

REFLEXÕES SOBRE A PRESENÇA DO DISCURSO DA INDÚSTRIA CULTURAL NO CAMPO TEÓRICO-PRÁTICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR A PARTIR DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO.

BIANCHI, Paula

RESUMO

O estudo apresenta uma reflexão teórica acerca das relações entre a Educação Física e as tecnologias de informação e comunicação (TICs) permeadas pela indústria cultural. Apresentou como objetivos: a) Identificar a presença das TICs na Educação Física, considerando seus diferentes contextos de atuação profissional; b) Apresentar e discutir algumas estratégias utilizadas pela indústria cultural para potencializar o discurso tecnicista sobre as questões referentes à Educação Física; c) Apontar algumas possibilidades pelas quais a Educação Física escolar pode contribuir na formação educação-cultural da sociedade superando a “ditadura” imposta pela indústria cultural, especialmente no que se refere aos conceitos de esporte e corpo na sociedade atual. Tendo em vista, a super exposição da Educação Física e dos seus conteúdos na mídia, muitas vezes, baseados em discursos equivocados, que repercutem em um entendimento fragmentado da área, entende-se como fundamental discutir a presença da indústria cultural nos diferentes contextos de atuação profissional da Educação Física, apontando algumas possibilidades de intervenção nessa área.

Palavras-chave: Tecnologias de Informação e Comunicação, Indústria Cultural, Educação Física.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O progresso e as inovações tecnológicas provocam mudanças aceleradas no modo de vida da sociedade, nas formas de educar e aprender, nas concepções de ensino e nas qualificações. Além de simples mudanças, esse advento tecnológico tem se caracterizado como um fenômeno que, muitas vezes, impõe à sociedade moderna, hábitos e comportamentos diferentes, sem oferecer-lhes a possibilidade de reflexão, ou seja, sem ter um espaço de tempo para debruçar-se sobre tal assunto e refletir sobre o fenômeno. O advento tecnológico está em todos os lugares do trabalho às escolas, passando pelas residências e pelas opções de entretenimento e de lazer, transformando a relação do homem com o outro, com o meio ambiente e consigo próprio.

Existe acerca do apogeu das tecnologias um discurso subjetivo, porém, muito eficaz produzido pela então chamada indústria cultural, que refere-se ao fetichismo criado em torno das tecnologias de informação e comunicação (TICs), as quais podem ser caracterizadas segundo Marques (2006, p. 33):

Entende-se por novas tecnologias o surgimento de uma outra articulação de linguagens, encarnada em novos suportes, que são as máquinas dotadas da capacidade de armazenar, processar e intercambiar informações a grande velocidade e com alta confiabilidade, gerando hipertextos nos fluxos alargados da informação, constituídos em ciberespaços e cibercultura.

Esse fetichismo promove um certo encantamento sobre as TICs, suas possibilidades e seus produtos, leva ao consumismo, conduz à substituição gradativa do real pelo simulacro, da experiência

formativa pela vivência (BENJAMIN)¹ e “dita” regras de como as pessoas devem sentir, pensar e agir para alcançar a “felicidade eterna” a medida que nos apresentam o que é certo e aquilo que deve ser descartado. A indústria cultural pretende, principalmente, homogeneizar aquilo que é heterogêneo por natureza, ou seja, produzir um produto e/ou modelo para ser consumido por pessoas diferentes uma das outras. Nesse sentido, Eco (1970, p. 347) destaca o poder de convencimento da indústria cultural sobre a sociedade:

Numa sociedade em que a autonomia individual e a multiplicidade das opiniões são admitidas, mas na qual, por exigências econômicas, realiza-se um direcionamento “oculto” da opinião, a indústria cultural adota os meios de persuasão comercial, mas “ao invés de dar ao público o que ele quer, sugere-lhe o que deve querer ou deve acreditar que quer.” (apud BETTI 1998, p. 45)

A partir disso, apresentar subsídios teóricos que possam contribuir com a análise e discussão mais aprofundada das relações entre as tecnologias de informação e comunicação (TICs) e a Educação Física permeadas pelo discurso da indústria cultural é o objetivo central deste estudo. Neste sentido, buscou-se: a) Identificar a presença das TICs na Educação Física, considerando seus diferentes contextos de atuação profissional; b) Apresentar e discutir algumas estratégias utilizadas pela indústria cultural para potencializar o discurso tecnicista sobre as questões referentes à Educação Física; c) Apontar algumas possibilidades pelas quais a Educação Física escolar pode contribuir na formação educacional da sociedade superando a “ditadura” imposta pela indústria cultural, principalmente ao que tange a aspectos ligados a saúde e beleza;

Ao discutir indústria cultural e sua relação com a Educação Física, torna-se necessário, primeiramente, compreender a construção histórica desse conceito socialmente construído e seu propósito de se tornar hegemônico nas práticas de vida dos indivíduos.

O conceito de indústria cultural apareceu pela primeira vez, na obra “Dialética do Esclarecimento” dos autores Theodor Adorno e Max Horkheimer, publicada em 1947. Foi criado para indicar a cultura produzida para o consumo de massa, atendendo às necessidades de valor de uso (do seu consumidor). É importante destacar a capacidade da indústria cultural em reproduzir o sistema, reproduzir a ideologia dominante ao ocupar, continuamente, com sua programação, o espaço de descanso e de lazer do trabalhador. O primeiro aspecto da indústria cultural conduz ao consumismo desenfreado da cultura, e de outros bens, como caminho para a realização pessoal.

Os meios de comunicação de massa, representados pelas mídias televisiva, impressa e digital são instrumentos de dominação e controle social que a indústria cultural utiliza para atingir todas as camadas sociais. A ciência e a técnica, inseridas no discurso do desenvolvimento econômico e do progresso, tornam-se uma tecnocultura, que se expande com o desenvolvimento e a supervalorização das tecnologias e da informática. Pode-se destacar que muitos professores não vêem as TICs como ferramentas *a mais* que eles podem dispor no seu trabalho a fim de aperfeiçoar a prática educativa e, sim como um fim, tornando o processo de aprendizagem equivocado. É importante destacar, nessa discussão, que trata da inserção das tecnologias na escola que, além de incluir o uso de aparato tecnológico é necessário repensar as práticas pedagógicas e a atuação do professor diante desse “novo” contexto permeado pelas TICs. Somente assim, poderemos falar em educação informática-midiática com qualidade e seriedade.

A expressão indústria cultural visa substituir o termo “cultura de massa”, pois, esta induz ao engodo que satisfaz aos interesses dos detentores dos veículos de comunicação de massa. É a responsável pela produção cultural em série ou industrializada, ou seja, o produto cultural industrializado ou produzido em série ou em massa, mediante a utilização do uso de técnicas de reprodução, por uma classe diferente daquela que vai consumir o produto. Ou ainda, produtos culturais

¹ A experiência é entendida como um processo auto-reflexivo de mediação. Algo que é incorporado pelo sujeito porque se dá na própria experiência. Já a vivência pode ser tudo aquilo que aprendemos sem uma reflexão profunda, onde não se realiza na ação, e sim pela absorção de um determinado conceito.

manufaturados apenas para um mercado de massa. Fazem parte da indústria cultural os meios de produção e difusão ligados ao mercado internacional de consumo, direcionados para um público de massa. Abrange o *disc compact* (CD), o livro, o cinema, a imprensa, a fotografia, a reprodução de arte e a publicidade, além de novos produtos e serviços audiovisuais divulgados por meios de comunicação convencionais e não convencionais.

Os meios de comunicação constituem os condutores do discurso da indústria cultural, sendo que aproveitam-se de programas televisivos e de rádio, sites da internet, jornais e revistas com maior audiência para veicular as mercadorias da indústria cultural. Entre os programas e notícias que mais chamam a atenção dos meios de comunicação está o esportivo, fato que se explica por ser o esporte um importante meio de socialização e apresentar grande capacidade de penetração em diferentes camadas sociais, devido sua atratividade e interação.

A Educação Física, disciplina que trata pedagógica e cientificamente dos conteúdos da cultura de movimentos do homem, sempre manteve uma relação muito próxima com as mídias e a aplicação de tecnologias, no que se refere à transmissão de eventos esportivos, a melhoria da sociabilidade, das condições de saúde e, principalmente, na obtenção das formas estéticas socialmente reconhecidas como padrão de beleza.

Essa relação é potencializada pelo discurso midiático, que por sua capacidade de recorte/recriação da realidade, produz evidências confirmadoras e obscurece os argumentos contrários. A educação é, portanto, o principal caminho para “libertar” o homem e torná-lo capaz de refletir e agir diante de uma possível realidade fabricada produzida pelas mídias e pela indústria cultural.

A área da Educação Física vem passando por grandes transformações, seja por um interesse maior que a sociedade desperta em relação à qualidade de vida, seja pelo apoio político que recebeu através do reconhecimento legal, ou ainda e, principalmente, pela destacada atuação de significativa parcela dos profissionais de Educação Física, seus legítimos representantes. A partir da configuração atual, a Educação Física vem modificando sua conduta e formas de entender o ser humano. O uso de TICs nas escolas é, hoje, uma realidade concreta, que interfere no planejamento e desenvolvimento dos conteúdos e na organização (rotina) escolar. São empregadas como ferramentas pedagógicas e metodológicas que os professores podem dispor para ampliar e aperfeiçoar o processo de ensino-aprendizagem, visando formar cidadãos emancipados e autônomos para atuar na sociedade. Conforme Marques (2006, p. 33)

Na verdade, essas novas tecnologias rearticulam em unidades processuais ricas de virtualidades as linguagens todas, transformam a oralidade e a escrita sem nunca dispensá-las em suas formas anteriores e colocam desafios outros à educação escolar.

Diante desse contexto, de revoluções científicas e tecnológicas, pretende-se discutir sobre a Educação Física, de que maneira ela lida com essa realidade permeada pela indústria cultural e como pode interferir na relação com a sociedade.

O estudo caracterizou-se como descritivo baseado na discussão teórica de conceitos, características e relações entre as TICs, a indústria cultural na sociedade contemporânea sob o viés da Educação Física. Busca-se, a partir disso, discutir e apontar caminhos para que Educação Física ultrapasse os fins pragmáticos utilitaristas sugeridos pelas mídias e que promova a emancipação da sociedade para além dos conceitos condicionantes da indústria cultural.

2 BREVE PANORAMA DA PRESENÇA DAS TICs NA EDUCAÇÃO FÍSICA NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Ao perceber a importância que as TICs e a indústria cultural representam no contexto social contemporâneo, como formadores de opinião e construtores de saberes/fazeres sociais sobre a Educação Física, se torna pertinente discutir a relação existente entre eles refletindo sobre suas vantagens e desvantagens. No campo da cultura de movimento, a atuação dos meios de comunicação aliados aos avanços tecnológicos é decisiva na construção de novos suportes e sentidos de entretenimento e consumo. Segundo Betti (1998) o esporte, a dança, as formas de ginásticas, tornam-

se, cada vez mais, produtos de consumo e objetos de conhecimento e informações, amplamente, divulgadas ao público em geral. Diz o autor, que com o advento tecnológico, estamos nos tornando telespectadores de esporte-espetáculo, vendo todos os lances do jogo, da corrida, etc., através da televisão ou internet, substituindo gradativamente a nossa participação como sujeitos intervenientes desse processo passando à consumidores de esportes. Essa superexposição da Educação Física e dos seus conteúdos na mídia elevou o nível de informação sobre a área. No entanto, a maioria dessas informações tem ficado a cargo de profissionais não especializados, que emitem inúmeras informações equivocadas a respeito da Educação Física, como nos aponta Pires (2002, p.86-87)

A essa compreensão banalizada dos temas da cultura corporal, incorpora-se uma série de discursos descontextualizados, fragmentados e reducionistas sobre os possíveis benefícios advindos da prática de atividades físicas, como os esportes.

Em função disso, é fundamental apresentar subsídios para que o professor de Educação Física se sinta encorajado e, especialmente preparado para assumir a tarefa de mediador, visando discutir criticamente com os educandos a presença das TICs no campo da Educação Física em seus diferentes contextos de atuação seja na saúde, no esporte, lazer e na educação.

A virtualização do esporte cria novas demandas de sensibilidade e inteligibilidade, por conta de elementos presentes nestas novas vivências que não se encontram na prática esportiva. O meio tecnológico moderno, em particular a invasão das mídias e o emprego de aparelhos eletrônicos na vida cotidiana, modela, progressivamente, um outro comportamento intelectual e afetivo. (BIANCHI, 2006, p. 25)

No campo educacional, notamos que com o crescimento e a expansão do mercado de produtos culturais e educacionais, com o aparecimento de um novo fenômeno social, a tecnocultura, houve uma invasão das TICs, em todas as esferas e instituições sociais, entre elas, a escola. A presença das tecnologias de informação e comunicação na escola vem alterando a concepção de ensino-aprendizagem dos professores e dos alunos, podendo ser encontrada em diversos registros de uso e inserção. Seja por meio da educação a distância, da internet, de jogos eletrônicos, de CD-ROM informativo, dos diversos aparelhos multimídias, estão tornando as TICs presentes no contexto escolar, sendo que tudo isso torna o acesso à informação mais rápido e a atividade pedagógica mais dinâmica.

Porém, para que o sujeito possa adquirir uma posição crítica e valorativa e não apenas de consumo exagerado das TICs, é fundamental compreender os códigos da linguagem audiovisual presentes nas TICs, sendo capaz de selecionar as informações, posicionar-se criticamente diante delas e produzir bens (conteúdos) culturais a partir das mídias existentes de modo crítico e participativo. Neste caso, o papel do educador é imprescindível para propor metodologias e estratégias de ensino-aprendizagem na presença das TICs que supere o uso puro e simples das tecnologias na escola.

Conforme Betti (1998), Hatje (2000), Pires (2002) e Zilberberg (2007), estudar as relações interdisciplinares entre a Educação Física e a mídia é fundamental para entender a sociedade e pensar em novas formas de ensinar e aprender, novas metodologias, novas temáticas, visto que as TICs estão por toda parte e modificam nossa forma de “estar no mundo”. Busca-se, na área da Educação Física, desenvolver a capacidade crítica dos sujeitos, a partir de discussões sobre essa temática.

Pensar as TICs como artefatos capazes de produzir significados sobre a vida humana, são razões que tornam importantes sua análise, buscando propor uma intervenção pedagógica acerca delas seja na educação, na saúde e nos esportes, campos onde podemos interferir na formação da sociedade.

3 A PRESENÇA “INVISÍVEL” DA INDÚSTRIA CULTURAL NO CAMPO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

A indústria cultural, de modo geral, tem como principal atividade a produção de bens culturais que visam aumentar o consumo, moldar hábitos, educar, informar, podendo ainda, em alguns casos, ter a capacidade de atingir a sociedade como um todo. Atualmente, as TICs possuem papel relevante na

formação cultural-educacional da sociedade, pois, mediatização uma grande quantidade de informações e conteúdos ao público. Porém, muitas vezes, nota-se a influência da indústria cultural no discurso da mídia, convertendo-se em algo que podemos denominar como semiformação cultural. Segundo Pires (2002, p. 25)

Em tais processos de produção, distribuição e consumo da cultura industrializada, os meios técnicos de reprodução (TICs) assumem papel preponderante tanto pela capacidade de fragmentar e recriar a realidade em condições que favorecem a semiformação quanto pelas interferências que produzem nas condições de percepção subjetiva desta realidade.

Dessa forma, entende-se que a atuação da indústria tecnológica e midiática, tida como a principal mediadora do acesso e da apreensão do mundo objetivo e assim promotora dos sentidos que se consolidam na sociedade administrada, se estende a todos os campos da vida social, levando a uma forma tendencialmente homogênea de agir no trabalho e no tempo livre (ADORNO apud PIRES, 2002). A indústria cultural leva a uma fragmentação da realidade, visando à expansão do consumo dos bens culturais que ela produz.

Os dominantes monopolizaram a formação cultural numa sociedade formalmente vazia. A desumanização implantada pelo processo capitalista de produção negou aos trabalhadores todos os pressupostos para a formação e, acima de tudo, o ócio. As tentativas pedagógicas de remediar a situação transformaram-se em caricaturas. Toda chamada “educação popular” – a escolha dessa expressão demandou muito cuidado – nutriu-se da ilusão de que a formação, por si mesma e isolada, poderia revogar a exclusão do proletariado, que sabemos ser uma realidade socialmente constituída. (ADORNO, 1996, p. 389)

A Educação Física, principalmente o esporte é, comumente, um dos principais objetos da indústria cultural. O esporte moderno se constitui numa fonte inesgotável de matéria-prima para a imprensa em geral, falada, escrita ou televisiva e ocupa, atualmente, espaço e tempo destacado nos inúmeros programas dos meios de comunicação e também no cotidiano populacional de diferentes contextos sociais. Parece que a mídia compreendeu o poder do esporte em atrair pessoas do mundo inteiro ao seu redor, e o utiliza para ampliar sua audiência e conquistar novos consumidores. Além disso, o esporte molda-se a nova forma de linguagem das imagens presente nas TICs, que mistura som, cores, palavras e fotografias. Uma consequência desse processo é a fragmentação do fenômeno esportivo, pois, as TICs selecionam imagens esportivas e as interpretam, propõem um certo “modelo” do que é esporte e do que é ser esportista, mas, sobretudo, fornecem ao espectador a ilusão de entrar em contato direto com a realidade.

Nesse sentido, um exemplo dessa realidade é o surgimento do esporte-espetáculo, que vem se constituindo em um dos principais produtos da cultura industrializada, transformando em mercadoria cada vez mais valorizada e consumida tecnologicamente em âmbito global. Essa valorização exacerbada da espetacularização do esporte tem se concretizado graças aos recursos tecnológicos utilizados nas transmissões esportivas, imprimindo elementos como o *replay*, *slow-motion*, e o *close*. A mediação do esporte, através das novas tecnologias, funciona como seu substituto e promove uma semicultura esportiva (PIRES, 2002), ou seja, conduz à redução e descontextualização do fenômeno esportivo.

É importante destacar que, além de reduzir o fenômeno esportivo, as TICs consideram toda e qualquer atividade corporal como esporte, restringindo a própria Educação Física, área que trata científica e pedagogicamente dos temas da cultura de movimentos e que agrega o esporte como um de seus conteúdos ao nome de esporte. A Educação Física tem seus conteúdos, constantemente, veiculados nas mídias, sendo que ela pode usar esse aspecto a seu favor, porém, cabe aos profissionais da área ampliar os conceitos sobre os diversos tipos de prática que compõem a cultura de movimento

humano e apontar algumas possibilidades de superação da concepção fabricada da indústria cultural. “Uma civilização democrática só se salvará se fizer da linguagem da imagem uma provocação à reflexão crítica, não um convite à hipnose” (ECO apud BETTI, p.45, 1998). Ao dizer isso, o autor referia-se a televisão, no entanto, podemos utilizá-la, para nos referirmos a todas as tecnologias que veiculam informações, pois, o conteúdo que elas emitem deve ser amplamente refletido.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS: CONTRIBUIÇÕES DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA FORMAÇÃO EDUCACIONAL E CULTURAL DA SOCIEDADE

No contexto atual, é praticamente impossível imaginar como seria nossa vida sem a presença das TICs, visto que as utilizamos em boa parte das atividades no trabalho, em casa, nos passeios e viagens e no tempo livre. Essas tecnologias são velozes, interativas, dinâmicas e capazes de armazenar e veicular uma quantidade muito grande de informações. Ao misturar palavras, sons e imagens elas se tornam atrativas e rivalizam com a escola e a família na formação educacional e cultural das crianças e dos jovens.

Ao considerar que as mídias estão se tornando cada vez mais interativas e dinâmicas, a educação e os educadores deve procurar compreender a linguagem audiovisual das TICs e propor intervenções pedagógicas inseridas às mudanças que ocorrem na sociedade. Sabe-se que as TICs enquanto produtos da indústria cultural são responsáveis por gerar uma nova cultura que repercute em todas as esferas da vida humana: educação, saúde, trabalho, lazer. Portanto, ampliar as discussões acerca da influência da indústria cultural sobre os conteúdos da Educação Física é tarefa de todos aqueles profissionais que visam melhorar a qualidade do ensino no país.

O apelo da indústria cultural está presente nas propagandas, nas novelas, em capas de revistas, nos discursos de celebridades do *show business*, todos favorecendo o consumo em massa de bens culturais que ela veicula. Esse discurso aparece desprovido de qualquer crítica e repercute em toda a sociedade, alterando os hábitos, crenças e valores e até a própria cultura. Nesse sentido, o professor é fundamental para conduzir “sua audiência” a reflexão sobre as TICs e os artifícios da indústria cultural.

Nos dias atuais, quase tudo é uniforme e homogêneo, as formas de divertimento, a preferência por esta ou aquela prática esportiva, as informações consumidas, inclusive os meios técnicos estão se tornando cada vez mais semelhantes, apresentando poucas diferenças entre si. A indústria cultural gera essa homogeneização social, porém, o consumidor é “iludido” de que esta adquirindo algo diferente, o que não é verdade. Ela simula a realidade, onde, constantemente, temos a impressão de que a vida se cruza com a ficção. Na área da Educação Física, o discurso da indústria cultural tem grande repercussão, à medida que nos impõe os conteúdos que devemos abordar nas aulas de Educação Física, que cria um modelo de corpo e beleza que devemos reproduzir e, principalmente, a medida que impõe a sociedade um conceito do que é Educação Física a partir das inúmeras informações equivocadas que transmite. Uma das tentativas que se almeja para a Educação Física é que ela passe a inserir as TICs nas aulas, buscando a partir da discussão e problematização dos conteúdos midiáticos, formar receptores e autores capazes de, criticamente, ler, compreender e atribuir significado a informação, além de produzir mídias com criticidade.

Acredita-se que a Educação Física pode interferir na relação entre a sociedade e o discurso midiático à medida que se apropria desses elementos e conduz à reflexão crítica. Não se pode pensar na Educação Física ou em qualquer atividade profissional sem considerar o uso e a influência das mídias e da tecnologia. Dessa maneira, estudos que ampliem essas relações são importantes para que se possa apontar algumas possibilidades de atuação da Educação Física que supere a superficialidade do discurso da cultura industrializada e para que ela construa a sua própria identidade.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W., HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Tradução Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1996.

- ARENDDT, Hannah. **Entre o passado e o futuro**. São Paulo: Perspectiva, 5ª edição, 2003.
- BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação. Polêmicas do nosso tempo**. 2ª Edição. Campinas: Autores Associados, 2005.
- BETTI, Mauro. **Mídia e Educação: análise da relação dos meios de comunicação de massa com a Educação Física e os esportes**. In: Seminário Brasileiro em Pedagogia do Esporte. 1998. Texto digitado. UFSM.
- _____. **A janela de vidro**. Campinas: Papirus, 1998.
- BIANCHI, Paula; HATJE, Marli. A formação profissional em Educação Física permeada pelas TICs: um estudo a partir do CEFD/UFSM. In: **Revista Pensar a Prática**. Universidade Federal de Goiás, n. 02, p. 291-306, v. 10, 2007.
- HATJE, Marli. **Grande Imprensa: Valores e/ou características veiculadas por jornais brasileiros para descrever a participação da seleção brasileira de futebol na Copa do Mundo de 1998**. (Doutorado) em Centro de Educação Física, Universidade Federal de Santa Maria, 2000;
- MARQUES, Mário Osório. **A escola no computador: linguagens rearticuladas, educação outra**. Vol. 2. 2ª edição. Ijuí: Unijuí, 2006;
- PIRES, Giovani De Lorenzi. **Educação Física e o discurso midiático: abordagem crítico-emancipatória**. Ijuí: UNIJUÍ, 2002.
- _____. **A mediação tecnológica do esporte com substituição da experiência formativa**. In: Revista Corpoconsciência. Número 9-1º semestre de 2002.
- ZILBERBERG, Tatiana. **A produção midiática e a autoria discente: o processo de aprendizagem-avaliação da disciplina de história da Educação Física**. In: XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. Recife/PE, 2007.