

As tecnologias contemporâneas de comunicação e as mudanças na "produção" e no "consumo" de informações

José Carlos Ribeiro

Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas
FTC, BA

Marcello Chamusca

Márcia Carvalho

Pós-graduandos em Metodologia do Ensino Superior com Ênfase em Novas Tecnologias
FTC, BA

Resumo

O presente texto traz reflexões sobre as mudanças na "produção" e no "consumo" de informações proporcionadas pelas Tecnologias Contemporâneas de Comunicação. A base dos nossos argumentos está fincada em duas noções básicas: (1) a de que na relação triádica tecnologia-sociedade-cultura existe uma dinâmica em que não há desproporcionalidades entre as partes constituintes; (2) as tecnologias digitais podem estar contribuindo para a transformação dos padrões tradicionais de fluxo das informações. Com isto em vista, fizemos algumas considerações, buscando ampliar as discussões relacionadas ao tema.

Palavras-chave: Tecnologias Contemporâneas de Comunicação, Produção e Consumo de Informações, Tecnologias Digitais.

Introdução

No mundo contemporâneo, somos recheados - já há algum tempo - de inúmeras ofertas de produtos e serviços automatizados que apresentam de modo efusivo as últimas novidades do mundo digital. Desde a presença de "máquinas espertas" que dialogam com os respectivos usuários, ensinando-os, na maioria das vezes, a seqüência correta de determinadas funções ou tarefas, até as chamadas "casas inteligentes" que mapeiam e gerenciam de maneira competente os diversos comportamentos e gostos habituais dos seus habitantes, o que se evidencia é a gradativa adoção de modos de existência que priorizam cada vez mais um refinamento na clássica relação homem-máquina, relação esta que, ao contrário do que muitos previam, não caminha para a substituição do homem pela máquina, mas como observa Lemos (2005), para uma "simbiose completa", visto que cada vez fica mais clara a dinâmica existente na relação triádica tecnologia-sociedade-cultura.

Nos últimos anos, entretanto, tal situação parece ter sido ampliada de maneira significativa tanto no que se refere à diversidade de expressões propostas, quanto no ritmo acelerado em que as mudanças se apresentam. Neste sentido, acompanhamos uma verdadeira maratona de inovações tecnológicas, onde buscamos nossas "atualizações" constantes dentro desse universo mutante. Vale ressaltar que estas atualizações se dão por processos educacionais tecnicistas que, na maioria das vezes, não qualificam o homem na sua essência, mas para tarefas técnicas, específicas e pontuais.

Marcuse em *Ideologia da Sociedade Industrial* (1967) já aponta a falta de liberdade do indivíduo em relação ao processo do trabalho, observando que os avanços tecnológicos contínuos trazidos pelo processo industrial alteram a própria estrutura da existência humana que, em tese, é a de ser livre e autônoma nas suas escolhas. Pela perspectiva marcuseana, que entende o homem pelo prisma da liberdade na essência da palavra, se estabeleceria, certamente, o fim da racionalidade tecnológica, das constantes atualizações e das imposições políticas e econômicas da expansão do tempo de trabalho, numa sociedade que se estabelece cada vez mais industrial e produtiva.

Kovács (2002) traz uma importante contribuição a esta discussão quando observa que a nossa preocupação central não deve ser a de adaptar "indivíduos, grupos e organizações às mudanças inevitáveis, mas a moldagem desta tecnologia às necessidades das pessoas, dos grupos, das organizações e aos objectivos sociais". Isso porque a autora acredita que:

O futuro depende dos actores sociais, dos seus valores, interesses, capacidade de negociação e do grau de democraticidade dos processos de transformação. O ensino/formação constitui um meio que capacita as pessoas para se afirmarem individual e coletivamente como actores sociais no processo de construção social do futuro (Kovács, 2002, p. 149-150).

Pela ótica de Kovács, portanto, há de se pensar na dinâmica tecnologia-sociedade priorizando a sociedade e as pessoas que fazem parte desta sociedade, respeitando-as no papel de atores sociais, adaptando as tecnologias às necessidades das pessoas e não as pessoas em relação aos avanços dessas tecnologias.

Temos que perceber, entretanto, que na dinâmica citada a prioridade é algo natural e não cabe intervenção de uma das partes no sentido de impor maior peso para um lado ou para o outro. Como o próprio termo já determina, dinâmica é dinâmica, e não se tem controle sobre as suas conseqüências, a menos que haja intervenção de força, mas nesse caso estaremos transformando a noção de dinâmica, que se tornará apenas numa relação de poder entre duas instâncias, em que uma exerce sua força sobre a outra.

O fluxo das informações

O "consumo" da informação neste novo cenário parece transcender a compreensão dos modelos comunicacionais tradicionais dos meios analógicos, em que participar do processo comunicativo era apenas ter acesso as informações e, no máximo, seleccioná-las de acordo com as suas convicções e repertório intelectual e social.

Por outro lado, as transformações cada vez maiores que o novo cenário impõe vêm requerendo de nós – consumidores e produtores de informação – uma participação cada vez mais efetiva. Tal desdobramento

parece fomentar a sensação de que as "atualizações" das quais falamos anteriormente não são suficientes para nos manter em condições razoáveis de inserção no mundo produtivo contemporâneo.

Este é o estado de materialização do que Postman (1992) chama de tecnopólio, que segundo o autor, "consiste na deificação da tecnologia". Ou seja, em encontrar satisfação na tecnologia e viver subordinada a ela. Percebemos, entretanto, que isso acontece, em certa medida, porque, dentre outros fatores, cada dia mais, o conhecimento produzido na atualidade acontece no âmbito dos meios digitais.

Neste aspecto, é que podemos entender, de maneira plausível, a idéia comumente compartilhada de um impacto unilateral da técnica na sociedade e na cultura. Entretanto, hoje, podemos dizer que há quase um consenso sobre o fato de que os impactos existentes na relação técnica-sociedade-cultura são recíprocos e dinâmicos, ou seja, na mesma medida em que a técnica influencia a cultura e a sociedade, a sociedade influencia a técnica e a cultura e, ainda, a cultura influencia a sociedade e a técnica, embora, ao senso comum, as grandes transformações por que passamos pareçam fruto exclusivo das novas técnicas.

De fato, a técnica exerce um impacto muito forte na sociedade contemporânea, mas esta constatação, muitas vezes inebriante, não deve obscurecer a realidade em que cultura e sociedade se engendram, especialmente quando falamos das Tecnologias Contemporâneas de Comunicação, que vêm transformando amplamente a nossa forma de inserção no processo sócio-comunicativo, mas que não devem, por isso mesmo, polarizar as discussões.

É importante entendermos que as técnicas digitais são o fator preponderante de uma percepção equivocada da relação triádica da qual tratamos aqui (técnica-sociedade-cultura), visto que estas são cada vez mais constitutivas dos modos de interação e comunicação social, fenômeno que gera processos inclusivos e exclusivos, não apenas do ponto de vista macrossocial, mas também na formação individual, por permitirem formas diferenciadas de compreensão da realidade e apreensão do conhecimento disseminado, uma vez que esses novos dispositivos fazem parte de uma lógica própria. Para um melhor entendimento destas questões abordaremos alguns conceitos pertinentes, conforme segue.

Em geral, qualquer forma de relação com o conhecimento segue basicamente duas lógicas. A *lógica do determinismo tecnocrático*, em que seguimos caminhos pré-determinados ou a *lógica da sedução, do desvio*, em que podemos nos desviar dos percursos tradicionais e seguir caminhos alternativos.

Nos meios de comunicação tradicionais, podemos dizer que há uma tendência natural das pessoas para seguirem caminhos pré-determinados visando o "consumo" de informações, ou seja, tendem a seguir a *lógica do determinismo tecnocrático*, na qual há a predominância de estruturas predispostas em formato linear e seqüencial, promovendo um direcionamento (restritivo) na apreensão das informações. Por exemplo: em um livro impresso geralmente as informações são organizadas numa seqüência específica, determinando o que vai ficar na página 1, 2, 3, e assim por diante. O leitor desse livro, por sua vez, muito provavelmente, vai ler primeiro a página 1, para depois a 2 e assim sucessivamente, respeitando a hierarquia de importância determinada pelo autor daquele livro, seja ela qual for. Isso nos leva a crer que a maioria das pessoas que ler aquele livro vai ter acesso ao mesmo conteúdo, ainda que exista a possibilidade de interpretações diversas.

Quando falamos dos dispositivos digitais, no entanto, tudo parece se tornar diferente, pois o conhecimento produzido neste ambiente assume o formato do hipertexto que, por sua vez, é construído com base na *lógica da sedução, do desvio*. A sua estrutura é essencialmente não-linearizada, não-sequencial e ramificada. Por assumir uma forma rizomática, permite aos consumidores daquela informação escolherem caminhos diferenciados no "consumo" das mesmas informações, e, conseqüentemente, tornam-nas diferentes.

É relevante observar que numa estrutura hipertextual, dificilmente, uma pessoa percorrerá o mesmo caminho que a outra ao explorá-la. Nem mesmo a própria pessoa consumirá a informação duas vezes da mesma forma. Pois, além da dificuldade que terá para saber que caminho seguiu da primeira vez, o conteúdo da segunda vez já poderá estar alterado.

George Landow (1992) diz que o hipertexto nos faz questionar a lógica das seqüências fixas, começo, meio e fim definidos, a concepção de unidade, além dos fundamentos que, de alguma forma, estejam ligados a esses conceitos.

Lemos (1996), entretanto, afirma que todo texto escrito é um hipertexto, pois na explanação de qualquer texto o leitor se engaja numa espécie de processo hipermediático, em que a leitura é feita de interconexões à sua memória, às referências do texto, aos índices e ao índice que o remetem para fora da linearidade do texto.

Sobre essa discussão, Sérgio Bellei diz que,

O hipertexto tende para uma multilinearidade que já existia, mas de forma reprimida, no texto impresso. Essa tendência, por sua vez, quando levada ao extremo pela tecnologia digital, acaba por gerar uma mudança qualitativa que torna o hipertexto radicalmente diverso do texto (Bellei, 2002, p. 44).

Lévy (1993) amplia a discussão sobre o tema quando sistematiza os seis princípios fundamentais da hipertextualidade: (1) metamorfose; (2) heterogeneidade; (3) multiplicidade; (4) exterioridade; (5) topologia; e (6) mobilidade dos centros. Com isso, Lévy nos dá uma visão panorâmica, a partir da multidimensionalidade que traz no seu construto, da idéia de rede e da potencialidade observada em sua construção.

Vale salientar que esses princípios sistematizados por Levy (1993) e todas as características atribuídas aos novos meios, que têm sido introduzidos no nosso dia-a-dia, a partir das tecnologias digitais, nos dá a sensação de que estamos passando, gradativamente, da concepção de sociedade analógica para uma sociedade digital, em que as informações circulam por todo o globo num processo de difusão em tempo real.

A possibilidade de circulação instantânea, no entanto, possibilita a geração de informações em grande quantidade, que se multiplicam numa velocidade jamais vista, favorecidas pela técnica da digitalização, de tornar digital, de transformar tudo — sons, textos, imagens — em códigos compostos pelos números "zero" e "um" por meio de programas que compactam essas informações, ampliando de maneira exponencial o nosso poder de armazenamento e distribuição.

Essas novas características observadas no fluxo de informações, por sua vez, têm estimulado os meios de comunicação a buscarem, cada vez mais, novas formas de "produção" que, por sua vez, tem fomentado a profusão de elementos culturais que também têm levado o consumidor a aprender a lidar com obras sem um final predeterminado, ou seja, obras abertas, cujo desfecho se dá quando o próprio consumidor abandona o seu "consumo".

O elemento mais característico desses novos dispositivos, no entanto, não é um elemento essencialmente novo, mas que já acompanha o homem há várias décadas: a interatividade.

A interatividade na era digital

Através de uma análise mais acurada, podemos perceber que as diversas situações por nós abordadas seguem uma lógica centrada essencialmente na noção de interatividade, ou seja, no conjunto de mecanismos proporcionados pela computação interativa capazes de promover a intervenção (direta ou indireta) do usuário na geração ou no desenvolvimento de produtos ou de processos. Queiramos ou não, somos impelidos a vivenciar uma dinâmica regida pela participação, pelo contato, pela interferência.

Contudo, não há nenhuma novidade quando o assunto é a interação humana, uma vez que o tema acompanha o homem desde os primórdios. A interatividade discutida na contemporaneidade, no entanto, ganha novas características, uma vez que são desenvolvidas não apenas relacionadas às interações sociais, mas também com interações técnicas por meios digitais.

Uma característica a se destacar na discussão sobre a interatividade técnica é a de que há uma tendência de deixarmos de interagir com o equipamento, numa interação técnica-analógico-mecânica que está associada às mídias tradicionais, para interagir com o conteúdo das informações, numa interação técnica-eletrônico-digital, associada às mídias digitais (Lemos, 2005).

Essa característica nos leva a uma completa transformação na relação tradicional estabelecida por alguém que produz a informação (produtor) e alguém que consome a informação (consumidor). O que nos leva a crer que, a cada dia, os papéis vêm sendo alterados nessa relação. O consumidor vem, gradativamente, passando do papel passivo de mero consumidor da informação, daquele que a ouvia e não requeria nenhuma participação no seu conteúdo, para o papel de consumidor ativo, que agora quer interagir, participar das discussões e modificar o conteúdo das informações produzidas.

Para entendermos melhor esta questão, tomemos Lemos (2005), que propõe uma subdivisão da interatividade em cinco níveis, em que cada um corresponde ao grau de aprofundamento da interação técnica do indivíduo com um determinado dispositivo, começando do nível zero, onde a interação é ínfima, indo até o nível quatro, onde se pode perceber a interação total, via telemática, em que a relação do indivíduo com o conteúdo que está sendo veiculado é de intervenção e não mais de contemplação.

Seguindo essa perspectiva, acreditamos que ao concretizar uma relação no último nível de interatividade, os papéis do produtor e do consumidor de informação tornam-se híbridos, pois os agentes passam a atuar de maneira dupla no processo.

Há ainda um outro ponto interessante para a nossa discussão. Ao chegar ao último nível de interatividade proposto por Lemos (2005), a informação deixa de ser produzida por um veículo de comunicação e consumida de forma tradicional pelos públicos desse veículo – em um modelo que Lévy (1995) identifica como “um para todos” – e passa a acontecer no modelo que o mesmo autor chama de “todos para todos”, em que não existe um produtor oficial da informação, haja vista que todos têm o direito de produzir e participar da informação que circula, concordando, discordando e até acrescentando novos elementos a ela.

Talvez não seja redundante observar que no modelo “todos para todos” o processo comunicativo se dá sem que as informações tenham que passar necessariamente pelo crivo de um editor de qualquer veículo de comunicação instituído, o que significa dizer que pode se tratar da possibilidade real da democratização da informação e da real liberdade de opinião e expressão, uma vez vencidas as questões relacionadas às desigualdades sociais e à exclusão que estas ainda impõem a uma grande parte da população do planeta. Vale frisar que estamos trabalhando essas informações no campo das possibilidades.

Esta nossa reflexão se aproxima de alguns argumentos desenvolvidos por Peruzzo (2004) ao tratar das possibilidades de apropriação do ciberespaço pelos movimentos populares para uma comunicação dialógica e horizontal, ou seja, em um alto nível de interatividade, que acreditamos só ser possível através dos dispositivos digitais, visto que estes permitem que uma grande gama de informações possam ser produzidas e consumidas em tempo real, o que faz uma diferença considerável no “consumo” da informação na contemporaneidade.

Multiplicidade, simultaneidade e o “novo” consumidor da informação

Também na atualidade, testemunhamos uma particular profusão de estímulos sensoriais bastante expressiva, cuja característica principal se reveste na multiplicidade e simultaneidade na articulação de códigos lingüísticos e comunicacionais. Propagadas por complexos e interessantes sistemas hipermediáticos., as compilações de narrativas audiovisuais paralelas, as conjunções de mídias distintas e as estruturas hipertextuais superpostas propiciam, em última instância, uma liberdade maior na organização e na recepção dos conteúdos veiculados.

Todavia, ao mesmo tempo em que revelam novas possibilidades exploratórias de “consumo” de informações, tais configurações solicitam uma prática diferenciada por parte do leitor/espectador/usuário neste processo, haja vista que demandam um engajamento maior na composição dos blocos informacionais a serem absorvidos dentro do vasto leque de opções disponíveis. Mais uma vez, a dinâmica da participação ativa na construção e desenvolvimento dos processos se faz presente.

Diante desse importante aspecto recorrente, evidenciado nas situações aqui apresentadas, sugerimos – como proposta reflexiva – de que um novo perfil de “consumidor” de informações esteja se moldando. Tal proposição se apóia nas diversas vivências experienciais cotidianas que sugerem mudanças nas formas de constituição de sentidos e nas articulações de conteúdos através de participações cada vez mais ativas, principalmente naquelas constituídas pelas intervenções diretas (escolhas de caminhos, ângulos de percepção, seleção de cenas, dentre outras). Desta forma, o que está “em jogo” é uma participação mais efetiva do “consumidor” na geração e na circulação das informações que ele próprio receberá, ocasionando

assim um fluxo diferenciado, onde se destaca a presença de dados cada vez mais personalizados e circunstanciais.

Não entraremos aqui em especulações mais "ousadas" sobre eventuais mudanças na forma de estruturação dos processos cognitivos nas atividades de apreensão das informações; mas não há como negar que alterações mais significativas estão se insinuando; talvez em um nível ainda não completamente perceptível, porém com vários indicativos de sua presença, pelo menos, no que se refere aos aspectos sócio-comportamentais envolvidos nas situações cotidianas e à capacidade de articulação das diversas informações paralelas, comumente presentes nestes processos.

Talvez não seja redundante chamar atenção de que as novas gerações são chamadas por alguns autores de geração "zapping". Isto porque, com o advento do controle remoto e a possibilidade facilitada e ampliada de seleção trazida por esse instrumento, o ato de "zapear" (navegar) pelos canais de TV transcendeu as questões que envolvem o "consumo" específico da televisão como meio de comunicação e pode ter se tornado um paradigma comportamental de toda uma nova geração de consumidores da informação, com características diferenciadas, que foi estimulada cognitivamente para conceber informações por fragmentos e que pode exigir uma linguagem específica e adequada, além de modelos de comunicação voltados para essa nova realidade em todos os âmbitos da sociedade (Machado, 1996).

Tais constatações ficam mais evidentes quando nos atemos a acompanhar, de modo sistemático, essas novas gerações, criadas dentro da lógica do "zapping" e de ambientes essencialmente interativos e hipermediáticos. Em linhas gerais, as condutas observadas em pesquisas que objetivam uma análise mais aprofundada do comportamento dessas novas gerações, nos credenciam a supor que algo está realmente em mutação e que essas mudanças são algo irreversível. Assim, cabe-nos, enquanto analistas dos cenários contemporâneos, detectar o grau, a profundidade e as repercussões que tais alterações trazem ou simplesmente podem vir a trazer dentro do contexto social.

Considerações finais

Certamente as Tecnologias Contemporâneas de Comunicação estão trazendo mudanças significativas no modo de "produção" e "consumo" da informação na contemporaneidade. As proporções dessas mudanças, entretanto, cremos ainda não ser possível identificar com clareza, visto que estamos em meio a um processo ainda não totalmente desvelado.

Por outro lado, da mesma forma que os meios digitais de comunicação auxiliam na formatação de um "novo" consumidor da informação, uma "nova" cultura pode estar sendo desenvolvida no âmbito da sociedade que, por sua vez, tem um forte papel na consolidação da configuração do mundo atual que tem como característica principal o forte desenvolvimento tecnológico e o avanço dos ideais de liberdade e democracia. Assim, pensamos na possibilidade de que esteja se esboçando, de fato, um novo cenário mundial, formatado à luz da cultura mundializada (Ortiz, 2000), da informação e da economia globalizadas, em que a profundidade esteja dando a vez ao fugaz, o permanente ao circunstancial e o eterno ao efêmero.

Para finalizar os apontamentos reflexivos aqui realizados, vale a pena ressaltar que, apesar da representação extremamente significativa, tudo indica estarmos apenas vislumbrando a ponta de um *iceberg*, quando nos referimos as mudanças proporcionadas pelo advento das tecnologias digitais. E neste sentido, cabe-nos apenas tentar acompanhá-las, procurando decodificá-las na medida do possível, uma vez que a velocidade com que as mudanças ocorrem nem sempre é possível vislumbrá-las.

Referências

BELLEI, S. 2002. *O livro, a literatura e o computador*. Florianópolis, Ed. UFSC.

CASTELLS, M. 2000. *A sociedade em Rede*. São Paulo, Paz e Terra.

KOVÁCS, L. 2002. *Transformações Sociais e Dilemas da Globalização*. São Paulo, Cortez.

LANDOW, G. P. 1992. *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical theory and Technology*; Baltimore and London, The John Hopkins University Press.

LEMOS, A. 1996. As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço. *In: Textos*, nº 35, Facom/UFBA, jul 1996.

_____. A interatividade e as interfaces digitais. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/artigos.html>, acesso em 29/04/2005.

LÉVY, P. 1993. *As Tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro: Ed. 34.

MACHADO, A. 1996. *Máquina e Imaginário*. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo.

MARCUSE, H. 1967. *Ideologia da Sociedade Industrial*. Rio de Janeiro, Zahar.

ORTIZ, R. 2000. Uma Cultura Internacional Popular. *In: Mundialização e Cultura*. São Paulo, Brasiliense.

PERUZZO, C. 2004. Direito à Comunicação Comunitária, Participação Popular e Cidadania. *In: M. J. da C., OLIVEIRA (Org.). Comunicação pública*. Campinas, Alínea.

POSTMAN, N. 1992. *Tecnopólio*. São Paulo, Nobel.