

JOGOS VIRTUAIS E REDES DIGITAIS, ENTRAVES PARA UMA EDUCAÇÃO DA AUTONOMIA E DO ESCLARECIMENTO

José Airton Albuquerque Torres¹

RESUMO

No presente artigo analisaremos alguns aspectos inerentes à indústria do entretenimento, especificamente no cerne das mídias digitais e dos jogos virtuais, amplamente disseminados na sociedade e principalmente entre os jovens do ensino médio, e que traz como consequência um consumismo alienante, carregado de múltiplas intencionalidades. Amparado a isso, constatar na indústria cultural a promoção de uma cultura de semiformação no processo de educação da juventude que cria entraves para uma educação emancipatória. O estudo foi norteado pela Análise de Conteúdo em questionário online realizado com alunos do ensino médio de escola pública estadual, reforçando e dando sustentação as abordagens nele apresentadas. Baseia-se nas teorias de ADORNO (1985), DARYELL (2014), LEVY (1993, 1996), BARDIN (1995) e ARROYO (2014) e repensa a relação entre indústria cultural e práticas juvenis no âmbito da educação no ensino médio.

PALAVRAS-CHAVES: Indústria Cultural – Educação – Juventude – Mídias Digitais.

1 INTRODUÇÃO

Seguiremos as problematizações de Theodor W. Adorno e Max Horkheimer em sua obra Dialética do esclarecimento, que abordam especificamente o tema da indústria cultural e como eles visam desmistificar os elementos utilizados pelos detentores do setor de produção cultural e de entretenimento que produz a massificação dos indivíduos, tratados então como consumidores. Esse setor, longe de produzir algo que seja vinculado à formação emancipatória e esclarecedora, essa indústria do lazer, visa, primeiramente, a produção de capital. Também sobre aqueles que manipulam a indústria cultural, ADORNO e HORKHEIMER dizem: “O cinema e o rádio não precisam mais se apresentar como arte. A verdade de que não passam de um negócio, eles a utilizam como uma ideologia a legitimar o lixo que propositalmente produzem” (1985, p.100). Por conseguinte, essa assertiva dos

¹ Mestrando em filosofia pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, pelo Centro de Filosofia e Ciências Humanas – CFCH, núcleo do PROF-FILO e professor titular de filosofia no ensino médio da rede estadual de educação do Estado de Alagoas. E-mail: j.airtontorres@hotmail.com

autores pode ser generalizada para grande parte dos produtos culturais atuais, inclusive no âmbito dos jogos virtuais e das redes sociais digitais.

No entanto, por se tratar de temas complexos e instigantes, buscaremos apenas analisar alguns dos aspectos inerentes a esse capitalismo. Especificamente sobre o contexto da obtenção do lucro pela indústria do entretenimento. Principalmente no cerne daqueles usualmente utilizados pela juventude e amplamente disseminados pelas novas tecnologias, e que trazem como consequência um consumismo alienante e desenfreado, além é claro, de uma consequente semiformação que vigora entre os jovens das escolas públicas estaduais.

O tempo dedicado pelos jovens na construção do seu efetivo saber, não apenas aquele reservado no espaço regular de aulas, mas também aquele designado como “tempo livre”, está seriamente comprometido, pois a otimização desse espaço de tempo para o aperfeiçoamento educacional está ficando cada vez mais escassa entre os estudantes. Isso ocorre porque a monotonia dos estudos em horário contrário ao ensino regular foi cedendo lugar a um mundo de ações práticas e objetivas, típicas do mundo moderno, recheado de tecnologias, com jogos e mídias digitais utilizados para todos os fins de relacionamentos. Essa praticidade e a rapidez volátil das comunicações está levando os jovens a se tornarem pouco a pouco “indivíduos administrados” como diz Marcuse (1973, p.28).

Na busca por respostas concretas que dessem direcionamento aos questionamentos aqui fundamentais, recorreremos ao estudo de caso concreto² a partir da aplicação de questionário de pesquisa online³ pelo Google Drive entre os meses de agosto e setembro de 2018, tendo como foco os estudantes do ensino médio de uma determinada escola pública do Estado de Alagoas. Tal estudo buscou compreender e mensurar, auxiliado pelos princípios norteadores das obras de Laurence Bardin para qual a Análise de conteúdo é “um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais subtis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a «discursos» (conteúdos e continentes) extremamente diversificados” (BARDIN, 1995, p.9) e de Maria Laura Franco, onde “o ponto de partida da análise de conteúdo é a mensagem, seja ela verbal (oral ou escrita), gestual, silenciosa, figurativa, documental ou diretamente provocada” (FRANCO, 2008, p.13) compreendendo desta forma a qualidade do ensino ofertado nessa escola estadual de nível médio, localizada na capital do Estado. Escola

² JUVENTUDE E EMANCIPAÇÃO: UM ESTUDO DE CASO CONCRETO. (texto que compõe o terceiro capítulo da dissertação de mestrado: TORRES, José Airtton Albuquerque. **Pressupostos da indústria cultural e massificação da juventude, numa perspectiva de Adorno e Horkheimer**. – 2019. 134 f. : il. ; 30 cm. 100 CDD (22. Ed.), UFPE (BCFCH2019-110).

³ <https://docs.google.com/forms/d/1vocWimVqhEFWnFGGmDtP-1bUpw0XcGYWWffU2I-DQ34/edit>

de referência, que compõe com outras o grande Centro de Estudos e Pesquisas Aplicadas (CEPA/Maceió, Brasil) – notoriamente reconhecido como um centro de estudos e de educação modelo.

Somado a isso, essa pesquisa também se voltou para a análise do nível de aprendizagem e comprometimento daqueles alunos com o processo de autonomia e esclarecimento, pois seu objetivo também buscou averiguar qual o grau das consequências que o processo de alienação e massificação, provocado pela indústria cultural através dos jogos virtuais e das redes digitais, pode promover para o processo de semiformação dos jovens das escolas públicas. Finalmente, a partir dos resultados apresentados, buscamos propor projetos educacionais que possibilitam resistência a essa alienação e massificação, e de criar novos valores e métodos de estudos individuais que sejam capazes de provocar uma guinada no grau de comprometimento desses estudantes em suas formações educacionais e, por conseguinte, das suas almejadas projeções profissionais decorrentes de uma formação universitária que lhes possibilite bem estar e mobilidade social.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Um fato é certo e notório, a sociedade como um todo tem vivido sob as regras de um mecanismo denominado capitalismo. Não importa se você está de um lado ou do outro das extremidades antagônicas que formam suas classes sociais, você sempre estará inserido no sistema. Contudo, quando você não se encontra no lado da extremidade privilegiada, o que lhe resta é tentar compreender a sua sistemática e fugir das suas armadilhas, pois da maneira como essa sociedade tem se tornado industrial e da forma como tem usado as tecnologias com fins exclusivamente para o controle dos sujeitos historicamente situados, tem se tornado regra manter as pessoas das classes inferiorizadas em situação de submissão.

O capitalismo, ao contrário do que propunha como ideal da modernidade em seu processo de nascimento, ou seja, a promoção de uma sociedade livre econômica, política e intelectualmente, se constituiu outro, severamente impossibilitado desses ideais. O poder do capital absorveu o processo de produção cultural e se corrompeu, desvirtuou-se daquilo que um dia poderia ser uma das suas funções sociais, isto é, disseminar o conhecimento

esclarecedor para todos os segmentos da população, e se apoderou do lucro causado com a sua ignorância. O “saber é poder” foi colocando-se às avessas.

Assim, a técnica alterou o modo de vida das pessoas e paulatinamente foi tornando-os acomodados, com isso, a capacidade intelectual do ser humano foi ficando cada vez mais comprometida, exigindo um constante estado de alerta, pois as consequências dessas transformações acomodantes ofereceram condições propícias para o distanciamento entre as classes, fazendo surgir entraves cada vez maiores para o desenvolvimento dos que já se encontram nas camadas ainda mais inferiorizadas. Além disso, associado a todos esses fatores e, mascarando as intencionalidades dominantes, a indústria cultural, servindo a esse dinâmico mundo tecnológico, trabalha para a continuidade da manutenção de indivíduos alienados e massificados, tornando-os um todo homogêneo, dependentes e viciados nessa indústria de necessidades, lazer e relacionamentos.

Nesse sentido, é importante se ater aos aspectos do comodismo proporcionado pelo universo das mídias digitais e como ele influencia a juventude. O poder da manipulação e da alienação da indústria cultural no setor do entretenimento supera em muito, o que essa indústria tem feito para a melhoria na educação. Esse preocupante efeito pode ser observado no tempo irrisório que os jovens destinam para a construção do seu conhecimento, com tão pouca dedicação ao seu processo de emancipação e esclarecimento em comparação ao tempo que é destinado ao uso das redes digitais e dos jogos virtuais, apenas para fins de lazer e divertimento. Por isso, como forma de compreender profundamente esse comportamento da juventude, a teoria crítica de Adorno e Horkheimer, ainda se faz atual, ainda é historicamente aplicada como ferramenta de resistência ao poderio da indústria cultural, em contínuo estudo do uso dos meios de dominação de massa, a exemplo da televisão, do rádio e da internet, que de forma difusa, dificulta a formação de indivíduos autônomos e independentes, tornando-os muitas vezes incapazes de serem críticos e de tomarem decisões conscientemente livres.

Quando se observa o acelerado desenvolvimento do mundo dos jogos eletrônicos, que gradativamente foi tomando lugar de destaque nas atividades de lazer praticadas pelos jovens, percebe-se uma relação direta na absorção desse segmento com a gradativa subida dos custos necessários para sua aquisição. As mídias e tecnologias estão sendo sempre inovando para tentar suprir as também criadas necessidades desse mercado de consumo. Esse tem sido o processo normal dos tempos atuais, o mundo da vida tem perdido espaço para o mundo virtual. Inegavelmente, o mundo está se transformando e criando novos modos de

coexistência nessas dimensões existenciais, como diz LÉVY “A virtualização pode ser definida como movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma ‘elevação à potência’ da entidade considerada” (1996, p.17). Contudo, o perigo de tudo isso é quando o “se deixar levar” por esse fascinante mundo, onde tudo é possível, não permite aos jovens que se aperceba que eles estão se afastando de forma irremediável do mundo da vida, onde as particularidades do real são vivenciadas e testadas a partir de erros e acertos e onde de fato, as possibilidades do seu crescimento individual e coletivo na sociedade irão acontecer. Assim, esses jovens vão definindo pelo marasmo da ignorância ocasionada por essa indústria da semiformação. Além disso, ao se deslocar pouco a pouco pra esse mundo do encantamento proporcionado pela dimensão tecnológica, o jovem deixa de atender uma necessidade intrínseca do ser humano que é a de evoluir em conhecimento.

Apesar disso, essas são as novas formas de estruturação da convivência na sociedade numa era da cibercultura, e as relações desencadeadas no dia a dia são cada vez mais dependentes desses dispositivos informacionais e, de acordo com LÉVY, “Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem são capturados por uma informática cada vez mais avançada” (1993, p.7) Dessa forma, reconhecidamente, só uma pequena parcela da sociedade é efetivamente beneficiada por esses avanços espantosos das técnicas associadas à informatização, enquanto a outra, parte maior da nossa sociedade, continuará refém dela. E como forma de amenizar essa absurda desigualdade, a indústria do entretenimento busca minimizar os anseios com o advento das realidades virtuais, incluindo entre elas as mais diversificadas formas de *games* e *sites* de relacionamentos, preenchendo com isso o vácuo criado entre as tão dissociadas classes sociais. E para obscurecer ainda mais essa diferença, a indústria cria também redes sociais e jogos virtuais que transparecem igualdade e semelhança entre seus usuários, camuflando entre si as posições elitizadas, igualando todos os seus consumidores em torno de uma tela digital.

Por isso, quando ZUIN cita Adorno e Horkheimer em “A maldição do progresso irrefreável é a irrefreável regressão” (*apud* ZUIN, 2015, p.97), ele demonstra que a frase da obra Dialética do Esclarecimento ainda é atual. Ou seja, ele enfatiza o poder das forças produtivas ligadas à indústria cultural que sintetiza um determinado espírito do tempo e da cultura, principalmente quando no tempo o que é “progresso” se torna cada vez mais irrefreável. O desenvolvimento da indústria cultural, em termos de lazer e diversão, com o uso

da técnica e da informatização tem sustentado um sistema que se perpetua dominante, mas que só pode se manter irrefreável no tempo se houver consumo daquilo que ele produz, e se também existir conseqüente regressão no processo da autonomia e do esclarecimento daqueles que se valem do seu lazer e entretenimento.

Nesse sentido, buscar resgatar para essa juventude uma razão esclarecida (segundo um processo educativo no âmbito da escolarização), o qual o presente estudo pretende, se faz necessário que antes se desvelem as máscaras que estão postas no segmento que se propaga através dos meios de comunicação de massa e, que disseminam a indústria cultural como um mecanismo de esclarecimento, mas que em suma é apenas parte de uma razão instrumentalizadora, uma razão servil. Entender, também, que mesmo existindo na origem da indústria cultural algo que tenha contribuído para a propagação do desenvolvimento das condições de vida da própria sociedade, valorando a velocidade na difusão das suas informações, é necessário distinguir nessa mesma sociedade, aqueles que são beneficiados por essa expansão de conhecimento, daqueles que apenas foram usados para que esse desenvolvimento realmente acontecesse – e quais são ainda os seus verdadeiros propósitos.

Quando Adorno e Horkheimer constroem o conceito de esclarecimento, eles dizem “no sentido mais amplo do progresso do pensamento, o esclarecimento tem perseguido sempre o objetivo de livrar os homens do medo e de investi-los na posição de senhores” (ADORNO; HORKHEIMER. 1985, p.17). Mas, Adorno e Horkheimer também falaram que esse programa de esclarecimento que era o desencantamento do mundo, que tinha como meta dissipar a crença nos mitos e promover um saber ordenado e voltado para técnica e para a prova, um saber empírico, contudo, não necessariamente era um saber que emancipa. Quando eles nos falaram das conquistas de Francis Bacon, “o pai da filosofia experimental” (*Idem.* p.17), demonstraram também o quanto o projeto de uma classe burguesa emergente estava em curso para garantir o desnivelamento das classes dentro de uma mesma estrutura social. E num esquematismo análogo ao utilizado pela classe burguesa, a indústria cultural também transformou coisas diferentes em algo similarmente igual para ela, não se importando com a fundamentação do juízo de gosto sobre esse ou aquele produto, apenas que tal ou qual produto fosse consumido pelos indivíduos independentemente de sua classe ou status social. Sendo preciso apenas que esses indivíduos, passo a passo, deixassem de ter escolhas autônomas e esclarecidas e passassem a ser uniformizados pelas técnicas da indústria cultural, que fez com que os gostos individualizados fossem então caracterizados como espelho de um grupo de

consumidores. E nesse dinamismo de renovação constante, todos foram perdendo o sentido de construção cognitiva que acreditavam alcançar através desse universo fascinante das mídias digitais e dos jogos virtuais, tornando-se, assim, meramente instrumentos de um projeto maior, criado exclusivamente para fins de benefícios de uma pequena minoria que controla essa imensa máquina lucrativa que é a indústria do entretenimento.

O esclarecimento e o combate à injustiça e à desigualdade faz com que os homens vejam o seu eu individualizado, diferentes uns dos outros, mas, ao mesmo tempo, compreendendo-se como iguais nas suas diferenças. Contudo, a problemática surge quando a indústria cultural busca negar essa individualidade e traça em seu lugar uma unidade coletiva e manipulada, o que é bem característico da sociedade dos tempos atuais. Por isso, a condução do esclarecimento pela educação formal e pela filosofia é importante para o processo de autonomia dos jovens, principalmente aqueles oriundos das classes desprivilegiadas em termos de cultura e de condição socioeconômica. Assim, a educação permitirá estabelecer critérios de verdade sobre os conteúdos dessa indústria e as suas reais aplicações no mundo da vida, enfatizando a verdade sobre as oportunidades.

Numa sociedade cujo propósito é o desenvolvimento do capital financeiro em detrimento do capital humano, a educação como ideal para a via de transformação é tratada de uma forma imaginária, porque na verdade ela, nesta “sociedade unidimensional”, como nos diz Marcuse, é conduzida como instrumento de dominação. Essa sociedade “em desenvolvimento altera a relação entre o racional e o irracional” (MARCUSE, 1973, p.227), sendo então necessário tomar muito cuidado com o que tem sido pretendido com a educação sistemática, tipicamente instrumental, que tem sido projetada e propagada aos quatro cantos como o ideário de desenvolvimento. E para combater tal propósito dominante, é necessário ficar alerta quanto as reais intenções deste sistema, que se propaga como o mais racional para atender às necessidades da formação educacional dos jovens nas escolas públicas. Educação essa que, tipicamente voltada para o aspecto funcional e mecanicista, atende simplesmente as necessidades dos setores produtivos, ou seja, promove apenas uma inversão de uma educação voltada para o esclarecimento em uma que não oferece nenhuma oportunidade de crescimento individual e serve exclusivamente àqueles que fomentam a ideologia de que a escola pública deve ser profissionalizante. Em outras palavras, “contratado com os aspectos fantásticos e insanos de sua irracionalidade, o reino do irracional se torna o lar do realmente racional” (*Idem.* p.227). Sendo isso o que vem sendo feito com a educação pública, maquiada com os

propósitos velados de promoção da juventude como reabastecimento da classe operária, diminuindo a sua capacidade de crescimento econômico e, conseqüentemente, a sua autonomia intelectual.

Contudo, a educação escolar ainda tem sido um meio eficiente para a transformação de pessoas ela tem conseguido mudar significativamente vidas e condições sociais, mas também tem se configurado uma ameaça, pois quando promove o esclarecimento, conseqüentemente, mune as pessoas de um maior senso crítico e discernimento, tornando-as autônomas nas suas escolhas. Por isso, a educação sofre com os instrumentos coercitivos que são colocados no sistema educacional público e que impossibilitam uma crescente ascensão das classes inferiores a patamares elevados, mantendo-as em níveis econômico e cultural das classes menos favorecidas, servindo assim, aos propósitos racionalmente estruturados por uma parcela da sociedade que estabelece antecipadamente o que pode e não pode ser desenvolvido em termos de educação.

E auxiliando esse mecanismo de dominação arquitetado pelos que detém o poder do capital, encontra-se o universo da indústria cultural, especificamente no campo do lazer e do entretenimento, onde os meios acessíveis a esta juventude, que vive envolta nos jogos virtuais e nas múltiplas plataformas de relacionamento social, desvirtuam-se do seu interesse pelo saber e aprendizado. Assim, o conhecimento oferecido pelas instituições educacionais regulamentares, que também ficou na mira desse projeto maquiavélico dominante, viu acontecer o crescente sucateamento da escola pública e, com ela, o desestímulo e a desvalorização dos seus profissionais se tornar uma realidade banalizada. E, conseqüentemente, o silenciamento de uma educação para a resistência, onde os jovens estudantes poderiam alcançar, com seus méritos, patamares de conquistas universitárias e profissionais capazes de estimular mudanças nas suas bases estruturais familiares e comunitárias e, a partir delas, até alterar o curso da própria sociedade – cuja mudança seria muito perigosa.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, é urgente a necessidade de, pela educação para o esclarecimento, poder ser feita a diferença de oportunidades para a juventude, para que suas mudanças possam ser

efetivas. Mas, para que tudo isso seja possível, é preciso vencer esse movimento cíclico característico das sociedades capitalistas de manter essas repetições constantes dos estratagemas manipuladores, com o intuito de que as classes sociais não se movimentem não se equilibrem, que, pelo contrário, continuem guiadas como massas. Ou como diz Maar, analisando Adorno sobre esse aspecto da sociedade capitalista: “A sociedade de massas – talvez fosse melhor ‘sociedade massificada’ – seria a forma social vigente assumida pela formação social em seu processo de reprodução na subsunção real e totalizante ao capital” (MAAR, in Educ. Soc. 2003, p.461). E, indo mais além, “‘toda sociedade ainda é de classes’, diria Adorno no ensaio *Sociedade*, mas ‘subjetivamente encoberta, a diferença de classes cresce objetivamente’” (*idem.*, p.461), mesmo assim, a diferença entre as classes tem crescido assustadoramente, essa é a verdade. Daí o principal motivo de encontrarmos os meios certos pela educação para uma possível reversão do quadro que se mantém estável entre ricos e pobres, entre indivíduos com e sem oportunidades de crescimento pela educação, sujeitos que são introjetados num processo de semiformação. “A semiformação seria a forma social da subjetividade determinada nos termos do capital” (*Ibidem.*, p.467). Esse processo tem vigorado como categoria essencial na manutenção do controle e distanciamento entre as classes, estabelecendo uma lacuna intransponível ao longo do tempo, mas que não aparenta ameaça da ordem social por ser sutil e vir acompanhada pelo preenchimento diário do entretenimento. Entretenimento este, facilitado pela indústria dessa cultura de massa, que proporcionado por ela, aliena e entrava o conhecimento e a mobilidade entre as classes.

Devido a isso, a juventude se torna tão importante para que se instale uma mudança desejada. São os jovens, principalmente os que se encontram no ensino médio das escolas públicas, que devem ser orientados por uma educação que lhes promova uma efetiva mudança de postura, conceitos e atitudes, que lhes capacite à autonomia e ao esclarecimento. E considerando alcançada essa autonomia, que possam eles conduzir a autonomia dos outros que estão inseridos na sua família, no seu bairro, na sua comunidade. Portanto, é papel da filosofia exercer essa educação para o esclarecimento, para a autonomia e para a juventude. Por isso, fica claro quando os governantes e seus especialistas deseducadores veem nesta disciplina uma ameaça, porque o pensamento crítico e livre é desestabilizador e revolucionário.

Nesse sentido, é justa a crítica que faz Miguel Arroyo a respeito do Currículo implantado nesta educação pública que aí está. “Poderíamos partir de um dado: o Ensino

Médio está sendo repensado, ressignificado. Onde?” (ARROYO, *In*: DAYRELL (org.), 2014, p.54). Assim, se as mudanças propositivas não acontecem nas instituições educacionais de “cima para baixo”, que façamo-las acontecer de “baixo para cima”, uma educação para a resistência, para a transformação, para a autonomia e para o esclarecimento.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Tradução, Guido Antonio de Almeida. – Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ARROYO, Miguel G. **Repensar o ensino médio: Por quê?** In: DAYRELL, Juarez. (org.); CARRANO, Paulo. (org.); MAIA, Carla Linhares, (org.). **Juventude e ensino médio: sujeitos e currículos em diálogo**. Belo Horizonte: Editora UFMG. 2014.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. [L’Analyse de Conremt] tradução, Luís Antero Reta e Augusto Pinheiro, Lisboa/Portugal: Edições 70, 1995.

FRANCO, Maria Laura P. B. **Análise de Conteúdo**. Série Pesquisa v.6, 3ª edição: Brasília-DF: Ed. Liber Livro, 2008.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática** [Les Technologies de l’intelligence.] tradução, Carlos Irineu da Costa, Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. **O que é o virtual?** [Qu’est-ce que le virtuel?] tradução, Paulo Neves, São Paulo: Editora 34, 1996.

MAAR, Wolfgang Leo. **Adorno, semiformação e educação**. Educ. Soc., Campinas, vol.24, n.83, p.459-476, agosto, 2003.

MARCUSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial**. 4. ed. Tradução, Giasone Rebuá. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1973.

ZUIN, Antônio. PUCCI, Bruno. LASTÓRIA, Luiz Nabuco. **10 lições sobre Adorno**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015. – (coleção 10 lições).