

A presença das tecnologias de informação e comunicação na Educação Física permeada pelo discurso da indústria cultural

Mestranda em Educação Física PPGEF/CDS/UFSC

Professora de Educação Física da Rede Municipal de **Paula Bianchi**

Florianópolis

(Brasil)

paulacbianchi@yahoo.com.br

Resumo

Apresentar subsídios teóricos que possam contribuir com a análise e discussão mais aprofundada das relações entre as tecnologias de informação e comunicação (TICs) e a Educação Física permeada pelo discurso da indústria cultural é o objetivo central deste estudo. O progresso e as inovações tecnológicas provocam mudanças aceleradas no modo de vida da sociedade, nas formas de educar e aprender, nas concepções de ensino e nas qualificações. No entanto, observa-se que existe acerca do apogeu das tecnologias um discurso muito eficaz produzido pela então chamada indústria cultural, que se refere ao fetichismo criado em torno das TICs. Esse fetichismo promove um certo encantamento sobre as TICs, suas possibilidades e seus produtos, leva ao consumo exacerbado, conduz à substituição gradativa do real pelo simulacro, e “dita” regras de como as pessoas devem sentir, pensar e agir para alcançar a “felicidade eterna”, a medida que nos apresentam o que é certo e aquilo que deve ser descartado. Os meios de comunicação constituem os condutores do discurso da indústria cultural. Entre os programas que mais chamam a atenção está o esportivo. A Educação Física componente curricular que trata pedagógica e cientificamente dos conteúdos da cultura de movimento, sempre manteve uma relação muito próxima com as mídias e a aplicação de tecnologias, no que se refere ao esporte de rendimento e a aquisição de formas estéticas socialmente reconhecidas como padrão de beleza. Essa relação é potencializada pelo discurso midiático, que por sua capacidade de recorte/recriação da realidade, produz evidências confirmadoras e obscurece os argumentos contrários. A educação é, portanto, o principal caminho para “libertar” o homem e torná-lo capaz de refletir e agir diante de uma possível realidade fabricada produzida pelas mídias e pela indústria cultural.

Unitermos: Indústria cultural. Tecnologias de Informação e Comunicação. Educação Física.

Este artigo foi apresentado como requisito parcial de avaliação na disciplina de “Fundamentos Antropofilosóficos da Educação Física” do curso de Mestrado em Educação Física no CDS/UFSC, ministrada pelo professor doutor Alexandre Vaz

<http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 13 - N° 120 - Mayo de 2008

1. Considerações iniciais

O progresso e as inovações tecnológicas provocam mudanças aceleradas no modo de vida da sociedade, nas formas de educar e aprender, nas concepções de ensino e nas qualificações. Além de simples mudanças, esse advento tecnológico tem se caracterizado como um fenômeno que, muitas vezes, impõe à sociedade

moderna, hábitos e comportamentos diferentes, transformando a relação do homem com o outro, com o meio ambiente e consigo próprio.

Chamadas de “tecnologias inovadoras”, de “novas tecnologias”, “elementos tecnológicos”, “mídias digitais”, “novas mídias”, as tecnologias de informação e comunicação (TICs) recebem inúmeras denominações mundo afora, pois, seus impactos vêm alterando significativamente o modo de vida e a produção do conhecimento e do saber. De modo geral, pode-se dizer que as TICs compreendem os recursos e possibilidades utilizados para comunicar e obter informações que dispõem de amplos sistemas tecnológicos, de satélite e digitais de funcionamento, por exemplo: a informática e seus derivados, a televisão e mídia impressa e sistema de telefonia.

No entanto, observa-se que existe acerca do apogeu das tecnologias um discurso subjetivo, porém, muito eficaz produzido pela então chamada indústria cultural, que refere-se ao fetichismo criado em torno das TICs. Esse fetichismo promove um certo encantamento sobre as TICs, suas possibilidades e seus produtos, leva ao consumo exacerbado, conduz à substituição gradativa do real pelo simulacro, da experiência formativa pela vivência (BENJAMIN)¹ e “dita” regras de como as pessoas devem sentir, pensar e agir para alcançar a “felicidade eterna”, (lembrando que essa suposta felicidade eterna é na verdade efêmera, ou seja, uma ilusão que necessita ser preenchida por “outras felicidades” (instantâneas) a todo momento, o que leva a um consumismo exagerado) a medida que nos apresentam o que é certo e aquilo que deve ser descartado. Humberto Eco (1970, p. 347) destaca o poder de convencimento da indústria cultural sobre a sociedade:

Numa sociedade em que a autonomia individual e a multiplicidade das opiniões são admitidas, mas na qual, por exigências econômicas, realiza-se um direcionamento “oculto” da opinião, a indústria cultural adota os meios de persuasão comercial, mas “ao invés de dar ao público o que ele quer, sugere-lhe o que deve querer ou deve acreditar que quer.” (apud BETTI 1998, p. 45)

A partir disso, apresentar subsídios teóricos que possam contribuir com a análise e discussão mais aprofundada das relações entre as tecnologias de informação e comunicação (TICs) e a Educação Física permeadas pelo discurso da indústria cultural é o objetivo central deste estudo.

Ao discutir indústria cultural e sua relação com a Educação Física, torna-se necessário, primeiramente, compreender a construção histórica desse conceito socialmente construído e seu propósito de se tornar hegemônico nas práticas de vida dos indivíduos.

O conceito de indústria cultural apareceu pela primeira vez, na obra “Dialética do Esclarecimento” escrita por Theodor Adorno e Max Horkheimer e publicada em 1947. O conceito foi criado para indicar a cultura

produzida para o consumo de massa, atendendo às necessidades de valor de uso (do seu consumidor). É importante destacar a capacidade da indústria cultural em reproduzir o sistema, reproduzir a ideologia dominante ao ocupar, continuamente, com sua programação, o espaço de descanso e de lazer do trabalhador. O primeiro aspecto da indústria cultural conduz ao consumismo desenfreado da cultura, e de outros bens, como caminho para a realização pessoal.

A expressão indústria cultural visa substituir o termo “cultura de massa”, pois, esta induz ao engodo que satisfaz aos interesses dos detentores dos veículos de comunicação de massa. É a responsável pela produção cultural em série ou industrializada, ou seja, o produto cultural industrializado ou produzido em série ou em massa, mediante a utilização do uso de técnicas de reprodução, por uma classe diferente daquela que vai consumir o produto. Ou ainda, produtos culturais manufaturados apenas para um mercado de massa. Fazem parte da indústria cultural os meios de produção e difusão ligados ao mercado internacional de consumo, direcionados para um público de massa. Abrange o *disc compact* (CD), o livro, o cinema, a imprensa, a fotografia, a reprodução de arte e a publicidade, além de novos produtos e serviços audiovisuais divulgados por meios de comunicação.

Os meios de comunicação constituem, portanto os condutores do discurso da indústria cultural, sendo que aproveitam-se de programas televisivos e de rádio, sites da internet, jornais e revistas de maior audiência para veicular as mercadorias da indústria cultural. Entre os programas e notícias que mais chamam a atenção dos meios de comunicação está o esportivo, fato que se explica por ser o esporte um importante meio de socialização e apresentar grande capacidade de penetração em diferentes camadas sociais, devido sua atratividade e força de interação entre as pessoas.

A Educação Física componente curricular que trata pedagógica e cientificamente dos conteúdos da cultura de movimento, sempre manteve uma relação muito próxima com as mídias e a aplicação de tecnologias, no que se refere ao esporte de rendimento e a aquisição de formas estéticas socialmente reconhecidas como padrão de beleza.

Essa relação é potencializada pelo discurso midiático, que por sua capacidade de recorte/recriação da realidade, produz evidências confirmadoras e obscurece os argumentos contrários. A educação é, portanto, o principal caminho para “libertar” o homem e torná-lo capaz de refletir e agir diante de uma possível realidade fabricada produzida pelas mídias e pela indústria cultural.

O estudo caracterizou-se como descritivo baseado na discussão teórica de conceitos, características e relações entre as TICs, a indústria cultural na sociedade contemporânea sob o viés da Educação Física. Busca-se, a partir disso, discutir e apontar caminhos para que Educação Física ultrapasse os fins pragmáticos

utilitaristas sugeridos pelas tecnologias e que promova a emancipação da sociedade para, além dos conceitos condicionantes da indústria cultural.

2. Panorama da presença das TICs na Educação Física em diferentes contextos de atuação profissional

Ao perceber a importância que as TICs e a indústria cultural representam no contexto social, como formadores de opinião e construtores de saberes/fazeres sociais sobre a Educação Física se torna pertinente discutir a relação existente entre eles refletindo sobre suas vantagens e desvantagens. No campo da cultura de movimento, a atuação dos meios de comunicação aliados aos avanços tecnológicos é decisiva na construção de novos suportes e sentidos de entretenimento e consumo. Segundo Betti (1998) o esporte, a dança, as formas de ginásticas, tornam-se, cada vez mais, produtos de consumo e objetos de conhecimento e informações, amplamente, divulgadas ao público em geral. Com o advento tecnológico, estamos nos tornando telespectadores de esporte-espetáculo, vendo todos os lances do jogo, da corrida de carros, do ciclismo, do voleibol, através da televisão ou internet. Essa superexposição da Educação Física e dos seus conteúdos na mídia elevou o nível de informação sobre a área. No entanto, a maioria dessas informações tem ficado a cargo de profissionais não especializados, que emitem inúmeras informações equivocadas a respeito da Educação Física, como nos aponta Pires (2002, p. 86-87):

A essa compreensão banalizada dos temas da cultura corporal, incorpora-se uma série de discursos descontextualizados, fragmentados e reducionistas sobre os possíveis benefícios advindos da prática de atividades físicas, como os esportes.

Em função disso, é fundamental apresentar subsídios para que o professor de Educação Física se sinta preparado para assumir a tarefa de mediador, visando discutir criticamente com os educandos a presença das TICs na Educação Física em seus diferentes contextos de atuação seja na saúde, no esporte e na educação.

No campo da saúde e dos esportes, há uma forte presença das tecnologias no que se refere a diagnósticos mais precisos, remédios mais baratos e próteses que respondem aos comandos do cérebro. Dotadas de alta tecnologia, as próteses biomecatrônicas misturam conhecimentos de biologia, mecânica e eletrônica, caracterizam um esforço de tecnólogos e cientistas em dar seguimento às pesquisas e experiências com Inteligência artificial. O uso das novas tecnologias vem aumentando, progressivamente, no esporte, em busca de melhores resultados e de performances mais dinâmicas, visando competições de alto nível, aplicados em pesquisas de treinamento físico, em desenvolvimento de suplementos alimentares e de vestuário e acessórios esportivos.

As tecnologias vêm contribuindo para a aquisição de autonomia de pessoas com deficiências, entre elas a visual, disponibilizando a essas pessoas ferramentas que possam auxiliar na execução de tarefas de estudo e atividades profissionais, como por exemplo, o uso do programa, chamado de *Dosvox*, criado pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), sendo um sistema para microcomputador que se comunica com o usuário, através de síntese de voz, viabilizando, deste modo, o uso de computadores por deficientes visuais, que adquirem assim um alto nível de independência no estudo e no trabalho.

Muitas companhias de dança e de teatro estão incluindo os recursos das tecnologias digitais em seus espetáculos, seja para brincar com o real e o virtual, com a imaginação do receptor, para aperfeiçoar a técnica dos artistas ou para executar movimentos que o corpo humano não seria capaz de realizar.

No entanto, a era tecnológica nos impõe novas formas de vida social, novas concepções de comportamento e de estética, interferindo na representação corporal e de longevidade. Cada vez mais, chamadas midiáticas que apontam 365 maneiras de se vestir bem para uma entrevista de emprego, 68 dicas para se manter sempre jovem, 43 idéias para renovar o visual, 87 tipos de dietas de emagrecimento, 13 fórmulas de superar crises de relacionamento são apresentados à sociedade, atraindo, principalmente, as mulheres, uma vez que a maioria dessas informações é dirigida ao gênero feminino. A partir disso, pode-se compreender que as TICs não são desprovidas de sentido e que precisam ser amplamente, esclarecidos e discutidos com a sociedade. A discussão das relações entre saúde, esporte e as TICs é relevante e atual, não apenas no que tange a formação profissional em Educação Física, mas em toda a problemática que envolve o esporte, atividades corporais e a sociedade contemporânea.

Com a expansão tecnológica, o jogo não é apenas aquele jogo simples, jogado num terreno qualquer, por crianças, é também videogame, espetáculo da televisão (BETTI, 1998). Existem revistas especializadas sobre esportes, algumas trazem como brinde, um disquete de computador para explicar a lei do impedimento no futebol ou outro lance curioso. Esse é o novo cenário pelo qual a Educação Física terá de se mover.

Com o crescimento e a expansão do mercado de produtos culturais e educacionais, com o aparecimento de um novo fenômeno social, a tecnocultura, houve uma invasão das TICs, em todas as esferas e instituições sociais, entre elas, a escola. A presença das tecnologias, na escola, vem alterando a concepção de ensino-aprendizagem dos professores e dos alunos, podendo ser encontrada em diversos registros de uso e aplicação. Seja por meio da educação a distância, da internet, de jogos eletrônicos, de CD-ROM informativo, dos diversos artefatos multimídias como: data show, retroprojeto, aparelho de som, televisão, vídeo, etc., estão tornando as TICs presentes no contexto escolar, sendo que tudo isso torna o acesso à informação mais rápido e a atividade mais dinâmica.

Porém, para que o indivíduo possa adquirir uma posição crítica e de valor e não apenas de consumo desenfreado das TICs é fundamental compreender os códigos da linguagem audiovisual e da informática, ter capacidade para saber aprender, critério para selecionar e situar a informação e conhecimento básico para dar-lhe sentido e convertê-la em conhecimento pessoal, social e profissional. Neste caso, o papel do educador é imprescindível para propor novas metodologias e estratégias de ensino, do que o uso puro e simples de aparelhos eletrônicos.

Conforme Betti (1998), Hatje (2000), Corrêa e Moro (2005), Pires (2002) e Zilberberg (2007) estudar as relações interdisciplinares entre a Educação Física e a mídia é fundamental para entender a sociedade e pensar em novas formas de ensinar e aprender, novas metodologias, novas temáticas, visto que as TICs estão por toda parte e modificam nossa forma de estar no mundo. Busca-se, na área da Educação Física, desenvolver a capacidade crítica dos sujeitos, a partir de discussões sobre essa temática.

Pensar as TICs como artefatos capazes de produzir significados sobre a vida humana, torna-se aspecto importante para sua análise e para propor uma intervenção pedagógica acerca delas seja na educação, na saúde e nos esportes campos onde podemos interferir na formação da sociedade. Portanto, observa-se que a indústria cultural constrói um discurso em torno das TICs, a fim de conquistar, cada vez mais, um número maior de consumidores para seus produtos. A sociedade deve estar preparada para a atribuição de significado sobre as tecnologias em seu dia-a-dia, evitando que seu uso se torne algo impositivo, capaz de causar um certo nível de estresse e destituído de valor para o usuário.

3. A presença “invisível” da indústria cultural acerca da Educação Física

A indústria cultural de modo geral tem como principal atividade a produção de bens culturais que visam aumentar o consumo, moldar hábitos, educar, informar, podendo ainda, em alguns casos, ter a capacidade de atingir a sociedade como um todo. Atualmente, as TICs possuem papel relevante na formação cultural-educacional da sociedade, pois, mediatizam uma grande quantidade de informações e conteúdos ao público. Porém, muitas vezes, nota-se a influência da indústria cultural no discurso da mídia, convertendo-se em algo que podemos denominar como semi-formação cultural. Segundo Pires (2002, p. 25)

Em tais processos de produção, distribuição e consumo da cultura industrializada, os meios técnicos de reprodução assumem papel preponderante tanto pela capacidade de fragmentar e recriar a realidade em condições que favorecem a semiformação quanto pelas interferências que produzem nas condições de percepção subjetiva desta realidade.

Dessa forma, entende-se que a atuação da indústria tecnológica e midiática, tida como a principal mediadora do acesso e da apreensão do mundo objetivo e assim promotora dos sentidos que se consolidam na sociedade administrada, se estende a todos os campos da vida social, levando a uma forma tendencialmente homogênea de agir no trabalho e no tempo livre (ADORNO apud PIRES, 2002). A indústria cultural leva a uma fragmentação da realidade, visando à expansão do consumo dos bens culturais que ela produz.

A Educação Física, principalmente, o esporte é, comumente, um dos principais objetos da indústria cultural. O esporte moderno se constitui numa fonte inesgotável de matéria-prima para a imprensa em geral, falada, escrita ou televisiva. Parece que a mídia compreendeu o poder do esporte em atrair pessoas do mundo inteiro ao seu redor, e o utiliza para ampliar sua audiência e conquistar novos consumidores. Além disso, o esporte molda-se a nova forma de linguagem das imagens presente nas TICs, que mistura som, cores, palavras e fotografias. Uma consequência desse processo é a fragmentação do fenômeno esportivo, pois, as TICs selecionam imagens esportivas e as interpretam, propõem um certo “modelo” do que é esporte e do que é ser esportista, mas, sobretudo, fornecem ao espectador a ilusão de entrar em contato direto com a realidade.

Nesse sentido, um exemplo dessa realidade é o surgimento do esporte-espetáculo, que vem se constituindo em um dos principais produtos da cultura industrializada, transformando em mercadoria cada vez mais valorizada e consumida tecnologicamente em âmbito global. Essa valorização exacerbada da espetacularização do esporte tem se concretizado graças aos recursos tecnológicos utilizados nas transmissões esportivas, imprimindo elementos como o *replay*, *slow-motion*, e o *close*. A mediação do esporte, através das novas tecnologias, funciona como seu substituto e promove uma semicultura esportiva (PIRES, 2002), ou seja, conduz à redução do fenômeno esportivo.

É importante destacar que, além de reduzir o fenômeno esportivo, as TICs consideram toda e qualquer atividade corporal como esporte, restringindo a própria Educação Física ao conceito de esporte. É fundamental que os profissionais da área discutam a presença das tecnologias, apontando algumas possibilidades de superação da concepção fabricada da indústria cultural. “Uma civilização democrática só se salvará se fizer da linguagem da imagem uma provocação à reflexão crítica, não um convite à hipnose” (ECO apud BETTI, p.45, 1998). Ao dizer isso, o autor referia-se a televisão, no entanto, podemos utilizá-la, para nos referirmos a todas as tecnologias que veiculam informações, pois, o conteúdo que elas emitem deve ser esclarecido e refletido junto à sociedade.

4. Considerações finais

Atualmente, é praticamente impossível imaginar como seria nossa vida sem a presença das TICs, visto que as utilizamos em boa parte das atividades no trabalho, em casa, nos passeios e viagens e no tempo livre. Essas

tecnologias são velozes, interativas e capazes de armazenar e veicular uma quantidade muito grande de informações. Ao misturar palavras, sons e imagens elas se tornam atrativas e rivalizam com a escola e a família na formação educacional e cultural das crianças e dos jovens.

Sabe-se que as TICs, enquanto produtos da indústria cultural são responsáveis por gerar uma nova cultura que repercute em todas as esferas da vida humana: educação, saúde, trabalho, lazer. O apelo da indústria cultural está presente nas propagandas, nas novelas, em capas de revistas, nos discursos das celebridades, todos estimulando o consumo em massa de bens culturais. Esse discurso aparece desprovido de qualquer crítica e repercute sobre a sociedade, alterando os hábitos, crenças e valores e até a própria cultura. Nesse sentido, o professor é fundamental para conduzir “sua audiência” à reflexão sobre as TICs e os artifícios da indústria cultural.

No contexto em que vivemos, permeado pela mídia quase tudo é uniforme e homogêneo, as formas de divertimento, a preferência por esta ou aquela prática esportiva, as informações consumidas, inclusive os equipamentos tecnológicos estão se tornando cada vez mais semelhantes, apresentando poucas diferenças entre si. A indústria cultural simula a realidade, onde, constantemente, temos a impressão de que a vida se cruza com a ficção. Na área da Educação Física, o discurso da indústria cultural tem grande repercussão, à medida que nos impõe o que é a Educação Física e o que é ser esportiva. Uma das tentativas que se almeja para a Educação Física é que ela passe a utilizar a mídia como tema transversal, buscando a partir de discussões formar receptores capazes de, criticamente, ler, compreender e atribuir significado a informação. O caminho a ser percorrido no campo científico e pedagógico ainda é longo até que as mídias consigam se harmonizar satisfatoriamente com a educação e com a Educação Física.

Nota

1. A experiência é entendida como um processo auto-reflexivo de mediação. Algo que é incorporado pelo sujeito porque se dá na própria experiência. Já a vivência pode ser tudo aquilo que aprendemos sem uma reflexão profunda, onde não se realiza na ação, e sim pela absorção de um determinado conceito.

Referências bibliográficas

- ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*. Tradução Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1996.
- ANTUNES, Márcia do Nascimento Vieira; RAMOS, Luís Marcelo Alves. *Conhecendo a Teoria Crítica*. Biblioteca Professor Joel Martins, Campinas, v. 2, n. 1, p.1-35, 01 out. 2000. Disponível em: <http://www.bibli.fae.unicamp>. Acesso em: out. 2000.

- BETTI, Mauro. *Mídia e Educação: análise da relação dos meios de comunicação de massa com a Educação Física e os esportes*. In: Seminário Brasileiro em Pedagogia do Esporte. 1998. Texto digitado. UFSM.
- _____ *A janela de vidro*. Campinas: Papirus, 1998.
- CORRÊA, Ivan Livindo de Senna; MORO, Roque Luiz. *O livro como meio e mensagem comunicacional na Educação Física*. In: Anais do XIV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. Grupo Temático Comunicação e Mídia. Porto Alegre, 2005.
- HATJE, Marli. *Grande Imprensa: Valores e/ou características veiculadas por jornais brasileiros para descrever a participação da seleção brasileira de futebol na Copa do Mundo de 1998*. (Doutorado) em Centro de Educação Física, Universidade Federal de Santa Maria, 2000;
- PIRES, Giovani de Lorenzi. *A mediação tecnológica do esporte com substituição da experiência formativa*. In: Revista Corpoconsciência. Número 9, 1º semestre de 2002.