

Desmurget, M. (2021). *A fábrica de cretinos digitais: O perigo dos ecrãs para os nossos filhos* (1.^a Ed.). Contraponto.

Michel Desmurget, o autor da obra em análise, é doutorado em Neurociências. Trabalhou em diversas universidades, incluindo no MIT, tendo-se estabelecido no Instituto de Ciências Cognitivas Marc Jeannerod, da Universidade de Lyon. Diretor de Investigação, desde 2011, no Instituto Nacional de Saúde e Pesquisa Médica (INSERM), em França, tem uma ampla atividade científica que se debruça, sobretudo, no impacto de diversos meios de comunicação na saúde humana, com especial ênfase na infância e na adolescência.

A obra, *A fábrica de cretinos digitais – Os perigos dos ecrãs para os nossos filhos*, é constituída por um prefácio, um prólogo e está dividida em três partes, terminando com um epílogo e notas. A primeira parte da obra denomina-se “Em quem acreditar”; a segunda, “Usos – Um incrível frenesim de ecrãs recreativos”, e a terceira, “Impactos – Crónicas de um desgaste anunciado”. Esta, por sua vez, é constituída por quatro partes: um preâmbulo, “Impactos múltiplos e intrincados”, seguida pelo capítulo “Sucesso Escolar, um poderoso preconceito”, por “Desenvolvimento, Um ambiente prejudicial” e, finalmente, pelo último capítulo, “Saúde, Uma agressão silenciosa.”

O prefácio da edição portuguesa é da responsabilidade de Carlos Neto, um reputado professor catedrático e investigador da Faculdade de Motricidade Humana (Universidade de Lisboa), nos domínios da motricidade infantil do jogo, para além de ser uma presença habitual na comunicação social, no âmbito da sua intervenção social em torno de temas que se prendem com a ligação que deve ser estabelecida, no seu entender, entre as crianças e a Natureza. No prefácio, Carlos Neto elogia a capacidade e qualidade da reflexão do autor da obra, pela forma como explora a complexidade dos efeitos da exposição excessiva do corpo aos ecrãs (dispositivos digitais), demonstrando o carácter multifatorial das variáveis em jogo. Segundo Carlos Neto, a principal questão a merecer atenção prende-se com o facto de crianças e jovens acederem e usarem os dispositivos digitais sem controlo dos adultos, o que condiciona seriamente uma educação mais atenta e saudável. É, segundo ele, uma verdadeira “hecatombe morfológica, muscular, mental e social que tem vindo a afetar a cultura do corpo” (p. 10), o que contribui para a criação de “analfabetos motores” (p. 11).

Destaca, por outro lado, o facto do autor não se considerar *tecnofóbico*, embora tenha afirmado numa entrevista que “os jovens de hoje são a primeira geração da história com um QI inferior ao dos pais” (idem), a que não é alheio a pouca qualidade das interações familiares, bem como o pouco tempo dispensado a atividades mais ricas, como a leitura, arte, música, entre outras. Carlos Neto questiona o nível de conhecimento desta situação por parte dos pais, associando a profundidade do

esclarecimento destes ao seu nível de formação, estrato social e contexto de vida. Critica a indústria digital pela informação enganosa e tendenciosa que disponibiliza e defende a importância de não existirem ecrãs na vida das crianças antes dos seis anos. Termina o prefácio recomendando vivamente o livro a todos os pais e especialistas sobre a infância, considerando a obra de grande rigor e pertinência.

No prólogo, “Em quem acreditar?”, Desmurget avança, desde logo, com o anúncio do número astronómico de horas de consumo recreativo do digital pelas crianças e jovens. Esta assustadora realidade parece não assustar peritos, médicos e académicos, segundo o autor. Esta era dos *digital natives*, parece mais bem equipada, com um cérebro diferente, “mais veloz, recreativo, mais apto para o trabalho colaborativo” (p.18), afirma ironicamente. Estas são afirmações que estão longe de serem unânimes, sobretudo no que toca aos efeitos do digital no desenvolvimento dos jovens. Segundo Desmurget, esta é exatamente a questão que pretende esclarecer e debater no livro – “constituirá a atual *revolução digital* uma oportunidade para os nossos descendentes ou um triste mecanismo de produção de imbecis?” (p. 20).

A obra está organizada em três grandes partes que procuram responder à questão levantada, sendo que a primeira incide no conceito fundador de *digital natives*, a segunda analisa profundamente a natureza da utilização do digital por parte dos jovens e, na terceira parte, é abordado criticamente o impacto desta utilização.

A primeira parte do livro, procura abordar o “mito urbano” (p. 27) em que acabou por se tornar o conceito de *digital natives*, afirmando que habitualmente se associam a estes *nativos* três traços característicos: o *zapping*, a impaciência e o coletivo. Afirma, ainda, que a “verborreia” (p. 29) relativamente a estes jovens se centra essencialmente em três premissas que, sucintamente, se podem explicar da seguinte forma: a grande diferença desta geração face à anterior, muito devido à presença dos ecrãs; o duvidoso conhecimento especializado que estes terão das ferramentas digitais; a imperiosa necessidade do sistema escolar se adaptar a esta realidade para manter a sua eficácia e credibilidade. Desmurget responde a estas premissas afirmando que os *digital natives* não existem (p. 46). No entanto, este “disparate” (p. 47) persiste, segundo o autor, e parece contribuir para as políticas públicas na área da educação. Esta persistência serve os pais (que parecem acreditar que os seus filhos são verdadeiros génios digitais) e, na escola, a indústria que se tornou responsável pela digitalização do sistema.

A segunda parte, “Usos – um incrível frenesim de ecrãs recreativos”, coloca três questões complementares: “O quê, quanto tempo e quem?” (p. 51). Desmurget não nega o progresso associado ao digital, no entanto afirma que aquele dependerá sempre do critério da sua utilização. Analisa longamente o tempo despendido e o recomendável na utilização dos meios digitais por parte das crianças e jovens, relacionando com as características socioeconómicas dos seus contextos familiares. Em suma,

afirma, nesta parte, a evidência do “monumental” (p. 85) tempo que os jovens dedicam a atividades digitais, recusando a inevitabilidade deste comportamento, afirmando que é reversível, que pode ser combatido, apesar da insistência de diversas empresas publicitárias que clamam o contrário. Apela a que este combate seja desenvolvido de forma inteligente pelas famílias e pela escola, através de argumentos consistentes e não através de medidas autoritárias. Importa, enfim, demonstrar que “os ecrãs reduzem a inteligência e perturbam o desenvolvimento do cérebro” (p. 85). Insiste na gravidade da situação atual, destacando que se trata, em média diária, de quase três horas de consumo de fluxos audiovisuais, por parte de crianças dos 2 aos 4 anos. Por seu turno, os mais velhos passam horas a expor-se nas redes sociais, a jogar videojogos, a conversar online, algo irrecuperável ao nível da plasticidade cerebral, própria da infância e da adolescência.

A terceira parte, “Impactos – crónicas de um desastre anunciado”, sugere diversas questões que se prendem com a verdadeira realidade dos *digital natives*, numa tentativa de analisar o efetivo impacto dos ecrãs no comportamento e no desenvolvimento da criança. Defende que o estudo e a análise desta problemática enfrenta dois grandes obstáculos epistemológicos: a diversidade dos domínios em causa e a complexidade dos mecanismos de ação. Na verdade, a questão do impacto da tecnologia digital na saúde e no desenvolvimento dos jovens está longe de ser trivial e é de particular complexidade, segundo o autor. Neste contexto, diferentes questões são abordadas de forma mais profunda, procurando um balanço global e uma avaliação dos seguintes campos: o sucesso escolar; o desenvolvimento (cognitivo e emocional); a saúde somática (do sedentarismo à obesidade, incluindo a violência e as questões do comportamento de risco).

Quanto ao sucesso escolar, Desmurget associa-o a um poderoso preconceito, afirmando que “ecrãs pessoais e resultados escolares não são um boa dupla” (p. 95), e adverte que será a utilização alienante que ganhará. Procura, por outro lado, desconstruir a ideia de que “o entretenimento digital não afeta o desempenho escolar” (p. 112), referindo os perigos das campanhas publicitárias que, pelo seu mediatismo, escondem os reais perigos deste consumo digital por parte das crianças em idade escolar. Neste sentido, o autor, a título de exemplo, evoca as leituras enviesadas que foram feitas, nomeadamente, do Relatório PISA, publicado pela OCDE, em 2015, no qual não era estabelecida qualquer relação favorável entre desempenho escolar e consumo de videojogos, ao contrário do que a comunicação social declarou na altura. Pelo contrário, o efeito negativo dos jogos *online* é observado, independentemente da frequência de utilização. Por outro lado, nas escolas promove-se um “maravilhoso mundo do digital” (p. 127), ironiza. Distingue entre aprender *sobre* o digital de aprender *através* do digital, dando vários exemplos, procurando enfatizar a virtude do digital na facilitação do trabalho dos alunos,

ainda que neste processo seja cedida à *máquina* uma parte importante de atividades cognitivas e os custos que esta prática tem na organização, na estruturação e na conexão dos neurónios. Ou seja, em conclusão, a tecnologia pode otimizar um ensino de excelente qualidade (...), mas nunca poderá compensar um ensino deficiente” (p. 134). Desmurget apresenta vários exemplos da importância do papel do professor, bem como da necessidade da sua presença em contexto de aprendizagem, mobilizando nomeadamente o exemplo dos MOOC (Massive Open Online Courses), onde afirma, sarcasticamente, ser “necessário enfeitá-los com sólidas virtudes pedagógicas” (p. 143). Por outro lado, afirma que estes instrumentos reforçam desigualdades sociais, ao favorecer os estudantes mais privilegiados. Enfim, o que estará em causa para Desmurget é essencialmente o potencial didático da Internet, pois se esta contempla muito do conhecimento do mundo, ela também inclui muito do conhecimento pouco preciso, inventado e nem sempre fiável. Em conclusão, o autor aborda neste capítulo essencialmente duas questões nucleares: os ecrãs em casa, referindo as suas consequências ao nível do rendimento escolar dos estudantes e, por outro lado, os ecrãs para uso escolar, já que também aqui a literatura científica demonstra que quanto mais se investe em TIC (tecnologias de informação e comunicação) mais o desempenho dos alunos diminui.

Quanto ao *Desenvolvimento* (p. 153), Desmurget recorre ao anteriormente afirmado para destacar a relação que existe entre a utilização de ecrãs e os problemas ao nível do rendimento escolar. Enfatiza as consequências também ao nível da limitação das relações humanas, bem como da linguagem, quer inicialmente no contexto familiar, quer mais tarde na escola. Nada substitui um ser humano, e “não é a mesma coisa um humano *em vídeo* e um *em carne e osso*” (p. 155), afirma. Destaca-se, neste contexto, a importância da leitura e dos livros, em comparação com o espaço da oralidade, já que é aquela que é mais rica e estimulante. Critica, paralelamente, a ideia comumente aceite de que os videojogos promovem uma atenção visual otimizada, bem como a questão do desenvolvimento da criatividade, da atenção e da concentração dos jogadores, fruto dos consumo de jogos *online*. Em conclusão, Desmurget afirma que os ecrãs minam três pilares do desenvolvimento infantil (p. 211): a interação humana, a linguagem e a concentração.

Finalmente, no capítulo dedicado à *Saúde*, o autor refere desde logo os avisos da comunidade científica relativamente à verdadeira questão de saúde pública em que se tornaram os dispositivos eletrónicos. Neste contexto, identifica as importantes questões associadas às perturbações do sono, bem como a um estilo de vida sedentário, salientando as graves consequências para a saúde dos indivíduos. Salienta, paralelamente, que também os conteúdos vertidos pelos ecrãs recreativos têm consequências nocivas para a saúde, nomeadamente para a memória e para o comportamento, sendo que são focadas as representações inconscientes e os estereótipos construídos neste

contexto. A outro nível, Desmurget apresenta as consequências nefastas do excessivo consumo de tabaco e do álcool, apresentando esta questão associada aos fenómenos de marketing e à indústria, bem como ao impacto de campanhas publicitárias junto de crianças e jovens. O mesmo acontece com o problema da obesidade e com a questão do peso normativo dos conteúdos audiovisuais. A outro nível, o autor aborda ainda as alterações que se verificaram ao nível da violência e das representações sexuais: a aparente normalidade de cenas explícitas de carácter sexual e/ou violentas constitui um inegável problema, sendo que as mesmas são muitas vezes apresentadas de uma forma bastante casual. Em suma, a investigação mostra que os “conteúdos audiovisuais e digitais são poderosos prescritores de normas sociais” (p. 261). No mundo digital a violência é uma presença constante e parece ser valorizada positivamente, sendo associada a poder, dinheiro e, no caso dos homens, a sinal de virilidade. Esta questão, bem como os seus efeitos tem sido subestimada, tanto a curto como a longo prazo, segundo Desmurget. Em conclusão, recorda o impacto muito negativo dos ecrãs na saúde das crianças e jovens, nomeadamente ao nível do sono, no sedentarismo e no chamado conteúdo de risco, sendo que nenhum suporte digital é poupado.

Finalmente, no *Epílogo* “Um cérebro muito antigo para um novo mundo corajoso” (p. 291), o autor partilha de forma intimista o processo de leitura da investigação e a sua consternação e preocupação com a informação recolhida. Refere que o “que estamos a fazer aos nossos filhos é indesculpável” (p. 291), num verdadeiro processo de “descerebração”, em prol do lucro, recordando o cenário distópico do “Admirável Mundo Novo, de Huxley” (p. 292). Neste epílogo, o autor concretiza diferentes recomendações para os pais, tendo como base a tomada de consciência e a necessidade de ação, nomeadamente no que concerne à atitude e ao tempo máximo que deverá ser despendido junto aos ecrãs, ou à ausência destes no quarto, à filtragem de conteúdos que não permita o acesso a conteúdos impróprios ou, ainda, à necessária focagem dos jovens num só ecrã de cada vez.

A obra não revela uma especial preocupação com um hermetismo científico, tendo o mérito de ser particularmente pedagógica e didática junto do grande público. Desmurget mobiliza o seu profundo conhecimento da investigação científica e põe-no ao serviço de todos, em particular de pais e agentes educativos. Preocupa-o o despertar das consciências, num contexto de globalização acelerada, onde a tecnologia ocupa um lugar determinante e ubíquo, onde o tempo das Pessoas (e para as Pessoas), se tornou um bem inestimável e raro. Aceder a esse tempo, bem como à sua gestão racional, tem constituído um desafio para as sociedades contemporâneas e, também aqui, a Escola e as famílias têm uma responsabilidade inequívoca. Esta é uma realidade complexa, onde a aparente proximidade virtual dos indivíduos parece entrar em colisão com o crescente afastamento da Pessoa face ao seu semelhante. Importa, pois, neste contexto, uma focagem no indivíduo, no jovem, na qualidade da sua formação.

É urgente o estímulo ao posicionamento crítico e a uma literacia dos media – só assim se poderá combater muitos dos problemas atuais, não só das *fake news*, ou mesmo do *deep fake*, mas sobretudo da vivência cívica que se exige a membros responsáveis de uma sociedade contemporânea cosmopolita.

Fernanda Candeias

Mestrado Ciência Cognitiva e Educação,
Faculdade de Ciências Sociais, Educação e Administração,
Universidade Lusófona
Email: fcandeias1@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-0177-1750>

Correspondência

Fernanda Candeias
Centro de Estudos Interdisciplinares
em Educação e Desenvolvimento, Edifício U
Av. Mal. Craveiro Lopes 2A, 1700-284 Lisboa

Data de submissão: agosto 2023

Data de avaliação: julho 2024

Data de publicação: dezembro 2024