

Tecnologias digitais e o problema da atenção: a força do entretenimento¹

Melissa Ribeiro de Almeida²

Universidade Federal Fluminense (UFF)

Resumo

Este artigo se propõe a discutir as estratégias presentes nas tecnologias digitais para capturar e manter a atenção dos interagentes diante do imenso volume de informações e do excesso de estímulos sensoriais a que estão expostos. Nesse sentido, procuramos identificar os elementos que funcionam como mecanismos de sedução nos dispositivos digitais, apostando na qualidade atrativa do entretenimento.

Palavras-chave

Tecnologias digitais; Atenção; Entretenimento.

Apresentação

Um dos maiores desafios na contemporaneidade, sem dúvida, é conseguir capturar e manter a atenção de alguém por um longo período de tempo. Afinal, diante de tantos estímulos sensoriais e demandas corporais, do excesso de informação e da escassez de tempo, sustentar o envolvimento mental em algo por muito tempo tem sido um gesto trabalhoso, desgastante e enfadonho. Para Jeremy Rifkin (2001, p.9), “o tempo e a atenção se tornaram a posse mais valiosa”. Com efeito, desde a modernidade, um dos grandes dilemas da humanidade passou a ser a capacidade de síntese diante da superabundância de informações e de estímulos. Para sobreviver em um ambiente urbano caoticamente fragmentado, acelerado e repleto de estímulos é preciso estar atento a tudo, e, ao mesmo tempo, selecionar aquilo que desperta maior interesse. O historiador da arte Jonathan Crary (2004) elegeu a “atenção” como um dos principais problemas da vida moderna. Segundo ele,

foi também no fim do século XIX, nas ciências humanas e, em particular, no campo nascente da psicologia científica, que o problema da atenção tornou-se uma questão

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Entretenimento, práticas socioculturais e subjetividade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Jornalista, mestranda em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Atualmente desenvolve pesquisa sobre tecnologias digitais e sociabilidade. E-mail: melissa.ribeiro@yahoo.com.br.

fundamental. A centralidade deste problema estava diretamente ligada ao surgimento de um campo social, urbano, psíquico e industrial cada vez mais saturado de informações sensoriais. A desatenção, em especial no contexto das novas formas de produção industrializada, começou a ser vista como um perigo e um problema sério. (CRARY, 2004, p. 68).

As preocupações no campo das ciências humanas e da psicologia científica a respeito do “problema da atenção” tiveram início no fim da década de 1870. O estudo da atenção priorizou racionalizar este processo, através de métodos quantitativos, pelo instrumental da psicofísica. Sendo assim, os indivíduos buscavam entender questões como, por exemplo, a quantos eventos ou objetos uma pessoa pode prestar atenção ao mesmo tempo, e por quanto tempo, e se a atenção é um ato automático ou voluntário. Nesta perspectiva, o observador era caracterizado não só em relação à atenção, àquilo que ele é capaz de ou decide perceber, mas também àquilo que ele não percebe, à distração ou desatenção.

Contudo, se na modernidade o estudo da atenção incentivou o desenvolvimento de métodos quantitativos, agora, no século XXI, o problema da atenção estimula, cada vez mais, análises qualitativas, que procuram compreender, por exemplo, o que leva uma pessoa a ter um maior ou menor grau de concentração, de resposta intelectual e sensorial e de interesse em investir o seu tempo. A questão agora parece girar em torno não mais de se compreender a capacidade de atenção dos indivíduos, mas de se descobrir as formas de gerenciá-la.

Nesse sentido, apostamos que uma das principais estratégias utilizadas pelas tecnologias digitais de comunicação, no sentido de manter a atenção de seus interagentes, tem sido investir em linguagens mais sedutoras e interativas com o propósito de garantir um maior envolvimento intelectual e sensorial dos indivíduos, através do entretenimento. Nossa hipótese é que uma relação mais prazerosa com a tecnologia garante um maior nível de atenção. Com efeito, quanto maior o interesse que temos no que estamos fazendo, maior parece ser o nosso investimento afetivo e o nosso grau de concentração. Nesta perspectiva, a proposta deste artigo é identificar os elementos das tecnologias digitais de comunicação que, funcionando como mecanismos de sedução, possuem a qualidade de garantir um maior nível de atenção dos interagentes.

A linguagem sedutora das tecnologias digitais de comunicação

A nova linguagem das interfaces das tecnologias digitais de comunicação é baseada na organização de ícones, menus e metáforas. Assim, se sabemos utilizar uma lixeira no

mundo real então podemos utilizá-la também no computador. O processo é o mesmo: basta pegar o que se quer desfazer e jogar na lata de lixo (o que no computador significa selecionar o objeto/arquivo desejado e arrastá-lo até o ícone da lixeira disponível na área de trabalho). Segundo Steven Johnson, as interfaces interativas foram desenvolvidas para tornar a tecnologia mais simples e atraente, pois

saber alguma coisa sobre organização de fichários nos ajudaria na organização de nossos arquivos digitais, assim como conhecer o funcionamento de lixeiras nos ajudaria a excluir arquivos. As metáforas tornariam a experiência do usuário mais intuitiva, e metáforas gráficas divertidas, animadas, tornariam a ideia de usar um computador menos intimidante. Se você sabia se sentar a uma escrivaninha e revirar papéis, podia usar a máquina (JOHNSON, 2001, p. 40).

De modo geral, os dispositivos digitais dão grande ênfase à visualidade. Mesmo os aparelhos voltados para a comunicação oral, como os celulares, possuem um forte apelo à imagem em seu modo de operação. Cores, figuras, luminosidade, sons, movimentos e inúmeros outros recursos lúdicos proporcionam um novo sentido à operação dos dispositivos, que se dá de forma mais divertida e intuitiva, fazendo do processo comunicativo uma experiência também estética e prazerosa. A manipulação direta das coisas, através do uso do *mouse* ou por *touch screen* (tela de toque) concede ao usuário a impressão de que a informação está mais próxima.

O *feedback* visual favorece a experiência de imediatez, pois conforme Steven Johnson (2001, p. 131), “o usuário faz coisas acontecerem de uma maneira imediata, quase tátil: em vez de dizer ao computador para excluir um arquivo, ele o arrasta para a lixeira”. Johnson acredita que o advento da interface fez com que a máquina fosse imaginada pela primeira vez não como uma prótese, uma extensão do homem, ou um apêndice de nossos corpos, como propunham Kapp (1998) e McLuhan (2005), mas como um ambiente, um espaço a ser explorado. Para Johnson, a ideia de braços protéticos pode ter sido útil na era industrial, mas com o surgimento das novas tecnologias digitais de comunicação ela não encontraria mais sentido.

É importante ressaltar que as interfaces interativas exigem uma maior participação intelectual e corporal dos indivíduos, possibilitando a modificação dos arquivos, acrescentando, “deletando” ou editando dados. A manipulação das coisas por meio das interfaces interativas envolve como nunca as pessoas no processo de comunicação, colocando “em xeque” a definição rígida e limitada “emissor *versus* receptor” e fazendo do usuário um

interagente³. As interfaces dos celulares, por exemplo, são cada vez mais amigáveis por causa dos ícones, figuras e metáforas e do envolvimento sensorial dos indivíduos. A personalização das telas de proteção, a escolha dos tipos de letras, das cores, dos toques de chamadas e das imagens, torna a relação entre indivíduo e dispositivo mais afetiva. É divertido e prazeroso tornar o aparelho uma espécie de expressão da própria personalidade. Do mesmo modo, personalizar o computador se torna uma espécie de brincadeira: testar cores e planos de fundo, experimentar combinações de aparências e sons acaba funcionando como uma forma de distração, de passatempo, independente do uso que se faz do computador.

As interfaces digitais estão mudando a própria linguagem, a maneira como escrevemos, como concebemos as frases, como organizamos o nosso pensamento. A composição digital torna a escrita mais veloz e permite que as pessoas desenvolvam uma linguagem mais adequada a estes novos ambientes. A prática de digitação está tornando cada vez mais desgastante e demorada a escrita tradicional, com caneta ou lápis. A famosa combinação “control C, control V” mudou completamente a forma de expressar em palavras o pensamento, de organizar as ideias ao longo do papel. Acostumada com o uso dos polegares para digitar os números no celular e o uso das pontas dos dedos para escolher as letras no teclado do computador, a nova geração sente imensa dificuldade em escrever com a mão em forma de pinça. Os gestos cansativos de moldar as letras no papel são agora substituídos pelo movimento alternado e veloz dos dedos no teclado, acelerando o processo de comunicação. Além disso, os computadores podem arquivar informações e permitir que elas fiquem disponíveis para o acesso em outro momento.

A leitura das novas interfaces se dá por um novo tipo de varredura visual não-ordenada, que se encarrega de verificar apenas as informações mais importantes. As novas interfaces tecnológicas permitem ao usuário uma exploração do ambiente informacional de maneira não sequencial. É o próprio leitor quem decide o percurso de leitura a ser feito em uma página da Internet, por exemplo. Se antes as ideias eram organizadas de forma linear e progressiva, como nos livros, agora, com o hipertexto, as informações se encontram fragmentadas e disponíveis de forma aleatória, cabendo ao próprio usuário definir as conexões a serem feitas para construir e ter acesso a informação. Essa mudança na organização das

³ O conceito de interagente é proposto por Alex Primo, no livro “Interação Mediada por Computador”. O autor entende o termo “usuário” como reducionista, na medida em que considera a interação apenas como “uso”, consumo. Para Alex Primo, a definição mais correta seria interagente porque supõe uma participação ativa tanto do emissor quanto do receptor no processo comunicativo.

ideias interfere diretamente no tempo de consumo da informação, uma vez que aumenta a liberdade de movimento do usuário/leitor no espaço informacional.

Os interagentes se movimentam velozmente através de metáforas, imagens e ícones, acessando de forma aleatória os dados e acumulando as informações em forma de textos, imagens e sons. A estrutura de informação fragmentada e em forma de rede presente nos dispositivos digitais torna ultrapassadas as tradicionais sequências temporais passado-presente-futuro, antes-depois, causa-efeito, que não mais funcionam como condição para a assimilação dos fatos. Os interagentes se habitam a desenvolver uma série de atividades de forma simultânea, abrindo diversas janelas no computador e distribuindo sua atenção entre distintas mídias e ferramentas. É comum encontrar pessoas que possuem a habilidade de elaborar um texto ao mesmo tempo em que conversam com um amigo no MSN, ouvem música no *Windows Media Player*, recebem e enviam *e-mails* e ainda visitam *sites* na Web. A experiência de desenvolver várias atividades simultaneamente parece fazer o tempo se expandir, se alargar, perder sua sequência, sua rigidez cronológica.

Além dos inúmeros recursos lúdicos, as interfaces contemporâneas requerem um envolvimento multissensorial dos interagentes. Para compreendermos esse fenômeno basta observar um adolescente fazendo uso de um aparelho celular para constatar como as novas mídias evocam o uso de diversos sentidos de forma simultânea. Em um mesmo suporte são aguçados os sentidos da visão, da audição e do tato, como nos celulares que permitem gravar e exibir fotos, vídeos e voz, armazenar e escutar músicas em MP3, e tudo através do movimento dos dedos, do toque suave na tela do aparelho. Os celulares reúnem uma série de recursos visuais, sonoros e táteis que estimulam certas sensações nos indivíduos – até mesmo por seu contato físico (tecnologia *vibracall*) – e demandam determinadas respostas materiais do corpo. As telas *touch screen*, por exemplo, exigem uma certa habilidade tátil do usuário.

Alguns dispositivos digitais incluem até mesmo a sensação do gosto e do olfato. Cientistas Japoneses criaram um “fone de ouvido conceito” que possibilita a emissão de fragrâncias enquanto o usuário ouve música. Os cheiros variam de acordo com o ritmo da música e podem ser adquiridos através de *downloads*. A fabricante de computadores *Asus* também já anunciou o lançamento de *laptops* com aroma: a ideia é permitir que os usuários tenham computadores que reflitam sua personalidade, através das cores e dos cheiros. Já os britânicos colocaram no mercado um “pirulito eletrônico” que ligado ao computador transmite estímulos elétricos para a língua. Essa exposição a novas sensorialidades parece gerar transformações que podem resultar em novos padrões de percepção e de sensorialidade.

Entendemos esta mudança claramente ao verificarmos o uso do telefone celular por diferentes gerações. A chamada “geração ponto-com” apresenta uma facilidade muito maior em lidar com as tecnologias digitais do que muitos adultos. É impressionante a rapidez com que movimentam os dedos e realizam as operações nos dispositivos técnicos. É como se o corpo já estivesse treinado para estes movimentos e obedecesse a um comando natural, diferente das pessoas mais velhas que apresentam imensa dificuldade em se adaptar a essa nova linguagem. Pesquisadores da área de mídia têm usualmente chamado a imensa nação de usuários de celular de *thumb generation*⁴, em referência ao uso dos dedos polegares das mãos para a digitação de números e mensagens de texto e a navegação em jogos e na Internet através das teclas do celular.

Para Vinícius Andrade Pereira (2008), a modalidade contemporânea de comunicação se dá por meio de uma linguagem tátil-áudio-visual. As telas *touch screen*, os consoles dos *games*, os *smartphones* exigem cada vez mais a participação integral do usuário na produção e no consumo da informação, demandando significativamente o envolvimento corporal e criando ambientes de imersão, de interatividade e de sociabilidade. A nova geração de *games* aposta cada vez mais na participação e no movimento corporal dos usuários. O jogador de um *game* como o *Wii*, da Nintendo, por exemplo, é forçado a combinar a racionalidade do pensamento com a sensorialidade dos gestos e dos movimentos realizados pelo corpo. Em jogos como este, o manuseio dos consoles se aproxima, e muito, da experiência física do mundo real. Recentemente, a *Microsoft* anunciou o lançamento de um novo *game* interativo, o *Project Natal*, que não necessita de consoles para os jogadores. O aparelho tem detecção de movimento de corpo inteiro, além de reconhecimento de rosto e de voz. Assim, a interatividade se dá através do movimento do próprio corpo do jogador, dos gestos e dos comandos de voz, sem a mediação de manetes, ou qualquer outro tipo de equipamento.

Ao trabalhar de forma multissensorial, as tecnologias digitais proporcionam um grau elevado de imersão dos indivíduos. De modo geral, a imersão provoca mudanças nas posições do observador e do observável, já que a posição do observador externo é deslocada para uma posição em que é absorvido pelo objeto (PINHEIRO, 2003). Assim, o observador passa a estar imerso no que é observado e desdobra-se em torno de si mesmo, o que torna cada vez mais complexa a definição dos limites entre os dois diferentes planos. Para Vinícius Pereira, a ideia de imersão na contemporaneidade ultrapassa os limites dos próprios dispositivos

⁴ Geração do polegar.

tecnológicos e se amplia para a espacialidade urbana. É nesse sentido que ele afirma que as práticas de comunicação hoje se efetivam “menos através de um meio e mais pela emergência de ambientes e arranjos midiáticos” (PEREIRA, 2008, p.4).

Nesta perspectiva, André Lemos (2004) aponta que os dispositivos tecnológicos, como celulares 3G, aparelhos de GPS, *palm*s, etiquetas de identificação por rádio frequência (RFID), as redes de acesso à Internet sem fio (*Wi-Fi* e *Wi-Max*) e tecnologias como *Bluetooth*, mudaram nossa forma de conexão com as pessoas e com as máquinas, fazendo com que passemos do “ponto de conexão” para o “ambiente de conexão”. A comunicação se dissemina nos lugares e nos objetos. É a chamada “Internet das coisas”⁵, termo que tem sido utilizado para descrever um variado conjunto de tecnologias que tornam possível o acesso à Internet a partir de diversos objetos físicos, como etiquetas RFID e redes de sensor.

Por mais que as tecnologias de comunicação analógicas permitam a recepção de sinais por meio das ondas eletromagnéticas de maneira livre, ou seja, sem fios, (como nos rádios a pilha ou nos telefones sem fio), de maneira geral, a geração dos sinais analógicos está vinculada a um ponto fixo, ou seja, os receptores possuem maior mobilidade, mas aqueles que produzem a informação estão presos a fios e a uma localização específica. Já os dispositivos digitais de comunicação possibilitam que os sinais sejam gerados e recebidos sem o uso de fios, permitindo grande mobilidade tanto daqueles que recebem quanto daqueles que produzem as informações. Lúcia Santaella (2007) propõe o termo “hipermobilidade” para os nossos dias com o intuito de diferenciar a mobilidade física do mundo moderno à mobilidade virtual das redes no mundo contemporâneo.

A conexão à Internet sem fio, por exemplo, já é uma realidade dentro de residências, empresas e espaços corporativos. Aos poucos, ela começa a ser estendida para espaços públicos, como hotéis, metrô, restaurantes e cafés, que disponibilizam acesso *Wireless* gratuito como forma de agregar valor aos seus serviços. Algumas cidades ou pontos específicos, como determinadas ruas, praças e orlas de praias também já oferecem a conexão sem fio gratuita para qualquer cidadão que tenha em mãos os dispositivos de acesso. Nessa “cidade desplugada”, não é o usuário que se desloca até a rede, mas a rede que passa a envolver os interagentes.

Outro aspecto que julgamos significativo é que as tecnologias digitais de comunicação permitem a conversa com diferentes pessoas simultaneamente, através de

⁵ Sobre a expressão “Internet das coisas”, conferir: <http://www.the-internet-of-things.org/>

programas via Internet, como MSN, *Yahoo Messenger*, *Skype*, *chats*, *Twitter*, etc. É possível conversar sobre assuntos distintos, com pessoas espalhadas por distâncias variadas, ao mesmo tempo, através da voz, do texto ou de videoconferências. As tecnologias digitais permitem o estabelecimento de vários diálogos de forma simultânea, sem que um interfira em outro. Esse fenômeno gera uma impressão de alargamento do tempo, tornando a vivência da temporalidade mais flexível e a atividade interacional mais dinâmica e atraente.

Vale ressaltar que o domínio do espaço através das tecnologias digitais parece diminuir ainda mais as distâncias, aproximando como nunca os indivíduos. Os aparelhos de GPS, por exemplo, permitem a locomoção pelos lugares de forma instantaneamente identificada, transformando a experiência humana sobre o espaço e o tempo. A tecnologia de localização geográfica tem possibilitado acompanhar amigos e familiares distantes, proporcionando o contato por mensagens instantâneas, através do celular ou da Internet. Há programas, por exemplo, que permitem que um usuário envie SMS para uma lista de amigos cadastrados dizendo onde ele está em determinado momento. Desta maneira, as pessoas de sua lista que estiverem por perto recebem um aviso e podem saber onde encontrá-lo.

Sobre esse aspecto, André Lemos (2007) nos chama a atenção para uma série de projetos que demonstram as diferentes formas de apropriação do espaço contemporâneo, através do recebimento de informações instantâneas em mapas computadorizados que contém informações fornecidas por centenas de outros indivíduos. À medida que uma pessoa vai caminhando por uma determinada rua ela pode receber imediatamente em seu celular equipado com GPS dados sobre restaurantes naquela região, hotéis, pontos turísticos, etc, como no projeto da HP, *MScapers*⁶, que possibilita, através da Realidade Aumentada⁷, a navegação por informações das cidades quando se aponta o telefone celular para lugares e objetos específicos que se encontram nas ruas. Outro projeto, o *Imity*⁸, permite a identificação de aparelhos por redes *Bluetooth*. Assim, caso duas pessoas que se conhecem apenas de forma *on line* estejam eventualmente em um mesmo local, seus celulares reconhecerão um ao outro, permitindo que elas se encontrem presencialmente. Tecnologias como estas demonstram como as possibilidades de aproximação entre as pessoas são agora muito maiores e acontecem, cada vez mais, em “tempo real”.

⁶ <http://www.msappers.com/>

⁷ Em linhas gerais, a Realidade Aumentada se caracteriza por integrar objetos representados tridimensionalmente por computador com o ambiente real, através de um dispositivo tecnológico, criando um ambiente misto, em tempo real.

⁸ <http://www.imity.com/blog/2008/04/22/were-joining-zyb/>

É importante destacar que as comunicações por dispositivos digitais acontecem em pequenas sessões, durante todo o dia, e através de diversas mídias, como celular, por SMS, por *e-mail*, ou em *softwares* de conversação instantânea, pela *Web*, etc. As tecnologias acompanham as pessoas em seu deslocamento pela cidade e pelos diferentes lugares que transitam. Elas são cada vez mais portáteis e estão acessíveis de forma imediata, podendo ser requisitadas a qualquer instante. Estão presentes no ambiente do trabalho, do consumo, nas escolas e nas residências, tornando os indivíduos conectados (ou pelo menos disponíveis para conexão) em tempo integral. Através dos celulares, por exemplo, é possível localizar uma pessoa a qualquer hora do dia e falar diretamente com ela. Pode-se optar também por enviar um recado, por meio de mensagens de voz ou de texto.

Para André Lemos, o telefone celular tem sido concebido como uma espécie de “tele-tudo”: funciona como telefone, como máquina fotográfica, como televisão, filmadora, rádio, recebe informações jornalísticas e difunde informações por SMS e *e-mails*, é também tocador de música, localizador por GPS, carteira eletrônica, etc. Assim, o celular estaria sendo utilizado como um “controle remoto do cotidiano”, funcionando como algo muito além de um dispositivo para se falar com alguém que está distante. Além da conversação, o celular possibilita outros serviços, como o pagamento de contas, o acesso a bancos, a *sites* de notícias, etc. Ele se torna estritamente individualizado, portátil e personalizado. Se o telefone analógico permite somente a transmissão da voz, os novos celulares podem enviar também mensagens de texto, fotos, vídeos, desenhos, música, enfim, qualquer informação que possa ser transformada em linguagem binária.

Contudo, o pesquisador brasileiro Alex Primo (2007) nos chama a atenção para o perigo de se reduzir a interação ao potencial multimídia do computador. Em geral, a ideia de participação está associada à possibilidade de inserir dados, de clicar em *links* variados e de se obter uma resposta rápida do sistema. O pesquisador esclarece, entretanto, que há diferentes níveis de interatividade e recorre à teoria da comunicação interpessoal para explicar a relação entre indivíduos e máquina no contexto da informática. O argumento de Primo é que, além de transmitir informação, a comunicação implica um comportamento. Por isso ele sugere a classificação da interação em dois tipos: mútua e reativa.

Na primeira existe uma negociação entre os interagentes, há cooperação, intercâmbio de ideias, debate, discussão que se dá de forma sincrônica, como em videoconferências, em *chats*, programas de conversação instantânea (MSN, *Yahoo Messenger*, *Skype*), redes sociais (*Orkut*, *Facebook*) e *microblogs* (*Twitter*). Já no segundo modelo, o fluxo é previsível, há um

disparo de informações pré-determinadas e as relações são marcadas pelos pares ação/reação, estímulo/resposta, como no acesso a CD-ROMs e na interação com a interface do computador, modelos nos quais há uma programação das possíveis respostas. Há, no entanto, contextos que oferecem a possibilidade de multi-interação, como em uma sala de bate papo, onde existe a interação do indivíduo com outra pessoa e também com a interface do computador.

A Comunicação Mediada pelo Computador inaugurou novas formas de interação social, misturando diversas experiências espaciais e temporais e construiu o que Henry Jenkins (2008) denominou “cultura da convergência”. Para o pesquisador, a convergência midiática deve ser encarada como um processo cultural e não tecnológico. As grandes transformações com o advento das mídias digitais não estariam, portanto, no processo tecnológico que une múltiplas funções em um mesmo aparelho, porém na mentalidade dos indivíduos, na forma de processar e organizar as ideias. A convergência para Jenkins seria a alteração na lógica da própria mídia, na forma de se produzir, distribuir e receber informações. Ele propõe o modelo da narrativa transmidiática como referencial para a noção de convergência e como forma de traduzir as mudanças nos padrões de relacionamento dos indivíduos com os meios de comunicação, defendendo que a circulação de informações depende da participação ativa dos consumidores.

A era da convergência permite diferentes modos de audiência e de disseminação da informação e possibilita o compartilhamento do conhecimento através da inteligência coletiva⁹. Os indivíduos agora têm mais acesso aos dispositivos de comunicação e os utilizam conforme seus desejos e necessidades. Além disso, a experiência midiática nas sociedades contemporâneas se estende a variadas plataformas. Para Jenkins, apropriando-se de diversas mídias, os consumidores estão reivindicando o direito de participar da cultura, produzindo seus próprios textos, vídeos e *sites* e distribuindo suas histórias para um grande público através da Internet. Jenkins acredita que a nova geração tem desenvolvido novas habilidades ao utilizarem as mídias digitais, sendo capazes de formar conexões entre pedaços espalhados de informação e expressar melhor suas interpretações e sentimentos diante dos fatos.

Dessa forma, se no modelo de comunicação de massa, marcadamente analógico e representado por veículos como o jornal, o rádio e a TV, os receptores eram caracterizados por apresentarem uma postura mais passiva em relação ao conteúdo transmitido, na lógica de funcionamento das tecnologias digitais os interagentes se destacam pela sua condição

⁹ Sobre “Inteligência Coletiva” cf: LÉVY, 2003.

proativa. A participação, intelectual e sensorial, se torna uma das principais exigências para o próprio funcionamento das novas mídias e da estrutura de produção, distribuição e acesso à informação no mundo contemporâneo. Através da multissensorialidade e dos inúmeros recursos lúdicos, a participação, além de garantir uma maior inclusão nos processos comunicativos, funciona também como forma de diversão.

De maneira geral, o tom lúdico das tecnologias digitais segue a tendência contemporânea de supremacia do entretenimento. Inspirando-nos em estudos de pesquisadores como Jeremy Rifkin (2001), Henry Jenkins (2008), Steven Johnson (2005), Neal Gabler (1999), Vinícius Pereira (2008) e outros, entendemos o entretenimento como a linguagem global, como a força maior que se espalha por toda a cultura do século XXI, modificando nossos modos de interação e de sociabilidade, nossa percepção e subjetividade. Concebemos o entretenimento como uma espécie de argamassa na cultura contemporânea, construindo uma liga entre os modos de operação das forças sociais, políticas e econômicas.

No entanto, se a ideia de entretenimento na modernidade era concebida como uma forma de se escapar dos problemas diários, no mundo contemporâneo o entretenimento se consagra pela sua presença constante e praticamente ininterrupta no cotidiano, ele se transforma na própria vida humana (GABLER, 1999), aderindo-se a setores da vida que eram até então consideradas atividades sérias e inteiramente contrárias à diversão, como o trabalho, o mundo dos negócios, a religião e a educação. A cultura do entretenimento se dissemina através de nossas atividades mais simples e rotineiras, construindo um modo próprio de viver e de comunicar no século XXI, que tem como marca a diversão e a gratificação instantânea.

A partir do panorama apresentado neste estudo sobre a linguagem e os modos de funcionamento das tecnologias digitais de comunicação, identificamos alguns elementos que funcionam como mecanismos de sedução nestes dispositivos:

- 1) **Interface interativa:** os ícones, menus e metáforas funcionam como recursos lúdicos que tornam a experiência de navegação mais intuitiva e agradável, dando um ar de brincadeira à operação dos dispositivos. A manipulação direta das coisas (por meio do *mouse* ou por *touch screen*) garante um nível elevado de concentração dos indivíduos. A personalização das interfaces também possibilita uma identificação do usuário com o dispositivo, criando uma relação afetiva. A estrutura não-linear das informações gera um alto grau de imersão dos indivíduos,

que acabam investindo mais o seu tempo ao se “perderem” diante da variedade de conexões possíveis.

- 2) **Modo de operação multissensorial:** A experiência digital promove formas inéditas de afetação do corpo, despertando sensações físicas nunca antes vivenciadas e exige a participação de vários sentidos simultaneamente, estimulando a participação total do indivíduo no processo comunicativo, o que eleva o nível de concentração dos interagentes. A introdução de sensações táteis, gustativas e olfativas, aliadas aos sentidos da visão e da audição, requer um maior investimento corporal, o que torna a experiência de operação dos dispositivos digitais mais envolvente.
- 3) **Mobilidade:** A conexão em “tempo real” e praticamente ininterrupta, através de várias sessões durante o dia e através de inúmeras plataformas, faz com que os indivíduos estejam o tempo todo em alerta, atentos, disponíveis, aguardando o toque do celular, a chegada de uma SMS ou de uma mensagem de *e-mail*. A prática comunicativa através de dispositivos portáteis e móveis torna-se uma experiência inseparável das atividades cotidianas e, por isso, indispensável para as mais simples tarefas.
- 4) **Imersão:** As interfaces interativas e a multissensorialidade dos dispositivos digitais requerem um alto grau de participação intelectual e sensorial dos indivíduos. A lógica da cultura da convergência exige a colaboração dos interagentes para a produção e a distribuição de informações. A reprodução no ambiente digital de sensações físicas semelhantes às praticadas no “mundo real” confundem os próprios indivíduos sobre as fronteiras entre o universo interno e o externo. As experiências de imersão ocorrem também nos “ambientes midiáticos”, através dos dispositivos de localização geográfica, dos celulares, da Realidade Aumentada e do acesso à Internet por meio de objetos variados, estendendo a prática imersiva para além dos dispositivos. Além disso, o alto grau de *feedback* que envolve as tecnologias digitais, e, portanto, o rápido retorno de suas demandas, principalmente através das interações mútuas, desperta nos interagentes a sensação de eficácia nos processos comunicativos.

- 5) **Multiplicidade dos processos comunicativos:** A simultaneidade da comunicação requer uma maior concentração dos interagentes. Apesar de distribuir sua atenção entre as diversas conversas realizadas ao mesmo tempo, os indivíduos necessitam focar suas intenções de atos e palavras para que os diálogos estabelecidos se tornem coesos e ganhem continuidade. As inúmeras possibilidades de conexão, através de texto, voz, vídeo, figuras e outros recursos, conferem grande dinamicidade aos diálogos, tornando a atividade interacional mais atraente.

Conclusões

A complexa cultura midiática contemporânea tem como base uma nova espécie de linguagem, mais “leve”, efêmera, sensacional, dinâmica e envolvente: o entretenimento. A impressão que temos é que nada mais parece fazer sentido ou se tornar atraente em nossos dias se não evocar, de alguma maneira, a diversão e o prazer. O que pretendemos mostrar neste estudo é que as tecnologias digitais parecem investir cada vez mais em mecanismos lúdicos, interativos e multissensoriais como forma de tornar a utilização dos dispositivos uma atividade agradável, uma forma de entretenimento. Em certo sentido, esses mecanismos funcionam como elementos estratégicos que possuem a qualidade de garantir um nível mais alto de “atenção” dos indivíduos nos processos comunicativos.

As formas divertidas e sensoriais de operação dos dispositivos digitais tornam mais prazerosa e satisfatória a experiência de lidar com a técnica. Ao se sentirem mais atraídos e envolvidos afetivamente, os indivíduos apresentam maior interesse em investir o seu tempo e sua atenção, concentrando-se mais efetivamente. Nesse sentido, a experiência de operar as tecnologias digitais acaba, muitas vezes, se sobrepondo ao real propósito do dispositivo. Em alguns casos, por exemplo, a experiência de operar um celular por *touch screen*, personalizar sua interface, definir os toques de chamada, escolher a proteção de tela ou manipular imagens desperta mais interesse do que realizar uma chamada.

Assim, a habilidade de proporcionar satisfação imediata pode ser configurada como uma das formas de se gerenciar a “atenção” no mundo contemporâneo. Com efeito, quanto maior o nível de prazer associado a uma determinada atividade, maior parece ser o grau de atenção dos indivíduos. Ao oferecer diversas fontes de prazer e variados mecanismos de atração, simultaneamente, através do entretenimento, as tecnologias digitais de comunicação

asseguram um certo domínio sobre os indivíduos, administrando sua capacidade de concentração e de resposta intelectual e sensorial e determinando um grau maior de investimento de sua “atenção”.

Enquanto a experiência de operar as tecnologias analógicas parece se resumir a um modo “mecânico-funcional”, as digitais seguem uma lógica “digital-diversional”. Agora, não basta que os dispositivos sejam eficientes e realizem sua tarefa com perfeição, eles precisam ser esteticamente agradáveis, divertidos, envolventes e prazerosos, proporcionando, de alguma forma, a experiência do entretenimento.

Referências bibliográficas

CRARY, J. **Techniques of the Observer: on vision and modernity in the nineteenth century.** United States Of America: October Books, 1992.

CRARY, J. **Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture.** London, England. Massachusetts Institute of Technology, The MIT Press, An October Book: 1999.

CRARY, J. “A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX”. In: CHARNEY, L. e SCHAWARTZ, V. **O cinema e a invenção da vida moderna.** São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

GABLER, N. **Vida, o filme: como o entretenimento conquistou a realidade.** Tradução de Beth Vieira. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência.** Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, S. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

KAPP, E. "Líneas fundamentales de una filosofía de la técnica: acerca de la historia del surgimiento de la cultura desde nuevos puntos de vista". **Teorema**, revista internacional de filosofía. Vol.XVII/3. 1998.

LEMOS, A. “Cibercultura e Mobilidade: a Era da Conexão”. In: **Revista Razón y Palabra.** Outubro-Novembro de 2004. Disponível em: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>. Acesso: 16 de setembro de 2008.

LEMOS, A. “Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)”. In: **Revista Comunicação Mídia e Consumo.** Vol. 4, n.10, 2007. Disponível em: <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comunicacaomidiaeconsumo/article/view/5016/4640>. Acesso em: 10 de setembro de 2009.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2005.

PARAGUAI, L. “Dispositivos móveis: espaços híbridos de comunicação”. In: **Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom/Unisant/Unisantos/Unimonte**, 29 de agosto a 02 de setembro de 2007 / organizado por Sueli Mara S P. Ferreira [recurso eletrônico] – São Paulo: Intercom, 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0021-1.pdf>. Acesso: 9 de agosto de 2009.

PEREIRA, V. A. “G.A.M.E.S.2.0. - Gêneros e gramáticas de arranjos e ambientes midiáticos moduladores de experiências de entretenimento, sociabilidades e sensorialidades”. In: ANTOUN, H. (Org.). **WEB 2.0 - Participação e Vigilância na Era da Comunicação Distribuída**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008, v. p. 65-82.

PINHEIRO, M. A. “Comunicação e Imersão: o problema da atenção”. In: **LUMINA: Revista da Facom/UFJF**. V.4, n.2 jul/dez, 2001. V.5, n.1 jan/jun, 2002, Juiz de Fora: Editora UFJF, 2003.

PRIMO, A. **Interação Mediada por Computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

RIFKIN, J. **A era do acesso: a transição de mercados convencionais para networks e o nascimento de uma nova economia**. Tradução de Maria Lucia G. L. Rosa. São Paulo: Makron Books, 2001.

SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.