



CONVERGÊNCIA CULTURAL-MIDIÁTICA: AS TECNOLOGIAS E A FRUIDEZ DA JUVENTUDE NA CIBERCULTURA¹

Valdirene Cássia da Silva²
Edvaldo Souza Couto³

Resumo: A partir de um diálogo intenso e contínuo com diversos autores que refletem sobre a cibercultura o artigo investiga os conceitos de tecnologia e convergência midiática com a finalidade de compreender como, por meio deles, os jovens, em especial os de Palmas, se articulam e vivem uma nova cultura digital, onde estar conectados e viver on-line passam a ser valores cotidianos exigidos e ultravalorizados. O artigo é composto de três tópicos complementares “Tecnologia: uma palavra, muitos significados”, “A convergência midiática” e “A fruição da juventude na cibercultura”; defende que os jovens caminham para uma maior inclusão social pelas tecnologias digitais e conclui que as experiências de uma vida conectada encorajam os jovens a passar de abordagens e vivências locais ou nacionais para outras multiculturais e globais.

Palavras-chave: Tecnologias. Convergência midiática. Juventude. Cibercultura. Geração digital.

Numa *lan-house* ou cibercafé, na quadra 122 Sul de Palmas⁴, em meio aos jovens trabalhadores e também àqueles desempregados, sob um sol de 40° graus, às

¹ O artigo é parte do resultado da pesquisa realizada no Mestrado do Programa de Pós-Graduação da FACED/UFBA no período de 2005 a 2007. Nesse estudo identificamos o manejo da tecnologia digital pelos jovens de Palmas, capital do Estado do Tocantins. A partir dos diálogos e confrontos acadêmicos e da leitura das obras de autores que refletem sobre a vida tecnológica atual, o trabalho oportunizou recuperar determinados conceitos e angulações sobre tecnologias e convergência midiática, para agregar contribuições ao entendimento da fruição da juventude contemporânea. O artigo recupera aspectos da pesquisa que teve a orientação do Prof. Dr. Edvaldo Souza Couto.

² Mestre em Educação pela UFBA, Graduada em Comunicação. Docente do Curso de Comunicação da ULBRA/TO. E-mail: ksay@uol.com.br.

³ Doutor em Educação pela UNICAMP. Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação e do Programa em Pós-Graduação em Filosofia da UFBA. E-mail: edvaldo@ufba.br.

⁴ O município de Palmas, capital do Estado do Tocantins, possui um traçado urbano e configuração espacial próximos ao de Brasília – DF: os tradicionais setores, bairros, vilas, jardins e o centro da cidade dão lugar a siglas que designam as áreas residenciais, comerciais, industriais norte, sul, sudoeste e noroeste. Com 16 anos de existência, as nomenclaturas para o Plano Diretor da Cidade vêm se modificando. Na atualidade, ao se mencionar a 122 Sul faz-se referência à área comercial e residencial

14:00 horas de um sábado, escutamos: “fais o daoloude e vê se tu consegue fazer um upigreidi”. Em outro cibercafé, na área residencial norte dessa mesma cidade, outro contingente de jovens busca “opilouds”⁵, para selecionar trilhas sonoras para celulares pré-pagos.

As lojas de computadores conectados à internet se diferenciam das salas de aula informatizadas das propostas de inclusão digital, defendidas e aplicadas nas escolas estaduais e municipais na cidade de Palmas. Uma outra frequência de sons, falas, imagens, comportamentos e expectativas pode ser detectada nesses micro-universos, distintos dos ambientes esteticamente higienizados das escolas sob os Programas de Gestão Escolar. Entre “opilouds”, “daoloude” e “upigreides” dos jovens da quadra 122 Sul e da quadra norte, com seus tênis simulacros da “Nike”, “Adidas”, seus grandes calções e camisetas à *rappers* estadunidenses, muitos começam a perceber que convergências midiático-tecnológicas ocorrem em temporalidades distintas, nos espaços micro societários e nos escolares.

Existe um consumo que, se observado numa ótica crítico-reprodutivista, que compreende o indivíduo como resultado das influências das ideologias hegemônicas no contexto social, poderia sinalizar um estado de alienação desses jovens. Para outro olhar, no entanto, esse consumo não é senão fonte de fruição e sinalizador de outros processos de construção do conhecimento e maneiras de estar no mundo.

Nesse exercício de observar o manejo da tecnologia digital pelos jovens, compartilhamos um lembrete preocupado de Denis de Moraes (2006), quando relaciona circuito infoeletrônicos, ambientes virtuais e transmissões convulsivas com a capacidade de reter a profusão de estímulos e ofertas postos por eles, “navegamos, insaciáveis, por circuitos infoeletrônicos e ambientes virtuais. Somos privilegiados por transmissões convulsivas, mas não conseguimos reter tanto estímulos e ofertas” (p.33).

Ao partir desses pressupostos, o artigo investiga os conceitos de tecnologia e convergência midiática, com a finalidade de compreender como, por meio deles, os jovens, em especial os de Palmas, se articulam e vivem uma nova cultura digital onde

que dista 12,2 km do eixo central da cidade. Essa área é considerada periférica. Sua população dispõe de um baixo nível de renda.

⁵ Determinados termos técnicos da informática, originários da língua inglesa, ao serem utilizados pelos jovens palmenses, ganham uma inflexão sonora pitoresca. Neste texto, procura-se evidenciar essas inflexões, de acordo com as falas do grupo observado nesta investigação.

estar conectados e viver on-line passam a ser valores cotidianos exigidos e ultravalorizados.

1. 1 Tecnologia: uma palavra, muitos significados

No universo acadêmico existe uma profusão de discursos sobre a tecnologia ou as tecnologias. De um lado, defensores incontestes de suas *benesses* promovem eloqüentes discursos; de outro, grupos coesos (ou não) elaboram críticas sobre os perigos tecnológicos. Repete-se o maniqueísmo entre tecnotópicos e tecnofóbicos (RIBEIRO, 1999), sem levar em conta que jogos de forças e interesses políticos e econômicos, presentes na esfera tecnológica, fazem-na oscilar entre os anúncios de um futuro paradisíaco (utópico) ou apocalíptico-infernal (distópico).

Na busca das raízes etimológicas e do conteúdo semântico do vocábulo tecnologia, deparamos com a primeira menção do termo no livro *Technology, a description of arts, specially the mechanica* (Tecnologia, uma descrição de artes, especialmente as mecânicas) publicado no ano de 1706. De acordo com *Oxford English dictionary* (Oxford, Clarendon Press, 1961), o termo possui muita proximidade com seu sentido grego inicial: tecnologia - arte e ofício de um fazer. Isso nos faz assumir, a partir da consideração de Ponce (2004), que a tecnologia é o conjunto de conhecimentos, argumentos e razões em torno de uma arte, de um fazer determinado, cujo objetivo é satisfazer as necessidades humanas. Esse mesmo sentido pode ser encontrado nos estudos de Kenski (2003 e 2007).

Essa aproximação com a *techné* grega diminuiu, quando o espírito enciclopedista-iluminista francês, encontrado na *Encyclopédie*, associou a noção de tecnologia à exploração racionalizada das artes e dos ofícios. Com a racionalização pelo científico, a tecnologia passou de processos de um fazer mecânico ou industrial a fator determinante desse processo (CORREIA, 1999). Nessa rota de aperfeiçoamento, a tecnologia, passo a passo, ajudou o homem a criar mais e mais máquinas. Essas máquinas são distintas umas das outras pelo uso e pelas possibilidades de construir novos conhecimentos na relação homem-mundo. A utilização do binóculo, do microscópio, do telescópio, da máquina fotográfica, por exemplo, reproduz o funcionamento de um órgão sensorio humano, ampliando a sua capacidade de ouvir ou visualizar. São máquinas produtoras de signos, que, capturados da realidade, devolvem ao mundo imagens e ecos daquilo que vemos ou ouvimos.

De um lado, roubam pedaços da realidade, de outro, mandam esses pedaços de volta, cuspendo-os para fora na forma de signos. [...] além de duplicadores [...] são também reprodutores, gravadores *ad infinitum* dos fragmentos que registram. Além de replicantes são, sobretudo, proliferantes, dotados de um alto poder para a proliferação de signos (SANTAELLA, 1997, p. 38).

No seu trajeto histórico, a tecnologia aos poucos assumiu a condição de impulsionadora de processos de transformação da vida e das sociedades humanas. Desde a Pré-História o homem cria artefatos ou máquinas que substituem seu trabalho manual ou o uso mais rudimentar de ferramentas, como a pá e a enxada. Essas ferramentas ampliavam o alcance de seus braços ou realizavam atividades que seu corpo não podia executar. A necessidade de sobrevivência exigia do homem formas inteligentes para superar os obstáculos impostos pela natureza. Com a invenção da roda, o ser humano modificou seus hábitos de locomoção e interveio na relação de deslocamento, modificando vivências e compreensões do espaço e do tempo. O homem se tornou um inventor, um demiurgo, um profanador do universo sagrado: não mais recebe, agora inventa (LEMOS, 2004). Sua prática permitiu um pensar social sobre a tecnologia.

A tecnologia, como fenômeno social, está visceralmente ligada à origem do indivíduo e à instauração dos sistemas técnicos que o ajudaram a proteger sua vida, reorganizar seu espaço físico e imprimir melhorias ao ambiente em que estava inserido. Buscava-se, com a técnica, a sobrevivência e a compreensão do mundo, numa concepção imitativa da natureza, “segundo moldes cedidos por deuses ancestrais” (LEMOS, 2004 p. 39). Prometeu, entregando o fogo aos humanos, e Ícaro, entregando-se à morte pelas asas confeccionadas pelo seu pai (MARTINS, 2005), por exemplo, deixaram para a história humana narrativas sobre a estreita relação do homem com a técnica.

Séculos mais tarde, o mundo ocidental, ao romper muitos dos antigos laços com a teologia cristã e superar o poder das instituições eclesiais, engendra uma modernidade filosófica, política, econômica e cultural. Nessa modernidade a tecnologia foi pensada como “um conjunto de conhecimentos e informações organizados, provenientes de fontes diversas como descobertas científicas e invenções, obtidos através de diferentes métodos e utilizados na produção de bens e serviços (CORREIA,

1999, p. 250)”. Uma tecnologia implicada nas questões capitalistas, desenvolvidas a partir da industrialização. Além disso, essa tecnologia está vinculada ao desenvolvimento da técnica, como uma plataforma funcional para agregar valor e a satisfazer determinadas necessidades econômicas, da produção, da alimentação e de um mercado cada vez mais competitivo. De acordo com Rifkins (2001, p. 155),

Os modernistas introduziram a idéia de progresso. A Era Dourada, eles alegavam, não está em um passado distante, mas em um futuro negociável. A inventividade e a vontade humanas, e não a intervenção divina, levariam a humanidade a um novo paraíso terrestre – um mundo utópico de abundância material.

A Revolução Industrial, junção das transformações nos campos econômico, técnico, social e intelectual, provocou, entre 1760 e 1869, o surgimento da sociedade industrializada na Grã-Bretanha, na qual o pensar e o refletir as técnicas, no prisma científico, ganham um outro dimensionamento. As máquinas a vapor, as eletromecânicas e tantas outras substituíram a força física humana.

As máquinas, introduzidas pela Revolução Industrial, maravilharam nossos antepassados porque eram capazes de substituir a força física do homem. Primeiramente pela utilização do vapor, e, mais tarde, pela utilização da eletricidade, a energia da máquina foi posta a serviço dos músculos humanos, livrando-os dos desgastes (SCHAFF, 1991, p. 22).

Esse processo de tecnificação foi ampliado nos períodos pós-revolução industrial. Segundo Lemos (2004, p. 61), “abriu as vias para a industrialização e a modernização global do Ocidente, [...], integrando a economia capitalista, o desenvolvimento industrial e tecnológico”. Para a manutenção da produtividade desse novo momento, tornou-se necessária a formação técnica dos profissionais diretamente envolvidos com a produção. Os processos de formação do indivíduo, portanto, passaram a obedecer às injunções da tecnologia. O ser humano deveria ser como uma máquina, concebida como um dos baluartes do avanço da civilização. Refletir sobre sua ação frente à tecnologia era uma habilidade ausente em sua formação técnica.

Nunca se falou tanto em tecnologia como nas últimas décadas do século XX e neste início do século XXI. É como se ela fosse uma invenção do último século. Expressões como sociedade tecnológica, cibercultura, novas tecnologias, era tecnológica, redes telemáticas, geração digital e tantas outras se fazem presentes nas

discussões, nas pesquisas e nos estudos que objetivam entender e explicar o momento contemporâneo.

O mundo passa, desde a metade do século XIX, por uma nova dinâmica técnico-social, marcada pelo surgimento das grandes inovações midiáticas, como o telégrafo eletrônico, o telefone e o cinema. No século XX, com as mídias de massa, como o rádio, o cinema e a televisão, a fase da comunicação de mensagens e imagens passou a imprimir à sociedade mudanças aceleradas sem precedentes. Nesse cenário, marcas de uma era sob o predomínio das tecnologias, a partir da fusão das telecomunicações analógicas com a informática, tendo o computador como suporte, foram se fazendo sentir. Inicia-se uma nova revolução, denominada de digital que

[...] implica, progressivamente, a passagem do *mass media* (cujos símbolos são a TV, o rádio, a imprensa, o cinema) para formas individualizadas de produção, difusão e estoque de informação. Aqui a circulação de informações não obedece à hierarquia da árvore (um-todos), e sim à multiplicidade do rizoma (todos-todos) (LEMOS:2004 p.68).

As formas individualizadas de produção, difusão e estoque de informações, interligadas e interconectadas, possibilitaram navegar, em qualquer tempo e em qualquer lugar, alcançando, inclusive, os centros de produção de conhecimento que lhes dão origem, num processo interativo e numa velocidade superior as imaginadas pelo homem. O advento das tecnologias comunicacionais contemporâneas inaugurou uma estrutura social que Pretto (1999) denomina de “sociedade da comunicação generalizada ou sociedade rede. Rede não mais como malhas ferroviárias, mas malhas óticas e eletromagnéticas, [...] elementos estruturadores de territórios, de novas formas de agir, pensar, sentir” (s/p).

Essa intensificação tecnológica perpassa, articula e condiciona o estágio atual do modo de produção capitalista: a capacidade de acumulação financeira, por mediação de dispositivos eletrônico-digitais, transcendeu os moldes clássicos das operações econômicas na sociedade. A tecnologia e sua configuração em sistemas tecnológicos potencializaram o sistema capitalista para a plena realização de sua vocação expansionista, pois a velocidade dos fluxos de informação e transações ultrapassa as expectativas de um comércio globalizado (RIFKINS, 2001). Na tecnologia contemporânea, a busca de mais e maior lucratividade com menor tempo, pelas

interconexões eletrônicas, e a informação, como base de manutenção dos poderes dominantes, tornaram-se recurso básico para a gestão das sociabilidades humanas.

Memória, cultura e propriedade são noções impactadas pelo avanço das tecnologias. Se antes sua perpetuação exigia o concurso da memória, compreendida como componente da inteligência, hoje exige a utilização de ferramentas colocadas à disposição dos indivíduos e das culturas pelo mundo tecnologizado e globalizado. Da memória cognitiva tradicional passou-se a conviver com a memória de acervos e arquivos digitais da cultura, como filmes, DVDs, CDs, jornais, emissões televisivas e livros. Há, além disso, uma sensação de que não existe horizonte, tudo é fragmentado e cheio de interrupções e as noções de tempo e espaço estão subvertidas:

[...] tampouco há continuidade entre ações, nem pausas, nem atalhos, nem linhas, nem passado, nem futuro. Vemos apenas o clamor de um presente desigual e fragmentário. Está cheio de surpresas e sensações, mas não aparecem em lado algum suas conseqüências ou seus resultados. Nada flui livremente; há apenas interrupções (BERGER, 2004, p. 218).

Nesse contexto de transformações da tecnologia, as palavras de Berger impõem uma pergunta: se a convergência midiática consiste na agregação dos mais diferentes tipos de ferramentas num mesmo artefato tecnológico, não seria esse o significado mais expressivo da chamada sociedade da informação?

1.2 A convergência midiática

A convergência midiática se torna, cada vez mais, tema de reflexão nos meios acadêmicos e tecnológicos no início deste século XXI. Fenômeno e processo simultâneos na sociedade contemporânea, seus conceitos dependem da opção teórico-metodológica e da focalização econômica ou político-social. Conscientes disso, procuraremos explicitar alguns conceitos e instâncias próprios do universo midiático: relação fenômeno-processo, mídia, práticas e consumo digitais.

Usos e abusos de artefatos, utensílios e máquinas (manuais, motoras, eletrônicas e digitais) estão registrados em atas, depoimentos e documentos das sociedades escreventes do mundo ocidental, bem como em sua memória e oralidade. Cada vez que uma sociedade utiliza com mais vigor e frequência uma técnica ou tecnologia, criam-se,

sobre elas, narrativas diferenciadas, abençoando-as ou maldizendo-as, em função dos interesses econômico-sociais que determinam sua utilização.

Ao tomar a convergência midiática como objeto de estudo, percebemos que narrativas “benditas e malditas” também são construídas sobre ela. Isso acontece porque a convergência midiática, resultado da agregação de várias mídias no mesmo artefato tecnológico, facilita usos e abusos da mídia e das tecnologias da informação para gerar males como violência, racismo, práticas sexistas e etc. Os produtores dessas narrativas pertencem à mesma sociedade que cria e utiliza as *benesses* produzidas pela convergência midiática.

De acordo com Fragoso (2005), a convergência midiática deve ser compreendida em duas dimensões: a dimensão cultural, de produção e difusão de sentido, capaz de construir significativos para comunidades interpretativas, e a dimensão tecnológica, que transcende as técnicas de transmissão para a construção e consumo de significados e garante os processos de formação técnica que geram ritos sociais compartilhados e aceitos publicamente.

A convergência midiática expressa a união do telefone, computador, TV a cabo/satélite e empresas de mídia para a invenção e controle do futuro das comunicações. No atual momento, essa união ocorre sob uma única rede digital e uma economia da informação (STRABHAAR e LAROSE, 2004). Por meio dessa união, vemos e vivemos, aparentemente, o que está ocorrendo no mundo. Produtos eletrônicos e computadores – softwares e hardwares – as redes de TV, os estúdios de cinema, os produtos de fruição estética – filmes, utensílios, mobiliários etc. – e a telefonia móvel apresentam-se como a grande possibilidade de estarmos em todas as partes, mesmo nos não-lugares globalizados. Os elementos constituintes da convergência midiática, tais como as estratégias de conteúdos para explorar e otimizar sinergias para o consumo massivo (relação empresas-produto-personagens), a formatação para distintos meios (internet, celular, TV, cinema, computador etc.), as políticas públicas e a distribuição das redes telecomunicacionais não são apresentados publicamente. Ao contrário, esses elementos são exclusivos das empresas que os criam e os colocam no mercado.

Nessa economia da informação a base econômica não é mais a agricultura ou a indústria, mas a própria informação. Como informação, nas mais das vezes, sugere mídia, necessário se faz compreender, também, o significado desse termo na expressão

convergência midiática. A origem etimológica do termo mídia é o substantivo latino *medium* (meios) que, para Sodré (2006), é uma canalização, cuja ambiência estrutura códigos próprios, não permitindo que a informação seja exclusividade de um único canal ou veículo de comunicação e dos aparatos sócio-político-ideológicos que lhe dão sustentação.

Não existe uma cronologia linear para traçar a origem do uso da palavra mídia. Acredita-se, no entanto, que ele tenha se iniciado com as primeiras pesquisas estadunidenses sobre os *mass-media*, no campo político, entre as décadas de 20 e 40 do século XX. Nesse período, surge a pesquisa em comunicação, concretizada, principalmente, pela ausência de um campo acadêmico, consolidado, em torno da chamada “comunicação de massa”. Os estudos centravam-se ora nos meios de comunicação, ora na cultura de massa ou sociedade de massa. A fundamentação teórica das investigações migrava de outros campos do conhecimento, como a sociologia, a ciência política e a psicologia. Os princípios dessas ciências auxiliam na compreensão dos efeitos que a mídia exercia sobre as pessoas, por meio das mensagens veiculadas pela imprensa e pela propaganda (LIMA, 2001). Atualmente, convencionou-se usar a expressão “meios de comunicação de massas” como sinônimo de mídia. É dada a essa expressão uma dimensão globalizante, na medida em que integra rádio, televisão, cinema e imprensa.

No Brasil, o uso generalizado da expressão mídia data da década de 1990, a partir do aprofundamento dos estudos no campo da comunicação política. Com a transição democrática e os usos da máquina eleitoral midiática no Governo Fernando Collor de Mello, esses estudos foram intensificados. A palavra mídia recebeu destaque e passou a ser empregada com sentidos diversos, entre eles o de jornalismo, de veículo de comunicação, de grande imprensa etc. (GUAZINA, 2004). O termo ganhou, também, espaço no campo acadêmico e,

[...] muitos autores brasileiros de Comunicação e Política se referem à mídia quando a utilizam, ainda que a maioria não a defina conceitualmente em seus trabalhos e prefira o subentendimento do significado do senso comum. Porém a falta de uma discussão conceitual consistente sobre o termo mídia não impediu seu uso, pelo contrário. As mudanças históricas na Comunicação e a sofisticação do aparato tecnológico contribuíram para o fortalecimento do uso do termo mídia como um conceito-ônibus⁶ que pode significar uma gama de

fenômenos, acontecimentos e transformações que envolvem a política, o jornalismo, a publicidade, o marketing, o entretenimento, nos diferentes meios (p.5).⁷

Na universidade, o vocábulo mídia exigiu dos pesquisadores uma compreensão mais voltada para o lugar que a mídia ocupa no mundo atual, o que favoreceu o processo de explicitação desse conceito (mídia), até então pouco trabalhado e menos compreendido ainda. Nessa perspectiva, Lima define mídia como “[...] conjunto das emissoras de rádio e de televisão (aberta e paga), de jornais e de revistas, do cinema e das outras diversas instituições que utilizam recursos tecnológicos na chamada comunicação de massa” (LIMA, 2001, p. 7).

A mídia passou por significativos processos de transformação e acelerou os avanços tecnológicos que envolviam os aparatos comunicacionais. Nesses processos, alterou, inclusive, a natureza da comunicação massiva. O ponto chave dessa alteração é a revolução digital: a digitalização reduziu os textos, as imagens e os sons a *bits*, dando origem à técnica da convergência midiática, modos de codificação, de possibilidade de empacotar, em um único formato ou suporte, elementos que, originalmente, pertencem a categorias semióticas distintas (FRAGOSO, 2005).

Na prática, trata-se da possibilidade de utilizar uma mesma unidade de armazenamento [...] para guardar indiferenciadamente e ao mesmo tempo o texto de uma carta em andamento, um conjunto de imagens fotográficas e uma seqüência melódica. Hoje, a própria idéia de utilizar suportes diferentes para cada uma dessas coisas chega a parecer absurda, mas basta pensar há quanto pouco tempo uma carta era algo que demandava papel e tinta; uma foto precisava de filme, papel especial e reveladores químicos e trechos de música eram gravados em fita cassete para compreender o furor causado pela multimídia na passagem dos anos de 1980 para os 1990 (p.17).

A convergência midiática, em constante desenvolvimento, vem rompendo com as tradicionais fronteiras entre as telecomunicações, a comunicação de massa e a informática. Essa expansão de limites possibilita a sinergia entre as diferentes mídias e substitui, de forma acelerada, o sistema analógico pelo digital. Favorece, conseqüentemente, o surgimento de uma nova mídia, sustentada pelos cabos óticos, satélites ou radiodigitais. A nova mídia não resulta do surgimento de um novo instrumento, mas da criação de um novo espaço, “ambientes de mídia”, resultado da

“migração das estratégias e finalidades comunicativas que hoje identificamos com o rádio, a televisão e os meios impressos para as redes digitais de comunicação (não raro, ainda mais restritivamente, para a *world wide web*) (FRAGOSO, 2005, p.18)”. Esse novo espaço responde pela hibridização das formas midiáticas.

A hibridização das formas midiáticas engendra modificação na distribuição de informações. Passa, assim, a fornecer “[...] produtos de som (voz), imagem (vídeo) e produtos impressos num canal eletrônico comum (único), muitas vezes em formatos interativos bidirecionais que dão aos usuários (consumidores) mais controle sobre quais serviços eles recebem, quando obtê-los e em que forma obtê-los” (FRAGOSO, 1998, p.23). Esse sistema multimídia decreta a morte dos antigos mecanismos de produção e transmissão de dados, comuns aos meios convencionais de comunicação. Além disso, favorece ao usuário a liberdade necessária para selecionar e controlar a forma de consumo de um produto midiático. Esse avanço tecnológico, fundamentado nas interfaces digitais, tem na nova geração os principais consumidores e legitimadores da sua própria evolução.

1.3 A fruição da juventude na cibercultura

No Brasil, uma primeira geração digital pode ser localizada nos anos de 1980, quando ocorre a consolidação dos parques industriais, interligados por redes de comunicação e satélites. Nessa década, parte da sociedade começava a usufruir, cotidianamente, de diversos produtos de consumo enxertados de tecnologia. O mercado publicitário preconizava a inauguração de uma sociedade digital com o “boom” da informática e a pseudo popularização do computador pessoal. Houve o mito de que todos possuíam condições para adquirir e se beneficiar do desenvolvimento das tecnologias. Essas novas tendências tecnológicas passavam a fazer parte da vida das pessoas e, na medida em que eram introduzidas nos diversos campos da atividade humana, naturalizavam-se.

Nesse cenário, as relações dos jovens constroem-se por meio das tecnologias, o que lhes possibilita absorver, com naturalidade, hábitos e costumes diferentes dos de seus pais⁸. Tapscott (1999), mais tarde, deu o nome de *N-Gen* a essa geração, jovens

⁸ Existe uma idéia baseada em senso comum que tudo se deu repentinamente, pois o “boom” publicitário defendia isso. Mas cada geração possui uma história de consumo midiático a partir da década de 1980,

que, independentemente do estrato social, estão cada vez mais cercados pela mídia, particularmente, a digital. Aparatos como *videogames*, CD-ROMS, telefones celulares, máquinas fotográficas ou de filmar ficaram comuns, para os jovens, com seus *bits* e *bytes*. Uma nova cultura transcendeu a cultura das músicas, dos filmes ou dos programas televisivos. Para Tapscott,

[...] é uma nova cultura no sentido mais amplo, definida como os padrões socialmente transmitidos e compartilhados de comportamento, costumes, atitudes e códigos tácitos, crenças e valores, artes, conhecimento e formas sociais. Esta nova cultura está arraigada na experiência de ser jovem e também de fazer parte da maior geração de todos os tempos. Porém, mais importante, é a cultura que está se originando do uso da mídia interativa por parte dos N-Gens (1999, p.53).

Para esses jovens, a “prática de ordem” é a interação com os seus pares, por intermédio das tecnologias contemporâneas, que, operando no sistema *on-line*, permitem, rotineiramente, um novo estar e ser no mundo e, conseqüentemente, uma outra relação social. Meninos e meninas se comunicam, estudam, consomem e brincam em ambientes comunicacionais completamente interativos e nada solitários. Participam de jogos virtuais com outras pessoas, conectadas em qualquer parte do planeta, baixam filmes e músicas na internet ou nos aparelhos celulares e compartilham com membros de sua tribo, discutem temas da atualidade em *chats*, *msn*, pedem ajuda para a produção de um trabalho escolar, enfim vivem a “cultura da atualidade, que está intimamente ligada à idéia da interatividade, de interconexão, de inter – relação entre homens, informações e imagens dos mais variados gêneros (COSTA, 2003, p. 08)”. Uma geração extremamente adiantada na adoção de vias digitais de comunicação, que enxerga as novas mídias como algo natural, inerentes ao mundo em que vive.

[...] estas mídias possuem características tais como interatividade, poder de interconexão, comunicação e socialização, o que as torna atraentes a um grupo especial de sujeitos: os adolescentes, seus maiores usuários. Os adolescentes constituem uma geração imersa em interfaces tecnológicas e usuária das novas mídias digitais. A internet e os aparelhos celulares cheios de funções e possibilidades comunicativas são as mídias mais usuais deste grupo na sociedade atual (SANTANA, 2006, p. 2).

variando desde a fruição/lazer dos fliperamas aos vídeos-games, dos formatos de tapes musicais aos vídeo-clips etc.

Poder-se-ia considerar que a fruição de mídias convergentes pela juventude está gerando culturas distintas das culturas das gerações passadas? Acredita-se que sim: ao se assumir essas novas culturas, inaugura-se um processo de construção de uma nova identidade dissidente juvenil, não sendentária nem preguiçosa, mas multicolorida e rica de significações, não necessariamente encontráveis nos enunciados lógicos ou categoriais, mas fora deles: nos corpos, na moda, nas marcas no corpo, na maquiagem, na linguagem, no inanimado que nos confunde com o animado, provocando um sentimento perturbante e desestabilizador e que seduz na contemporaneidade.

Os jovens de Palmas, observados na *lan-hause*, integram esse universo de troca aceleradas de informações e têm a tecnologia digital “como o ar”, já não separam “real” e “virtual”. Vivem intensamente a cultura que flui das suas experiências cada vez mais intensas no ciberespaço. Muitos desses jovens, mesmo com sérias limitações financeiras, caminham para uma maior inclusão social pelas tecnologias digitais, misturam culturas diversas, criam comunidades, se globalizam. As experiências de uma vida conectada encorajam os jovens a passar de abordagens e vivências locais ou nacionais para outras multiculturais e globais. E esse parece ser cada vez mais o modo de vida da juventude dos centros urbanos em tempos de conexões e vida on-line.

Referências Bibliográficas:

BERGER, John. **El tamaño de una bolsa**. Buenos Aires, Taurus, 2004.

_____. **Science in history**. London, Watts, 1955.

CORREIA, Maíra Baumgarten. **Tecnologia**. In. CATTANI, Antônio D. (org.). Trabalho e tecnologia: dicionário crítico. Petrópolis, RJ: Vozes: Ed. Da Universidade/UFRS, 1999.

COSTA, Rogério da. **A cultura digital**. São Paulo: Publifolha, 2002.

COUTO, Edvaldo Souza . **O Homem-Satélite: Estética e Mutações do Corpo na Sociedade Tecnológica**. 1. ed. Ijuí: Unijuí, 2000. v. 1. 296 p.

COUTO, Edvaldo Souza e GOELLNER, Silvana Vilodre (Orgs.) **Corpos mutantes. Ensaios sobre novas (d)eficiências corporais**. Porto Alegre, Editora da UFRGS, 2007.

FRAGOSO, Suely. **Reflexões sobre convergência midiática**. In. Líbero - Revista acadêmica do programa de pós-graduação da Faculdade Cásper Líbero. São Paulo, ano VIII, nº 15/16, p. 17-21 2005.

GUAZINA, Liziane. **O conceito de mídia na comunicação e na ciência política: Desafios interdisciplinares**. Disponível em: www.

reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/17274/1/R0053-1.pdf.
Acessado em outubro de 2006.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 2 ed., SP: Papirus, 2004.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. SP: Papirus, 2007.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2ª ed., 2004.

LIMA, Venício A. de. **Mídia: teoria e política**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2001.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios as mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.

MORAES, Denis. **A tirania do fugaz: mercantilização cultural e saturação midiática**. In: In: MORAES, Denis (org.). Sociedade midiaticizada. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

OXFORD DICTIONARY. Oxford: Clarendon Press, 1961.

PONCE. Alfonso Ramírez. **Arquitetura regional: coberturas de tijolo “sobrecarregado”**. In. Arqtextos. São Paulo, nº 047. 2004.

PRETTO, N. L. **Educação e inovação tecnológica: um olhar sobre as políticas públicas brasileiras**. Revista Brasileira de Educação, São Paulo, n. 11, p. 75-85, 1999.

RIBEIRO, Gustavo Lins. **Tecnologia versus tecnofobia: o mal estar no século XXI**. Brasília: Departamento de Antropologia: UNB. Série Antropológica (248), 1999. Disponível em www.unb.br/ecs/dam/serie_248empdf.pdf. Capturado em 12/11/2006.

RIFKINS, Jeremy. **A era do acesso: transição dos mercados convencionais para networks e o nascimento de uma nova economia**. São Paulo: Makron Books, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. **O homem e as máquinas**. In: DOMINGUES, Diana (org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

SANTANA, Camila Lima S. e. **Adolescência e mídias digitais: considerações iniciais sobre a cultura digital e a educação**. In: II Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas, 2006, Salvador. II Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas, 2006.

SCHAFF, A. **A sociedade informática**. Trad. Carlos E. J. Machado e Luiz Obojes. São Paulo: Brasiliense, Editora UNESP, 1985.

SODRÉ, Muniz. **Etnicidade, campo comunicacional e midiaticização**. In: MORAES, Denis (org.). Sociedade midiaticizada. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

SILVA, Lúcia Oliveira. **A internet – a geração de um novo espaço antropológico**. In: LEMOS, André. PALACIOS, Marcos (org.). Janel@s no ciberespaço: comunicação e cibercultura. 2ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

STRAUBHAAR, Joseph. LAROSE, Robert. **Comunicação, mídia e tecnologia**. São Paulo: Pioneira, 2004.

TAPSCOTT, Don. **Geração Digital**. São Paulo: Makron Books do Brasil, 1999.