

O entendimento da comunicação ubíqua na sociedade contemporânea

The understanding of the ubiquitous communication in contemporary society

Raron de Barros Lima Moura

Mestrando em Comunicação pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) – São Caetano do Sul (SP), Brasil.
E-mail: raron_moura@hotmail.com

A obra “Comunicação Ubíqua”, de autoria da Dr.^a Lucia Santaella,¹ traz uma abordagem ampla de como a hiper-mobilidade, conceito criado pela autora para designar o deslocamento no espaço físico conectado ao ciberespaço, por meio do uso das tecnologias móveis, transformaram as pessoas em seres ubíquos, que podem ser encontrados em qualquer lugar e a qualquer hora. Porém, essas pessoas apresentam uma dualidade presente-ausente em suas relações comunicacionais e pessoais, a qual pode trazer efeitos colaterais no decorrer dessas relações.

O livro começa contextualizando o leitor em relação aos termos hiper-mobilidade e ubiquidade. Demonstra que a ubiquidade é um termo originário da computação para designar a comunicação entre pessoas realizada através de dispositivos móveis. Santaella (2013) complementa que “é preciso viver as tecnologias. Se vamos falar de tecnologias, temos que estar nelas, e não simplesmente mirá-las com arrogância do ponto de vista aéreo de um escritório” (p. 21).

A autora aborda alguns aspectos que elucidam a internet dos aspectos tecnológicos dos dias atuais e as perspectivas de novos dispositivos digitais. Santaella discute o pós-humanismo, as RFDS (tecnologia de identificação e captura de dados) e os *Spimes*, “objetos sensíveis ao lugar, sensíveis ao ambiente, autoconectados, autodocumentados, identificáveis na sua unicidade e que expõem dados sobre si mesmos” (2013, p. 30-1). Ela acrescenta que os entendimentos desses objetos tecnológicos ajudam as pessoas a não temerem e a compreenderem a interação homem-máquina. Santaella traz uma perspectiva da web, explica sobre a computação em nuvem e complementa que essa tecnologia permitiu uma utilização mais ampla dos computadores de menor potência, pois as ferramentas hoje podem ser usadas de forma completamente virtual, como o Google Docs, o photoshop on-line e o Gmail. Caracteriza a internet 3.0 como uma web semântica com plataforma sofisticada, produtora de colaboração, mediadora de serviços e com mobilidade tecnológica. É considerada como um avanço da

internet 2.0, uma tecnologia de metadados para *software* de negócios, um movimento social pró-dados e uma nova geração de inteligência artificial. Santaella fecha o capítulo apresentando a tecnosustentabilidade como uma tendência obrigatória para os próximos anos nas empresas e países.

Segundo a autora, quanto maior for o desenvolvimento tecnológico, menor será a percepção da interação do ser humano com os aparelhos tecnológicos. E os fluxos de pessoas que utilizam a hiper-mobilidade vêm transformando as cidades em cidades-ciborgue, ou cibercidades. Complementa que há falta de nomenclatura para definir as cidades com espaços de realidade aumentada. Essa realidade permitiria, por exemplo, que as pessoas no futuro obtivessem informações de lugares e estabelecimentos durante uma simples caminhada; bastaria uma conexão de uma rede *wi-fi* ou *bluetooth*.

A privacidade digital, com suas ambivalências e desafios no mundo contemporâneo, encontra-se na obra. Santaella define os termos privacidade e espaço público, critica-os e alerta que no mundo digital há grande risco de exposição, pois as trocas de informação e circulação de dados pessoais são grandes nas redes digitais. Finaliza com um caso ocorrido nos Estados Unidos de invasão de privacidade, que aconteceu através da internet e chegou a colocar em risco a integridade física da pessoa.

A definição de cultura participativa e a demonstração do potencial das redes sociais nas ações políticas estão presentes no estudo de Santaella. Ela complementa que esses movimentos surgiram a partir de 1990. O movimento neozapatista de Chiapas, em 1994, foi um exemplo do uso das redes para manifestações políticas e sociais em favor dos direitos das comunidades indígenas. Outro aspecto abordado são as tentativas dos governos em legislar a internet.

A autora explica que, com o advento da popularização da banda larga, as pessoas e as empresas estão conectadas o tempo todo, fenômeno chamado de hiperconexão. Essa realidade transforma as relações interpessoais, principalmente entre os jovens. Eles estão constantemente on-line e offline, e seus perfis nas redes sociais são extensões de

¹ Santaella, Lúcia. *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013. 376 p.

**O entendimento da comunicação
ubíqua na sociedade contemporânea**

suas personalidades. Essa realidade facilita aos adolescentes a criação de múltiplas identidades nos perfis das redes sociais. Outro fator abordado é a necessidade de as escolas se adequarem às tecnologias digitais como instrumento de interação com a juventude, que já nasceu com as tecnologias móveis e o mundo virtual.

Com o advento do aumento do uso das câmeras digitais, a fronteira entre o momento eternizado da fotografia e a vida real se dissolveu. As pessoas estão vivendo um tempo de simultaneidade entre o real e virtual. A autora se utiliza de filósofos, como Henry Bérgson e Martin Heidegger, para discutir o que seria o tempo. Além disso, discute a definição de espaço e lugar e analisa a necessidade de exposição que muitos jovens e adultos expressam em seus perfis nas redes sociais.

Santaella define um quarto paradigma para a imagem como sendo uma mistura entre diferentes linguagens, assim como o cinema, a fotografia, as artes plásticas, a videoarte e o cinema expandido podem ser consideradas representantes desse conceito híbrido. Define os três paradigmas iniciais da imagem como: pré-fotográfico (desenho, pintura, escultura), fotográfico e pós-fotográfico (infográfico).

A literatura expandida para o meio digital tem como característica o hibridismo entre linguagens, a utilização de *hiperlinks*, a interatividade entre o leitor e o conteúdo, a convergência para dispositivos móveis, como *smartphones* e *tablets*, a possibilidade de ler um drama interativo inteiramente on-line. Segundo Santaella, o segredo para continuar atualizado na literatura expandida é pensar digitalmente e criar novas maneiras de leitura, mas não perder de vista a rica tradição da literatura impressa e os teóricos que tratam sobre o assunto.

Os games estão presentes no entretenimento, na educação e no treinamento. Na criação dos jogos, há a presença de profissionais multidisciplinares. Os games são sistemas artificiais com conflitos e regras. A academia reconhece a importância do tema e faz parcerias com as empresas do setor. No meio corporativo, os jogos possibilitam uma plataforma de resolução de problemas e melhora da qualidade no trabalho. Santaella finaliza que o termo gamificação define que tudo pode virar um jogo, e que o ambiente virtual pode virar uma sala de aula ou treinamento.

O 11º capítulo trata das características da hipermídia e transmídia no contexto da convergência tecnológica e da cultura digital. Santaella define a hipermídia como a junção do hipertexto com o multimídia, e a transmídia como a passagem de conteúdos sígnicos de uma mídia para outras, que formam uma unidade complexa.

A autora apresenta o uso dos games no desenvolvimento e aprendizagem como uma realidade na sociedade contemporânea. Conceitua que o jogo provoca uma descarga de energia, aguça o instinto de imitação e extrapola as capacidades da vida. Santaella afirma que a atividade do jogo é livre, circunscrita no espaço e no tempo, sendo incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia. A autora complementa que os jogos educacionais deveriam utilizar o lúdico a serviço da aprendizagem. Para complementar, trata do leitor ubíquo, que pode ler seus conteúdos em *smartphones*, *tablets* e leitores digitais, transitando pelos espaços.

Os alunos estão informados e conectados durante o dia e a noite, recebendo inúmeras informações, e o papel do professor como detentor do conteúdo já não prevalece. Essa nova realidade educacional é um desafio para as escolas e professores. Santaella complementa a discussão com o 15º capítulo, que trata da aprendizagem nos ambientes das redes sociais, e apresenta casos pelo mundo que utilizaram o Facebook como instrumento de interação com os alunos.

A autora aborda a expansão da internet no Brasil com os detalhamentos das condições de infraestrutura, as estatísticas dos números de crescimento, os perfis dos usuários, o tipo de uso que fazem da internet, a expansão dos dispositivos móveis e a participação significativa dos brasileiros nas redes sociais. Contrasta também essas informações com a situação calamitosa da educação em âmbito nacional.

A obra de Santaella explica minuciosamente as transformações pelas quais a sociedade passa, com a comunicação ubíqua sendo feita por meio de aparelhos e dispositivos móveis cada vez mais sofisticados. Trata de assuntos atuais, como o uso dos games na educação, a interação homem e máquina na sociedade, as realidades aumentadas no cinema, literatura e artes, dentre outros. Indicada para todos os que desejam entender melhor a realidade contemporânea que se mistura entre o real e o virtual.