

JUVENTUDES, TECNOLOGIAS E CONSUMO MIDIÁTICO: ANDANÇAS VIRTUAIS REVELAM A CONSTITUIÇÃO DO NOVO

YOUTHFULNESS, TECHNOLOGIES AND MEDIATIC CONSUMPTION: VIRTUAL ROAMING REVEAL THE CONSTITUTION OF THE NEW

Benedito Dielcio Moreira*

Bernd Fichtner**

RESUMO:

Este texto traz como proposta uma discussão sobre relação do jovem com as novas tecnologias de informação e comunicação, a partir de duas premissas básicas: há o novo se constituindo no modo como os jovens utilizam as tecnologias digitais e se relacionam com outros atores midiáticos, assim como este novo se estabelece em um território virtual onde as incertezas e a aparente desordem são os condutores de todo este processo. Mais do que apresentar respostas, o propósito aqui é constituir algumas questões essenciais para se pensar nesta arena de embates simbólicos, em que jovens e adolescentes estão entre os principais usuários e atores. Iniciamos o texto com uma discussão sobre a ideia de juventude e depois avançamos para a necessidade de mirar o futuro como condição para o entendimento das interações virtuais. Ao final, trazemos alguns resultados obtidos na pesquisa nacional “Jovem e consumo midiático em tempos de convergência” como exemplos da complexidade que este universo se revela.

PALAVRAS-CHAVE: Juventudes. Consumo Midiático. O novo

ABSTRACT:

This article brings as proposal a discussion about teenager’s relation to the new information and communication technologies, from two basic premises: there is the new constituting the manner teenagers use digital technologies and relate to other media-tic actors, so as the new establishes in a virtual territory where uncertainties and the apparent disorder are the conductors of all this process. More than to present answers,

* Professor do curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT) e coordenador em Mato Grosso da pesquisa nacional “Juventude e Consumo Midiático em tempo de convergência”. MATO GROSSO, Brasil. dielciomoreira@yahoo.com.br

** Professor da Faculdade II - Departamento Ciência de Educação - Universidade de Siegen, Alemanha. fichtner@paedagogik.uni-siegen.de

the purpose here is to build some essential questions to think about this symbolic impingement arena, in which teenagers and adolescents are among the principal users and actors. We initiate with a discussion about the idea of youthfulness and after we advance to the necessity to aim at the future as a condition for the understanding of virtual interactions. At the end, we bring some results obtained in national research “Teenagers and mediatic consumption in time of convergence” as examples of complexity that this universe reveals.

KEYWORDS: Youthfulness. Mediatic Consumption. The New

INTRODUÇÃO

“As organizações vivas são fluidas e móveis” (ATLAN, 1992, p.09). Esta frase, escrita por um dos mais proeminentes cientistas da história da biologia, é um bom começo para pensarmos os jovens e as relações que eles estabelecem com as tecnologias de comunicação¹. Aceitar como ponto de partida que o jovem não está o tempo todo agarrado a esta ou aquela influência virtual, e que a mobilidade é condição básica de sua existência nos mundos da WEB, nos permite olhar para o consumo midiático e admitir não somente a complexidade que marca a existência humana, mas, também, a complexidade decorrente da ubiquidade dos meios e das inúmeras vozes midiáticas, em diálogo constante com os jovens.

Pensar o jovem, portanto, como alguém em constante movimento, tanto no plano do pensamento e das andanças virtuais como das emoções, ao modo de Bachelard (2008), do exterior para o interior e do interior para o exterior, indica que antes de olharmos para o passado precisamos mirar no futuro, que é para onde os jovens estão olhando (RUSHKOFF, 1999), e depois voltarmos para o passado. E não o contrário. Olhar primeiro para trás obscurece o pensamento, favorece o desenvolvimento de mitos e inibi o acesso ao novo. Já no olhar para o futuro, abrem-se mente e espírito no sentido do termo em alemão *Zeitgeist* discutido por Goethe², de que há um espírito deste tempo, desta época, forjando um futuro e nos indicando para onde devemos olhar.

Assim, mediado pelas incertezas que cercam todo universo complexo, este texto discute alguns dos resultados em Mato Grosso da pesquisa “Jovem e consumo midiático em tempos de convergência”³, a partir da perspectiva de que a certeza, se antes estava na previsibilidade das relações e na continuidade da história familiar, hoje a imprevisibilidade do futuro soma-se à imprevisibilidade do caminhar midiático: são incontáveis os

mundos midiáticos, assim como incontável o caminhar do jovem no mundo virtual. Refletir sobre a juventude e a relação dos jovens com o universo midiático significa que é preciso olhar para frente, para o novo que se desenha na prática de apropriação das tecnologias de comunicação. Para avançar nesta direção, é preciso aceitar o incerto e a aparente desordem como um campo de novas formas de organização social, diferentemente daquelas que tradicionalmente guiam nossos pensamentos.

A discussão inicial deste texto está na concepção de que pensar a juventude não significa conceituar um termo ou buscar referências que possam permitir ao pesquisador certa zona de conforto para as suas reflexões. Em seguida, é discutida a mobilidade proporcionada pelo mundo virtual, o que confere ao jovem autonomia, independência e liberdade para trilhar os seus próprios caminhos, longe das amarras familiares e institucionais. Mais do que responder sobre o novo que já se instalou na relação dos jovens com as mídias, buscamos por meio de perguntas abrir picadas, utilizando para isso alguns resultados obtidos em Mato Grosso na pesquisa nacional sobre juventude e consumo midiático. A nossa tentativa é reler alguns resultados desta pesquisa à luz da ideia de juventudes móveis, relacional, em constante movimento, não mais apenas em direção ao mundo adulto como sempre se pensou ser o lugar da juventude. O ponto central é aceitar que o universo jovem é hoje incerto, plural, dúbio e ambíguo, por isso desafiador, potencializado quando se agrega a esta reflexão o consumo midiático de meios, estes também ubíquos, igualmente plurais, incertos e também inacabados.

Como ponto de partida, entendemos juventudes como continuidades da infância, no sentido de infância concebido por Benjamin (1993, 1994, 1995, 2002), qual seja, a de busca da completude, o que é para todos nós uma tarefa de toda uma vida, por isso impossível de ser enquadrada em um conceito ou em termos cronológicos. Daí a sua primeira complexidade. A impossibilidade de enquadrar o termo juventude em um conceito que possa explicá-lo já nos assegura que adentrar neste terreno é pisar em um campo minado, como disse Zinnecker (2006): “Os traços da juventude tornam-se cada vez menos nítidos e seu teor de realidade torna-se cada vez mais dubitável”. Toaldo e Jacks (2012) assinalam que ao pensarmos a juventude, logo nos questionamos: “De que juventude estamos falando?”. As autoras discutem as reflexões sobre este tema nos estudos de Bourdieu, Pappámikail, Margulis e Urresti, principalmente, para afirmar que, apesar destas tentativas, os estudos sobre a juventude “não oferecem um consenso alentador para o mundo da pesquisa”.

Como os estudos que envolvem as juventudes indicam indefinições e incertezas, Toaldo e Jacks sugerem que pode ser “interessante considerar as noções de autonomia, liberdade e independência, na tentativa de compreender em que instância o jovem se encontra no exercício de suas peculiaridades juvenis”. Por outro lado, os inúmeros meios e mensagens que se oferecem aos jovens no universo midiático, que ele carrega no bolso em um pequeno artefato, e que mais se assemelha a um órgão vital de sua existência e menos a uma prótese, constituem mundos ambíguos, contraditórios, mas postos à disposição do jovem para sua intervenção - adesão, crítica, ou indiferença. Todavia, um olhar mais apurado sobre a história da juventude e também da infância nos revela que a convivência com ambivalências e ambiguidades sempre esteve muito próxima destes públicos (ARIÈS, 1981; HEYWOOD, 2004; PROUT, 2002).

Entre as incertezas que marcam o universo jovem está o paradoxo discutido por Kramer (1998), para quem há um contexto social que alonga o tempo da juventude e outro que coloca à disposição deste público questões que pertencem aos adultos. Os contextos com os quais o jovem hoje convive, tanto reafirmam seus estados de juventudes, como negam, convocando-os ao mundo adulto. Novaes (2003) também entende que os jovens, ainda que na mesma idade, vivem juventudes diferentes. Melucci (1997) avança em outra direção para assumir que o jovem deixou de ser uma questão biológica para se tornar uma “definição simbólica”, posição também assumida por Peralva (1997) ao entender que ser jovem e parecer jovem se confundem à medida que o “envelhecimento postergado transforma o jovem, de promessa de futuro que era, em modelo cultural do presente”, o que torna o jovem um valor cultural assumido, principalmente pelo universo midiático.

Neste sentido, Zinnecker (2006) entende que “os meios de comunicação e a pesquisa sobre a juventude nos confirmam conjuntamente uma realidade da juventude que se tornou quebradiça e a respeito da qual de modo algum ainda temos certeza”. Alvim e Gouveia (2000) assumem também que a discussão sobre a juventude é plural e polisêmica. Abramo (2005), por sua vez, aponta que no Brasil, até a década de 1960, a juventude era compreendida como sendo o grupo escolarizado da classe média brasileira. Depois virou de contracultura e, mais tarde, grupo de risco. A partir dos anos de 1990, para além da escolarização e do grupo de risco, começou-se a pensar que a juventude não estaria mais circunscrita a uma idade e nem terminaria aos 18 anos.

De um modo geral, a sociedade entende a juventude como sendo um treinamento para o mundo adulto, um período em que os jovens “definem e constroem os papéis que vão assumir num futuro que se inicia brevemente - a vida adulta” (AMANCIO e NEVES, 2003, p.647). É o que discute Erickson (1978), quando pensa o tempo da juventude como uma espécie de moratória instituída pela sociedade. No entendimento de Abad (2003), as juventudes estão situadas entre o que os jovens tentam deixar de ser e os lugares em que ainda eles não chegaram. É neste limbo, nem céu, nem inferno, que está a condição juvenil enclausurada. Neste vácuo, de não estar nem no céu nem no inferno, uma espera de pura desordem, confere ao jovem tanto liberdade para criar, contestar, se enraivecer, bem ao modo de Nietzsche (2005, p.35-36): “A ira e a irreverência, que são próprias da juventude, parecem não descansar enquanto não tenham falseado as pessoas e coisas, de maneira tal que possam nelas se desafogar: - a juventude é, em si, algo que falseia e engana”.

Entretanto, pensar em juventudes não resolve o problema crucial da compreensão, mas nos assegura que está na aceitação das incertezas o primeiro passo. O segundo é partir do presente, mas olhar primeiro para o futuro, pois enquanto estado de incerteza o presente é caótico e parece não oferecer caminhos razoáveis de reflexão, senão aqueles ditados pelos mitos que se agigantam com a falta de respostas. Assim, articular a noção de pluralidade das juventudes exige atribuir aos jovens a sua condição de “sujeito social” (DAYRELL, 2003, p.42), e não mais a de sujeitos sem história e sem voz. Ainda que os adultos e instituições governamentais e não governamentais insistam em ser porta-vozes dos jovens, é preciso retornar às reflexões de Toaldo e Jacks (2012) quando afirmam com base nos estudos de Margulis e Urresti que o mundo dos jovens requer “outros níveis de sensibilidade, experiência e memória”. Mais ainda, liberdade e autonomia levam os jovens ao encontro do futuro.

Neste mundo futuro, para onde os jovens hoje olham, o paradigma é a inovação, de ideias, relacionamentos, tecnologias e tudo quanto é posto à sua frente. Para Rushkoff (1999, p.15) “os jovens são nossa amostra de teste - nossos guias avançados. Já são o que devemos nos tornar”. O que sustenta esta ideia, para o autor, diz respeito à presença marcante das tecnologias de comunicação em nosso cotidiano, na medida em que cada nova invenção exige a aceleração de “nossa capacidade de processar novos pensamentos e ideias” (RUSHKOFF, 1999, p.9), o que para os jovens já é parte do seu presente. Rushkoff (1999, p.14) provoca os adultos a pensar como um jovem, a aceitar

que este tempo de incertezas e mudanças atua em nossas vidas da “mesma forma que um adolescente sente os gestos de flerte de uma pessoa atraente. Não estamos sendo invadidos - estamos apenas sendo cutucados”.

Estas ideias propostas por Rushkoff são desafiadoras. De fato, em se tratando da habilidade de lidar com as tecnologias e aceitar com naturalidade a quebra da intimidade, o show e o espetáculo como partes integrantes do mundo midiático, por exemplo, sobretudo no virtual, o jovem já vivencia hoje, o que de um modo, ou de outro, todos enfrentarão. Em outros termos, é impossível ser criança estando no estado adulto. Todos nós já vimos em filmes ou conhecemos pessoalmente algum caso: crianças treinadas para serem adultas tornam-se sérias, frias, anseiam por uma brincadeira de roda em meio a rusticidade e judicialismo do mundo adulto. Os criativos da propaganda, literatos, cineastas, cientistas são crianças/adultos que separam o tempo de criar do tempo de julgar: não é possível ser um criativo decidindo e julgando ao mesmo tempo. Deixar-se levar por uma torrente de ideias é como brincar de amarelinha sem se sentir aprisionado pelo tempo, ou no que os outros possam pensar. De fato, não é muito simples para nós, adultos, entendermos como os jovens estão articulando os seus novos modos de ser e de pensar.

Para entender o novo mundo tecnológico que já se implantou em toda a sua complexidade, Rushkoff nos convida a relacionar um skatista com um snowboard. Enquanto o skatista procura superfícies retilíneas, sem as quais é impossível praticar este esporte, os snowboarders procuram “as passagens mais perigosas”, buscam “os defeitos num terreno que parece liso”. Escorregadio, assimétrico, complexo e caótico, é assim que o novo mundo tecnológico se impõe. Aceitar esta premissa é voltar a ser criança, é trocar o certo pelo prazer do inesperado, é sair da linearidade e pisar no universo das incertezas. E este parece ser um processo irreversível. Como sustenta Prigogine (2011, p.30), a “irreversibilidade leva ao mesmo tempo à desordem e à ordem”.

O que esse autor nos provoca a refletir com o fim das certezas é que a própria ciência hoje já se coloca diante da complexidade de um modo em “que se viva a criatividade humana como a expressão singular de um traço fundamental comum a todos os traços da natureza” (PRIGOGINE, 2011, p.15). Mais ainda: admite que a “vida só é possível num universo longe do equilíbrio” (PRIGOGINE, 2011, p.31). Das reflexões de Prigogine nos campos da física e da matemática podemos com liberdade relacionar algumas ideias que são promissoras e criativas para o estudo do envolvimento dos jovens

com as tecnologias. A primeira, são “os processos irreversíveis que geram entropia” (PRIGOGINE, 2011, p.26); depois, é o desenvolvimento da entropia que indica a direção do futuro, seja em “nível de um sistema local”, ou em “nível de um universo como um todo”. (PRIGOGINE, 2011, p.26). Em terceiro, o autor busca em Gell-Mann (apud PRIGOGINE, p.29) a ideia de que entropia e informação estão conectadas de tal modo que a “a entropia pode ser considerada uma medida da ignorância”.

Como tentativa de síntese e livre uso da interpretação de Prigogine para os fins propostos por este texto, se na física e na matemática “os fenômenos de difusão são fenômenos irreversíveis”, na interlocução humana também o é, conforme já apresentou Bakhtin (2003): palavra dita é palavras dada, e por isso irreversível. Isso significa que as respostas que se busca na relação dos jovens com o universo midiático e tecnológico não estão em nossas certezas, mas nos vácuos, na ignorância, na entropia gerada, no ruído, para emprestar o termo de Atlan (1992)⁴, no futuro construído hoje pelos jovens. De um modo geral, o jovem tem no caos a sua residência. Ele não tem medo, todos da turma são confiáveis, atravessa a cidade para ter um encontro e ama ou odeia profundamente o que está à sua volta. Sonha que chegará onde quer que queira chegar. Há no ser vivo, segundo as reflexões de Atlan (1992), um sistema de auto-organização, a autopoiese, que só é válido para ele. Este nível de complexidade se agiganta quando nos damos conta, como diz Atlan, que é pelo lado de fora que pensamos o ser vivo.

O OLHAR PARA O FUTURO

No discurso acadêmico, sobretudo na ciência de pedagogia, discute-se em diferentes níveis as chances e os riscos da prática de jovens com as tecnologias midiáticas, mas sempre numa perspectiva de olhar para o passado. Os jovens usam no seu tempo livre *computer-games*, buscam informações na internet, criam redes e comunicam-se via celular com seus amigos. Mesmo na escola e no local de trabalho, os meios digitais são agora parte da vida cotidiana. Neste discurso acadêmico se discute, sobretudo, os perigos, como o vício de internet, *cyber-bullying*, abuso de dados ou agressão sexual. Para que os jovens aprendam o manuseio seguro de mídias digitais, dizem alguns manuais, é necessária a luta contra com os perigos. Mais ainda: é importante que os jovens sejam capazes de avaliar criticamente os conteúdos, reconhecer perigos possíveis e proteger-se dos mesmos. Esse discurso tem certa arrogância: os adultos já sabem o que é ruim e o que é bom nessa prática dos jovens.

Gostaríamos de colocar como enfoque principal a pergunta: o que realmente é o novo nessa prática? Como se pode elaborar repostas para essa pergunta principal? Compreender a relação entre sociedade moderna e vida cotidiana como contexto no qual os jovens estão construindo algo novo em sua prática com as tecnologias é também um passo. Podemos pensar e compreender a nossa sociedade usando antinomias ou polos complementares: nunca na história da humanidade existiu uma mudança tão dramática das formas de vida social, correspondendo a uma standardização e esquematização. E, ao mesmo tempo, essa vida social aparece como uma variedade de liberdade e de possibilidades humanas - mas tudo é de fato uma ilusão. Estamos imersos num “*feeling*” que nos diz que esta forma de sociedade perdurará eternamente. Mas a razão alerta: esta será a alternativa mais improvável de todas as possibilidades existentes. É mais fácil para nós imaginarmos o colapso do planeta e da natureza do que uma sociedade além do sistema capitalista ou a quebra deste sistema.

O que anteriormente era considerado “sociedade” ou “coerência social” como rede de relações e dependências entre os indivíduos, passo a passo se dissolve: a “coerência social” e a “sociedade” tornam-se “mercado”. As teorias de pós-modernismo veem nesta dissolução e desintegração nada mais do que uma chance para um desenvolvimento da capacidade de jogar com a particularidade individual, uma chance que pode dar liberdade estética aos indivíduos. Estas teorias não levam em conta as agudas contradições entre a individualização dos processos de vida e a esquematização e homogeneização. Encontramos uma separação brutal entre a socialização da razão em nível de produção técnica, científica e econômica por um lado; privatização das emoções, dos afetos, dos sentidos e da fantasia, por outro. Emoções e afetos têm cada vez mais um caráter privado e tornam-se assim cada vez mais cegos.

Em resumo: na lógica da globalização se realizam atualmente tantos processos de homogeneização da sociedade como de desintegração e destruição do Social. Resta sempre a pergunta: O que significam estes processos para compreender as práticas dos jovens, quando eles usam uma ou outra forma de comunicação mediada? Partindo disso, como se pode entender a complexidade das diferentes formas no uso das tecnologias midiáticas por jovens? O que é novo nesta prática? O conceito de “apropriação social” nos ajuda a elaborar uma resposta. “Apropriação social” não significa a organização sistemática do ensino nas escolas que desenvolvem capacidades e habilidades nos indivíduos para usar adequadamente essas tecnologias. O conceito “apropriação” implica

uma abordagem histórico-cultural na elaboração de atividades novas, que correspondem adequadamente ao objeto da apropriação. Quais são as atividades que correspondem ao potencial destas tecnologias de comunicação?

“Apropriação social” para nós significa: 1. um processo no qual os jovens apreendem as novas tecnologias como uma parte essencial de suas formas de vida quotidiana e 2. um processo no qual os jovens aprendem a integrar essas tecnologias conscientemente na estrutura dessas formas de viver como cultura.

Na perspectiva da Teoria da Atividade (LEONTIEV, 1983), o novo nunca se desenvolve orgânica e continuamente, como se fosse um prolongamento do velho. O desenvolvimento do novo tem a ver com a negação daquilo que é velho. Esta negação apresenta-se num processo vivo, contraditório, que se diferencia e se afasta do velho. Será que se encontram diferentes formas de afastamento do velho no uso das tecnologias midiáticas como prática cultural e também como formas de uma nova atividade?

Agora, se queremos analisar e entender o que esses jovens realmente fazem, será necessário realizar uma mudança da perspectiva tradicional. Devemos apreender a posição de jovens enquanto sujeitos, não mais sem voz ou em estado de passagem, colocando-nos na sua situação. Assim, partimos da seguinte hipótese: em sua prática cultural de uso das tecnologias midiáticas, possivelmente sejam os jovens os que mais se ocupem em desenvolver novas formas de agir, de percepção e de conhecimento, novas formas de uma imagem de si mesmos e do mundo no qual eles vivem.

O uso destas tecnologias pelos jovens tem a ver com a elaboração social de novas atividades, possibilitando as práticas de comunicação através de e-mails, por newsgroups, por chat, jogos específicos de comunicação, MUDs (Multi-User Dungeons) e também práticas de uma subcultura (ciber-punk). Considerando essas práticas como culturais, o horizonte de perguntas e questões se amplia enormemente.

A particularidade da comunicação do *chat* é determinada por dois aspectos: a comunicação é quase sincrônica - por outro lado é realizada por meio da escrita como consequência da distância. A postura básica dessa comunicação é assim, um híbrido entre oralidade e letramento: o ESCREVER dos jovens se transforma em LER. Esse LER tem uma nova qualidade: a materialidade da escrita reaparece na tela em uma nova qualidade.

No *WhatsApp* e em outras formas de *chat*, o processo de manifestar-se, o aparecer das letras é visual - e isto é materialmente presente como nos hieróglifos da escrita sagrada e política do antigo Egito - só que agora com uma função totalmente contrária, ou seja, a materialização de um processo oral. Isso tem consequências para a “leitura imaginativa” (ASSMANN, 2012). A “leitura imaginativa” apresenta o milagre da passagem do ler para o ver como uma mudança da escrita para a imagem: no processo de juntar letras surpreendentemente acontece algo com o sujeito dessa atividade; no instante seguinte esse sujeito está dentro de uma imagem. Parece ser um processo mágico, e assim como em qualquer processo mágico, algo morto (letras) se transforma em algo vivo.

Obviamente esse contínuo mergulhar-se, esse fundar-se da leitura imaginativa muda atualmente por causa da leitura e escrita na internet. Os jovens voltam mais rápido, mais facilmente para a materialidade das letras num processo visual e material. Ainda não sabemos quais serão as consequências disso para a fantasia, imaginação, construção da identidade etc.

Sherry Turkle (1995) apresentou como resultado principal em sua pesquisa sobre o uso da Internet a questão da identidade múltipla: a Internet como laboratório social para a experimentação, possibilidades e limites de identidades múltiplas. A respeito das tecnologias de comunicação, pode-se ampliar essa perspectiva: os jovens são hoje na prática cultural das tecnologias midiáticas autores, atores e, ao mesmo tempo, espectadores de si mesmos e de suas próprias atividades - isso só é possível por meio do Skype ou Face Time etc. Usando o *Skype*, por exemplo, o usuário vê, via vídeo, a outra pessoa e, ao mesmo tempo, ele vê como ele mesmo está olhando a outra pessoa. Qual é o potencial dessa nova forma de comunicação?

A comunicação no *chat* oferece também aspectos teatrais, que tem a ver com a construção de uma subjetividade virtual: as máscaras construídas e usadas pelos jovens correspondem e representam determinados tipos de figuras, com as quais eles assumem papéis ficcionais e participam de encenações criativas. Eles estão construindo palcos diferentes: A importância da colaboração e de consenso na criação de cenas e atos do drama torna-se via tecnologias uma realidade comunicativa.

Em uma conferência pronunciada em 1969, na cidade de Nova York, Margaret Mead (2002) descreve detalhadamente três sistemas de referências entre as gerações de jovens e adultos. O primeiro tipo denomina de *pos-figurativo*, pelo qual a geração jovem

aprende com os adultos, já que toda a autoridade cultural se encontra em um passado ao qual o presente e o futuro se submetem. O segundo tipo de sistema de gerações, a autora denomina de *co-figurativo*. Aqui, jovens aprendem com outros jovens e adultos aprendem com outros adultos. O terceiro tipo do sistema geracional se refere à sociedade na qual estamos entrando: o sistema *pré-figurativo*, em que o saber vem dos jovens e os adultos, de fato, não sabem o que deve ser ensinado. Ao contrário, aprendem com os jovens. Não há mais modelos a serem seguidos na família, na sociedade em que vivem, nem mesmo no mundo.

Nenhuma geração antes incorporou tantas mudanças tecnológicas, formas de comunicação, definição de humanidade, certeza de mudanças, tamanho e interdependência do mundo como essa atual geração, que rejeita os ensinamentos dos mais velhos, compreendendo a amplitude da mudança do contexto em que está inserida. No que tange às perguntas principais (O que é o novo que se encontra nas práticas culturais de jovens e as tecnologias? Qual é a atividade principal nestas práticas?) cabe destacar uma hipótese: os jovens reconquistam e desenvolvem o Social nas suas práticas culturais das tecnologias midiáticas. Mas o que significa o Social? O Social representa algo autônomo, com um sentido próprio, que não pode ser reduzido às estruturas sociais, nem à sociedade, nem aos processos psíquicos internos dos indivíduos. A categoria do Social é direcionada às relações sociais.

As relações sociais mergulham e embebem o Eu e a Sociedade como sistema inteiro. Essas relações se formam e se realizam por meio das atividades particulares dos seres humanos, quer dizer através de rituais e gestos. Num sentido muito amplo, entendemos um gesto como comportamento simbólico. Rituais e gestos criam comunidades. Sem rituais e gestos não haveria o Social. A este respeito, seres humanos são seres sociais que necessitam da comunidade e engendram-se nesses rituais e gestos. Rituais e gestos desempenham um papel central para a formação social e cultural do ser humano. Rituais são encenações e representações de relações sociais. Eles tornam algo visível, que sem eles não existiria (WULF, 2013).

Os jovens entram, com o uso das tecnologias como práticas culturais, no processo de apropriação social das tecnologias midiáticas. Nessa apropriação constatamos uma reconquista e um desenvolvimento do Social na sua complexidade e riqueza de novas formas de comunicação. Os jovens apreendem as novas tecnologias como uma parte essencial de suas formas de vida cotidiana e também aprendem a integrar essas

tecnologias conscientemente na estrutura dessas formas de viver como cultura. Em contato constante com as tecnologias, os jovens estão cada vez mais conectados às mídias, absorvendo, recebendo e acumulando cada vez mais referências imagéticas. Isso muda radicalmente sua percepção, sua maneira de pensar, de perceber, de agir e ser. Nessas práticas culturais, os jovens alteram completamente o senso tradicional de espaço e sua relação com o tempo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso metodológico adotado até agora pela pesquisa “jovem e consumo midiático em tempos de convergência” considera três momentos importantes: resultados de um questionário piloto presencial com jovens universitários, acompanhamento no Facebook das andanças virtuais dos jovens participantes do questionário piloto e aplicação de um questionário online, dirigido a jovens com idade entre 18 e 24 anos. Para, ao mesmo tempo, arriscar em um terreno de incertezas e prospectar o novo, destacamos dois pontos: modo de uso das tecnologias; Mato Grosso neste processo e olhar dos jovens universitários sobre o consumo midiático.

Participaram da coleta de informações online 575 jovens, dos quais 71% são alunos de graduação, 26% do Ensino Básico e 3% de pós-graduação. Do total de respondentes, 77% moram com os pais e os demais estão divididos entre morar sozinhos, com namoradas ou amigos. Com isto contextualizado, destacamos três pontos: 1. o jovem é um ator midiático e utiliza boa parte de sua andança virtual em interação com outros atores; 2. os dispositivos tecnológicos de comunicação são de uso individual; 3. ele utiliza vários dispositivos simultaneamente. Estes três elementos conjugados apontam para um processo absolutamente novo, mesmo porque, nas interações sociais virtuais isso é feito tanto com indivíduos isolados como com coletivos: discutem-se ao mesmo tempo assuntos tão diversos quanto podem ser diversas as pessoas da interação.

O uso exclusivo do computador, sem uso simultâneo de outros meios, somente ocorre para 8% dos respondentes. Os demais dividem o computador com a televisão, o rádio, o celular e até mesmo com livros. Já o celular é utilizado primeiro para conversas simultâneas via *WhatsApp* ou *Snapchat*, por exemplo, e para acessar o *Facebook*, principalmente, depois para ligações telefônicas e ouvir músicas. Entre todos os participantes, somente 3% não se mostram virtualmente por meio das redes sociais. Os demais, uns menos outros mais, estão ou no *Facebook*, ou no *Tumblr*, ou no *Instagram*, nos *blogs*,

Twitter, ou até em várias redes ao mesmo tempo. O extraordinário neste emaranhado de redes é a razão destes cruzamentos, hiatos e labirintos, comuns a todo processo complexo: manter ativos os relacionamentos sociais já constituídos, abrir novas possibilidades de contato social e acessar informações úteis, sejam elas para a escola, para a vida pessoal ou para melhorar a performance virtual.

O futuro hoje é o contato instantâneo, imediato e simultâneo. As respostas às perguntas que movem as ações virtuais dos jovens precisam estar ao alcance, amigavelmente disponíveis, sem dificuldades. Qualquer atropelo ou obstáculo significa alteração de rumos. À luz das reflexões deste texto, isso não pode ser pensado se é bom ou ruim, pelas dualidades que sempre nos atraem, sejam de princípios ou de substâncias, quando queremos encontrar uma explicação. Olhamos, enquanto adultos, o futuro já manifesto no presente dos jovens do lado de fora, quer dizer, a explicação que buscamos é a nossa, que não existe na realidade de quem está em constante mobilidade. Mais do que respostas, sobre estas constatações devemos indagar. O que significa apropriar-se culturalmente destas tecnologias e de seus conteúdos na formação do novo?

Avançando nesta direção, dos 575 participantes, 312 responderam questões que dizem respeito exclusivamente a Mato Grosso, como, por exemplo, o acesso a portais especializados em notícias. O que os aproxima neste tipo de consumo midiático são os canais acessados: portais de empresas consolidadas e fortes do mundo off-line e os principais portais independentes de grandes grupos de comunicação. Já a observação de perfis no Facebook, autorizados pelos jovens que participaram do estudo piloto, mostra que nesta rede são discutidos diferentes assuntos de interesse mundial, mas os temas locais, do cotidiano, são ignorados, não estiveram na pauta de conversas. Tomando como base as respostas do questionário piloto, nenhum jovem com perfil observado desconhece fatos importantes da realidade do Estado. No entanto, este saber não se mostrou durante a semana de observação nas conversas e *posts* nos *Facebooks*. A primeira leitura desta informação pode sugerir alienação, desconhecimento ou mesmo desinteresse pelas coisas locais.

Sobre isso, vale a pena, no entanto, olhar para esta questão de outro modo. Entre o conjunto de respondentes, buscar notícias em portais especializados vem depois das interações, e isso é feito principalmente via computadores e celulares. Podemos nos permitir e pensar que nós sempre nos postamos para a leitura de algo isoladamente, equipados apenas com a nossa história, formação, estado de consciência e informações

acumuladas. Hoje, no entanto, está leitura é colaborativa, de trocas simultâneas à aquisição da informação. O processo sinérgico disparado desta fusão é algo ainda não compreendido, para o qual em nosso entendimento o processo formativo da escola deveria se voltar. Nisso prevalece, muitas vezes, a ideia de que os jovens ficam conectados por muito tempo, são superficiais, perdem contato com o real e se tornam escravos da máquina.

Pesquisadores reunidos em torno de estudos envolvendo juventudes e mídias na Alemanha⁵ apontam dois mitos centrais nesta relação: o poder é mau e os jovens são ingênuos; enquanto nativos digitais, os jovens sabem tudo, tem o *know-how* do mundo digital. De fato, saber de tudo e ser gerador de conteúdo é inverossímil no mundo virtual dos jovens como são distantes e diversas as competências dos jovens no mundo real. Conforme estudo com jovens suíços com até 16 anos, denominado James-2014 (SÜUS, et al., 2014), 89% estão nas redes sociais, mas somente 36% pensam que sabem mais de Internet do que seus pais e admitem cautela quando se tornam geradores de conteúdo. Há um letramento indiscutivelmente se processando no mundo virtual, com o reconhecimento de outros saberes além daqueles apreendidos exclusivamente na experiência de transitar pelas mídias.

A intensa atividade virtual dos jovens de Mato Grosso, para além das redes sociais, envolve *downloads* de *e-books*, de arquivos de textos, de filmes, navegar em sites de comércio eletrônico, sites de notícias e estar muito próximo do *Youtube*. Neste canal, entre *clips* musicais e vídeos divertidos, 50% acessam vídeos tutoriais e 40% material de interesse de seus estudos. A existência deste conjunto informativo, imbricado, manipulado e compartilhado permite aceitar que ainda sabemos muito pouco do que julgávamos conhecer.

Obviamente os jovens descobrem o espaço virtual como um campo fértil para novas formas do Social. Eles desenvolvem novas formas de ver a si mesmo e a realidade, influenciando as práticas, ideias, e as maneiras de lidar com o mundo. Em suma, eles realizam uma quebra radical de fronteiras tradicionais entre matéria e espírito, corpo e mente, sujeito e objeto, indivíduo e sociedade. Será que eles estariam construindo através das práticas culturais no uso das tecnologias midiáticas uma união inovadora entre “Subjetividade” e “Objetividade”?

REFERÊNCIAS

- ABAD, Miguel. Crítica Política das Políticas de Juventude. In: FREITAS, Maria Virginia de; PAPA, Fernanda de Carvalho (Orgs.). **Políticas Públicas: juventude em pauta**. São Paulo: Cortez, 2003, p.13-32.
- ABRAMO, Helena Wendel. Condição Juvenil no Brasil Contemporâneo. In: ABRAMO, Helena Wendel e BRANCO, Pedro Paulo Martoni (Orgs.). **Retratos da Juventude Brasileira. Análises de uma pesquisa nacional**. São Paulo: Instituto Cidadania/Editora Perseu Abramo, 2005, p.37-72.
- ALVIM, Rosilene e GOUVEIA Patrícia (Orgs.). **Juventude Anos 90: conceitos, imagens, contextos**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2000.
- AMANCIO, Ana Maria e NEVES, Rosa Maria Correa das. Conhecendo seus Próprios Talentos: jovens de escolas públicas em instituições de Pesquisa no Rio de Janeiro. In: **Educação e Sociedade**, v.24, n. 83, agosto, 2003, p, 645-658. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/es/v24n83/a17v2483.pdf>. Último acesso: 02 de Março de 2015.
- ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2. ed. Trad: Dora Flaksman. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1981.
- ASSMANN, Aleida: **Cultural Memory and Western Civilization: Functions, Media, Archives**. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.
- ATLAN, Henry. **Entre o Cristal e a Fumaça**. Ensaio sobre a organização do ser vivo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 1992.
- BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BENJAMIN, Walter. **La Metafísica de la Juventud**. Barcelona: Paidós/ICE/UAB, 1993.
- _____. **O Narrador**. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: **Obras Escolhidas**, v. I. 7° ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- _____. **Rua de Mão Única**. **Obras escolhidas**, v. II, 5° ed. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- _____. **Reflexões Sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação**. São Paulo: Duas Cidades e Editora 34, 2002
- DAYRELL, Juarez. O Jovem Como Sujeito Social. In: **Revista Brasileira de Educação**, n. 24, 2003. Ver: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n24/n24a04>. Último acesso: 15 de Abril de 2015.

ERIKSON, Erik. **Identidade - Juventude e Crise**. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

HEYWOOD, Colin. **Uma História da Infância**. Trad: Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Art-med, 2004.

KRAMER, Sonia. **Linguagem, Cultura e Alteridade**. Para ser possível a educação depois de Auschwitz, é preciso educar contra a barbárie. Apresentação feita na Sessão Especial "Linguagem, Cultura e Alteridade", na 21ª Reunião Anual da Anped, Caxambu, setembro de 1998. Texto Disponível em: <http://ddd.uab.es/pub/enrahonar/0211402Xn31p149.pdf>. Último acesso, 02 de Março de 2015.

LEONTIEV, Alexis N.: **Actividad, conciencia, personalidad**. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1983.

MEAD, Margaret. **Cultura y compromiso**. Estudio sobre la ruptura generacional. Barcelona: Gedisa, 2002.

MELUCCI, Alberto. Juventude, Tempo e Movimentos Sociais. In: PERALVA, Angelina Teixeira e SPOSITO, Marília Pontes (orgs.). **Juventude e Contemporaneidade**. Revista Brasileira de Educação, n. 5 e 6. ANPED - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação, maio/dezembro 1997. Disponível em: http://anped.org.br/rbe/numeros_rbe/revbrased6_5.htm. Último Acesso: 15.04.2015

NOVAES, Regina. Juventude, Exclusão e Inclusão Social: aspectos e controvérsias de um debate em curso. In: FREITAS, Maria Virginia de; PAPA, Fernanda de Carvalho (Orgs). **Políticas Públicas: juventude em pauta**. São Paulo: Cortez, 2003, p.121-141.

NIETZSCHE, Friedrich. **Além do Bem e do Mal: prelúdio de uma filosofia do futuro**. Trad: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

PERALVA, Angelina Teixeira. O Jovem Como Modelo Cultural. In: PERALVA, Angelina Teixeira e SPOSITO, Marília Pontes (Orgs.). **Juventude e Contemporaneidade**. Revista Brasileira de Educação, n. 5 e 6. ANPED - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação, maio/dezembro de 1997. Disponível em: http://anped.org.br/rbe/numeros_rbe/revbrased6_5.htm. Último acesso: 15.04.2015.

PRIGOGINE, Ilya. **O fim das Certezas: tempo, caos e as leis da natureza**. São Paulo: UNESP, 2011.

PROUT, Alan. **Reconsiderar a Nova Sociologia da Infância**. Trad: Helena Antunes. Revisão científica: Manuel Jacinto Sarmiento e Natália Fernandes Soares. In: 8º Encontro Anual da Secção de

Sociologia da Infância da Associação Alemã de Sociologia, no Max Plank Institut für Bildungsforschung. Berlim, 31 de maio, 2002.

RUSHKOFF, Douglas. **Um Jogo Chamado Futuro**: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a viver na era do caos. Rio de Janeiro: Revan, 1999.

SÜUS, Daniel et.al. JAMES Studie-2014. **Ergebnisbericht**. HAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Departement Angewandte Psychologie: Zürich http://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/user_upload/Fachwissen/JAMES/Ergebnisbericht_JAMES_2014.pdf. Último acesso, em 02 de Março de 2015.

TOALDO, Mariângela M. e JACKS, Nilda. De que juventude estamos falando? In: **Seminário Internacional Brasil e Portugal: Jovens, Subjetividades e Novos Horizontes**. Rio de Janeiro - RJ, de 25 a 27 de Setembro de 2012.

TURKLE, Sherry. **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**. New York: Simon & Schuster Paperbak, 1995.

WULF, Christoph. **Homo Pictor**: Imaginação, ritual e aprendizado mimético no mundo globalizado. São Paulo: Hedra, 2013.

ZINNECKER, Jürgen. Balanço de 40 Anos de Pesquisa Sobre a Juventude Alemã no Contexto de Tendências da História Política Contemporânea. In: **Educação em Foco**. Volume 11, n. 1, Faculdade de Educação - Universidade Federal de Juiz de Fora, 2006.

NOTAS

1. Consideramos como “tecnologias de informação e comunicação” as seguintes mídias: televisão e suas variantes (videocassete, DVD, antena aberta, por assinatura), jogos de vídeo (videogames) e de computador, máquinas fotográficas e filmadoras de vídeo, Ipod, MP3, telefones celulares, seus aplicativos e redes telemáticas. A base fundamental dessas tecnologias é a Internet.
2. O sentido “*Zeitgeist*” (espírito do tempo) é a maneira dominante de pensar e sentir (mentalidade) de uma época. Em diferentes formas Goethe criticou essa dominância, por exemplo, em “Faust I”, Vers 577 ff.
3. Pesquisa desenvolvida em todos os estados brasileiros, sob a coordenação da professora Nilda Jacks, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Mais informações sobre a pesquisa no blog <https://redebrasilconectado.wordpress.com>
4. Sobre o ruído enquanto algo que potencializa uma complexidade, veja MARCONDES FILHO, Ciro. **Superciber: a civilização místico-tecnológica do século 21**. São Paulo: Paulus, 2009
5. <http://www.jugendundmedien.ch/de/home.html>

Artigo recebido: 04 de março de 2015

Artigo aceito: 13 de abril de 2015