

## **Reconstruindo estradas cognitivas para uso da web 3.0**

*Geraldo Seabra; Luciane Santos*

As redes sociais trouxeram uma sensação de pseudoliberalidade, mas o que vemos de fato é a hiperexposição da vida pessoal e da intimidade. Mas lembre-se para as corporações somos apenas produtos.

No livro 'Vertigine Digital', (Vertigem digital) o inglês Andrew Keen colocou definitivamente a galáxia das redes sociais no banco dos réus. Numa síntese extrema, o antiguru da internet afirma que "a web 3.0 de Facebook, Twitter e Google+ não nos faz bem". Para Keen, diante do exibicionismo e narcisismo imperantes, renunciamos a qualquer direito de privacidade, compartilhando tudo online, até mesmo dados íntimos.

Segundo o homem mais odiado do Vale do Silício, a visibilidade das redes sociais seria uma armadilha contra os seus próprios usuários. Editor do TechCrunch e CNN, Keen alfineta dizendo que os usuários de redes sociais se comportam como "seres pregados em um palco de teatro compartilhando uma espécie de loucura autopromocional". Cada vez mais, as pessoas estão mergulhadas em jogo de autorrevelação total.

Inclusive, a nudez é exposta sem qualquer censura. "Na realidade nos expomos de graça em troca de uma dolorosa solidão", critica Keen que já retirou o seu perfil do Facebook. Contraditoriamente, o escritor diz que ainda mantém a sua conta no Twitter para manter as suas publicações criativas, como livros, conferências e entrevistas. Keen não se diz um crítico das novas tecnologias, mas da forma como são usadas.

A crítica maior recai sobre a exposição gratuita cujas informações rendem milhões a publicitários e agências de marketing. Nas redes sociais, os dados pessoais são considerados como petróleo de internet. Para Keen, as pessoas conectadas em redes sociais tendem a ser confundidas com produtos, cujos dividendos serão sempre repassados a quem vende os nossos dados pessoais online.

### **Um retrato cognitivo da humanidade**

E se o mundo tivesse apenas 100 habitantes? Como seria a nossa relação com as mídias? Há pouco tempo, a população mundial ultrapassou a marca de sete bilhões de pessoas. Entre nós existe uma infinidade de variações entre gêneros, faixa etária, nível de escolaridade, língua e outras possibilidades que revelam o retrato cognitivo da humanidade.

O levantamento foi publicado na edição italiana de junho passado da revista Focus. Um ponto que chama a atenção é o nível de alfabetização digital no planeta a partir de uma escala proporcional com apenas 100 moradores. Haveria apenas 22 pessoas usando internet. Comparando com o atual número de moradores da Terra há, portanto, cerca de 1,5 bilhão de usuários ativos da rede mundial de computadores.



Na escala comparativa, haveria apenas sete pessoas com curso superior em cada 100, ou cerca de 490 milhões de laureados na escala normal da população. A maioria da população (83%) sabe ler e escrever e 17% são analfabetos, o equivalente a quase 1,2 bilhão de pessoas fora da velha galáxia de Gutenberg. Esses dados revelam que a sociedade humana sempre foi assimétrica, desproporcional e desigual.

O mito por trás da metáfora das palmas esconde verdades que os números não mentem. Na metáfora, aquilo que começa de forma desigual tende a se igualar com o tempo. Isso não é verdade. Por quê? Em educação, o ensino pode ser coletivo, mas o aprendizado é individual. E, justamente por isso, que aprender é sempre desigual, desproporcional e assimétrico. Mesmo porque, nem no amor há simetria!

### Reconstruindo a nossa estrada cognitiva

Apesar do teor apocalíptico de seu livro, Keen adverte para a urgência de uma alfabetização dos usuários para lidar com empresas da chamada web 3.0. Uma coisa que as pessoas devem entender de uma vez por todas é que os serviços da internet não são realmente gratuitos e os nossos dados pessoais tornam-se moeda de troca para o enriquecimento de grandes corporações de mídia da internet de terceira geração.

Seguindo a tese da assimetria da aprendizagem, nem todos os seres humanos atingirão as condições cognitivas necessárias para lidar com vicissitudes das novas tecnologias. Aliás, essa desproporcionalidade comportamental do usuário da internet também ocorre no uso das redes

sociais. Mas isso não elimina o fato de as redes sociais serem uma excelente ferramenta de debate público, razão pela qual são um dos pilares da Teoria dos NewsGames.

Como pesquisador dos games como informação, considero os jogos que utilizam notícia como elemento narrativo um excelente instrumento para o usuário reconstruir a sua própria estrada cognitiva, com um objetivo claro de contrapor os abusos da chamada web 3.0. Pois, jogos baseados em notícias carregam em sua narrativa um alto valor cognitivo com poder transformador de comportamentos e realidades, pelo fato de a essência de sua narrativa estimular a crítica e o bom-senso dos jogadores.

### **A neurociência favorece mudanças**

Como promover mudanças de comportamentos sociais se vivemos numa cultura do esquecimento? Qualquer mudança de comportamento do ser humano implica em mudanças da estrutura e fisiológica dos neurônios que formam a rede nervosa do nosso cérebro. Ao nível neural, explica Marco Tamietto, pesquisador de Psicobiologia e Psicologia Fisiológica da Universidade de Torino (Itália), mudanças, que em neurociência, se define como "plasticidade".

Os nossos neurônios ativam-se e criam novas conexões físicas através dos axônios, responsáveis pela ligação entre um e outro. Por outro lado, entre os 10 e 15 anos de idade, o nosso cérebro cria 'vias preferências' entre grupos de neurônios conectados entre si e que se ativam mutuamente. Segundo Tamietto, "o mapa dessas vias construídas pelos nossos neurônios representam, de alguma forma, o nosso modo de pensar e, sobretudo, o nosso modo de sentir e interpretar a realidade através das nossas emoções."

As conexões cerebrais não são uma geografia definitiva pelo fato de estarem em contínua evolução. Mas se torna uma estrutura mais rígida ao longo do tempo na ausência de eventos traumáticos, ou de uma transformação ativa do sujeito. Ou seja, um desejo do indivíduo de querer buscar mudanças para a vida pessoal através de ações conscientes. Nesse sentido, os games informativos são um excelente ativador de nossas estradas cognitivas.

### **E quem tem algum déficit cognitivo?**

Embora as pesquisas ainda não sejam muito precisas, já se sabe que no cérebro de pessoas depressivas certas áreas são mais ativadas que outras. De uma forma geral, "a atividade cerebral dos depressivos é mais reduzida em comparação com pessoas consideradas normais", ressalta Tamietto. Para pessoas com sintomas de depressão (ou patologia análoga), um conselho: jogue jogos eletrônicos de ação, aventura e estratégia.

Em geral, esses jogos geram uma tempestade cognitiva que envolve todas as funções cerebrais dos dois hemisférios do nosso cérebro. Tal tempestade cognitiva só pode ser comparada à ação de psicotrópicos estritamente receitados pelos médicos. De qualquer forma, há como proteger pessoas com algum déficit de cognição da ação nefasta da web 3.0? Sim! Existem três maneiras básicas:

criar uma legislação dotada de princípios de uso consciente das redes sociais;  
propor um prazo de expiração de dados pessoais deixados na internet (conscientes ou inconscientemente) para nos proteger do nosso esquecimento;  
promover a cultura dos jogos baseados em informação noticiosa.  
Afim, não há mídia melhor para ensinar e aprender do que os games que utilizam notícias como elemento narrativo dentro do tabuleiro de jogo.

### **O lado obscuro dos jogos...**

Mas há o outro lado obscuro dos jogos. Games em que a pessoa joga sempre sozinha gera outro tipo de problema: o chamado isolamento social físico. Embora esteja quase sempre online jogando com milhares de jogadores de várias partes do mundo, o jogador-solitário

alimenta a vida social sem amigos com os quais possa fazer trocas reais, questão que impacta na forma como passa a se relacionar com as pessoas mais próximas.

**Primeiro sintoma:** o quarto de dormir do jogador vira um bunker de guerra tal qual ao jogo favorito, como se as paredes fossem armaduras de ferro que o isolassem do resto do mundo.

A rede aprisiona justamente aqueles que não sabem viver entre o mundo real e virtual e acabam sendo presas fáceis dos tubarões da web 3.0. Segundo a filosofia escolástica, virtual é algo que existe como potência e não no ato. Para entender a diferença entre uma coisa e uma, usemos a 'metáfora da semente' de Pierre Lévi. A semente (virtual) não é uma árvore (real), mas ela tem o potencial de se atualizar e vir a ser uma árvore.

A palavra "virtual" segundo Pierre Lévi (LÉVI 2011), vem do latim virtualis, que por sua vez, é derivada de virtus, força, potência. Mas se a confusão continuar restarão os jogos informativos baseados em notícias. Sem dúvida, estes são melhores que aqueles (ação, aventura e estratégia) na construção do nosso juízo. Aliás, é justamente esse juízo de valor agregado que nos ajuda a navegar nas turbulentas ondas das redes sociais. Melhor se desse para caminhar todos juntos... mas aí já não estaríamos mais no mundo real. [Webinsider]

**Fonte: Webinsider [Portal]. Disponível em:**  
**<<http://webinsider.com.br/2013/09/10/reconstruindo-estradas-cognitivas-para-uso-da-web-3-0/>>. Acesso em: 10 set. 2013.**