**Bem-vindo a Mediapolis**

O capítulo se refere as análises político-sociais do pesquisador britânico Roger Silvestone, em relação a realidade intermediada por telas digitais. Inicialmente é feito uma comparação dessa realidade das telas com a polis grega entre os séculos V e IV a.C, na qual a vida política dependia principalmente da comunicação entre os grupos sociais presentes, sendo fundamental que a retórica fosse atravez da fala um meio pelo qual se construia ideologias coletivas. Em outras palavras, nesssa época como nem todos os indivíduos da sociedade se pronunciavam, ganhavam voz aqueles que manifestavam através de imagens exemplificáveis e com vocabulário superior, ou seja, nesse contexto a mídia em questão é a própria manifestação coloquial de palavras, porém em questão de debate público, normalmente as elites tomavam boa parte do poder coletivo, sendo que muitas vezes a tomada de descisões a rigor tinham pouca ou nenhuma intervenção dos demais, o velho ditado “Se não tem tú, vai tú mesmo”. Voltando para a realidade das telas, temos a questão da abstração da realidade em que são manifestadas representações referenciais ou não do cotidiano socio-cultural global e com elas são construídas novas relações de comportamento e comunicação tanto entre o dispositivo pirmário e outros dispositivos interligados em rede como da própria máquina com o indivíduo. Nessa dimensão surge a *mediapolis*, que corresponde ao meio pelo qual a troca de informação, seja ela de âmbito pessoal ou não, perpetua nas próprias mídias motoras de distribuição de conteúdo, logo é por elas e com elas que a visão de mundo do indivíduo se constroi e move sua bagagem cognitiva. Falando um pouco mais sobre a realidade mediada em telas digitais, pode-se destacar o fato imutável da presença dos meios de comunicação entre os indivíduos e o mundo, algo que apesar de não ser a única maneira de construir relaçãoes sociais permanece como fator de grande maioria na distribuição de opniões, o que torna esses meios comunicativos um tanto comuns a ponto de ocasionar transparência no comportamento e nas atitudes rotineiras do indivíduo. Em relação a própria tela, responsável por estabelecer um equilíbrio entre a real indivíduo e o seu molde no âmbito midiático, destacamos ela como construtora de aparências, ou seja, a capacidade que a mídia tem de converter a persona(indivíduo real) em um ou mais perfis relacionado a status de convivência, a forma como a pessoa física se mostra para o mundo, uma verdadeira troca de imagens, ou como dito pelo altor, o mundo da aparência. Evidentemente, como toda causa, tem-se consequências, por isso um dos principais problemas enfrentados na polis midiática é a desigualdade representativa, tanto em qualidade como em quantidade, pois dependendo de ambas as características, a divergência interpretativa provoca desqualificação de certos grupos sociais, o que leva em certas ocasiões a política local a direcionar comparativos entre melhores ou piores descisões de comportamento em público causadores de exclusão. Um último ponto destacado pelo altor é a importância da narrativa, um elemento da realidade que possibilita tanto o a aprendizado de eventos ou ações passadas quanto cria refeência para melhorias ou apropriações para atitudes futuras. Logo a narrativa não necessariamente se torna apenas um meio de contar descrição cronológica e sim uma rota de construção potencial da realidade em questão. Assim como a ciência se molda da evolução de sua teorias , a narrativa pode convergir entre épocas e resultar em novas interpretações feitas tanto de si como do espaço social presente, o que na prática se reflete na capacidade humana de pensar, interpretar e materializar ideias.