

Fatec

Faculdade de Tecnologia

Dos meios de comunicação de massa à Internet

Prof. Dr. Gustavo H. Del Vechio

gustavo.vechio@fatec.sp.gov.br

Impactos da Revolução Industrial

A **Revolução Industrial** (desencadeada no século XVIII) formou uma “sociedade de massa”, cujo ritmo seguiu o padrão das fábricas (tempo, visão sistêmica, etc.). Dessa lógica surgiram meios de produção em massa, de distribuição em massa, de alfabetização em massa, etc.

As **comunicações** não foram diferentes. A sociedade de massa precisou de **meios de comunicação para a massa**. Daí a importância do rádio e da televisão no século XX.¹

1. Toffler (2014, p. 35-49).

Meios de comunicação de massa

*“A comunicação representa um **processo social primário**, com relação ao qual os chamados meios de comunicação de massa são simplesmente a **mediação tecnológica**:¹ em sua extremidade estão sempre as pessoas, o mundo da vida em sociedade”
(RÜDIGER, 2011, p. 16, grifos meus).*

1. Vale destacar que publicidade e jornalismo não são o mesmo que “comunicação”, mas sim técnicas que empregam os meios de comunicação.

Revoluções comunicacionais

Até o século XXI, a humanidade havia passado por **três grandes revoluções comunicacionais**, que não apenas marcaram o surgimento de novas forma de comunicar ou de novos meios, mas também introduziram novas possibilidades de comunicação e novas práticas de interação e socialização.¹

1. Di Felice (2008, p. 21).

Revoluções comunicacionais

- **Primeira revolução:** invenção da escrita, por volta de 3.500 a 4.000 anos antes de Cristo. Passagem da cultura oral para a escrita.
- **Segunda revolução:** invenção dos tipos móveis (impressão), por Johannes Gutenberg, no século XV (por volta de 1.450). Difusão do livro e da leitura, antes restrita apenas a ricos e poderosos.
- **Terceira revolução:** início da cultura de massa, nos séculos XIX e XX, marcada pela difusão de mensagens veiculadas pelos meios de comunicação eletrônicos (sobretudo o rádio e a TV).¹

1. Di Felice (2008, p. 21).

Teoria Geral da Informação

É da **cibernética** e de suas necessidades mais imediatas que provém o primeiro modelo de referência quanto a uma teoria geral para as comunicações. Esse **modelo matemático** ficou conhecido pelo nome de seus criadores: Shannon e Weaver.¹

*“No espírito da primeira cibernética, eles tratam a informação como uma forma de organização, cada vez mais controlável e eficaz, que pode ser enfocada de um ponto de vista maquinístico e sistêmico”
(RÜDIGER, 2011, p. 19).*

1. Claude Shannon (1916-2001) e Warren Weaver (1894-1978).

Teoria Geral da Informação

Pela teoria de Shannon e Weaver (*apud* RÜDIGER, 2011, p. 20), a **comunicação** pode ser representada pelo seguinte modelo:

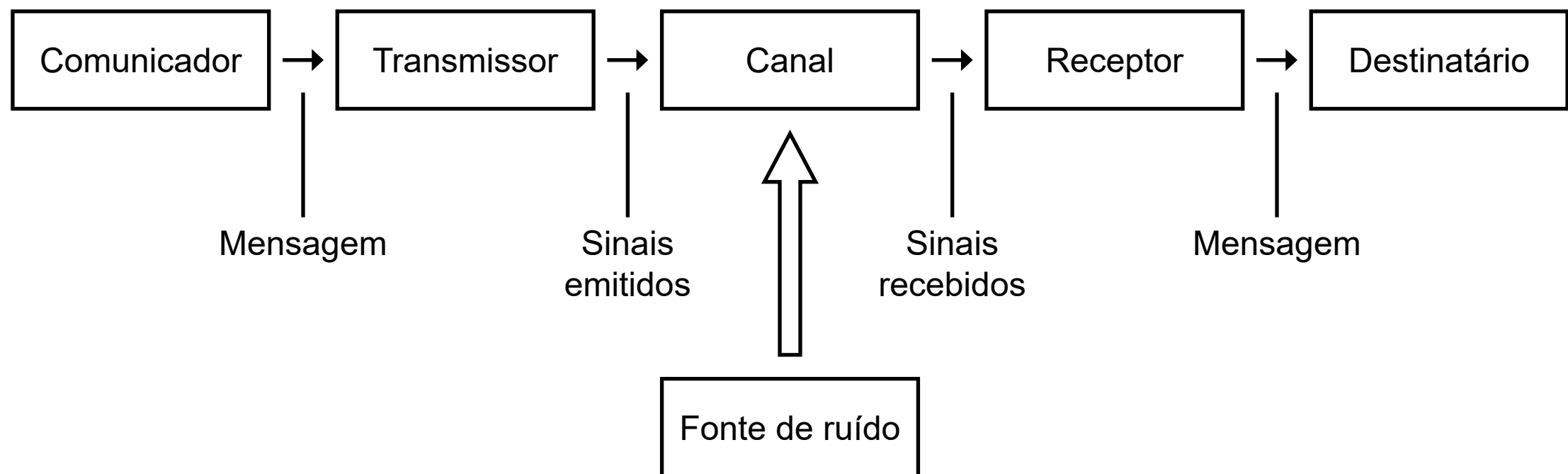


Figura 1 - Representação do modelo de Shannon e Weaver.
Fonte: adaptado de Rüdiger (2011, p. 20).

Teoria Geral da Informação

“As mensagens são concebidas, neste modelo, como pacotes de informações, conjuntos sucessivos de unidades físicas, que conservam ou modificam a ordem vigente em um dado sistema. O significado não importa” (RÜDIGER, 2011, p. 20).

O PC com Windows

A primeira versão do **Microsoft Windows** foi lançada em 1985.

Já a versão aprimorada, o **Windows 3.0**, que tornou os PCs da IBM muito mais fáceis de usar, chegou ao mercado em 22 de março de 1990, seis meses após a queda do Muro de Berlim.

Se a queda do **Muro de Berlim** derrubou barreiras geopolíticas, o surgimento do **PC com Windows**, que popularizou o computador pessoal, eliminou outra barreira: o **limite de informação** que um único indivíduo poderia criar, manipular e difundir.¹

1. Friedman (2014, p. 56-57).

Informação nos computadores

*“Os PCs com Windows e os Apples permitiram que os indivíduos fossem **autores de seus próprios conteúdos** diretamente de seus **microcomputadores em formato digital**. E essas três últimas palavras são cruciais. Como as pessoas podiam criar seu próprio conteúdo em formato digital – em forma de bits e bytes –, elas poderiam manipular isso em telas de computadores de maneiras que as tornavam **individualmente muito mais produtivas**” (FRIEDMAN, 2014, p. 57, grifos meus).*

Informação nos computadores

Uma enorme quantidade de dados estava se acumulando nos computadores no início dos anos de 1990, mas ainda não havia qualquer modo fácil de **compartilhar esses dados**.

Mas um conjunto de acontecimentos, em poucos anos, causou uma nova **revolução no curso da história**: primeiro veio a **Internet**, como instrumento para conectividade global de baixo custo e, depois, a **World Wide Web**, como um reino virtual aparentemente mágico.¹

1. Friedman (2014, p. 60).

A Internet e a *World Wide Web*

Embora as pessoas muitas vezes se refiram à **Internet** e à **World Wide Web** como sinônimos, eles não são a mesma coisa:

- A **Internet**, criada por Vint Cerf e Bob Kahan, é uma rede de redes; basicamente é feita de **computadores e cabos**. Já a **web**, criada por Tim Berners-Lee, é um espaço de informações.

Ou seja, na Internet há computadores conectados. Na *web* há documentos, sons, vídeos e informações que trafegam.¹

1. Friedman (2014, p. 61).

A *World Wide Web* e o Netscape

Enquanto era consultor da Cern – Organização Europeia para Pesquisa Nuclear, na Suíça, Tim Berners-Lee criou a *World Wide Web*¹ e fez o primeiro site (<http://info.cern.ch>), publicando-o em 6 de agosto de 1991.

No entanto, tão importante quanto a criação da *web*, e que realmente popularizou esse universo virtual, foi a invenção apresentada por uma minúscula empresa da Califórnia que abriu capital em 9 de agosto de 1995: o **browser da Netscape**.

1. É, portanto, mais adequado dizer que as linguagens HTML e CSS são padrões específicos da web do que da Internet.

A Netscape e o Mosaic

O primeiro **browser** comercial, efetivamente funcional para a *web*, foi chamado de **Mosaic**, lançado em dezembro de 1994; tempos depois, tornou-se o Netscape Navigator.¹

*“Em resumo, o Mosaic tornou os sites visitáveis por qualquer idiota, cientista, estudante, aluno de jardim de infância, avó ou avô”
(FRIEDMAN, 2014, p. 64).*

1. Os criadores do Mosaic foram Jim Clark e Marc Andreessen. O Mosaic oferecia compatibilidade aos múltiplos protocolos até então criados (FTP, HTTP, HTML, SSL, SMTP, etc.), além de ser compatível com os diferentes sistemas operacionais existentes, incluindo Windows, Mac OS e Unix.

Padrões abertos e Internet Explorer

A Netscape foi impondo **padrões abertos** por meio de seus navegadores. A Sun Microsystems fez o mesmo com seus servidores, assim como fez a Microsoft com o sistema Windows 95.

Foi nessa época que a Microsoft tomou a iniciativa de desenvolver seu próprio *browser*, o **Internet Explorer** para incorporá-lo diretamente em seu sistema operacional. Com isso, a Netscape acabou perdendo muito mercado, até desaparecer.¹

1. A Netscape chegou a ser comprada pela America Online (AOL) por 10 bilhões de dólares, no entanto, a AOL não teve muito progresso após essa aquisição.

Interação digital

*“Em suma, a etapa da dupla **PC-Windows** engendrou a etapa do **e-mail-Netscape**; juntas, por sua vez, as duas possibilitaram que, mais do que nunca antes, **mais pessoas se comunicassem e interagissem** com um número maior de outras pessoas em qualquer lugar do mundo” (FRIEDMAN, 2014, p. 74-75, grifos meus).*

Interação digital

O surgimento da Internet e da *World Wide Web* (tecnologias digitais) causou, enfim, uma **quarta revolução comunicativa**, já que, pela primeira vez na história:

“...a comunicação se torna um processo de fluxo em que as velhas distinções entre emissor e receptor se confundem e se trocam até estabelecer outras formas e outras dinâmicas de interação, impossíveis de serem representadas segundo os modelos dos paradigmas comunicativos tradicionais” (DI FELICE, 2008, p. 23).

Evolução da *World Wide Web*

Claro que nem sempre a *web* foi tão interativa como é atualmente. Por toda a década de 1990, a base de **conexão** era **discada**, cuja velocidade dificultava o uso e compartilhamento de imagens, vídeos e outros conteúdos multimídia.

Já haviam alguns **motores de busca**, tais como o **Yahoo** ou o **Altavista**, no entanto, os sites eram meramente estáticos, com poucos serviços e pouca interação com o usuário.

O'Reilly (2005) chama esse período inicial de **web 1.0**.

Evolução da *World Wide Web*

A **popularização da banda larga**, no início da década de 2000, inaugurou uma nova era para a *web*. O acesso ficou mais rápido, sendo que os custos foram reduzidos e permitiram aos usuários **permanecerem conectados** o dia todo, se quisessem.

Houve, nesse período, uma explosão de novos sites, blogs, serviços, comércio eletrônico, aplicativos para conversação, além de algumas **redes sociais** ganharem popularidade.

O'Reilly (2005) avalia, então, que é o início da **web 2.0**, muito mais interativa com o usuário.

Evolução da *World Wide Web*

Outro fato interessante é que, na **web 1.0**, o acesso estava baseado em **computadores fixos** (desktop), instalados em escritórios e residências. Os notebooks já existiam, mas eles não eram capazes de causar uma ruptura nesse cenário.

Já na **web 2.0**, a interatividade ampliou a complexidade das relações, sendo que a tecnologia alcançou os **dispositivos móveis**, permitindo às pessoas permanecerem conectadas de muito mais lugares e **interagirem a qualquer momento**.¹

1. Schmidt (2011, p. 102-103).

Dispositivos fixos e móveis

Os **celulares**, atualmente, já superaram os computadores fixos como os dispositivos mais usados pelos brasileiros para se conectarem à *web*.¹

Além disso, o **universo on-line** já é o segundo meio mais influente no Brasil para o acesso à informação. Ele só perde para a televisão, embora já se note que a TV perde popularidade a cada ano.²

Mais de **3.5 bilhões de pessoas** usam a Internet no mundo: isso representa cerca de 48% da população mundial.³

1. IBGE (2016).

2. SECOM (2017).

3. ITU/UNESCO (2017).

A influência da Internet no mundo

*“Até 2025, a **maior parte da população mundial** terá saído, em uma geração, da quase total falta de acesso a informações não filtradas para o **domínio de toda a informação do mundo** através de um aparelho que cabe na palma da mão. Se o ritmo atual da inovação tecnológica for mantido, a **maioria da população da Terra**, estimada em oito bilhões de pessoas, estará on-line” (SCHMIDT; COHEN, 2013, p. 12, grifos meus).*

Referências

DI FELICE, Massimo. Das tecnologias da democracia para as tecnologias da colaboração. IN: DI FELICE, Massimo (org.). **Do público para as redes**. São Caetano do Sul: Difusão, 2008.

FRIEDMAN, Thomas L. **O mundo é plano**: uma breve história do século XXI. 3 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

IBGE. **Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal**. Rio de Janeiro: IBGE, 2016. Disponível em: < <https://bit.ly/3hmc7X2> >.

ITU/UNESCO. **THE STATE OF BROADBAND 2017**. Disponível em: < <https://bit.ly/2Vd0JUJ> >.

O'REILLY, Tim. What Is Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software. **O'Reilly Media**, 30 set. 2005. Disponível em: < <https://bit.ly/3jSp2lb> >.

SECOM. **Pesquisa Brasileira de Mídia 2016**. Brasília: SECOM, 2017. Disponível em: < <https://bit.ly/3dVuAl1> >.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da comunicação**: Porto Alegre: Penso, 2011.

SCHMIDT, Eric; COHEN, Jared. **A nova era digital**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

SCHMIDT, Flavio. Identidade, imagem e reputação: empresas sem pertencimento no mundo da interdependência. IN: FA-RIAS, Luiz A. (org.). **Relações públicas estratégicas**: técnicas, conceitos e instrumentos. São Paulo: Summus, 2011.

TOFFLER, Alvin. **A terceira onda**: a morte do industrialismo e o nascimento de uma nova civilização. 32 ed. Rio de Janeiro: Record, 2014.

Obrigado pela atenção!