# Introdução

*Na reunião de roteiro de um programa dedicado ao público infanto-juvenil de uma emissora de TV aberta, ao acabarmos de acompanhar o episódio daquele dia ao vivo, os redatores se reuniram ao redor de uma pequena tela de computador, já linkada com a internet, para acessar a comunidade do Orkut sobre o programa. A discussão que se segue,na rede social, imediatamente ao fim de cada episódio, é acompanhada com interesse pelos profissionais que escrevem o programa. Eles, inclusive, demonstram uma certa "intimidade" com os assíduos participantes da comunidade, pois já reconhecem seus gostos e para onde geralmente caminham suas observações. Os redatores são cadastrados com pseudônimos nas comunidades e não interferem nas discussões do fórum, mas as levam em consideração.*

A situação corriqueira e aparentemente banal descrita acima foi, no entanto, um ponto de virada para o processo desta tese de doutoramento que, antes, se destinava a pensar exclusivamente sobre a relação do espectador infanto-juvenil com a mídia televisão. No entanto, a partir de tal situação, nos vimos diante de um comportamento inteiramente novo no que diz respeito às interações entre os usuários de uma mídia, no caso a TV, e seus produtores. Além disso, essa interação se fazia através da introdução de uma nova mídia, a internet. Mais ainda, o diálogo entre produtores e consumidores, nessa situação específica, era, ainda, o diálogo direto entre adultos que criam um programa de televisão e adolescentes que assistem a ele.

Essa situação descrita acima e o acompanhamento sistemático de notícias sobre as "novas mídias" e os impactos que causam na vida das pessoas, principalmente das novas gerações, é que acenderam o desejo de pensar sobre as eventuais mudanças provocadas pela difusão do uso da internet na vida dos adolescentes.

Desde então, vimos compilando material encontrado na própria rede[1] que retratam essas transformações, tanto na cultura de uma forma mais geral, quanto nos casos de crianças e jovens que se destacaram, por alguma razão, nas suas relações e usos de novas mídias. Assim, o presente texto tem a intenção de olhar para o cotidiano de uso das novas mídias, com a visão crítica que a investigação teórica demanda. Uma tentativa de olhar para o que está todo dia na frente de

[1] Alguns desses materiais, estarão aqui ao longo deste texto.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710433/CA

nossos olhos e ao alcance de nossas mãos, em nossos cotidianos "midiáticos", com a curiosidade da criança colecionadora de Benjamin (1998;2002). Fazendo isso, pretendemos retirar a experiência cotidiana de interações com as mídias do lugar comum para alçá-la ao lugar de experiência enigmática, que faz pensar, refletir e transformar.

De uma certa forma, as perguntas que fazemos neste trabalho se apresentam como um desenvolvimento das que foram feitas na dissertação de mestrado "A infância dos bastidores e os bastidores da infância: uma experiência com crianças que trabalham em televisão", concluída em 2004[2]. Nessa, discutimos a experiência de ser criança na cultura contemporânea a partir de suas relações com o contexto midiático/cultural brasileiro, ainda predominantemente dominado pela televisão. Essa reflexão teve, como campo de pesquisa, a experiência como psicóloga nos bastidores de uma empresa de TV aberta, acompanhando elencos infantis de dois programas distintos de sua grade. A partir desse recorte e usando, entre outros, o conceito de *audiência infantil* de David Bauckingham (2000) e o conceito de *infância* de Walter Benjamin (1998; 2002), foi possível refletir sobre essa experiência, problematizando a questão do trabalho infantil e da fama como vetores de subjetivação e construção de identidade, não só para as crianças que faziam parte do elenco, mas, também, para todas as outras que, participantes da massa de telespectadores, se relacionavam com elas.

As conclusões a que chegamos, naquela ocasião, apontavam, entre outras questões, para a necessidade de uma visão crítica da psicologia do desenvolvimento com sua visão da infância e juventude como etapa de preparação, como condição de "vir-a-ser" e, como tal, afirmação de uma visão adultocêntrica que acaba por negar-lhes a voz e a potência como grupo social e como sujeitos. Como alternativa para este paradigma, apresentamos a ideia de que crianças e jovens precisam ter seu lugar social legitimado como *produtores de cultura*, conceito esse, defendido nos textos de Solange Jobim (1998), Sonia Kramer (2000) e Lucia Rabelo de Castro (2001), numa perspectiva sócio-histórica de entendimento da infância enquanto grupo social com suas especificidades.

[2] Lacombe, R., 2004

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710433/CA

> Neste sentido, é necessário saber se a criança tem voz sobre as decisões que a ela concernem, ou seja, se a criança pode ser considerada *sujeito* do seu devir. A investigação dos modos de subjetivação na infância é necessária, importando uma dupla tarefa: em primeiro lugar, na des-construção da "criança moderna", e, em segundo lugar, na qualificação ético-filosófica da narrativa que se produz sobre a infância hoje, de modo que uma distância crítica da modernidade e das teorizações que a celebram, possibilite um refazer constante de nossas *ficções*, sejam elas modernas ou não (Castro, L.R., 1998, p. 46).

É desse ponto de vista que continuamos a olhar para a experiência contemporânea de ser criança e adolescente hoje. No entanto, no presente texto, estas reflexões ganham novos contornos a partir da entrada da internet como uma mídia cada vez mais dominante no contexto cultural da experiência de todos e, mais ainda, no cotidiano dessas crianças e adolescentes. Partindo do mesmo paradigma de entendimento da infância e juventude como *produtora de cultura*, propomo-nos, agora, a refletir sobre as experiências desse grupo num contexto cultural/midiático, onde essa produção, em algumas experiências, parece ganhar uma concretude, um alcance e um lugar social que nos parecem inéditos e originais. Isso acontece, entre outros aspectos, porque as crianças e jovens são apresentados, hoje, como os grandes *experts* das novas ferramentas digitais, num contexto onde os usos de mídia pressupõem a convergência entre consumo e produção. É dentro desse universo em franca transformação que este trabalho pretende continuar a pensar criticamente sobre a experiência e o lugar de ser criança e adolescente no mundo de hoje. E, para tal reflexão, usaremos as mesmas categorias de análise usadas no mestrado: a fama e o trabalho infanto-juvenil.

A partir do acompanhamento das notícias sobre a internet e seus usos, tornou-se cada vez mais difícil ignorar as velozes transformações que esses vieram operar no comportamento das audiências e na própria postura do espectador com aquilo a que assiste ou consome: uma nova materialidade criando novas possibilidades de ser e de estar no mundo e se fazer ator nele. Nossas crianças e jovens tomaram a frente e são, hoje, grandes desbravadores dessa nova "Era dos descobrimentos", operando uma inversão do lugar do saber e da expertise nunca antes vista. Adolescentes que dominam códigos e linguagens novas, rapidamente hegemônicas, e deixam seus pais e professores para trás. Gente muito jovem que passa a criar games, músicas, blogs, jornais e tudo mais que o universo digital propicia, alcançando de seus quartos o mundo todo: um mundo que se abre a partir dos quartos dos jovens, agora, lugar de medo e

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710433/CA

desconfiança de pais preocupados. Jovens que consomem, mas que também produzem conteúdo digital.

Os telespectadores/internautas estão exercendo o que Henry Jenkins (2006), usando um conceito de Pierre Lévy, chama de "inteligência coletiva": "uma forma alternativa de poder midiático" dentro do que nomeia como "cultura da convergência" — que muito além do mero "processo tecnológico que une múltiplas funções dentro de um aparelho" aponta, na realidade, para uma transformação cultural que "...ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros" (Jenkins, H, 2006, p. 28).

> "A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores nos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras que nenhum de nós entende por completo. Nem todos os participantes são criados iguais. Corporações – e mesmo indivíduos dentro das corporações da mídia – ainda exercem maior poder que qualquer consumidor individual, ou mesmo um conjunto de consumidores. E alguns consumidores têm mais habilidades para participar dessa cultura emergente do que outros." (idem, ibidem)

Este trabalho parte da hipótese de que o surgimento das mídias digitais acontece, em nosso contexto social, como motor de mudanças profundas. Sociais, subjetivas, culturais, essas mudanças falam dos nossos tempos e corroboram a ideia de que novas técnicas e tecnologias são ferramentas poderosas de transformação da relação do homem com seu ambiente e com os outros homens.

A entrada das mídias digitais no cenário da indústria cultural, com suas múltiplas e novas possibilidades de interatividade, produção e troca de informações é ainda fenômeno recente e, como tal, aparece aos pensadores mais cuidadosos como um objeto de estudo fugidio, escorregadio. Como objeto de observação, esse "novo acontecimento cultural" só pode ser compreendido a partir de uma perspectiva "de dentro", ou seja, numa análise feita no calor da própria descoberta e da imersão na experiência.

Aquilo a que assistimos hoje parece ser uma transformação na cultura a partir da entrada de uma nova ferramenta tecnológica que faz mudar o comportamento das pessoas e a vida em sociedade. Já tivemos alguns momentos como esse na história da humanidade: na passagem dos papiros dos escribas para os livros impressos; das lamparinas para o imediatismo da luz elétrica; da pintura

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710433/CA

para a fotografia; do rádio para a televisão... Mudanças na materialidade do mundo, obrigando a comunidade humana a criar novas subjetividades que, mal ou bem, tentam dar conta das novas experiências engendradas por essas mudanças tecnológicas. A criação do ciberespaço, o universo da internet, parece-nos um acontecimento desse tipo.

> Para realmente entender a mutação contemporânea da civilização, é preciso passar por um retorno reflexivo sobre a primeira grande transformação na ecologia das mídias: a passagem das culturas orais às culturas da escrita. A emergência do ciberespaço, de fato, provavelmente terá — ou já tem hoje — um efeito tão radical sobre a pragmática das comunicações quanto teve, em seu tempo, a invenção da escrita. (Lévy, P., p. 116 )

O homem e a sua invenção por excelência – a máquina. No novo contexto cultural engendrado pela chegada do ciberespaço, a relação com a máquina parece tomar caminhos originais de hibridização, de imersão, transformando-nos em uma espécie nova de *ciborgue* (Haraway, D., 2009) que forja sua existência através das telas, como suporte da experiência virtual no ciberespaço. Uma nova ecologia que apresenta uma nova linguagem em forma de hipertexto — a *Cultura da Interface* (Johnson, 2001):

> Hoje, graças ao espaço-informação de Doug Engelbart[3], somos todos mapeadores de bits. Os poetas e os inventores dos últimos séculos conceberam nossas máquinas como extensões de nossos corpos, ampliações, suplementos. O espaço-informação de Engelbart, porem, "detonou" essa tradição, abrindo assim espaço para a interface contemporânea. A era industrial nos deu braços protéticos e híbridos homens-torpedo, mas Doug Engelbart nos deu a primeira máquina dentro da qual vale a pena viver. Só agora estamos começando a compreender a magnitude dessa dádiva. (Johnson, S., 2001, p. 24)

Além desse novo *habitar (DiFelice, 2009*), o que temos de característico nas transformações a que assistimos hoje pode ser caracterizada pela velocidade. Steven Johnson compara nossa experiência contemporânea de velocidade com os vídeos que aceleram o desabrochar da flor, permitindo acompanhar em minutos

[3] Douglas C. Engelbart (Portland, 30 de janeiro de 1925) é um informático estadunidense.

É conhecido por ter inventado o mouse de computador (juntamente com Bill English); por ser um pioneiro na interação entre humanos e computadores, cuja equipe desenvolveu o hipertexto, computadores em rede e os precursores de interfaces gráficas; e, por estar comprometido e defender o uso de computadores e redes para ajudar a solucionar os cada vez mais complexos e urgentes crescentes problemas do mundo atual.

Em 1990, fundou o Bootstrap Institute, em Palo Alto, na Califórnia, de que é ainda director.

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Douglas_Engelbart

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710433/CA

um processo que leva horas ou dias. Sendo assim, é possível ver e experimentar mudanças drásticas de uma geração para outra ou até em menos tempo. É o que demonstra a experiência com as crianças do vídeo a seguir:

**Crianças e aparelhos antigos**
http://www.youtube.com/watch?v=CbolNG66l_A&feature=share

Assim, a vertigem das mudanças engendradas com a difusão dos mais variados usos da rede pelas audiências remete às mudanças que Benjamin (1998) identificava com a chegada do progresso, das luzes e das multidões modernas. As reflexões sobre a indústria cultural, desde o texto emblemático de Adorno, passando pelas contribuições de Benjamin e pela reflexão de Barbero (1997) sobre a complexa estrutura que a sustenta ganham novas possibilidades a partir das mudanças que a internet veio trazer para seu funcionamento. Poderes estabelecidos e hegemônicos estão ameaçados pela troca de informações “peer to

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710433/CA

peer"[4] na rede. Empresas que controlavam a produção de bens culturais, escoada no mercado para as massas, encontram-se ameaçadas pelo esmaecimento das fronteiras entre produção profissional e amadora, corporativa e caseira. A internet (com seu propagado status democrático) e sua rápida difusão entre todas as classes sociais no Brasil[5] vêm operando uma interessante mudança na produção de cultura a partir das periferias. Possibilitando, por exemplo, a criação de produtos culturais e narrativas sobre a experiência dessas classes sociais a partir de um ponto de vista dos próprios jovens que as habitam, como mostra o caso de Rene Silva, o "twiteiro do alemão", que discutiremos mais à frente. O lugar, a função e o valor da cultura e de quem a produz estão em franca transformação. O poder está em jogo, em muitas frentes. Como reflete Hermano Vianna, em sua coluna no Jornal O Globo, intitulada "A obra aberta"[6]:

> O comentário mais inspirador sobre a transformação que a internet provocou na vida cultural foi publicado por José Miguel Wisnik em sua coluna de 5/03/2011. Na era pré-digital, "as coisas eram decantadas pelo tempo. Porque o seu valor e seu preço simbólico eram ditados pelo poder de sobreviver à morte. A cultura era em grande parte um culto aos mortos." Hoje, aumentou "assustadoramente o número de vivos". Wisnik se pergunta: "Quem dá conta da cascata infinita de autores de tudo? Quem decanta essa massa informe e simultânea, epidérmica, cheia de potencialidades e de engano?" Indagações que contêm os principais desafios da cultura contemporânea. O que fazer com tanta vida, transbordante e caótica, que não cabe mais nos modelos de negócio e nas instituições artísticas que até outro dia tentavam organizar nossa relação com a cultura? Sintetizando: a cultura dos mortos se fundamentava na escassez; a cultura dos vivos produz cada vez mais abundância — para o mal e para o bem.

São questões que apontam para uma profunda transformação das relações entre quem produz e quem consome cultura e, portanto, em papéis sociais fundamentais para a estruturação da realidade contemporânea, onde isto a que chamamos cultura se esgarçou de tal maneira, que pode ser chamada de *cultura-mundo* (Lipovetsky e Serrroy, 2011). E nesse contexto cultural em profunda transformação, as gerações mais jovens parecem estar assumindo um

[4] ***Peer-to-Peer*** (do inglês: **par-a-par**), **entre pares** (tradução livre **ponto a ponto**), é uma arquitetura de sistemas distribuídos, caracterizada pela descentralização das funções na rede, onde cada nodo realiza tanto funções de servidor quanto de cliente – Wikipédia.

[5] 2007 foi o ano em que pela primeira vez vendeu-se a mesma quantidade de aparelhos de televisão e computadores pessoais e as lan houses se mostraram um dos maiores fenômenos comerciais nas periferias (Apontamentos de aula do curso do POP – "O Futuro das mídias: da Tv digital à arte eletrônica" – ministrado por Ronaldo Lemos e Vivian Caccuri)

[6] O Globo, Segundo Caderno, 25/03/2011

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710433/CA

protagonismo único, enquanto agentes sociais e representantes da convergência entre os papéis de consumidores e de produtores. Se, por um lado, tal condição torna-os mais expostos aos perigos da rede, por outro faz com que as oportunidades de participação social e ação na esfera pública se ampliem de maneira inédita. Ampliando, consequentemente, a necessidade de discussão e reflexão em torno das novas questões éticas, subjetivas e sociais que tais transformações criam.

E, se é assim, o que podemos apreender da experiência desses jovens que estão na proa dessa transição, experimentando e criando nesse universo midiático em expansão? O que podemos aprender, com seus usos midiáticos, sobre as mudanças subjetivas, sociais e culturais que a relação contemporânea entre materialidades e pessoalidades engendra? O que essa observação tem a nos dizer sobre a experiência de ser infanto-juvenil hoje?

Este trabalho pretende, a partir do conceito de *audiência infanto-juvenil* (Buckingham, 2000), o qual delimita a experiência desse grupo social em torno dos usos midiáticos, pensar essa realidade em franca transformação. Tal transformação é, então, representada, aqui, pelo que podemos entender como uma espécie de transição de uma "experiência com a televisão" para uma "experiência com as mídias digitais". Acreditamos que mapear essa transição é iluminar as transformações nesse grupo social. Dessa forma, estamos dando continuidade ao trabalho desenvolvido no mestrado, onde essa reflexão se iniciou, mas sem que a internet e seus usos, fossem contemplados. O que se pretende, neste novo trabalho, é pensar sobre experiências pontuais desses sujeitos, agora, diante de suas telas, como audiência/produtora. E, dessa maneira, aprofundar algumas questões que dizem respeito à infância e à juventude contemporânea e sua intrínseca relação com a mídia, se entendemos essas categorias sociais como algo culturalmente constituído, ou seja, diretamente relacionado às peculiaridades de um determinado momento histórico. Sobretudo nos interessa questionar o papel de produtor de cultura desse jovem nesse novo contexto midiático-cultural.

Assim, no primeiro capítulo, discutiremos as mudanças mais amplas em que se inserem essas novas experiências midiáticas infanto-juvenis. Para isso traçamos duas linhas de reflexão que se entrelaçam: a atualização do conceito de *Indústria Cultural* e a análise das mudanças no contexto midiático, até aqui dominado pelas mídias de massa, sobretudo a TV, e agora atravessado pela

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710433/CA

chegada e difusão da internet. No segundo capitulo, delimitaremos nossa compreensão sobre a categoria social infanto-juvenil contemporânea mergulhada nessa cultura midiática em ebulição, tanto conceitualmente, quanto pragmaticamente, através da análise de certos achados de pesquisas. No terceiro e último capitulo, mergulhamos no ciberespaço atrás das experiências de Rene Silva e Tavi Gevinson, nossos adolescentes guias e anfitriões no mundo da produção cultural infanto-juvenil digital, para refletir sobre o que suas experiências nos dizem a cerca das categorias da fama, do trabalho infanto-juvenil e da própria existência virtual.

É preciso dizer que há, nessa tese, o tempo todo, um percurso subjacente e menos visível, mas não menos importante: trata-se da própria experiência de imersão nesse novo campo cultural — o ciberespaço — a internet. Como diz Di Felice (2009), uma experiência impossível, ainda, de ser traduzida plenamente, algo da ordem do indizível. Ao longo deste processo de doutoramento, tornei-me uma internauta, uma *heavy user* de internet. Este trabalho está impregnado dessa imersão. O maior desafio foi, assim, a tentativa de sempre voltar à tona, após cada mergulho, para que se fizesse o distanciamento necessário a todo pesquisador, o *estranhamento* fundamental para o trabalho da reflexão em pesquisa (Amorim, 2001). No entanto, sabemos que essa capacidade apresenta seus limites e o que se percebe é que essa experiência peculiar do mergulho no ciberespaço, deixa suas marcas profundas no trabalho desta tese e se faz presente, o tempo todo, na forma e no conteúdo deste texto.

Para começar, uma tese que tem como campo de pesquisa a internet já encontra como primeiro desafio de tradução o próprio suporte tradicional desta — o texto escrito em papel, o livro. Tal suporte limita a experiência da exposição da pesquisa quando impede que o leitor tenha acesso à rede propriamente dita: não só porque impede que este leitor veja os vídeos, blogs e afins, que compõem o campo e que são os objetos das análises, mas, principalmente, porque impedem a experiência da imersão, propriamente dita, no ciberespaço.

Além disso, este texto está impregnado de uma lógica visivelmente emprestada do hipertexto. Sua estrutura, em muitos momentos, lembra exatamente uma rede. Olhando-o como um todo é possível identificar uma arquitetura em que os conceitos e análises se *adensam*, ao convocar, o tempo todo, tantos atores quanto possível para as suas construções. O que vem à cabeça é uma imagem (o

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710433/CA

que também parece típico de um raciocínio já impregnado de hipertexto), a imagem de uma árvore que, a partir de um tronco, vai buscando com seus galhos mais e mais referências que auxiliem na tarefa da compreensão e da tradução. Trata-se de uma arquitetura marcada pela ideia de colaboração, tão característica dessa nova cultura. Desse ponto de vista, podemos dizer que a diferença, para uma certa tradição de escrita acadêmica, talvez seja o fato de que não se trata, exatamente, de aprofundamento em um determinado conceito investigado sob seus vários aspectos, suas contradições, suas entranhas onde o que se procura são as raízes em que se possam ancorar uma questão ou um conceito. Um texto impregnado de hipertexto *adensa* a rede de colaboradores para a compreensão de um conceito, num movimento, portanto, mais horizontal que vertical, mas, nem por isso, menos rico ou rigoroso. Talvez, por isso, tantas citações explícitas de outras vozes e, sobretudo, vozes de diferentes áreas do saber: inclusive, legitimando falas e referências presentes em suportes como vídeos de palestras disponíveis no *You Tube* ou verbetes da Wikipédia[7]. Tal arquitetura, acreditamos, é um esforço do trabalho de tradução que toda experiência nova e inaugural requer. É, também, a tentativa de fazer valer a ideia de *tradução* proposta por Latour (1994), um dos nossos "fiéis escudeiros" na aventura de tal mergulho.

Por último, mas não menos importante, esta tese está impregnada do calor do acontecimento, da novidade, do imprevisível e da rapidez que caracterizam as mudanças midiáticas da internet. Dessa forma, ela não poderia ser outra coisa que não uma espécie de crônica de um cotidiano em profunda mutação. Dessa maneira, o leitor atento perceberá, ela foi modificada até o último minuto com inclusões de textos e acontecimentos que não resistimos a acrescentar enquanto o prazo não obrigava o fechamento total. Por isso, também, nosso texto tem a intenção de mapeamento mais do que grandes problematizações sobre as consequências das mudanças observadas. As próprias mudanças foram nossa linha de condução no labirinto móvel da rede. É por isso, também, que precisamos fazer esse caminho desde as questões mais abrangentes relativas à cultura como um todo até as experiências pontuais de Tavi e René, para que as mudanças se

[7] Enciclopédia online e uma das experiências mais interessantes das possibilidades 2.0 (colaborativa) de conteúdos de hipertexto:
http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:P%C3%A1gina_principal

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710433/CA

contextualizassem de maneira mais ampla, tornando-se, assim esperamos, mais legíveis.

Como crônica da mudança, portanto, esta tese olha para o presente, busca compreensão no passado e aponta para o futuro, muitas vezes representado pela alusão a uma certa ficção da realidade, um certo uso da imaginação diante do imprevisível. É nessa perspectiva que convidamos os leitores a mergulhar, conosco e com nossos adolescentes-guias, nesse “admirável mundo novo”, o ciberespaço.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710433/CA