o acesso ao conhecimento, mas também os modos de sua produção e apropriação.

A análise evidenciou, ainda, que os ambientes de edutretenimento operam como espaços de disputa simbólica, nos quais diferentes interesses e racionalidades se confrontam na definição dos sentidos atribuídos à informação. A visibilidade dos conteúdos, a organização das experiências e as formas de engajamento dos sujeitos são condicionadas por estruturas que influenciam os processos de legitimação do conhecimento. Dessa forma, o edutretenimento participa ativamente das dinâmicas de poder que caracterizam a cultura digital, configurando-se como campo no qual o conhecimento é continuamente negociado e disputado.

Outro aspecto relevante refere-se à produção de subjetividades nos ambientes digitais mediados pelo edutretenimento. A interação com experiências que combinam elementos de entretenimento e educação contribui para a construção de modos específicos de relação com o conhecimento, marcados pela interatividade, pela experimentação e pela constante negociação de sentidos. Nesse contexto, a aprendizagem ultrapassa a dimensão cognitiva e passa a envolver a constituição de formas de pensar, agir e se posicionar no mundo, evidenciando a centralidade das tecnologias digitais na formação dos sujeitos contemporâneos.

No campo da educação, os resultados deste estudo apontam para a necessidade de repensar as práticas pedagógicas à luz das transformações promovidas pela cultura digital. O reconhecimento do edutretenimento como dispositivo sociotécnico implica considerar que os processos de ensino e aprendizagem estão inseridos em ecossistemas complexos, nos quais a mediação do conhecimento é influenciada por múltiplos fatores. Tal compreensão exige a adoção de abordagens que integrem dimensões tecnológicas, culturais e informacionais, contribuindo para a construção de práticas educativas mais críticas e contextualizadas.

No âmbito da cultura digital, a análise desenvolvida evidencia que o edutretenimento ocupa posição estratégica na organização dos fluxos informacionais e na construção das experiências de interação com o conhecimento. Sua atuação como mediador revela a importância de compreender os ambientes digitais como espaços estruturados por relações de poder, nos quais a circulação da informação é continuamente moldada por dinâmicas que influenciam a visibilidade e a legitimidade dos saberes.

Do ponto de vista social, as implicações do edutretenimento como dispositivo sociotécnico reforçam a necessidade de uma leitura crítica dos processos de mediação que atravessam a vida contemporânea. A ampliação das possibilidades de acesso ao conhecimento não elimina as desigualdades, mas pode, em determinados contextos, reproduzir ou intensificar assimetrias relacionadas à visibilidade, ao reconhecimento e à participação. Assim, compreender o edutretenimento como fenômeno estruturante da cultura digital contribui para a reflexão sobre os desafios e as possibilidades de construção de uma educação mais equitativa e inclusiva.

Por fim, este estudo contribui para o avanço teórico ao propor uma abordagem que integra mediação da informação, poder e subjetividade na análise do edutretenimento, oferecendo subsídios para investigações futuras que possam aprofundar empiricamente as questões aqui discutidas. Ao evidenciar a complexidade dos processos envolvidos na aprendizagem mediada por tecnologias digitais, reafirma-se a importância de compreender a educação contemporânea como fenômeno inserido em dinâmicas sociotécnicas mais amplas, nas quais o conhecimento é continuamente produzido, organizado e disputado.

Referências

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

- FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1979.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MANOVICH, L. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2017.
- MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.
- MINAYO, M. C. de S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2012.
- SANTAELLA, L. **Cultura digital e comunicação ubíqua**. São Paulo: Paulus, 2013.

*Recebido: 18/04/2026
Aceito: 03/08/2026*

*Received: 04/18/2026
Accepted: 08/03/2026*

*Recibido: 18/04/2026
Aceptado: 03/08/2026*

