



Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies
70^o meistudies
Democracia e Educação Midiática
04 a 07 de novembro de 2024 - virtual síncrono e assíncrono

A ECOLOGIA DA MÍDIA NA ERA DA IA: UMA RELEITURA DE 'APOCALÍPTICOS E INTEGRADOS

autor (doutorando)
DICKSON DE OLIVEIRA TAVARES

coautor (orientador)
MARCELO BOLSHAW GOMES



INTRODUÇÃO

- A obra “Apocalípticos e Integrados” de Umberto Eco (1964) e sua relevância na análise da cultura de massa.
- Analisar a visão crítica de Umberto Eco sobre os meios de comunicação de massa e cultura de massa, conectando com a influência da IA, algoritmos e gamificação no consumo e produção de informações na contemporaneidade.
- Eco apresenta dois grupos: Apocalípticos (ameaça à cultura tradicional) e Integrados (democratização cultural).
- Massificação cultural e dinâmicas de poder com tecnologias digitais.
- Contexto atual: influência da inteligência artificial (IA), algoritmos e gamificação no consumo de informações e comportamento do usuário.
- Ecologia da Mídia como arcabouço teórico.



UMBERTO ECO

ECO, Umberto (2015).
Apocalípticos e Integrados
(7ª ed., P. Carvalho, Trad.).
Perspectiva.



O problema da cultura de massa é exatamente o seguinte: ela é manobrada por grupos econômicos que miram fins lucrativos, e realiza por executores especializados em fornecer ao cliente o que julgam mais vendável, sem que se verifique uma intervenção maciça dos homens de cultura na produção. A atitude dos homens de cultura é exatamente a do protesto e da reserva. (Eco, 2015, pp. 50-51)

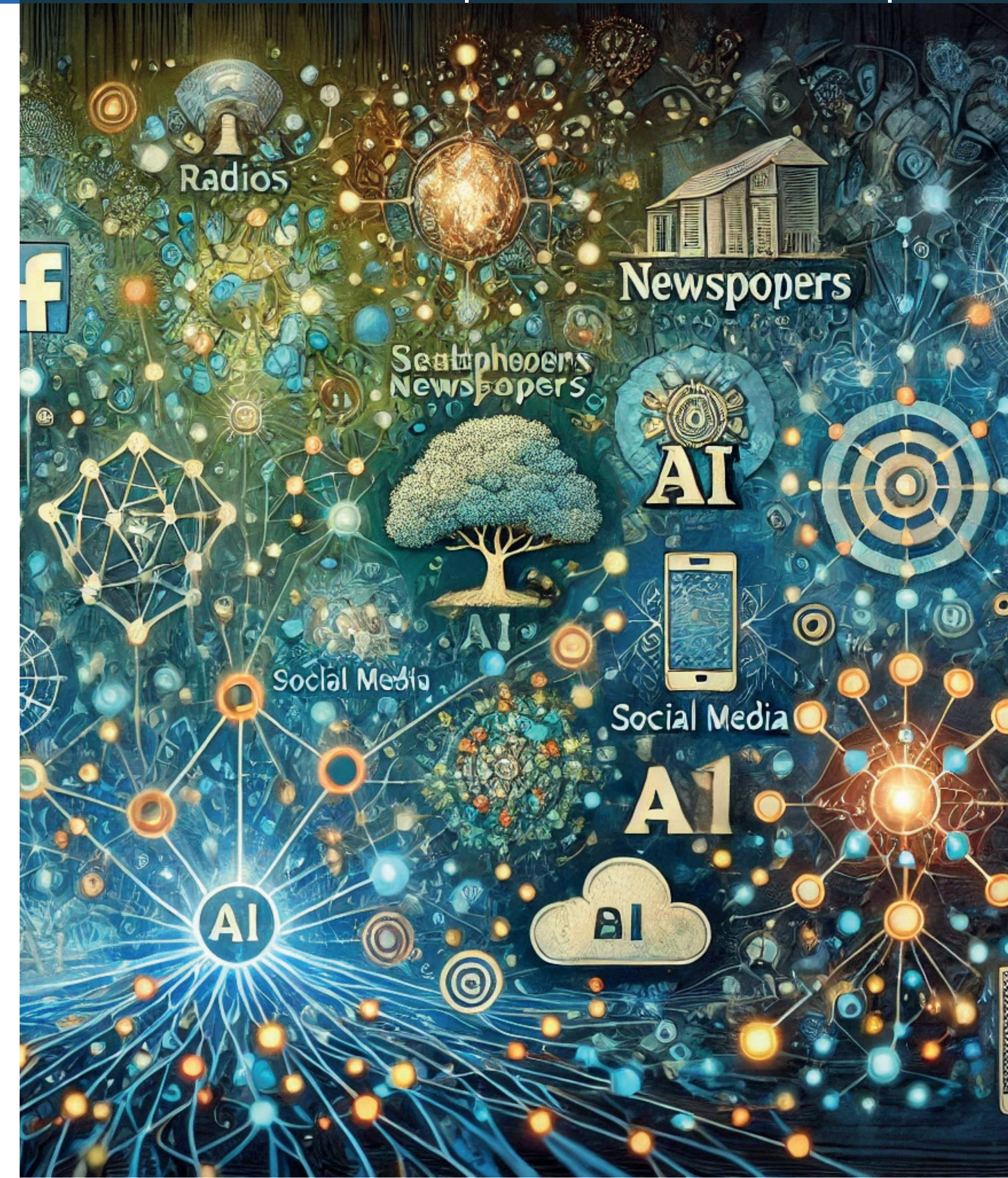


TECNOLOGIAS ANALISADAS

- **Gamificação:** Estímulo ao engajamento com recompensas digitais, usada em redes sociais e aplicativos.
- **Algoritmos:** Curadoria de conteúdo, riscos de bolhas de filtro e limitação de perspectivas.
- **IA:** Presença em assistentes virtuais e chatbots, impactando a interação humana e a opinião pública.

IMPLICAÇÕES DE ECO NO CONTEXTO ATUAL

- Manipulação do comportamento (algoritmos e gamificação).
- Polarização social e desinformação com IA.
- Massificação cultural e controle social (críticas dos apocalípticos).
- Democratização do acesso à informação (defesa dos integrados).



ECOLOGIA DAS MÍDIAS

- Campo de investigação que analisa a mídia como ambiente cultural imersivo, estruturando as relações interpessoais e sociais.

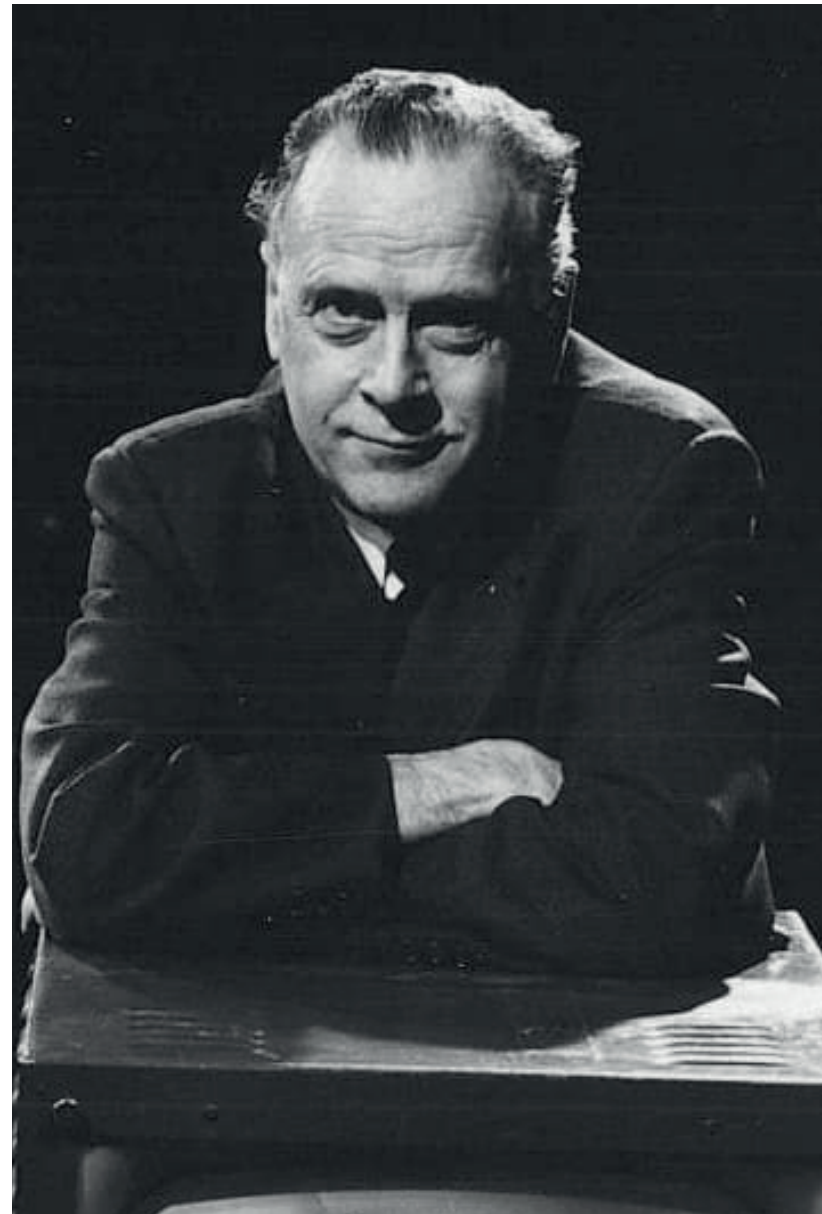
CONCEITOS FUNDAMENTAIS

- **Marshall McLuhan:** “O meio é a mensagem” — impacto das mídias na sociedade, transcende o conteúdo transmitido.
- **Neil Postman:** “Ecologia da mídia” — estudo das mídias como ambientes que afetam a percepção, sentimentos e valores humanos.

EVOLUÇÃO DA MÍDIA

- A transição da era industrial para a era digital introduziu novas dinâmicas comunicacionais e transformou a cultura em “arte” através da tecnologia.
- **Aldeia Global:** Conceito de McLuhan, onde as mídias conectam culturas e reduzem fronteiras, intensificando trocas globais.





MARSHALL MCLUHAN

MCLUHAN, Marshall (1994 [1964]). *Understanding Media: the Extensions of Man*. MIT Press.



“O meio é a mensagem” significa, em termos da era eletrônica, que já se criou um ambiente totalmente novo. O conteúdo deste novo ambiente é o velho ambiente mecanizado da era industrial. O novo ambiente reprocessa o velho tão radicalmente quanto a TV está reprocessando o cinema. Pois o “conteúdo” da TV é o cinema. A televisão é ambiental e imperceptível como todos os ambientes. Nós apenas temos consciência do “conteúdo”, ou seja, do velho ambiente. Quando a produção de máquinas era nova, gradualmente foi criando um ambiente cujo conteúdo era o velho ambiente da vida agrária e das artes e ofícios. Este ambiente antigo se foi elevando à categoria de forma artística por obra do novo ambiente mecânico. A máquina transformou a Natureza numa forma de arte.” (McLuhan, 1994 [1964], pp. 11-12)



NEIL POSTMAN

POSTMAN, Neil (1970). *The Reformed English Curriculum by Neil Postman (in High School 1980: The Shape of the Future in American Secondary Education, edited by Alvin C. Eurich)*. Pittman.



Eu chamo a alternativa de “ecologia da mídia”. Sua intenção é estudar a interação entre as pessoas e suas tecnologias de comunicação. Mais particularmente, a ecologia da mídia analisa a questão de como a mídia de comunicação afeta a percepção, a compreensão, o sentimento e o valor humanos; e como nossa interação com a mídia facilita ou impede nossas chances de sobrevivência. A palavra ecologia implica o estudo de ambientes: sua estrutura, conteúdo e impacto nas pessoas. (Postman, 1970, p. 161, tradução nossa)



TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

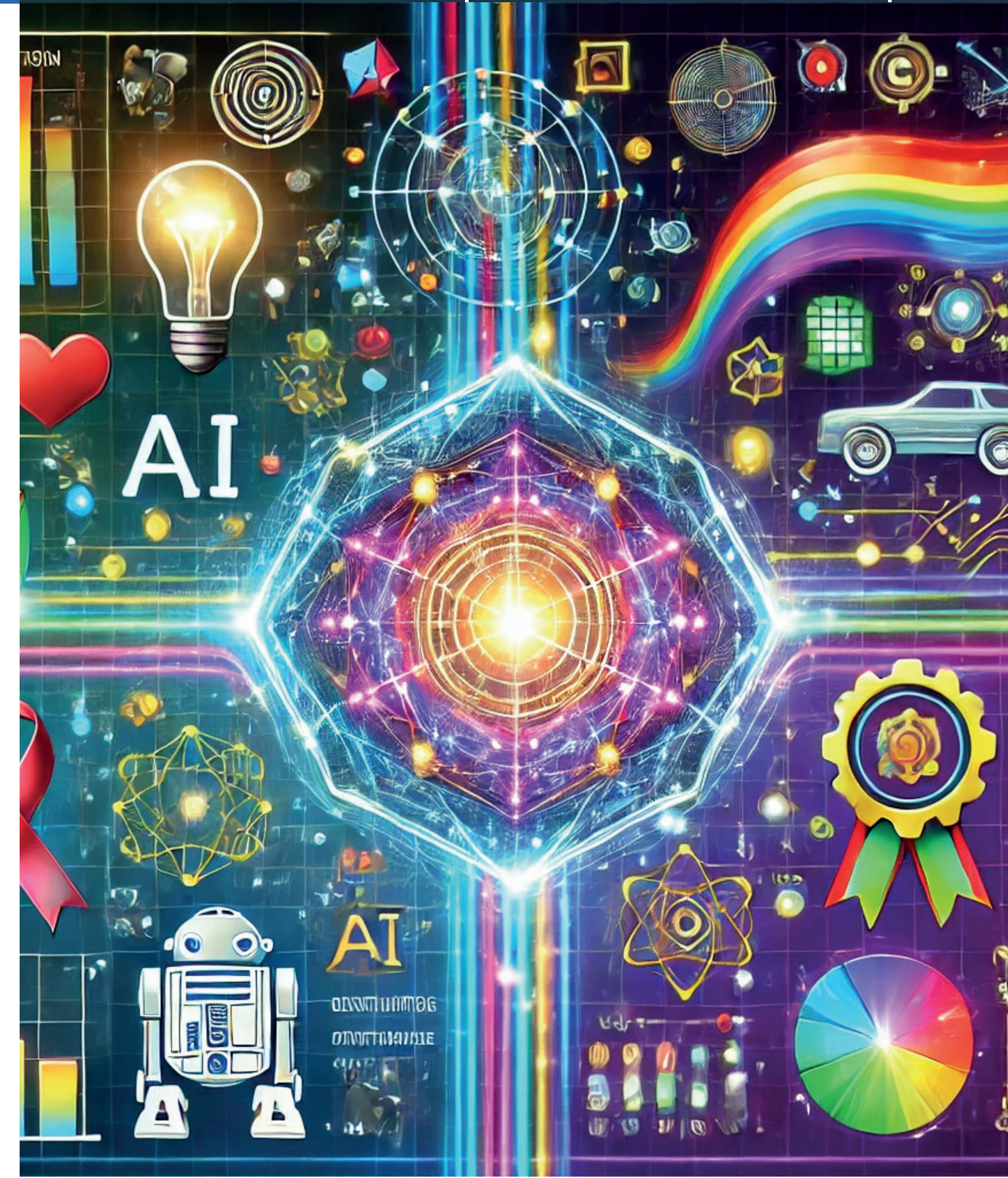
- **Ciberespaço:** Relação todos-todos, possibilitando a democratização do discurso e a comunicação horizontal.
- **Impacto das Tecnologias Infocomunicacionais:** Reconfiguração das estruturas de comunicação e distribuição de conteúdo, com a internet rompendo limites das mídias tradicionais.

NOVA LÓGICA COMUNICACIONAL

- Expansão do ciberespaço como um ambiente colaborativo e dinâmico.
- Democratização cultural e produção colaborativa no ambiente digital.

MCLUHAN E A ECOLOGIA DAS MÍDIAS

- A convergência entre o pensamento de McLuhan e o impacto das tecnologias digitais revela a relevância da Ecologia das Mídias na análise das interações digitais e culturais contemporâneas.





Dessa forma, os apocalípticos acreditam que a cultura é um fato aristocrático, ou seja, a cultura é rara e por isso imaginar uma cultura reproduzida e que seja produzida de forma a se adaptar às massas é um contrassenso. Para eles, a cultura morre quando é massificada. Portanto, a cultura de massa é, mais propriamente, uma anticultura (Eco, 2015, p. 8).

APOCALÍPTICOS E INTEGRADOS NA ERA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

- **Apocalípticos:** Criticam a banalização cultural; veem a cultura de massa como uma “anticultura”.
- **Integrados:** Defendem a democratização cultural, acessível a todos pelas mídias de massa.



CARACTERÍSTICAS DOS APOCALÍPTICOS:

- Cultura deve ser singular, espontânea e excepcional.
- Crítica à transformação da cultura em produto de consumo.
- Desconfiança das redes sociais e avanços tecnológicos, promovendo bolhas sociais e rejeição ao “globalismo cultural”.

CARACTERÍSTICAS DOS INTEGRADOS:

- Veem as novas tecnologias como positivas, reforçando o conceito de “Aldeia Global” (McLuhan).
- Acreditam na democratização da cultura, ampliando o acesso aos bens culturais antes restritos.
- Otimismo em relação à convergência global e ao papel das redes sociais na integração sociocultural.

APOCALÍPTICOS E INTEGRADOS

Apocalípticos são aqueles que enxergam a cultura de massa como uma forma de degradação da cultura, onde a arte e os valores tradicionais são substituídos por produtos padronizados e de baixa qualidade.

Características principais:

- Ameaça à cultura tradicional: Acreditam que a cultura de massa dilui a autenticidade das formas culturais tradicionais, transformando-as em produtos comerciais.
- Homogeneização: A cultura de massa promove a uniformização dos gostos, levando à perda de diversidade cultural.
- Manipulação de massas: O controle da mídia de massa leva à manipulação e passividade do público, transformando-o em consumidores passivos.
- Desvalorização da alta cultura: Obra literária, teatro, e outras formas de arte tradicionais perdem espaço para entretenimento simplificado e mercadológico.



APOCALÍPTICOS E INTEGRADOS

Integrados são aqueles que veem a cultura de massa como uma forma de democratização do acesso à cultura, acreditando que, por meio dela, mais pessoas podem ter contato com diversas formas de expressão artística.

Características principais:

- Democratização cultural: A cultura de massa amplia o acesso à informação e à arte, permitindo que mais pessoas tenham contato com conteúdos antes restritos.
- Diversidade de produtos culturais: A cultura de massa não elimina a diversidade, mas cria novas formas e espaços de expressão cultural.
- Participação ativa: Com o advento de novas tecnologias, o público pode ser mais participativo e criativo, contribuindo para a produção cultural.
- Evolução da cultura: A cultura de massa é vista como uma adaptação e evolução da cultura tradicional para atender às novas demandas da sociedade.



CONVERGÊNCIA TECNOLÓGICA

- Evolução do modelo de comunicação massiva para a comunicação mediada pelo computador.
- Manuel Castells (1999): A sociedade em rede redefine identidades e relações sociais.
- Informação como matéria-prima na era digital, com impacto significativo nas interações humanas e sociais.
- A tensão entre apocalípticos e integrados reflete a adaptação e resistência às mudanças tecnológicas, com implicações profundas no consumo de cultura e na dinâmica das redes sociais.



MANUEL CASTELLS

CASTELLS, Manuel. (1999). **A sociedade em rede (A era da informação: economia, sociedade e cultura**; v. 1, 6ª ed., R. V. Majer, Trad., J. Simões, Org.). Paz e Terra.

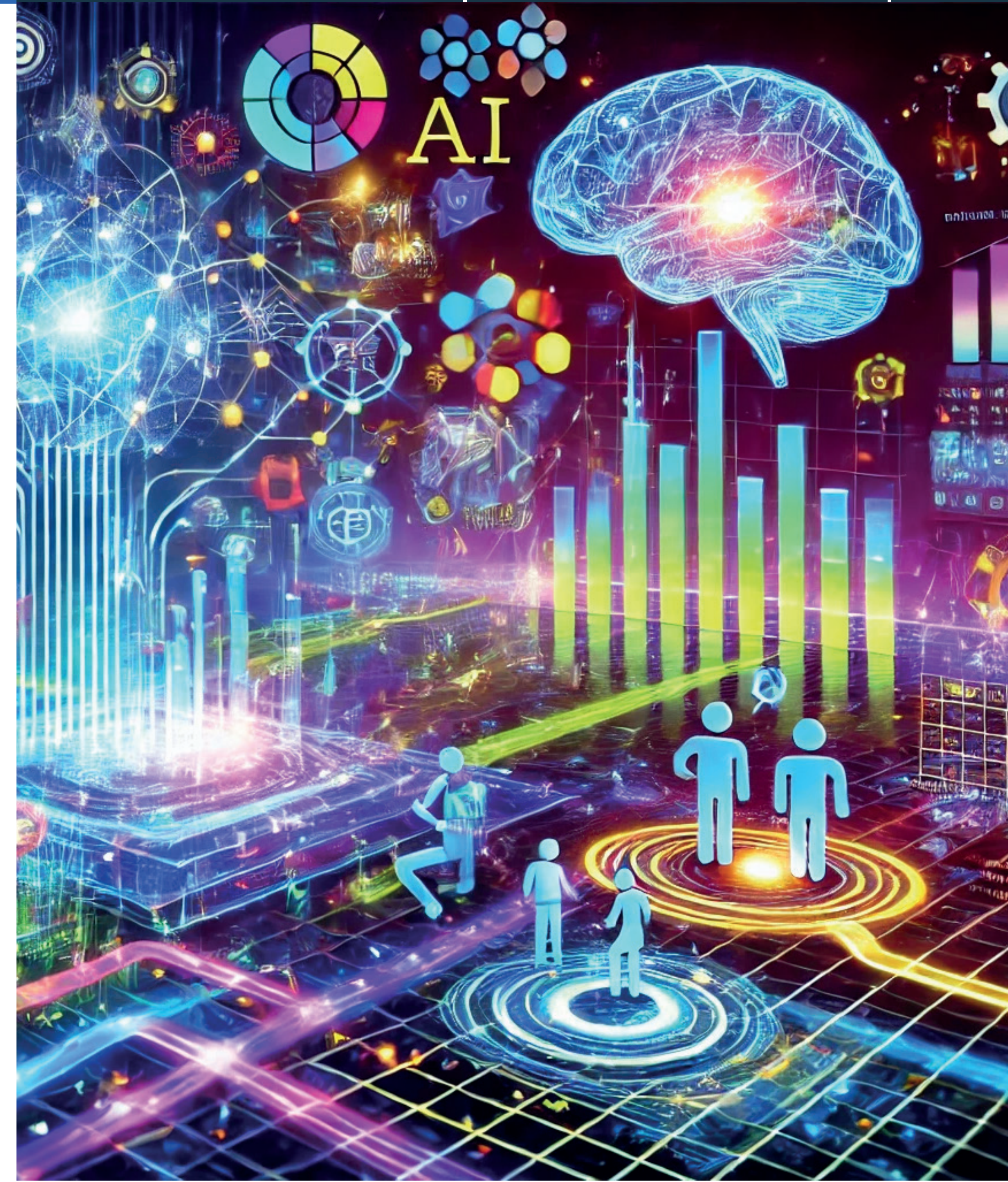


A comunicação mediada pela Internet é um fenômeno social recente demais para que a pesquisa acadêmica tenha tido a oportunidade de chegar a conclusões sólidas sobre seu significado social.[...] Ademais, os poucos registros empíricos ainda estão marcados pelo tipo de questões que surgiram na era pré-www, isto é, anteriores a 1995, quando a comunicação mediada pelo computador era assunto sem importância de algumas centenas de milhares de usuários devotos. Isso é verdade, em especial, com relação à questão que dominou o debate sobre as dimensões sociais da Internet durante a década de 1990: a Internet favorece a criação de novas comunidades, comunidades virtuais, ou, pelo contrário, está induzindo ao isolamento pessoal, cortando os laços das pessoas com a sociedade e, por fim, com o mundo "real"? (Castells, 1999, p.442).





Em um mundo de fluxos globais de riqueza, poder e imagens, a busca da identidade, coletiva ou individual, atribuída ou construída, torna-se a fonte básica de significado social. Essa tendência não é nova, uma vez que a identidade e, em especial, a identidade religiosa e étnica tem sido a base do significado desde os primórdios da sociedade humana. No entanto, a identidade está se tomando a principal e, às vezes, única fonte de significado em um período histórico caracterizado pela ampla desestruturação das organizações, deslegitimação das instituições, enfraquecimento de importantes movimentos sociais e expressões culturais efêmeras. Cada vez mais, as pessoas organizam seu significado não em torno do que fazem, mas com base no que elas são ou acreditam que são. Enquanto isso, as redes globais de intercâmbios instrumentais conectam e desconectam indivíduos, grupos, regiões e até países, de acordo com sua pertinência na realização dos objetivos processados na rede, em um fluxo contínuo de decisões estratégicas. Segue-se uma divisão fundamental entre o instrumentalismo universal abstrato e as identidades particularistas historicamente enraizadas. Nossas sociedades estão cada vez mais estruturadas em uma oposição bipolar entre a Rede e o Ser. (Castells, 1999, p. 41)



GAMIFICAÇÃO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NO CONTEXTO DA ECOLOGIA DAS MÍDIAS

- Gamificação: Uso de mecânicas de jogos em contextos não lúdicos, organizando ações humanas sob regras e objetivos, criando um “jogo da vida”.
- Jogos promovem cooperação e competição; estrutura de regras compartilhadas.
- A gamificação é utilizada para engajamento e motivação, especialmente em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA).



JANE MCGONIGAL

McGONIGAL, Jane.
A realidade em jogo.
tradução: Eduardo Rieche.
– Rio de Janeiro: BestSeller,
2012.

“

Se usarmos tudo o que os criadores de jogos aprenderam sobre a otimização da experiência e a organização de comunidades colaborativas, e aplicarmos isso à vida real, prevejo jogos que nos estimularão a começar bem o dia depois de acordarmos. Prevejo jogos que reduzirão nosso estresse no trabalho e aumentarão drasticamente a satisfação profissional. Prevejo jogos que poderão consertar os sistemas educacionais. Prevejo jogos que irão tratar de depressão, obesidade, ansiedade e transtorno de déficit de atenção. Prevejo jogos que auxiliarão os idosos a se sentirem envolvidos e socialmente conectados. Prevejo jogos que aumentarão nossas capacidades humanas mais essenciais – sermos felizes, resistentes e criativos – e nos darão poder para mudar o mundo de formas significativas.
(McGonigal, 2012, pp. 23-24)

”

APLICAÇÕES EM EDUCAÇÃO

- Jogos educacionais promovem cognição e desenvolvimento, criando uma experiência interativa de aprendizagem.
- Características-chave: voluntariedade, feedback, regras claras e metas definidas.
- Benefícios: motivação, engajamento e resiliência diante de erros.



LÚCIA SANTAELLA

SANTAELLA, Lucia;
NESTERIUK, Sérgio;
FAVA, Fabricio (Orgs.).
Gamificação em debate.
São Paulo: Blucher, 2018.



Embora os jogos sejam comumente considerados apenas no seu aspecto de diversão e entretenimento, cada vez mais os especialistas estão enfatizando que um dos fatores mais fundamentais dos jogos encontra-se no aspecto lúdico como aliado e incremento ao desenvolvimento cognitivo. Este artigo visa discutir a relação entre o lúdico, a cognição e a aprendizagem, tomando como referência os games, também chamados de jogos eletrônicos, este tipo de produção cultural que tanto espaço tem ocupado, há algumas décadas, na vida dos jovens e, cada vez mais, também na maturidade. (SANTAELLA, 2012, p. 185-195).





A gamificação oferece a promessa de resiliência diante do fracasso, ao reformular o fracasso como uma parte necessária do aprendizado. A gamificação pode encurtar os ciclos de feedback, dar aos alunos maneiras de baixo risco de avaliar suas próprias capacidades e criar um ambiente no qual o esforço, não a maestria, é recompensado. Os alunos, por sua vez, podem aprender a ver o fracasso como uma oportunidade, em vez de se tornarem desamparados, medrosos ou sobrecarregados. (Lee; Hammer, 2011, pp. 3-4).



INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO

- IA promove aprendizagem adaptativa, personalizando o ensino e utilizando técnicas como Big Data e gamificação.
- Benefícios: otimização da experiência do aluno, adaptando o conteúdo às suas necessidades e preferências.



JESSICA HAMMER



JOEY J. LEE

LEE, J.J.; HAMMER, J.
Gamification in education: what, how, why bother?
Academic Exchange Quarterly, v. 15, n. 2, p. 1-5,
2011. Disponível em: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3714308> Acesso em: 10 nov. 2020.



Os jogos são incontáveis e variados: jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos ao ar livre, de paciência, de construção etc. Apesar desta diversidade quase infinita e com uma extraordinária constância, a palavra jogo sugere igualmente as ideias de desenvoltura, de risco ou de habilidade. Sobretudo estimula invariavelmente uma atmosfera de descanso ou de divertimento. Relaxa e distrai. Sugere uma atividade sem pressões, mas também sem consequências para a vida real. Opõe-se à seriedade desta última e se vê, assim, qualificado como frívolo. Por outro lado, opõe-se ao trabalho assim como o tempo perdido se opõe ao tempo bem empregado. Com efeito, o jogo não produz nada: nem bens, nem obras. E essencialmente estéril. A cada nova partida, e poderiam jogar por toda a vida, os jogadores repartem do zero e nas mesmas condições do início. Os jogos a dinheiro, apostas ou loterias não são exceção: não criam riquezas, apenas as deslocam. (Caillois, 2017, p. 15).



ROGER CAILLOIS

CAILLOIS, Roger.
Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.
Tradução de Maria Ferreira;
revisão técnica da tradução
de Tânia Ramos Fortuna.
Petrópolis, RJ: Editora
Vozes, 2017. (Coleção
Clássicos do Jogo)



As regras são inseparáveis do jogo logo que este adquire aquilo que chamarei de uma “existência institucional”. A partir desse momento, fazem parte de sua natureza. São elas que o transformam em um instrumento de cultura fecundo e decisivo. Mas o fato é que na raiz do jogo reside uma importante liberdade, necessidade de descanso e também de distração e fantasia. Essa liberdade é seu motor indispensável e permanece na origem de suas formas mais complexas e mais estritamente organizadas. Tamanha potência primária de improvisação e de alegria, que nomeio paidia, conjuga-se com o gosto da dificuldade gratuita) que proponho chamar ludus, para resultar nos diferentes jogos aos quais, sem exageros, pode ser atribuída uma virtude civilizatória, pois ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura e ainda contribuem para sua definição e desenvolvimento. (Caillois, 2017, pp. 67-68).



A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E A GAMIFICAÇÃO

- IA personaliza experiências de aprendizagem e gamificação, ajustando recompensas e desafios com base nos dados do usuário.
- IA permite a “algoritmização do comportamento”, monitorando e condicionando as ações dos participantes.

Riscos e Críticas:

- Desconexão entre o jogo autêntico e a gamificação utilitária, manipulação sutil de comportamento através de recompensas e punições.
- Risco à liberdade individual ao manipular escolhas e decisões através da gamificação controlada por algoritmos.
- Gamificação e IA oferecem ferramentas poderosas para engajamento, mas também levantam preocupações éticas sobre a manipulação de comportamentos e a autonomia dos usuários, transformando o lúdico em um meio de controle social.

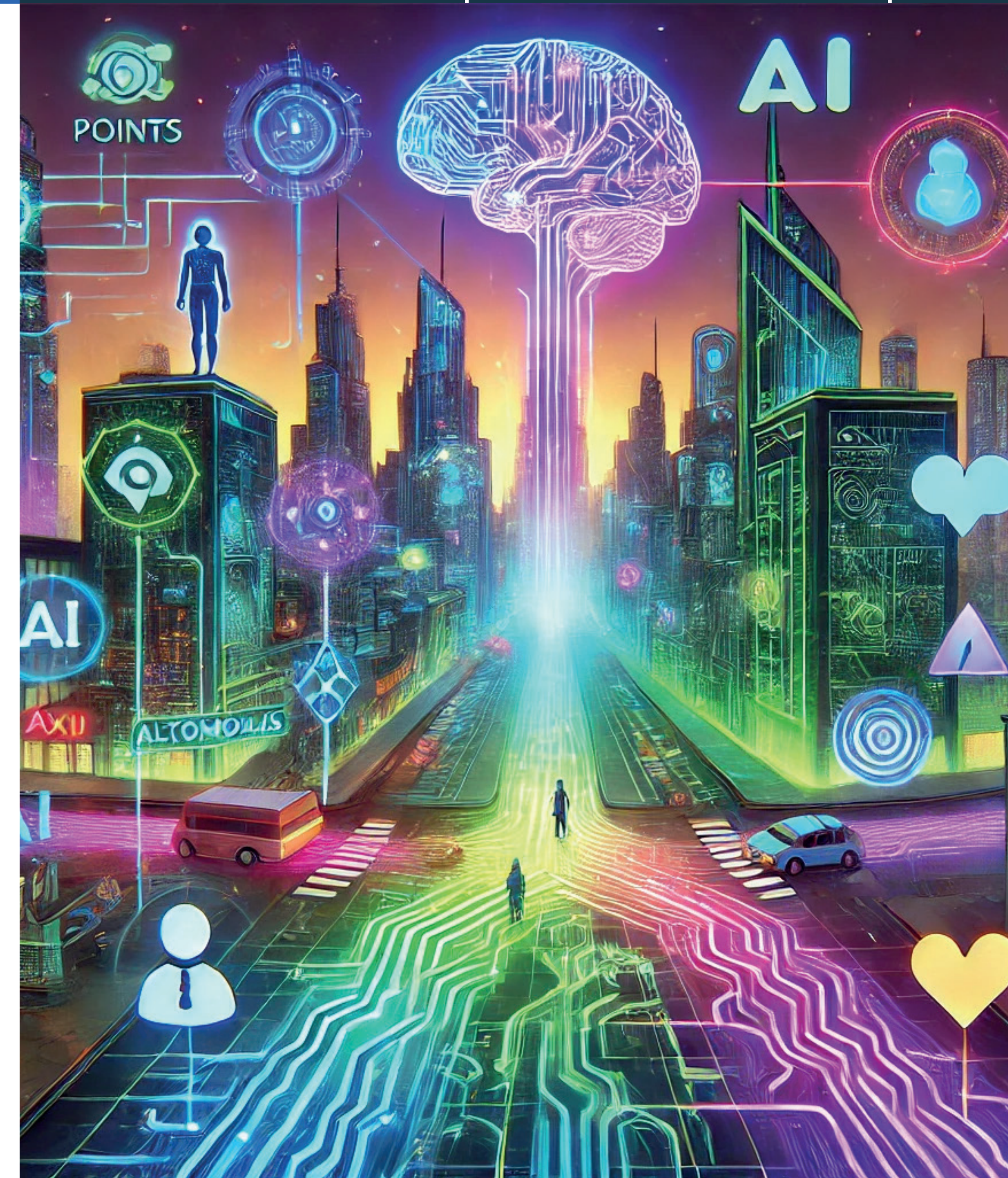


GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA SOCIAL

- Gamificar é atribuir valor simbólico a atividades cotidianas, transformando tarefas rotineiras em experiências significativas.
- Oferece recompensas endógenas (satisfação pessoal) e exógenas (reconhecimento social) ao destacar o desempenho individual.

MÚLTIPLAS IDENTIDADES DIGITAIS

- As mídias digitais transformam indivíduos em avatares e nicknames, criando novas identidades e ampliando o campo de expressão pessoal.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

- **Autonomia Individual:** Algoritmos personalizam experiências, mas podem moldar escolhas e comportamentos sem plena consciência do usuário.
- **Manipulação Social:** Gamificação em plataformas digitais pode influenciar decisões políticas e sociais, gerando dependências.
- Discussão ética aberta é essencial para proteger a autonomia individual e regular o uso de técnicas persuasivas e coleta de dados.



Questão para reflexão:

Como a gamificação pode ser utilizada de forma ética e responsável em diferentes contextos?



REFERÊNCIAS

- Caillois, Roger (2017). Os jogos e os homens - a máscara e a vertigem. Editora Vozes.
- Castells, Manuel (2017). A sociedade em rede [website]. Fronteiras do Pensamento. <https://www.fronteiras.com/leia/exibir/manuel-castells-um-pais-educado-com-internet-progride>. (2024, 10 de setembro).
- Castells, Manuel (1999). A sociedade em rede (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1, 6ª ed., R. V. Majer, Trad., J. Simões, Org.). Paz e Terra.
- Eco, Umberto (2015). Apocalípticos e Integrados (7ª ed., P. Carvalho, Trad.). Perspectiva.
- Eco, Umberto (1977). Como se faz uma tese (13ª ed., G. C. C. de Souza, Trad.). Perspectiva.
- Huizinga, J. (2019). Homo ludens: o jogo como elemento da cultura (9ª ed., J. P. Monteiro, Trad.; N. Cunha, Rev. Trad.). Perspectiva.
- Lee, J. J., Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly, 15(2).
- McGonigal, J. (2012). A realidade em jogo (E. Rieche, Trad.). BestSeller.
- McLuhan, Marshall (1994 [1964]). Understanding Media: the Extensions of Man. MIT Press.
- Postman, Neil (1970). The Reformed English Curriculum by Neil Postman (in High School 1980: The Shape of the Future in American Secondary Education, edited by Alvin C. Eurich). Pittman.
- Schell, J. (2008). The art of game design: a book of lenses. CRC Press.
- Strate, Lance; Braga, Adriana; Levinson, Paul (2019). Introdução à Ecologia das Mídias. Edições Loyola/PUC -Rio.



CRÉDITOS

- **DICKSON DE OLIVEIRA TAVARES**
Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da UFRN.
<https://orcid.org/0000-0003-0363-188X>
E-mail: dickson.tavares@ufrn.br
- **MARCELO BOLSHAW GOMES**
Orientador do doutorado e Professor Doutor do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da UFRN.
<https://orcid.org/0000-0002-8227-3672>
E-mail: marcelobolshaw@gmail.com





OBRIGADO!