

24. Fondo Nacional de las Artes. "Catálogo de la primera exposición representativa de artesanías argentinas". Buenos Aires. FNA. 1989.

**Elba Expósito.** Master en Turismo Cultural (UP). Post grado en Turismo y Patrimonio (OEA). Licenciada en Gestión Educativa. Profesora Superior en Geografía. Post grado en Geología y Paleontología.

## A visualidade dos jogos virtuais como fomentadoras de um imaginário tecnológico

Mônica Lima de Faria

Nos últimos tempos, as novas tecnologias de comunicação vêm crescendo assustadoramente, tanto em termos de inovações tecnológicas quanto em número de usuários destas novas tecnologias (Wolton, 2003). Os aparatos tecnológicos vêm cada vez mais ganhando espaço no cotidiano das pessoas, sendo assim, o mundo digital e virtual também participam dessa aproximação. De acordo com Muniz Sodré:

A passagem da comunicação de massa às novas possibilidades técnicas não significa a extinção da mídia tradicional, mas a coexistência e mesmo a integração da esfera do atual (trabalhado na esfera pública por jornais, rádios, televisão, etc.) com a do ciberespaço, onde são proeminentes as tecnologias digitalizadas do virtual. Na verdade, estamos ingressando no que Salaun chama de uma nova "geração" do audiovisual. A realidade virtual é o avatar da evolução técnica das máquinas audiovisuais (Sodré, 2002:78,79).

Com o advento da internet, as comunicações tornam-se mais rápidas e generalizadas, havendo uma maior distribuição de informações, porém sem controle ou "filtragem" daquilo que é disseminado.

Este artigo apresenta os jogos virtuais eletrônicos como um meio de comunicação proeminente no mundo contemporâneo. Nestes jogos, as imagens têm um papel muito importante, pois mediam a relação entre os jogadores/usuários e entre os jogadores e máquina, o que acaba por gerar um imaginário próprio, causando até o surgimento de um novo tipo de humano, homem e máquina: um meta-humano.

O jogo, segundo Rosário (2003: 159), é um "procedimento comunicativo capaz de engendrar estratégias discursivas e trocas simbólicas (...)". Os jogos virtuais considerados neste projeto são os eletrônicos. Segundo Levis (1997), os *videogames* são o primeiro meio de comunicação de massa nascido na era da informática, e, como diz na capa de sua obra *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, a indústria do *videogame* é a mais próspera do sistema audiovisual. Os jogos virtuais, no caso os eletrônicos, são caracterizados pela interação através de uma interface, um meio, ou uma plataforma mediadora não atual, pela qual os jogadores podem interagir. Negroponte (1995), ao falar das origens das interfaces

multímulo, ou seja, com várias funções sensoriais, comenta:

[...] a melhor interface seria aquela que dispusesse de canais diversos e concorrentes de comunicação, mediante os quais o usuário pudesse expressar sua intenção a partir de uma série de aparatos sensoriais diferentes (os dele e os da máquina). Ou, igualmente importante: um canal de comunicação forneceria a informação falante no outro. [...] Meu sonho em termos de interface é que os computadores se pareçam mais com seres humanos (Negroponte, 1995:97 e 100).

Sabe-se que hoje as interfaces digitais, inclusive as dos jogos virtuais eletrônicos contemplam as expectativas apontadas por Negroponte (1995), e ainda oferecem a possibilidade de interação. A interatividade de um sistema de jogos virtuais eletrônicos "é maior quantas maiores possibilidades ofereça ao usuário de incidir de maneira direta no desenvolvimento da mensagem" (Levis, 1997:37).

O desenvolvimento da mensagem de um jogo eletrônico, podendo ter uma ou mais possibilidades de resultados/objetivos a serem atingidos, permitem a improvisação, a interpretação e escolha de caminhos possíveis para se chegar ao objetivo, e é nesse sentido que se torna uma atividade lúdica de aprendizagem e descontração, uma característica inerente aos jogos eletrônicos.

De acordo com Levis, um *videogame* é um software informático que reproduz em uma interface um jogo cujas regras foram previamente programadas (Levis, 1997: 27). Então é importante observar, que para caracterizar um jogo não virtual, como um eletrônico virtual, é necessário que existam regras pré-estabelecidas e programadas, e também um objetivo a ser alcançado. Indo ao encontro da afirmação de Levis (1997) sobre o poder da indústria dos jogos eletrônicos, Negroponte (1995) já comentava:

Os projetistas independentes de jogos têm, hoje, de perceber que seus produtos vão provavelmente se tornar *best-sellers*, se projetados para uma plataforma de uso geral (...). Por esse motivo, a computação gráfica dos PCs vai se desenvolver com rapidez rumo àquilo que vemos nos mais avançados *videogames* (Negroponte, 1995:113).

Já se sabe que Negroponte (1995) estava certo, tendo em vista a inúmera gama de produtos encontrados hoje. Dentre os jogos virtuais podem ser encaixados vários tipos de jogos, desde os RPGs interpretativos, jogos de *videogame*, jogos de computador *-online* ou não-, entre outros. Neste artigo, como já comentado, serão consi-

derados aqueles eletrônicos, incluindo os videogames e MMOs, dentro da categoria de RPG. RPGs –Role Playing Games– são jogos de interpretação, para Cook, Tweet & Williams:

A ação do RPG acontece na imaginação dos jogadores. Como atores em um filme, os jogadores, algumas vezes falam como se fossem seus personagens ou como se os outros jogadores fossem personagens. Essas regras adotam essa postura casual, usando ‘você’ para se referir a ‘seu personagem’. Porém, na verdade, você não é mais seu personagem do que quando joga com a peça rei no xadrez. Do mesmo modo, o mundo indicado por essas regras é um mundo imaginário (Cook, Tweet, Williams, 2002:6).

Ainda sobre os RPGs, Morris & Hartas (2004) explicam:

A idéia do *roleplaying game* aparenta ser relativamente nova na história do entretenimento, pensando em sua primeira aparição em *Dungeons & Dragons* nos anos 70. Na verdade, essa foi uma formalização da antiga arte do ‘faz de conta’ que permeia a imaginação humana e deseja escapar da dureza da rotina diária. Foi apenas natural que isso saísse do papel e lápis para transformar-se no que se mostra ser a mais influente mídia de entretenimento do futuro, o jogo de computador (Morris, Hartas, 2004:7)<sup>1</sup>.

Entre os RPGs, existem várias plataformas, ou tipos de interfaces: os jogos de tabuleiro, como *Dungeons & Dragons* citado por Morris & Hartas (2004:7); os consoles de videogame, podendo ser caseiros (Atari, Nintendo, Playstation...) ou *arcade* (conhecidos popularmente como jogos de “flipperama”); e os jogos de computador, que também são *videogames*, podendo ser *online* ou não. A grande mudança está entre os *videogames* e os MMO<sup>2</sup>s –Massive Multiplayer Online– que diferenciam-se basicamente pelas plataformas de interface. Os RPGs de *videogame* apresentam histórias fechadas, nas quais o personagem do jogador interage com outros personagens máquinas, numa gama limitada de possibilidades. Já nos MMOs, ou MMORPG –Massive Multiplayer Online RPG– os personagens dos jogadores interagem com personagens máquinas e entre si, através de seus ciborgues ou *avatares*, uma vez que são jogos *online*, através da internet, ou em rede, possibilitando uma interação real entre os ciborgues virtuais.

Então, diferença básica entre *videogames* e MMOs, é que num se interage unicamente com a máquina, noutro a interação se dá com máquinas e homens/máquinas. Entendendo desta forma, os MMOs, bem como os jogos virtuais eletrônicos em geral, podem e são entendidos como um meio de comunicação, uma vez que sua interface, através das plataformas convencionais ou *online* permitem virtualmente a troca de informação entre jogadores, ou máquinas e jogadores, estabelecendo a comunicação no momento em que faz sentido aos usuários. Segundo Dominique Wolton,

[...] a internet não passa de um sistema automatizado de informação; de uma forma ou de outra, são os ho-

mens e as coletividades que integram esses fluxos de informações em suas comunicações. A informação é sempre um segmento, e somente a comunicação, com suas prodigiosas ambiguidades, lhe faz emergir um sentido (Wolton, 2004:149).

A comunicação através de meios virtuais cibernéticos é para Pierre Lévy um processo evolutivo pelo qual se passa agora, que caminha em direção à “digitalização, à virtualização e à inteligência coletiva” (Lévy, 2004:158). Seguindo as idéias de Pierre Lévy, o virtual não é o oposto de real, como é entendido popularmente, mas sim de atual (Lévy, 1996). O virtual não é a ausência ou inconcretude de algo, mas a sua possibilidade de atualização; virtual seria então, uma potência de ser atual, então o virtual “é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização” (Lévy, 1996:16).

O que é importante salientar é que essa interação ou sociabilidade, se dá unicamente no meio virtual, e não num meio atual, utilizando as terminologias de Pierre Lévy. Seguindo as idéias do autor, ele fala sobre os sistemas de realidade virtual, como os jogos eletrônicos:

Os sistemas de realidade virtual transmitem mais que imagens: uma quase presença. Pois os clones, agentes visíveis ou marionetes virtuais que comandamos por nossos gestos, podem afetar ou modificar outras marionetes ou agentes visíveis, e inclusive adicionar à distancia aparelhos ‘reais’ e agir no mundo ordinário (Lévy, 1996:29). No caso dos jogos eletrônicos, a realidade virtual se dá num meio digital, que, segundo Lévy (2004), é entendido pela combinação de símbolos ou elementos discretos e não apresenta relação óbvia entre o código e o que é descrito, “um código digital é convencional” (Lévy, 2004:159). Este meio digital então, é recheado de códigos convencionais, compreendidos por aqueles que o utilizam gerando um gênero de comunicação, uma espécie de vida cultural própria (Lévy, 2004), podendo ser encaixado ao fenômeno pós-moderno das tribos, decrito por Michel Maffesoli (2005).

Michel Maffesoli (2005) afirma que uma das diversas características do imaginário pós-modernidade é a força do sensível, assim resgatando valores ou condições arcaicas da antiguidade, um tipo de razão bárbara de coletivo e comunhão. Um destes fenômenos, segundo ele, é a metáfora das tribos –um retorno do ideal comunitário.

A massificação da cultura, do lazer, do turismo, do consumo é, claro, a causa e o efeito de tal tribalismo [...] o tribalismo só pode [re]nascido quando a ambiência impõe-se à razão. Por favorecer o imaginário, o lúdico, o onírico coletivo, ela reforça os microagrupamentos (Maffesoli, 2005:112).

A tribo torna-se, então, um agrupamento de indivíduos de acordo com afinidades sensíveis, que se dá exatamente pela necessidade do estar junto (Maffesoli, 2005). A união social acontece num âmbito não mais racional como o moderno, mas sim, numa situação de puro emocional e ritualística, que, de certa maneira acaba sendo

exemplificada pelos imaginários criados pelos jogos virtuais eletrônicos.

Antes de tudo, deve-se entender que o imaginário não é algo concreto, porém um conjunto de sensações, crenças, afetos, sentidos, imagens, símbolos e valores, que representam certa condição cultural do homem (Faria, 2007). Maffesoli (2005) afirma que na pós-modernidade o imaginário se dá dentro de um estado coletivo, o tribalismo. Nesse tribalismo, o imaginário do homem, como indivíduo, está inserido e é correspondente ao daquele grupo do qual faz parte, sendo para o autor inviável existir um imaginário individual.

“Todo imaginário é real. Todo real é imaginário” (Machado da Silva, 2003:7). Ou seja, todo o conjunto de sensações, crenças e afetos que caracterizam um imaginário são reais uma vez que o homem vive na realidade imaginal, o que não pode ser confundido é o virtual e o imaginário (Lévy, 1996). O virtual carrega inúmeras possibilidades de imaginários, mas nem todo o imaginário é virtual.

Falando dos jogos virtuais eletrônicos, estes seriam uma tecnologia do imaginário, um meio pelo qual imaginários se expressam e se formam (Machado da Silva, 2003). Mediado pela tecnologia que são os jogos virtuais eletrônicos, “o imaginário é uma introyecção do real, a aceitação inconsciente, ou quase, de um modo de ser partilhado com outros, com um antes, um durante e um depois” (Machado da Silva, 2003:9). Seguindo a idéia do imaginário ser algo real e coletivo, segundo Rahde (2001), o imaginário é uma forma de mudança, de reapropriações de idéias e fórmulas anteriores, a fim de reconstruir soluções plurais, que convergem numa manifestação iconográfica, o que faz retornar à importância da imagem na construção do imaginário.

Os jogos virtuais eletrônicos apresentam-se como uma dessas tecnologias, combinando o digital, o lúdico e a interatividade dentro de um meio de comunicação que, lembrando o que afirma Levis (1997), veio a ser um dos meios mais lucrativos da atualidade.

Cruzando estas idéias com as de Maffesoli (1995), observa-se o que ele chama de reencantamento do mundo, um retorno da imagem negada. Esse reencantamento vem a acontecer na condição pós-moderna, em que surge um mundo imaginal no qual a maneira de pensar é perpassada pela imagem, pelo imaginário, pelo afetivo, pelas sensações, fantasias e sonhos.

Se as imagens, como afirma Rahde (2001), têm papel importante na construção do imaginário, ela é uma tecnologia do imaginário.

Numa concepção pós-moderna, a criação gráfico/plástica está presente no processo do imaginário, das tecnologias de projeção de formas e idéias que se transformam numa outra realidade que não se pode denominar irreal ou virtual, pois tudo o que a imaginação projeta, a tecnologia vem tornando possível de se tornar realidade (Rahde, 1999:80).

Entramos então nos imaginários tecnológicos, provocados por essas imagens reais criadas pelas novas tecnologias do imaginário, criando mundos futurísticos de ficção-científica, *cyberpunks*, sofisticados, retornando aos mitos, heróis guerreiros e mágicos, contos de fadas e criaturas fantásticas ou ainda, mesclando as possibili-

dades, como muito se encontra nos jogos virtuais eletrônicos, mostrando mundos míticos e oníricos.

O onírico, e o mítico segundo Malrieu (1996), fazem parte do imaginário. O onírico, ou seja, aquilo que vem do sonho, está intimamente ligado às impressões sensoriais dos indivíduos, algo demasiadamente abstrato que instigam imagens de cunho afetivo. No que se refere ao mítico, ainda de acordo com Malrieu (1996), encontram-se elementos imbuídos da fantasia e do fantástico, “um sistema coletivo de crenças pré-existente, [no qual] são construídos os comportamentos individuais da imaginação” (Malrieu, 1996: 51-52). Sendo assim, mítico corresponde à uma possível presença de atividade da imaginação, a qual gera novos elementos respaldados pela mítica coletiva. Relacionando o onírico com o mítico, Campbell afirma:

O sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado; o mito e o sonho simbolizam, da mesma maneira geral, a dinâmica da psique. Mas, nos sonhos, as formas são distorcidas pelos problemas particulares do sonhador, ao passo que, nos mitos, os problemas e soluções apresentados são válidos diretamente para toda a humanidade (Campbell, 2007: 27-28).

Seguindo esse raciocínio, onírico e o mítico presentes no imaginário, poderiam ser uma nova forma de criatividade na comunicação, pois, uma vez lidando com estereótipos não comuns à nossa ocidentalidade, criar-se-iam espaços para o surgimento de novas possibilidades de significação, interpretação e comunicação.

A visualidade desses jogos virtuais eletrônicos é extremamente plural, bem como suas narrativas e possibilidades. Isto vai ao encontro das idéias de Rahde & Cauduro (2005), que dizem que a imagem pós-moderna é repleta de hibridações e metamorfoses obtidas, pelo inclusivismo de diversas formas de visualidades. Assim, tais imagens plurais e excessivas, produzem diversos significados ambíguos, imprecisos e contraditórios, característicos da contemporaneidade.

Dentre as inúmeras visualidades presentes nos imaginários presentes dos jogos virtuais eletrônicos, nota-se que a figura do herói é bastante presente em suas imagens e narrativas. Os temas já citados de heróis, magias e fantasias são dos mais facilmente encontrados nesses jogos, principalmente os *on-line*.

Os homens têm uma necessidade interna de heróis. Eles são campeões do bem, restauradores da ordem e praticamente imutáveis no tempo e no espaço. Povoam um setor privilegiado do nosso imaginário, governado pela fantasia (Luyten, 2000:69).

Sendo assim, os heróis das fantasias medievais encontrados nos jogos virtuais eletrônicos geram um estímulo do imaginário, mediados por sua visualidade e seus ciborgues. O imaginário, segundo Maffesoli (2001:75), é “o estado de espírito de um povo. Não se trata de algo simplesmente racional, sociológico ou psicológico, pois carrega também algo de imponderável, um certo mistério da criação ou da transformação”, ou seja, para Maffesoli não é possível simplesmente “definir” o imaginário, este é então uma espécie de sentimento coletivo para o autor, que ultrapassa a racionalidade.

De acordo com Durand (2004:430), “a verdadeira liberdade da vocação ontológica das pessoas repousa precisamente nessa espontaneidade espiritual e nessa expressão criadora que constitui o imaginário”. Essa necessidade de heróis faz com que eles sejam criados, mistificando-os (Eco, 2004). Porém, esses heróis que comunicam e são consumidos (Faria, 2007), nos jogos virtuais eletrônicos, também podem ser criados e manipulados por seus jogadores. Então, em cada um destes heróis, já é imbuído algo muito próprio: o imaginário de cada jogador.

[...] O objeto é a situação social e, ao mesmo tempo, o seu signo: conseqüentemente, não constitui apenas um fim concreto perseguível, mas o símbolo ritual, a imagem mítica em que se condensam aspirações e desejos. É a projeção do que gostaríamos de ser [...] (Eco, 2004:243).

Eco (2004) afirma que numa sociedade de massa, as pessoas tendem a eleger símbolos oferecidos pela mídia. Símbolos estes que vão ao encontro dos valores perseguidos por essa sociedade, sendo mitificados e idealizados como algo exemplar, um ser humano modelo no qual todos devem se espelhar e desejar vir a ser. A visualidade destes símbolos é de extrema importância, uma vez que o simbólico é imaginal, “o símbolo define-se como pertencente à categoria do signo” (Durand, 1993:8).

Porém, é no imaginário tecnológico que se encontra a mitificação do herói e do imaginário, uma vez que é aí que se dá integração do homem e da máquina: para jogar, o usuário deve criar o seu ciborgue, que se relaciona com outros ciborgues. O herói do jogo é manipulado e criado pelo próprio jogador, tornando-se um simulacro do eu, do sujeito. O herói torna-se um meta-humano, um ser idealizado, sem defeitos, no qual se reflete as projeções do jogador através de uma máquina-homem com poderes extra-humanos, ou semi-deuses, controlada pelo jogador.

Segundo Machado da Silva, “o imaginário tecnológico é produto de um imaginário social, socialmente imaginado e construído, que condiciona em ricochete, conforme as tecnologias do imaginário disponíveis em determinado momento” (1999:132). Comparando com a ficção-científica do cinema, tão similar às dos jogos eletrônicos, o imaginário tecnológico de hoje leva a uma incerteza, ao medo da dominação do homem pela máquina, do caos e do artificial. Até que ponto ainda se é homem e já se é máquina? Isso se reflete na construção dos meta-humanos ciborgues guiados pelo imaginário dos jogadores através das possibilidades da máquina.

Este tema é também amplamente trabalhado na visualidade dos jogos virtuais eletrônicos, mostrando imagens futurísticas, de ficção científica e até, como já comentado, misturando a fantasia medieval com o a máquina. Essa temática da máquina e do ciborgue e a criação do meta-humano é facilmente entendível, uma vez que os jogos já são criados para se relacionarem com os usuários através de máquinas, mediados por imagens, ou seja, já são naturalmente imbuídos deste imaginário tecnológico, ora visto com bons olhos, ora apocalíptico. A questão, ainda sem resposta, está nas conseqüências que essa vida digital pode acarretar.

Então, os jogos virtuais eletrônicos necessitam de uma interface visual para a interação entre os jogadores/usuários comunicarem-se. As imagens destes jogos representam um papel importante, a de mediadoras e fomentadoras do imaginário destes jogos e por conseqüência, dos jogadores. Esse imaginário é sim, por sua vez, tecnológico, já que toda a interação do jogo se dá em meio à tecnologia. A criação do meta-humano, ciborgue só é possível porque as tecnologias e as imagens tecnológicas a permitem, sendo então estas as responsáveis por gerar estes imaginários. E é através das imagens de computação gráfica, que os imaginários se constroem e pelas quais se dá a fantasia, o mítico e o onírico que tornam estes jogos atrativos à inúmeras pessoas.

#### Notas

1. Livre tradução do autor.
2. “São ambientes digitais [virtuais] onde pessoas de diversas partes reúnem-se, cada um com seu personagem, para jogar. Alguns desses jogos on-line chegam a comportar centenas ou milhares de jogadores no mundo todo dividindo ao mesmo tempo um só espaço de jogo” (Branco, 2005:94).

#### Referências bibliográficas

- Branco, Marsal Alves. *Quadrinhos.exe*. São Leopoldo: UNISINOS, 2005. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Faculdade de Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2005.
- Cook, Monte, Tweet, Jonathan, Williams, Skip. *Dungeons & Dragons - Livro do Jogador*. São Paulo: Devir, 2001.
- Durand, Gilbert. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1997.
- \_\_\_\_\_. *A Imaginação Simbólica*. Lisboa: Edições 70, 1993.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Coleção debates. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- Faria, Mônica. *Comunicação Pós-Moderna nas Imagens dos Mangás*. Porto Alegre: PUCRS, 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), FAMECOS, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.
- Levis, Diego. *Los Videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós, 1997.
- Lévy, Pierre. *O ciberespaço como um passo metaevolutivo*. In: Martins, Francisco Menezes, Machado Da Silva, Juremir (Orgs). *A Genealogia do Virtual - Comunicação Cultura e Tecnologias do Imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2004, p.157-170.
- \_\_\_\_\_. *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.
- Luyten, Sonia M. Bibe. *Mangá - O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.
- Machado Da Silva, Juremir. *As Tecnologias do Imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Tecnologias do Imaginário versus Imaginários Tecnológicos*. In: *Tendências da Comunicação*, v. 2. Porto Alegre: RBS, L&PM, 1999, p. 126-135.
- Maffesoli, Michel. *A Transfiguração do Político - a tribalização do mundo*. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- \_\_\_\_\_. *O Mistério da Conjunção - ensaios sobre comunicação corpo e sociedade*. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- Malrieu, Philippe. *A Construção do Imaginário*. Lisboa: Instituto Piaget, 1996.
- Moreira, Herivelto, Caleffe, Luiz Gonzaga. *Metodologia da Pesquisa para o Professor Pesquisador*. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

- Morris, Dave, Hartas, Leo. *Role-Playing Games*. Cambridge: Ilex, 2004.
- Negroponte, Nicholas. *A Vida Digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- Rahde, Maria Beatriz, Cauduro, Flávio Vinícius. Algunas características das Imagens Contemporâneas. In: XIV ENCONTRO ANUAL COMPÓS. Niterói: UFF, 2005.
- Rahde, Maria Beatriz. Imagens de arte/comunicação. Tendências modernas & pós-modernas. In: *Tendências na Comunicação*, v. 4. Porto Alegre: RBS, L&PM, 2001, p.22-29.
- \_\_\_\_\_. Leituras Iconográficas e Pós-modernidade: da criação humana à criação do humano/máquina. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre: no. 11, dezembro 1999, p. 75 -83.
- Sodré, Muniz. *Antropológica do Espelho - uma teoria da comunicação linear em rede*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- Wolton, Dominique. *Pensar a Internet*. In: Martins, Francisco Menezes, Machado Da Silva, Juremir (Orgs). *A Genealogia do Virtual - Comunicação Cultura e Tecnologias do Imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2004, p. 149-156.
- \_\_\_\_\_. *Internet, e Depois?* Porto Alegre: Sulina, 2003.

**Mônica Lima de Faria**. Professora da ESPM-RS; Mestre em Comunicação Social PUCRS; Bacharel em Design Gráfico UFPEL.

## Articulación: un camino para una formación integral capaz de enfrentar los retos del mundo del trabajo en la nueva economía en Colombia

José Ariel Galvis González y Carmen Adriana Pérez Cardona

### Antecedentes

En mayo de 2002 asistimos a la convocatoria realizada por la Secretaría de Educación y Cultura del departamento de Risaralda, la cual fue llevada a cabo en las instalaciones de la Universidad Tecnológica de Pereira, con el propósito de socializar la propuesta de articulación de la educación media con la educación superior. Allí mismo de acuerdo a los intereses y afinidades de los colegios se organizaron mesas con el SENA y las universidades asistentes para iniciar inmediatamente los acercamientos, la presentación de propuestas a la Secretaría de Educación y formular el plan de trabajo tendiente a cumplir el objetivo propuesto.

Desde ese mismo momento la Universidad Católica Popular del Risaralda hace parte del equipo técnico, desde donde se formuló y se definió tanto la política como el "Plan de Articulación de la Educación Media en el departamento de Risaralda"<sup>1</sup>. Este plan es avalado por la asamblea departamental a través de la ordenanza número 058 de noviembre 15 de 2002, la cual en su Artículo 1 dice "Adóptese como política oficial en materia educativa en el departamento de Risaralda "Plan de Articulación de la Educación Media en el Departamento de Risaralda", período 2002-2012 contenido en el documento adjunto y que se considera parte integral de esta ordenanza" y parágrafo: el "Plan de Articulación de la Educación Media en el Departamento de Risaralda" deberá acogerse a la normatividad vigente.

El 26 de diciembre del año 2002 se firma el contrato 080 entre la Secretaría de Educación y Cultura del Departamento y la Universidad Católica Popular del Risaralda cuyo objeto manifiesta lo siguiente: "Desarrollar un programa de formación y/o actualización, asesoría y acompañamiento para la construcción del currículo de

las especialidades (grados 10º y 11º) de las instituciones educativas: Labouré del municipio de Santa Rosa de Cabal, Fabio Vásquez Botero y Empresarial del municipio de Dosquebradas y el Instituto Técnico Superior de Pereira, dirigido a los/as directivos y docentes de estas instituciones que se encuentran vinculadas al "Plan de Articulación de la Educación Media Académica y Técnica, en el Departamento de Risaralda".

En agosto de 2003 el Ministerio de Educación Nacional produce el documento "Articulación de la Educación con el mundo productivo, la formación de las competencias laborales" en el marco del programa de gobierno del presidente Álvaro Uribe Vélez, preocupado por el desempleo y las oportunidades laborales de los jóvenes que encontró en su período de administración 2002-2006. Buscando respuestas a esta situación planteó la necesidad de emprender acciones para "adecuar a los trabajadores a las nuevas exigencias del mercado y aumentar la empleabilidad de la fuerza laboral en su conjunto"; para lograr este propósito, el gobierno asignó al sector educativo un papel fundamental de mejoramiento de la capacidad de las personas para conseguir un trabajo y para emprender iniciativas que hagan posible la generación de ingresos por cuenta propia. "Es así como en el cuatrienio se espera que la educación en los niveles de básica y media, asegure una formación sólida en competencias básicas, ciudadanas y laborales" que sea pertinente a las necesidades de desarrollo del país y de sus regiones"<sup>2</sup>.

### Concepto y sentido de la articulación para la UCPR. Educación y formación<sup>3</sup>:

"La educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social. En coherencia con ello, la Universidad tiene una clara convicción respecto a la función esencial de la educación en el desarrollo continuo de la persona y las sociedades; no como una solución milagrosa, sino como una vía al servicio de un desarrollo humano y social más armonioso. Por eso la Universidad entiende la educación como un proceso sistemático mediante el cual se orienta el ser humano hacia la construcción del conocimiento y hacia la trans-