

ADOLESCÊNCIA E MÍDIAS DIGITAIS: CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE CULTURA DIGITAL E EDUCAÇÃO

07/2006

Camila Lima Santana e Santana¹

Universidade do Estado da Bahia

camilalimasantana@yahoo.com.br

GT Mídias e Educação

Resumo

Pensar a relação entre adolescência, mídia e educação na contemporaneidade, não pode ser feito dissociado da percepção da cultura digital forjada a partir do advento das Tecnologias da Informação e Comunicação. Inseridas na sociedade contemporânea, as ferramentas e elementos tecnológicos, em especial as novas mídias, têm modificado a maneira como os indivíduos se comunicam, se relacionam e, inclusive, aprendem. Estas novas maneiras de comunicar-se causam impacto na cultura e na educação. Ou seja, um novo ambiente sócio-cultural nasce em virtude da era digital - o ciberespaço, trazendo uma nova forma de pensar e produzir saberes – cultura digital, onde a lógica racional é hipertextual, não linear e interativa. Este trabalho, então, propõe uma análise discursiva acerca das relações entre adolescência, a cultura digital – representada aqui pelas novas mídias, e a educação no contexto contemporâneo.

Palavras – chave: Cultura Digital, Adolescência, Mídias, Educação.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo discutir características e pressupostos da cultura digital e educação na contemporaneidade, tendo como objeto inicial de análise as relações e interações de adolescentes com as mídias digitais e o impacto que estas têm no processo de produção de aprendizagem.

Pensar a relação entre as mídias digitais e a adolescência é uma necessidade que emerge no cenário sócio-cultural na contemporaneidade. Assim, caracterizar o adolescente contemporâneo que interage com as mídias digitais cotidianamente não é possível sem contextualizar o universo no qual estes adolescentes estão imersos. Para tal análise, é mister apresentar aqui o conceito de cultura digital proposto por Costa:

A cultura da atualidade está intimamente ligada à idéia de interatividade, de interconexão, de inter – relação entre homens, informações e imagens dos mais variados gêneros. Esta interconexão diversa e crescente é devida, sobretudo, à enorme expansão das tecnologias digitais na última década (2003, p. 8).

Costa destaca entre as tecnologias que surgem na última década, os computadores pessoais, a internet, os telefones celulares, *palmtops*, TV digital, brinquedos eletrônicos e consoles de videogames. Estas tecnologias podem ser caracterizadas como mídias digitais na perspectiva de Ramos (2005), que as conceitua como espaços e/ou veículos de comunicação fundamentados em tecnologia digital.

Destarte, 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.

ADOLESCENTES, MÍDIAS E EDUCAÇÃO NA CONTEMPORANEIDADE

Pensar a educação não pode ser feito dissociado do contexto sócio-cultural, bem como da concepção de ciência e sujeito. Para descrever as relações entre educação, adolescência e TIC, é mister pensar no que é Contemporaneidade e em qual processo ela é forjada.

Um autor que traz uma contribuição significativa para as relações sobre as quais me proponho pesquisar é Giddens, com sua teoria dinâmica, histórica e dialética, centrada na concepção de “Desencaixe do espaço-tempo”. O autor debruça-se sobre este conceito para explicar tanto o movimento histórico de sociedades tradicionais e modernas, bem como o papel exercido pela globalização na aceleração do movimento iniciado com o processo de modernização.

Giddens (1991) afirma que a modernização e a modernidade são fundamentadas em um processo, segundo o qual uma idéia fixa e estreita de

“lugar” e “espaço” (que prevalece nos tempos modernos) é gradativamente destruída por um conceito cada vez maior de “tempo universal”. Esta seria a chave para o processo de desencaixe. Esta percepção de desencaixe tempo – espaço é o que me faz refletir a respeito da “quebra das barreiras de tempo-espaço” que vem aliada aos avanços das TIC.

Para delinear a concepção de sujeito, centro-me no adolescente e tomo como base pressupostos da psicanálise. Assim, numa abordagem psicanalítica, a adolescência é caracterizada enquanto processo psíquico, como algo que se dá no grupo, pois é aí onde ocorrem certos fenômenos simbólicos. Nesta fase, acontecem as identificações do adolescente, que não se dão apenas em relação à figura do pai ou da mãe, mas em relação aos vários personagens com os quais interage em seu dia-a-dia, como afirma Blos

o aprendizado formal e a vida em grupo passam a chamar mais atenção; a consciência social a leva para além dos limites da família, enquanto a posição central da família continua a exercer sua influência (1998, p. 10).

Por ser a adolescência uma produção social e por caracterizar-se como processo psíquico, um fenômeno coletivo ocorrente nos grupos é que mídias como *games*, internet, aparelhos celulares, entre outros, despertam o interesse e acendem o desejo nos adolescentes, já que tais mídias fornecem possibilidades de comunicação e favorecem sociabilidades. Assim, é importante pensar sobre a importância destas práticas grupais e sociais, já que estes grupos assumem um papel de referência social, menos repressora que a família (OLIVEIRA; CAMILO; ASSUNÇÃO, 2003).

Desde o princípio da humanidade, os homens organizam-se em pequenos e grandes grupos, os quais estabelecem signos, criam tecnologias, formam vínculos afetivos, desenvolvem economia e constroem os mais diversificados tipos de comunicação, aprendizagem e produção de conhecimento. Na adolescência, esta necessidade parece ser ainda mais premente, haja vista que a constituição destes grupos (ora denominados galeras, ora tribos) representa uma significativa estratégia de constituição sociocultural, bem como de inclusão e estabelecimento de vínculos.

A fase da adolescência, além de caracterizada pelas mudanças físicas, pode ser percebida à luz das representações comportamentais, emocionais e principalmente pelas relações sociais estabelecidas.

A adolescência caracteriza-se, sobretudo pelas mudanças físicas, mudanças que se refletem em todas as facetas do comportamento. Não é só certo que os adolescentes de ambos os sexos são profundamente afetados pelas mudanças físicas que ocorrem em seus corpos – como também, num plano mais sutil e inconsciente, o processo de pubescência afeta o desenvolvimento de seus interesses, seu comportamento social e a qualidade de sua vida afetiva (BLOS, 1998, p. 10).

Na contemporaneidade essas relações, muitas vezes, são estabelecidas ou reafirmadas no ciberespaço que, segundo Lévy (1999), é o novo ambiente de sociabilidade e arranjo social, mas também novo espaço da informação e do conhecimento: o local onde surgem as tecnologias digitais.

Um destes ambientes virtuais que têm se constituído como espaço constante de encontros e relações da adolescência contemporânea é a

internet, uma mídia em potencial que agrega outras tantas mídias tradicionais, tais como rádio, TV, jornal e revista e que possibilita formas diversas de comunicação, rápida e às vezes instantânea, assumindo um caráter interativo e digital. São redes, comunidades, fóruns, mensagens instantâneas, *e-mails*, *chats* e mais uma série de espaços virtuais².

A Internet é um sistema de redes de computadores interligados em quase todos os países do mundo. Segundo Pretto,

é a grande rede de comunicação entre os computadores espalhados por todo o mundo que, na verdade, é uma metarrede, vez que a sua função é a de interligar todas as outras redes existentes no mundo, de tal forma que seja possível um computador falar com os outros, mesmo utilizando sistemas operacionais diversos (1996, 77).

De acordo com Monteiro (2001), a *Web* foi forjada como um instrumento de troca de informação, baseada no conceito de hipertexto³. Ou seja, a WWW é um espaço que permite a permuta de elementos multimídia – texto, som, vídeo etc. – através da composição da internet. Ainda assim a comunicação tem sido, de fato, a grande sedução da internet. A rapidez e objetividade com que as informações são passadas e chegam até os indivíduos é um grande diferencial no que diz respeito às mídias.

Além do que, a Rede conta com uma característica ímpar que é a interatividade, uma ação de troca contínua das funções de emissão e recepção comunicativa. Os ambientes digitais, neste sentido, têm o papel singular de promover níveis de interação tal como conceituou Pierre Lévy (1999), do tipo *Todos-Todos* e não mais *Um - Um*, nem *Um – Todos*. Portanto, mais que a televisão, o rádio, cinema ou vídeo, o computador conectado a Rede, proporciona uma verdadeira interação em tempo real.

Para Alves (2005), a interatividade é o fio condutor das novas mídias. A agilidade nas consultas e respostas dos seus sistemas propiciam condições técnicas infra-estruturais para uma comunicação muito mais interativa do que as experiências anteriores. Portanto, cria-se uma probabilidade de intercâmbio simultâneo de um número muito maior de comunicantes. Estabelece-se assim, uma lógica que rompe com a linearidade, para dar lugar a uma lógica hipertextual. Segundo Silva (2001), o hipertexto é o novo paradigma tecnológico, pois democratiza a relação do sujeito com a informação, possibilitando que este “ultrapasse a condição de consumidor, expectador passivo, para a condição de sujeito operativo, participativo e criativo”. Para este autor, a coexistência com o hipertextual coloca o utente em contato com a experiência da complexidade.

E o conhecimento deixa de situar-se no plano da emissão do saber, para emergir da atividade conexional na base do e...e. Deixa, portanto, de submeter-se ao modelo reducionista e disjuntivo do pensamento simplificador [...], e abre-se à perspectiva do *pensamento complexo* (SILVA, 2001, p. 16).

Logo, é possível perceber as transformações necessárias pelas quais estão passando as mídias na contemporaneidade. As múltiplas possibilidades das novas mídias têm feito com que, além delas, os meios de comunicação tradicionais tenham necessidade constante de ressignificação. Como exemplo,

temos a TV, que tem aderido à modalidade digital, o rádio que está presente na rede e pode ter sua programação elaborada por usuários e o celular, telefone que transformou-se em uma mídia capaz de abranger todas as outras, inclusive a internet.

Deste modo, estas novas mídias digitais têm motivado modificações na maneira como os indivíduos se comunicam, se relacionam e, inclusive, aprendem. Para delinear a noção de aprendizagem utilizada neste discurso, é necessário retomar os conceitos de Erik Erikson (1987). Este autor inicia a construção de sua teoria psicossocial do desenvolvimento humano, analisando sempre o ser humano como um ser social, que vive em grupo e sofre as implicações deste. Assim, “o contexto cultural e histórico é quem indica a formação de uma identidade, construída e mantida pela sociedade” (ERIKSON, 1987, p. 69).

Se percebermos a proliferação das TIC e as implicações desta na cultura humana, compreenderemos que a identidade da adolescência contemporânea está sendo tecida pelo fenômeno da cultura digital. Seja através de *games*, internet ou aparelhos celulares, a interação com as novas mídias digitais tem permitido interconexões entre sujeitos, ao mesmo tempo em que rompe com as barreiras do espaço-tempo.

CONCLUSÕES INICIAIS

Exatamente pelo caráter sedutor que as novas mídias possuem e por estas despertarem atenção, curiosidade e constituírem, na atualidade, uma ferramenta significativa de trocas, é que a escola não deve estar distante desta realidade.

Na perspectiva de Alves (1998), a internet, por exemplo, atua na ZDP (Zona de Desenvolvimento proximal)⁴, mediando a construção de novos saberes, bem como, ressignificando e reconstruindo conhecimentos já assegurados, pois, na perspectiva sócio-interacionista, o meio social e cultural são as bases para que os indivíduos elaborem o conhecimento. Haja vista que é através da interação social que o sujeito efetivará suas trocas cognitivas, recriando, ressignificando, reconstruindo os conceitos, informações para, enfim, assegurar-se, transformando as atividades externas em internas e as funções inter em intrapsicológicas. Sendo assim, partimos do entendimento de que o conhecimento é produzido sócio-histórico-culturalmente, e, portanto, as mídias, enquanto instrumentos comunicacionais e *locus* de socialização instituem princípios em uma sociedade culturalmente digital.

Assim, com base neste discurso, é necessário ressaltar a importância da escola, como espaço formal de aprendizagem, perceber as transformações culturais pelas quais a Sociedade da Informação (na concepção de Castells, 2003) vêm passando. Ou seja, perceber a propagação das novas mídias e as implicações que estas têm sobre a aprendizagem e os mecanismos de sociabilização na contemporaneidade, é uma reflexão necessária no campo da produção de aprendizagem e comunicação. Seja nas classes mais desfavorecidas, nos bairros populares ou nos bairros nobres, há sempre um contato com uma nova mídia: desde as *Lan houses*⁵ que se instalam nas periferias, os aparelhos celulares que fazem parte da vida destes sujeitos, até o acesso à rede mundial de computadores.

Ora, se a cultura digital é promotora de uma revolução na economia dos signos lingüísticos e mistura todas as demais linguagens atendendo às necessidades de instantaneidade, dinamismo e ubiquidade do homem atual, porque não inserir seus elementos nos espaços pedagógicos? A rede mundial de computadores, por exemplo, fornece uma infinidade de espaços e possibilidades de interação, produção de saberes e socialização de informações.

Espaços de escrita colaborativa são comuns na internet. Um destes, que pode ser utilizado como fonte de pesquisa e produção textual é a *wikipédia*, uma enciclopédia digital, livre e gratuita em forma de hipertexto. Um *wiki* é uma coleção de páginas interligadas e cada uma pode ser visitada e editada por qualquer sujeito, tornando prática, a reedição e futuras visitas. Estes espaços são propícios para pesquisas de variados assuntos em formas de links, um assunto traz vários outros, bem como a disponibilização na rede de informações autônomas. Ou seja, o sujeito verifica informações publicadas por outros indivíduos de várias partes do mundo, ao mesmo tempo que pode disponibilizar as suas. Esta é uma potente ferramenta de aprendizagem que pode ser utilizada na escola.

Assim, como os *wikis* os *blogs* e suas variações (*flogs*, *fotoblogs* etc) são espaços de produção livre e disponíveis gratuitamente na internet. Tem-se, como primeira definição, que o blog é um diário alimentado por qualquer um na internet.

A palavra parece ter surgido pela primeira vez em 1997, quando o internauta John Barger chamou seu diário pessoal na rede de "weblog", algo como "registro na web". Em 1999, outro navegante resolveu fazer uma brincadeira. Quebrou o termo em dois, para gerar o trocadilho "we blog", ou "nós 'blogamos'". Aí a palavra "blog" pegou. Tornou-se sinônimo de qualquer diário ou registro mantido na internet. (ÉPOCA, 2006, p. 98)

Ou seja, nestes espaços os sujeitos têm total autonomia para publicar suas idéias, opiniões sobre os mais diversos temas e estará disponível na *web* para que qualquer pessoa do mundo com acesso à internet possa ler e interagir, criando assim um ambiente de discussão, de aprendizagem, troca de saberes. Um ambiente de conhecimento no ciberespaço.

Pensar como – além de espaço de aprendizagem e troca de saberes informais – as novas mídias podem ser elementos pedagógicos e pertencentes à prática docente⁶ é um desafio indispensável na sociedade contemporânea, da informação e das representações de uma cultura digital.

NOTAS

¹ Mestranda em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia.

² Utilizo aqui o termo virtual na concepção de Renato Souza baseada na obra de Lèvy: *O que é o virtual?* "Virtual = Mediado ou potencializado pela tecnologia; produto da externalização de construções mentais em espaços de interação cibernéticos." (SOUZA, 2001, p. 2)

³ Hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertexto. (LÉVY, 1993).

⁴ ZDP – Zona de Desenvolvimento Proximal, segundo Vigotski (2002) é a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinada através da resolução de problemas sob a orientação de alguém mais capaz.

⁵ "O conceito de LAN HOUSE foi inicialmente introduzida e difundida na Coréia em 1996 (1998 no Brasil). Utilizando a moderna tecnologia como meio, a LAN HOUSE está iniciando uma revolução nas opções de entretenimento, permitindo a interação entre dezenas de jogadores através de uma rede local de computadores." Extraído de <http://www.lanhousing.com.br/lanhouse.htm>

⁶

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. **Game Over: Jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

_____. **Novas cartografias cognitivas: Uma análise do uso das tecnologias intelectuais por crianças da rede pública em Salvador, Bahia**. Dissertação de Mestrado, Salvador – BA, UFBA, 1998.

AMORIM, R. VIEIRA, E. A. Blogs – Os novos campeões de audiência.. **Revista Época**, São Paulo, nº 428, p.96-105, jul. 2006.

ASSUNÇÃO, Cristina V. CAMILO, Adriana A. OLIVEIRA, Maria Cláudia. Tribos urbanas como contexto de desenvolvimento de adolescentes: relação com pares e negociação de diferenças. In: **Simpósio O processo de desenvolvimento do adolescente: articulando a identidade na diversidade**, BLOS, Peter. **Adolescência: Uma Interpretação Psicanalítica**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BONILLA, Maria Helena S. Interfaceamento de linguagens, tecnologias e racionalidades. In: **27º REUNIÃO ANUAL DA ANPED 2004**, Caxambu, 2004.

COSTA, A cultura Digital. São Paulo: Publifolha, 2003.

ERIKSON, E. H. **Identidade, Juventude e Crise**. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1976.

GIDDENS, Anthony. **As Conseqüências da Modernidade**. Tradução de Raul Fiker. São Paulo: UNESP, 1991.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da Inteligência – o futuro da inteligência coletiva na era da informática**. São Paulo: Ed. 34, 1993.

_____. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

MONTEIRO, Luís. **A internet como meio de comunicação: possibilidades e limitações.** Disponível em: <<http://www.portal-rp.com.br/bibliotecavirtual/comunicaavirtual/buscas/htm>>. Acesso em 22 dez. 2005.

PRETTO, Nelson De Lucca. **Uma escola sem/com futuro - educação e multimídia.** Campinas, São Paulo: Ed. Papyrus, 1996.

RAMOS, MARCÍLIO ROCHA. **EDUCOMUNICAÇÃO & MÍDIA RADICAL: UMA PEDAGOGIA REVOLUCIONÁRIA COM AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO.** DISSERTAÇÃO DE MESTRADO, SALVADOR – BA, UFBA, 2004.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa.** Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

SOUZA, Ricardo Rocha. **O que é realmente o virtual?** Disponível em: <<http://www.revista.unicamp.br/infotec/artigos/renato.html>>. Acesso em 25 jan. 2006.

VIGOTSKI, Lev S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2002.