

Ecologia comunicacional da relação da criança com o entretenimento

RESUMO

Este texto analisa a interface da criança com o entretenimento, sobretudo com os games e desenhos animados, a partir da abordagem ecológica dos processos comunicacionais. Nesta proposta, as linguagens do entretenimento compõem uma rede informacional com a qual a criança se relaciona, por meio de processos comunicacionais, semióticos e cognitivos, adquirindo linguagem e pensamento. Nesse relacionamento, ela age como processadora de signos, de modo que a informação que entra (input) é diferente da informação que sai (output). Descrevendo a criança como receptora ativa, o texto problematiza o modelo clássico da comunicação, no qual o emissor determina a significação, e discute as abordagens que se pautam pelas relações de causa e efeito da mídia sobre a recepção.

ABSTRACT

This paper analyses the interface of the child with entertainment, specially through games and cartoons, in accordance with the ecological approach of the communication processes. From the point of view of entertainment, languages form the informational network through which children connect themselves, by communication, semiotics and cognition processes, acquiring language and streams of thought. In this relationship, the child processes signs in such a way that the information which enters the body (input) is always different from the information that goes back to the environment (output). Describing children as active receptors, this paper intends to discuss the classical communication model, according to which the source determines meaning, as well as it discusses the approaches which try to identify cause and effect relationships of the media on reception.

PALAVRAS-CHAVE (KEY WORDS)

- Ecologia (Ecology)
- Recepção (Reception)

Elementos para uma abordagem ecológica da comunicação

SEGUNDO O MODELO CLÁSSICO da comunicação, o emissor é responsável pela significação das mensagens. Ao receptor cabe decodificar as mensagens conforme as codificações estabelecidas pela fonte. Quando o receptor confere uma significação que difere da elaborada pelo emissor, é sinal de que houve problemas na comunicação, ruídos que impediram que o processo se realizasse a contento.

Podemos dizer que a abordagem ecológica da comunicação faz uma espécie de revolução copernicana nesse esquema. Se no modelo clássico o emissor define a significação, na abordagem ecológica dos processos comunicacionais é na recepção que se realiza a significação das mensagens. E isso não implica uma simples inversão nas pontas do processo comunicativo. Na perspectiva ecológica, emissor e receptor são sistemas que compõem uma rede informacional, atuando tanto na codificação quanto na decodificação das mensagens.

Em outras palavras: o receptor não age como simples depositário de informações: ele as processa, dando a elas novas significações. Neste sentido, podemos dizer que a própria idéia de decodificação se torna problemática: se o receptor funciona como um sistema que processa as mensagens e códigos emitidos pela fonte, ressignificando-os, não seria mais razoável falar em recodificação? O estatuto do receptor, portanto, é um dos primeiros problemas que surgem quando o esquema clássico é confrontado com

a abordagem ecológica dos processos comunicacionais. A questão que logo aparece é a seguinte: se o receptor trabalha no processamento e na ressignificação dos códigos e mensagens recebidas, é possível dizer que as mensagens veiculadas pelas mídias estimulam ou causam determinados comportamentos ou efeitos sobre a recepção? Deixemos por hora esta questão em suspenso.

A abordagem ecológica problematiza também a idéia de compartilhamento de códigos comuns entre emissor e receptor. O pressuposto de que a mensagem pode ser decodificada pelo receptor parte do princípio de que o código usado pelo emissor é comum ao receptor. Por isso, é possível a este último refazer o processo de codificação, decodificando a mensagem conforme a elaboração da fonte. Neste sentido, a comunicação só se realiza a partir do compartilhamento de códigos comuns; emissor e receptor devem comungar dos mesmos códigos, caso contrário, a comunicação entre eles não ocorre, é falha, ruidosa.

Na ecologia da comunicação, no entanto, a troca de mensagens se estabelece exatamente no compartilhamento de códigos diferentes. Na dinâmica do fluxo comunicativo ecológico, a informação é “a diferença que faz a diferença”, como define o cibernético Gregory Bateson. Isto é, a informação trocada entre emissor e receptor só é considerada como tal se fizer diferença ao funcionamento desses sistemas, se levá-los a uma configuração e um modo de existência mais complexos. Dito de outro modo: é a diferença dos códigos trocados entre eles que os permitirá gerar signos mais complexos, expandindo seus limites e garantindo sua permanência no ambiente. E aqui é necessário fazer referência àquilo que está na base da abordagem ecológica da comunicação: o pensamento cibernético.

Tornado público com as Conferências Macy, realizadas entre

1946 a 1953, nos Estados Unidos, o movimento cibernético reuniu um grupo interdisciplinar de cientistas (matemáticos, lógicos, engenheiros, fisiologistas, neurofisiologistas, antropólogos, economistas) que ambicionava estabelecer uma ciência geral do funcionamento da mente. No foco das atenções, o fluxo de mensagens trocadas entre sistemas, isto é, os processos de comunicação estabelecidos entre os organismos, fossem esses organismos de natureza biológica ou tecnológica.

Os primeiros cibernéticos partiam da analogia de que as máquinas funcionavam como organismos vivos, analisando seus objetos de estudo como dispositivos capazes de transformar mensagens de entrada (inputs) em mensagens de saída (outputs). A diferença fundamental da idéia cibernética para o behaviorismo era a noção de feedback, isto é, o entendimento de que as máquinas eram capazes de mudar a relação que estabeleciam entre inputs e outputs. Ainda que se diferenciando do behaviorismo, os primeiros cibernéticos foram posteriormente acusados de reduzir a compreensão cibernética ao behaviorismo.

“O leitor de hoje fica impressionado com o tom behaviorista do artigo de 1943. A insistência deste último em não levar em conta a organização interna do objeto pode surpreender a todos aqueles que da cibernética só conhecem a sua segunda fase, inaugurada pelos trabalhos de von Foerster e de Ross Ashby, culminando nas teorias da organização biológica de Humberto Maturana e de Francisco Varela.” (DUPUY 1996: 47)

O artigo a que se refere Dupuy é “Behavior, Purpose and Teleology”, de Arturo Rosenblueth, Norbert Wiener e Julian Bigelow, publicado na revista *Philosophy of Science*, em 1943 (número 1, volume 10, janeiro de 1943). A admiração com o tom das idéias formuladas nesse momento

inaugural da cibernética se deve ao fato que, entre todas as escolas da psicologia, a do behaviorismo foi aquela com que os cibernéticos menos quiseram dialogar. Como observa Dupuy, este texto teve como primeiro objetivo “definir o estudo comportamental dos fenômenos naturais e classificar os comportamentos”, sendo o comportamento de um objeto entendido como “toda modificação vinda de fora”. O maior estranhamento observado nos dias de hoje fica por conta da não relevância à organização interna dos organismos.

A falta da primeira cibernética (1943-1953) com a organização interna dos sistemas foi o ponto de partida do movimento que ficou conhecido como “segunda cibernética” ou “cibernética de segunda ordem”. Os neocibernéticos radicalizaram a ruptura com o behaviorismo, desenvolvendo, nos anos 60 e 70, uma corrente de pesquisas que deu ênfase à auto-organização dos sistemas. Heinz von Foerster, fundador dessa segunda fase da cibernética, contrapôs as máquinas não triviais, aquilo que os lógicos chamam de “autômatos de estado finito” (cuja referência é a máquina de Turing), às máquinas triviais behavioristas, argumentando que as primeiras são dotadas de organização interna, o que as torna capazes de processar a informação que recebem do mundo exterior, organizando, a partir delas, um novo estado interno, ao passo que as segundas, por estarem submetidas às regras de estímulo-resposta, apenas reagem aos sinais recebidos de fora.

A principal lição da cibernética para as disciplinas e teorias que surgiram a partir desse movimento é a compreensão de que a característica fundamental de um organismo é a sua abertura ao mundo exterior. É por meio dela que mundo interno e mundo externo se conectam, numa operação realizada por meio de um fluxo dinâmico de informações, sendo por meio desse trânsito entre ambiente interno e ambiente externo que se torna possível

conhecer.

Antes de partir para a análise da ecologia comunicacional da relação da criança com o entretenimento, é necessário recorrer ao aspecto mais fundamental da abordagem ecológica da comunicação: a noção de que emissor, receptor e o trânsito de informações trocadas entre eles constituem um ambiente informacional altamente complexo. Neste ambiente, emissor e receptor não são apenas sistemas que mantêm relações entre si. Cada um deles mantém uma rede de relações com outros sistemas, que mantêm relações com outros e outros e outros. Nessa cadeia relacional infinita, todos se conectam pela via da comunicação, num movimento contínuo de troca de mensagens que repercute no processamento interior das informações de cada sistema da rede. Desse modo, o processo comunicativo funciona como um fluxo de interações permanentes entre sistemas, numa dinâmica na qual a complexidade do ambiente aumenta conforme as informações são ressignificadas no interior dos sistemas.

Na ecologia do mundo-mente comunicacional concebido por Gregory Bateson, essa troca de informações reflete os processos mentais dos sistemas, sendo este trânsito de informações a chave para a auto-regulação e auto-organização dos sistemas, conforme aponta Lawrence Bale. Prestar atenção na dinâmica dessa troca de mensagens entre sistemas, tentando identificar como ocorre esse processo comunicativo que gera novas e novas representações, aumentando a complexidade dos sistemas e do ambiente, é o desafio da abordagem ecológica para os estudos da comunicação.

Ecologia da interface da criança com o entretenimento ou a criança como processadora de signos

Não raramente os sistemas de linguagem

classificados como entretenimento, especialmente quando voltados para o público infanto-juvenil, são considerados como expressões menores da cultura. Ainda que a escola aos poucos incorpore esses sistemas de linguagem à sala de aula, com resultados satisfatórios (conforme demonstramos em PEREIRA, 2002), filmes, desenhos animados, games, revistas em quadrinhos, álbuns de figurinha, RPGs são tidos como potencialmente prejudiciais à formação de crianças e adolescentes, seja pela constante associação das mensagens veiculadas por essas mídias com a violência, seja pelo estímulo ao consumo.

Aqui propomos analisar esses sistemas de linguagem como uma rede informacional com a qual a criança se relaciona, troca informações e adquire linguagem, num movimento comunicacional que começa antes mesmo de a criança adquirir a linguagem verbal. Vamos privilegiar o relacionamento dela com as linguagens eletrônicas, sobretudo com desenhos animados e games, por entendermos serem esses os sistemas de linguagem do entretenimento de maior alcance no cotidiano da criança, ao mesmo tempo que são os que sofrem maior resistência por parte de pais e educadores, pela constante associação deles com a violência.

A questão que propomos discutir a partir desse ambiente de relacionamento com as linguagens do entretenimento é a seguinte: como a criança se torna capaz de lidar com os processos de leitura das linguagens eletrônicas e digitais, interagindo com a diversidade semiótica da narrativa dos desenhos animados e games, sem necessitar de alguém que as alfabetize para ler os códigos que organizam essas linguagens, como ocorre em geral com as narrativas codificadas pela escrita verbal?

A abordagem ecológica para os estudos da comunicação oferece um campo fértil para a análise dessa questão. Primeiro por tornar possível investigar o problema pela via da comunicação, pois,

na visão ecológica, mesmo que o código emitido pela fonte não seja compartilhado pelo receptor, ainda assim é possível falar em comunicação, uma vez que o receptor funciona como um sistema que processa as informações originalmente recebidas, conferindo-lhes significações conforme suas demandas internas, ainda que essas significações possam divergir da codificação emitida pela fonte. Desse modo, o problema pode ser caracterizado como um fenômeno comunicacional legítimo, e não apenas uma questão do âmbito da psicologia, da educação ou das ciências da cognição.

O segundo e mais enriquecedor aspecto da aplicabilidade da abordagem ecológica para entender a dinâmica da relação da criança com essas linguagens é que, por meio dela, podemos compreender a criança como processadora de signos. Independentemente de a criança dominar ou não todos os códigos das narrativas dos desenhos animados e games, é possível dizer que ela consegue lidar com os processos de leitura desses sistemas de linguagem, comunicando-se com eles, pois ela é capaz de processar as informações que recebe nesse relacionamento de um modo tal que essas informações passem a fazer sentido para ela, ainda que esse sentido ou significação não coincida com a mensagem que a fonte quis emitir.

Podemos dizer também que o percurso feito pela criança como receptora ativa do processo de comunicação é o de recodificação ou de ressignificação da informação recebida, num esforço comunicativo para vencer as condições entrópicas em que se dá o seu relacionamento com os processos de leitura das narrativas dos games e desenhos animados, uma vez que essas narrativas exploram o hibridismo das linguagens para compor suas histórias. Seguindo esse raciocínio, seria possível dizer que uma criança que ainda não domina o código verbal processa a mensagem de um desenho animado, estabelecendo uma

comunicação com ele, ao dançar em frente à TV ou ao ficar atenta à trilha sonora e a outros sons emitidos pela narrativa?

Partindo da visão ecológica da comunicação, seria possível dizer que sim, a criança estabelece comunicação, ainda que não domine a codificação verbal da narrativa, uma vez que a comunicação se estabelece sempre em meio a condições entrópicas, sendo a tarefa do sistema que processa a informação do ambiente controlar a entropia contida nesse relacionamento num esforço para estabelecer alguma comunicação com ele e assim expandir seus limites. Essa compreensão da comunicação como uma forma de vencer as condições entrópicas do ambiente é uma herança da cibernética. Segundo a teoria cibernética de Wiener, a comunicação e o controle tanto nas máquinas quanto nos seres vivos são uma luta constante contra a tendência da natureza de degradar o orgânico e de destruir o significativo, isto é, uma luta contra a tendência, conforme demonstrou Gibbs, de a entropia aumentar (WIENER, 1950: p.17).

Desse modo, podemos dizer que a criança, enquanto sistema que troca informação com a rede de linguagens do entretenimento, faz um esforço semiótico-comunicativo para controlar as condições entrópicas em que se dá esse relacionamento. Quando ela dança ao assistir a um desenho animado, ela está processando, em algum nível, a mensagem recebida, ainda que não domine o código verbal em que se dão os diálogos. Neste sentido, ela ressignifica a narrativa, diminuindo, assim, a tendência para a destruição do significativo. Podemos dizer que essa é uma batalha da criança pela expansão de seu sistema interno de significações, uma vez que esse processo age diretamente sobre suas demandas de aquisição de linguagem, e linguagem entendida aqui no sentido mais amplamente semiótico, e não apenas em sua acepção lingüística. Neste sentido,

podemos dizer que a criança adquire linguagem no relacionamento que mantém com os sistemas de linguagem dos games e desenhos animados, seja ao decifrar a lógica dos comandos necessários para ultrapassar as fases de um game, depois de testar várias possibilidades, seja acompanhando a narrativa dos desenhos animados que não utilizam ou pouco utilizam a linguagem verbal, como “Tom & Jerry” e “Papa-léguas”.

Partindo da tese semiótica de que linguagem é pensamento, ao conseguir lidar com os processos de leitura dos desenhos animados e games, a criança adquire não apenas a codificação dessas linguagens, ela elabora pensamentos. Isto é, quando a criança insere personagens dos desenhos animados e dos games em suas brincadeiras, bastando para isso amarrar um pano no pescoço ou colocar bonecos para conversar entre si, fazendo as vozes e os efeitos sonoros ouvidos nos desenhos e games, ela demonstra não só ter adquirido codificações que constituem essas linguagens, mas que as processou e deu a elas uma outra significação. Ao inserir em suas brincadeiras os códigos das narrativas dos games e dos desenhos animados recodificados por ela, a criança cria seu próprio modo de contar uma história, por meio de um jogo de representação em que a linguagem do entretenimento é o espelho do que está simbolizado na brincadeira. É signo gerando signo. Ou pensamento gerando pensamento.

Desse modo, se é verdade que com as narrativas eletrônicas a criança perdeu a prática da leitura de livros – o que é contestável, vide o fenômeno mundial de “Harry Potter”, J.K. Rowling, e de “O Senhor dos Anéis”, J.R.R. Tolkien –, ela adquiriu habilidades para lidar com a diversidade semiótica dessas linguagens e para sobreviver à complexidade das sociedades informatizadas. Ao brincar de videogame ou ao assistir a um desenho animado, portanto, a criança não está simplesmente mantendo uma relação solitária com

a máquina ou consumindo produtos supostamente prejudiciais à sua formação. Ela está compartilhando de ferramentas e pensamentos próprios de seu tempo, lidando com códigos de uma cultura que não é mais a da escrita da máquina de Gutenberg, nem por isso melhor ou pior do que a cultura descortinada por ela. É simplesmente outra, com outra estética, outros valores, outros problemas.

Queremos agora retomar um problema anunciado no início deste texto: se o receptor trabalha no processamento e na ressignificação dos códigos e mensagens emitidos pela fonte, é possível afirmar que as mensagens veiculadas pelas mídias estimulam ou causam determinados efeitos sobre a recepção? Ao voltar a esta questão, o objetivo não é polemizar, mas sugerir um encaminhamento possível para tratar das supostas relações de causa e efeito da mídia sobre a recepção, especialmente quando o recorte recai sobre a relação da criança e do adolescente com as linguagens do entretenimento.

Quando o assunto é a relação da criança e do adolescente com essas linguagens, especialmente com os games e desenhos animados, as críticas de maior alcance dizem respeito à associação das mensagens veiculadas por essas mídias com a violência, tendo em vista os crimes já cometidos por crianças e adolescentes jogadores de games nos Estados Unidos. Nesse país, onde tanto a violência praticada por crianças quanto a venda de jogos de computador crescem vertiginosamente, a tese de que a mídia provoca violência é prenhe de casos assustadores. Neste sentido, assistir ao filme “Clube da Luta”, após o atentado de 11 de Setembro, chega a ser desconcertante: as torres do World Trade Center vêm abaixo após implosão provocada por grupo insatisfeito com a cultura americana. Ainda que reducionista, a questão logo veio à tona: os filmes americanos que destruíram Nova York teriam influenciado os terroristas?

O Brasil também possui um célebre

caso que alimenta a suposta associação das mídias com violência. Em dezembro de 1999, o estudante Mateus da Costa Meira, 24 anos, matou três pessoas e feriu outras quatro ao disparar 39 tiros durante a exibição desse mesmo filme (“O Clube da Luta”) em uma sala de cinema de São Paulo. Na época, a polícia considerou a hipótese de o crime ter sido inspirado no game “Duken Nukem 3D”, apreendido na casa do jovem junto com outros jogos de computador, num total de mais de mil CD-Roms. O caso seria perfeito para a tese mídia-violência, não tivesse o estudante em questão um grave histórico de perturbações mentais, somado a tratamento psiquiátrico suspenso na época do crime e uso de cocaína horas antes da matança, quadro que aponta para aspectos menos espetaculares e mais razoáveis na investigação de crimes já praticados por jogadores de games em idade escolar.

O caso Mateus Meira motivou a justiça federal de Minas Gerais a conceder liminar, em dezembro de 1999, proibindo no país a produção, distribuição e venda dos games “Blood”, “Doom”, “Duken Nukem”, “Mortal Combat”, “Postal” e “Réquiem”. Segundo os motivos expostos na decisão, esses games incitariam “o prazer de matar, de causar sofrimento, de aniquilar completamente o mais fraco”. Embora de difícil comprovação, a tese de que a violência da mídia estimula e/ou provoca violência acabou legando aos games, desenhos animados, RPGs e a outras linguagens do entretenimento a condição de “porcarias”, ou seja, aquilo que pais e professores resistem por considerarem prejudicial à formação de seus filhos e alunos.

Em geral, as linguagens do entretenimento, especialmente os games, RPGs e filmes de ação, trazem a representação da violência como motor do enredo de suas narrativas. Desse modo, se partirmos da descrição do esquema clássico da comunicação, no qual o emissor determina a significação, logo, é provável que as linguagens produzidas

pela indústria do entretenimento estimulem ou condicionem comportamentos violentos na recepção. Mas e se partirmos da abordagem ecológica dos processos comunicacionais, em que o receptor recodifica as mensagens emitidas pela fonte e está inserido num ambiente de relações que extrapola a interação com as mídias, até que ponto essa tese resistiria?

Apesar de questionarmos a tese de que a violência representada pelas mídias determina comportamentos agressivos sobre crianças e adolescentes (se o relacionamento fosse assim tão previsível, haveria uma tragédia cada vez que um garoto assistisse a um filme de ação ou brincasse com um game), não é possível ignorar a codificação da violência nas mídias, muitas vezes expressa de forma gratuita. E é bom que esse aspecto não seja desconsiderado, pois ele abre espaço para um debate social sobre os conteúdos veiculados pelas mídias. No entanto, é necessário atentar para a rede de relações em que estão inseridos os atos agressivos e criminosos já praticados por crianças e adolescentes supostamente sob a influência da mídia. Em que medida é possível responsabilizar a mídia, desconsiderando as relações que a criança e o adolescente mantêm com a família, com os colegas e com as regras que perpassam as relações sociais de um sistema baseado na exclusão e na competitividade ou ainda um possível quadro de doença psicológica? Compreendendo a interação da criança com as linguagens do entretenimento como um processo de comunicação entre sistemas que constituem um ambiente complexo, que outros relacionamentos poderiam estar envolvidos na dinâmica desse fluxo comunicativo? É possível estabelecer relações de causa e efeito numa rede complexa de relações comunicativas?

É certo que ainda estamos longe de conseguir responder satisfatoriamente as questões levantadas neste texto. No entanto, é possível pelo menos identificar

um aspecto: nessa monumental rede comunicativa, a informação da mídia é apenas mais uma, entre tantas outras, a compor a teia. Por complexificar os caminhos da significação das mensagens, a abordagem ecológica parece sugerir um caminho menos previsível para investigar a diversidade das relações comunicativas do mundo contemporâneo, seja no âmbito doméstico de nossas casas, onde estão instalados os aparelhos de TV e videogame, seja no ambiente da comunicação social, ao qual todos estamos conectados .

Notas

- 1 Texto originalmente apresentado no 25º. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Salvador/BA, 2002.
- 2 O referido texto é tido como um dos dois artigos fundadores da cibernética. O outro, também de 1943, é do neuropsiquiatra Warren McCulloch e do matemático Walter Pitts, "A Logical Calculus of the Ideas Immanent in Nervous Activity" (?). Este artigo, conforme Dupuy, demonstra a existência de uma máquina lógica equivalente à de Turing que pode ser considerada, em sua estrutura e em seu comportamento, como uma idealização da anatomia e da fisiologia do cérebro. Neste sentido, o cérebro é considerado não só em sua função de mente, mas também em sua estrutura material, natural, biológica, equivalente a um mecanismo, mais precisamente, a uma máquina de Turing. Desse modo, "o cérebro e a mente são um e outro uma máquina, e a mesma máquina. O cérebro e a mente são um só" (DUPUY, 1996: 59).
- 3 Sobre essa associação ver "Jogo pode ter sido inspiração", Folha de S.Paulo, página 3-1, 11/nov/1999.
- 4 Conforme revista Época, edição 83, 20/12/1999. Em 3 de outubro de 2001, o Ministério da Justiça baixou portaria obrigando os fabricantes a exibirem a classificação do jogo na embalagem conforme a faixa etária adequada (livre, 12 anos, 14 anos e 18 anos). Baseada no Estatuto da Criança e do Adolescente, a medida visou a controlar o acesso de crianças e adolescentes à violência dos jogos disponíveis no mercado, conforme descrito na portaria de número 899.

Referências

BALE, Lawrence S. (1995). Gregory Bateson, Cybernetics, and The Social/Behavioral Sciences. In: *Cybernetics & Human Knowing. A journal of Second Order Cybernetics & Cyber-Semiotics*. Aalborg, vol.3, n.1, pp. 27-45.

BATESON, Gregory (1972). Forma, Substancia y diferencia. In: *Pasos hacia una ecología de la mente* (trad. Ramón Alcaide). Buenos Aires-México: Carlos Lohlé.

DUPUY, Jean-Pierre (1996). *Nas Origens das Ciências Cognitivas* (trad. Roberto Leal Ferreira). São Paulo: Unesp (Biblioteca Básica).

PEREIRA, Mirna Feitoza (2002). "RPG torna a aula uma aventura". http://www.educarede.org.br/educa/html/index_revista_prov.cfm?conteudo=especiais. Publicado em 17 de maio de 2002.

WIENER, Norbert (1950). *Cibernética e Sociedade; O Uso Humano dos Seres Humanos*. São Paulo: Cultrix.