

## 2 Introdução

A atmosfera midiática que nos envolve faz com que sejamos muito diferentes das gerações que nos precederam, mesmo aqueles que não usufruem dela plenamente, não em razão de algum determinismo de natureza tecnológica, mas, fundamentalmente, porque a mediação tecnológica da comunicação “introduz em nossas sociedades um novo modo de relação entre os processos simbólicos, que constituem o cultural” (Martin-Barbero, 2006: 54). É possível crer que não houve uma mudança muitíssimo profunda na humanidade a partir da criação e popularização da escrita? Pode-se negar que a difusão de livros e jornais, com a invenção da imprensa, alterou significativamente o modo de pensar de milhares de homens e mulheres que até aquele momento jamais haviam tido um texto impresso em suas mãos? Não há dúvida, portanto, que rádio, cinema, televisão e, sobretudo, Internet participam de forma decisiva da composição do universo subjetivo dos seus espectadores e usuários. Mas, ainda não sabemos exatamente como isso ocorre (especialmente em relação à Internet) e não temos ainda instrumentos para avaliar com precisão que implicações esse fenômeno pode ter na vida social.

Segundo Nicolaci-da-Costa (2005), uma organização subjetiva não pode ser observada diretamente. Pode-se apenas observar comportamentos e atitudes e tentar identificar neles “indicadores externos” do que acontece internamente com as pessoas. Comunicação em tempo real, televisão digital, recepção móvel de imagem e som, troca sincrônica de mensagens. Tudo isso impacta fortemente as sociedades e culturas, sobretudo urbanas, mas afeta mais diretamente os mais jovens, que compõem o segmento mais significativo e apaixonado de usuários dessas tecnologias. Em nosso tempo, alguns dos indicadores de que uma nova subjetividade está se configurando a partir do contato permanente com as tecnologias de difusão de informações expressam-se na maneira como as pessoas lidam com o tempo, na relação que estabelecem com a comunicação e com a informação e na forma como se relacionam socialmente. Cada vez mais pessoas, em especial os mais jovens, optam por uma sociabilidade virtual, ou seja, por uma convivência social que se estabelece fundamentalmente pela rede mundial de computadores. Nesse contexto, ganham popularidade os jogos on-

line, os blogs e fotoblogs, salas de bate-papo, mensagens por e-mail, por celular (sms – *short message service*) enviados pela rede para um amigo ou conjunto de amigos, participação em comunidades (a partir de interesses comuns) e, ainda, o uso regular de ambientes interativos que permitem conversas em tempo real, tais como SKYPE, MSN, YAHOO MESSENGER, FACEBOOK, TWITTER, etc.

Alguns autores (Silverstone, 2007; Hartmann, 2009; Krotz, 2009) têm lançado mão do conceito de *mediatização* para analisar as mudanças ocorridas nas sociedades contemporâneas em razão da mediação tecnológica da comunicação, que é a base das práticas a partir das quais as pessoas constroem o mundo social e cultural. Ao mediar comunicação, a tecnologia deixa de ser algo meramente instrumental e se converte em estrutural, provocando mudanças fundamentais na forma como as sociedades se organizam e nas relações que são estabelecidas em seu interior (Martin-Barbero, 2006). Analisando o lugar que a mídia desempenha hoje, na sociedade, Krotz (2009) afirma que a família, grupo de pares, escola e mídia ainda são as instituições mais importantes para os processos de socialização das crianças e dos jovens de hoje. Mas a família hoje não pode ser vista como independente da mídia. Em vez disso, pelo menos no mundo ocidental, a mídia desempenha um papel crucial em como as relações familiares são mantidas e desenvolvidas, e em como a vida cotidiana está organizada.

Esse autor assevera que, na era do digital, as escolas não podem mais negligenciar os meios eletrônicos. Isso porque é importante para as crianças estarem familiarizadas com todas as formas de mídia se quiserem melhorar suas chances de vida dentro da sociedade como um todo e economicamente, em particular. A mídia tem mudado o seu papel e, por conseguinte, a função desempenhada por estas instituições, já que nenhuma delas pode ser compreendida sem se levar em conta a própria mídia. Assim, a mídia exerce um papel fundamental no funcionamento da família, na organização da vida cotidiana e no desenvolvimento das relações. Segundo este autor, deveríamos nos referir a uma socialização *mediatizada*, à escola e à família como instituições *mediatizadas* e até a uma mídia *mediatizada*. Partindo deste princípio, Krotz (2009) utiliza o conceito de *mediatização*, com o objetivo de melhor compreender a centralidade da mídia nas mudanças sociais e culturais pelas quais estamos passando. A interrelação entre o social e a mídia é fundamental. A *mediatização* é a interconexão entre as mudanças tecnológicas da mídia, as mudanças na comunicação e as mudanças socioculturais. Trata-se, portanto, de um

metaprocesso, de caráter ao mesmo tempo macro e microestrutural, cuja causa não é a mídia como tecnologia, mas as mudanças na forma como as pessoas se comunicam ao construir suas realidades interiores e exteriores, tendo a mídia como referência:

Nós definimos midiatização como um metaprocesso que é fundamentado na modificação da comunicação como prática básica a partir da qual as pessoas constroem o mundo social e cultural. Elas fazem isso mudando as práticas de comunicação que usam e se referem à mídia. Portanto, midiatização não é um conceito baseado preponderantemente na tecnologia, uma vez que não é a mídia como tecnologia que importa, mas as mudanças em como as pessoas se comunicam quando constroem a sua realidade interna e externa se referindo à mídia.<sup>2</sup> (Krotz: 2009, 25).

Nesse processo, a mídia oferece e cumpre cada vez mais funções junto a seus usuários, gerando mais necessidades no exercício e no cumprimento dessas funções. Há alguns anos atrás ser usuário de um telefone celular não tinha a dimensão que tem hoje, com SMS, fotos, Internet, relógio (que nos possibilita dispensar o relógio de pulso), etc. Assim, as mídias existentes têm funções específicas para seus usuários e o desenvolvimento da mídia é uma evolução que deve ser caracterizada como um processo de diferenciação, com mais e mais necessidades e intenções de se referir à mídia e as pessoas utilizando a mídia para mais fins específicos e vice-versa.

O uso de mídias gera novas práticas e necessidades que, para serem atendidas, exigem a geração de novas mídias, e assim sucessivamente. Na dinâmica subjacente à midiatização, o desenvolvimento da mídia torna-se irreversível e insubstituível.

Porém, a evolução tecnológica também é relevante para a midiatização, especialmente porque as tecnologias não são apenas uma forma neutra, mas são produzidas, modificadas e desenvolvidas pela indústria para efeitos do capitalismo. Todos esses caminhos devem ser considerados.

A face macroestrutural da midiatização está diretamente associada à globalização e à individualização, impossível de serem entendidas, nesse momento, sem a mediação tecnológica da comunicação. Sua face microestrutural

---

<sup>2</sup> Versão original: “We define mediatization as a meta-process that is grounded in the modification of communication as the basic practice of how people construct the social and cultural world. They do so by changing communication practices that use media and refer to media. Hence, mediatization is not a technologically driven concept, since it is not the media as technology that are causal, but the changes in how people communicate when constructing their inner and exterior realities by referring to media.” (2009, p.25)

se configura na apropriação doméstica das mídias, no uso que é feito destas no interior dos lares, definido originalmente por Silverstone e outros (1996) (e, posteriormente, por Haddon, 2006; Hartmann e outros) como domesticação. Na contramão do determinismo tecnológico, o conceito expressa diferentes dimensões do processo de integração das mídias nos lares (Hartmann, 2009) e o papel ativo desempenhado pelos usuários na definição das funções e do papel a serem desempenhados por elas na vida cotidiana. Entende-se que as mídias estão fortemente presentes na vida doméstica, pautando conversas e interesses, orientando a organização do tempo e mediando relações, com seu uso orientado pelos propósitos e necessidades dos usuários. A domesticação é composta por três processos: mercantilização, objetivação e incorporação. A mercantilização é todo o processo de consumo, mas sobretudo o momento em que a mídia (objeto) entra como um agregado familiar. A objetivação se caracteriza pelo uso real do objeto de mídia, mas também funcional, além de incluir seu posicionamento estético no ambiente. A incorporação se dá quando há a integração da sua tecnologia e utilização para o mundo exterior. Pode-se afirmar que a domesticação é um processo duplamente articulado, como uma combinação, no sentido de a mídia ser tanto em termos de conteúdo simbólico, quanto de conteúdo material. Desse modo, midiatização e domesticação podem ser entendidas como faces de uma mesma moeda, onde a midiatização traduz uma relação entre as mudanças tecnológicas da mídia, a mudança na comunicação e a mudança sociocultural, mas com um caráter mais generalista e a domesticação é o conceito que explica a mídia na vida cotidiana, mostrando o caminho que a mídia usou para novas e velhas formas de comunicação e relacionamentos.

Concomitante e/ou complementares aos processos de midiatização e domesticação inclui-se um outro processo que é a mundialização da cultura (Ortiz, 1994). Ortiz formulou este conceito ao tentar responder a questões acerca de fenômenos que dificilmente poderiam ser respondidos considerando-se apenas a lógica local. Assim, ao estudar a indústria cultural, como a publicidade, a televisão, buscando entender a lógica deste mundo e do que está a ele vinculado sem se restringir ao âmbito nacional, o autor propõe a ideia de gosto internacional-popular. Esse gosto precisa de uma disponibilidade estética que não pode ser compreendida dentro do território de uma sociedade específica. Para Ortiz, *“uma cultura mundializada não implica no aniquilamento das outras*

*manifestações culturais, ela coabita e se alimenta delas*” (p.26). Então, para pensar a mundialização no contexto do mundo contemporâneo deve-se considerar que, além das cidades, do lugar, das tradições, além da nação, existe um novo espaço que é o que ele define como modernidade-mundo nos quais são construídos conjuntos de símbolos, signos, memórias, identidades que são transnacionais. Ortiz não descarta nem a globalização da economia, nem a globalização da tecnologia; ao contrário, afirma que existe um processo de mundialização da cultura que está atrelado à globalização. Para ele, há uma diferenciação entre internacionalização da economia e globalização:

A internacionalização se refere simplesmente ao aumento da extensão geográfica das atividades econômicas através das fronteiras nacionais isso não é um fenômeno novo. A globalização da atividade econômica é qualitativamente diferente. Ela é uma forma mais avançada e complexa da internacionalização, implicando um certo grau de integração funcional entre as atividades econômicas dispersas. (Ortiz: 1994, 15)

Assim, rejeita a ideia de homogeneização da sociedade, mas considera que se estabelece um novo conjunto de linhas de força. A cultura aqui é entendida como um sistema pertencente à economia capitalista, produzido[o sistema] como *“consequência de nossas tentativas coletivas e históricas, em nos relacionarmos com as contradições, as ambiguidades, e a complexidade da realidade sócio-política desse sistema particular”*. (Idem: 25)

Considera-se que os processos culturais são mesclados, Canclini afirma que *“na mesma pessoa combinam-se a leitura que se ouve num disco, livros escaneados, publicidade da televisão, iPods, enciclopédias digitais que mudam todo dia, uma variedade de imagens, textos e saberes que formigam na palma da sua mão, com a qual você liga o celular”* (Canclini: 2008, 12). Ele aponta que para se analisar os processos culturais é necessário considerar não mais os aspectos dicotômicos e sim as novas modalidades das organizações culturais, a hibridação das tradições de classes, os cruzamentos do popular e do culto, do tradicional e do moderno.

Os processos acima mencionados atingem adultos e jovens de forma diferente: a desenvoltura com que os jovens lidam com as tecnologias da comunicação parece indicar que eles têm mais familiaridade com esses meios do que os adultos, incorporando-os mais rapidamente às suas vidas privadas, aos seus modos de ser e de viver. De acordo com Martin-Barbero (2006), isso se dá desse

modo porque a visualidade dos textos eletrônicos encontra uma complexa cumplicidade na oralidade e visualidade dos mais jovens (p.74).

No entanto, isso não significa que estejamos diante de uma geração estruturalmente diferente das que a precederam, em razão da convivência íntima e intensa com os artefatos tecnológicos, como parece estar implícito nos conceitos que definem os jovens contemporâneos como nativos digitais (Prensky, 2001a, 2001b), geração conectada, geração interativa (Sala e Chalesquer, 2008), geração tecnológica, entre outros de mesma natureza. Por outro lado, tanto a mundialização, quanto a mediatização são processos que ajudam a compreender as similaridades existentes entre a forma como os jovens no mundo contemporâneo lidam e se apropriam das novas tecnologias. Mas cabe ressaltar que não são processos que afetam somente os jovens.

Conceitos são construções abstratas, formuladas a partir do concreto (ou empírico), cuja principal função é oferecer subsídios para a compreensão dos fenômenos a que se referem. Sabe-se que, como formulações de natureza teórica, os conceitos precisam ter caráter relativamente amplo, o que implica, muitas vezes, priorizar o que é recorrente em detrimento das diferenças internas ao fenômeno observado. No entanto, definições excessivamente totalizantes como as mencionadas acima homogeneízam, simplificam e excluem singularidades o que as torna pouco úteis para a compreensão do problema que pretendem explicar.

Segundo Prensky (2001a, 2001b), todos os que nasceram após a difusão da tecnologia digital, os *nativos digitais*, sofreram mudanças profundas na forma de pensar e de aprender, em consequência da interação com as tecnologias digitais. Os que nasceram antes da era tecnológica seriam, portanto, *imigrantes digitais* que, em maior ou menor grau, tentariam se adaptar à onipresença das tecnologias. Para o autor, esse fosso entre nativos e imigrantes digitais traz implicações nefastas para a educação dos mais jovens, sobretudo para a escola, que mantém a forma tradicional de ensinar, sem considerar que os alunos não aprendem mais da mesma forma.

Bennett et al (2008) criticam as afirmações de Prensky a partir da revisão de estudos realizados com jovens em vários países. Argumentam que não há evidências empíricas de que os que nasceram depois da difusão em massa das tecnologias digitais tenham desenvolvido habilidades cognitivas muito diferentes daquelas que as gerações anteriores possuíam e refutam a ideia de uma geração homogeneamente dependente das tecnologias e insatisfeita com a educação que

recebe, embora admitam ter havido mudanças significativas na sociabilidade das novas gerações. Para esses autores:

O quadro que começa a surgir da pesquisa sobre a relação de jovens com a tecnologia é muito mais complexo do que sugere o conceito de nativo digital. Apesar de a tecnologia estar incorporada às suas vidas, a sua utilização e as habilidades dos jovens não são uniformes. Não há provas de desagrado amplo e universal ou de um estilo de ensino distintamente diferente de um tipo nunca antes visto.<sup>3</sup> (2008, 783).

Posteriormente, Prensky (2009) considerou que os conceitos de nativos digitais e imigrantes digitais eram insuficientes para a análise de um fenômeno complexo, propondo o conceito de sabedoria digital em substituição aos anteriores. Ele afirma que sabedoria digital não significa apenas manipular facilmente a tecnologia ou mesmo de forma criativa, mas significa tomar decisões mais sábias, aprimoradas pela tecnologia (p.4).

O que se pode afirmar, até o momento, é que os jovens de fato têm mais empatia com as tecnologias do que os adultos e demonstram uma propensão maior para lidar prazerosamente com elas, sem medo de experimentar e sem tantas ideias pré-concebidas. Precisamos entender melhor os usos que fazem desses artefatos, o papel que lhes atribuem, as habilidades que desenvolvem a partir desses usos e, sobretudo, a natureza das mudanças decorrentes dessa relação, em diferentes contextos e culturas.

Um aspecto importante da relação dos jovens com as tecnologias digitais diz respeito às novas formas de sociabilidade. Segundo Simmel (1983), sociabilidade é a interação entre desiguais, onde os que estão interagindo se entendem como iguais e, ao mesmo tempo, são reconhecidos em suas particularidades. Nessa forma de sociação<sup>4</sup>, a interação tem valor em si mesma e a satisfação de estar junto prevalece sobre os fins. Para Dornelles (2004), isso está presente na sociabilidade virtual — “interação social realizada pela comunicação sincrônica e com contato interpessoal mediado pela tela do computador” — na qual o conteúdo que deu origem à associação, frequentemente, dá lugar ao prazer de estar associado.

<sup>3</sup> Versão original: “The picture beginning to emerge from research on young people’s relationships with technology is much more complex than the digital native characterization suggests. While technology is embedded in their lives, young people’s use and skills are not uniform. There is no evidence of widespread and universal disaffection, or of a distinctly different learning style the like of which has never been seen before.”

<sup>4</sup> A sociação como forma de interação social, onde a formação da individualidade é tanto mais rica quanto maior os círculos sociais que o indivíduo atua ou com o maior número de experiências pessoais que o indivíduo tem.

Pesquisar os usuários de mídia tem sido um dos setores mais interessantes dos estudos de mídia contemporâneos, principalmente daqueles que procuram relacionar meios de comunicação e processos educativos (Belloni e Bévort, 2009; Buckingham, 2000; Jacquinot, 2002; Hermes, 2006; Lima e Brown, 2007; Rivoltella, 2006; Livingstone et al, 2002; Livingstone, 2009; Silverstone, 2002).

Mas que juventude é essa, que é usuária assídua das novas mídias, que tem uma empatia tecnológica? Sposito (2002), ao delinear um Estado da Arte de pesquisas sobre o tema da juventude na área da educação, adotou um critério preliminar que foi o da faixa etária. Dentro deste campo, ela afirma que, de acordo com os estudos sociológicos, a juventude abarca a parcela da população compreendida na faixa entre 15 e 24 anos. Além desta dimensão natural, a condição de ser jovem carrega uma dimensão simbólica (também como ser criança, ser velho) (Dayrell, 2005). Por isso, é necessário ao se estudar os jovens considerar ambas as dimensões. Pais (2008) afirma que como as realidades são nomeadas, essas realidades são mascaradas e cita como exemplo a juventude, que ao pensar-se nela tem-se a idéia de uma juventude homogênea, escondendo ou anulando as distinções que de fato existem.

Da mesma forma que a ideia de geração digital é refutada, entende-se que não há uma juventude única, com características gerais e homogêneas. Então, são diferentes juventudes que espelham a diversidade dos jovens. Goedert (2005) afirma que

o jovem não deve ser visto como uma figura abstrata, desvinculada do universo econômico e sociocultural em que se encontra. Ao contrário, a explicação do comportamento juvenil deve considerar o jovem como inserido na estrutura global. Isso implica não falar genericamente da juventude como um bloco homogêneo, mas sim como uma categoria heterogênea: estudantes e não-estudantes, trabalhadores e não-trabalhadores, homens e mulheres, moradores das grandes e das pequenas cidades (ou, ainda, da zona rural), o que significa que as formas de viver a condição juvenil não variam apenas de sociedade para sociedade, mas também no interior de uma mesma formação social, ao longo do tempo, de grupo para grupo ou de classe para classe.

Os jovens foco do estudo que deu origem a este trabalho são moradores da cidade do Rio de Janeiro, estudantes de escolas públicas e de classe popular; compreendendo-se que muitas características podem ser incluídas nesta qualificação busca-se analisar alguns aspectos da relação deles com os computadores e a Internet.