

## OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO COMO EXTENSÃO DO HOMEM E A CONSTRUÇÃO COLETIVA DO CONHECIMENTO

Arielly Kizzy Cunha<sup>1</sup>; José Anderson Santos Cruz<sup>2</sup>; José Luís Bizelli<sup>3</sup>

<sup>1</sup>FAAC/Unesp – Bauru. Doutoranda em Mídias e Tecnologias. E-mail:ariellykizzy@yahoo.com.br;

<sup>2</sup>FCLAr/Unesp – Araraquara. Doutorando em Educação Escolar. E-mail:andersoncruz@fclar.unesp.br;

<sup>3</sup>FCLAr/Unesp – Araraquara. Prof. Adjunto e Livre Docente no PPG em Educação Escolar e no PPG em Mídias e Tecnologias. E-mail:bizelli@fclar.unesp.br

### RESUMO

O artigo retoma conceitos da década de mil novecentos e sessenta, quando McLuhan descreveu o fascínio humano pela extensão de si mesmos em qualquer material, tecnologia, compreendendo os meios como agentes que produzem acontecimentos, liberação de energia e mudança. As novas tecnologias e os novos meios pelos quais cada uma se amplia e se prolonga, constituem ações com repercussão na sociedade como um todo. O trabalho pretende embasar possibilidades atuais da nova cultura conectada, convergente, transmidiática e participativa, que com os dispositivos tecnológicos atuam como extensão do nosso corpo e podem favorecer processos educacionais, de ensino, aprendizagem e aquisição do conhecimento.

**Palavras-chave:** Meios de comunicação. Extensão. Tecnologia. Conhecimento. Cultura participativa.

### INTRODUÇÃO

Atualmente as linguagens e possibilidade de pensar práticas educativas são diversas, é essencial que haja liberdade de atuação para difusão do conteúdo escolar, através do livre arbítrio de apropriação do conhecimento, que ocorre principalmente através das mídias digitais, em decorrência da inovação tecnologia. Nesse sentido, se pode dizer as tecnologias são meios de difusão de informação, mas para que se possa apropriar-se do conhecimento e verificar as fontes dessas informações, a educação escolar é fundamental na formação do indivíduo a partir da criticidade e reflexão.

Entende-se que a comunicação é um dos meios de intervenção na prática da educação, uma interface, e as informações contribuem para a formação dos indivíduos. Observa-se que já é parte do cotidiano dos nativos digitais o uso de aparelhos e telas informacionais. Mcuhan (1996) aborda conceitos que afirmam sua teoria de meios como extensões do homem, e exemplifica ferramentas que são utilizadas como extensões do corpo humano.

Com relação ao conceito de que o meio é a mensagem, a mensagem de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas (MCLUHAN, 1996, p. 22). O meio através do qual o conteúdo é transmitido é parte do conteúdo, ou seja, o meio interfere também na mensagem, no conteúdo que os meios transmitem, assim o conteúdo de qualquer meio é

sempre outro meio. Isso tem haver com as questões culturais, socioeconômicas e políticas do meio.

Um meio quente é completo, definido, não deixa espaço para ser completado, como a fotografia. O meio frio fornece menos informação e abre lacunas para serem preenchidas permitindo maior participação, como a ligação telefônica.

Meios quentes e frios influenciam culturas, geralmente os meios quentes não possibilitam participação, e ao inserir novos meios é importante diagnosticar se a cultura da sociedade é quente ou frio, se está apta para que não cause impactos negativos. Quando se usa um meio no lugar de outro (frio e quente) a participação de pessoas pode ser interrompida. A consequência mais comum das causas de ruptura em qualquer sistema é o cruzamento com outro sistema. (MCLUHAN, 1996, p. 51).

## **MEIOS DE COMUNICAÇÃO COMO EXTENSÕES DO HOMEM (1964)**

Para compreender o conceito dos meios de comunicação como extensões do homem, o autor destaca ser necessário observar o fascínio humano pela extensão de si mesmos em qualquer material, tecnologia ou invenção, ao se contemplar se observa uma extensão de si mesmos sob a forma tecnológica. Os meios são agentes que produzem acontecimentos, uniões híbridas que geram liberação de energia e mudança, assim promovem novas formas de pensar e agir. As novas tecnologias e os novos meios pelos quais cada um se amplia e prolonga-se, constituem ações com repercussão na sociedade como um todo. (MCLUHAN, 1996, p. 82)

As ferramentas de extensão como a palavra falada, a palavra escrita, estradas e rotas de papel, número, vestuário, habitação, dinheiro, relógios, tipografia, quadrinhos, palavra impressa, roda, bicicleta e avião, fotografia, imprensa, automóvel, anúncios, jogos, telégrafo, máquina de escrever, telefone, fonógrafo, cinema, rádio, televisão, automação.

A palavra falada engloba todos os sentidos, projeta e amplia o homem, é considerada a mais rica forma de arte humana. Enquanto a palavra escrita é poder, pela necessidade do conhecimento e domínio do alfabeto, assim como o uso dos números. A partir do advento do telégrafo a mensagem escrita começou a conectar-se de forma mais eficaz com toda a sociedade, acarretando novos envolvimento e organizações.

O vestuário vem como extensão da pele, é um mecanismo de controle térmico, representação significativa de indivíduo. Omo também a habitação, que é primordialmente proteção térmica, e suas disposições dependem de cada grupo social, e evolução de cada local.

O relógio transformou o passar do tempo em extensões do homem, criou a imagem de um universo numericamente quantificado e acionado. O relógio levou à sociedade uma alfabetização reforçada que criou o tempo abstrato.

Os quadrinhos podem introduzir a audiência a assistir TV, fornecendo informação visual baixa ou então poucos detalhes em cadeia, constrói-se uma abordagem agradável ao entendimento das imagens televisionadas. A fotografia pode diminuir as distâncias, retratando imagens do mundo todo, além de refletir automaticamente o mundo externo fornecendo imagens exatas daquilo que o fotógrafo pretende passar ao observador. A imprensa desperta interesse no homem e atinge praticamente toda a sociedade. Os jogos propiciam a expressão e a manifestação dos

valores e desejos da sociedade, seja pela tentativa de acertar ou pela atitude competitiva que despertam.

Com o advento do telégrafo as extensões humanas se tornaram mais abrangentes, fazendo com que as comunicações ficassem mais eficientes, e tecnologicamente interligadas. A máquina de escrever também integrou diversas funções, possibilitando a junção de recursos da imprensa e da impressão.

O telefone assumiu um papel de objeto imprescindível na vida social, assim que estabeleceu estreitas relações sociais. O cinema abarcou diferentes níveis culturais, fazendo com que apenas os de cultura mais elevada o compreendesse por completo. O rádio veio como a extensão invisível do homem, fomenta a criação de imagens, e a associação daquilo que se ouve com o que se conhece. A televisão nasceu como presença constante na sociedade, exercendo uma força sinestésica unificadora sobre a vida sensorial de muitas populações, envolve e desperta sentimentos, envolvendo a massa como parte do conteúdo.

A automação vem como agrupamento do universo mecânico no cotidiano social, com inovações que integram, modificam, e agilizam as atividades, sendo a extensão mais aprimorada.

A mídia que atualmente é parte do cotidiano, também se estende do nosso corpo, como a tela touch que pode ser considerada extensão do nosso dedo, e o aparelho smartphone que está constantemente em nossas mãos. Sodr  (2002) descreve a mídia a viv ncia nessa nova realidade como o "quarto bios", uma nova exist ncia, domestica o, onde o homem se situa tamb m em um novo tipo de "casa", um espa o virtual onde existe, como uma extens o da realidade.

## **REVENDO OS MEIOS DE COMUNICA O COMO EXTENS O DO HOMEM (2014)**

McLuhan (1977) destaca que a TV e o r dio afetam muitos de forma dr stica, tanto pela import ncia do cont duo difundido, quanto por criar nova forma de consci ncia, subjetiva, envolvente, onde os telespectadores acabam lendo menos e absorvendo mais por esses meios.

A TV   folk art,   popular e ele diz n o ter crit rio para avali -la naquele momento, j  que o efeito da TV independe do programa e seu cont duo, mas tamb m da linguagem que representa.

Quando questionado quanto ao conceito de espelho retrovisor, o te rico, afirma que observando o passado   poss vel imaginar o futuro. A nostalgia de ontem paradoxalmente   a moda de hoje, como queixa e representa o dos problemas sociais.

Acerca da m dia televisiva destaca a import ncia de fatores inconscientes para a consci ncia, j  que ensinar a audi ncia, inclusive a crian a a avaliar o cont duo e sua relev ncia   importante, por m o invis vel tem poder sobre o usu rio. De acordo com McLuhan (1977) quanto antes a popula o refletir sobre os efeitos, ter o uma ecologia razo vel entre os meios de comunica o, uma boa coexist ncia, mantendo os valores e neutralizando efeitos adversos poss veis, alimentando efeitos ben ficos, e para isso   necess rio que haja entendimento do que a m dia nos permite.

Nesse sentido, Levinson (2014) problematiza conceitos do livro de McLuhan "Os meios de comunica o como extens es do homem", em que Levinson (2014) considera o livro como o mais relevante, desde seu t tulo, pelo que est  ocorrendo com

as mídias e tecnologias desde 1964 até atualmente, exemplificando como extensão tecnológica a ferramenta desenvolvida entre 2006 e 2012 pela Google, o Google glass (dispositivo semelhante a um par de óculos em que tela apresenta ao seu utilizador mapas, opções de música, previsão do tempo, rotas de mapas, possibilitando também chamadas de vídeo, tirar fotos e compartilhar via internet).

O homem está estendendo os processos humanos de comunicação e usabilidade, com voz e olhos, retomando o mito de Narciso, exemplifica com o uso atual dos smartphones e as selfies, que captura e reflete o mito de se apaixonar por si. Se antes fotografávamos outras coisas e pessoas, hoje nos fotografamos, mas quando essa ideia surgiu ainda não haviam smartphones. No livro *Galáxia de Gutenberg*, de 1962, McLuhan introduz a ideia de aldeia global possibilitada pela eletricidade, mas além dos satélites, não havia TV global nessa época, os receptores nem pensavam em contatar os produtores, não havia canal de retorno.

Ainda assim, McLuhan (1977) aborda como alternativa para violência o diálogo, ou seja, a busca por identidade é naturalmente violenta, encontros e distúrbios, exemplifica com a construção de identidade que uma criança que quer ser a mulher biônica, sendo essa também uma forma de extravasar a violência, como são os esportes: futebol, críquete, golfe, dramatizam a sociedade onde se está inserido, e sem público perde o significado, o jogo é uma representação dessa violência controlada. Conforme o autor, a manipulação da mídia implica em coletivamente difundir a violência para o mundo todo e de forma muito rápida.

Com relação aos telões nos estádios, que exibem o replay do que ainda está acontecendo, o autor destaca a participação como uma forma de reconhecimento e identificação na nova mídia com consequências cognitivas que afetam a consciência, ou seja, a audiência, no replay, quer ver o processo acontecendo, não somente o efeito, mas também a natureza do lance.

Outro aspecto importante que McLuhan (1977) aborda é que com a mídia de massa, com fim do privado, do individual, ocorre a massificação, e a responsabilidade da mídia sempre precisa confluir com o patrocinador, que jamais ignora a audiência, fomentando sempre o seu próprio lucro.

Aqui a temática que McLuhan (1977) se insere conflui com os conceitos que Levinson (2014) aprofunda, tanto de negócios, quanto de novas tecnologias e divulgação de conteúdo.

A evolução dos livros, desde a imprensa de Gutenberg, em 1400, que tem sido mais importante até que a imprensa. Levinson trabalhou com McLuhan no fim de sua vida e pondera que a sua obra tem relevante profundidade e significado. A obra de McLuhan cita Lamartine, que em 1830 já destacava que o livro chega tarde, inclusive por sua publicação relativamente lenta para os leitores e acontecimentos, e o contato entre escritor e leitor também é muito difícil, então Levinson (2014) fala da revolução favorecida pela Amazon e o Kindle, mudando o sistema de publicação editorial, em que o livro chega no tempo ideal, digitalizado, assim o livro pode ser publicado horas após ser finalizado pelo autor.

Levinson (2014) comenta como as mídias, como por exemplo o jornal *The New York Times* toma partido geralmente contra essas revoluções, exemplificando que autores perdem para a Amazon, mas apesar do valor de venda ser baixo, para atrair o consumidor inclusive, o autor recebe 70 por cento do valor das vendas, mas quanto o valor é alto esse retorno é de 30 por cento, para fomentar a redução do preço, enquanto

com publicações impressas, Levinson (2014) comenta que seu livro *New new media* teve um retorno de 15 por cento das vendas, geralmente varia entre 7 e 10 por cento. Essa revolução também possibilitou que qualquer um publicasse seu livro, e Levinson (2014) relata isso como uma grande vantagem, pois assim escritores que não estão aptos a contatar editoras podem ter acesso à possibilidade de publicar sua obra. O que poderia acontecer seria um aumento de publicações sem qualidade, um monte de lixo, diz Levinson (2014), mas de fato facilita que boas produções que não seriam aceitas no sistema antigo sejam divulgadas agora.

Levinson (2014) compara enciclopédias e a wikipédia em seu surgimento, em 2004, e a preocupação dos professores com a veracidade daqueles dados, e as críticas. Foi feito um estudo comparativo entre a wikipédia e a enciclopédia britânica e a quantidade de informações equivocadas era similar em ambas, isso porque apesar de na wikipédia, que é online, qualquer um poder inserir algum dado, propositalmente equivocado, ao mesmo tempo, outro leitor pode alterar e corrigir, as tónicas que favorecem o sucesso da inteligência coletiva e construção de conhecimento colaborativa são admiração e esperança.

## **INTELIGENCIA COLETIVA E CULTURA PARTICIPATIVA**

A Inteligência coletiva é conceituada por Levy (2004) através do colaborativismo, compartilhamento e participação, como um meio de ensino e aprendizagem, através do ciberespaço e da internet. Todos possuem algum conhecimento, e se esse conhecimento for armazenado no meio digital e estiver disponível para amplo acesso o entendimento coletivo se ampliar e todo tipo de informação e conhecimento estará disponível a todos.

Na cultura convergente, as pessoas buscam, no consumo midiático, uma diferenciação, uma participação. Daí essa produção intensa de conteúdo e a emergência da cultura participativa, que tem mudado o consumidor, tornando-o também produtor. As narrativas são criadas para que ocorra participação do público, e essa participação inclui sua auto identificação além da criação.

Participa quem tem interesse, ou seja, a partir dos níveis de interação disponibilizados pelo produtor original, o consumidor pode criar produtos de acordo com seu interesse, sendo informativo, literário, artísticos.

A importância do envolvimento e participação do público na produção de conteúdo e engajamento é conceituada como capital emocional, ou *lovemarks*. O fã é comprometido e apaixonado, se envolve pelo prazer em aprofundar conhecimento sobre o conteúdo, rever e descobrir mais que os outros fãs, o que seria recompensador para si e prestígio dentro do grupo, ele expande o consumo para além do produto, criando clubes, sociedades, eventos, produtos licenciados e até pirateados e ficções a partir do conteúdo original, participando assim da produção de conteúdo também.

A produção dos *fandom* (fãs do mesmo produto) ocorre em diferentes tipos, como enciclopédias temáticas (*wikis*), vídeos amadores (*fanvideos*), obras artísticas como fotos, gifs, montagens (*fanarts*). Há todo um segmento de nicho de ficções escritas por fãs de determinados produtos baseados na história, e, ou, personagens originais (*fanfics*). Esse tipo de escrita favorece o aprendizado, pois além de público leitor, existem avaliadores, e é um espaço para prática da escrita, e parte do interesse e do prazer do fã em criar.

A construção do conhecimento demanda liberdade intelectual, espaço para que a curiosidade da surja naturalmente. Bizelli (2013, p. 17) “sem dúvida, o conhecimento contido nas inovações produzidas pela sociedade da informação avança de forma vertiginosa, mas existem limites estruturais colocados”.

Conquistar por si mesmo um certo saber, com a realização de pesquisas livres, e por meio de um esforço espontâneo, levará a retê-lo muito mais: isso possibilitará, sobretudo, ao aluno a aquisição de um método que lhe será útil por toda a vida e aumentará permanentemente a sua curiosidade, sem o risco de estancá-la; quando mais não seja, ao invés de deixar que a memória prevaleça sobre o raciocínio, ou submeter a inteligência a exercícios impostos de fora, aprenderá ele a fazer por si mesmo funcionar a sua razão e construirá livremente suas próprias noções (PIAGET, 1973 p.62).

A ação executada pelas crianças, através do contato precoce com as tecnologias, e posteriormente pelos jovens, propicia autonomia, e favorece o aprendizado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os meios de comunicação, as tecnologias, o entretenimento e a cultura participativa favorecem práticas e possibilidades educativas. A boa educação faz querer educação, alegria da descoberta, interesse em degustar os conteúdos, a inovação da pesquisa, o acesso à informação e ao conhecimento.

O desafio estimula o aluno, é assim que a inteligência funciona, é através da autonomia que se aprende, com a apropriação do apreendido, em situações concretas. O cotidiano abarca as tecnologias naturalmente, assim como os nativos digitais, a escola em coerência com a cultura contemporânea pode ser favorecida em seus fins educacionais através do estímulo da imaginação e da criatividade a partir dos conteúdos de interesse dos alunos, das suas produções e participações no mundo virtual, trazendo para o cotidiano real escolar as mídias como ferramentas positivas nos processos de ensino, aprendizagem, pesquisa e desenvolvimento do conhecimento.

## AGRADECIMENTOS

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal em Nível Superior – CAPES.

## REFERÊNCIAS

ABC. **Monday Conference Entrevista Herbert Marshall McLuhan**. Austrália, em junho de 1977. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fvRMpS-aGLE&feature=youtu.be>>. Acesso em: 10 mar. 2018.

LEVINSON, Paul. **Paul Levinson Keynote Address: McLuhan 50 Years after Understanding Media**. Baylor Libraries 2014 Symposium, 50 Years after McLuhan, Baylor University, Waco, TX, September 25, 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=somk7CpeOcl&feature=youtu.be>> Acesso em: 10 mar. 2018.

LÉVY, Pierre. **Inteligência Coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2004.

MCLUHAN, Herbert Marshal. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Rio de Janeiro: Cultrix, 1964.

PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro, Livraria José Olympio Editora, 1973.

SANTAELLA, Lúcia. **Mídias locativas**: a internet móvel de lugares e coisas. Revista Famecos, v. 15, n. 25, p. 95-102, 2008. ISSN 1415-0549.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas transmídia**: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção de mídia contemporânea. Parágrafo: Revista Científica de Comunicação Social da FIAM-FAAM, v. 3, n. 1, p. 7-20, 2015.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

#### **THE MEDIA AS THE EXTENSION OF MAN AND THE COLLECTIVE CONSTRUCTION OF KNOWLEDGE**

#### **ABSTRACT**

The paper takes over concepts from the nineteen hundred and sixties, when McLuhan described the human fascination for extending themselves into any material, technology, understanding the means as agents that produce events, energy release, and change. The new technologies and the new means by which each one expands and extends, constitute actions with repercussion in the society as a whole. The work intends to support current possibilities of the connected, convergent, transmissive and participatory culture, which with technological devices act as an extension of our body and can favor educational, teaching, learning and knowledge acquisition processes.

**Keywords:** Media. Extension. Technology. Knowledge. Participatory culture.