

IMPACTOS DAS MÍDIAS DIGITAIS E O FAZER HUMANO: EM FOCO A MEMÓRIA

*Letícia Gorri Molina - UEL
Doutora em Ciência da Informação
Professora do Depto. de Ciência da Informação
leticiamolina@uel.br*

*Juliana Cardoso dos Santos - UEL
Docente dos Cursos de Arquivologia e Biblioteconomia
Doutoranda do PPGCI da UNESP/Marília
julimath21@gmail.com*

*Diana Marcela Bernal Ramirez - UEL
Mestranda do PPGCI da UEL
dimabera@yahoo.es*

Resumo: Hoje mentes e máquinas se integram, sendo que as mídias digitais nos permitem experimentar interferindo no fazer humano e na memória. A ecologia destas mídias forma um ambiente de tecnologias semânticas e cognitivas que nos leva a entender as propriedades e comportamentos da informação. Quando falamos em mídias digitais, falamos de um conjunto de veículos e aparelhos de comunicação baseados em tecnologias que permitem a acumulação, transmissão ou comunicação do conhecimento. O objetivo do presente trabalho é discutir, de forma teórica, como as mídias digitais têm modificado o fazer humano, com foco na memória. O trabalho é de cunho teórico, utilizando-se da pesquisa bibliográfica como método de pesquisa. Como principal resultado, percebe-se que a memória pode ser considerada precursora destas tecnologias e muitos são os desafios à memória na era digital, visto que ela é composta de lembranças e esquecimentos.

Palavras-Chave: Mídias Digitais. Virtual. Memória Humana.

1 INTRODUÇÃO

A nova sociedade tem como característica principal, a capacidade de inserir grande quantidade de informações em sistemas tecnológicos informacionais, com alto poder de processamento e distribuição e com baixo custo. Isso possibilita um alto grau de acesso à informação, outrora não possível, proporcionando, assim, rápidas transformações sociais, culturais, econômicas, tecnológicas, etc.

Mentes e máquinas estão se integrando com uma velocidade jamais vista, alterando profundamente o modo pelo qual o homem nasce, vive, realiza seu trabalho e suas conexões na sociedade, estabelecem suas redes de relacionamento, assim como, as formas de aprender e produzir impactadas pelas mídias digitais que interferem 'positiva ou negativamente', na memória e no compartilhamento da informação.

O desenvolvimento da sociedade e das tecnologias são processos que se realimentam constantemente, e temos nas mídias digitais a ampliação das possibilidades para

“experimentos”, pois estas ferramentas suportam a exteriorização, a diversificação e a ampliação de pensamentos.

Estamos habitando a ecologia das mídias digitais que entraram em nosso cotidiano formando um ambiente de tecnologias semânticas e cognitivas que se tornaram parte do ambiente.

Desta forma, a memória pode ser considerada precursora destas tecnologias, pois é o veículo transmissor da informação e do conhecimento produzidos em diversos ambientes, formando uma base de conhecimentos que podemos considerar memória estruturável ou estruturada.

Podemos inferir que todo indivíduo, e/ou sociedade é capaz de produzir informações que gerem conhecimentos, porém este processo só será eficiente se transformado em ação, capaz de gerar diferencial estratégico, seja ele social, cultural ou econômico.

A memória faz parte deste processo, pois é pautada na coletividade estando presente nas pessoas, na sociedade, nas instituições, etc. Para Crippa (2010) a memória permite o resgate de algo pertencente ao passado, sendo considerada o único instrumento por meio do qual ideias e palavras podem ser reunidas, portanto é um desafio à humanidade e aos estudos de informação na era digital.

Halbwachs (2006) defende que o indivíduo, em contato com qualquer informação, está frente a uma massa de conhecimento que representam as informações de toda uma coletividade, pertencente a um dado tempo histórico e estas informações, quando internalizadas pelo indivíduo, produzem um efeito, fazendo-o buscar outras fontes de informação que possibilitarão suplementar sua necessidade ou curiosidade motivada pela informação inicial.

De acordo com Matos (2004, p. 59) “[...] A memória não só se constitui como elemento cultural de profunda legitimidade, como, também, é indispensável à renovação permanente da própria cultura.”

Tendo este contexto, entender as mídias digitais nos leva a entender as propriedades e comportamentos da informação, o uso, transmissão e processamento visando o armazenamento e a recuperação da informação, e tendo a memória inserida no ambiente digital, o objetivo do presente trabalho é discutir, de forma teórica, como as mídias digitais têm modificado o fazer humano, com foco na memória.

2 MÍDIAS DIGITAIS

Com o desenvolvimento das áreas de exatas e da informática, e com o surgimento dos computadores, Shannon, na década de 1940, desenvolveu uma teoria, no qual a informação é considerada como um conjunto de sinais carregados de mensagem; essa mensagem é carregada de informação, que, por sua vez, reduzirá a incerteza. Nessa visão, a informação é vista “[...] a partir do estudo do sinal elétrico, suporte físico mensurável, necessário para a introdução e circulação dessa pretensa moeda.” (TENÓRIO, 2003, p. 64).

Considerada como uma teoria dos sinais, essa visão tem sua explicação alicerçada na época em que os Estados Unidos, com a Segunda Guerra Mundial, tiveram necessidade de criar mecanismos para trocar informações com pessoas que estavam fora do país, além de controlar as informações que eram disseminadas entre seus opositores. Além disso, tem origem “[...] nas telecomunicações e cibernética, de medir quantidades de informações [...] área altamente especializada, baseada na matemática das probabilidades.” (MCGARRY, 1999, p. 4).

Nesse período, com o desenvolvimento das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), o foco da informação era voltado à matemática e suas áreas correlatas; a informação era numérica e considerada como um sinal disseminado através de impulsos elétricos.

Esta é uma análise que traz como consequência, uma sociedade que considera a informação no seu aspecto técnico, quantitativo; com o entendimento de que a informação é um dispositivo estatístico e de controle e, não, um dispositivo de melhoria social, de uma sociedade mais justa, que tem no homem e nas suas relações, o seu foco de análise.

Partindo-se do pressuposto de que a informação é um conjunto de sinais, como defende Shannon, em outra visão diferenciada da informação, apresentada por Weltner, verifica-se que o autor usa o conceito de “[...] informação subjetiva [...] determinada empiricamente a partir da probabilidade que um determinado sujeito (receptor) espere certa sequência de sinais, sendo, portanto, dependente do sujeito e de seu estado cognitivo em um determinado momento.” (TENÓRIO, 2003, p. 71). Aqui, a informação também tem um conteúdo probabilístico e de estatística, visto que, não se considera seu conteúdo ou a interpretação desse conteúdo, mas a lógica existente nos sinais enviados. Porém, nesse caso é acrescentado o grau de recepção dos sinais, de acordo com o nível cognitivo do indivíduo. Isto é, os sinais serão recebidos de acordo com o grau de cognição que o indivíduo apresenta em determinado momento.

Seguindo o mesmo pensamento de Shannon, Devlin sugeriu o conceito de informação semântica. Esse conceito foi desenvolvido, pelo fato do computador, um instrumento que trabalha exclusivamente com a lógica, ser incapaz de lidar com informações. O computador considerado apenas como um armazenador de dados, não possuindo capacidade de realizar análise ou filtragem desses dados (TENÓRIO, 2003).

Morin (1999, p. 154) menciona também que

A organização do conhecimento humano necessita do tratamento binário (digital) das informações em todos os níveis da computação cerebral. No momento da percepção ou da concepção, a alternativa binária da exclusão ou da aceitação de uma analogia impõe-se quando há incerteza na identificação de uma forma.

A analogia feita por Morin (1999) está relacionada à construção do conhecimento por meio da semelhança, isto é, um evento semelhante a outro já ocorrido e internalizado pelo indivíduo é imediatamente acessado pela sua memória, sendo trazido à sua consciência para ser usado. Essa estratégia ocorre durante todo o processo cognitivo do indivíduo, visto que, a memória trabalha com as similaridades e associações dos conteúdos internalizados recentemente.

A mente humana trabalha por associações de conteúdos semelhantes, relacionados ou complementares, isto é, quando o sujeito tem contato com um conteúdo, seu processo cognitivo analisa o referido conteúdo com o que ele já possui internalizado. Caso haja um conteúdo internalizado semelhante, relacionados ou complementares ao conteúdo recente, a mente faz uma associação entre os conteúdos existentes, e novos conhecimentos são construídos.

Tenório (2003) trabalha com os conceitos de processos analógicos como imprecisos, ambíguos, existenciais, isto é, sujeitos, experimentações, erros e dúvidas. O autor também analisa os processos digitais como sendo precisos, inequívocos, absolutos, isto é, como dotados de certeza e pouca possibilidade de erros. Nesse contexto, informação analógica está relacionada com os processos analógicos, podendo ser considerada como aquela com significado empírico; e informação digital, relacionada com processos digitais, considerada como aquela ideal, pressupõe-se que não há erros ou dúvidas.

Esse processo é que possibilita a complexidade da estrutura cerebral humana. A relação digital/analógica é constante, isto é, num dado momento o processo ocorre de forma digital, em outro, de forma analógica. Retomando Tenório (2003), o processo digital é preciso e se relaciona com a informação digital, aquela que se apresenta sem erros ou dúvidas; o processo analógico

é impreciso e ambíguo, e está relacionado à informação analógica, que se estrutura através das experimentações que o indivíduo tem contato.

Segundo Mariz (2012, p. 21), “[...] a informação é elemento essencial e determinante de todos os campos do conhecimento, e isso faz com que ela seja dotada de enorme diversidade de conceitos.” A maioria das coisas que se faz nas atividades cotidianas está cheia de informação, o que se é comunicado, o que se é escrito, tudo contém informação, a qual tem como objetivo, ser transmitida para outra pessoa ou para um receptor, que pode gerar seu próprio conhecimento (internalização). No entanto, para que essa comunicação seja exitosa, é necessário e muito importante que o receptor tenha a capacidade de ler e compreender o que está sendo comunicado, com o propósito de receber do emissor a mensagem corretamente, mas dependendo da compreensão de experiências anteriores do receptor, a interpretação da mensagem pode ser diferente.

Assim, de acordo com a teoria de Devlin, o sujeito obtém informação, primeiramente, por meio de sua percepção (seus sentidos) e contato com suas experiências, nesse contexto a informação é considerada de forma analógica; segundo, através da cognição, onde conteúdos da informação são selecionados, e a informação é considerada de forma digital (TENÓRIO, 2003). Porém, essa visão apresenta os processos de cognição humana de modo simplista, sendo que esses processos apresentam uma estrutura complexa. O processo digital pode estar ligado aos processos que o computador utiliza para estruturar uma informação; enquanto que o processo analógico está relacionado aos processos complexos do cérebro humano.

Como defende Castells (2005) o espírito humano não deve subestimar a importância das integrações a partir de pontos múltiplos como texto, imagens e sons no mesmo sistema, pois esta multiplicidade altera de forma fundamental o caráter da comunicação.

Agora todos podem produzir e receber informações por meio da maior rede de comunicação do planeta: a Internet. "Mídia" são os meios e "Sociais" são os relacionamentos, o que produz o processo da comunicação, onde se apresenta novas maneiras de difundir a informação e documentá-la, o que suporta a construção da sociedade do conhecimento onde a matéria prima é a informação.

Segundo Gutiérrez Valencia (2006), mais de 90% da informação é produzida em nível mundial, a qual está em formato digital, sendo que é a Internet muda os modelos de transferência do conhecimento e da informação, e são os dispositivos tecnológicos os que possibilitam a armazenagem desse conhecimento.

Neste contexto, aparecem dois conceitos importantes: a **cultura digital**, que se refere aos “saberes digitais”, e a **cibercultura**, que faz referência a uma forma de vida caracterizada pela coletividade (redes sociais, movimentos cidadãos, entre outros), que se dá pela conexão com os outros.

Sendo assim, a cultura digital e a cibercultura necessariamente usa os sistemas simbólicos, suportado por dois sistemas, a linguagem digital *Hypertext MarkupLanguage*, (HTML), e o código binário. Mas, o realmente importante do conceito de cultura empregado para nomear esses paradigmas derivados das tecnologias da informação e da comunicação se refere a uma atividade humana, simbólica e social normaliza o comportamento dos indivíduos.

3 O VIRTUAL E A MEMÓRIA HUMANA

Segundo Pierre Lévy (1996, p. 15) “A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência.” Ele usa novos espaços e traz à tona o desprendimento e a desterritorialização, ou seja, reinventa o mundo.

No virtual há um compartilhamento de tudo, ou quase tudo “[...] é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto à concretização efetiva ou formal. [...] Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe

ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes.” (LÉVY, 1996, p. 15).

Cada vez mais presente no nosso cotidiano “A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar [...], continuidade de ação apesar de uma duração descontínua [...]” (LÉVY, 1996, p. 21).

Mesmo receosos temos que inferir que o virtual já faz parte da memória humana e impacta o saber pensar para saber fazer e saber que sabe para saber agir, pois ele não é oposto ao real uma vez que o fato de não estar em algum lugar não quer dizer que algo não exista.

Para Dizard Junior (2000, p. 53-73)

A realidade virtual é um novo tipo de interface homem-computador que oferece um mundo de fantasia onde jogos e outros recursos de informação estão à disposição dos consumidores domésticos. Também conhecida como ciberespaço [...] a RV permite ao usuário criar e experimentar situações de fantasia que são geradas por computadores carregados com programas interativos. Seus efeitos exclusivos são limitados apenas pela imaginação de cada usuário.

Castells (2005) utiliza o termo **virtual** para o que não é real, no sentido físico, mas que existe em outro plano da realidade; o **digital** está relacionado às mensagens na forma de sons, imagens e dados.

Toutain (2006, p. 16-23, grifo nosso) apresenta as seguintes definições para:

Digital: forma de codificação de objetos do mundo real por meio de dígitos binários – seqüência de zeros e uns (00 e 11); [...] **Virtual:** que não existe de fato. Representação eletrônica de algo real.

Vannevar Bush, em 1945, já mencionava um novo tipo de ambiente, onde a informação poderia ser disponibilizada de forma diferente do que a que se encontrava no momento. O *Memex* seria sistema hipertextual multimídia, com comando através de teclados e botões, permitindo a visualização simultânea de informações contidas em livros, periódicos, gravações, comunicações e outros tipos de arquivos digitais, disponibilizados para serem acessados e consultados através de um grande índice.

Leão (2005, p. 15) considera um hipertexto como “um documento digital composto por diferentes blocos de informações interconectadas [...] amarradas por meio de elos associativos, os *links* [...] permitem que o usuário avance em sua leitura na ordem que desejar”.

Lévy (1993, p. 33) define hipertexto como

[...] um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular [...] Funcionalmente, um hipertexto é um tipo de programa para a organização de conhecimentos ou dados, a aquisição de informação e a comunicação.

O hipertexto constitui uma rede original de interfaces. Seu aspecto dinâmico e multimídia deve-se a seu porte de inscrição ótica ou magnética e a seu ambiente de consulta do tipo “interface amigável”. A velocidade é a principal característica do hipertexto. O retorno de um clique leva menos de um segundo. Essa rapidez e instantaneidade permitem se utilizar em

toda sua extensão o princípio da não-linearidade. Pode-se chamar a isto de navegação, um novo sistema de escrita, uma metamorfose da leitura (LÉVY, 1993, p.37).

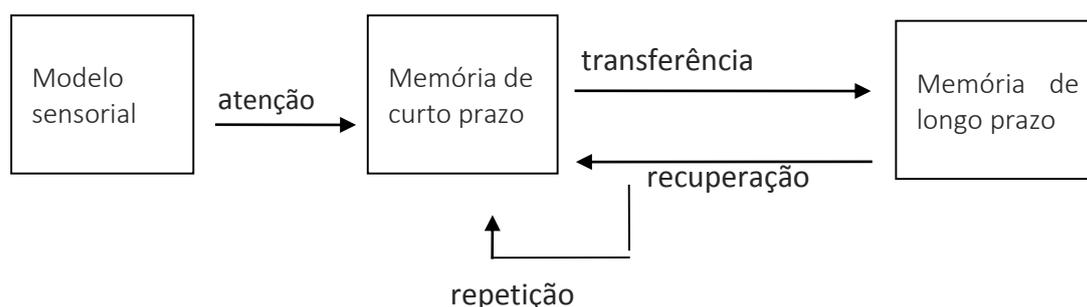
Para Lévy (1993, p. 22) “[...] diversos sistemas de registro e de transmissão (tradução oral, escrita, registro audiovisual, redes digitais) constroem ritmos, velocidades ou qualidades de história diferentes. Cada novo agenciamento, cada “máquina” tecnossocial acrescenta um espaço-tempo, uma cartografia especial [...]”

Nesse contexto, a informação é passada de forma fluida, uma vez que não há uma linearidade, nem uma sequência pré-estabelecida na sua apresentação. A informação disponibilizada de forma digital tem características próprias e são localizadas por meio de *links* ou caminhos, delimitados e percorridos pelo próprio usuário, que podem levá-lo na localização da informação desejada, possibilitando a construção de seu conhecimento.

Segundo Levy (1996, p. 43) o suporte digital nos permite novos tipos de leituras (e de escritas) coletivas, formando um *continuum* variado, que se estende entre a leitura individual de um texto preciso e a navegação em redes digitais, no interior das quais um grande número de pessoas anota, aumenta, conecta os textos uns aos outros por meio de ligações hipertextuais.

Quando nos referimos ao sistema de memória humana, Foster (2011, p. 31) defende que, para ser eficiente, “[...] precisa desempenhar bem três funções: 1. *codificar* (isto é, receber ou adquirir) informações; 2. *armazenar* ou reter essas informações de maneira fiel e, no caso da memória de longo prazo, durante um grande período de tempo; 3. *recuperar* ou acessar as informações armazenadas.”

Quadro 1: Modelo Modal de Memória



Fonte: Atkinson e Shiffrin (1968) apud Foster (2011, p. 33)

Depósito Sensorial: parece operar abaixo do limite da consciência, recebendo informações dos sentidos e mantendo-os por cerca de um segundo enquanto nos decidimos ao que daremos atenção. Neste nível, o que decidimos ignorar é rapidamente perdido, não podendo ser recuperado.

Memória de Curto Prazo: nível no qual as informações são guardadas por alguns segundos, que tem capacidade para cerca de 7 itens. Como tem capacidade limitada, assim que está “cheia” a informação antiga é substituída por uma nova entrada.

Memória de Longo Prazo: é o nível onde as informações consideradas mais importantes ficam registradas, que parece ter capacidade quase ilimitada; são armazenadas principalmente de acordo com seu significado (FOSTER, 2011).

Além disso, outra distinção defendida por pesquisadores que estudam a memória são as memórias explícita e implícita. A primeira é definida como “aquela que envolve o conhecimento consciente, no momento da lembrança, da informação, experiência ou situação que está sendo lembrada.” A segunda “refere-se à influência do comportamento, sentimentos

e pensamentos resultante de uma experiência anterior, mas que se manifesta sem a recordação consciente dos eventos originais.” (FOSTER, 2011, p. 48).

Lieury (1997, p. 18), em seus estudos a respeito do cérebro, defende que ele apresenta uma complexidade tão grande, que não pode ser compreendido por pesquisadores pertencentes a somente uma especialidade, mas sim, deve envolver diferentes disciplinas, abrangendo técnicas refinadas e de última geração. Aqui se inserem as Neurociências, sendo que a Psicologia faz parte desta especialidade, propondo modelos de funcionamento cerebrais, e psicológicos.

O mesmo autor descreve a estrutura cerebral como tendo três grandes estruturas especializadas no processamento das informações: “o **tálamo** é de certa forma o computador da percepção, os **corpos estriados** organizam e comandam os movimentos com o cerebelo, ao passo que o **hipotálamo** conduz nossa vida vegetativa” (LIEURY, 1997, p. 20, grifo nosso).

Não queremos aqui, nos aprofundar no assunto, mas sim apresentar a complexidade do funcionamento cerebral humano. Dessa forma, com a existência de tal estrutura, na qual estão presentes o tálamo, os corpos estriados e o hipotálamo, a memória se divide em duas: declarativa e procedimental. A primeira está voltada à memória no sentido corrente do termo, possibilitando a rememoração e o reconhecimento de palavras, imagens etc., estando presente aqui, o hipotálamo. A segunda é a parte inconsciente, que permite as aprendizagens perceptivas e motoras, que dão sustentação aos nossos automatismos, como andar e dirigir. Neste caso, é imprescindível a presença dos corpos estriados (LIEURY, 1997, p. 29).

Neste momento, se faz uma importante distinção: a memória declarativa está relacionada à parte consciente do homem, quando ele atua de forma pensada; a memória procedimental, à parte inconsciente, quando a atuação é realizada de forma automática, ou seja, a aprendizagem já ocorreu, e o indivíduo não precisará pensar muito para realizar uma ação.

Nessa perspectiva, o fato da memória humana não conseguir registrar com exatidão toda informação e conhecimento constituídos, o uso da escrita possibilita o registro de parte desse conteúdo, sendo que outra parte será perdida, esquecida. Deixará de fazer parte da memória daquele indivíduo ou sociedade. Porém, a memória aparece não somente como um mecanismo que copia informação e guarda-a em nossa cabeça; ela também possibilita a recuperação dessa informação e combina-a para formar novos pensamentos (FENTRESS; WICKHAM, 2003, p. 34). Este processo de combinação e recuperação de informações somente o ser humano possui, e que foi descrito anteriormente, por Lieury, quando apresenta a estrutura cerebral do homem.

Assim sendo, os terminais sensoriais vão lhe possibilitar tomar contato com sensações que lhe transmitirão informações, captadas pelo meio; e princípios e regras que permitem continuamente (como defende Piaget no seu princípio de continuidade funcional) a organização do seu conhecimento, através de suas estruturas cognitivas (estabelecidas biologicamente).

Muitas das dificuldades clássicas dos tratamentos filosóficos e psicológicos da memória surgem da intenção de conciliar os 2 aspectos acima citados, ou seja, a memória como um mecanismo de recuperação de informação e também de combinação, para formar novas ideias.

Dessa forma, Lévy (1993, p. 78) defende que a memória humana não pode ser comparada a um equipamento de armazenamento e recuperação fiel de informações. Além disso, a Psicologia Cognitiva contemporânea defende que não temos apenas uma memória, e sim várias, com sua estrutura funcionando de forma distinta. Ou seja, a memória de curto prazo (ou memória de trabalho) estaria voltada a atenção; e a memória de longo prazo estaria relacionada a uma única e imensa rede associativa, no qual os elementos diferenciariam em relação ao conteúdo informacional, e também quanto à força e número das associações por eles realizadas.

Para este autor, a memória humana possibilita o armazenamento e recuperação de informações, porém, não de forma exata, assim como não pode ser comparada a um sistema baseado em tecnologia, visto que podem ocorrer algumas falhas neste processo de armazenamento e recuperação pelo fato de o cérebro humano ter seu funcionamento de forma complexa. Além disso, o homem possui diferentes formas de memória: auditiva, visual, sensorial, emocional, etc., estudadas pela Psicologia e pela Neurociência.

Fentress e Wickham (2003, p. 23) defendem que a memória está dividida em dois segmentos: uma parte objetiva que serve como repositório de fatos, podendo ser guardados em lugares externos, ou seja, podem ser externalizados e registrados; e uma parte subjetiva, que inclui informações e sentimentos que fazem parte integral de todos nós, localizados internamente. Os autores defendem que a parte objetiva da memória é passiva, visto que apenas guarda conteúdo/informação. Já a parte subjetiva é mais ativa, pois passa pelo processo de experimentação e análise de consciência.

O que se observa com o contexto defendido pelos autores, é que a parte objetiva da memória depende da parte subjetiva e vice-versa, visto que o processo subjetivo gera o conhecimento que será registrado pela parte objetiva da memória.

A memória objetiva é o melhor veículo para a transmissão da informação; é o aspecto de nossa memória que os demais podem contar com maior facilidade. Porém, essa distinção nada tem a ver com sua estrutura, visto que é um fato social. Assim posto, o que surge na articulação não é a parte objetiva da memória, senão seu aspecto social (FENTRESS; WICKHAM, 2003, p. 25).

Três grandes transformações ocorreram e modificaram as tecnologias de mídia de massa nos tempos modernos: 1. século XIX - introdução das impressoras a vapor e do papel de jornal mais barato; 2. Introdução da transmissão por ondas eletromagnéticas - o rádio em 1920 e a televisão em 1939; 3. mídia de massa - transição para a produção, armazenagem e distribuição de informação e entretenimento estruturadas em computadores (DIZARD JUNIOR, 2000).

Esta terceira transformação nos leva aos dias atuais, pois é o mundo dos computadores multimídias, *compactdiscs*, bancos de dados portáteis, redes nacionais de fibras óticas, mensagens enviadas por fax de última geração, páginas de Web e outros serviços que não existiam há vinte anos (DIZARD JUNIOR, 2000).

Mentes e máquinas estão se integrando e alterando profundamente os comportamentos sociais, culturais, econômicos da sociedade. Portanto é plausível inferir que as mídias digitais interferem no fazer humano, na memória e no compartilhamento da informação.

4 METODOLOGIA

Este trabalho teve uma abordagem qualitativa, que segundo Flick (2009, p. 25): “[...] não se baseia em um conceito teórico e metodológico unificado. [...]. Os pontos de vista subjetivos constituem um primeiro ponto de partida [...]”, sendo aquela que objetiva gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista.

Como metodologia de pesquisa, de cunho teórico e de natureza básica, foi utilizada a pesquisa bibliográfica, que segundo Santos (2005), é feita com base em documentos já elaborados, tais como livros, dicionários, enciclopédias, periódicos, jornais e revistas, além de publicações como comunicação e artigos científicos, resenha e ensaios críticos.

Complementando na concepção de Cerro, Bervian e Silva (2007, p. 60) a pesquisa bibliográfica “[...] procura explicar um problema a partir de referências teóricas [...] busca-se conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado sobre determinado assunto, tema ou problema.”

Abordando a pesquisa bibliográfica, Witter (1990, p. 24) afirma ainda que: “[...] o pesquisador deve especificar a fonte, os parâmetros temporais, o marco inicial e o final, a

periodicidade e a continuidade do suporte informacional que constitui o objeto da pesquisa [...]” Ele também deve delimitar os parâmetros da pesquisa para não estendê-la.

Para Santos (2005, p.92), a pesquisa bibliográfica “tem como instrumento essencial a habilidade de leitura [...] a capacidade de extrair informações a partir de textos escritos.”

Segundo Gil (2009), a leitura que se faz na pesquisa bibliográfica deve servir aos seguintes objetivos: identificar as informações e os dados constantes do material impresso; estabelecer relações entre as informações e dados obtidos com o problema proposto; analisar a consistência das informações e dados apresentados pelos autores.

Para o presente trabalho foram pesquisados os termos Mídias Digitais, Virtual e Memória Humana em periódicos e livros. A discussão ainda está em andamento, visto que faz parte do projeto de pesquisa “A memória e a constituição de bases de conhecimento nos ambientes institucionais”. O levantamento dos termos apresentados e discutidos permitirá uma melhor compreensão dos conceitos utilizados pelas várias áreas do conhecimento científico, propiciando um enriquecimento no embasamento teórico da pesquisa em questão.

Nesta etapa da pesquisa, foram consultados livros e artigos científicos referentes ao tema da pesquisa propondo assim uma análise de diversos conceitos, uma vez que este tipo de pesquisa permite ao pesquisador uma cobertura ampla do contexto abordado, auxiliando também na investigação histórica que será trabalhada.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ambiente *Web* modificou a maneira das pessoas realizarem as leituras, visto que os recursos disponíveis determinam novas formas de mediação da leitura como, por exemplo, o hipertexto. A leitura deixou de ser apenas linear, ela agora é dinâmica. Pode-se ir de uma página à outra, somente com um clique, os *links* possibilitam uma navegação dinâmica e não linear. Esse aspecto pode tornar a leitura mais prazerosa ou ao contrário, pode ocorrer perda de informação, bem como provocar uma sensação de ansiedade informacional, no que tange a quantidade de informações disponíveis.

Quando falamos em mídias digitais, falamos de um conjunto de veículos e aparelhos de comunicação baseados em tecnologias que permitem a acumulação, transmissão ou comunicação do conhecimento, uma vez que, a tecnologia digital coloca à nossa disposição diferentes ferramentas interativas que na tela do computador mostram objetos dinâmicos e manipuláveis.

Muitos são os desafios à memória na era digital, onde o volume de informações a serem compartilhados e mediados é descomunal. Cabe ao ser humano prever o impacto dessa dinâmica de informações e conhecimentos acelerados no fazer humano visto que a memória é composta de lembranças e esquecimentos.

Quando falamos de memória na era digital estamos falando basicamente destas provocações, perturbações e desafios à humanidade, uma vez que o grande volume de informação pode ter interpretações ou usos “malignos ou benignos”.

Para Buckland (1991) a informação se destaca como processo; como conhecimento e como coisa e podemos deduzir que quando falamos do impacto das mídias digitais no fazer humano, a memória na era digital pode ser entendida como recurso, processo ou produto.

Falar de memória suscita muitos caminhos e quando falamos de memória na era digital a mesma está pautada na coletividade, podendo ser vista como resultado de fatores sociais, econômicos e políticos, pois é pela memória que se puxam as conexões.

Nossa ecologia hoje é baseada em recursos tecnológicos e mídias digitais; o virtual fazendo parte da nossa ciência que tem na informação e no conhecimento objetos de estudo e sabemos que a forma como nossa memória é usada, evolui ou não, constantemente é modificada, portanto é fundamental pensar o papel da memória neste contexto e na era digital, pois ela é um desafio às humanidades e aos estudos da informação e do conhecimento

A tecnologia digital coloca à nossa disposição diferentes ferramentas interativas que na tela do computador mostram objetos dinâmicos e manipuláveis e a convergência digital é caracterizada pela difusão, aprofundamento e utilização da tecnologia de informação em ambientes de crescente interconexão, propiciados pelo desenvolvimento e propagação da internet.

O diálogo entre sociedade e tecnologia, que sempre existiu na história do homem, hoje se faz notadamente mais difuso, e na era digital a informação é componente intrínseco de quase tudo, portanto, é evidente e importante compreender os processos pelos quais a informação se transforma em percepção, conhecimento e ação (CHOO, 2011).

A cultura é o resultado da atividade humana, o que implica um sistema simbólico com o qual se representam as crenças, costumes, valores, ajudando ao mesmo tempo com a criação de produtos e ideia-produtos (entendendo que por cultura pode se entender o conjunto de conhecimentos, normas, crenças e valores, que todas em conjunto podem se qualificar de ideia-produtos).

Com o novo conceito de cultura digital ou ciber-cultura, com a qual se pode acessar a qualquer tipo de documentos (dados pelos mesmos usuários) que põe disponível para aos outros usuários da web os saberes de culturas de outras etapas da história, sem a necessidade de ter uma movimentação física, já que o formato virtual do ciberespaço o permite, surgindo, compartilhando e aprendendo saberes novos relacionados com a tecnologia digital, o que tem como característica principal, o trabalho colaborativo.

IMPACTS OF DIGITAL MEDIA AND THE HUMAN MAKING: IN FOCUS THE MEMORY

Abstract: Currently minds and machines are integrated, and digital media allow us to experience interfering with human activity and memory. The ecology of these media forms an environment of semantic and cognitive technologies that leads us to understand the properties and behavior information. When we talk about digital media, we talk about a set of vehicles and communication devices based on technologies that enable the accumulation, transmission or communication of knowledge. The aim of this paper is to discuss, theoretically, such as digital media have changed the human activity, focusing on memory. The work is of theoretical nature, using the literature as a research method. The main result, it is clear that the memory can be considered a precursor of these technologies and many are the challenges to memory in the digital age since it is made up of memories and forgetfulness.

Keywords: *Digital Media. Virtual. Human Memory.*

REFERÊNCIAS

BUCKLAND, M. K. Information as thing. **Journal of the American Society for Information Science**, v. 42, n.5, p. 351-360, 1991.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005. v. 1.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A.; SILVA, R. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson, 2007.

CHOO, C. W. **A organização do conhecimento**: como as organizações usam a informação para criar significado, construir conhecimento e tomar decisões. São Paulo: SENAC, 2006. 425p.

Biblionline, João Pessoa, v. 11, n. 2, p.19– 30, 2015

CRIPPA, G. Memória: geografias culturais entre história e ciência da informação. In: MURGUIA MARANON, E. I. (org.). **Memória: um lugar de diálogo para arquivos, bibliotecas e museus**. São Carlos: Compacta, 2010. p. 79-110.

DIZARD JUNIOR, W. **A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação**. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000. 324 p.

FENTRESS, J.; WICKHAM, C. **Memoria social**. Madrid: Cátedra, 2003. 262p.

FOSTER, J. K. **Memória**. Porto Alegre: L&PM, 2011. 153p.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2009. 175 p.

GUTIÉRREZ VALENCIA, A. E-reading, la nueva revolución de la lectura: del texto impreso al ciber-texto". **Revista Digital Universitária** v. 7, n. 5, 2006. Disponível em: <http://www.revista.unam.mx/vol.7/num5/art42/may_art42.pdf>. Acesso em: 10 set. 2015.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

LEÃO, L. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 2005. 158p.

LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: ed. 34, 1996. 160 p. (Coleção TRANS).

_____. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. 208p.

LIEURY, A. **A memória: do cérebro à escola**. São Paulo: Ática, 1997. 111p.

MCGARRY, K. **O contexto dinâmico da informação: uma análise introdutória**. Brasília: Briquet de Lemos, 1999. 206p.

MARIZ, A. C. A. **A informação na internet: arquivos públicos brasileiros**. Rio de Janeiro: FGV, 2012. p. 17-32

MATOS, M. T. N. B. **Memória institucional e gestão universitária no Brasil: o caso da Universidade Federal da Bahia**. 2004. 184f. Tese (doutorado) – Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação – Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2004.

MORIN, E. **O método 3: o conhecimento do conhecimento**. Porto Alegre: Sulina, 1999. 287p.

SANTOS, I. E. dos. **Manual de métodos e técnicas de pesquisa científica**. 5.ed. Rev., ampl. e atual. Niterói [RJ]: Ímpetus, 2005.

TENÓRIO, R. M. **Cérebros e computadores: a complementaridade analógico-digital na informática e na educação**. 4. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2003. (Coleção Ensaios Transversais).

TOUTAIN, L. M. B. Biblioteca digital: definição de termos. In: MARCONDES, C. H. et al. **Bibliotecas digitais: saberes e práticas**. 2. ed. Salvador: EDUFBA; Brasília: IBICT, 2006. 336p.

WITTER, G. P. Pesquisa bibliográfica, pesquisa documental e busca de informação. **Estudos de Psicologia**, v. 7, n. 1, p.5-30, jan./jul. 1990.