

Novos Olhares: a Mídia como agente educacional

Renata Barreto Malta¹
Adenil Alfeu Domingos²

Resumo

Há uma polêmica sobre o poder da mídia na sociedade atual, muitas vezes enfocada de modo negativo, em que a mesma é vista como manipuladora e persuasiva. Esse artigo pretende abordá-la sob um aspecto positivo, em que o poder de persuasão da mídia conclama o espectador para questões sociais e cotidianas. Para tanto, propõe-se utilizar o episódio “Vida Digital” do quadro “Novos Olhares”, apresentado pelo programa Fantástico da Rede Globo, como *corpus* e princípio dessa reflexão. Pretende-se, por meio dele, demonstrar que através de recursos visuais que integram o real digital ao virtual combinados ao discurso verbal de especialistas e entrevistados, o espectador recebe uma mensagem eficiente e de funcionalidade social bem definida e de fácil compreensão.

Palavras-chave: mídia, tecnologia, real, virtual, diversidade informacional, educação.

Introdução

Vamos procurar neste artigo fazer uma análise do processo de transformação de eras, em que o mundo virtual é parte atuante no mundo real e como a mídia vem se modificando para se adequar a esse novo panorama. É evidente que as formas de comunicação sofreram transformações e a tecnologia aparece nesse cenário como o meio que viabiliza esse processo. Na verdade, a mídia não tem sido só um eficiente meio de informar, mas também, de produzir mensagens pedagógicas. Os próprios professores entendem, hoje, a necessidade de criar leitores críticos, capazes de interpretar a ideologia existente na nossa sociedade, por meio dos diferentes discursos midiáticos, que não deixam também de serem ideológicos. Enfim, entender o papel pedagógico da mídia atual tornou-se um imperativo da era da Internet e da cibercultura. Atualmente, muito mais do que informar, uma vez que a informação está no ar; a mídia se preocupa em apresentar uma produção espetacular que atrai a atenção do espectador, e assim desempenha uma importante função social. Cabe, então, aos educadores orientar como interagir com determinadas informações. Essas novas posturas exigem que

¹ Graduada em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pela Universidade Metodista de São Paulo. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da FAAC/Unesp-Bauru-SP

² Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da FAAC/Unesp-Bauru-SP.
adenil@faac.unesp.br.

repensemos o ensino, desde a própria sala de aula, com sua estrutura de carteiras, giz e lousa, para uma nova arquitetura, onde a tecnologia deve estar atuante, em todo momento de aprendizagem. Se antes o professor e os livros eram os mediadores de conhecimentos, hoje eles sofrem a concorrência salutar da mídia. Para observar as transformações aqui citadas, pretende-se analisar como *corpus* o episódio “Vida Digital”³ apresentado no quadro “Novos Olhares” pelo programa Fantástico, da Rede Globo, que pode ser considerado um dos mais lídimos representantes desse modo de informar. O quadro apresenta a proposta de convidar o espectador a ver o mundo de uma forma diferente do real. No primeiro episódio, o programa abordou os jogos de computadores, um tema extremamente cotidiano, pois está presente na vida de muitas crianças e adolescentes e torna-se assim uma preocupação para os pais e educadores. Como transformar o prazer de jogar dos filhos em um modo de ganhar a vida? Como evitar que o jogo se torne um vício e os prejudique em outras atividades, como as escolares? Além disso, enfocaremos outro problema: a mídia, além de fonte de informação, pode tratar temas atuais e de interesse social de forma eficiente e atrativa, usando recursos visuais, sonoros, textuais, entre outros, capazes de produzir resultados positivos e práticos em seus conteúdos, exercendo, assim, função educacional.

Como base teórica, iremos nos servir das idéias de Manuel Castells sobre a *sociedade de fluxos* (Castells, 1996) ou a *sociedade da informação* (Castells, 1997 e 1998), e de Marshall McLuhan (1964) o qual teorizou que o planeta caminhava a passos largos para se tornar uma “aldeia global”. Outros pensadores vão complementar essa análise, principalmente os que explanam sobre o poder da imagem e dos recursos visuais sobre o receptor. Nosso objetivo será sempre procurar entender como o poder da mídia pode atuar de forma positiva em seu público alvo. Para tanto, é preciso dar um embasamento teórico e científico contundente que reforce uma leitura crítico-científica do que pode ser percebido na análise do *corpus* em questão.

1. A velocidade da informação na era da comunicação mediada

A informação é despejada no público inesgotavelmente e em uma velocidade tão frenética que está se tornando impossível mensurá-la. Suportes modernos, como a tela do celular ou do computador, trazem imagens que não ocupam espaços. Nicholas Negroponte, fala sobre a passagem de átomos para bits e como essa transformação afeta

³ O Vídeo “Vida Digital” pode ser encontrado, na íntegra, no site do Programa Fantástico www.globo.com/fantastico

a comunicação, ele afirma que “...a superestrada da informação nada mais é do que o movimento global de bits sem peso à velocidade da luz” (Negroponte, 1995:115).

A Internet, um veículo de comunicação que rompeu barreiras consideradas intransponíveis como a simplificação de problemas de comunicação, tornou-se acessível a, pelo menos, um terço da população, em tempo recorde. Ela se faz presente como pivô de transformações de eras no que se diz respeito à comunicação. Vivemos em um tempo em que o mundo está conectado. Castells,(1999) vai assegurar que a comunicação está em rede e que a informação está no ar. Assim, a interação das mídias produz um *continuum informativo* que preenche o sujeito de forma intermitente. A tecnologia, desse modo, desenvolveu uma estrutura da comunicação com característica singular: não há mais distanciamento entre o fato e sua transmissão, a descoberta científica e sua divulgação e a noção de tempo e espaço modificou-se com contundência.

O advento da televisão, depois da metade do século passado, trouxe consigo a concretização da idéia de sociedade de massa e indústria cultural, em um cenário onde os produtos culturais eram concebidos pela mídia, em larga escala, para um público pouco ativo e manipulado facilmente, a ponto de se pensar que a massa não possuía rosto. Nesse instante, já era notável a busca pela informação em escala mundial e pela instantaneidade. O passo mais importante, porém, foi o desenvolvimento de uma rede interativa (Internet), capaz de transformar o mecanismo de comunicação e estimular discussões sobre diversos conceitos na área da comunicação. Estamos, definitivamente, diante de uma mídia de acesso fácil, que disponibiliza em níveis alucinantes a produção já existente e possibilita ampla interatividade com o usuário. As novas gerações criaram os nichos de pensamento e passaram a não aceitar a mensagem pronta, sem a possibilidade de opinar sobre elas e de transformá-las. A ânsia por participar do processo como sujeito agente fez do recurso da interatividade a principal tendência no que diz respeito à comunicação mediada. Podemos dizer que a Internet deu o “pontapé” inicial de uma era gigantesca de interação entre os homens, já as outras mídias precisam servir-se dos meios tecnológicos da digitalização para permitir que o espectador se sinta parte do espetáculo, que carrega em sua essência a característica de interação.

Se o público de uma peça teatral, por exemplo, transporta-se para o palco e vive o drama dos personagens, já que ele ri ou chora; se, no circo, a criança brinca com o palhaço e aplaude quando se sente estimulada, de modo interacional, isso não é

diferente no espetáculo mediado pela televisão. Provavelmente McLuhan (1964:147) não previu as transformações que estavam por vir quando afirmou que a televisão era caracterizada pela lei do mínimo esforço, o que parecia plausível para explicar o motivo de tanta aceitação por um público que não precisa pensar para assimilar o que ela transmite, já que a mensagem não pode ser modificada. É que os recursos tecnológicos, até então, impossibilitaram essa interatividade, mas a realidade atual já permite uma nova relação mediada pela televisão, onde o público pode exercer um papel muito mais ativo no processo comunicacional. Assim, a Internet passou a ser um aliado da televisão, já que através de sua plataforma, muitos programas convidam o telespectador a interagir, não apenas através de sugestões e críticas, mas também por meio de conversas virtuais mediadas por especialistas. A atual revolução tecnológica é caracterizada, portanto, pela descentralização da informação e, conseqüentemente, do conhecimento, deixando clara a aplicação do conhecimento para a geração de mais informação, em um ciclo interminável e acumulativo entre a inovação e seu uso, assim sendo, a audiência de massa perde espaço para o surgimento de redes interativas.

A interatividade multimidiática, na prática, transformou o ato de informar. Hoje, não é mais suficiente o ato em si, foi preciso, que as equipes de produção da informação televisiva começassem a pensar em como transmitir a informação, produzindo, assim, uma comunicação mais eficiente e com feições próprias da emissora. O diferenciador das mídias de massa passa a ser, então, o modo de apresentar uma determinada informação, não apenas interessa ao público a própria informação em si, mas sim, como a mesma pode ser facilmente acessada, entendida, esteticamente mais perfeita, com lisibilidade e design mais atraente, entre outros fatores. Caberá ao público, adequar-se à nova realidade digital e preparar-se para interagir com a nova TV que está a caminho. Caberá aos meios de comunicação de massa entender esse processo e fazer uso dos recursos tecnológicos de ponta disponíveis. Assim, a empresa assume o papel de mediadora do espetáculo de informar enquanto o público-alvo abona ou não esse espetáculo com sua audiência.

O Virtual no Mundo Digital

Para entender como se forma esse novo espetáculo informacional proporcionado pela mídia atual, é preciso conceituar um “personagem” dessa narrativa que entrou em cena de forma bastante atuante e de *performance* extraordinária, no contexto comunicacional:

o **virtual**. Diversos autores já entraram em confronto ideológico a respeito do que é virtual, na maioria das vezes, colocando-o em contraposição ao real. Jean Baudrillard (1991:104), por exemplo, tem uma visão bastante pessimista com relação à comunicação virtual. O autor acredita que o virtual rompe o processo comunicacional, já que potencializa o artificial através de simulações do real. Percebe-se claramente a transformação da comunicação em espetáculo, entretanto, com conseqüências alarmantes, já que o público absorveria esse espetáculo e deixaria adormecido o conteúdo que se pretendia transmitir. Assim, completa ele, as experiências reais deixariam de ser experienciadas, já que o virtual as antecede. A imagem precederia a realidade, já não seríamos capazes de distinguir o real do imaginário. Dessa forma, o virtual e o real se polarizam, sendo aquele uma espécie de vilão deste.

“A potência do “virtual” nada mais é do que virtual. Por isso, aliás, pode intensificar-se de maneira alucinante e, sempre mais longe do mundo dito “real”, perder ela mesma todo princípio de realidade.(...) .”(Jean Baudrillard, 1997:26).

Em uma visão bem menos pessimista, Pierre Lévy concorda que a virtualização altera as características da comunicação, mas não percebe o virtual como oposto ao real, ele o interpreta como a criatividade aplicada na formação de novos sentidos que garante a permanência dos processos comunicacionais, sendo assim, uma característica da própria comunicação.

“A atualização aparece então como a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado. A atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades.”(Pierre Lévy, 1996:16).

Podemos então concluir que os dois autores vêem o virtual como agente transformador da comunicação, mas com conseqüências opostas. Para Lévy, a sociedade virtual é um universo em constante expansão. Baudrillard visualiza sua contração, um universo que se implode e se distancia do real e da verdadeira essência do processo comunicacional.

É inegável o poder que o virtual exerce sobre as sociedades contemporâneas, e vê-lo como oposição ao real seria rechaçar sua existência efetiva. Poderíamos, então, afirmar que o virtual existe como simulação do real, implicando em acontecimentos concretos. Na verdade, o virtual não extingue o real, nem mesmo o esvazia, ou o descaracteriza. O virtual transcende ao real, mantém a sua essência e o recria, abandonando sua

materialidade. A possibilidade do virtual aguça a criatividade, trata-se de uma evolução natural do modo de ver o mundo.

"A idéia de realidade virtual é proporcionar a sensação do "estar lá" oferecendo pelo menos ao olho o que ele teria visto se estivesse lá e, mais importante do que isso, fazendo com que a imagem mude instantaneamente de acordo com o ponto de vista. Nossa percepção da realidade espacial é determinada por várias informações visuais tais como o tamanho relativo, o brilho e o movimento angular." (Negroponte, 1995:115)

Retomando o *corpus* anteriormente citado, é pertinente demonstrar aqui como o virtual é nele trabalhado. Ele trata do design. A edição desse vídeo evidencia os dois mundos, virtual e real, ainda que ambos sejam digitais, eles retratam a forma mais próxima possível da imagem com o real. Quando Baudrillard apresenta o virtual como simulação do real, ele visualiza o fim da comunicação racional, mas se notarmos bem, a sociedade está repleta de processos de simulação, e essa não é uma característica que emerge da tecnologia, trata-se de um artifício social presente em toda a história da humanidade. O virtual já estava na cabeça do homem, e em suas formas de expressão, muito antes do advento tecnológico. O cientista da computação, Silvio Meira, entrevistado por Zeca Camargo, repórter da Rede Globo no citado programa, exemplifica que simulacros fazem parte de uma peça de teatro, de um show na televisão ou até entre duas pessoas conversando, onde alguém está sempre simulando. Dessa forma, o virtual, no caso recurso utilizado em jogos de computadores de altíssima tecnologia, é apenas mais um dos muitos processos de simulação. O cientista compara um jogo de computador até com a dança folclórica.

"O maracatu é um jogo cultural. A gente quer impactar um público, a gente quer que todo mundo entre no mesmo jogo, todo mundo entre na mesma simulação de universo que está ali, quando eu entro em uma boate, ou quando eu entro em uma corrida de cavalo, ou quando eu entro em uma vaquejada ou quando eu estou numa corrida de automóvel". (Silvio Meira, entrevistado pelo Quadro "Vida Digital")

É evidente que resistir à inserção do virtual (digitalizado) na sociedade é como lutar contra a maré. Por se tratar de um processo natural evolutivo, negando seus aspectos positivos e transformadores, nos converteríamos em retrógrados e incapazes de lidar com o novo. Provavelmente, essa é a visão das novas gerações, que nasceram em um

mundo já digitalizado. O pensador Steven Johnson, também entrevistado pelo programa, defende que a TV e os videogames estão aí para fazer de nós seres mais espertos e mais inteligentes, o que constrói um paralelo entre a idéia de evolução tecnológica e a evolução mental cognitiva.

“Sempre me incomoda quando alguém diz que nosso cérebro só acompanha o que é mais fácil. Se isso fosse verdade”, diz Steven, “os videogames deveriam ficar cada vez mais simples, e o que vemos é contrário. Tem games que nem eu consigo jogar, como um que o desafio é recriar a história econômica e tecnológica do homem, e uma criança de 13 anos joga pra se divertir. Isso é loucura”. (Steven Johnson, entrevistado pelo periódico Vida Digital).

Nesse contexto, real e virtual não se polarizam, mas sim, interagem-se, o virtual surge do real, sem extrair sua originalidade. È, portanto, a busca pelo atual, e nesse processo, estamos desenvolvendo nossa capacidade de aprender as coisas. Tendemos sempre ao mais moderno, ao mais rico em informação e estamos mais e mais exigentes, não nos contentamos com o anterior se temos acesso ao último, e, como hoje sempre há algo novo, o processo de atualização é acelerado.

2. A diversidade na mídia atual

Tendo a mídia como mediadora, podemos então destacar, a diversidade e a velocidade da informação na sociedade atual. Essa mídia desencadeou não só uma velocidade quase estonteante de produção, veiculação, recepção e possível interpretação da informação, como proporcionou o uso de diferentes suportes de comunicação quase impensados há algumas décadas. O acesso a ela fez com que os meios de comunicação se vissem obrigados a centrar suas atenções em como comunicar. Percebeu-se que para atingir o receptor com mais eficácia, era preciso um arsenal de recursos combinados, resultando na notícia como um espetáculo midiático, a fim de ser agradável aos sentidos, e produzir informações e conhecimento também de modo agradável, em um espetáculo grandioso de cores, luzes e formas.

Enfocamos, de imediato, do nosso *corpus* de estudo, a maneira como o real e o virtual são trabalhados no vídeo em pauta. A representação da imagem, repórter, entrevistados, ambiente, além do próprio discurso verbal, que também é destacado na forma escrita, sofre transformações em que os ícones vão deixando a semelhança imagética para, praticamente perderem em suas representações em graus de semelhança com o referente gerador da imagem, passando a serem apresentadas como esboços, esquemas, ou diagramas. Desse modo, as pessoas, bem como todo o contexto que os envolvem,

passam a ser configurados como se os mesmos fossem representações de personagens de um jogo de computador (tema proposto). Assim, a representação fotográfica, figurativa, em termos de similaridade com o real, distorce-se para ser uma representação da imagem virtual em *flo* do corpo humano e do ambiente. O corpo das personagens é contornado por traços pretos que destacam o sujeito do todo em que ele se encontra. Em determinados momentos da reportagem, a imagem volta à forma real, e vice-versa.

O tema abordado – vida digital - concretiza-se, desse modo, diante dos olhos do espectador, com simplicidade de raciocínio, permitindo que ele participe do jogo de imagens, ora nítidas, ora em *flo*, sem que se perca a relação entre ambas. Ao adentrar o espaço observado e ao identificar-se com os personagens, já que, facilmente o telespectador conecta o problema levantado com sua vida cotidiana, de algum modo, a interação entre real e imaginário concretiza-se de modo contundente. Assim, as barreiras entre real e virtual dissipam-se, pois a imagem distorcida não deixa de ser a imagem da realidade em um processo de semiose, em que um signo gera outro de modo infinito.

Se a imagem desfocada do vídeo lembra o mundo das representações, no estado de virtualidade que gera, ela não impede o transporte do telespectador para o mundo ali esquematizado. Pode-se dizer que ela até mesmo convida esse telespectador a entrar nesse jogo de simulações, em que o mundo virtual constrói um simulacro da vida real. Trata-se de um mundo que não perde o princípio de iconicidade, ou seja, de similaridade com o objeto gerador, em instante algum. Do mesmo modo, a iconicidade figurativa e a figuratividade virtualizada não se rivalizam no vídeo, mas se substituem naturalmente. É certo que o ato de apresentar figurativamente o objeto representado, ou seja, a produção da imagem feita de modo fotográfico pela lente de uma câmera de vídeo, lembra mais o mundo real, pelo máximo grau de similaridade existente entre ambos. O ato de esquematizar a imagem, por sua vez, dá a impressão de passagem do real para o virtual, provocando um estranhamento, que não rompe, no entanto, a interação do telespectador com o tema tratado. O virtual mostrado de modo diagramático, portanto, não é senão uma das possibilidades de modos de representar o mundo por meio de signos. Estamos nos servindo aqui do conceito de *hipoícones* da Teoria Peirceana dos signos.

Hypoicons may be roughly divided according to the mode of Firstness of which they partake. Those which partake of simple qualities, or First Firstnesses, are

images; those which represent the relations, mainly dyadic, or so regarded, of the parts of one thing by analogous relations in their own parts, are diagrams; those which represent the representative character of a representamen by representing a parallelism in something else, are metaphors (PIERCE, 1931-1958, v. 2, p. 277)⁴

Assim sendo, os signos perdem do real para o virtual apenas o grau de similaridade, sem perder jamais a sua potencialidade de representar o representado como se estivesse no lugar do real. Como não há substituição na representação, mas sim, uma simulação, portanto, todo discurso não deixa de ser simulacro, em graus diferentes de representação do objeto representado. Este último, portanto, é o gerador de todo processo de semiose, tanto do figurativo fotográfico como de qualquer outro modo de representá-lo. Para haver comunicação, portanto, o signo deve conservar sempre uma identidade com o objeto que o gerou.

A influência positiva da mídia na sociedade atual

O sistema midiático é para as sociedades modernas, provavelmente, o principal difusor da mensagem, repleta de símbolos e sentidos. A atuação dos meios de comunicação de massa transforma as relações sociais e, portanto, é notável a influência que eles possuem sobre o público, sendo considerados as mais poderosas instituições culturais do mundo. Quando Marshall McLuhan fala de aldeia global, ele idealiza uma sociedade compacta e mediada. “...de um pólo ao outro, gostos, hábitos e idéias seriam cada vez mais parecidos – e todos induzidos pela influência cada vez mais onipresente da televisão”. (McLuhan, 1964:147).

A mídia seria, então, a expressão de nossa cultura e nossa cultura funcionaria por intermédio do que a mídia produz. Na era atual, o sincretismo de informações e conhecimentos de diversos tipos, provenientes da mídia, é impulsionado pela globalização e pelos avanços tecnológicos. Isso resulta em um mundo povoado de imagens que transformam o linear em não linear, o texto em hipertexto e inclui a

⁴ Hipoícones podem ser, de uma forma aproximada, divididos de acordo com o modo de primeiridade, do qual eles pertencem. Aqueles que contêm as qualidades mais simples, ou primeira primeiridade, são as imagens; aqueles que representam as relações, principalmente diádica, ou a respeito das partes de algo, em relação analógica às suas próprias partes, são diagramas; aqueles que representam o caráter representativo do *representamen* por apresentar um paralelismo em algo mais, são metáforas. (tradução nossa)

máquina como parte essencial no processo comunicacional humano, assim, o indivíduo confia nas imagens técnicas como confia em seus próprios olhos.

As novas gerações estão imersas no mundo das imagens como as antigas estavam no da escrita, portanto, é necessário entender que o processo cognitivo foi alterado, de forma que o que antes convencia já não surte o mesmo efeito, a visão e a apreensão do mundo mudou e é preciso adequar-se à nova realidade. As instituições tradicionais, como a família e a escola, entraram em crise, munidas de um repertório desatualizado, elas se viram em desvantagem diante do espetáculo informacional. A diversidade tem um papel desencadeador nesse processo, já que a gama de possibilidades e de ofertas visuais parece infinita e o acesso a ela é cada vez maior.

Visualizamos, então, uma nova geração apta a lidar com o universo imagético, que provém de todas as direções e meios, em conflito com uma sociedade ainda resistente ao novo cenário, que insiste em manter o sistema tradicional, principalmente no que diz respeito à educação.

Sin duda la revolución tecnológica y electrónica, que constituye el entramado principal de la llamada “sociedad red” (Castells 1998) y su concreción en los medios de comunicación, me parece el factor clave del nuevo escenario cultural y social en el que se representa este nuevo orden de valores e ideas. En efecto, pareciera que las personas nacidas en la era de la tecnología de la información tienen estructurada su cognición de modo cualitativamente distinto a las generaciones precedentes y ello se debe a que “una gran mayoría de los intercambios con el entorno aparecen ahora mediados por alguna tecnología, de manera que la interacción depende más de los esquemas simbólicos y de la percepción visual que de la motora” (San Martín, 1995: 15).⁵

Se a mídia é a geradora de toda essa diversidade informacional, cultural, e conseqüentemente, de conhecimento, pode-se afirmar que ela desempenha um papel social de extrema importância. É difícil precisar sua capacidade socializadora, mas não se pode discordar que ela transmite valores e cria modelos comportamentais. Para as novas gerações, ela é provavelmente a principal forma de entretenimento e informação, não mais como se costumava observar nas gerações passadas, em que o público parava

⁵ Sem dúvida, a revolução tecnológica e eletrônica, que constitui a teia principal da chamada “sociedade em rede” (Castells 1998) e sua concretização nos meios de comunicação me parece o fator chave do novo cenário cultural e social no qual se representa esta nova ordem de valores e idéias. De fato, parece que as pessoas nascidas na era da tecnologia da informação têm estruturada sua cognição de modo qualitativamente distinto às gerações precedentes e isso se deve ao fato de que “uma grande maioria dos intercâmbios com o meio aparecem agora mediados por alguma tecnologia, de maneira que a interação depende mais dos esquemas simbólicos e da percepção visual do que da motora.” (Tradução nossa)

diante da televisão e recebia a informação de forma estática e passiva, o público de hoje é da era multimídia, ele interage, ele está conectado em várias mídias ao mesmo tempo, envolvido com as mesmas, e tem como característica o dinamismo, a instantaneidade e a velocidade. Então, discute-se aqui como seria a maneira mais eficiente de atrair a atenção desse público com finalidade educacional. Muitos pedagogos defendem que a mídia, em especial a televisão, seria um dos maiores obstáculos e a mais poderosa influência, que vai diretamente contra a educação. Mas ao observar como a mídia capta o público jovem, torna-se possível utilizar seus recursos, que já se mostraram bastante eficientes, para elaborar um plano de educação que realmente funcione e que vá de encontro ao universo atual da diversidade, que conecta imagens, sons, textos em meio aos aparatos tecnológicos e difunde-se para todos os lugares.

Elas [as crianças] têm uma história de oralidade como forma de conhecimento do mundo, não têm uma história de conhecimento do mundo como nós temos. A nossa história é, principalmente, a da escrita e leitura e a delas é a da oralidade. A oralidade liga-se às produções em imagens e sons por muitos fios, mas principalmente pelo seu realismo e pela sucessividade no tempo: cadeia de imagens em movimento sucessivo/cadeia de sons sucessivos, compondo um processo metonímico de significação. (ALMEIDA, 2001).

Não aceitar a interação de imagens e sons como agentes educacionais é, portanto, negar o mundo eletrônico, visual e instantâneo, marcado pela diversidade informacional, em que o jovem está inserido. Assim, a mídia pode ser uma grande colaboradora e geradora de um conhecimento apreendido de forma eficaz, e até difusora da inclusão social, tratando temas cotidianos e propondo soluções para problemas sociais.

Não se deve pensar, como enfatiza Thompson (1998, p. 13), que os meios de comunicação falem a indivíduos e sociedades estáticos, a entidades fechadas e "indefesas" que deveriam ser, portanto, "protegidas" da má influência "externa". Toda cultura se forma e reforma constantemente no contato com o diferente e o exterior a si mesma, completa ele. Assim, revendo o *corpus*, observamos que o programa traz à tona a vida digital e aborda um tema polêmico que divide opiniões: os jogos de computadores. Nele, são propostas soluções para um público capaz de trazer para sua realidade as questões abordadas, além de receber a mensagem de forma agradável e atrativa, já que a mesma possui diversos recursos visuais (como o design que evidencia a interação do real e virtual), sonoros (sons que imitam toques de celular e músicas de

jogos virtuais), textuais (uma linguagem simples e de fácil entendimento, com embasamento teórico), entre outros.

O conteúdo, por sua vez, propõe ao público *novos olhares* para um tema visto normalmente com maus olhos, principalmente por pais e educadores. Se o ideal era a leitura de livros como meio de aprendizagem, o escritor americano Steven Johnson, entrevistado pelo programa, vem afirmar que no computador e diante da televisão, na frente de toda cultura de massa, o jovem vai se tornar mais inteligente. “*Nossa cultura está ficando cada vez mais complexa em termos do que nos é exigido para compreendê-la, percebi que isso era uma tendência que ninguém ainda havia se dado conta.*” (Steven Johnson).

Sendo assim, os pais são instigados a procurar conhecer um pouco melhor o mundo digital que é parte da vida de seus filhos, deixando de lado uma falsa imagem pré-concebida. Os jogos são, então, mostrados como forma de entretenimento capaz de gerar conhecimento, que podem trazer assuntos complexos, que agregam temas culturais, econômicos, históricos, geográficos, entre outros, além de ser um possível mercado de trabalho promissor para aqueles que transformam a obsessão por jogar em forma de ganhar a vida. Assim, a visão otimista proposta é uma forma de aproximar duas gerações que ainda vivem realidades bastante diferentes, apesar de serem parte de um mesmo cenário social. O abismo, formado pela falta de conhecimento daquilo que é novo para a antiga geração e tão normal para a atual, torna-se menor. O que parecia distante é evidenciado como algo comum, parecido com muito daquilo que já era conhecido, como uma evolução natural do conhecimento aplicado. Aliás, esse problema foi comparado, no vídeo em foco, inclusive com conflitos sociais vividos por eles mesmos (pais) em tempos passados, quando novidades como o *Rock in Roll* era visto como demoníaco, e hoje, tornou-se natural.

O homem está, portanto, inserido a uma sociedade em constante transformação, já conectada em rede, e repleta de recursos tecnológicos que modificam a comunicação humana. Se antes a atualização era um processo lento, hoje, a acessibilidade e a diversidade da informação o aceleraram tanto que o novo torna-se descartável em pouquíssimo tempo. Assim, paralelo ao desenvolvimento das máquinas está o desenvolvimento cognitivo dos homens, os quais não apenas recebem o dilúvio informacional repleto de símbolos e sentidos, mas também interagem com ele,

modificam a mensagem, têm um discernimento muito mais afluído e exigem da mídia uma adequação constante, para sim, ser merecedora de sua atenção e aceitação.

Esse é, portanto, um processo natural evolutivo da geração de signos na humanidade, que não pode ser rechaçado. Cada novo invento tecnológico do homem não só se torna uma extensão do seu corpo, parodiando aqui McLuhan, mas passa a influenciar o homem que de criador se transforma em criatura. Enfim, as instituições, sejam elas culturais, de massa, familiares ou educacionais, precisam estar atentas a essas transformações e aptas a perceber o funcionamento do mundo digital, que provavelmente evoluirá para uma outra realidade ainda desconhecida.

Referências bibliográficas

ALMEIDA JR., A.R. **Espelho eletrônico**. Cadernos do IFAN, Bragança Paulista, n. 28, p. 49-72, 2001.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa, Relógio D'Água Editores, 1991.

BAUDRILLARD, Jean. **O Sistema dos Objetos**. São Paulo, Perspectiva, 1997.

_____. **A ilusão vital**. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2001.

CASTELLS, M. **Fluxos, redes e identidades: uma teoria crítica da sociedade internacional**. In: CASTELLS, M. et al. *Novas perspectivas críticas em educação*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1996. p. 3-32.

_____. **La sociedad de la información: economía, sociedad y cultura**. Madrid: Alianza, 1997-1998.

_____. **Fin de milenio**, Madrid, Alianza, 1998.

_____. **La galaxia Internet**, Barcelona, Plaza&Janes, 2001.

_____. **A Sociedade em Rede**, São Paulo, Paz e Terra, 2001.

LÉVY, Pierre. **O Que É O Virtual?**. São Paulo, Editora 34, 1996.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo, Cultrix, 1964.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida Digital**. São Paulo, Companhia das Letras, 1996.

PEIRCE, C. S.. **Collected Papers**. Vols. 1-6, eds. C. Hartshorne & P. Weiss, vols. 7-8, ed. A.W. Burks. Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press, 1931-1958.

SAN MARTÍN, A. **La escuela de las tecnologías**, Valencia, Universidad de Valencia, 1995.

SANTAELLA, L.; NÖTH, **Imagem: cognição, semiótica, mídia**, São Paulo, Iluminuras, 1999.

THOMPSON, J.B. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. Petrópolis, Vozes, 1995.