



Resenha:

A onipresença das telas e seus perigos

Maurício dos Reis Brasília

DESMURGET, Michel. **La fábrica de cretinos digitales**: los peligros de las pantallas para nuestros hijos. Traducción de Lara Cortés Fernández. Barcelona: Península, 2020.

No livro “A fábrica de cretinos digitais”, Desmurget (2020) discute sobre como a tecnologia digital exerce controle sobre as pessoas, deixa-as apáticas, prejudica as habilidades cognitivas, ao afetar o cérebro e até mesmo a saúde mental e física. O título da obra é provocador, pois se refere àqueles que passam todo o tempo em frente às telas pelo apelido nada honroso de “cretinos digitais”. Com esse título, o autor visa a uma ampla variedade de pessoas, o que inclui educadores, pais e o público em geral – essa advertência, a princípio, não é prazerosa de ser lida.

Desmurget (2020) é especialista em neurociências cognitivas e possui vários trabalhos publicados na área. A leitura se torna triplamente difícil não apenas pelo fato de a crítica servir aos indivíduos, mas porque quem reflete sobre assunto possui autoridade tal, e os aspectos abordados por ele convidam a repensar a maneira como os indivíduos se relacionam com a tecnologia, o que, muitas vezes, não se está disposto a fazer nesse contexto.

O livro é composto por duas partes. A primeira se intitula “*Homo mediaticus*: a construção de um mito”, na qual o autor cita mitos criados em torno da nova perspectiva que se convencionou chamar de “geração diferente”, em que se difundiu a crença de que os jovens sofreram uma transformação substancial no seu desempenho intelectual devido à exposição ao “maravilhoso” mundo das mídias digitais, mas o autor considera tais aspectos uma “besteira”. Para sustentar esse mito, um conjunto de pseudocientistas, estudiosos, escritores, políticos, etc. usa dos meios de comunicação para exaltar a indústria digital como um grande prodígio da humanidade. Todavia, o maravilhoso mundo “pintado” por eles não passa de uma fábula, em que a ficção tem força e se baseia em três preconceitos principais:

[...] de que a onipresença das telas fez surgir uma geração nova, completamente diferente das que a sucederam; [...] de que aqueles que compõem a referida geração possuem habilidades especiais de entendimento e utilização de ferramentas digitais; [...] de que a educação, se for eficiente e eficaz, precisa introduzir as recentes tecnologias (DESMURGET, 2020, p. 24).

Desmurget (2020) pretende acabar com o mito de que a suposta “geração *geek*”, composta por indivíduos aficionados com as novidades técnicas e, especialmente, com a informática, é dotada de uma capacidade excepcional de acumulação de informações e, por isso, é mais inteligente do que a geração anterior, formada pelos seus pais e avós. Para o autor, isso não corresponde minimamente à realidade nem passa de um estereótipo e, embora existam alguns jovens que se encaixam na imagem de “nativos digitais”, ela se aplica apenas a uma minoria, e não à geração como um todo.

Ademais, o fato de que a geração atual apresenta altas habilidades em virtude das tecnologias digitais é mais um aspecto inverificável no que tange a dados e pesquisas científicas. O autor cita os estudos de Rowlands e Thirion de 2008 e de Johnson de 2014, da Universidade de Stanford, para quem os jovens estudantes secundaristas e universitários apresentam baixa capacidade de raciocinar sobre a informação contida na Internet. Embora eles tenham adquirido habilidades no uso da tecnologia para postar um *selfie* (autorretrato) no Instagram, mandar mensagens de texto no WhatsApp ou comentar sobre a própria vida no Twitter, quando precisam avaliar a informação, falta-lhes a capacidade crítica para reconhecer o que é verdadeiro ou falso. Assim, um adolescente que usa a Internet, por exemplo, é facilmente levado a crer e a espalhar *fake news* (notícias falsas).

Em vez de uma geração supercompetente, nota-se a falta de perspicácia para avaliar as informações, algo comum até mesmo entre os estudantes universitários. Os jovens conseguem navegar pelas mídias sociais, mas não são competentes para filtrar o conteúdo ao qual são expostos. Pode-se pensar que tais mídias democratizaram o conhecimento, tornaram os debates mais abertos, e o acesso à informação, mais inclusivo; porém, o Facebook não é uma *Ágora*, a Internet é inundada de pessoas que opinam sem o menor embasamento e há uma verdadeira avalanche de *fake news* no meio virtual. Isso significa que a Internet, em vez de favorecer o debate democrático, pode ter efeito oposto e levar à alienação e ideologização.

Por um lado, inexistem supercompetências necessárias para navegar no Facebook ou usar o Google, visto que até uma pessoa com mais idade pode rapidamente aprender a fazer pesquisas nos *websites* de busca ou a utilizar uma mídia social. Por outro lado, habilidades de raciocínio, pensamento, reflexão, avaliação da informação, planejamento executivo, concentração, foco e atenção demoram anos para ser lapidadas e, quando o indivíduo fica velho,

pode ser tarde para tentar desenvolver tais habilidades, caso não tenham sido aprendidas no tempo apropriado.

Alguns pseudocientistas, de acordo com o livro, citam pesquisas ou se colocam como *experts* nos assuntos relativos à tecnologia, ao tentarem apresentar supostos benefícios do mundo digital. É importante considerar como a indústria tecnológica pode financiar esse tipo de discurso ou fazer pressões sobre as ciências, para elas atenderem aos seus interesses. Geralmente, o pseudocientista busca os meios de comunicação e a mídia para divulgar a falsa ideia de que as tecnologias digitais são benéficas, deixariam as pessoas mais inteligentes ou cumpririam um importante papel para democratizar a informação.

De acordo com Desmurget (2020, p. 42), para ser acreditado, um especialista deve apresentar três características:

- (1) Ser capacitado na área em que atua, com conhecimentos da literatura científica pertinentes ao assunto;
- (2) não adaptar seu discurso para atender aos interesses de patrocinadores, da indústria, do público ou daqueles que pagam pelo seu serviço;
- (3) não possuir conflitos de interesses, mas, se houver, deve ser claro sobre eles, ao oportunizar o julgamento dos fatos pelo próprio público (tradução nossa).

Na avaliação dos efeitos da tecnologia digital sublinhados nos estudos, deve-se ter a habilidade de filtrar as informações, discernir se uma fonte é confiável ou não e distinguir o que é verídico ou *fake news*, algo que não é realizado pelos jovens. Informações que não merecem crédito são facilmente encontradas, e aquelas qualificadas requerem pesquisa, avaliação, checagem de fontes e verificação da qualidade do estudo. Isso também se aplica a discursos feitos por políticos que, frequentemente, discorrem a serviço de interesses econômicos ou com a intenção de agradar determinado eleitorado. Desmurget (2020) reitera que avaliações relativas aos efeitos das tecnologias digitais precisam ser consideradas a partir de fontes independentes que realizam investigações baseadas em evidência, e não no discurso enviesado de farsantes, feito com o objetivo de atender a interesses da indústria digital.

A primeira parte do livro se fundamenta na desconstrução de Desmurget (2020) acerca dos mitos criados em torno da inteligência digital, ao indicar que todos os aspectos não passam de ficção e estereótipo. Por sua vez, na segunda parte, denominada “*Homo digitalis*: a realidade – uma inteligência travada e uma saúde em perigo”, o autor apresenta o que ocorre de fato, ou seja, as diversas consequências negativas oriundas do uso excessivo das tecnologias digitais.

Desmurget (2020), porém, adverte que não se trata de assumir uma atitude ingênua negacionista ou antitecnológica, pois é indiscutível que as tecnologias trouxeram benefícios e avanços para a indústria, a produção agrícola, as telecomunicações, etc. O autor não pensa em

demonizar as tecnologias digitais, mas considera que não se devem ignorar os malefícios e prejuízos ocasionados por elas.

Críticas do texto não pretendem estabelecer regras nem sugerem a necessidade de se desconectar das redes digitais. O autor ressalta, *a priori*, que as reflexões não visam advogar pela abolição do digital e, tampouco, defendem o retorno a uma era pré-tecnológica. Isso não significa o abandono completo de computadores, celulares ou TVs, posto que o livro pretende informar sem impor ou proibir algo; *a posteriori*, não pode ser lido como uma obra moral, por não haver a intenção de condenar, demonizar, rechaçar ou fazer prescrições, e sim avaliar o impacto da exploração digital, especialmente sobre os jovens.

Nesse prisma, a exposição excessiva às telas é uma das consequências negativas das tecnologias digitais tratadas no livro, por causarem perturbações e gerarem efeitos no sono, tais como deterioração da memória, prejuízo na capacidade de pensamento, diminuição do funcionamento intelectual diurno, debilitação do sistema imunológico e alterações na maturação do cérebro. Tais consequências podem se apresentar em forma de “cascata”: se a pessoa não dorme bem, ela passa a ter mais dificuldade em aprender e fica suscetível a doenças; uma vez enferma, terá menos condições de ir à escola e estudar, o que prejudica ainda mais as capacidades cognitivas.

O tempo gasto pelas crianças diante das telas tem sido cada vez maior, mas esse problema pode ser evitado – aqui se insere o papel educativo dos pais em relação ao hábito dos filhos no uso das tecnologias. Existe sempre a possibilidade de estabelecer limites, todavia as regras não devem ser impostas, de modo que os responsáveis saibam explicar as razões disso ao público infantil. A própria criança pode ser informada, por eles e pelos educadores, sobre os efeitos nocivos da exposição excessiva às telas: se ela ficar muito tempo no celular, no videogame ou diante da TV, tais ações podem reduzir a inteligência, afetar negativamente o desenvolvimento do cérebro e prejudicar o sono (DESMURGET, 2020).

Ao recorrer à literatura científica, o livro demonstra que, quanto mais uma criança fica exposta à TV, acessa as mídias sociais ou joga videogame, maiores são os prejuízos escolares. E, quando se oferece o aparato tecnológico para ser utilizado como instrumento de estudo, a criança frequentemente é absorvida por outros aplicativos de diversão e recreação.

Tecnologias digitais também representam malefícios à relação das crianças com a família, se elas ficarem mais tempo diante da tela da TV, nas mídias sociais ou no videogame, em detrimento à companhia dos pais ou irmãos. Podem ocorrer também danos na linguagem, embora, em um primeiro momento, a qualidade da fala desse público se desenvolva ao assistir a vídeos no YouTube ou a desenhos na TV. Outro impacto causado pela exposição excessiva à

tela diz respeito à concentração, na medida em que a densidade exagerada de estímulos visuais e recreativos produz distração e perda do foco.

Evidentemente, não se pode negar que as tecnologias digitais possuem diversos benefícios como a democratização da informação, a possibilidade de contato com pessoas que moram em lugares distantes, a facilitação das operações de trabalho, entre outras. Mudanças tecnológicas não apenas transformam a vida dos indivíduos, como também reestruturam o modo pelo qual a sociedade se encontra organizada, ao ponto de se abordar uma verdadeira revolução nesse contexto.

Não é mais possível prever as consequências e os impactos causados pela tecnologia, pois as pessoas ainda não estão conscientes acerca da profundidade das transformações. Com essas mudanças profundas e estruturais, cada sujeito se torna responsável por elas, sobretudo no que tange a políticos, educadores e pais (DESMURGET, 2020).

Reitera-se o excesso de exposição às telas, pois se está sempre diante do computador, do *notebook*, do *smartphone*, da TV etc., e a pandemia agravou ainda mais esse problema, visto que as aulas e outros serviços são feitos de maneira remota. Ainda que esse problema tenha se agravado no contexto atual, ele não se restringe à situação atípica dos dois últimos anos; na verdade, desde o surgimento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), a vida virtual tem substituído paulatinamente as relações sociais concretas.

Agora, não apenas os adultos têm passado a vida atrás de uma tela, como também as crianças que, atualmente, fazem o uso proficiente de um celular ou assistem *youtubers* e estão conectadas à rede, apesar de não terem aprendido a falar nem saberem ler ou escrever de fato. A TV e os jogos virtuais têm substituído os brinquedos e as atividades lúdicas que, outrora, eram indispensáveis ao desenvolvimento infantil.

Sob esse viés, a infância é um período crítico do desenvolvimento humano, no qual são lançadas as bases da personalidade e desenvolvidas habilidades cognitivas essenciais como a aquisição da linguagem, a capacidade de interpretação, o reconhecimento do objeto, o planejamento executivo etc. Para se desenvolver de maneira adequada, a criança precisa brincar e estabelecer interações sociais com os colegas; por conseguinte, a exposição excessiva às tecnologias digitais interfere no processo natural de desenvolvimento e deixa prejuízos irreversíveis em relação à memória, linguagem, atenção, concentração e sono. A saúde mental pode também ser afetada pela solidão, pela ansiedade em receber mensagens, notificações ou respostas em comentários. Nesse caso, a exposição a fotos editadas que ditam padrões de beleza e felicidade, muitas vezes gera depressão, humor melancólico e baixa autoestima, e o ritmo intenso com que as informações são acessadas acarreta dificuldades de concentração e atenção

na escola. O tempo em que fica sentada diante da tela de um celular ou da TV pode levá-la ao sedentarismo, em que ocasiona problemas de saúde corporal, a exemplo da obesidade.

Ademais, as crianças podem ser expostas a conteúdos inapropriados para sua idade, como filmes violentos, pornografia e pedofilia. Em um contexto no qual os pais “terceirizam” às tecnologias a responsabilidade de “cuidar” de seus filhos pequenos, sem supervisionar o conteúdo acessado *on-line*, os casos de aliciamento desse público para o consumo de conteúdo impróprio tendem a aumentar de fato.

Em suma, construiu-se a tese de que, expostos às mídias informacionais, os estudantes poderiam fazer pesquisas, aprender mais e estabelecer vínculos interacionais, além de ter sido comercializada a noção de que as tecnologias digitais deixariam as pessoas mais informadas, inteligentes e atualizadas. Dessa maneira, havia a crença de que a vida humana se tornaria mais fácil: problemas poderiam ser resolvidos de forma mais rápida, respostas seriam obtidas com apenas um clique e novas oportunidades de emprego, educação e lazer seriam possibilitadas pelo avanço tecnológico.

O amplo acesso às redes virtuais produziu a ilusão de que todos são capazes de opinar sobre tudo. Cada indivíduo, após ler textos em um *blog*, postagens no Facebook ou assistir a vídeos no YouTube, julga-se um especialista em determinado assunto. No entanto, as pessoas emitem opiniões sem preparo nas mídias sociais e iniciam discussões sem o menor rigor. Como resultado, o que pretendia ser um meio de informação se tornou espaço de emburrecimento, pois os sujeitos não obtêm conhecimentos e, sim, são bombardeados por aspectos irrelevantes.

Isso leva aos fenômenos das *fake news* e das teorias de conspiração. Não se pode negar, por exemplo, o papel fundamental das TDICs no crescimento de movimentos antivacina, na negação do aquecimento global, nos adeptos da teoria da Terra plana e assim por diante. O negacionismo científico advindo desse fenômeno tem custado vidas, como evidenciou o atual momento da pandemia do novo coronavírus (Sars-CoV-2). Pode-se imaginar, ainda, quão nefastas podem ser as consequências, por exemplo, da teoria que indica a inexistência do aquecimento global.

Mídias sociais não apenas permitem a disseminação de *fake news* e teorias de conspiração, como também ocasionaram a criação de movimentos articulados que unem pessoas com essas concepções. Verifica-se como os fóruns virtuais exercem o papel fundamental de conectar negacionistas de diferentes partes do mundo para fazer mais adeptos de suas visões e até mesmo conseguir influenciar e pressionar políticos. Aliás, os efeitos das tecnologias digitais nos rumos políticos dos países e do mundo são evidentes: a eleição de

Donald Trump nos Estados Unidos da América e de Jair Bolsonaro no Brasil são exemplos da força das mídias sociais e das *fake news* no âmbito político-social.

Portanto, a leitura do livro de Desmurget (2020) é altamente provocadora, por desconstruir vários mitos pela base. Diante das gerações mais velhas e ao contrário do que se pensava, a profusão de telas às quais se expõem as crianças está longe de otimizar aptidões; e, no tocante aos mais jovens, há a constatação de que os “nativos digitais” são os primeiros filhos a terem um Quociente de Inteligência (QI) inferior ao de seus pais. Nessa obra inquietante, vencedora do prêmio de melhor ensaio na França, o autor apresenta um cenário doloroso sobre os efeitos do consumo excessivo das tecnologias sobre os cérebros do público infantil, por meio de uma leitura altamente recomendável para pesquisadores, políticos, pais, professores e educadores.

SOBRE O AUTOR

Maurício dos Reis Brasão é Doutor e Mestre em Educação pela Universidade de Uberaba (UNIUBE), com Pós-Doutorado em Educação pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Tem licenciatura em Pedagogia pela Universidade Unicesumar e em Letras - Português/Inglês pela Universidade de Uberlândia (UFU), com especialização em Coordenação Pedagógica e Supervisão Escolar pela Faculdade Única (FU); Linguística pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e em Informática em Educação pela Universidade Federal de Lavras (UFLA).

E-mail: mbrasao@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4514-453X>

Recebido em 11 de fevereiro de 2022.

Aprovado em 29 de maio de 2022.

Publicado em 05 de setembro de 2022.