

Centro Universitário Belas Artes de São Paulo
Comunicação social - Publicidade e Propaganda

Autora: Jessyca dos Santos Monteiro
Prof. Orientador Me. Tarcísio Cardoso

A INFLUÊNCIA DA INTERNET E DA TECNOLOGIA MÓVEL NA COMUNICAÇÃO

RESUMO

O presente artigo discorre sobre questões concernentes à comunicação e às mudanças no comportamento e no relacionamento humano a partir dos avanços e influências tecnológicas na comunicação digital.

Atualmente, atravessamos em uma era na qual a tecnologia está constantemente presente em nosso dia-a-dia, e hoje se tornou tão essencial que não sabemos mais como viver sem ela. Entretanto, tal virtualidade que nos possibilita um mundo de facilidades em tempo real é a mesma que nos mostra um lado negativo diante do meio social em que vivemos.

Partindo desse pressuposto, busca-se coletar reflexões e conteúdo teórico sobre a prática e utilização de ferramentas que utilizam as plataformas da Web Social e dispositivos móveis como forma de interação com foco nos estudos do homem do século 21 enquanto geração X,Y,Z, de modo a analisar os benefícios resultantes e as problemáticas envolvidas nessa realidade cotidiana.

Palavras-chave: *Interatividade. Relacionamento. Conexão. Tecnologia.*

ABSTRACT

This article discusses questions concerning communication and the changes in relationship and behavior of the human beings from the advances and technological influences on digital communication.

Nowadays live in an era which technology is constantly present in our activities, becoming more and more essential and impossible to live without.

However such virtualities which enables us a world of facilities in real time is the same that has shown for us a downside on the social environment in which we live.

Based on this assumption, we seek to collect reflections and theoretical knowledge about the practice and use of tools that use Web Social platforms and mobile devices as a way of interacting with a focus on studies of 21st century man as Generation X, Y, Z, in order to analyze the resulting benefits and problems involved in this reality

Keywords: *Interactivity. Relationship. Connection. Technology*

1. INTRODUÇÃO

As inovações tecnológicas cresceram exponencialmente nas últimas décadas, mudando constantemente os hábitos das pessoas, seja nas atitudes, no modo de agir, ou até mesmo na hora de se comunicar.

Como se sabe, a utilização das tecnologias tem se tornado parte fundamental e imprescindível no cotidiano dos cidadãos que estão totalmente ligados à era digital, na qual a informação é passada de modo muito rápido, instantâneo e muito eficiente, fazendo com que tenhamos que tomar decisões e apresentar resposta em um espaço de tempo muito curto, especialmente em um contexto no qual a maioria das pessoas, e principalmente os jovens, estão conectados quase que vinte e quatro horas todos os dias.

Entendemos então que, com o surgimento da internet, rompem-se barreiras de comunicação, interação e relacionamento. Chegamos a um patamar onde nossos pensamentos e ações são mediados pelas máquinas; trabalhamos por meio da conexão, fazemos pesquisas, lemos uma notícia, tudo através dos computadores, celulares, tablets, sem que precisemos sair do lugar.

Em certa medida, somos escravos da comunicação à distância, dos *smartphones*, que nos oferecem multifunções, e dos milhares de programas de computador. Naturalmente, com tantos recursos à nossa volta as relações sociais tendem a mudar, chegando ao ponto em que é possível acessar praticamente qualquer tipo de informação de qualquer lugar e a qualquer hora.

Tais avanços tecnológicos implicam necessariamente em mudanças culturais. Manuel Castells, citando Postman, explica que nossas linguagens, meios de comunicação e até mesmo nossa cultura estão em íntima relação.

nós não vemos [...] a realidade [...] como ela é, mas como são nossas linguagens. E nossas linguagens são nossos meios de comunicação. Nossos meios de comunicação são nossas metáforas. Nossas metáforas criam o conteúdo de nossa cultura (Postman apud Castells, 2012, p. 414)

A propagação do meio virtual está favorecendo fortemente o desenvolvimento do ciberespaço (Levy, 1999), ambiente em que as pessoas interagem de modo a criar uma nova maneira de socialização. A internet proporciona a criação de comunidades virtuais, e esse sistema acaba transformando bruscamente a vida das pessoas e aquilo que é considerado virtual, como, por exemplo, as videoconferências pelo *Skype* em tempo real, faz o virtual uma realidade na vida de todos.

[comunidades virtuais] não são 'irreais', funcionam em outro plano de realidade. São redes sociais interpessoais, em sua maioria baseadas em laços fracos, diversificadíssimas e especializadíssimas, também capazes de gerar reciprocidade e apoio por intermédio da dinâmica da interação (Castells, 2012, p. 445-446)

Conforme indicam grandes autores da cibercultura, a comunicação no século 21 tem sido pautada cada vez mais pela mediação da tecnologia em rede. Neste sentido, dada a crescente “realidade” do ambiente virtual, do ciberespaço e da interação em rede, o efeito da tecnologia digital no ser humano merece grande atenção, e não apenas porque é um tema em destaque no cenário atual de pesquisas em comunicação social, mas também porque permite testar e antever tendências para o cenário futuro da nossa “sociedade em rede” (Castells, 2012).

1.1 OBJETIVOS

O objetivo geral do projeto é analisar os efeitos no homem, como ser cultural e social, das mídias digitais, a fim de expor os benefícios resultantes e problemas encontrados em nossa atualidade guiada pela conexão.

1.2 METODOLOGIA

Para a realização deste projeto, foi feita uma revisão bibliográfica e webgráfica (em livros, artigos, sites, e demais fontes acadêmicas) sobre os temas relacionados com cibercultura, internet, mobilidade, convergência e redes sociais. As leituras terão como tema a influência da tecnologia nas relações sociais entre indivíduos conectados por dispositivos móveis

2. FUNÇÕES MASSIVAS E PÓS-MASSIVAS

O mundo digital e as tecnologias em dispositivos móveis estão cada dia mais presentes em nossa sociedade. Já há algum tempo podemos perceber que esses aparelhos deixaram de ser apenas dispositivos simples, como no passado, que apenas realizavam e recebiam chamadas, e foram se transformando em partes fundamentais e essenciais em nossa realidade social, afetando todos os aspectos da vida urbana.

Andre Lemos (2007), nos alerta exatamente para isso quando desenvolve conceitos de *funções massivas* e *pós-massivas*, ressaltando que, hoje temos duas funções

mediáticas coexistentes. De um lado, temos a mídia do “um para todos”, centralizada, cuja informação editorial é difundida para um grande numero de receptores pelos grandes veículos de comunicação como a televisão, o rádio e jornal. De outro lado, as mídias pós-massivas são caracterizadas pela emissão descentralizada de mensagens, que podem ser emitidas de todos e para todos, ou seja, uma grande quantidade de informação distribuída por *blogs*, *podcasting*, *wikis*, de uma forma muito veloz, constante em qualquer lugar.

As funções massivas são aquelas dirigidas para a massa, ou seja, para pessoas que não se conhecem, que não estão juntas espacialmente e que assim tem pouca possibilidade de interagir. (Lemos, 2007, p. 124)

As mídias de função pós massivas, por sua vez funcionam a partir de redes telemáticas em que qualquer um pode produzir informação. <<liberando>> o polo da emissão, sem necessariamente haver empresas e conglomerados econômicos por trás (Lemos, 2007, p. 125)

3. A TECNOLOGIA - DETERMINANTE OU CONDICIONANTE

Segundo Pierre Lévy, as implicações positivas e negativas de todas as técnicas são: “Um conjunto infinitamente complexo e parcialmente indeterminado de processos em interação que se auto-sustentam ou se inibem” (LEVY, 1999, p. 25). Para o autor, as técnicas *condicionam*, mas não determinam os meios culturais e sociais. Isto porque, dentro de uma cultura e sociedade, cada fato social encontra-se condicionado por alguma inovação técnica.

Esse condicionamento reflete simultaneamente uma abertura e um fechamento das possibilidades, o que não combina com a ideia de determinação, entendida mais como um fechamento das possibilidades. Dizer, por exemplo, que a tecnologia computacional determina um isolamento social seria ingênuo, pois ela representa, além de um isolamento, uma interação social nova. Neste sentido, as técnicas sempre abrem possibilidades, sempre fecham possibilidades, mas nem sempre são utilizadas da mesma maneira em todos os lugares.

Pierre Lévy reflete acerca do impacto da tecnologia sobre a construção da inteligência coletiva, colocando em questão o fato de a tecnologia ser comparável a um projétil e a cultura ou sociedade a um alvo vivo.

Em sua argumentação, o autor considera errônea essa perspectiva dizendo que a metáfora do impacto é inadequada e que o desenvolvimento da tecnologia se dá de acordo com a necessidade da sociedade, afirmando assim que o mundo humano é essencialmente técnico e, de tempos em tempos, pensa as próprias técnicas de uma

forma diferente. “As técnicas são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante seu uso pelos homens, como também é o próprio uso intensivo de ferramentas que constitui a humanidade” (LEVY, 1999, p. 21).

Podemos compreender que as tecnologias são produtos de uma sociedade e de uma cultura, e que o desenvolvimento do ciberespaço cria um ambiente favorável à inteligência coletiva. O autor ainda dá a entender que não se pode separar tecnologia, sociedade e cultura e que não devemos considerá-las como autônomas, mas sim um ângulo de análise dos sistemas sociotécnicos globais.

4. TELEFONE CELULAR E O ESPAÇO URBANO

O telefone celular é a ferramenta mais importante de convergência midiática hoje, uma vez que é um dispositivo que acompanha seu usuário durante praticamente todo o dia, podendo ser levado a todos os lugares. Por onde se olha nota-se alguém com um aparelho.

Com as inovações tecnológicas usamos essa ferramenta para quase tudo em nosso dia a dia, como por exemplos funções de rádio, mp3, câmera integrada, TV, filmadora, acesso à internet.

Essa nova mobilidade informacional, a mobilidade tecnológica (a dos dispositivos), pode permitir uma nova maneira de compreender, dar sentido e criar vivências no espaço das cidades contemporâneas. (LEMOS, 2007, p. 135)

Portanto, podemos afirmar que o celular deixou de ser algo simples para algo agregado à vida moderna, trazendo facilidades e praticidades, tornando-se assim um aparelho indispensável para quem vive no século 21.

5. REDES DE INTERAÇÃO MULTIMODAL NO PRESENTE CONTÍNUO

A evolução da internet mostra um aprimoramento das redes sociais digitais a partir das transições das redes monomodais para as multimodais, que segundo Lemos e Santaella (2008) são divididas em três etapas.

Primeiro temos as redes 1.0 que possibilitam um diálogo em tempo real entre os usuários, como o Msn e ICQ. Depois, as redes 2.0 voltadas para o compartilhamento de arquivos e entretenimento, marketing social, e contatos profissionais tais como o Orkut e o myspace e, por fim, as redes 3.0 caracterizadas pela integração de outras

redes e marcadas pelos aplicativos, jogos e foco na mobilidade, tais como Facebook e Twitter.

É inegável que as RSIs 3.0 reconfiguram fundamentalmente a estrutura de interação das interfaces midiáticas, adaptando-se em função e a partir da mobilidade. O primeiro grande eixo de mudança das RSIs 3.0 é estrutural e está articulado ao redor da mobilidade, dos aplicativos e das novas formas de linguagem que emergem com o *microblogging*. O segundo grande eixo de mudança trazido pelas redes 3.0 incide em uma temporalidade bem distinta das redes 1.0 e mesmo das 2.0. A evolução das redes 3.0 traz um deslocamento temporal radical em direção à experiência midiática de um presente contínuo: na era da mídia *always on* o passado importa pouco, o futuro chega rápido e o presente é onipresente (Lemos & Santaella, 2008, p. 61)

É o dilema sobre a esfera humana causado por essas redes sociais mais recentes que pretendemos abordar a seguir. Facebook, Twitter e, mais recentemente, Instagram e WhatsApp, alteram as relações interpessoais e condicionam novas formas de sociabilidade. De onde vem o desejo de estar tão “*always on*” (sempre conectado)? Para considerar essa questão, vamos retomar os pensamentos de Freud e Flusser sobre a questão do desejo e da técnica, e depois voltaremos às mídias digitais.

6. O MAL-ESTAR NA CIVILIZAÇÃO

Em seu livro, *O mal-estar da civilização*, Freud nos faz entender que mesmo com todos os avanços científicos e tecnológicos o indivíduo tem dificuldade em ser feliz em sociedade. De acordo com o autor, vivemos em uma sociedade demasiadamente repressora, em que o indivíduo se mostra totalmente descontente e insatisfeito em sua busca pela felicidade.

Para Freud, a sexualidade é um ponto essencial na administração e reprodução da civilização, mas sua “força” (os impulsos sexuais) reprimida é canalizada para o trabalho, a fim de gerar bens e intelectualidade. Freud afirma que o ser humano é um ser sexual e agressivo por natureza, mas para manter-se em sociedade tem que reprimir seus instintos e conviver dentro de regras. Toda essa repressão e policiamento acaba sendo construída sobre uma série de renúncias o que inibe seu desenvolvimento natural o causa frustração e mal-estar.

Se voltarmos suficientemente atrás no tempo, os primeiros atos culturais foram o uso de instrumentos, o domínio sobre o fogo, a construção de moradias. [...] Com todos os seus instrumentos ele aperfeiçoa os seus órgãos – tanto motores como sensoriais – ou elimina os obstáculos para o desempenho deles. [...] Com o auxílio do telefone ele ouve bem longe de distância que seriam tidas por inalcançáveis até mesmo em contos de fadas; a escrita é, na sua origem, a linguagem do ausente, e a casa, um sucedâneo do útero materno, a primeira e ainda, provavelmente, a mais ansiada moradia, na qual ele estava seguro e sentia-se bem. (Freud, 2010[1930], p. 50-51)

Percebe-se que as diversas técnicas e produtos culturais, na visão de Freud, visam suprir uma carência fundamental, como se o homem buscasse na sublimação uma compensação por seus impulsos reprimidos. No caso da cultura digital, o homem busca superar uma carência de contato social com uma evolução tecnológica que almeja enriquecer as próprias formas de sociabilidade.

7. A NÃO-COISA

De acordo com Vilém Flusser, vivíamos, no passado, em um mundo das coisas: máquinas e veículos, casas e móveis, trajes e roupas, livros e imagens, latas de conserva e cigarros. Conforme o tempo foi passando, o ser humano passou a ser classificado como as demais coisas totalmente mensuráveis, calculáveis e passíveis de serem manipuladas.

O desenvolvimento de máquinas de alta tecnologia cresce a cada dia, e as mídias digitais conectadas à internet representam um aumento da complexidade dos dispositivos computacionais e um alargamento das funções cognitivas humanas (SANTAELLA et. al., 2008). Porém, toda essa mecanização influencia o comportamento do indivíduo, que fica completamente dependente dos meios digitais. Flusser afirma que a máquina age como um dispositivo de persuasão construída em cima de formas artificiais, que por um lado reforçam as habilidades humanas, mas por outro acaba por substituir algumas de suas funções. Neste cenário, o autor aponta para o fator intangível da nossa cultura, tomando-o como a presença marcante das “não-coisas”, isto é, das “informações” que invadem nosso cotidiano, implantando uma nova configuração em nosso ambiente social.

Nosso interesse existencial desloca-se, a olhos vistos, das coisas para as informações. Estamos cada vez menos interessados em possuir coisas e cada vez menos interessados em possuir coisas e cada vez mais querendo consumir informações. Não queremos apenas um móvel a mais ou uma roupa, mas gostaríamos também de mais uma viagem de férias, uma escola ainda melhor para os filhos. (Flusser, 2007, p. 54)

Com isso, podemos perceber que para Flusser, estamos na era do “novo homem”, aquele que carece das mãos, aquele que opera muito mais pela ponta dos dedos, aquele que não constrói os dispositivos, mas que os aciona, aproveitando o espetáculo disparado pelos “programas de ação” dos aparelhos técnicos. Para o autor, estamos vivendo em mundo deliberadamente tomado pela mecanização e brutalmente modificado com a industrialização.

O novo homem não é mais uma pessoa de ações concretas, mas sim um performer (Spirler); *Homo ludens*, e não *Homo faber*. Para ele, a vida deixou de ser um drama e passou a ser um espetáculo. Não se trata mais de ações, e sim de sensações. O novo homem não quer ter ou fazer, ele quer vivenciar. Ele deseja experimentar, conhecer e, sobretudo desfrutar. (Flusser, 2007, p. 58)

É possível perceber que o *homo ludens* de que fala Flusser opera muito mais pela ponta dos dedos, pretende vivenciar, mais no sentido de experimentar do que no sentido de fabricar. Redes digitais e tecnologia móvel conectada, permitem uma sublimação de vivências reprimidas, muito mais através das não-coisas.

8. RESULTADOS

Analisando os argumentos acima, é de suma importância que o profissional de comunicação compreenda conceitos, valores de uma cultura permeada pela tecnologia para que possa ajudar a construir a sociedade através da transmissão de mensagens diversas. Pela atualidade de tais reflexões, questões como estas têm motivado diversas pesquisas em sociologia, filosofia e comunicação. Este projeto de iniciação científica se encaixou no quadro das pesquisas que tentam contribuir para uma melhor compreensão das mudanças culturais e comunicacionais que alteram a relação entre os humanos pela tecnologia.

Muitas vezes, utilizamos a tecnologia digital como uma forma de autopromoção pessoal, editando a realidade e mutilando comportamentos. Tudo para transparecer momentos que sejam sempre de felicidade, satisfação e boa aparência em tudo que se faz. Usufruímos dos meios digitais constantemente de uma forma que passamos a acreditar que nunca estamos sós. O problema é que quanto mais “social” é uma pessoa nesse ambiente totalmente editável e controlado mais antissocial ela é na vida real. Mas até que ponto é saudável fingir ou se dedicar a mostrar ao mundo vidas não vividas?

Apesar de sabermos que esse tipo de comportamento não é de todo favorável, passamos horas e horas na frente de telas digitais, na busca interminável de um perfil totalmente adequado, daquela pessoal ideal, sem quaisquer erros ou falhas que todo mundo gostaria de ser.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho foi finalizado com muita satisfação e, apesar de ter sido um projeto relativamente curto, acredito que o maior resultado foi conseguir verificar as infinitas possibilidades que o mundo digital tem a nos oferecer. No decorrer dos estudos e análise das diferentes opiniões compartilhadas, seja de autores ou de colegas, foi possível notar claramente os benefícios e a satisfação de se estar conectado, quanto perceber também os malefícios e frustrações de quem vive isolado.

A título de experiência, utilizei o celular carregando somente uma vez durante 7 dias. O resultado foi interessante, pois quando a bateria acabou ficou evidente que o contato direto entre amigos era mais proveitoso, mais presencial, com mais afeto. Foi possível realmente ver a expressão deles enquanto conversávamos, entretanto ao voltar para casa ou ao estar só o tempo demorava a passar e a sensação de vazio somente aumentava. Essa experiência ajudou a concluir que a influência da internet e da tecnologia móvel na comunicação é tão inerente às pessoas que não podemos evitar toda essa conectividade e sermos ingênuos ao ponto de dizer que os meios não afetam nossa comunicação. Somos dependentes do mundo digital e quando não o utilizamos ficamos excluídos ou nos sentimos excluídos, porém o que fica de aprendizado é que a máquina jamais vai substituir o contato presencial. As mensagens e textos que circulam por mídias digitais são totalmente aceitos e bonitos, mas ver os gestos e ouvir o que o outro tem a dizer pessoalmente é muito melhor e os sentimentos verdadeiros, por mais que os tentemos transmitir por dispositivos técnicos, jamais vão substituir a satisfação do olho no olho, do toque, e do simples fato de vivenciar.

Podemos ver claramente esse aspecto enfatizado também em uma definição feita pelo comentarista Eduardo Cabral em um de seus vídeos – *A tecnologia reinvenção da solidão* (2013) –, no qual ele nos faz refletir sobre nosso cenário atual onde “conversas se transformaram textos, os argumentos em ligações telefônicas e os sentimentos em atualização de status” simplesmente para o ser humano não se sentir sozinho. Agora, é preciso saber o que é melhor: “ser quem você realmente é ou ser aquilo tudo que os outros esperam de você?” A escolha é sua.

10.REFERÊNCIAS

- JENKINS, Henry, ***Cultura da convergência***. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Editora Aleph Ltda, 2008.
- PRIMO, Alex (org.). ***Interações em rede***. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- PADOVANI, Stephania. ***Navegação em hipermídia: uma abordagem centrada no usuário***. São Paulo: Ciência Moderna, 2008.
- CASTELLS, Manuel. ***A sociedade em rede - A era da informação: economia, sociedade e cultura***. 9. ed. Tradução: Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2012.
- _____. ***A Galáxia da Internet : Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade***. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2003
- SANTAELLA, Lucia. ***Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo***. São Paulo: Paulus, 2011.
- _____. ***Linguagens líquidas na era da mobilidade***. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTAELLA, Lucia; LEMOS, Renata. ***Redes sociais digitais : a conexão conectiva do Twitter***. São Paulo: Paulus, 2010.
- BARABÁSI, Albert-László. ***Linked - a nova ciência dos networks: como tudo está conectado a tudo e o que isso significa para os negócios, relações sociais e ciências***. Barueri: Leopardo Editora, 2009.
- LATOUR, Bruno. ***Reagregando o social : uma introdução à teoria do AtorRede***. São Paulo: Edusc, 2012.
- Além disso, serão consultados livros sobre metodologia científica e pesquisa científica:
- GIL, Antonio Carlos. ***Como elaborar projetos de pesquisas***. São Paulo: Editora Atlas S.A, 2009.
- MCLUHAN, Marshall. ***Os meios de comunicação como extensão do homem***. São Paulo : Editora Cultrix, 2004.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. ***Fundamentos de metodologia científica***. São Paulo : Editora Atlas S.A., 2010.
- SEVERINO, Antonio Joaquim. ***Metodologia do trabalho científico***. São Paulo : Editora Cortez, 2012.