

OS SETORES MAIS DIVERTIDOS DO MUNDO

Luiz Gonzaga Godoi Trigo¹

Resumo: Esta reflexão é um aprofundamento e atualização da pesquisa realizada para a tese de Livre Docência, defendida em junho de 2003 na Escola de Artes e Comunicações da Universidade de São Paulo, publicada sob o título “*Entretenimento – uma crítica aberta*” (São Paulo: Senac, 2003). Os tópicos principais discutidos neste texto referem-se à cultura, em geral, ao entretenimento, em particular e às novas tecnologias que influenciam ambos. A questão central desta reflexão é como a cultura e o entretenimento, processadas pelas novas tecnologias de informática e telecomunicações, inseridas na complexidade da globalização e no âmbito das sociedades pós-industriais, estão influenciando a sociedade como um todo.

Palavras-chave: cultura; entretenimento; turismo pós-industrial

1. Introdução

Em meados de 2004, foram divulgados dois importantes documentos sobre cultura e entretenimento: o *Relatório do Desenvolvimento Humano*, publicado anualmente pela ONU; e a pesquisa “*Global Entertainment and Media Outlook 2004-2008*”, publicada pela PricewaterhouseCoopers. Esses documentos ajudam a entender como o setor de entretenimento está se configurando nas sociedades atuais e as influências que ele provoca na sociedade, na cultura e na economia. O fato de a ONU ter inserido uma ampla discussão sobre cultura, antecedendo o relatório anual sobre o Índice de Desenvolvimento Humano (IDH), é significativo de como essas instâncias influenciam cada vez mais as sociedades hodiernas.

2. As visões de um mundo imerso na cultura veiculada pela mídia – uma visão institucional da ONU

¹ Livre Docente Luiz Gonzaga Godoi Trigo Livre docente em lazer e turismo pela ECA-USP - Doutor em Educação pela Unicamp - Mestre em Filosofia pela PUC-Campinas -Graduado em turismo e filosofia pela PUC-Campinas -Assessor educacional do Senac São Paulo -Professor da PUC-Campinas e Univali/SC
e-mail: trigo@sp.senac.br

O Relatório do Desenvolvimento Humano, com dados de 2002, foi divulgado em julho de 2004, pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (Pnud). O texto completo está em <http://hdr.undp.org/reports/global/2004>. O relatório é precedido por um documento sobre questões culturais, composto por introdução, cinco capítulos e bibliografia. Essa longa introdução não deixa dúvidas sobre a importância que a cultura possui em um planeta cada vez mais globalizado. A grande imprensa brasileira dedicou várias matérias a respeito, especialmente sobre a questão cultural.

Um dos problemas tratados pelo documento são “*os fluxos transfronteiriços de investimentos e conhecimento, de filmes e outros bens culturais e de pessoas.*” (Destaque 5.1, cap. 5). O segundo parágrafo do capítulo 5 (Globalização e escolha cultural) do documento afirma que

a globalização aumentou, de um modo sem precedentes, os contatos entre os povos e os seus valores, idéias e modos de vida. As pessoas viajam mais frequentemente e mais extensamente. Atualmente, a televisão chega às famílias nas áreas rurais mais remotas da China. Da música brasileira em Tóquio aos filmes africanos em Bangcoc, passando por Shakespeare na Croácia, por livros sobre história árabe em Moscou e pelas notícias do mundo da CNN em Aman, as pessoas divertem-se com a diversidade da era da globalização.

Em um mundo influenciado pelos fluxos financeiros, turísticos e comerciais, a cultura torna-se um espaço extremamente questionado. Em 1994, durante as reuniões preparatórias para a Ronda do Uruguai de negociações comerciais multilaterais, um grupo de produtores, atores e realizadores cinematográficos franceses conseguiu inserir uma cláusula de “exceção cultural” nas regras comerciais, excluindo o cinema e outros bens audiovisuais de suas disposições. Isso significou, na prática, que cinema e outros bens culturais não poderiam ser tratados como bens comercializáveis de qualquer maneira como as *commodities* (cereais, minérios, gado, produtos agrícolas em geral) ou bens de consumo. A cláusula reconheceu a natureza especial dos bens culturais enquanto mercadorias especializadas e que, portanto, poderiam ter proteção especial de seus países, tendo acesso a subsídios, investimentos ou facilidades para divulgação. Muitas discussões a respeito foram desencadeadas, tanto nas reuniões da OCDE (*Organization for Economic Co-Operation and Development*), em 1998, quanto nas reuniões preparatórias da Ronda de Doha, em Cancun, e na reunião ministerial da ALCA (Área de Livre Comércio das Américas), em Miami, ambos eventos ocorridos em 2003. A exceção cultural é um ponto polêmico e polarizado nas discussões internacionais. De um lado estão os que consideram os bens culturais sujeitos às regras do comércio internacional. De outro lado estão os que vêem os produtos culturais como portadores de

idéias, símbolos, estilos de vida, valores e significados e que, por isso, merecem tratamento especial. O problema, conforme está exposto no documento da Pnud, “*está em saber se os filmes e os produtos audiovisuais são bens culturais, ou simples entretenimento.*” (p. 97). O documento afirma, logo a seguir, que programas de televisão, filmes e produtos audiovisuais são “*portadores poderosos dos estilos de vida e transmitem mensagens sociais. Podem ter um impacto cultural poderoso. Na verdade, são discutidos precisamente por causa de seu impacto nas escolhas em matéria de identidade.*” (p. 97).

Esse trecho é fundamental para essa análise. Entendo que não se pode fazer uma simples dicotomia entre “cultura” e “entretenimento”. Essa pretensa separação é alicerçada em um preconceito ideológico. O documento da ONU faz sérias ressalvas contra essa divisão entendendo que cinema, televisão, rádio e outras expressões da mídia eletrônica e impressa são “cultura”. O documento da PricewaterhouseCoopers ignora totalmente essa discussão enfocando “entretenimento” como parte integrante da cultura, entendida em um amplo aspecto. No livro “*Entretenimento - uma crítica aberta*” (TRIGO, 2003), há uma discussão a respeito no capítulo “*O que é entretenimento*”.

O termo “cultura” oferece uma grande amplitude conceitual. A cultura

não é facilmente definida, sobretudo porque pode ter diferentes significados em diferentes contextos. De qualquer forma, o conceito que está no centro dos estudos culturais, pode-se sugerir, é o conceito encontrado na antropologia cultural. ... A cultura é o complexo mundo cotidiano que todos encontramos e pelo qual nos movimentamos. A cultura começa no ponto em que os humanos superam o que quer que seja dado em sua herança natural. ... Dessa forma, os dois elementos mais importantes ou gerais da cultura podem ser a habilidade dos seres humanos para construir e a habilidade para usar a linguagem. (EDGAR e SEDGWICK, 2003, p.75).

A análise do entretenimento, excluído da noção mais geral de cultura, deve suas origens ao conceito de “indústria cultural”. Esse termo foi introduzido pela Teoria Crítica, da Escola de Frankfurt, por Adorno e Horkheimer, na década de 1940 e referia-se primordialmente à indústria do entretenimento. Para esse atores,

a noção tradicional e iluminista de cultura implica em uma atitude contra o ‘status quo’. A indústria, em contraste, produz trabalhos artísticos cujos detalhes são formatados para as necessidades do consumo de massa, desvalorizando a experiência da arte e inviabilizando as capacidades críticas do consumidor. Na cultura de massa, o consumidor individual é pretensamente encarado como um rei, mas suas supostas necessidades culturais foram antecipadas e desenhadas pelas exigências de uma indústria tipificada pelo cinema de Hollywood, pelo kitsch, pelo rádio comercial, publicidade e canções repetitivas. ... O princípio da indústria cultural seria atender propositalmente as propostas exigidas pelo mercado. (MACEY, 2000, pág. 78/79).

No caso do Brasil e de alguns países latinoamericanos, várias análises acadêmicas ou até mesmo “oficiais” sobre a cultura ainda são marcadas por essa visão maniqueísta de origem marxista. Essas análises tornaram-se anacrônicas. Nos países desenvolvidos e com forte tradição cultural como a França, Itália, Espanha ou Polônia, há grandes discussões, inclusive envolvendo a “exceção cultural”, mas sua visão de mundo é mais cosmopolita e menos preconceituosa, apesar dos conflitos inerentes às suas sociedades. Em sociedades com um menor grau de escolaridade, como a brasileira, e com qualidade de educação nitidamente inferior, esses preconceitos exercem um duplo dano: desqualificam a discussão e tornam-se ineficazes enquanto espaço crítico que deveria evitar abusos por parte da mídia. O próprio documento da ONU deixa claro que as posições extremadas nos debates sobre cultura resvalam para o conservadorismo, nacionalismo ou xenofobia, posições retrógradas que não resolvem o problema. Para se compreender melhor essa discussão é preciso entender que, segundo a ONU (seção *Globalização e multiculturalismo*, do capítulo 5 do Relatório do Desenvolvimento Humano), quatro princípios devem formar uma estratégia para o multiculturalismo na globalização:

1. Defender a tradição pode atrasar o desenvolvimento humano;
2. Respeitar a diferença e diversidade é essencial;
3. A diversidade prospera num mundo globalmente interdependente quando as pessoas têm identidades múltiplas e complementares e pertencem, não só a uma comunidade local e a um país, mas também à humanidade em geral;
4. Enfrentar os desequilíbrios do poder político e econômico ajuda a prevenir ameaças às culturas de comunidades mais pobres e mais fracas.

Os problemas com a cultura de massa existem, mas sob uma outra ótica, pois as ideologias obsoletas ou sectárias não podem mais dar conta teoricamente da complexidade atual. Um dos problemas, citados no documento da ONU, é o fluxo assimétrico de filmes e programas de televisão que cobrem o planeta. Como exemplo é citado o fato de que, de todos os filmes mais vistos no mundo, em todos os tempos, nas salas internacionais (menos nos Estados Unidos), uma grande maioria é norte-americana. A fonte utilizada é The Internet Movie Database (www.imdb.com). Segundo os dados, (que são periodicamente atualizados e, portanto, podem apresentar discrepâncias em relação às listas atuais, em futuras visitas ao *site*), os primeiros quarenta e três filmes mais vistos no mundo são norte-americanos. Os filmes de Hollywood também são maioria nos filmes listados na lista (filmes com uma bilheteria superior a US\$ 100 milhões). A bilheteria dentro dos Estados Unidos representa uma parte significativa nos lucros

dos estúdios, mas a maior parte provém da exibição fora dos EUA, sem contar os lucros auferidos com comercialização para TV a cabo e comercial e os produtos que levam as marcas dos filmes.

Filmes mais vistos em todos os tempos (menos EUA)

Ordem	Filmes	Ano	País	US\$ milhões
01	<i>Titanic</i>	1997	EUA	1.235
02	<i>O Senhor dos Anéis - O regresso do Rei</i>	2003	EUA	696
03	<i>Harry Potter e a Pedra Filosofal</i>	2001	EUA	651
04	<i>Harry Potter e a Câmara dos Segredos</i>	2002	EUA	604
05	<i>O Senhor dos Anéis – As duas torres</i>	2002	EUA	581
06	<i>Parque Jurássico</i>	1993	EUA	563
07	<i>O Senhor dos Anéis–A Irmandade do Anel</i>	2001	EUA	547
08	<i>À procura de Nemo</i>	2003	EUA	513
09	<i>Dia da Independência</i>	1996	EUA	505
10	<i>Guerra nas Estrelas – Episódio I</i>	1999	EUA	491
44	<i>A viagem de Shihiro</i>	2001	Japão	245
69	<i>Ou Tudo ou Nada</i>	1997	RU	211
86	<i>Quatro Casamentos e um Funeral</i>	1994	RU	191
96	<i>O Diário de Bridget Jones</i>	2001	RU	183

O primeiro filme que não é norte-americano aparece em 44. lugar. Até o centésimo lugar aparecem apenas mais três filmes, também falados em inglês (provenientes do Reino Unido).

Porém os Estados Unidos não são os maiores produtores cinematográficos do mundo. De acordo com a publicação “*The top 10 of film*”, que utiliza como uma das fontes a *Screen Digest*, uma instituição britânica que observa a mídia global audiovisual (www.screendigest.com), os maiores produtores mundiais são:

País	Filmes produzidos em 2000
Índia	855
EUA	762
Japão	282
Hong Kong	185
França	171
Itália	103
Filipinas	103
Bangladesh	100
Espanha	98
Alemanha	90
Reino Unido	90

Fonte: *The Top 10 of Film*, by Russell Ash. London: Dorling Kindersley Limited, 2003.

Uma pergunta evidente é porque a indústria cinematográfica (e grande parte dos produtos culturais) norte-americana possui tanta hegemonia ao redor do mundo. Entendo que são três grandes motivos: poder econômico, capacidade tecnológica de ponta e utilização extremamente competente de marketing.

O poder econômico é o mais óbvio dos três motivos acima apresentados. Basta ver essa tabela:

Países que mais gastam por filme produzido		
Ordem	País	Investimento médio por filme em 2000 (US\$)
01	EUA	13.630.000
02	Reino Unido	9.430.000
03	Austrália	4.410.000
04	França	4.340.000
05	Japão	4.270.000
06	Irlanda	4.260.000
07	Alemanha	4.250.000
08	Nova Zelândia	4.000.000
09	Argentina	3.300.000
10	Holanda	3.220.000

Fonte: *The top 10 of film*, by Russell Ash.

Os valores econômicos são mais objetivos e evidentes de se observar. Porém os outros fatores (tecnologia e marketing), apesar de menos óbvios, são fundamentais para se articular o poder econômico, produção, distribuição e planejamento das atividades culturais. Desde as décadas de 1980 e 1990, o desenvolvimento de novas tecnologias em eletrônica, direcionadas à informática e telecomunicações, vem sistematicamente alterando o modo pelo qual as pessoas processam a informação e geram conhecimento (produção, estocagem, distribuição, análise e recombinação de informações). Os campos da cultura, educação, economia, comunicações, turismo, esportes, arquitetura, transportes, saúde, entretenimento foram re-estruturados e ampliados. Desde meados da década de 1980, há discussões na academia e na mídia sobre a pós-modernidade, mas poucos se deram conta que, enquanto essas discussões tentavam formular conceitos e teorias, a realidade se alterava a partir de suas bases produtivas gerando a chamada “nova economia”. Os antigos “gurus” da administração como Peter Drucker e Charles Handy, ou analistas de tendências como John Naisbitt, Jeremy Rifkin e Alvin Toffler, foram alguns dos que publicaram milhares de livros e “papers” sobre as mudanças globais na administração, na economia e na cultura.

Alguns acadêmicos, políticos, economistas e planejadores entenderam o que estava acontecendo, inclusive no Brasil, mas a sua influência não foi suficiente para influenciar de modo mais consistente uma série de mudanças no país. O resultado é que o setor de serviços, forte e poderoso em muitos países desenvolvidos, ainda se mostra tímido em muitos campos no Brasil, como a educação, a saúde, a segurança pública, o turismo, a infra-estrutura e o serviço público em geral. O pior é que o mesmo acontece em algumas instâncias do setor privado. O exemplo do turismo e do entretenimento é significativo. Enquanto esses setores explodiram na maior parte do mundo na década de 1990 (continuando a se expandir a índices abaixo apenas das áreas de informática e biotecnologia), no Brasil, uma parte significativa da academia, dos governos estaduais ou municipais e até mesmo da iniciativa privada simplesmente ignorou ou subestimou a importância desses setores. Isso se reflete na educação direcionada a esses campos e também no planejamento, gestão e operação. O setor de entretenimento possui ilhas de excelência marcadas pela presença de algumas empresas (grupo Abril, grupo Folha, rede Globo). O setor de turismo também possui suas facetas excelentes mas, no geral, ambos apresentam índices abaixo do que se poderia esperar em um país com essas características geográficas e sociais.

3. Uma visão empresarial

Pode-se ter uma idéia do crescimento do entretenimento analisando-se o documento da PricewaterhouseCoopers (publicado resumidamente pela revista Veja (21/07/2004, pág. 111). Em 1999, o setor movimentou no mundo todo cerca de 500 bilhões de dólares (TRIGO, 2003, p. 27). Em 2004, estima-se que o setor movimente 1,3 trilhão de dólares e, em 2008, cerca de 1,6 trilhões.

Isso significa um crescimento global anual de 6,3%, maior do que a taxa média do crescimento da economia global (5,7% anual). Os Estados Unidos isoladamente movimentam US\$ 550 bilhões em mídia e entretenimento, cerca de 42% da economia cultural do mundo. Os catorze setores pesquisados pela pesquisa foram: Filmes, Televisão aberta e a cabo, Distribuição de TV (estações, cabo e satélite), Música gravada, Rádio comercial, Internet (acesso e publicidade), Vídeo games, Informação para negócios, Revistas, Jornais, Livros, Publicações para formação profissional e treinamento, Parques temáticos e de diversão e Esportes.

Os relatórios empresariais colocam “cultura” como algo amplo abrangendo os setores de entretenimento e mídia e no cotidiano percebe-se que a cultura mundial sofre transformações significativas em suas bases. Os adolescentes brasileiros, por exemplo,

adquirem informação e conhecimento através do sistema de escolas públicas e privadas, de suas famílias, de algumas instituições como as igrejas, mas, primordialmente, através dos computadores (internet e jogos), rádio e cinema. Isso para aqueles que têm inclusão digital, seja no âmbito doméstico, nas escolas, no trabalho ou nas *lan-houses*.

Porém, há uma barreira, para os brasileiros, que limita o acesso mesmo para os que detêm o conhecimento para acessar as redes informatizadas: a língua. O português, assim como o holandês, o norueguês, o italiano, por exemplo, não é uma língua tão globalizada como o inglês ou o espanhol, no caso da realidade ocidental. Já existe, para a imensa maioria da população brasileira (e do ocidente), uma impossibilidade de acesso às línguas com caracteres diferentes dos ocidentais como o hindu, mandarim, hebraico, árabe, grego, russo ou japonês. Ficar restrito à língua portuguesa restringe ainda mais a capacidade de acesso à informação globalizada. Os adolescentes europeus, norte-americanos, judeus ou asiáticos possuem maior capacidade de acesso à rede mundial de computadores e à produção intelectual, graças à sua capacidade de se comunicar em outras línguas. Em um mundo globalizado, ser monoglota significa exclusão parcial, especialmente no Brasil onde a tradução do que se produz no mundo impresso é limitada por sua indústria editorial de porte menor do que nos países desenvolvidos. A língua portuguesa é importante e deve ser incentivada, preservada e divulgada, porém é preciso ter consciência de suas limitações geográficas e de como nossa população deve ter o acesso ao maior e melhor conteúdo do conhecimento produzido no mundo, e isso se faz com o auxílio de outras línguas, especialmente o inglês.

Os dados da pesquisa da PriceWaterhouse Coopers permitem avaliar o crescimento setorial do entretenimento em um período de quatro anos:

Estimativa do faturamento da indústria cultural em 2004 e 2008 (US\$ bilhões)

Cinema, vídeo e TV

	Brasil	Mundo
2004	0,4	82
2008	0,5	108

Indústria fonográfica

	Brasil	Mundo
2004	0,2	29,6
2008	0,1	33,6

Internet

	Brasil	Mundo
2004	0,7	122,4

2008	1,6	223,9
------	-----	-------

Livros

	Brasil	Mundo
2004	0,8	55,2
2008	0,8	59,8

Televisão (aberta e por assinatura)

	Brasil	Mundo
2004	2,6	281,4
2008	3,4	356,5

Fonte: PricewaterhouseCoppers in Veja 21/07/2004, pág. 111.

Pode-se perceber como os diversos setores crescem razoavelmente e como a internet apresenta índices mais acentuados desse crescimento. No caso do Brasil, a indústria fonográfica tem um decréscimo previsto (a pirataria em grande escala é uma das responsáveis) e o setor de livros terá uma estagnação. Se não houver políticas públicas e privadas bem sucedidas de incentivos culturais e educacionais, a internet e a televisão continuarão a ser os meios prioritários de contato de grande parte dos brasileiros com o mundo. O problema é que a rede mundial de computadores ainda não exerce uma função eminentemente pedagógica, ela depende do grau de conhecimento prévio dos usuários para ser devidamente aproveitada, seja para filtrar o fluxo de informações considerado “lixo”, seja para buscar as informações desejadas no cipoal da rede, ou para acessar informações que não são “óbvias” ou do senso comum. Quem não possui formação intelectual sólida não tem condições de aproveitar plenamente o imenso manancial de informações apresentado pela WEB de maneira aleatória e fragmentada.

A preocupação das Nações Unidas com o acesso mais universal à produção cultural e à manutenção dos valores culturais regionais, tem fundamento já que o setor cresce ao redor do mundo e os avanços tecnológicos, o poder econômico e uma incrível capacidade mercadológica são alguns dos responsáveis por esse crescimento. No que se refere aos jovens e adolescentes, com exceção daqueles excluídos da comunicação escrita ou digital, ou ainda restritos às suas convicções ideológicas ou religiosas, a maioria deles será cada vez mais influenciada por essa mídia global. O segmento de jogos de computador é uma exceção no que se refere às taxas de crescimento, pois ela é muito maior do que as outras taxas médias. O setor crescerá cerca de 20% ao ano. Isso significa que as faixas mais jovens da humanidade estão rapidamente se inserindo nas teias e redes digitais globais através da instigante atividade lúdico-competitiva dos jogos. Já na década de 1980, Patrícia Marks Greenfield, elaborou um

estudo sobre a influência dos jogos eletrônicos nas faixas etárias mais jovens (*O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica – Os efeitos da TV, computadores e videogames* - São Paulo: Summus, 1988). Nessa época a pesquisadora já percebia como o acesso ao mundo digital/virtual moldava novas maneiras de acessar o conhecimento.

4. Reflexões pontuais

A população incluída no acesso digital, que tende a ser cada vez maior e influente na produção do conhecimento e da cultura. A situação mundial atingiu patamares significativos que precisam ser analisados:

1. Atualmente já existe uma primeira geração que se alfabetizou e travou seus primeiros contatos com o mundo através dos computadores e das redes globais informatizadas. Cerca de 5% a 7% das pessoas, em 2002, usavam computadores ou estavam conectadas à WEB e esse índice cresce a cada ano. Vários pesquisadores já perceberam corretamente as transformações práticas e conceituais causadas pela ICS (*Information and Computational Sciences*) e ICT (*Information and Communication Technologies*), tanto que alguns autores já publicaram textos sobre “Filosofia da Inteligência Artificial” ou “Filosofia da Informação” (Moor e Bynum, 2002, pág. 118/119);
2. A grande maioria dos setores de produção ou serviços (telecomunicações, finanças, turismo, entretenimento, transportes, saúde, gestão, educação, engenharia, arquitetura, artes) já utiliza em grande escala recursos tecnológicos sofisticados que incluem mecânica de altíssima precisão, biotecnologia ou informática. Pierre Levy é um dos autores que reflete sobre a “filosofia do ciberespaço”;
3. O setor de entretenimento, fortemente transformado pela informática, cresce a taxas maiores do que o crescimento médio mundial, isso significa que esse setor torna-se mais estratégico na produção de capital e na influência sobre estilos de vida sociais e culturais;
4. Todos esses setores utilizam informação e conhecimento – em sua maior parte digitalizado -, para incrementar cada vez mais suas atividades e gerar lucros, redimensionando a acumulação capitalista;
5. Essas tendências foram previstas desde a década de 1980 pelos autores que estudaram e desenvolveram teorias sobre as sociedades pós-industriais;

6. Nessas últimas décadas a história mundial tem confirmado grandes parcelas desses estudos, no que se refere às características das formações sociais, culturais, econômicas e políticas pós-industriais;
7. A educação tornou-se uma questão em aberto pois, segundo seus métodos mais tradicionais, já não atende às necessidades e desejos dos mais jovens e o entretenimento midiático (jogos, internet, rádio, TV e cinema) tornou-se um fator muito influente para várias classes sociais, no que se refere aos seus processos educacionais;
8. Apesar dos movimentos anti-globalização, a globalização em si continua a se expandir e os movimentos alternativos utilizam prioritariamente as redes informatizadas para comunicação (até os terroristas islâmicos usam a internet), o que constitui um paradoxo que se volta contra aqueles que criticam as novas tecnologias e, mesmo a contragosto, amplia as condições materiais e metodológicas da globalização;
9. Nas sociedades atuais o prazer, o lazer, o turismo e o entretenimento possuem cada vez mais importância e as pessoas querem ter acesso a eles. É uma demanda que exige pessoas bem preparadas para atuar nesses campos. Os produtores, gestores e consumidores de lazer, turismo e entretenimento, formam uma categoria de profissionais e usuários diferenciados, com exigências e habilidades específicas;
10. Uma configuração obsoleta e preconceituosa do campo educacional, especialmente nos países em desenvolvimento, compromete cada vez mais o processo de formação e reciclagem de novos (ou mais velhos) cidadãos e profissionais, perpetuando um círculo vicioso originado pela falta de acesso aos novos conhecimentos. Muitos setores da sociedade ficam restritos à ignorância, à pobreza e ao populismo demagógico com requintes autoritários que as políticas locais, seculares ou religiosas, proporcionam aos excluídos. Nos países desenvolvidos ou em desenvolvimento, como a China e a Índia, os valores educacionais continuam elevados;
11. Cresce o abismo entre os detentores de capital e tecnologia e os que ainda estão imersos no mundo pré-industrial, ou com formações assimétricas de poder e riqueza. Os movimentos totalitários, populistas, extremamente nacionalistas ou caracterizados pelo fundamentalismo religioso (cristão, judaico, islâmico ou místico em geral) só causam mais miséria e manipulação dessas populações;
12. Alguns segmentos pretensamente mais intelectualizados como partidos políticos, organizações não-governamentais e igrejas, eventualmente contribuem para essa realidade, ao valer-se de discursos arcaicos e não-científicos para prevalecer suas

ideologias. Infelizmente alguns setores acadêmicos são utilizados como legitimadores desses grupos, pois deixam que suas convicções religiosas ou políticas se sobreponham à ciência e à livre pesquisa. Após muitas décadas, o Iluminismo ainda não atingiu a humanidade como um todo. De um lado há a ignorância tecnológica preconizada pelos críticos religiosos ou ideológicos de alguns sistemas econômicos e políticos. De outro lado há um pragmatismo irresponsável que só vê a lógica dos lucros e da manutenção do poder a qualquer custo. Entre esses extremos, a violência e a intolerância se expressam em novas formas de terrorismo, criminalidade, hipocrisia política, cinismo, individualismo exacerbado e o trato das situações políticas como um mero espetáculo manipulador dos votos da população;

13. É preciso valorizar o cerne das ciências humanas. Crítica, reflexão, anti-dogmatismo, pensamentos pluralistas e democráticos, comprometimento com pesquisa acadêmica aberta e com os valores humanistas devem ser incentivados. Por outro lado, os preconceitos, a xenofobia, a intolerância, o nacionalismo exacerbado e os dogmatismos devem ser combatidos como anti-valores.

A democracia, a educação e a quebra dos preconceitos em todos os níveis são fundamentais para se entender uma sociedade em mudanças.

5. O presente e o futuro – medos e possibilidades

Uma das principais vertentes das mudanças sociais é a que deriva das novas tecnologias, especialmente a informática. Ao longo dos últimos anos estabeleceu-se o chamado “ciberespaço”. O advento de robôs cada vez mais sofisticados, as pesquisas sobre inteligência artificial (IA), o aumento da capacidade de armazenamento e velocidade no processamento de informações prenunciam novas mudanças nos próximos anos. Essa capacidade de processamento cresce de forma exponencial e permite que a ciência e a tecnologia, por sua vez, ampliem seus campos de uma forma nunca vista na história. É o que tem acontecido com a bioquímica, genética (sequenciamento de genomas, por exemplo), astronomia, produção de novos materiais e com a própria informática, que se vale de computadores para criar novos programas e configurações arquitetônicas de memórias, redes e possibilidades de comunicação. Hoje, o ciberespaço é uma realidade.

O que seria o espaço cibernético? É um terreno onde está funcionando a humanidade, hoje. É um novo espaço de interação humana que já tem uma importância enorme sobretudo no plano econômico e científico e, certamente essa

importância vai ampliar-se e estender-se a vários outros campos, como por exemplo na pedagogia, estética, arte e política. O espaço cibernético é a instauração de uma rede de todas as memórias informatizadas e de todos os computadores. Atualmente, temos cada vez mais conservados, sob forma numérica e registrados na memória do computador, textos, imagens e músicas produzidos por computador. Então, a esfera da comunicação e da informação está se transformando numa esfera informatizada. O interesse é pensar o significado cultural disso. Com o espaço cibernético temos uma ferramenta de comunicação muito diferente da mídia clássica, porque é nesse espaço que todas as mensagens se tornam interativas, ganham uma plasticidade e têm uma possibilidade de metamorfose imediata. (Pierre Levy – <http://empresa.portoweb.com.br/pierrelevy/aemergen.html>).

Essas palavras proferidas por Levy, em 1994, em Porto Alegre, correspondem cada vez mais à realidade. As dúvidas e angústias são inexoráveis. Assim como as novas possibilidades de criação.

Guy Débord receia que o espetáculo gere um tipo de prazer totalitário, manipulador e extensivo a todos os setores da sociedade, tornando indiferenciados os limites entre o que é notícia, cultura, política ou economia. Como o “admirável mundo novo” de Huxley, a mídia hoje “*visa oprimir o espectador por meio não da força totalitária, mas do prazer totalitário.*” (Yeffeth, 2003, p. 17).

Em nossa cultura de massa do início do século 21, uma das obras de arte que se preocupou com isso foi a sequência de filmes “*Matrix*”.

Em outras palavras, os irmãos Washowski parecem ter perguntado: como falar a sério para uma cultura reduzida ao formato de histórias em quadrinhos e videogame? Resposta: conte-lhe uma história com o único oráculo a que ela dá ouvidos, um filme, e conte a história no formato de HQ e videogame em que essa cultura se viciou. Dito de outro modo, *Matrix* é uma tese de pós-graduação sobre consciência disfarçada de filme de ação e aventura. (Yeffeth, 2003, p. 21).

Mas o que é *Matrix*, segundo o filme? Um dos problemas da humanidade é como encarar a tecnologia, no sentido do clássico enigma de Fausto. Se utilizamos a tecnologia para melhorar nossas vidas, temos a obtenção de algo em detrimento de outra coisa já conhecida, portanto caímos no incógnito. “*E é o incógnito que então sobrevém para dominar a nossa vida, emaranhando-nos numa rede de soluções tecnológicas para problemas criados pela tecnologia, proibindo-nos de questionar a própria tecnologia.*” (Yeffeth, 2003, p. 25). *Matrix* é, portanto, “*a realização plena da Sociedade Tecnológica.*” (Yeffeth, 2003, p. 26), pelo menos enquanto projeção de nossos medos perante o desconhecido.

Esse medo é antigo, fortalecido especialmente nas sociedades industriais e expresso em sua plenitude nas sociedades pós-industriais. As principais referências literárias e cinematográficas a respeito são:

Livros

“*R.U.R. (Rossum’s Universal Robots)*”, de Karel Capek (1921). Ao fazer uma sátira ao sistema agrário Tcheco do início do século 20, o escritor introduziu a palavra “robô” no mundo da ficção científica;

“*Eu, robô*”, de Isaac Asimov (1950). Um texto clássico de um mestre da ficção científica que trata dos problemas lógicos envolvendo as eis da robótica que garantiriam a segurança dos seres humanos no convívio com os robôs. Lançado como filme em 2004.

“*Do androids dream of electric sheep? (Blade Runner)*”, de Philip Dick (1968). Dick é um clássico autor especializado em universos paralelos, questões de lógica envolvendo viagens ao passado ou previsão do futuro e problemas de identidade. Nesse conto os robôs, além de inteligência, ganham sentimentos e crises existenciais. Foi transformado em um clássico do cinema de ficção científica.

Filmes

“*Metropolis*” (Fritz Lang, 1927).

“*Westworld, onde ninguém tem alma*” (Michael Crichton, 1973)

“*2001 – Uma odisséia no espaço*” (Stanley Kubrick, 1978).

Saga “*Guerra nas Estrelas*” (George Lucas, 1977, 1980, 1983, 1999 e 2002)

“*Blade Runner – o caçador de andróides*” (Ridley Scott, 1982)

“*Exterminador do futuro*” (James Cameron, 1984 e 1991 e Jonathan Mostow, 2003)

“*Matrix*”, “*Matrix Revolutions*” e “*Matrix Reloaded*” (Andy e Larry Wachowski, 1999 e 2003)

“*Inteligência artificial*” (Steven Spielberg, 2001)

O campo da cultura de massa (livros, filmes, histórias em quadrinhos, videogames, RPG) possui centenas de referências sobre os perigos que as novas tecnologias trazem aos seres humanos. O domínio das máquinas inteligentes sobre a raça humana, seja dirigidas por uma elite de pessoas que dominam o mundo, seja as próprias máquinas dominando todos os seres humanos, representa uma projeção dos antigos sistemas totalitários imperiais ou dos sistemas totalitários mais recentes como o nazismo e o stalinismo. O maior receio talvez seja a perda da liberdade individual que o crescente controle institucional e governamental, possibilitados pela informática, proporcionam às empresas, governos e associações. Existe uma organização não-governamental nos Estados Unidos, a *Electronic Frontier Foundation* (www.wff.com), que se propõe a defender as pessoas da intrusão eletrônica involuntária em suas vidas. Entre os medos causados pela incógnita do futuro e as ansiedades mercadológicas do presente, entre a ficção a realidade complexa, e resta espaço para um pensamento mais profundo e articulado sobre as novas tecnologias e sua relação com o ser humano e a sociedade.

Luciano Floridi é ligado às faculdades de filosofia e de computação da Universidade de Oxford e diretor executivo do Site Italiano para Filosofia (www.swif.uniba.it). Em seu texto “*What is the philosophy of information?*” ele argumenta:

Mais de meio século após a construção dos primeiros mainframes, o desenvolvimento das sociedades humanas agora alcançou um estágio no qual os desafios referentes à criação, dinâmica, gestão e utilização de informações e recursos computacionais são absolutamente vitais. Certamente as sociedades avançadas e a cultura Ocidental terão que assimilar a revolução das comunicações digitais antes de serem capazes de desfrutar completamente as novidades radicais do novo paradigma. A sociedade da informação foi viabilizada pelo avanço tecnológico mais rápido da história. Nenhuma geração anterior foi jamais exposta a tão extraordinária aceleração do poder tecnológico sobre a realidade, com as correspondentes mudanças sociais e responsabilidades éticas. Total relevância, flexibilidade e poder elevaram as tecnologias de comunicação e informação (ICT, em inglês) ao status de tecnologias características do nosso tempo, de forma explícita, retórica e, até, iconográfica. O computador apresenta-se como uma tecnologia culturalmente definida e tornou-se um símbolo do novo milênio, tendo um papel cultural muito mais influente do que os moinhos na Idade Média, os relógios mecânicos no século 17, e o tear ou a máquina a vapor na era da Revolução Industrial. As aplicações de ICS (Ciências de Informação e Computação, em inglês) e ICT são atualmente os fatores mais estratégicos para a ciência, a vida social e seu futuro. As sociedades pós-industriais mais desenvolvidas vivem pela informação, e ICS-ICT é o que as mantém constantemente oxigenadas. E ainda, todas essas profundas e significantes transformações mal eram vislumbradas a duas décadas atrás, quando muitos departamentos de filosofia teriam considerado tópicos de “Filosofia da Informação” áreas inadequadas de especialização para estudantes de graduação. (Moor e Bynum, 2002, p. 120).

Esse trecho refrodoz um exemplo de pensamento de um dos filósofos especializados em “*cyberphilosophy*”. Enquanto isso, em muitas universidades brasileiras, especialmente na área de ciências humanas, alguns professores relutam em entender e discutir seriamente os conceitos sobre “sociedade pós-industrial” ou “pós-modernidade”, isso em um tempo onde esses conceitos já são superados por outras discussões ou considerados “básicos”.

Comparando o grau de imersão das universidades dos países desenvolvidos nos problemas típicos das sociedades pós-industriais avançadas com o Brasil, por exemplo, constata-se que, as dificuldades enfrentadas pelo crescimento econômico e tecnológico, tem a ver com a carência de estudos e pesquisas mais ligados ao mundo como um todo, especialmente às sociedades tecnologicamente mais desenvolvidas. Não se pode pensar de forma excludente. Os problemas nacionais ou regionais dependem de soluções locais mas também internacionais. Isso é ainda mais relevante quando se analisa a cultura, o turismo e o entretenimento.

Referências bibliográficas

EDGAR, Andrew e SEDGWICK, Peter. *Teoria cultural de A a Z: conceitos-chave para entender o mundo contemporâneo*. São Paulo: Contexto, 2003.

Folhateen (suplemento da Iha de São Paulo), de 26/07/2004, pág. 06-09.

MACEY, David. *The Penguin Dictionary of Critical Theory*. London: Penguin Books, 2000.

MOOR, James H. e BYNUM, Terrell Ward. *Cyberphilosophy: the intersection of computing and philosophy*. Malden, MA: Blackwell Pub., 2002.

TRIGO, Luiz G. G. *Entretenimento – uma crítica aberta*. São Paulo: Senac, 2003.

YEFFETH, Glenn (organizador). *A pílula vermelha: questões de ciência, filosofia e religião em Matrix*. São Paulo: Publifolha, 2003.

As referências consultadas na WEB estão inseridas no corpo do texto.