

**Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ
Centro de Filosofia e Ciências Humanas – CFCH
Escola de Comunicação – ECO
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura**

João Francisco de Lemos

**A GERAÇÃO DIGITAL NA MÍDIA:
JUVENTUDE, TECNOLOGIA E SUBJETIVIDADE**

Dissertação de mestrado
Orientador: Dr. João Freire Filho

Rio de Janeiro
Maio de 2009

João Francisco de Lemos

**A geração digital na mídia:
Juventude, tecnologia e subjetividade**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Orientador: Prof. Dr. João Freire Filho

Rio de Janeiro
2009

João Francisco de Lemos

A geração digital na mídia: juventude, tecnologia e subjetividade

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de mestre em comunicação e cultura, sob orientação do Professor Doutor João Freire Filho.

Rio de Janeiro, maio de 2009.

Prof. Dr. João Freire Filho, ECO/UFRJ

Profa Dra. Janice Caiafa, ECO/UFRJ

Profa Dra. Maria Isabel Mendes de Almeida PUC-RJ

Agradecimentos

À minha mãe e meu irmão, pelo apoio sempre.

Aos amigos e amigas, que tento levar para todos os lugares: Rita Oliveira, Israel Nunes, Simone Wolfgang, Tatiana Bacal, Fernanda Eugenio, Helena Gomes, Betina Ule, Marcio Deslandes, Renata Garcia, Reuben Butler, Hemish, Joanna, Ellen Costa, Luis Militão, Rodrigo Martins, Raquel Portugal. Pela presença mesmo quando estou ausente.

Aos professores e funcionários da Coordenação da Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da UFRJ, pelas aulas e pelo apoio na fase final desta pesquisa.

Ao Professor João Freire, pela oportunidade e apoio ao ingressar nas pesquisas em comunicação, pela troca de muitas idéias ao longo deste processo e por sua compreensão e interesse na orientação desta pesquisa e na realização final desta etapa.

Esta dissertação é resultado de muitos interesses que, a exemplo das possibilidades mais instigantes de um mundo digital, compartilho em diversas frentes. Aos colegas do CLAM-UERJ, ABIA, LATC, Naz Project London, meu agradecimento pelas oportunidades ao longo desta pesquisa.

À professora Maria Isabel Mendes de Almeida, pela generosidade e atenção, sempre demonstrada em minha trajetória. Aos colegas do Centro de Estudos Sociais Aplicados da Universidade Candido Mendes (CESAP-UCAM), que ao longo de alguns anos já representa um núcleo fundamental de colaboração e amizade.

Resumo

Esta dissertação apresenta uma análise das representações da geração digital veiculadas na imprensa brasileira entre 2001 e 2008. Estas reportagens descrevem os hábitos, comportamentos e estilos de vida de crianças e jovens nascidos a partir da década de 1980 e que foram socializados com a presença de computadores, *games*, telefones celulares e Internet. Os jovens da geração digital se caracterizam por uma excepcional desenvoltura na manipulação de dispositivos e linguagens tecnológicas, fato que os distinguiria das gerações anteriores, que não possuiriam a mesma fluência diante destes aparatos. Algumas reportagens apontam uma série de novos riscos e perigos em relação à imersão dos jovens no universo digital. Ancorados nas opiniões de especialistas do campo da educação e dos chamados “saberes psi”, os textos indicam formas de regulamentação para uma adesão juvenil eficiente às novas tecnologias. As representações da geração digital na mídia brasileira encampam normatividades para a conduta dos jovens no século XXI, produzindo modelos identitários atinentes à ordem econômica neoliberal e às novas configurações do sistema capitalista globalizado. Estas novas configurações sócio-econômicas ensejam imperativos de perfectibilidade e ajuste individual a um regime tecnológico considerado indispensável e irreversível.

Palavras chave: **Juventude, Tecnologias Digitais, Imprensa, Capitalismo**

Abstract

This dissertation examines the representations of the digital generation that have been published by the Brazilian press. These articles describe the behaviour and lifestyle of young people born in the 1980's, who were brought up with computers, video games, mobile phones and the Internet. The digital generation represents a new group in society who use gadgets and technological language, distinguishing them from older generations who do not have the same technological literacy. Some of the articles point to a series of new risks and dangers related with youth engagement in the digital world. Based on opinions of education experts and psychologists, the reports outline regulations stipulating how youth can effectively use new technologies. The representations of the digital generation shows what is normal for youth in the twenty first century, and the trend to developing unique identity patterns mixed with the liberal economic order and the new globalized capitalism. These social and economic configurations demand personal adjustments to conform to ideals in a technological regime considered both necessary and unstoppable.

Key words: Youth, Digital Technologies, Press Media, Capitalism

SUMÁRIO

Introdução	9
Capítulo I - Construções de juventude	17
1.1 - Juventude: categoria cultural	19
1.2 - A cultura juvenil no pós-guerra.....	22
1.3 As subculturas juvenis da Inglaterra.....	28
1.4 Brasil: dos movimentos estudantis às periferias globalizadas.....	38
1.5 Mídia e conduta juvenil.....	49
Capítulo II: A emergência da geração digital	54
2.1 Tecnologias e juventude: questões em um campo de pesquisas	54
2.2 Imaginários e representações da tecnologia.....	56
2.3 Narrativas sobre a geração digital	62
2.4 Compartilhar	62
2.5 Sensibilidade televisiva e eletrônica	66
2.6 Crescendo na era digital	69
2.7 Nativos digitais e imigrantes digitais: a contribuição de Mark Prensky.....	75
2.8 Um manual para conduzir os nativos	78
2.9 A “Geração Y” navegando no mercado de trabalho.....	84
2.10 A geração digital sob suspeita	89
Capítulo III: As representações da geração digital na imprensa brasileira	95
3.1 Os textos analisados.....	95
3.2 Notícias de um mundo novo “dominado” pelos jovens.....	98
3.3 Velozes e simultâneos	106
3.4 O prodígio tecnológico.....	115
3.5 Perigos e riscos no mundo digital.....	127
3.6 Estratégias de normatização da geração digital na mídia brasileira.....	133
Capítulo IV: Os imperativos da geração digital	136
4.1 Representações, discursos e poderes.....	136
4.2 Capitalismo informacional	140
4.3 Capitalismo cognitivo e trabalho imaterial.....	149
4.4 O novo espírito do capitalismo conexcionista	158
4.5 Imediatismo.....	166
4.6 O controle da geração digital.....	168
Considerações finais	171
Referências bibliográficas.....	177
Textos publicados em jornais e revistas	183

Introdução

O ideal hoje é ser o mais enxuto possível, o mais leve possível, ter o máximo de mobilidade, o máximo de conexões úteis, o máximo de informações, o máximo de navegabilidade, a fim de poder antenar para os projetos mais pertinentes, com duração finita, para o qual se mobilizam as pessoas certas, e ao cabo do qual estão todos novamente disponíveis para outros convites, outras propostas, outras conexões.

Pelbart, 2003

O início do século XXI no Brasil é marcado pela sedimentação do modelo econômico neoliberal, e pela expansão do alcance do mercado, esfera que passa a reger cada vez mais o destino dos indivíduos. Após o fim da ditadura e a retomada da democracia no alvorecer da década de 1980, os processos de reestruturação política foram seguidos de crises financeiras sucessivas, mas também de novas promessas encampadas nos discursos da liberdade e do progresso individual. Apesar das condições mais periféricas e dos problemas sociais enfrentados em tantos setores do país, a mudança de orientação política aconteceu a reboque da intensificação dos processos de globalização, ancorada no avanço dos desenvolvimentos tecnológicos.

A globalização é entendida, aqui, como uma reconfiguração geopolítica de larga escala, vivenciada nos países da América Latina mais como uma adaptação assimétrica a novas figuras de poder e a valores internacionalistas (Canclini, 1999; Mattelart, 2002). A ascensão do mercado, neste modelo econômico, prefigura um outro leque de questões éticas que passam a reger os sujeitos, imersos, cada vez mais em uma lógica cotidiana individualista que foi suplantando tradições de resistência herdadas de um passado, não tão distante, em que discursos e movimentos identificados como de esquerda ensaiavam contestações mais enfáticas aos resultados e efeitos do capitalismo e dos regimes autoritários na organização social.

No Brasil, como em outros países, algumas destas expressões de resistência ganharam visibilidade no final da década de 1960, entre outras esferas, através de movimentos estudantis. Estes movimentos não foram vivenciados de forma homogênea ao redor do mundo, mas tornaram-se emblemáticos de uma certa postura de juventude que aglutinava uma série de ideologias de ruptura, na esteira de reivindicações que tinham

como alvo muitas tradições: família, governo, relações de gênero, entre outras questões que, naquele momento, foram submetidas a muitas contestações. Estas instâncias contra as quais se posicionar motivaram uma série de projetos coletivos que, por meio de políticas, transgressões e estéticas, foram decididamente abaladas por vozes não conformistas, como os movimentos contra as ditaduras militares e a contracultura. A imagem de juventude forjada no contexto cultural e político do país naquele momento foi tão forte e importante que parece não ter existido outra à qual se referir. O impacto dos emblemas geracionais da década de 1960 ganharam tanta repercussão que se tornaram de alguma forma uma referência de comparação com todas as outras juventudes que a sucederam. Elas teriam se tornado um modelo ideal de atuação “frente às quais todas as outras manifestações juvenis teriam se tornado desqualificadas para a política” (Abramo, 1997. p.27).

A partir de então, as “juventudes” tenderiam a ser tematizadas, a princípio, em termos de quão ou mais próximas ou afastadas estariam dos projetos existenciais que motivaram as escolhas daquela década. Não obstante, a partir dos anos 1990, os jovens teriam voltado a despertar a atenção em muitos campos, como a própria mídia que, estimulada pelos sofisticados aglomerados de *marketing*, passou a atuar incisivamente sobre este grupo, redescoberto como filão de consumidores. Um volume crescente de publicações e produtos é dirigido a este público. O contexto destas produções, entretanto, é muito diferente daquele que pôde dar vazão às imagens de juventude eternizadas nas passeatas de 1968, que ganharam os centros urbanos como o Rio de Janeiro e Paris. As questões relativas à juventude voltam também a despertar o interesse das ciências humanas, e pode-se afirmar que a sociologia e a antropologia da juventude teriam experimentado novos desafios justamente para responder ao novo cenário cultural em que o tema da identidade sofre abalos a partir de propostas teóricas como a da pós-modernidade (Vianna, 1997; Pais, 2001; Canevacci, 2005).

No centro das transformações engendradas na virada do século, as novas tecnologias são apontadas como um dos principais fatores da desestabilização e reconfiguração de norteadores clássicos da sociedade, tais como as coordenadas espaciais, em razão de uma possível eclosão das distâncias, melhor evidenciada na dicotomia (ou na fusão) entre as dimensões do real e do virtual (Lévy, 1999). Em paralelo à deflagração destas novas tecnologias, podemos entender que o avanço do capitalismo prossegue

amparado na emergente cultura tecnológica (Castells, 1999; Bauman, 2001; Hardt e Negri, 2001; Sennet, 2006). Os computadores pessoais, a Internet e, mais recentemente, os dispositivos móveis de comunicação, irrompem neste contexto, ensejando, possivelmente, novas sociabilidades e subjetividades. Deve-se perceber, entretanto, a íntima relação que estes aparatos guardam com a ordem econômica neoliberal que atualiza o capitalismo através de imperativos como os de velocidade, imaterialidade, ubiquidade, desterritorialização, flexibilidade e deslocamento (Boltanski e Chiapello 1999).

Neste contexto mais amplo de mudanças sociais, econômicas e culturais é que se tornou lugar comum, tanto na pesquisa a respeito de jovens, quanto nos espaços midiáticos que os retratam, especular a respeito de sua “destribalização”, ou de sua heterogeneidade de manifestações, estilos e identidades, aspectos que caracterizam uma “cultura do juvenilismo” atual (Maffesoli, 2005; Pais, 2006) De fato, os fenômenos que despontam nas chamadas “culturas juvenis urbanas” apontam para uma multiplicidade que deve ser considerada na interseção entre mídia, consumo, novas práticas comunicativas e, também, contextualizadas em relação às configurações políticas e econômicas mais amplas que as circunscrevem (Canevacci, 2005). Apesar da quantidade de imagens a respeito deste grupo em profusão nas mídias e da própria retomada do tema em diferentes campos de investigação, as pesquisas em comunicação no Brasil não estariam acompanhando a proliferação de discursos e representações midiáticas sobre a juventude (Freire Filho, 2006).

Chamo atenção, aqui, para o recrudescimento, durante os anos 2000, de diversos discursos que acionam o termo geração na mídia brasileira. Tais discursos estariam intrinsecamente relacionados aos processos pelos quais as novas tecnologias digitais estariam aportando no país, produzindo uma nova identidade juvenil inteiramente distante daquelas anteriores relacionadas às tradições de ruptura acima mencionadas. Elas são inspiradas no grau bastante significativo com que uma parcela desta juventude vem adotando as mídias digitais em seu cotidiano. Esta adesão juvenil ao contexto digital não justificaria, a meu ver, os modos como a mídia parece estar traduzindo a injunção entre este grupo e as tecnologias. Na medida em que o avanço tecnológico está relacionado às configurações de poder vigente na ordem global econômica, acredito que as recentes representações midiáticas sobre a chamada “geração digital” devem ser investigadas em

profundidade, para que se possa refletir criticamente sobre os processos através dos quais o mercado, a mídia, o neoliberalismo e as tecnologias engendram modelos de subjetividade no contexto atual. A presente pesquisa busca contribuir para estimular indagações críticas a respeito deste processo. Nesta dissertação proponho analisar os textos publicados na imprensa brasileira que tratam da relação entre a juventude e as tecnologias digitais. Estas reportagens procuram definir aspectos que caracterizam os hábitos de crianças e jovens que foram socializados desde a infância com mídias digitais, tais como computadores, Internet e *games*.

Diferentes classificações são utilizadas para identificar este perfil que, no dizer de tais textos, define um grupo etário que nasceu a partir da década de 1980, afetado qualitativamente pela presença maciça dos dispositivos tecnológicos difundidos globalmente nos últimos vinte anos. A “geração digital” possuiria traços bastante distintivos em relação às gerações anteriores, notadamente uma acentuada habilidade para manejar e usufruir as tecnologias digitais. Trata-se de uma *expertise* atribuída ao fato de que habitam, desde a mais tenra idade, os ambientes virtuais. Esta geração teria vivenciado uma “alfabetização tecnológica” da qual seus pais e avós, por exemplo, não teriam participado (Tapscott, 1998; Prensky, 2001; Palfrey e Gasser, 2008; Erikson, 2008).

A escolha do material analisado nesta pesquisa priorizou os textos que propõem desvendar o estilo de vida deste grupo, tomado como um fenômeno geracional. O percurso metodológico compreendeu uma abordagem qualitativa das representações midiáticas, a partir da eleição de uma temática de interesse (a identidade da suposta “geração digital” como uma identidade juvenil no Brasil contemporâneo). Não efetuei uma seleção quantitativa ou uma periodização obrigatória sobre o aparecimento deste tópico na mídia. Optei por selecionar os textos de acordo com sua pertinência para o desenvolvimento de questões-chave que despontam no *corpus* discursivo sobre a “geração digital”. A partir das representações midiáticas da geração digital, discuto: 1) como a mídia brasileira vem construindo a imagem dos jovens no contexto das tecnologias digitais e quais os aspectos que envolvem este imaginário, 2) a relação entre mídia, mercado, e a produção de identidades juvenis e, 3) os efeitos das novas tecnologias no contexto social contemporâneo, em particular sua relação de afinidade com o atual modelo econômico capitalista. Sugiro que as representações da geração digital revelam a assimilação pela

mídia brasileira das normatividades impostas pelo funcionamento de um novo modelo de capitalismo, ancorado no desenvolvimento tecnológico e capilarizado em procedimentos de velocidade, flexibilidade e conexão (Chiapello e Boltanski, 1999; Sennet, 2006).

No primeiro capítulo desta dissertação, discuto, com base em estudos e pesquisas que tratam da relação entre os meios de comunicação e a juventude, os processos de construção de identidades juvenis através dos *media*. Destaco, nesta etapa: o tema da constituição das culturas juvenis urbanas no século XX após a segunda guerra mundial, e o papel mais geral exercido pelos meios de comunicação neste processo. Acompanharemos a trajetória de investigações sobre juventude através do conceito de “subculturas juvenis” engendrado pelos Estudos Culturais ingleses da década de 1970. Destaco como a mídia aparece, neste contexto, como uma esfera ambígua na constituição das identidades subculturais, uma vez que muitos grupos ora incorporam ora são incorporadas pelos *media*, enquanto outros se constituem justamente rejeitando os meios de comunicação (Thornton, 1997; Freire Filho, 2007).

Em seguida, aponto, através de estudos sobre as culturas juvenis urbanas no Brasil, um traçado que vai da rebeldia que marca a contracultura dos anos 1960 a um processo de participação e integração crescentes nos rumos da sociedade capitalista liberal. Neste contexto em que o mercado e os meios de comunicação produzem “narrativas de si” esposadas pelos sujeitos, investigarei como a esfera midiática constrói discursivamente formas específicas de governo sobre a população juvenil (Freire Filho, 2007). A geração digital pode ser compreendida como uma identidade alinhada a um processo de normatização e produção de subjetividades que se dá por e através do consumo de tecnologias. Será preciso avançar na discussão da importância das tecnologias na constituição do mundo contemporâneo para compreendermos como os *media* encampam uma nova ordem econômica que demanda novas tendências comportamentais e identidades sociais.

No segundo capítulo, acompanho a emergência das representações da geração digital como um tema que antecede os discursos midiáticos. As novas tecnologias da comunicação e as mídias digitais são traços decisivos na constituição da sociedade atual. A presença tecnológica é continuamente acompanhada da profusão de representações provenientes de diferentes esferas que, por vezes, se cruzam como discursos híbridos. O

cinema, a literatura e o jornalismo, entre outros vetores discursivos, podem apresentar-se misturados, combinando realidades e fatos sobre a produção tecnológica, profecias e ao mesmo tempo ficções a respeito do futuro (Felinto, 2005). O tema da geração digital já foi identificado em pesquisas sociais como um fenômeno que ainda aguarda por abordagens mais detalhadas (Livingstone, 2002). Apresento algumas leituras consideradas seminais sobre a geração digital, evidenciando a extensão de saberes ocupados com este fenômeno. Apontarei ainda, a partir desta bibliografia, algumas características e impactos desta geração, considerada a partir das mudanças que imprime ao mercado, ao aprendizado, às relações entre pais e filhos e mesmo no universo do trabalho (Anderson, 2004; Erikson, 2008; Palfrey e Gasser, 2008). Importa compreender que a chamada geração digital é fruto de discursos que extrapolam aqueles provenientes apenas da mídia. É já um objeto de estudo acadêmico, um tema que inspira pesquisas de mercado, uma questão importante para os educadores preocupados com o futuro da escola no novo século. A geração digital figura como um dado construído a partir de diferentes saberes e que se faz presente em muitos campos além da perspectiva jornalística. De fato, a mídia utiliza tais especialistas para legitimar seu olhar a respeito destes jovens, adensando esta representação com as contribuições provenientes destes outros campos e autores.

No terceiro capítulo, examino as principais questões que despontam nos textos publicados na imprensa brasileira. Foram analisados vinte e seis textos de jornais de grande circulação como *O Globo* e *Folha de São Paulo* e de revistas como *Época*, *Istoé*, *Veja* e outras. Para fins de análise, agrupo as principais questões em dois campos temáticos que correspondem às tensões levantadas pelos textos. Veremos como as representações da geração digital são narradas a partir de celebrações a respeito da presença tecnológica na constituição de um novo estilo de vida performatizado por estes jovens. O interesse despertado pela geração digital está cercado de visões muitas vezes exageradas quanto aos benefícios das novas tecnologias para a vida cotidiana. Tais benefícios seriam necessariamente usufruídos pelos jovens, entendidos como os sujeitos mais bem preparados para adotar uma vida inteiramente “digital”.

Ao lado destas perspectivas otimistas, os jovens digitais são enxergados também como vítimas de déficits inéditos em decorrência do uso das tecnologias, e integram ambientes nos quais perigos insuspeitos florescem na mesma velocidade com que novos

modelos de dispositivos são inventados e lançados no mercado. Críticas a respeito dos novos padrões de escrita na rede, por exemplo, caminham lado a lado com a celebração de uma “navegação interativa” e da retomada do interesse pela literatura em *blogs*. A Internet é especialmente apontada como fonte de uma série de danos morais à juventude. Seu uso em demasia é capaz de induzir ao vício (adição pela Internet). Há o perigo do contato com anônimos e a exposição à sexualidade precoce, entre outras questões como pedofilia, raptos, *hackers*, *bullying* virtual, pornografia e invasão de privacidade. Assim, as matérias também apontam suspeitas, receios e ansiedades que rondam os novos mundos experimentados por esta geração. Importa verificar, nesta análise, que as matérias sobre a geração digital confirmam um novo objeto de policiamento de especialistas (psicólogos e educadores). A relação entre jovens e tecnologias emerge como alvo de discursos tutelares, discursos que necessariamente objetivam prescrever horizontes de explicação, condicionamento, normatividade, regulamentação a respeito de uma população específica (Rose, 1998). Os textos de mídia são entendidos, aqui, como suportes para a criação e formulação destes discursos, ao mesmo tempo em que serão ativos criadores desta identidade fabricada na injunção entre culturas juvenis, mídia e novas tecnologias.

No quarto e último capítulo, investigo como a reconfiguração do capitalismo no contexto das novas tecnologias, ao inaugurar um paradigma informacional com um modelo de produção pós-fordista, informacional ou “imaterial”, celebra qualidades como velocidade, ubiqüidade, perfectibilidade, connexionismo e eficiência, entre outros aspectos, na instalação de um regime de “imediatismo” que afeta em muitos níveis os indivíduos. Trata-se de um novo contexto do capitalismo global e informacional, também denominado cognitivo, no qual se verifica a vigência de uma nova forma de soberania e de uma crescente profusão de novos imperativos de conduta que afetam os indivíduos (Boltanski e Chiapello, 1999; Bauman, 2001; Lazzarato, 2001; Corsini, 2003; Negri e Hardt, 2001; Sennet, 2006; Tomlinson, 2008). A configuração contemporânea do capitalismo difunde novos valores identificados nos aspectos que compõem os imaginários a respeito da geração digital. Os integrantes deste grupo, tal como narrados e “produzidos” nos textos analisados, são entendidos como uma incorporação destes predicados em termos de estilo de vida e identidade. Sugiro que, por meio da produção narrativa da geração digital, a mídia e seus autores respondem aos requerimentos de uma norma econômica sem contestá-la, na

verdade encetando modelos de comportamento juvenil atinentes aos novos contornos da ideologia global e neoliberal no país.

Capítulo I - Construções de Juventude

“Geração digital” é a expressão que mais freqüentemente vem sendo utilizada pela mídia brasileira para definir os jovens nascidos a partir da década de 1980. O perfil destes jovens chama atenção para a relação inédita que este grupo possui com as tecnologias digitais, como Internet, videogames e telefones celulares. Esta pesquisa abordará a “geração digital” como mais uma representação de juventude entre outras já articuladas através dos *media*. Esta representação sinaliza algumas questões a respeito das relações atuais entre os jovens e as novas tecnologias, assim como difunde as ideologias e valores associados à presença tecnológica na sociedade contemporânea. Considero importante, antes de analisar estas representações mais especificamente, recorrer a uma breve explanação do próprio conceito de juventude para que possamos avaliar como as imagens dos jovens apresentam-se em constante mudança, e devem ser consideradas em relação às configurações históricas particulares nas quais surgiram, em processos dinâmicos e variáveis e, portanto, passíveis de transformações. Longe de corresponder a um conceito estático, juventude é uma categoria que assume distintas formas e significados ao longo do tempo. Pode-se afirmar, com base nesta perspectiva adotada por muitos autores que abordam o tema da juventude nas ciências humanas, que as sociedades ocidentais foram construindo diferentes formas de ser ou vivenciar a juventude na história, assim como foram sendo produzidas, sempre, distintas maneiras de considerar socialmente as idades (Abramo, 1994; Pais, 2001; Freire Filho, 2007).

Em seguida destacarei o aparecimento de uma “cultura juvenil” a partir da segunda metade do século XX, inicialmente nos Estados Unidos e nos países da Europa do pós-guerra. Esta cultura juvenil se refletirá posteriormente em outros centros urbanos, como os da América Latina. Realizo tal recorte dentre muitas outras imagens e construções de juventude por crer, com base em autores que também se propuseram a investigar este período, que ele representa a nascente de uma articulação inédita entre a mídia, o mercado e uma nova percepção social sobre o jovem como sujeito social ou, como indica Edgar Morin, é quando o jovem passa a ser identificado como integrante de uma “classe de idade” (Morin, 2001:141), adquirindo autonomia e visibilidade como um grupo ligado a noções de mudança e ruptura de valores, mas também a novos modos de lazer, consumo, e

experimentação. Realizo uma breve revisão das propostas para pensar as manifestações identitárias juvenis surgidas entre as décadas de 1960 e 1970 na Inglaterra, com as reflexões dos pesquisadores do *Centre for Contemporary Cultural Studies* de Birmingham. Grupos juvenis como *mods*, *teds*, *rockers* e *punks*, considerados nesta tradição como “subculturas”, chamaram a atenção a partir de seus estilos que foram interpretados por alguns destes pesquisadores como manifestações espetaculares, transitando entre a cultura de massa, as tensões sociais enfrentadas naquele país e as determinações de classe social. Estes estudos tornaram-se importantes, sobretudo nas correntes de pesquisa em comunicação, mas sofreram críticas e revisões contemporâneas com o surgimento de outras (múltiplas) configurações de juventude e com a criação de novos aportes dentro dos Estudos Culturais para analisá-los (Gelder, 1997; Freire Filho, 2007).

Proponho concatenar, neste capítulo, uma espécie de cartografia, já sugerida por alguns autores em abordagens históricas e sociológicas, para acompanhar - sem pretender esgotar ou dar conta de toda essa complexa genealogia - algumas transformações da cultura juvenil. Tendo sido forjada a partir da década de 1950, essa cultura juvenil se desenvolveu posteriormente em diferentes representações. Algumas das suas imagens mais fortes são aquelas dos jovens envolvidos em projetos de contestação política contra ideologias e valores dominantes, como a contracultura e os movimentos estudantis que chegaram mesmo a propor a revolução para substituir o capitalismo. Apesar do fato de que os projetos mais radicais de ruptura com a sociedade capitalista não lograram, e o mercado neoliberal triunfou na maioria dos países europeus, nos Estados Unidos e na América Latina, observa-se que as culturas juvenis continuaram a se suceder, em diferentes manifestações. Proponho algumas orientações para um roteiro que atravessa algumas imagens e representações das culturas juvenis no Brasil desde a década de 1960 até os anos 2000, evidenciando o papel dos meios de comunicação nesta trajetória. Por fim, voltarei à análise das estratégias midiáticas e dispositivos discursivos que produzem a geração digital na direção de ideais hegemônicos relacionados a um novo modelo de capitalismo, que se afirma a partir de um “determinismo tecnológico”, aspecto que, como veremos por último, esta geração digital representaria fielmente.

1.1 - Juventude: categoria cultural

Em *História social da criança e da família* (1981), o historiador francês Philippe Ariès se detém sobre os processos sociais que fizeram emergir, após a idade média na Europa, os sentimentos e os artefatos culturais que produziram, gradualmente, a idéia de infância tal como a entendemos hoje e que será consagrada na era moderna, a partir do século XVIII. O autor mostra como, até então, as crianças tendiam a serem vistas como “adultos em miniatura”, não diferindo dos mais velhos, no que se refere a diversos aspectos, tais como as indumentárias ou, ainda, quanto às atitudes dos adultos frente aos mais jovens. Brinquedos e objetos específicos começaram a ser produzidos com o intuito de ocupar as crianças em um tempo de “espera”, quando esta fase da vida passou a ser definida a partir das noções de ingenuidade e pureza, noções que nem sempre foram tão sedimentadas na racionalidade da Europa medieval. Assim, uma série de sentimentos e posturas, como mimos e brincadeiras, cuidados e moralidades específicas surgidas com a “constelação ideológica do eu” a partir do século XVIII, nos diz o autor, vão produzir as crianças como objetos de atenções especiais. Estes comportamentos também provocam o afastamento proposital das crianças do mundo adulto.

Estas sensibilidades que passaram a definir a criança são corroboradas pela expansão das instituições pedagógicas que irão dividir mais incisivamente as fases e diferenças entre crianças e jovens em relação a seu aprendizado. Ariès mostra como a observação atenta das coleções de iconografias expostas em diversos museus da Europa que abrangem os séculos XVI ao XVIII pode indicar as transformações nos modos como as crianças foram retratadas ao longo destes séculos, até o aparecimento de livros e manuais, assim como um universo de literatura e entretenimento especificamente dedicado à infância vão confirmando a singularidade deste grupo no seio de uma configuração particular de família burguesa, eleito como um padrão normativo da experiência dos indivíduos na modernidade. Este livro é avaliado a partir de sua contribuição para as reflexões a respeito dos modos como as idades são produzidas socialmente, ou seja, em meio a configurações históricas e culturais que definem as experiências e expectativas sobre as idades.

Da mesma forma, pode-se inferir que os jovens também são um construto de contextos sociais específicos, um fato que pode ser observado ao constataremos a variedade

de formas e experiências de juventude presentes simultaneamente em um dado período. Chamo atenção para a dificuldade de classificar os jovens a partir de um único recorte etário. Diferentes organizações e agências que produzem pesquisas e desempenham funções que gravitam nas chamadas “políticas públicas” voltadas para este grupo irão defender a utilização de distintas faixas etárias: por exemplo a Organização Mundial de Saúde (OMS) tende a definir os jovens como aqueles entre 10 a 19 anos de idade, a UNESCO define como jovens indivíduos na faixa de 16 a 25 anos, o Estatuto de Criança e do Adolescente (ECA), no Brasil, classifica como jovem a faixa de 15 a 18 anos de idade. Algumas agências internacionais fomentadoras de pesquisas como a Organização das Nações Unidas (ONU) vêm advogando a necessidade de estender esta faixa até os 25 anos, e pesquisas de caráter sociológico reivindicam esta extensão devido às transformações mais recentes nas experiências dos jovens, que apontam para o prolongamento desta etapa da vida nas sociedades desenvolvidas. Fatores como a entrada no mercado de trabalho e o tempo em que residem na casa dos pais seriam alguns eventos que produziriam um “prolongamento da juventude” na sociedade atual (Bozon, 2006). É pertinente argumentar a respeito da aleatoriedade destas classificações, uma vez que muitos dados mostrariam, ainda, a quantidade de crianças, em países em desenvolvimento, com até menos de 10 anos de idade que já trabalham para ajudar suas famílias na obtenção de renda. Tudo isto mostra como as classificações de juventude servem como orientações importantes para organizar e produzir dados a respeito desta população, ou mesmo para desenvolver políticas e projetos específicos, mas não devem ser encarados como critérios rígidos e definitivos, dada a variabilidade e as configurações históricas que influenciam a produção destes critérios e marcações.

Apesar das múltiplas classificações etárias, observa-se uma específica concepção de juventude que tem servido para embasar uma série de abordagens a respeito deste grupo. A idéia de um período de “amadurecimento em crise” está presente tanto no imaginário social e midiático, quanto nas abordagens das pesquisas sobre esta população. Podemos verificar esta representação até na classificação das pesquisas sociológicas que tendem a descrever a juventude como a etapa de “preparação” para a vida adulta, em que os jovens permanecem sob a tutela dos pais, passando por um processo de conquista gradual de autonomia social, que tem a ver com a aquisição de um status definido a partir do mundo do trabalho, da

sexualidade e da família (Bozon, 2006). Trataremos, agora, desta representação do jovem como hiato entre a infância e a vida adulta, no qual a fisiologia hormonal exerceria influência sobre o comportamento dos jovens. Como indica Bozon (2006) esta é a concepção da puberdade, entendida como uma fase de desenvolvimento hormonal acelerado relacionada à entrada na sexualidade, em que mudanças corporais se misturam a uma psicologia em adaptação. Os adolescentes tenderiam a enfrentar, nesta visão, devido às transformações hormonais, estágios de crise identitária, em que comportamentos identificados como a rebeldia e a inconformidade tornaram-se expectativas sociais, como vestígios de um processo de formação. Esta é a imagem do adolescente determinado pelas leis de uma natureza sexual, que foi produzida pelo discurso médico e psicológico com grande sucesso do século XIX em diante (Calligaris, 2000).

Freire Filho (2006) perfaz o caminho que registra a evidência dos processos de construção desta noção de adolescente como um grupo que requer uma intervenção necessária no âmbito do Estado moderno, que precisa produzir indivíduos produtivos e centrados. Trata-se aqui de vislumbrar a construção das noções de jovem e de adolescente forjados a partir de discursos positivistas, médicos e de outros que se ocupam justamente da condução de populações, em um projeto de governo. É na virada do século XIX, que as versões “fisiológicas” da adolescência florescem retratando esta etapa da vida como turbulenta e necessariamente difícil:

Sob a égide de doutrinas positivistas e evolucionistas, biólogos, psicólogos, antropólogos criminais, profissionais de saúde, criminologistas, filantropos, trabalhadores sociais, legisladores e juízes delinearão a imagem da adolescência como um problema, investindo sobre as mentes e corpos pubescentes uma teia de análises, teorias, exames, exortações e injunções. Os mistérios e os caprichos deste intrigante intervalo etário mobilizaram a atenção loquaz não apenas dos profissionais da juventude mas também de romancistas e pintores do *fin de siècle* (Freire Filho, 2006: 42).

É esta imagem do adolescente como fase provisória, mas intempestiva - cujo corpo e os hormônios são capazes de provocar irrupções e comportamentos chocantes, lado a lado com uma sexualidade displicente, ainda não controlada, e que portanto necessitaria de ações de direcionamento - que se firmará com força ao longo do século XX. Com base nos estudos de Lesko (2002), Freire Filho (2006) enfatiza a importância de discriminar criticamente as redes que estão por trás da profusão discursiva do adolescente, operando

sua genealogia. Tais mecanismos institucionais configuram uma verdadeira “tecnologia de juventude” (Lesko *apud* Freire Filho) que tem objetivos bastante claros de guiar e conduzir, não apenas esta população, mas também os adultos para a vida sob a égide da normatividade da sociedade moderna, repleta de valores e proposições sobre saúde, raça, higienismo, correlatas aos ideários de progresso e desenvolvimento. Assim, é preciso identificar as instituições que propagam estes discursos como as esferas que produzem os sujeitos “certos” e adequados à composição da paisagem social dos regimes hegemônicos da modernidade. Os discursos sobre a adolescência visavam demonstrar a necessidade de agências pedagógicas de formação que visariam “destilar nestes *protocidadãos* o desejo por uma ordem nacional e internacional apropriada, cuja defesa e perpetuação seria, ao fim e ao cabo, de sua responsabilidade” (*Id. ibd.* 43).

1.2 - A Cultura Juvenil no Pós-Guerra

Após a segunda guerra mundial, os países mais desenvolvidos da Europa e os Estados Unidos veriam crescer o que alguns autores indicam como uma cultura juvenil (Hobsbawm, 1994) ou “cultura juvenil-adolescente” (Morin, 2001). Alguns fatores teriam sido cruciais para ocasionar este fenômeno. Segundo estas investigações, é a primeira vez no ocidente que os jovens experimentam um padrão ascendente de escolarização por um tempo continuado, ou seja, mais jovens recebem educação por mais tempo, e ingressam nas universidades, formando as classes estudantis, um tipo de coletividade que contribuiu para a formação identitária deste grupo como portador de uma certa autonomia em relação ao mundo adulto. Morin acrescenta que os jovens estudantes ocupariam um lugar especial na sociedade porque, apesar de ainda não plenamente integrados ao mundo do trabalho, participariam já da “*intelligentsia*” de um país (utilizando aqui o conceito gramsciano) como intelectuais estimulados a refletir criticamente sobre os rumos da política e da cultura (Morin, 2001).

Outro ponto em comum entre os autores escolhidos aqui para decifrar o nascimento de uma cultura juvenil no pós-guerra é uma certa prosperidade ou afluência financeira que atinge esta geração, que via o mundo sob uma perspectiva diferente da de seus pais, que teriam enfrentado mais privações nos anos da guerra. Os Estados Unidos, aonde esta afluência foi mais evidente, teria sido o primeiro país a dar sinais desta condição especial

dos jovens, e a indústria cinematográfica logo passou a retratar as imagens de jovens que ganhariam visibilidade mundial. Estas imagens tendem a mostrá-los em uma situação de conflito geracional. Estes personagens incorporam questionamentos e desafios através de suas posturas, que pretendem romper as expectativas geracionais estabelecidas:

Uma cultura adolescente-juvenil relativamente nova se constitui por volta de 1955, a partir de certo número de filmes, entre os quais os mais significativos são os de James Dean e Marlon Brando, com títulos por si mesmos reveladores: *Rebel without a cause*, *The wild one*, que revelam novos heróis, adolescentes no sentido próprio, revoltados contra o mundo adulto e em busca de autenticidade (Morin, 2001: 138).

Esta rebeldia de uma “juventude transviada” ainda estaria voltada, neste momento, à contestação dos valores e comportamentos dos pais. Hobsbawm também identifica esta primeira imagem do “jovem rebelde” afeito às algazarras, e que se alastra como uma febre pela Europa e em seguida mesmo na América Latina, ao som do *rock* (um estilo que nasce neste contexto de choque de comportamentos, de turbulência de costumes, que se mistura com o imaginário de delinqüência). Ele avalia que a diferença entre as gerações deu a tônica que delineia esta representação juvenil do “rebelde sem causa”. Observa-se, neste momento, como diz o autor, o início de uma revolução cultural, que se refletirá nas artes e no surgimento de novos estilos de vida e novos padrões de comportamento. Nos filmes de então, a juventude era identificada com personagens que divergiam das ordens e da norma, como delinqüentes sociais. Não deixa de surpreender, como observa Hobsbawm (1994), o fato de que os jovens que estão consumindo estas imagens de “rebeldia” não teriam os mesmos motivos para reclamar do que as outras gerações que passaram pela guerra: “Contudo, o que separou os contornos dessa identidade foi o enorme abismo histórico que separava as gerações nascidas antes de, digamos, 1925 das nascidas depois de, digamos, 1950; um abismo muito maior do que o entre pais e filhos no passado” (Hobsbawm, 1994: 322).

Os jovens retratados na cinematografia do período teriam passado a constituir uma classe, começam a representar um grupo de interesses próprios. Outra razão fundamental para o fortalecimento dessa cultura jovem, ao lado do fator escolaridade (que permitia à juventude pertencer a espaços exclusivos e a participar com um olhar ‘de fora’ dos acontecimentos), foi a percepção de que formavam um lucrativo segmento de

consumidores. Neste sentido, os autores identificam esta transformação dos jovens em novos sujeitos do consumo. O mercado identificou um novo padrão de consumidor, sobretudo de lazer e de entretenimento. Muitos possuíam empregos cujo salário, ainda que modesto, os permitia comprar discos, assistir filmes no cinema, e a garantir um relativo espaço para o lazer em suas vidas. Outros recebiam dinheiro dos pais. O horizonte burguês prescrevia, mesmo para os jovens da classe trabalhadora, a expectativa de levar uma vida confortável:

Contudo, antes de tornar-se adulto, entrando no mundo sério e irreversível do trabalho, o jovem é tal porque consome. E, pela primeira vez, o consumo juvenil adquire um papel central que se amplia concentricamente para toda a sociedade. O jovem consome – o adulto produz. A expressão, sociológica por excelência, que nasce desse contexto é, não por acaso, a sociedade de consumo (Canevacci, 2005: 23).

Ou, ainda, como aponta mais enfaticamente Hobsbawm:

Foi a descoberta desse mercado jovem em meados da década de 1950 que revolucionou o comércio da música popular e, na Europa, o mercado de massa das indústrias da moda. O *boom* adolescente britânico que começou nessa época baseou-se nas concentrações urbanas de moças relativamente bem pagas nos escritórios e lojas em expansão, muitas vezes com mais para gastar do que os rapazes, e naquela época menos comprometidas com os padrões de gastos masculinos em cerveja e cigarro (Hobsbawm, 1994: 321).

Por fim, destaco esta passagem em que Morin vai novamente confirmar a questão do interesse do mercado pelo jovem, sua transformação em um grupo economicamente ativo que inspira novas órbitas de lazer e, surpreendentemente, sublinha o autor, adota a postura de contestação (ainda que, nesta filmografia que eterniza James Dean e outros rebeldes) a questão seja, de fato impor-se contra as regras e valores do mundo adulto, em um sentido, primeiramente, de reivindicação por uma identidade à parte, “autêntica”:

A aquisição de relativa autonomia monetária (...) e de relativa liberdade no seio da família (o que nos conduz ao problema da liberalização, aqui, da desestruturação acolá, da família) permitem aos adolescentes adquirir o material que lhes insuflará sua cultura (transistor, toca-discos e mesmo violão), que lhes dá sua liberdade de fuga e de encontro (bicicleta, motocicleta, automóvel) e lhes permitirá viver sua vida autônoma no lazer e pelo lazer. Essa cultura, esta vida aceleram, em contrapartida, as reivindicações dos adolescentes que não se satisfazem com a semiliberdade adquirida, e fazem crescer sua

contestação a propósito de um mundo adulto cada vez menos semelhante ao deles (Morin, 2001: 140)

Percebidos como um grupo que pode gastar dinheiro com filmes, músicas, e outras formas de lazer, a cultura juvenil do pós-guerra, ao som do *rock* e sob a moda do *blue jeans* se propagará irreversivelmente através dos meios de comunicação. A mídia contorna estas novas sociabilidades e produzirá, como já vimos, inúmeros filmes, programas de rádio, discos, revistas e outros aparatos especialmente voltados para este segmento, para a notícia dos novos astros da juventude, a exibição das celebridades e das estrelas. Os fãs-clubes organizam-se como grupos que consomem as estrelas juvenis, que efetivamente pagam por shows, espetáculos e discos.

Canevacci (2005) indica a escola de massa, a metrópole e a mídia como os fios principais que organizaram as culturas juvenis após a segunda guerra mundial nas economias mais desenvolvidas. Ele afirma que tais culturas são também resultado dos fluxos comunicacionais tornados possíveis nos centros urbanos, com espaços inteiros a serem “ocupados” pelos jovens em sua busca de distinção e recreação. Cinemas, bares, lanchonetes, clubes, discotecas, casas de show, todos estes espaços que podiam abrigar os grupos jovens e que formam um roteiro nos quais, longe do olhar paterno, podem exercer suas performances de autonomia. Esses circuitos e trajetórias estariam relacionados ao que o autor chama de “novas formas metropolitanas de sentir” (Canevacci, 2005:27). As culturas juvenis, nestas configurações, são culturas essencialmente urbanas, formadas e praticadas no âmbito das cidades. Hobsbawm também já havia registrado que o principal elemento que impulsionou as mudanças sociais experimentadas a partir do pós-guerra é a “morte do campesinato”, a substituição da vida rural pela vida urbana nas metrópoles. Este é o cenário da cultura juvenil nascente. Mesmo os jovens estudantes passam a integrar uma rede e a possuir seus redutos próprios como os *campi* e os bairros universitários que se comunicam entre si cada vez mais (Hobsbawm, 1994). A importância das cidades e seus fluxos comunicativos, atravessados pelos meios de comunicação, também são notados por Morin como fatores constituintes na conformação dessas culturas jovens. A experiência proporcionada pelas culturas juvenis incorpora, assim, os valores e ideologias da modernidade, que também se verificam nas grandes cidades. É o que Morin, em sua análise

sobre os grupos juvenis nos sugere. Ele vai dizer que esta cultura aliada aos “toca-discos, *juke-boxes* e divertimentos”:

Leva a adotar os valores da civilização urbana, isto é, a contestar os adultos rurais em nome dos valores dos adultos urbanos, (em vez de contestar a civilização adulta urbana). Esta aculturação, talvez tanto quanto e até mais do que a educação escolar, contribui para minar os valores tradicionais. Ela favorece a modernização: esta *modernização dos espíritos*, mais do que das estruturas, resulta na emigração para os centros urbanos. Ela favorece a mudança enquanto rompimento e mutação, antes que em qualidade de autodesenvolvimento (Morin, 2001: 144).

E a mídia faz sua parte, produzindo as imagens e os sonhos de consumo que esta audiência procura. Freire Filho (2007) vai recordar, por exemplo, a respeito das publicações voltadas para o público feminino, a trajetória da revista americana *Teena*, que aparece no mercado editorial daquele país em 1944, fruto também dessa descoberta do público leitor adolescente. Aqui os interesses de mercado direcionavam inteiramente as “atrações” da revista, que se constituiu como um manual de comportamento, inaugurando uma tradição que antecedeu outras publicações do mesmo gênero, como a brasileira *Capricho* e outras que buscam ditar aos jovens, além do que vestir, o que são e como devem se comportar. Isto tudo porque os meios de comunicação participam na constituição do mundo das culturas jovens. As identidades juvenis serão criadas, como vimos, a partir das relações entre as novas forças que operam no contexto do pós-guerra: novos fluxos populacionais e demográficos de jovens; uma condição de autonomia financeira que os torna um público consumidor; sua condição de estudantes, como potenciais críticos e observadores sociais; a atuação da mídia e dos vetores que podem publicizar e produzir imagens, discursos e modas, assim como produtos que alimentem essa cultura; a própria vida nas cidades grandes, que reúnem todas estas forças sociais a um só tempo.

Nos Estados Unidos e nos países mais desenvolvidos da Europa, assiste-se, portanto, após a segunda guerra mundial na década de 1950, à emergência de uma cultura juvenil caracterizada pela obtenção de uma visibilidade até então inédita. Os jovens passaram a constituir um grupo geracional com interesses e comportamentos particulares, distinguindo, em tudo, de seus pais. O contexto de maior afluência monetária experimentada por estes jovens os transformou em um novo público consumidor para as indústrias do cinema, da moda e da mídia, que alimentam essa nova audiência. As culturas

jovens de então podem ser bem representadas nos filmes como os estrelados por James Dean ou ainda outros que apresentam personagens “delinquentes”.

Morin e Hobsbawm confirmam, através de percursos analíticos diferenciados, mas tornados convergentes neste mapeamento, que a delinqüência comunicava mais uma descontinuidade com as outras gerações do que necessariamente com os valores coletivos mais amplos, como se verá despontar, uma década depois, nos movimentos estudantis e contraculturais. Morin enfatiza que as culturas jovens também secretam uma ambivalência: “Esta cultura adolescente-juvenil é ambivalente. Ela participa da cultura de massas que é a do conjunto da sociedade, e ao mesmo tempo procura diferenciar-se” (Morin, 2001:139). O autor indaga-se sobre o fenômeno que parece estimular diferentes escolas de pesquisadores voltados para o tema das manifestações da identidade juvenil na sociedade contemporânea: sua dinâmica com os meios de comunicação e com o consumo de massa, entendidos como ícones de uma sociedade capitalista.

Featherstone (1995) sugere que alguns autores tendem a localizar o nascimento de uma cultura de consumo a partir da década de 1950, nos Estados Unidos, a partir de determinações como uma certa prosperidade experimentada após a guerra e a propagação de um estilo de vida ditado por concepções mercadológicas de prazer. O termo “cultura de consumo” indicaria a maneira pela qual o consumidor deixa de apropriar-se do valor de uso de um produto, para tornar-se um consumidor de signos e imagens. Assim, trata-se de uma cultura, ou um estágio do capitalismo, em que a ênfase recai sobre a capacidade de remodelar incessantemente os aspectos simbólicos das mercadorias. Neste contexto tornou-se mais apropriado falar de *signosmercadorias*. A cultura de consumo evidenciaria uma superprodução cultural, uma vez que o mercado passaria a produzir bens com potencial simbólico. As culturas juvenis urbanas daquela década também seriam entendidas, nesta proposta, como expressões de uma cultura de consumo, manifestando a tendência de encontrar significados nos bens e mercadorias que circunscreveriam uma aliança simbólica específica com a composição de uma determinada identidade jovem singular, autônoma e transgressora da ordem. Questiona-se, freqüentemente, a respeito da apropriação que alguns grupos jovens fazem das esferas principais da cultura de consumo, como a própria mídia, sua recusa em serem incorporados por estes vetores ou ainda suas estratégicas relações com estes meios. Veremos, a seguir, algumas contribuições seminais a respeito destas questões.

1.3 As subculturas juvenis da Inglaterra

Nas décadas de 1960 e 1970, a Inglaterra foi palco do aparecimento de diversos agrupamentos juvenis, a maioria deles provenientes das classes trabalhadoras que, assim como nos Estados Unidos, e a reboque da “questão juvenil” pelo globo, também começam a chamar a atenção pela forma visualmente destacada com que se apresentavam e pelos padrões coletivos com que organizavam seus mundos e ocupavam os espaços da cidade. Em cena estão, entre outros, os *mods* (o termo abrevia *modernists*) jovens que se vestiam com um padrão burguês elitista, com ternos italianos, por exemplo, e utilizavam motos para circular na cidade. Escutavam *jazz* e outras vertentes do gênero. Tinham como rivais em suas deambulações na cidade os *rockers*, como ficaram conhecidos os integrantes de outro grupo que utilizava jaquetas de couro e calças *jeans*. Estes últimos, em geral, eram oriundos das classes trabalhadoras e gostavam exclusivamente de *rock and roll*, mas também das motocicletas aceleradas. No verão de 1964¹, os dois grupos, que já costumavam rivalizar nos centros urbanos industriais como Londres e Manchester, decidem aportar nas cidades costeiras como Brighton, Barnemouth e outras. O encontro dos grupos gerou conflitos instantâneos, que culminaram em atritos físicos, ameaças e quebra-quebras em espaços públicos. As hordas juvenis chamaram a atenção da mídia, assustada com as badernas e o número crescente dos jovens que aderiam aos encontros. Os jornais produzem uma verdadeira histeria a respeito da juventude inglesa, moralmente condenada à delinquência sob a forma das subculturas que se alastram pelo Reino Unido. Eventos como este, que envolveram os jovens e os meios de comunicação daquele país mobilizaram os pesquisadores afiliados ao *Center for Contemporary Cultural Studies* da Universidade de Birmingham, como o sociólogo Stanley Cohen e os pesquisadores John Clarke e Dick Hebdige, entre outros, que desenvolveram modelos de análise cultural para interpretar estas práticas, que se tornaram importantes contribuições no âmbito das propostas dos Estudos Culturais Ingleses, que a partir daí terão um forte interesse pelas práticas culturais e sociabilidades juvenis (Torthon, 1997; Freire Filho, 2007).

¹ O episódio inspirou o roteiro do filme “Quadrophenia” dirigido por Franc Roddam e lançado em 1979. O longa foi baseado em uma ópera rock com trilha sonora composta pela banda *The Who*, e reproduz o atrito entre as gangues rivais de *mods* e *rockers* em um feriado na cidade costeira de Brighton.

O então recém formado grupo dos Estudos Culturais, capitaneado por Raymond Williams, se caracterizava por ser uma dissidência intelectual que buscava integrar novas propostas de pensamento crítico. Seus integrantes questionavam algumas delimitações teóricas como a divisão entre alta e baixa cultura. Também reivindicavam que em suas análises pudessem dar conta dos fenômenos da vida cotidiana, sobretudo daquela verificada na classe trabalhadora, abordando fatos antes repudiados pelo pensamento hegemônico nas universidades, justamente como os que envolviam os meios de comunicação de massa e as outras manifestações da cultura popular (Escosteguy, 2001; Cevalco, 2003). Uma das contribuições dos Estudos Culturais seria o desenvolvimento de um conceito mais amplo de cultura como objeto de investigação, uma noção que pudesse incluir, por exemplo, romances baratos, a influência da mídia na vida cotidiana e também os estilos da juventude que proliferavam então. Estes estilos tendiam a ser enxergados em abordagens que apenas enfatizavam uma primeira apreensão de “delinquência”, em aportes que passavam pelo crivo da psicologia e da criminologia, mas que pareciam não capturar outras dimensões que interessavam a estes pesquisadores, tal como as questões de classe, dominação e resistência, subjacentes as manifestações de forte impacto imagético (Freire Filho, 2007). É assim que propõem o conceito de “subculturas” que tem como matriz os estudos da Escola Sociológica de Chicago. Este grupo já havia demonstrado interesse pelos “outros” e “delinquentes” que emergiram nas metrópoles urbanas dos Estados Unidos nas décadas de 1920 e 1930, como gângsteres e prostitutas. A Escola de Chicago, representada por Robert Park, propunha abordagens mais “aproximadas” das realidades destes grupos enredados em morais próprias, identificadas como desviantes, sugerindo metodologias que viriam a fundar a sociologia urbana, misturando pesquisas de campo e tratamento teórico que elucidasse as “visões de mundo” e as éticas do universo daqueles alocados como párias nos crescentes aglomerados urbanos (Park, 1979).

Podemos identificar muitas continuidades dos pesquisadores fundantes dos Estudos Culturais com a Escola de Chicago, embora seja evidente perceber orientações mais precisas por parte do grupo Inglês, no que se refere a dirigir seus estudos à cultura daqueles que compunham as classes trabalhadoras e aos “outros”, tais como negros, homossexuais, imigrantes e mulheres que ocupavam um status menos favorecido na sociedade. Propunham desvendar como questões passíveis de investigações teóricas as manifestações culturais

destes grupos, ainda que sob as formas (então) menos convencionalmente entendidas como “cultura” – as culturas midiáticas, por exemplo, juvenis, do dia a dia – que consumiam e produziam. É bastante evidente, no legado destes pesquisadores dos Estudos Culturais, a priorização das questões de classe, ou seja, interessava promover a reflexão a respeito da dominação e suas resistências, e tensões que daí se erigiam. Uma das origens do encontro que favoreceu o surgimento dos Estudos Culturais são as escolas de alfabetização para adultos, a WEA (*Workers Educational Association*), no qual o ensino de Inglês e outras disciplinas correspondiam, efetivamente, a um projeto político, de formação e, por que não dizer, “esclarecimento” das classes populares (Cevasco, 2003; Sardar e Loon, 2004). Já sob a forma de um programa de pesquisas, seus intelectuais “atuantes” estavam a favor de uma democratização da universidade, e estariam mesmo à procura de um modelo de “intelectual orgânico”, como nos indica Cevasco (2003) a partir dos dizeres de Stuart Hall, um de seus autores principais. Estes contornos políticos são ainda mais evidentes com os envolvimento que ocorriam simultaneamente à produção das pesquisas. O grupo dos Estudos Culturais participava da agitação da nova esquerda na Inglaterra (os pesquisadores do Centro editam a revista *New Left Review*), posicionavam-se pois, em um ambiente no qual reverberava, fortemente, o debate marxista, suas revisões e a urgência de permanecer crítico diante da complexidade que rondava aquela década.

Na matriz destes Estudos Culturais que absorvem diferentes correntes e propostas podemos encontrar a semiologia e o ensino da própria literatura, de onde se extraiu a idéia de interpretar a “cultura como texto” (Cevasco, 2003: 73). Estes autores estariam atentos às dimensões simbólicas dos fenômenos sociais, em uma proposta estruturalista de base, na qual assumem a importância das escalas macro-sociológicas que antecedem os indivíduos e suas produções, tais como a classe social, os padrões de gênero e o determinismo econômico, mas abraçaram também o estudo das formas pelas quais o cotidiano poderia reverter tais imposições. Eles não dispensam no escopo de suas análises as expressões simbólicas, artísticas e culturais:

Do inglês, retiveram o interesse no texto e na textualidade, mas incluíram formas populares de cultura, ultrapassando o paradigma de estudos de língua/literatura que caracterizavam a disciplina. O próprio conceito do que é literatura é repensado, e o cânone, a lista das obras consideradas grandes, é ampliado para incluir a produção silenciada de, por exemplo, mulheres, negros e homossexuais. Do mesmo modo, estudam-se os gêneros populares – como as histórias de detetives e os romances baratos vendidos em bancas de revista. A

produção simbólica é vista como mimeses dos sentidos disponíveis na sociedade e construção de novos sentidos que dão forma à mudança social (Cevasco, 2003: 73).

A partir desta indicação se pode compreender o empreendimento intelectual dos primeiros estudos sobre os grupos juvenis efetuados pelo grupo de Birmingham, cuja amostra significativa está compilada na coletânea *The Subcultural Reader*. Em sua introdução, Gelder (1997) faz comentários a propósito dos objetivos daquelas pesquisas que abordavam *skinheads*, *punks* e outros. Havia a intenção de se aproximar destes grupos paramentados com uma visualidade “espetacular”, apreender seu impacto provocado pelas roupas, músicas e estéticas que produziam na paisagem urbana, mas de compreender esta dimensão expressiva através de uma perspectiva que não os mantivesse apenas na superficialidade. Tampouco era o objetivo percorrer o mesmo caminho das interpretações como as da criminologia, mantendo o *ethos* patologizado destes comportamentos, que a própria mídia tendia a reproduzir, com o pânico moral ou a demonização de jovens ditos corrompidos e delinquentes. Foram os Estudos Culturais que primeiro reconheceram a complexidade destes fenômenos de um modo que tornasse possível identificar as questões ideológicas em torno do lugar de subordinação ou dominação que os jovens ocupavam, bem como das resistências que estes grupos ensaiavam através de seus estilos e rituais.

Os pesquisadores do CCCS estavam preocupados com as relações entre as ideologias (ou a dimensão ideológica) e a forma, sobretudo as formas espetaculares adotadas pelas culturas jovens, *mods*, *teds*, *skinheads*, *punks* e outros. Seus estudos estão voltados, assim, para o visual destas subculturas; mas o objetivo principal era relacioná-los frente a três esferas estruturais da cultura: a classe operária ou a cultura parental (de origem), a cultura dominante e a cultura de massa. (Gelder, 1997:84).

Assim, a abordagem dos estudos culturais não prescinde de um olhar atento para as dimensões mais profundamente políticas, sociais e econômicas subjacentes as subculturas juvenis. A própria utilização do termo subculturas conotando aí um lugar específico na cultura “dominante” ou hegemônica. A subcultura se caracterizaria por ser um mundo à parte, repleta de códigos partilhados por seus integrantes, não necessariamente como um reduto secreto, posto que os grupos despontavam na cena pública, mas indicando as redes de “pertença” hierarquicamente organizadas que sustentam estes universos (Thorton, 1997) Alguns destes grupos também estariam reivindicando seu lugar de origem, ou ainda manifestando o sentimento, talvez em vias de se perder, da classe trabalhadora como uma

unidade identitária singular, indica Gelder (1997). Voltando ao tema da ocupação das cidades pelas culturas juvenis urbanas é interessante observar como o assunto é trabalhado nesta tradição. As subculturas tenderiam a manter seus territórios simbólicos, como determinados circuitos ou, em outras palavras, “*points*” de encontro e manutenção das redes. Estes locais seriam investidos de significados por seus integrantes que determinam sentidos específicos na ocupação dos espaços. Na evolução dos Estudos Culturais sobre grupos juvenis, a idéia de território daria lugar ao conceito mais flexível de “cenas”², substituição que, em alguns casos evidencia a mudança dos fenômenos estudados, os grupos jovens mais contemporâneos adotando a mobilidade mais do que os espaços fixos. No caso dos grupos Ingleses daquela década, os espaços estão relacionados aos conflitos e tensões de classe, de pertencimento, de reivindicação por origens – esta reivindicação talvez a mostrar reações à fragmentação da vida social, à incorporação dos próprios estilos dos grupos por parte da mídia, por exemplo, processos que tenderiam a se intensificar nos anos seguintes. Gelder comenta a respeito dos escritos de Stanley Cohen:

Cohen sugere que as subculturas juvenis existem em uma relação imaginária ou simbólica em relação à classe – onde não é mais possível identificar-se como da classe operária, mesmo se esta categoria conceitual estivesse sendo recomposta, por exemplo, pelo visual (como os *skinheads*). As subculturas juvenis talvez substituíssem um sentimento perdido de comunidade da classe trabalhadora pela idéia de território das subculturas – uma mudança sintomática do deslocamento das expressões de juventude para a esfera do lazer, mais do que na do trabalho (Gelder, 1997: 85).

As subculturas juvenis da Inglaterra eram diferentes daquelas identificadas nos Estados Unidos do pós-guerra, embora, apresentassem diversas questões em comum. Seu próprio aparecimento estaria relacionado à ascensão do jovem como figura autônoma, e de uma idéia de cultura juvenil que, apesar de assumir diferentes formas e expressões, estava relacionada à produção de novas identidades geracionais. Outras questões em comum eram o comercialismo, o mercado, os meios de comunicação de massa e a participação destas instâncias nestas subculturas. Assim como a audiência dos cinemas americanos da década

2 Straw (2006) escreve a propósito da pertinência do conceito de cena na análise cultural de fenômenos de sociabilidade urbana. Remontando às origens de seu uso na cobertura da vida noturna musical da década de 1950 até a amplitude de eventos que este termo hoje precisa se reportar, Straw comenta que a noção de “cena” pode rotular eventos cujas fronteiras precisas são invisíveis e elásticas, e que requerem a quem as analisa uma atenção às práticas verificadas em seus limites.

de 1950, estas subculturas também haviam se erigido com a participação dos jovens como consumidores de novos estilos de música, por exemplo. É neste sentido que se deve integrá-los ao processo mais amplo de construção da cultura juvenil como uma cultura forjada também através do mercado e dos mecanismos de visibilidade midiáticos. Grupos como os *punks* inauguram uma relação ambígua com os meios de comunicação e com os artefatos da cultura de massa, que irão se apropriar e dispor a todo tempo, reinventando significados para os elementos que compunham sua identidade. A questão, para a crítica, seria interpretar estes grupos como dentro ou fora das forças e contingências sociais a que pareciam estar em oposição, como o próprio capitalismo e os ideais de uma vida burguesa. Seria preciso enxergá-los como atualizações do político em uma nova paisagem social a recriar resistências e contestações, ou entendê-los sob a ótica da mercantilização da vida social, uma vez que estes grupos também sinalizam uma nova fruição do lazer, dos espaços da cidade e de uma vida estilizada, e por não dispensarem de todo os canais e as formas de expressão midiáticas (Abramo, 1994).

A dificuldade parecia residir em desenvolver um modelo teórico que pudesse contemplar este duplo movimento, melhor caracterizado, talvez, pelos *punks*. Como recorda Freire Filho (2007) a respeito do projeto dos Estudos Culturais naquele momento, ainda que tais grupos estivessem, sim, participando em alguns níveis da visualidade e da produção midiática e mesmo mercadológica, aos pesquisadores do Centro era preciso enxergar neles mais do que estes aspectos que os condenariam ao tema do hedonismo vazio e do superficialismo do consumo. Estes grupos operariam, em níveis mais profundos, dilemas de classe e de identidade social. Ou seja, estes jovens estariam arraigados às questões de origem e muitas de suas manifestações foram interpretadas como formas de resolver estas tensões (Freire Filho, 2007).

Não se tratava meramente, pois, de produzir inventários de padrões de consumo e estilos de vida subculturais; era impreterível avaliar que função a apropriação (criativa, insólita, espetacular) de artefatos da cultura de consumo, do tempo e de espaços territoriais assumia perante as instituições dominantes hegemônicas (Freire Filho, 2007: 33).

O estudo de Dick Hebdige a respeito dos *punks*, *Subculture The Meanings of Style*, seria exemplar da proposta deste grupo para decifrar as questões ideológicas arregimentadas através dos processos de estilização, do uso e recriação de ícones e signos,

da questão da reapropriação e deslocamentos destes itens, que poderiam ser tanto recrutados das vitrines das lojas quanto dos contextos históricos mais inesperados. Por exemplo, Hebdige tece interpretações a respeito da adoção que os *punks* teriam realizado da suástica, símbolo que representava o nazismo Alemão, agora inserido no contexto das performances e aparições *punk*. São coletados relatos e sugestões de que este símbolo em particular se prestava a provocar declarações de “ultraje”, justamente uma sensibilidade acionada pelos *punks* mas, sobretudo, interessa nesta interpretação a evidência das estratégias de realocação dos signos, ainda que efetivamente estas operações terminassem por “não dizer respeito a nada”: “Além disto devo argumentar que as práticas significantes incorporadas pelos *punks* eram radicais no sentido que Kristeva dá ao termo: que, voltadas para nenhum lugar, ativamente pretendiam permanecer em silêncio, ilegíveis” (Hebdige, 1997: 140). Estes movimentos de bricolagem (conceito de Lévi-Strauss, que aparece no manual teórico dos Estudos Culturais) muitas vezes repudiavam a significação mesma, e um objeto pudesse valer porque se prestasse a ser esvaziado de sentido. A meu ver, esta seria a interpretação mais coerente aos efeitos da manipulação de códigos que este grupo específico pretendia, ainda que não de forma programática, mas que causavam, por fim, a seu redor. Como desenvolve Freire Filho, a respeito do uso da bricolagem na interpretação de Hebdige: “o poder do estilo não emergia das similitudes objetivas entre signos e um modo de vida, mas, sim, das diferenças entre a maneira como um signo era normalmente usado e a sua realocação para um contexto semiótico diferente” (Freire Filho, 2007: 34).

Vimos assim como as subculturas juvenis da Inglaterra despertaram o interesse social a partir de suas aparições, a primeira vista interpretadas pelo choque e pelo impacto de seus estilos, tendo sido noticiadas através de um “pânico moral” (segundo termo cunhado por Cohen, na tradição dos *Cultural Studies*) e alocadas a partir das categorias de delinquência e “perda” de valores. Ao contrário destas noções mais generalizantes que parecem ter se popularizado, à época, os pesquisadores do *Center for Contemporary Cultural Studies* propõem, a partir de suas influências teóricas e de uma perspectiva crítica que buscava alternativas para a leitura dos fenômenos sociais que tangiam a chamada “cultura popular”, uma investigação que pudesse penetrar nos códigos (muitas vezes *nonsense*) destes grupos e legitimar suas questões e, porque não, os contextos que os permitiam assumir as formas espetaculares de suas resistências e combates ideológicos. Os

fatos que seriam considerados objetos de investigação nesta corrente, que se firmará no campo da comunicação, integram de uma vez por todas os temas urgentes da mídia de massa, da sociedade de consumo, dos artefatos mercadológicos e de seus usos. Mas estes temas, tal como entendidos no projeto dos Estudos Culturais, deveriam ser criteriosamente analisados na medida em que pudessem responder as perguntas que não ignoravam as contingências históricas, sociais e políticas que os atravessavam.

É neste sentido que o recuo às contribuições deste grupo são retomados aqui. Assim como a leitura das subculturas juvenis deveria proceder a uma análise dos contextos e das ideologias que as envolvem, acredito que os estudos das produções midiáticas em geral, como cinema, livros, discursos e representações várias devam também se perguntar, e não elidir, algumas questões chave que dizem respeito a estas dimensões, tais como a classe social a que se reportam ou comunicam, as questões de gênero e das identidades sexuais que articulam ou ajudam a reforçar, as questões de raça (os estereótipos, as subordinações, as generalizações e incongruências) que por vezes manifestam. Tais propostas teriam permanecido, não hegemonicamente, na tradição dos Estudos Culturais, parte delimitando esta perspectiva como proposta de investigação. Acredito que, mais do que as disciplinas ou matrizes teóricas que definem os Estudos Culturais, as perguntas que fazem em direção aos seus objetos de investigação é que melhor caracterizam seus objetivos. Nesta visão, identifico as propostas de Kellner (2001) ao definir seu escopo de análises dentro do que o autor denomina “cultura da mídia”³, esta mesma que, evidenciada a partir do pós-guerra, incluem também as manifestações da cultura juvenil. Este autor parte das seminais teorias do grupo de Birmingham para, mais contemporaneamente, adotar uma proposta “multiperspectívica” sobre estes objetos e artefatos que dizem respeito à cultura da mídia. Ele recupera as perguntas inspiradas por uma “teoria crítica”, em uma proposta claramente

3 Em *A Cultura da Mídia* (2001), Kellner apresenta uma proposta de abordagem interdisciplinar para o estudo das múltiplas produções dos meios de comunicação. O autor constata que a mídia representa uma esfera de influência irreversível em todas as dimensões da vida social no mundo contemporâneo, devendo ser compreendida como um fenômeno cultural abrangente e dinâmico, que participa ativamente da formação da sociedade em todas as suas esferas. Com a expressão “cultura da mídia”, Kellner pretende designar a importância que os meios de comunicação possuem e transmitir a noção de que a mídia teria suplantado outras formas clássicas de transmissão da cultura. Assim, afirma que a cultura contemporânea é essencialmente produzida pela mídia, e seria preciso considerar, portanto, suas produções como elementos que compõem representações e comportamentos, imaginários e visões de mundo a respeito da organização social e das próprias identidades dos indivíduos na sociedade atual.

interdisciplinar: “A abordagem multiperspectívica implica que, quanto mais teorias se têm à disposição, mais tarefas poderão ser cumpridas e mais específicos serão os objetos e temas que poderão ser tratados” (Kellner, 2001:40).

A tradição dos pesquisadores do CCCS e sua importância para a constituição dos Estudos Culturais é a ênfase sobre a consideração dos efeitos do mercado e da mídia na vida cotidiana dos indivíduos, no caso específico que aqui investigamos, dos jovens e de suas culturas. Estas formações culturais atravessadas pelos meios de comunicação, pelo mercado e pela cultura popular cotidiana não deveriam ser relegadas como temas menores na agenda de pesquisas. As teorias subculturais, entretanto, sofreriam uma série de abalos e críticas por diversos pesquisadores a partir das décadas seguintes. Este programa analítico seria apontado como um projeto datado, que não se aplicaria mais às inúmeras manifestações das culturas jovens urbanas atuais, como nos mostra Freire Filho (2007) a partir de sua genealogia bibliográfica que percorre esta trajetória. Diversos pesquisadores identificados com uma teoria “pós-subcultural” teriam proposto uma revisão dos conceitos e fundamentos do grupo inicial de Birmingham. A trajetória destas críticas é eminentemente polêmica e capaz de cindir perspectivas e tendências.

A proposta original de leitura das subculturas como textos tende a ser rejeitada pelos teóricos pós-subculturalistas em favor de técnicas qualitativas de investigação sociológica, entrevistas em profundidade e estudos de caso etnográficos, (micro) focalizados nos contextos cotidianos que moldam as afiliações juvenis. Quando eventualmente reconhecida, a resistência é desnudada de sua roupagem neomarxista e revestida com uma aura mais individualista, relacionada com a política da subjetividade, do corpo, do prazer (Freire Filho, 2007: 37).

O autor mostra as principais contestações às teorias subculturais encetadas, principalmente, a partir da década de 1990. Uma das autoras mais proeminentes desta corrente crítica, Sarah Thorton, é apresentada a partir de suas investigações nos universos das culturas da música eletrônica, como as *raves*. Uma das tendências dos estudos realizados neste universo e levada a cabo por esta pesquisadora é o predomínio das teorias sobre o pós-modernismo e a leitura destes grupos como “hedonistas” e materialistas. Em seu livro *Club cultures: music, media and subcultural capital* (1995), Thorton utiliza conceitos de Pierre Bourdieu para investigar as sociabilidades em torno da música eletrônica de *ravers* e *clubbers* na Inglaterra da década de 1990. Ela defende a tese de que as subculturas

jovens são, em grande medida, fenômenos produzidos pela mídia e, ao fazê-lo tentaria escapar de uma possível visão “romântica de que manifestações culturais autênticas só são possíveis fora da mídia e do mercado” (Thorton, 1995:116).

Neste livro, especial atenção é dada ao papel das mídias na formação daqueles universos que giravam em torno do lazer das classes médias e altas da Inglaterra, arraigadas a noções como *mainstream* e *underground*, que para a autora são definições produzidas pela mídia, não tanto por seus integrantes. Sua contribuição parece residir mais na compreensão dos mecanismos pelos quais os meios de comunicação literalmente produzem estes fenômenos e na tentativa de garantir que sejam apreciados ainda que diretamente ligados ao mercado. E também considerar estes fenômenos culturais em sua complexidade, ainda que os jovens envolvidos nestas culturas experimentem uma lógica recreativa que não assume quaisquer reivindicações políticas. Neste sentido, acredito que sejam pertinentes algumas observações da autora, que baseia sua pesquisa na abordagem empírica. Destaco em sua análise as reflexões a respeito da trajetória do *hip*, o modo pelo qual uma música, estilo, ou um espaço era eleito como integrado à cena eletrônica estudada:

O universo *underground* partilha de um sistema de moda que é altamente relativo e diz respeito à posição, contexto e momento. O princípio dinâmico de seu capital cultural é a obsolescência, que sustenta um sistema de status que tem como parâmetro não apenas o jovem, mas o que é *hip*. É por isso que a mídia é essencial, pois são os principais disseminadores desses capitais flutuantes, constituindo uma série de redes institucionais essenciais para a criação, classificação e distribuição de capital cultural (Thorton, 1995: 118).

O equívoco desta análise, se acompanharmos as indicações feitas por Freire Filho a respeito de sua releitura da teoria dos autores pós-subculturalistas, é que ela evita alcançar as questões relacionadas à ideologia e a contextualização sócio-política destes fenômenos. Ainda que tais dimensões não se apresentassem como discursos e reivindicações evidentes no universo empírico analisado, não é possível presumir (tal como no estudo de Thorton) que questões como hierarquias de classe e raça são inexistentes neste universo. Alinhada a uma corrente de pensadores que tendem a identificar os “neo-tribalismos juvenis” como sintomas do alastramento de uma cultura mercantilizada que reorganiza mesmo os próprios sentidos do político, Thorton acredita que estes grupos personificariam mais uma despoltização e ausência de ideologias que marcaria todo o cenário contemporâneo. Este

tipo de leitura, nos alerta Freire Filho (2007) poderia facilmente omitir-se a perscrutar as questões chave da crítica que, a priori, marcam os Estudos Culturais da década de 1970. Em meio à polêmica acesa no campo, o autor evidenciará outras manifestações de juventude que não poderiam prescindir de uma vasta interpretação que diz respeito eminentemente às reflexões ideológicas. Existiriam grupos juvenis hoje marcados por um engajamento em questões macropolíticas, cujas vertentes das teorias pós-subculturais (tanto aquelas que criticam o diagnóstico da resistência ideológica, quanto às que se propõem a interpretá-las a partir de novos conceitos) permanentemente negligenciariam (Freire Filho, 2007).

Procurei apresentar aqui o aparecimento das culturas juvenis da Inglaterra, que tanto alarde causaram em torno de suas espetaculares expressões, como os *punks*, e explorar as contribuições dos pesquisadores dos Estudos Culturais de Birmingham que se propuseram a interpretá-las em um programa específico de análise. Este programa sofreu críticas na contemporaneidade, o que não significa que suas questões e “achados” devam ser omitidos e recusados. Vimos também como outra parcela de autores, estimulados por novos fenômenos da juventude, como a música eletrônica, produziram leituras que, se de um lado permitem redimensionar o papel da mídia na constituição destes fenômenos, por outro lado, não levam adiante uma tradição mais crítica de leitura das ideologias e contextos que circunscrevem estes eventos. O debate, no campo dos Estudos Culturais permanece em aberto, desafiando outras propostas e abordagens. O ponto crucial no desenvolvimento das culturas jovens a partir da década de 1970 é a percepção de que a mídia é um elemento e ser considerado, bem como a relação com o mercado e o consumo, esferas constitutivas não apenas das manifestações juvenis, mas de todo um novo cenário de mudanças culturais.

1.4 Brasil: dos movimentos estudantis às periferias globalizadas

Neste tópico, comentarei algumas identidades juvenis marcantes no Brasil entre as décadas de 1960 e os dias atuais. Não pretendo, ao propor este roteiro, esgotar o tema ou mesmo dar conta de todas as imagens e manifestações culturais relacionadas à juventude observadas no país durante este período, tarefa que extrapola os limites desta pesquisa. Pretendo chamar a atenção para o processo que vai da ditadura até o crescimento de uma economia de caráter liberal que acompanha a globalização no país. Quero sugerir a

possibilidade de verificar este processo através do registro de algumas “juventudes” e seus imaginários que já foram pesquisados. Enfatizarei também, sempre que possível, o papel dos meios de comunicação nesta trajetória.

O empreendimento tem início, portanto, com a difícil tarefa de abordar os heterogêneos “anos 60”. A primeira parte da década começa com o governo de Juscelino Kubitschek que governou até o ano de 1961 e foi sucedido por Jânio Quadros, que ocupa o cargo por apenas sete meses, sendo sucedido por João Goulart. Este é o presidente que, sob a acusação de envolvimento com o partido comunista do país, foi destituído do governo, quando os militares tomam o poder no evento que viria ser conhecido como “golpe militar de 1964”. Com Juscelino, na década de 1950, Brasília havia sido inaugurada como capital federal, em um projeto de modernização ancorado em uma onda de otimismo econômico. A segunda metade da década de 1950, recorda o jornalista Joaquim Ferreira dos Santos (1997), é que teria ficado conhecida como os “anos dourados” para uma elite de classes médias altas das capitais como Rio de Janeiro e São Paulo, cuja juventude também aderira ao padrão de motocicletas e discos de vinil dos astros do *rock*, sob influência da cultura norte americana que aportava nos cinemas e nas revistas nacionais⁴. Há uma onda de otimismo e, segundo este autor, de “inocência” e lirismo neste período que ainda reverberava nos primeiros anos da década de 1960.

É na efervescente paisagem cultural daquela época que podemos recrutar algumas imagens de juventude relacionadas a alguns movimentos estéticos de grande repercussão que despontavam naquele momento. A Bossa Nova pode ser considerada, talvez, a mais importante delas. Alguns de seus compositores mais reconhecidos, Tom Jobim, João Gilberto e o poeta Vinícius de Moraes encabeçavam a lista de artistas que alcançaram visibilidade internacional. Sob a influência do *jazz*, a Bossa Nova representava o desenvolvimento de uma sofisticada abordagem da canção popular e dos ritmos nacionais. Apesar da presença do *rock* no país, a Bossa Nova teria se afirmado como a trilha sonora oficial daqueles anos por refletir ainda a tendência nacionalista da classe de estudantes que, de uma forma geral, abraçavam a música brasileira que partia da tradição do samba, mas

⁴ Ferreira dos Santos (1997) em suas memórias sobre o anos de 1950, recorda a influência dos ícones da cultura jovem americana na cidade do Rio de Janeiro: “E iam para São Conrado imitar os pegadas de carro de James Dean em *Juventude Transviada*. Colocar dúzias de alka-seltzer no aquário da Galeria Menescal, em Copacabana. Quebrar o cinema Rian na estreia de *O balanço das horas*, com Bill Haley. Ouvir na vitrola *hi-fi* os berros de Little Richards em tutti frutti...” (Ferreira dos Santos, 1997:141).

apontava para versões e apropriações mais arrojadas e identificadas com o universo de lazer e boemia bem representados em filmes que tinham como cenário as praias da zona sul do Rio de Janeiro, como Copacabana e Ipanema (Naves, 2001). Castro (1990) comenta que a história do movimento deve muito ao circuito de bares, clubes e pequenas casas de shows que existiam nestes bairros, considerados redutos valorizados pelos jovens que podiam se dar ao luxo de adotar um estilo de vida entre a praia e os divertimentos e romances noturnos⁵. Podemos notar neste momento que a estética da Bossa Nova e da música popular no Brasil representava uma elite de jovens urbanos cercados de uma esfera de romantismo e sofisticação, mas também de forte sentimento de identidade nacional.

Outro ponto importante que segue esta trajetória foi o aparecimento dos festivais de música popular brasileira que tem início em 1965 na TV Excelsior. A Televisão exerce então o papel fundamental de transmitir não apenas um rico momento na história da música no país, mas também das imagens de seus intérpretes jovens, muitos dos quais estavam profundamente identificados com os movimentos estudantis, que propagavam a valorização da música popular e das linguagens artísticas nacionais. A União Nacional dos Estudantes (UNE) havia formado uma dissidência, o Centro Popular de Cultura (CPC), dedicado a incentivar as manifestações artísticas brasileiras. O CPC organizava shows, produções teatrais e mesmo discos em sua proposta de representar os estudantes, e manifestar seu projeto político nacionalista através da cultura (Naves, 2001). O movimento estudantil ligado às tradições intelectuais e políticas de esquerda é imediatamente ameaçado com a chegada dos militares ao poder. A sede da UNE é incendiada já em 1964, poucos meses após o golpe dos militares, em uma retaliação a protestos feitos por estudantes. As universidades das maiores cidades brasileiras se transformariam em lócus das tensões que incidem sobre as dissidências estudantis organizadas (Ventura, 2008).

Com o acirramento da perseguição de militares aos estudantes, aderir e permanecer naquele movimento sob repressão constante dos oficiais e sob a mira do governo começa a significar uma escolha radical na vida de muitos jovens de então. As classes artísticas do país, sobretudo da música popular, experimentavam uma fase de extrema criatividade que

⁵ A este respeito ver o capítulo “Zona sul cheia de blues” da história da Bossa Nova escrita por Ruy Castro em que são listados os circuitos de restaurantes, cinemas, bares, casas de espetáculo e hotéis em que dezenas de artistas se apresentavam para um público jovem que compunha o panorama de efervescência cultural da cidade naquele momento (Castro, 1990).

pode refletir, de muitas maneiras, os conflitos e questões em cruzamento naquela década. A trajetória de artistas como Chico Buarque de Hollanda seria registrada por Eric Hobsbawm, que indica este artista como representativo, na América Latina, de um momento em que a classe de estudantes buscou se engajar em projetos políticos de esquerda. Ele dirá que a valorização do samba pelos intelectuais brasileiros naquele momento seria um evento relacionado à “guinada para o gosto popular dos jovens de classe alta e média no mundo ocidental”, em paralelo com a “corrida” destes mesmos jovens para a “política e ideologia revolucionária anos depois” (Hobsbawm, 1994: 325). De fato, a observação do cenário cultural do país revela o intenso clima de insatisfação com o governo militar além das próprias questões mais gerais que, de alguma forma, ecoavam das diferentes reivindicações de estudantes pelo globo. Apesar das diferentes bandeiras e paisagens sociais desta “crise” de estudantes por toda a Europa e nos Estados Unidos, pode-se apontar a questão do autoritarismo como um muro comum a ser derrubado, sob influência dos ideais socialistas e comunistas que atravessavam a intelectualidade e os artistas de então. O Cinema Novo, cuja produção transgressiva de Glauber Rocha teve destaque, expressa as estéticas radicais no país aliadas ao clima de contestações e rupturas insurgentes.

Curiosamente, também na segunda metade da década de 1960, o movimento conhecido como Jovem Guarda ou simplesmente “yê-yê-yê”, traduzia as tendências menos radicais do *rock* internacional (sobretudo inglês) em sua versão nacional, com canções românticas, indumentárias coloridas e programas de televisão de imensa popularidade. Posteriormente se comentará, em uma abordagem mais jornalística daqueles anos, que a Jovem Guarda era a trilha sonora dos jovens ditos “alienados”, daqueles que não queriam ou não eram levados a tomar conhecimento sobre os acontecimentos que envolviam a vida política do país (Pugialli, 2006). A Jovem Guarda movimentou uma considerável “indústria” do entretenimento midiático no país, com a publicação de revistas especializadas naquele estilo, programas de televisão, filmes, fãs-clubes e carreiras que fundiam a tradição dos *crooners* românticos da era do rádio em uma versão jovem e passional, como as de Roberto Carlos. A existência, naquela mesma década, de tendências culturais tão diferenciadas entre os jovens do país pode ser um exemplo que leva a confirmar a dificuldade, já sublinhada por alguns autores, de identificar uma geração através de traços e experiências culturais. Tais experiências seriam vivenciadas de um

modo tão homogêneo que se possa contornar e definir quem participa ou não de uma geração? A problemática dos estudos geracionais, como argumenta Velho (2006), é deixar escapar as tendências heterogêneas experimentadas simultaneamente em um mesmo contexto histórico.

Os jovens brasileiros estariam, portanto, espalhados na segunda metade da década de 1960, entre suas versões mais “politizadas” ou outras tendências que se afastavam gradativamente por motivos distintos (uma das razões sendo a própria coerção cada vez mais acirrada exercida pelos militares) do espectro das ações de resistência ao regime ditatorial. A primeira versão, a dos jovens “revolucionários”, como nos descreve Abreu (1997), era em geral incorporada por representantes da elite intelectual universitária e, portanto, envolvida nos movimentos estudantis. Este segmento ganhava a conotação de um franco engajamento existencial, quando optava por seguir a proposta das guerrilhas armadas e as estratégias de combate direto aos militares. O livro de Fernando Gabeira, *O que é isso companheiro*, relatando o seqüestro de um embaixador americano por parte de um grupo de luta organizada (dentre os integrantes, o próprio Gabeira), é outro documento que pode gerar imagens deste perfil de juventude. O clima de tensões e conflitos na história daquela década alcançaria pontos culminantes com a morte, prisão e tortura de líderes estudantis; membros e participantes dos partidos e outros movimentos de esquerda; o exílio de artistas, entre eles, Caetano Veloso e Gilberto Gil; o ato institucional número cinco (AI5), que concedia poderes inéditos ao governo militar; a imposição da censura à mídia e as artes em geral e, por fim, as ocasiões de manifestação pública civil, como as passeatas de protesto que, em 1968, pareciam sintonizadas ao clima de contestação de outros países (Ventura, 2008).

Em uma direção aproximada, mas distinta da versão dos jovens que optavam pelo engajamento político e pela guerrilha, outros grupos que também partilhavam dos mesmos valores e visões de mundo em relação aos rumos sociais do país decidiram não dar vazão ao “projeto revolucionário”. Aponta-se que, em meados da década de 1970, se verá crescer a tendência ao “desbunde” (Dias, 2001) uma versão dos estímulos transgressivos que pairavam naquele momento “pós-68” que se materializavam mais em comportamentos e estéticas, como o uso de drogas lisérgicas e a adoção de ideais identificados como a “nova era” (Almeida e Eugenio, 2007). Os artistas (músicos, cineastas e artistas plásticos como

Hélio Oiticica) identificados com o movimento da Tropicália, representam, em parte, o clima de ambigüidades deste período. É um momento de decisões e desencantamento, marcado pela ausência de estudantes presos, medo da repressão militar, exílio político e desesperança em relação às utopias que arregimentavam os coletivos. Os jovens de então participam de um contexto cultural em que circulam as imagens da contracultura norte-americana e do movimento *hippie*, por exemplo⁶. Adentram a década de 1970, popularmente conhecida como os “anos de chumbo”, entre o clima de censura oficial das mídias, fechamento das frentes estudantis e experimentalismo lisérgico nas artes mais intelectualizadas, que acolhiam tendências mais internacionais naquele cenário.

É na década de 1970 que a primeira revista exclusivamente dedicada ao universo juvenil é publicada no Brasil. A revista *Pop* foi editada entre 1972 e 1979. Em suas páginas abordava os temas de interesse da “cultura juvenil”, uma identidade que já se afirmava no país, a reboque do contexto internacional, a partir das produções cinematográficas, midiáticas e do consumo de ídolos da música popular e do *rock*. A revista configurava uma porta de entrada para o consumo das imagens e temáticas norte-americanas produzidas em torno da idéia de juventude, mas dava tratamento aos astros brasileiros que também se comunicavam a partir de uma linguagem semelhante, como Rita Lee e Raul Seixas. Uma das características da revista que já foi analisada por Borges (2005), são suas páginas constantemente coloridas que vão delinear uma representação específica do jovem daquele período, atrelada ao universo de psicodelismo em uma estética que alude à *pop-art* e ao *kitsch*, referências visuais também expressivas daquela década. O autor observa que, nas estratégias editoriais e nos temas abordados nas reportagens da revista, *Pop* se esquivava de tratar diretamente os assuntos e questões políticas concernentes ao contexto da ditadura militar, como a censura, o movimento estudantil e o envolvimento dos jovens neste âmbito. Este conservadorismo da revista, fruto das pressões que acometiam o contexto editorial daquele momento, não deixava, entretanto, de contemplar, através de imagens e textos, fragmentos da contracultura e do movimento *hippie*, tendências internacionais que eram

⁶ A respeito das diferentes facções juvenis de então, Risério (2006) comenta: “Na passagem da década de 1960 para 1970 os segmentos mais inquietos da juventude brasileira se distribuíam em duas vertentes radicais: a esquerda e o movimento contracultural. A aproximá-los havia o sentimento de que os caminhos tradicionais de transformação social estavam bloqueados, de que as velhas estratégias já não tinham o que oferecer. Daí, de resto o fascínio pelo antiintelectualismo e pelo lumpemproletariado, que podemos flagrar tanto no ambiente contracultural quanto em meio às organizações da guerrilha urbana. Eram índices que apontavam, festiva ou desesperadamente, para a falência das formas canonizadas”. (Risério, 2006: 25).

reapropriadas no país. Tratava também do clima de “liberalização” de costumes que pairava no contexto, narrando com sua linguagem particular novos padrões de comportamento (e de consumo) entre os jovens.

Os militares continuariam a governar até o ano de 1985. No princípio desta década, movimentos civis pelas eleições diretas no país (diretas já), além da concessão gradativa de anistia aos exilados políticos do país são fatos importantes que dão a tônica da redemocratização do governo. Tancredo Neves foi primeiro presidente civil após o governo militar, mas falece antes mesmo de tomar posse, e foi sucedido por José Sarney, no período que vai de 1985 a 1990. A primeira metade da década de 1980 revelou as perdas na economia brasileira que acirravam a dependência do país às instituições financeiras externas e dos Estados Unidos, o agravamento da desigualdade social entre as classes e a incapacidade política de gerir a crise, na qual a inflação e as sucessivas trocas de moeda e planos políticos desastrosos imprimem à nação um clima geral de desesperança. Os efeitos sociais da crise econômica Brasileira nos anos 1980 e o esmaecimento dos movimentos de esquerda como efeito dos anos de ditadura militar parecem confirmar na América Latina as interpretações sociológicas que passariam a dominar o debate intelectual que sublinhava o tema do fim das utopias.

É naqueles primeiros anos da década de 1980 que uma nova leva de produção musical norte-americana e também européia são internacionalmente reconhecidos e adotados por uma grande parcela de jovens no Brasil. Discos de *rock* e de astros *pop* como Michael Jackson e Madonna são consumidos e marcam presença nas rádios e nos programas de televisão. Grandes eventos que trazem ídolos internacionais aos estádios do país, como o *Rock in Rio*, são significativos da adesão juvenil à linguagem e ao estilo *rock* e suas variações como o *new wave* e ainda outros ritmos lançados no mercado fonográfico. Leituras mais conservadoras indicariam que esta produção e seu consumo no país seriam reflexos de uma intensa “dominação cultural”, debate que marca uma agenda política que tenta dar conta daquele novo universo de estilos, linguagens e símbolos que aportam com força no cotidiano jovem do país. O “rock brasileiro dos anos 80” representaria a tendência dominante da época, ao menos, entre os jovens universitários das classes médias e altas, como indica o jornalista Nelson Motta (2000) “biografando” o sucesso de bandas como Paralamas do Sucesso, Kid Abelha e de artistas como Cazuza e Renato Russo, que em suas

letras condensariam uma série de conflitos particulares às experiências daquela década. O interesse pelo universo simbólico e pelas linguagens e estéticas envolvidas na produção musical daquelas bandas, assim como de todo um novo contexto de sociabilidades e identidades juvenis só viria a ganhar mais espaço no âmbito das pesquisas acadêmicas uma década depois, fato que talvez seja representativo da resistência de muitos intelectuais nas ciências humanas em incorporar ao debate os fenômenos que confirmavam um novo estatuto da mídia e do mercado na vida social e cultural do período.

Na contramão de uma versão mais colorida e recreativa de algumas vertentes do *pop* e do *rock* internacional consumidos no país, o movimento *punk* de origem Inglesa ganha sua versão nacional. Naquele primeiro momento, o *punk* era um estilo adotado nas periferias dos centros urbanos como São Paulo e Rio de Janeiro. Bandas eram formadas por jovens que incorporavam o estilo, apropriando e ressignificando os imaginários, simbolismos e as indumentárias daquele movimento, em circuitos específicos que se comunicavam através redes e códigos acessíveis aos seus participantes. Caiafa (1985), em pesquisa etnográfica, acompanhou o nomadismo dos *punks* na cidade do Rio de Janeiro. A autora registra, então, os processos de intercâmbio informal como troca de discos e fitas, revistas e fanzines que circulavam entre os apreciadores daqueles estilos musicais, e dos integrantes de grupos identificados com o *punk*. Estas comunicações circunscreviam roteiros e pontos de encontro nem sempre fixos, mas simbolicamente incorporados pelos participantes dos “bandos” ao recorte geográfico inusitado que produziam. Em sua análise Caiafa (1985) enfatiza aos processos subjetivos deflagrados nas performances e manifestações de recusa dos *punks*. Tratava-se, também, como visto acima a respeito das subculturas Inglesas, de uma estilização a favor de “nenhuma” significação, de produzir uma ilegibilidade, mais do que sua captura a um regime identitário previamente demarcado.

Assim, o contexto de produção das culturas juvenis urbanas no Brasil da década de 1980 em diante apresentaria uma complexificação de tendências, e uma heterogeneidade que exigiria novos esforços de pesquisa, apresentando-se como um problema a ser investigado e que necessariamente articulava as dimensões do consumo cultural, dos meios de comunicação e da apropriação e ressignificação dos estilos internacionais na produção das sociabilidades e representações juvenis. Vianna (1988), em outra pesquisa etnográfica, acompanhou os bailes *funk* que lotavam as quadras de clubes de favelas e bairros da

periferia do Rio de Janeiro. O estilo *funk* era adotado pela juventude negra e popular da cidade, e apesar de movimentar literalmente centenas de jovens em suas horas de lazer, passava, à época, ao largo da mídia convencional, fenômeno que representava a distância de classes e padrões culturais entre os bairros da Zona Sul (com concentração de maior poder aquisitivo) e da Zona Norte da cidade. O autor observaria, passados mais de dez anos de sua incursão àquele universo⁷, que naquele momento os bailes eram constituídos inteiramente por músicas produzidas internacionalmente, com predomínio do estilo *miami bass*, e que chegavam aos bailes através dos discos de vinil e gravações trazidas informalmente e às vezes quase clandestinamente por personagens ligados àquele universo, como os *djs*. O estilo *funk* se constituiria num dos maiores fenômenos culturais e sociais da cidade do Rio de Janeiro, e se propagaria nas décadas seguintes por todo o país e mesmo em contexto internacional, em uma dinâmica inédita de mediações.

Herschmann (2000) analisa a chegada do fenômeno do *funk* e do *hip-hop* às mídias e o crescimento destes estilos, enfatizando os processos pelos quais os meios de comunicação vão produzir imagens e representações associadas aos contextos de violência e criminalidade das periferias da cidade. Estas abordagens a respeito da violência no universo *funk* terminariam por produzir alguns efeitos de mediação entre os grupos populares que adotavam o estilo e outras esferas sociais. O autor defende, nesta análise, a necessidade de uma abordagem mais crítica dos modos pelos quais a imprensa e a mídia em geral tenderam a selecionar os fatos que envolviam os jovens dos subúrbios em narrativas que produziam “pânico moral” e a “demonização” em relação a estes grupos, mas ao mesmo tempo aponta para as recepções inéditas destes textos, que de alguma forma produziram a inserção destes temas bem como sua publicização através de mecanismos de visibilidade. Herschmann sugere que os conflitos simbólicos engendrados pelo *funk* catalizam questões a respeito do multiculturalismo e da globalização no contexto contemporâneo. O estilo *funk* é compreendido como um fenômeno que emerge a partir dos circuitos de consumo cultural das classes populares, mas que rapidamente se torna visível em todo o país. Ele representa de forma singular a trama das inserções simbólicas

⁷ Em comentário registrado pelo autor no website *overmundo*, a respeito de sua dissertação de mestrado no Programa de Pós Graduação em Antropologia Social no Museu Nacional (PPGAS) sobre o mundo *funk* carioca. Ver: <http://www.overmundo.com.br/banco/o-baile-funk-carioca-hermano-vianna> acessado em dezembro de 2008

produzidas pela mídia e pelo mercado cultural, atravessando o debate público sobre a violência e a segurança. O fenômeno *funk*, assim como o *Hip Hop*, despontam ainda como indício dos diálogos entre o local e o global, na medida em que as periferias e subúrbios do país aderem a estas linguagens internacionais, mas as ressignificam e as reinventam a partir de demandas de seus contextos particulares.

Os meios de comunicação que informaram as imagens dos jovens *funkeiros* e dos jovens do *hip-hop* a partir da década de 1990 produziram representações de juventude no Brasil, marcadas tanto pelos processos de globalização econômica e cultural, quanto pelas contingências e conflitos de classe. O debate midiático do *funk* primeiro alardeou sua associação com a criminalidade e a violência urbana, mas teria contribuído para sua visibilidade pública, processo que se reverteria na reivindicação deste movimento como uma identidade legítima de sociabilidade das favelas e periferias. Este processo ocorre através das redes que combinavam espaços de interlocução na cidade (como as organizações não governamentais, por exemplo) e das próprias recriações deste movimento. O estilo *funk* se revelaria capaz de arregimentar novos espaços de mediação entre as fronteiras que separam os jovens populares e os jovens das classes médias e altas (Novaes, 2006).

Na década de 1990, pode-se observar o crescimento de um cenário mais diverso de veículos de mídia voltados para os jovens. Eles despontam no país registrando uma incessante proliferação de tendências, assim como a forte participação e interesse das indústrias afeitas ao universo de consumo, que se mobilizam para a apreensão deste segmento da população, como a moda e outros investimentos de *marketing*. A MTV (*Music Television*) entra no ar em 1991 no Brasil, e sua programação eclética inauguraria toda uma nova representação de juventude imersa no contexto definitivamente internacional e também mercadológico daqueles anos em diante. O *hip-hop* e suas performances baseadas no *rap*, com letras de cunho político e social, movimento localizado sobretudo nos grupos das periferias de São Paulo, também conquistaram espaço neste veículo, atingindo um público mais abrangente, em um processo que também tornou visível certas representações da vida nas periferias contemporâneas do Brasil.

Gumes Cardoso (2005) analisa as representações midiáticas de juventude nas páginas da revista *Folhateen*, publicada pelo Jornal *A Folha de São Paulo*. Este suplemento

dedicado ao público jovem começou a ser editado em 1991, e produziu diversos retratos a respeito dos estilos de juventude no país, a partir de certas categorias e seleções próprias ao perfil editorial deste veículo. A pesquisadora enfatiza as representações dos jovens da periferia que se tornaram freqüentes neste jornal a partir dos filmes como “Cidade de Deus” de Fernando Meireles e das polêmicas letras de Rap de MV Bill, ligado ao movimento Hip-Hop de São Paulo. Os textos que produzem as representações dos jovens envolvidos no tráfico de drogas e nos contextos de violência ou desigualdade social das favelas e periferias “globalizadas”, assumem neste suplemento uma versão midiática, comunicando aos leitores da classe média as performances de uma violência também estilizada, produzindo uma representação contemporânea destes universos. A autora também discute os processos de escolha aleatória que este veículo utiliza para classificar e engendrar versões noticiáveis do consumo juvenil.

Outros universos de sociabilidade e identidades juvenis receberam a atenção da mídia, confirmando a diversidade dos contextos nos anos 1990 e 2000. A partir de 1990 os meios de comunicação vão noticiar a chegada das músicas eletrônicas em circuitos de *clubs* como aqueles investigados por Calil (2000). Em uma pioneira abordagem etnográfica de um dos primeiros redutos a reunir apreciadores deste estilo musical (em meio a outros dissidentes do rock *pós-punk* do final dos anos 80), esta autora já identificava a relação destes espaços com as novas tecnologias da comunicação, o consumo da moda e questões relativas à tolerância das identidades sexuais “alternativas” verificadas nestes locais. Na segunda metade da década de 1990, as *raves* (festas de música eletrônica) atravessaram uma rápida trajetória que vai das versões mais experimentais que aconteciam longe dos holofotes midiáticos até se tornarem populares eventos patrocinados por grandes empresas e marcas associadas ao consumo jovem. Curioso notar, neste caso, como as representações de jovens em relação às músicas eletrônicas ganham espaço nos jornais através das notícias a respeito do uso de drogas sintéticas como o *ecstasy*, em abordagens que refletiam novamente as estratégias do “pânico moral”. Outras abordagens interessadas nos comportamentos erigidos pelos adeptos que consomem estes universos irão destacar a presença da música eletrônica nos cadernos de moda, comportamento e estilo de vida, em que o fenômeno da música eletrônica acionaria certos sentidos relacionados à idéia de “modernidade” e estéticas existenciais atreladas à valorização do hedonismo (Palomino,

1999; Eugenio, 2006). O universo ou “as cenas” da música eletrônica talvez sejam as que mais relações devam possuir com as representações da “geração digital” analisadas nesta dissertação, na medida em que a presença das novas tecnologias da comunicação são elementos fundamentais em sua composição. Almeida e Eugenio (2007), analisando o uso de drogas sintéticas entre jovens frequentadores de festas de música eletrônica refletem a respeito dos sentidos conferidos às drogas neste contexto. A partir de depoimentos coletados em pesquisas etnográficas, as autoras argumentam que as drogas sintéticas fazem parte de uma busca por “intensidades” que sublinham a valorização do instante e o controle de si, mais do que a busca por escape ou transgressão. Tais sentidos atribuídos às experiências com drogas sintéticas estariam relacionados a um “espírito de época” que elegeu os ideais de pragmatismo, cálculo e eficiência como valores impreteríveis e norteadores dos sujeitos.

Muitas outras manifestações das culturas juvenis no Brasil contemporâneo deveriam fazer parte deste breve roteiro. O objetivo deste recorte bastante conciso foi priorizar apenas algumas imagens e representações de juventude verificadas no país, através de pesquisas e outras narrativas, que perfazem uma trajetória que vai das juventudes dos movimentos de contestação política àquelas cujas manifestações estariam, hoje, mais em sintonia com os ideais que regem a norma econômica liberal que se observa na paisagem atual do país. Discutiremos, a seguir, propostas para entender como os meios de comunicação, neste contexto, produzem estratégias normativas ao criar representações e identidades juvenis.

1.5 Mídia e conduta juvenil

Freire Filho (2007) analisa os discursos e representações a respeito do universo feminino juvenil veiculados na revista *Capricho*, voltada para meninas adolescentes das classes médias e altas no Brasil. O autor relaciona sua proposta de investigação a uma tradição de estudos que mostram como a identidade feminina vem sendo construída a partir das práticas de consumo, como no contexto das grandes e luxuosas magazines do final do século XIX, que propagaram a idéia de consumir como um ato eminentemente feminino, em meio às transformações ocorridas nas metrópoles daquele século e da demarcação de novos espaços e funções atribuídas a mulher. Embasado em uma apreciação crítica dos

estudos contemporâneos identificados como pós-feministas, que apontam a esfera do mercado como locus legítimo em que as mulheres podem construir suas identidades a partir de suas próprias escolhas, manipulando os signos e imaginários dispostos na “indústria da feminilidade” como a moda, o autor vai identificar nas páginas da revista *Capricho* a reverberação da chamada sensibilidade “pós-feminista. Esta sensibilidade tem como agenda fornecer ingredientes para o empoderamento da identidade feminina através de imagens que celebram a independência e a liberdade, atributos que poderiam ser conquistados, nesta perspectiva, pela manipulação dos artifícios dispostos pelo mercado, na construção de uma identidade “autêntica” e “liberada”, por exemplo.

Além de revelar as tramas que unem a mídia e o mercado na produção de imagens e discursos que buscam produzir sentidos para as mulheres no contexto contemporâneo, Freire Filho relacionará as estratégias discursivas acionadas pela *Capricho* às formas mais sofisticadas do exercício do controle sobre os indivíduos vigente no atual estágio do neoliberalismo. Para tanto, estará ancorado, entre outros autores, nas reflexões a respeito da governamentalidade de Michel Foucault e nas proposições de Nikolas Rose (1998) a respeito da profusão de “discursos de si” nas esferas midiáticas e mercadológicas das sociedades liberais. Nesta análise, pode-se identificar como, através da produção de representações específicas a respeito de uma identidade juvenil (no caso, a promulgada “autenticidade” das meninas leitoras da revista *Capricho*), a mídia está acionando os mecanismos mais sofisticados pelos quais as recentes configurações de poder ensejam condutas e normas visando a regulamentação dos sujeitos. A partir do quadro teórico utilizado pelo autor, pode-se definir o neoliberalismo como o modelo econômico e político no qual o Estado sofisticava suas formas de regulação dos indivíduos, originando uma coerção que, aparentemente, professa os ideais de liberdade. Os sujeitos são instados a regular-se a si mesmos, buscando uma constante adequação aos ideais hegemônicos de bem estar. Os indivíduos são relegados a um horizonte de escolhas pessoais na produção de suas identidades. As escolhas representariam, portanto, verdadeiros constrangimentos, como nos indica Freire Filho (2007).

Os mecanismos de controle da sociedade atual estariam sendo deslocados das instâncias externas para o âmbito interno, ou seja, para o foro da produção subjetiva. Neste contexto, proliferariam propostas como as da literatura de auto-ajuda, ou mesmo das

revistas como *Capricho*, que visam fornecer “recursos”, como sublinha o autor, para que as adolescentes realizem as melhores escolhas em suas experiências. Tais escolhas diriam respeito à produção de uma identidade afirmativa que visa, entre outras qualidades, inserir-se da melhor maneira possível no grupo e conquistar a atenção do sexo oposto, em uma apologia às noções de autenticidade e liberdade, aqui intrinsecamente coerentes aos regimes de empreendedorismo de si, valor máximo do contexto neoliberal.

As revistas femininas juvenis se inserem, de fato, em influentes redes discursivas, estando relacionadas com as operações de poder – notadamente, com a produção de sujeitos condizentes com valores e propósitos do neoliberalismo (entendido, aqui, menos como uma filosofia de governo e democracia baseada na redefinição do Estado e na defesa do livre-mercado do que como uma racionalidade governamental para um arranjo social que se apóia em novos tipos de cidadãos-consumidores e novas técnicas para governá-los em termos de sua liberdade, autonomia e escolha) (Freire Filho, 2007: 146).

Freire Filho (2007) se aproxima, deste modo, das teorias a respeito da governamentalidade. Trata-se de um conjunto de autores que seguem as sugestões de Michel Foucault, que teria proposto o entendimento dos modos pelos quais a subjetividade se torna o alvo principal do governo a partir da modernidade. Foucault empreende uma análise das transformações da noção de governo entre os séculos XVI e XVIII. Sugere que, entre outros fatores, com a emergência da estatística, no século XVIII, vai se evidenciar o problema da população como inserida no âmbito de preocupações do governo. Assim, a conduta dos indivíduos passa a pertencer ao escopo de questões a serem governadas, em um complexo de relações com os territórios, domínios e bens. Mas esta modalidade de governo que Foucault procura descrever não deve ser entendida como uma coerção tal como operada apenas a partir das leis, que caracterizava as formas de governo exercidas pelo Estado soberano. Foucault está delineando uma série de táticas específicas que visam à regulamentação dos indivíduos, de modo que estes sejam dispostos de uma forma devidamente conveniente ao Estado, para que o Estado alcance suas finalidades. “Gerir a população não quer dizer gerir simplesmente a massa coletiva dos fenômenos ou geri-los simplesmente no nível de seus resultados globais. Gerir a população quer dizer geri-la igualmente em profundidade, em fineza, e no detalhe” (Foucault, 1978: 302). É o processo de sofisticação destas táticas, assim como a relação entre a economia e a política como uma racionalidade do Estado que incide sobre a vida dos sujeitos, que Foucault pretende

descortinar em sua análise sobre a governamentalidade. Tais proposições inspirariam outros autores das ciências sociais e da ciência política a investigar as formas pelas quais, no contexto neoliberal, acontece a atualização destes mecanismos de controle sobre os indivíduos, que os fazem ajustarem-se às normas e imperativos do modelo neoliberal.

Acompanhando a proposta de Freire Filho de compreender o “projeto” da revista *Capricho* em seu comprometimento de ensinar a jovem do século XXI a tornar-se uma adolescente liberada, como mais um mecanismo inscrito na rede de estratégias pelas quais o neoliberalismo produz cidadãos normatizados dentro das esferas do consumo, penso que as imagens a respeito da “geração digital” publicadas em diversos veículos de mídia no país também podem ser entendidas em um processo similar. Assim como *Capricho* difunde normas de conduta às adolescentes, proporcionando a suas leitoras os materiais simbólicos com que constroem suas percepções identitárias no horizonte de valores proferidos pelo neoliberalismo, as inúmeras reportagens que revelam a existência de um perfil geracional ligado às novas tecnologias também estão propagando ideais intrinsecamente relacionados a esta racionalidade econômica. Estas imagens confirmam uma *verdade nova* a respeito da geração de jovens nascidos a partir da década de 1980, a idéia de que eles possuem uma relação inescapável com as tecnologias digitais.

Buckingham (2007) investigou as questões relativas à presença das novas tecnologias da comunicação na vida de jovens e crianças, seus efeitos e possíveis conseqüências. O autor apresenta uma análise sobre as noções que envolvem as representações da chamada “geração eletrônica”, um tema cada vez mais recorrente em livros de educadores e psicólogos, dentre eles *Growing up digital* de Don Tapscott, que será comentado no segundo capítulo desta pesquisa. Buckingham critica as generalizações produzidas por tais livros, a despeito das contribuições que, por ventura, os autores venham a produzir. Seria impossível, em suas palavras, estender as mesmas características notadas entre grupos de adolescentes selecionados em pequenas amostras e em contextos muito particulares a uma população proporcionalmente maior. Os autores entusiastas da idéia de que as novas tecnologias necessariamente imprimem às novas gerações qualidades inéditas (aceleração do aprendizado), ou mesmo que teriam a capacidade de provocar malefícios (desatenção, perda de memória) a este grupo, se esquecem de mostrar como tais usos geram estes resultados. Buckingham dirige suas críticas ao essencialismo destes diagnósticos. Tais

interpretações incorrem em evidentes generalizações que tendem, ora a uma precipitada patologização das novas tecnologias, ora a sua celebração desmedida. Em todos os casos, sobressairia a questão de um “determinismo tecnológico”, que é preciso problematizar.

Assim, então, ambas as posições se caracterizam por um tipo de determinismo tecnológico. Vista deste ângulo, a tecnologia emerge de um processo neutro de pesquisa e desenvolvimento científicos, mais do que da interação de complexas forças sociais, econômicas e políticas – forças que, para começar, têm um papel crucial na definição de quais tecnologias serão desenvolvidas e comercializadas (Buckingham, 2007:71).

O questionamento sobre o estatuto conferido às tecnologias na produção de uma nova “retórica sobre a geração digital” servirá como fio condutor das reflexões ao abordar a emergência do tema da geração digital. As imagens sobre a geração digital no país serão avaliadas em relação ao contexto neoliberal, que arregimenta táticas sofisticadas para a produção de sujeitos adaptados às normas de um novo modelo capitalista global, que abraça as novas tecnologias e suas “virtudes”. A seguir, examino as principais características deste perfil em meio ao contexto de uma cultura tecnológica que vem sendo abordada por diferentes perspectivas de estudo.

Capítulo II: A Emergência da Geração Digital

2.1 Tecnologias e juventude: questões em um campo de pesquisas

Neste capítulo apresento algumas leituras dedicadas a radiografar a presença dos jovens integrantes da chamada “geração digital” como personagens centrais na organização da cultura contemporânea. Desde a segunda metade da década de 1990, o tema das relações entre crianças, jovens e as novas tecnologias digitais, principalmente a Internet, começa a inquietar mais freqüentemente uma série de pesquisadores e a estimular a produção de pesquisas e livros. O aparecimento dos computadores pessoais (cujos primeiros modelos foram lançados seqüencialmente a partir de fins da década de 1970), e sua gradual integração à vida cotidiana, assim como o desenvolvimento da Internet comercial, passaram a ser amplamente estudados como um dos principais fenômenos da atualidade, originando uma série de linhas de pesquisa especificamente ocupadas com as novas práticas sociais emergentes a partir de tais dispositivos (Gane e Beer, 2008).

Livingstone (2002) tece apontamentos sobre esta recente agenda de pesquisas. A autora pontua que se tratava de um campo ainda emergente, mas cujas questões chave já podiam ser identificadas, instigando o desenvolvimento de mais análises em profundidade, preferencialmente empíricas, que pudessem comprovar e descrever como tais interações efetivamente estariam acontecendo na vida destes grupos etários. De fato, Livingstone viria a se dedicar a este empreendimento, formulando extensos projetos de investigação acerca dos usos das novas tecnologias e os novos ambientes midiáticos com foco na população jovem da Europa⁸. Neste mapeamento inicial, a autora nota a proliferação de abordagens sob a temática dos “cyberkids” ou “*digital generation*” que, segundo observa, corriam o risco de generalizar alguns aspectos dessas interações e produzir classificações vazias, que não explicam os processos cotidianos da relação entre Internet e juventude (Livingstone, 2002).

A autora indica a existência de poucas pesquisas que reportam os jovens como um grupo heterogêneo, e que contextualizam o uso das tecnologias nos ambientes sociais em que estes usuários experimentam estes aparatos. Ao contrário, verifica-se a proliferação de

⁸ Ver: Livingstone e Bober (2004).

surveys e outras metodologias quantitativas, como pesquisas de mercado, que resultam em amplas e generalizantes considerações a respeito deste grupo. Os temas centrais neste novo campo estariam distribuídos entre as oportunidades e os perigos do uso da Internet. As oportunidades, segundo a autora, seriam as novas formas de comunicação, aprendizado, construção de identidade e participação pública. Os perigos residem na exclusão digital (*digital divide*) e formas de uso relatadas como inapropriadas ou potencialmente de risco, entre elas: o excesso de navegação que leva à adição (vício em tecnologia) e os contatos realizados através da Internet (crianças podem sofrer abordagens de pedófilos e desconhecidos). O levantamento aponta ainda o problema do acesso aos conteúdos considerados inadequados para determinadas faixas etárias. Aqui se reproduzem alguns medos sempre presentes nas pesquisas sobre a televisão e o público infantil e jovem, como a pornografia e a violência, entre outros (Livingstone, 2002).

Em seu mapeamento, Livingstone encontra algumas pistas que nos interessam indicar aqui, como questões que também despontam no material que será analisado nesta investigação. Pesquisas que enfocam o ambiente domiciliar dos jovens mostram um conflito de gerações no que diz respeito à distância entre crianças e seus pais no uso da Internet. As crianças a utilizam com muito mais intensidade, tornando-se *experts* em informática, muitas vezes adquirindo uma série de vantagens a partir desta situação, cujas conseqüências não são, entretanto, muito bem analisadas pelas pesquisas (Livingstone, 2002). Outros pontos emergentes dizem respeito à mudança na natureza das atividades das crianças e jovens com as tecnologias. “Se o aprendizado torna-se diversão, a diversão pode ou não se tornar educativa?”, a autora pergunta (Livingstone, 2002: 56). Ao mesmo tempo discutem-se as novas relações dos jovens com as outras gerações, sobretudo nas instituições que se ocupam das crianças: a escola e a casa. São levantadas questões sobre o papel de pais e professores, e a modificação dos projetos pedagógicos que cada vez mais ganham o formato de eventos informais influenciados pelas linguagens eletrônicas.

Livingstone acrescenta que o tema das relações e efeitos dos usos da Internet entre jovens vem chamado mais atenção de pesquisas comprometidas com uma visão diretiva (*policy research*) conduzida por agentes institucionais, engajados em um olhar “adultocentrico” sobre o mundo infantil. Neste caso, a questão dos perigos e ansiedades em torno da Internet produziu uma agenda marcada pelo “pânico moral”. Tais inquietações

provocam o questionamento a respeito de como a academia e a sociedade devem avaliar a importância da Internet na vida de crianças e jovens (Livingstone, 2002). A autora argumenta que tal questionamento deve encontrar melhores respostas na medida em que as análises conseguirem relacionar apropriadamente questões como o contexto da cultura tecnológica emergente, as demandas mercadológicas que envolvem esta cultura e as diferenças sociais dos universos estudados através da priorização da abordagem empírica⁹.

2.2 Imaginários e representações da tecnologia

No campo das pesquisas em comunicação, a presença das novas tecnologias estimulou a configuração de uma corrente de estudos identificada como cibercultura, que contempla um vasto espectro de assuntos despertados pelo novo cenário comunicativo e midiático das últimas décadas. A cibercultura é definida como “a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 1970” (Lemos, 2003: 6). O “ciberespaço” engendrou questões inéditas, como as formas de organização de comunidades na rede, os relacionamentos virtuais, os múltiplos usos da esfera *on-line* (desde aqueles mais identificados com universos transgressores da ordem, como *hackeres*, vírus saqueadores de dados, ativismo cibernético e novas expressões estéticas) até as transformações gerais operadas na grande mídia. A Internet se impõe como novo meio global, provocando uma onda de proféticas revoluções e substituições: o receio do desaparecimento da mídia impressa, os novos hábitos de leitura e consumo de informação, as diferenças entre os relacionamentos pessoais *versus* os relacionamentos virtuais, entre outros.

Seguindo as pistas de Asa Briggs e Peter Burke, em *História Social da Mídia*, cujo caráter enciclopédico permite acompanhar os fatos marcantes na dinâmica evolutiva dos meios de comunicação, encontramos uma importante ressalva a respeito da tendência que parece ter dominado a escrita sobre as tecnologias e a sociedade nas últimas décadas.

⁹ No Brasil, Nicolacci-Da-Costa, a partir de um aporte que combina pesquisa social, abordagem empírica e teórica em psicologia vem produzindo diversas reflexões em torno dos impactos das novas tecnologias no cotidiano de jovens. A autora enfatiza que os usos das tecnologias de fato abriu espaço para novas questões a respeito da produção da identidade na Internet, das formas de sociabilidade e comunicação e dos sentidos hoje conferidos a idéia de permanecer conectado a uma rede de amigos através das comunicações mediadas por dispositivos, como os telefones celulares. Ver: Nicolacci-Da-Costa, 1998; 2006 a;2006b.

“Afixar rótulos como idade digital aos fenômenos do passado e do presente pode ser revelador e útil, mas na realidade nos diz mais sobre as percepções do que sobre os fatos”. (Briggs e Burke, 2004: 322). O que nos informa esta passagem é que o mapeamento da vasta literatura hoje já produzida a respeito das tecnologias digitais, computadores e Internet está repleta de grandes classificações e mesmo generalizações que não se cumprem sempre, ou não se verificam, principalmente porque, como desenvolvem estes autores adiante, o jornalismo fatural, os romances e o cinema, se encarregaram de produzir o imaginário desta “cibercultura” ao lado dos pensadores do Vale do Silício, em mistos de ficção e futurologia, que produzem o “encantamento” das realidades tecnológicas que estamos atravessando (Briggs e Burke, 2004).

Felinto (2005) também indica que nossos vínculos com as máquinas e aparatos tecnológicos são bem menos racionais do que costumamos pensar. Não apenas a ficção e os filmes holywoodianos como “*Matrix*” mergulham nas mitologias utópicas sobre o futuro a partir da informática, mas o imaginário tecnológico científico também promove esta fusão entre ficção e realidade. Este autor realizará uma genealogia destes imaginários ou “mitologemas” da cultura tecnológica contemporânea, também identificada em seu livro como “tecnocultura” ou “tecnognose”, que estariam ancorados na idéia de transcendência ou superação. Esta tendência, que orienta os imaginários tecnológicos na sociedade ocidental, encontra raízes religiosas e filosóficas, como a obra de Nietzsche. Tratar-se-ia de uma “deificação da tecnologia como forma de obtenção da transcendência humana” (Felinto, 2005: 113). Daí a noção de que os aparatos tecnológicos são sempre enxergados como antecipações ou etapas rumo a um futuro que pode apresentar-se de forma utópica ou distópica. Ou seja, ora enfatizam os aspectos mais otimistas do desenvolvimento tecnológico, ora reforçam visões essencialmente trágicas acarretadas por estes desenvolvimentos. Um ponto recorrente entre as mitologias tecnológicas parece ser a idéia de “excesso”. Excesso de informação, de acesso, de possibilidades. Felinto comenta a idéia de “*overload*”, por exemplo, um risco presente na literatura que tenta fazer previsões sobre o crescimento irrestrito de dados na rede. Mas não se trataria, como nos alerta o autor, amparado nas reflexões de Omar Calabrese, de um excesso que possa representar uma transgressão, mas antes um excesso endógeno que trabalha no interior do próprio sistema, estendendo seus limites ao invés de rompê-los (Felinto, 2005:109). Assim, as tecnologias

da informação provocariam um excesso de oportunidades e novas práticas comunicativas que trabalhariam a favor de uma ideologia de extensão e aprimoramento da sociedade tecno-científica, não de sua transgressão.

As narrativas, frequentemente utópicas, da cibercultura se revelariam mais conservadoras do que progressistas em seus efeitos. Em uma interessante análise crítica de outro tema corrente nestes imaginários, Felinto sugere que a questão do pós-humanismo (a fusão entre humanos e sistemas maquinais bem representada na figura do *ciborgue*) promove a idéia de que o pós-humano não aceita que a fé em métodos científicos seja maior do que a fé em outros sistemas de crença. Aparentemente, esta seria uma atitude de transgressão de limites, como os discursos ciberutópicos por vezes gostam de soar. Mas Felinto observa que os manifestos sobre o pós-humanismo remontam a pensamentos pré-modernos em que tecnologia e a religiosidade apresentavam-se intimamente conectados (Felinto, 2005). Retomo as contribuições de Felinto a respeito dos imaginários da tecnocultura contemporânea na medida em que servirão de amparo ao olhar que lançaremos às representações produzidas sobre os jovens e as tecnologias digitais. À primeira vista, estas representações também parecem comunicar o tema da superação e da ruptura de limites. Deveremos suspeitar dessa primeira impressão e atentar para a tendência destes textos de encontrar um lugar adequado para os jovens no seio da nova cultura capitalista. Voltaremos a este ponto na análise dos textos midiáticos. Interessa-nos, por ora, compreender que a tecnocultura contemporânea produziu uma plethora de imaginários ou, se preferirmos, “representações”, atribuições de sentidos promovidas tanto por pesquisadores do tema quanto por teóricos que atuam a partir da própria produção tecnológica e científica, como é o caso de Nicolas Negroponte, que abordarei adiante. Estas versões da cultura tecnológica definitivamente hibridizam ficção e realidade, mas elas devem ser encaradas, acrescento, como os modos pelos quais a sociedade recebe e consegue garantir inteligibilidade a estes aparatos. Em outras palavras, estas narrativas tecnológicas, ficcionais ou não, são já o modo como elas são organizadas e passam a fazer sentido. O sociólogo Nikolas Rose (1998) argumenta que algumas noções caras à sociedade ocidental são compostas de textualidades e discursos, como a idéia de *self*, por exemplo. Ele sugere que não se deve menosprezar a natureza simbiótica destes discursos que investem de sentido a experiência, posto que é destes textos que os fenômenos serão constituídos (*made*

up). Assim também a tecnocultura contemporânea é composta de um conjunto de discursos e imaginários que forjam novas identidades e fenômenos. Tais representações e discursos são provenientes de diferentes setores (como os filmes de ficção científica e até mesmo pesquisas produzidas nas universidades) que dotam de significado o universo de máquinas e aparatos tecnológicos.

Briggs e Burke (2004) recordam, sinteticamente, a respeito dos caminhos cruzados entre utopias fantasiosas e o desenvolvimento das mídias, datas simbólicas como o ano de 1984 (que já fora título do famoso livro de George Orwell, e seu *Big Brother* vigilante das massas), em que foi lançado “*Neuromancer*” de Wilian Gibson. A obra trouxe à luz o termo “ciberespaço” para denominar o cenário da epopéia *cyber-punk* criada pelo autor. O termo tornou-se uma das metáforas mais utilizadas para se referir à rede de computadores, sendo amplamente apropriado pelos pensadores das ciências humanas em geral. Uma lista de “palavras da moda”, que não são menos importantes por representarem tendências tecnológicas sazonais, são alinhavadas pelos autores para pontuar as décadas de 1990 e 2000, atravessadas pelas flutuantes e velozes transformações dos computadores, Internet e seus serviços. Realidade virtual, interfaces, ciberespaço, comunidades virtuais, inteligência coletiva, redes sociais, entre outros são os marcadores que perfazem o traçado destas últimas décadas, com a ascensão dos microcomputadores pessoais, o uso cotidiano da Internet, os *games* e telefones celulares “inteligentes”. Estes são os ícones que, também aqui, nos ajudam a circunscrever um presente em constante transformação sobre o qual trata esta pesquisa.

Digital, para recorrer a organização de conceitos propostos por Gane e Beer (2008), faz sentido em oposição ao que é analógico. A nomenclatura descreveria o que é processado e produzido através de códigos numéricos binários. Esta definição pode não dizer muita coisa, mas suas conseqüências, sim, asseguram os autores. As tecnologias digitais permitem a reprodução, manipulação e transmissão de formas culturais em uma dimensão sem precedentes. Trata-se de uma tecnologia que funciona por compressão de dados, permitindo o estoque de grande volume de informação em um pequeno dispositivo físico. Outra característica é que as tecnologias digitais podem ser conectadas entre si e formar redes que se espalham por vastas distâncias geográficas com muita facilidade. Os autores apontam que o conceito de rede já foi utilizado para descrever justamente “novas

formas de conectividade entre pessoas, mídia e objetos além de espaços físicos e os movimentos acelerados de uma série de diferentes entidades pelo globo” (Gane e Beer, 2008: 9).

Ainda tentando abordar a “cultura digital” na qual estão imersas as representações de juventude investigadas nesta pesquisa, utilizo uma passagem mais fotográfica proposta por Da Costa (2002), que resume a idéia de um “cultura digital” a partir das noções de interatividade, atenção e interconexão. Trata-se da relação entre os sujeitos e aparatos tecnológicos, e dos aparatos entre si em convergência. A presença de telas e monitores estão a todo tempo requerendo a atenção dos indivíduos, em um processo que envolve uma nova “economia de atenção”, que produz a sensação de estar conectado, sendo conduzido, no interior destes monitores, à passagem de janelas que se abrem para fornecer informações, dados ou entretenimento. Ele nos descreve:

São os visores dos celulares, *palmtops*, terminais eletrônicos nos bancos, aparelhos de *fax*, *bips*, quiosques de informação em *shoppings* e aeroportos, computadores e televisão digital, *Game Boys* e *Tamagochis* e outras coisas ainda. Todos têm em comum o fato de que só conversam conosco se soubermos manipulá-los (Da Costa, 2002:12).

A interatividade, propriedade do que é digital, no entanto, ultrapassaria os sentidos puramente associados às qualidades tecnológicas, denominando uma série de novas práticas e hábitos entre seus usuários. Veremos adiante como as narrativas sobre os jovens utilizarão a idéia de “ser interativo” em um sentido que ultrapassa o uso das tecnologias, tornando-se mais um atributo cognitivo que identifica uma forma de organizar a concentração, de se expressar e de se comunicar com o mundo. Trata-se da produção de todo um estilo de vida que presume qualidades especiais, como a velocidade, conectividade, desterritorialização, simultaneidade e outras noções que envolvem as representações desta geração. Nesta visão, a tecnologia digital possuiria qualidades que são transferidas a seus usuários. Em geral, as representações sobre a geração digital procedem a partir desse método de “transferência” de atributos do que é tecnológico ao humano.

Em *A Vida Digital*, de 1995, Nicolas Negroponte, cientista e teórico da computação, fundador do *Media Lab*, associado ao *Massachusetts Institute of Technology*, tenta explicar didaticamente o processo de conversão dos átomos em *bits*, a medida utilizada para a efetuar a digitalização - a nova palavra de ordem - promovida pelas mesmas tecnologias de

transmissão da *web*, e suas conseqüências. Os *bits* seriam, numa concepção mais básica, informações numéricas binárias utilizadas no processo de digitalização. Digitalizar um sinal, ele nos explica “é extrair dele amostras que, se colhidas em pequenos intervalos, podem ser utilizadas para produzir uma réplica aparentemente perfeita daquele sinal”. (Negroponte, 1995: 19). Naquele momento, Negroponte introduz as transformações, já em curso à época, dos processos de digitalização que teriam a ver, segundo o autor, com vantagens em termos econômicos no dispêndio de energia. Ele antecipa que a digitalização se estenderia em massa às imagens (fotografia digital), músicas (primeiro os *cds* e depois os arquivos *mp3*) e às informações como textos. De fato, mais de uma década após o lançamento deste livro, podemos confirmar nas prateleiras das lojas algumas das “previsões” ditadas por Negroponte, como é o caso da tela de toque (ou teclado *touch screen*) e suas opiniões sobre o declínio da televisão em detrimento do aprimoramento e da preferência dos usuários pelos computadores pessoais. Apesar de o livro ter o compromisso de esclarecer os termos e as realidades informáticas que estavam começando a virar assuntos cotidianos em meados daquela década, Negroponte também arrisca suas profecias quanto aos “impactos” mais amplos da tecnologia na vida social ou, mais ainda, na própria inteligência humana, ao comentar, por exemplo, que os microcomputadores promovem formas mais complexas e avançadas de aprendizado, num trecho que nos introduzirá, embrionariamente, ao tema das gerações digitais:

Não obstante, estamos por fim nos afastando de um modelo linha dura de ensino - que tem atendido primordialmente a crianças compulsivamente serialistas - rumo a um outro mais arejado, que não traça linhas tão claras entre a arte e a ciência ou entre os lados direito e esquerdo do cérebro. Quando uma criança utiliza uma linguagem de computador como Logo para fazer um desenho no seu monitor, essa imagem é uma expressão artística e matemática ao mesmo tempo, podendo ser vista por qualquer um desses prismas... Os computadores pessoais tornarão nossa futura população adulta a um só tempo matematicamente mais capacitada e visualmente mais versada. Daqui a dez anos, é provável que nossos adolescentes estejam desfrutando de um panorama mais rico de opções, pois a busca do sucesso intelectual não penderá tanto para o lado do rato de biblioteca, mas, em vez disso, oferecerá uma gama mais ampla de estilos cognitivos, padrões de aprendizado e formas de expressão (Negroponte, 1995: 190).

Aqui, as crianças que usufruem das máquinas inteligentes, que participam da conversão informática da era digital, são interpelados por estes processos, sua cognição é afetada. Serão “matematicamente mais capacitados, visualmente mais versados”, como

espera Negroponte. Há, neste trecho, os principais elementos que sedimentam o imaginário a respeito das primeiras gerações de crianças e jovens que tiveram contato diário com os computadores e as mídias digitais: tais mídias provocariam substantivas diferenças comportamentais entre as gerações, no que se refere a aquisição de modelos de inteligência e cognição. Tais aquisições são enxergadas como indícios de um futuro mais evoluído. Estas imagens e proposições, ou mesmo profecias, passam a centralizar cada vez mais a atenção de jornalistas, pesquisadores, educadores e outros agentes. Parece haver uma sinergia na injunção entre tecnologias digitais e os jovens, e ela despertará cada vez mais curiosidade na observação do contemporâneo.

2.3 Narrativas sobre a Geração Digital

A seguir sintetizarei algumas leituras que enfocam particularmente o lugar dos jovens na instalação desse novo regime de sociabilidades e práticas tecnológicas digitais, que entenderemos aqui como o uso de computadores pessoais móveis ou não, internet, *games* e telefones celulares. Apesar de embasadas em pesquisas, a bibliografia analisada não se resume ao campo dos estudos acadêmicos em comunicação, especificamente. Tais autores, provenientes de diferentes áreas de saber e com propostas interdisciplinares (economia, *marketing*, psicologia, educação) foram incorporados por evidenciarem a aplicação das representações a respeito desta geração, a partir de uma gama diversa de preocupações. Mapearei o surgimento deste tema (jovens digitais) como objeto de investigação, que antecede e extrapola as narrativas estritamente midiáticas. Algumas das obras comentadas foram citadas como fontes nos textos jornalísticos brasileiros que serão analisados no terceiro capítulo. Indico como o tema “geração digital” (ainda que sob seus outros múltiplos rótulos) catalisa interesses de diferentes campos de saber. Destacarei os principais aspectos que caracterizam estes jovens na visão destes autores, assim como alguns pontos a respeito da presença tecnológica na sociedade contemporânea.

2.4 Compartilhar

A indústria do entretenimento e o mercado da cultura estão mudando radicalmente, como consequência das possibilidades disponibilizadas pelas tecnologias digitais. O reflexo dessas alterações pode ser comprovado pelos hábitos dos consumidores e do

comportamento dos mercados. Este pressuposto orienta a tese do físico e jornalista Chris Anderson, editor da revista americana *Wired*, que investigou estatísticas e dados mercadológicos de diferentes setores (música, serviços, livros) e desenvolveu uma teoria econômica para dar conta dos novos modelos de circulação de produtos, considerando, principalmente, o mercado de entretenimento e da mídia. Segundo o autor de *Long Tail: how endless choice is creating unlimited demand*, hoje não teríamos mais o modelo de um *hit* que domina solitariamente o topo das vendas, como um *best seller* ou uma canção *pop* massificada exaustivamente. A diversificação de produtos à disposição dos consumidores teria aumentado em uma dimensão jamais experimentada com os novos espaços de circulação, exposição e, conseqüentemente, de vendas. Anderson (2004) nota que os gráficos de distribuição de produtos tendem, hoje, a evidenciar uma concentração de nichos “espalhados” na base das tabelas estatísticas, formando um desenho que se assemelharia literalmente a uma cauda longa. Esta perspectiva sugere que a demanda por *hits* vêm apresentando um declínio contínuo, mas mostra que os indivíduos não estão deixando de consumir, eles estariam apenas reagindo à multiplicação de mercados. Como resume Anderson em entrevista à revista *Época*:

O que digo é que o monopólio dos *hits* está comprometido. No século 20 havia os *hits* ou nada, no século 21 teremos os *hits* e os nichos. Os *hits* irão competir com milhares de produtos de nicho, mas sempre teremos os *hits*. A conseqüência é que os mercados serão mais diversificados e menos concentrados. (Revista *Época*. 01/09/2006. p:12).

O pano de fundo desta teoria pressupõe um ambiente de maior diversidade de estilos, gostos e preferências individuais, que refletiria um novo modelo de produção e consumo, distante da idéia de massificação. Anderson escreve influenciado pelo caso da indústria musical, sobretudo dos efeitos que este campo atravessou com a chegada dos novos espaços de distribuição *on-line*. É o caso do programas de *download* de música no formato *mp3*, cujo pioneiro foi o controverso *Napster* criado por um jovem estudante universitário de Boston, no final década de 1990. O *Napster* permitia copiar e distribuir arquivos entre internautas conectados entre si. Este tipo de programa foi responsável por um reordenamento do mercado fonográfico, que já sofria abalos desde o aparecimento dos *cds*, que substituíram os discos e as fitas *k7*. Questões sobre a violação dos direitos autorais das obras executadas e a possibilidade de gravar e reproduzir músicas sem pagar qualquer

centavo foram os principais motores das controvérsias acumuladas pelo *Napster* e as posteriores tentativas de sua erradicação da rede, da qual ainda assistimos a evolução. Este modelo de distribuição de arquivos (*peer to peer*) ficaria mais famoso no dialeto dos usuários e adeptos da internet como compartilhamento, do inglês “*sharing*”, e chegou a ser descrito como roubo pelas gravadoras. Compartilhar arquivos (de música, imagens, textos, vídeos) tornou-se uma prática social cotidiana de muitos usuários de Internet, assim como dos telefones celulares que hoje permitem acesso à rede. A prática seria ainda mais intensa entre os jovens que transformaram este hábito em uma espécie de código identitário, que chama a atenção dos mercados produtores de conteúdos. A idéia de compartilhar pressupõe interação e domínio das tecnologias, o usuário que pode compartilhar detém a capacidade requerida para fazê-lo.

Pesquisadores dedicam-se a estudar as características da comunicação por telefones celulares, estimulados pelos usos mais recentes que este aparelho incorporou a suas funções, como a produção de vídeos e o registo de imagens digitais. Estes usos são acompanhados por todo um repertório de comportamentos e etiquetas sobre a vida conectada a este aparelho, já denominado como um “controle remoto da vida cotidiana”, um aparato a favor da circulação que rege a cultura da mobilidade, ou “*mobile culture*” (Rehingold, 2002; Almeida e Tracy, 2003; Geser, 2004, Harvey e Hearn, 2005; Lemos, 2005; Lemos e Eugenio, 2007) Para tais autores os jovens se apresentam como grupo especial de observação, já que é entre eles que estas novas práticas comunicacionais seriam mais evidentes, consumidas e constantemente recriadas.

Algumas destas pesquisas surgiram a partir da demanda das empresas de telefonia, ocupadas com o que chamam de *design* de “usabilidade” dos aparelhos. Estas sondagens procuram entender como se comportam estes novos consumidores, que navegam velozmente de uma novidade tecnológica a outra, utilizam intensamente as novas tecnologias e procuram interagir com elas. Não só usufruem dos programas que adquirem, como desenvolvem os seus próprios (*softwares, games, aplicativos*), dependendo do grau de destreza que possuem com a informática. É neste ambiente de mudanças muito recentes que a imagem de um jovem multi-integrado às tecnologias começa a ganhar força em diferentes esferas de saber. Veremos, a seguir, como Anderson inicia seu livro com uma acurada descrição deste personagem que, assegura o autor, é o centro dos novos paradigmas

de consumo. Ele compõe este retrato dimensionando a diferença entre sua adolescência nos anos 1970 e a deste intrépido e ainda pouco decifrado digital *teenager*:

Compare minha adolescência com a de Ben, um menino de dezesseis anos que cresceu com a internet. Ele é o filho único de pais afluentes em Berkley Hills (EUA) e conseqüentemente possui um *Mac* em seu quarto, um *iPod* repleto (um passe semanal do *iTunes*) e um monte de amigos iguais a ele. Como seus outros amigos adolescentes Ben nunca conheceu um mundo sem *broadband*, telefones celulares, *mp3*, *TiVo* (Televisão Digital) e compras *on-line*. O principal efeito de toda essa conectividade é o acesso ilimitado e sem filtros à cultura e a todos os tipos de conteúdos, do *mainstream* ao *underground*. Ben está crescendo em um mundo diferente do que cresci, um mundo bem menos dominado por qualquer mídia tradicional ou indústria de entretenimentos. Na perspectiva de Ben, a paisagem cultural é um *continuum* que vai da alta à baixa qualidade de produção, com conteúdos comerciais e amadores competindo igualmente por sua atenção. Ele simplesmente não distingue entre *hits* do *mainstream* e nichos *underground* - ele escolhe o que gosta de um infinito menu onde filmes de Hollywood e *games* criados por internautas estão listados lado a lado. (Anderson, 2004: 3).

Por conta de programas como *Napster*, vorazmente popularizado entre os jovens, as grandes gravadoras (*majors*) tiveram que repensar suas expectativas de vendas ao lançar um álbum no mercado e as estratégias de circulação destes produtos tornaram-se cada vez mais sofisticadas. Seguindo a interpretação de Anderson, o modelo da cauda longa entra em vigência com o predomínio dos nichos. A indústria do disco, como costumamos identificar este mercado, perde sua força se insistirmos em enxergá-la ainda sob a imagem da grande fábrica a despejar pacotes de sucessos de estação para uma anônima multidão de ouvintes. Este modelo deve ser substituído pelo menos futurístico (porque contemporâneo) ambiente de interfaces digitais, em que arquivos em formato de *bits* invisíveis são “compartilhados” de um dispositivo a outro. As músicas são interceptadas na rede, “baixadas” através de um programa, armazenadas ou executadas, em um percurso que, por hora, não necessita obrigatoriamente atravessar qualquer grande gravadora. Para Anderson, hoje não apenas os ouvintes deixaram de comprar tantos *cds*, mas estariam também perdendo o gosto pelos chamados *blockbusters*: “Com a opção de escolher entre uma *boy band* ou encontrar algo novo, mais e mais pessoas estão optando por explorar, e terminam mais satisfeitas com o que encontram”. (Anderson, 2004: 33).

A teoria da cauda longa me parece uma leitura otimista das mudanças no cenário cultural. Ela tenta oferecer algumas respostas sobre o estabelecimento de uma “cultura digital” que opera transformações no mercado e no comportamento dos consumidores. O

novo cenário é marcado pelas possibilidades ofertadas pelas tecnologias digitais como a aquisição e compartilhamento de arquivos, o mercado *on-line* e os novos espaços de exposição de conteúdos. Destaco a preocupação deste livro em desvendar a relação direta entre as novas tecnologias digitais e seu impacto na economia. Anderson identifica os jovens da chamada “geração digital” como os principais sujeitos a protagonizar tais mudanças, operando novos comportamentos e práticas de consumo no âmbito da cultura digital.

2.5 Sensibilidade televisiva e eletrônica

Joshua Meyrowitz, professor de comunicação da Universidade de New Hampshire (UK) e autor do livro *No sense of place: the impact of electronic media on social behaviour*, vem conduzindo pesquisas a respeito das transformações comportamentais acionadas pelo convívio com as tecnologias eletrônicas (em especial, a televisão), desde meados da década de 1980. Em texto apresentado em uma conferência de 1993, Meyrowitz tenta interpretar o que chama de “Geração MTV”. Neste artigo, de tom ensaístico, o autor propõe estabelecer uma identidade de gerações, de acordo com seu posicionamento na escala evolutiva das telecomunicações. Encontramos, aqui, um mapeamento interessante que leva em consideração o papel das mídias na vida social. A experiência destes grupos com a televisão leva a identificar similaridades e diferenças culturais.

Para Meyrowitz, teríamos três gerações a partir do advento da televisão. Os *boomers*, indivíduos nascidos durante o chamado “*baby boom*”, após a segunda guerra mundial (entre 1946 e 1964) que foram os primeiros a terem crescido com a televisão. Os *Boomers* foram seguidos pelos *Busters* ou *X’rs* (Geração X), nascidos a partir da década de 1960 (1965-1979) em diante. Os *Xr’s* se aproximariam em muitos aspectos da geração MTV mas possuem algumas diferenças, como seu lugar intermediário no aparecimento das mídias digitais. O autor acredita que as diferenças entre os *boomers* e os *X’rs* são muito significativas, e dizem respeito ao modo como as duas gerações se relacionam com a televisão. Os *boomers*, por exemplo, usufruíram uma cultura literária muito maior que os *busters*. Estes, por sua vez, teriam dedicado mais tempo de suas vidas à televisão. A própria televisão produzida na época destas duas gerações sofreu modificações. Os programas assistidos pelos *boomers* exibiam conteúdos que ocupavam algum lugar entre a literatura e a

televisão, indica Meyrowitz. Com a evolução deste meio, os *busters* assistiram a conteúdos desenvolvidos em um padrão inteiramente editado para esta mídia, que não receberam o mesmo tratamento textual, imaginativo e literário que os programas dos *boomers* teriam recebido. Assim, as mudanças na televisão influenciaram ao longo do tempo seus conteúdos. Isto é um fator importante para entender a MTV como canal representativo dos jovens contemporâneos. Na escala das gerações, os jovens da Geração MTV são estes nascidos a partir da década de 1980, que foram influenciados pela presença dos computadores e dos *games*. Meyrowitz faz uma importante ressalva de que a Geração MTV pode ser identificada sob outros rótulos, como “*twentysomethings*” (vinte e poucos anos) por exemplo. Nem todos os integrantes desta geração assistem MTV, nos explica Meyrowitz, que está mais interessado em detectar uma: “cultura televisiva eletrônica e computadorizada em geral, que tem sido experimentada mais puramente pelos jovens atuais do que por qualquer outra geração na história” (Meyrowitz; 1993:7). Neste sentido, a escolha pela MTV (canal de videocliques musicais que estreou nos Estados Unidos em 1980), ocorre devido a capacidade que esta mídia teria de sintetizar alguns traços desta geração. O pesquisador tem consciência, entretanto, de que se trata de um fenômeno mais amplo, que envolve a participação dos computadores e dispositivos tecnológicos na vida daqueles que nasceram em uma relação de interação com estes aparatos.

É a percepção sobre esta sensibilidade tecnológica que nos interessa reter aqui, para alinhar esta geração MTV às posteriores imagens que veremos proliferar sobre a geração digital, que estariam ligadas cronologicamente: o ponto de partida é a década de 1980 e, justamente, a transição entre o consumo da televisão e a internet como mídia de referência. Transição, em outros termos, entre a mídia analógica e a mídia digital. A tela da MTV, como nos descreve o autor, é um *patchwork* de imagens do presente e do futuro, que se sucedem numa velocidade nunca experimentada antes. Diferentes gêneros e estilos se misturariam, numa atitude identificada com a noção de pós-modernidade. O texto aponta que a MTV não provoca imagens de adultos ou de ideologias contra às quais se revoltar ou aderir, refletindo o que chama de uma “sensualidade apolítica”, um perfil que o autor também atribui aos jovens que assistem ao canal (Meyrowitz, 1993).

Algumas observações mais densas quanto à influência da Internet na transmissão da MTV fogem à análise de Meyrowitz, que talvez não tenha reservado a devida importância à

presença dos computadores na vida destes jovens, o que torna o trabalho, até certo ponto, datado, embora não menos instigante para refletir sobre o lugar das mídias na conformação das experiências geracionais. De fato, acredito que o texto de Meyrowitz é bastante indicativo das mudanças em curso quanto à transição destas mídias: se *boomers* e *busters* tinham a televisão como referência, a geração seguinte terá os computadores. A MTV, entretanto, seria o canal de televisão que melhor ou primeiro absorveu algumas propriedades dos computadores e da Internet em suas transmissões, como a garantia da edição acelerada de imagens descomprometida de uma linearidade necessária, que se aproxima da navegação por *hiperlinks*. A MTV, como descreve Meyrowitz, se constitui como uma mídia global, que não possui uma edição tradicional e não segue uma linearidade necessária em seus roteiros.

Os novos comportamentos diante da televisão provocaram comentários de autores ligados à crítica social, que interpretaram as mudanças deste meio como significativas de um “espírito de época”. É o caso de Beatriz Sarlo, que analisará em suas “*Cenas da vida pós-moderna*” a prática do *zapping*, ou o hábito de trocar de canais enquanto se assiste televisão, flutuando entre o que está sendo exibido de forma aleatória ou estritamente pessoal. Curioso que o *zapping*, como navegação veloz entre os conteúdos é muitas vezes uma marca atribuída aos jovens digitais. Para compreensão do *zapping* como modalidade de fruição televisiva, aponta Sarlo, é preciso que se desenvolva uma “indiferença cínica” (Sarlo, 2000: 59) para com o peso das imagens que são interpeladas umas às outras. O telespectador não está comprometido com a narrativa encadeada, mas com esta linguagem de ruptura de imagens em fluxos, que se organizam seguindo uma hierarquia de atração: as imagens mais atrativas são capturadas em poucos segundos, sucedidas por imagens de preenchimento, sem importância. Na produção televisiva em tempos de *zapping* também interessaria garantir estas imagens de preenchimento (Sarlo, 2002).

O *zapping* é inaugurado com o controle remoto que passa a garantir a relação de interatividade com a tela, que antes não existia. O controle remoto e o *zapping*, no entanto, só revelam em maior intensidade algo que já era intrínscico à televisão: o meio é mais veloz do que aquilo que transmite (Sarlo, 2002: 58). Mas a novidade trazida pelo *zapping* reside na experimentação da “soberania” do telespectador em sua montagem, não tanto por suas possíveis leituras “democráticas” (o *zapping* como forma de recusa de conteúdos), mas na

constituição de uma sensibilidade, de uma economia da recepção dessas imagens em fluxo, pelo seu consumo sucessivo. O controle remoto antecipa a interação experimentada com os computadores. Muitos autores concordarão que os jovens preferem hoje a Internet porque ela é uma mídia interativa, na qual se posicionam ativamente (produzem conteúdos, editam, escolhem, interferem). O *zapping* precede a percepção de navegação, a absorção de informações em fluxo, não pelas imagens em si, mas pelo efeito de sua serialidade. Neste mesmo livro de ensaios, Sarlo dirá, especificamente, sobre as culturas juvenis que observa em uma discoteca na Argentina, que não se pode presumir nada a partir das aparências de meninos e meninas na pista de dança. Seus estilos mixados informam que são diletos deste regime de simulacros e atrações momentâneas, no qual “vestem” identidades “*ready made*”, operação semelhante com a eleição das imagens e dos conteúdos ao *zapear* o cardápio televisivo. Aqueles jovens, descreve Sarlo, vestiam:

Retrô punk, retrô romântico, retrô cabaré, retrô folk, retrô militar, retrô rasta, retrô gigolô, femme fatale, prostituta de almodovar... O prefixo retrô é um traço básico de um estilo que aposta mais na reciclagem do que na produção do inteiramente novo. A originalidade é sintática, evoca o *collage* e não rejeita a estratégia *ready-made* (Sarlo, 2002: 33).

2.6 Crescendo na era digital

Um dos livros pioneiros na análise das relações encetadas pelos jovens e as novas tecnologias, *Growing up digital: the rise of the net generation*, cuja primeira edição foi publicada em 1998, pretende descortinar exaustivamente as características dos jovens que cresceram fazendo uso dos computadores e da Internet, e prever as transformações sociais que ocorrerão a partir daí. Para seu autor, Dan Tappscott, psicólogo e pesquisador canadense, professor da universidade de Toronto e hoje consultor estrategista nas áreas de mídia, tecnologia e negócios, a participação dos jovens na constituição da cultura do século vinte e um através das tecnologias digitais corresponde a uma verdadeira “revolução”, cujos antecedentes só podem ser comparados ao impacto da televisão na vida da chamada geração *baby boom* (pós 1950). Tal como a televisão, as mídias digitais e a Internet seriam responsáveis por um extenso remodelamento da sociedade.

Tappscott também recorre a escala de gerações começando na segunda guerra mundial: primeiro haveria os *boomers* (indivíduos nascidos na onda *baby boom*, a alta de natalidade após a guerra, que experimentaram uma certa retomada econômica, sobretudo

nos Estados Unidos) e então seus sucessores *busters* (nascidos entre 1965 a 1976, também conhecidos como “geração X”, devido ao romance de Douglas Coupland, e que chegaram à idade adulta em meio a década de 1970, com turbulentas crises sociais e desemprego. A geração X é seguida, finalmente, pelo grupo identificado como *net generation*. Tapscott estima que esta geração é formada por cerca de 88 milhões de crianças e jovens apenas no Canadá, Estados Unidos e Nova Zelândia (o autor irá reconhecer a presença desta geração na Europa e na América Latina, embora sua pesquisa não tenha coberto estas regiões). Segundo indica, após a década de 1960, os movimentos sociais de reivindicações de direitos civis (feminismo, movimento negro) entre outros relacionados aos grupos de estudantes em diversos países, tornaram-se emblemáticos de uma cultura da juventude, responsável por garantir uma espécie de visibilidade social a esta população etária. A juventude tornou-se uma espécie de emblema de transformações sociais, atraindo desde então uma preocupação crescente dos outros grupos geracionais (Tapscott, 1998).

A principal característica dos integrantes da chamada *net generation* é o fato de terem crescido cercados pelas mídias digitais. Pela primeira vez na história, afirma o autor, as crianças dominam mais dos que os adultos uma tecnologia tão central para o desenvolvimento da sociedade. É como se estivessem exercendo um lugar de liderança. Os adultos não são mais o motor principal das transformações sociais, enfatiza Tapscott. Pais e professores não possuem a mesma *expertise* que os jovens, e não estão preparados para conduzir estes indivíduos em suas interações nos ambientes digitais. Estes jovens ocupariam um papel decisivo já que o futuro da sociedade estaria definitivamente no avanço tecnológico, e mais do que qualquer outra, a “geração *net*” foi alfabetizada no universo digital (Tapscott, 1998). A televisão não seria mais atrativa para esta geração, como mostram os dados sobre o declínio de horas que este público passa assistindo tevê. A idéia de interação será incorporada pela nova geração em oposição à passividade das audiências de massa dos anos dourados da tevê. Suas expectativas são interagir com os dispositivos (possibilidade que os computadores oferecem). “Querem ser usuários, não apenas expectadores”, pontua Tapscott (*Id. ibd.*:p:28). Em decorrência disto, a própria televisão deve sofrer mudanças radicais em seu formato e funcionamento. Mudanças que já foram iniciadas com o aparecimento da televisão digital. Os jovens da geração *net* possuiriam acesso a informações do mundo todo na ponta dos dedos. A Internet contribuiria

para o desenvolvimento de uma percepção global que seus pais não compartilham na mesma intensidade.

O autor registra que os jovens utilizam os computadores para praticamente tudo, desde compras *on-line*, pesquisas escolares a jogos interativos, mas principalmente para comunicação com amigos e diversão. Suas habilidades, entretanto, parecem ir além da recreação e podem ser transformadas em bem sucedidos e (descritos, até certo ponto, como “espontâneos”) empreendimentos. Eles constroem *web pages* e são capazes de gerenciar seus próprios negócios virtuais, nos mostra Tapscott. Citando uma expressão interessante do teórico em computação Alan Kay, que afirma que “a tecnologia só é tecnologia para aqueles que nasceram antes de que ela fosse inventada” (*Id.ibd.p. 37*) o autor argumenta que os “*Ngeners*” não possuem a mesma percepção sobre as novas tecnologias digitais que seus antecessores. Para eles, a “tecnologia é como o ar”, um fato da vida, assim como para os *boomers* a televisão está completamente incorporada ao seu cotidiano. Isto constituiria uma condição de “transparência”, devida à naturalização das relações entre as crianças e as mídias digitais. Eles não veem a tecnologia em si, mas as pessoas, informações, aplicações, serviços, amigos. “Não vêem uma tela de computador, mas as mensagens dos amigos, seus *zines, fan clubs, chats...*” (*Id.ibd.p. 39*).

Lidar com as tecnologias digitais é mais fácil para estes jovens do que para os adultos, afirma Tapscott, porque os primeiros passam por um processo de assimilação direta. Para os adultos, aprender algo completamente diferente é muito mais difícil, eles precisam mudar seus já estabelecidos modos de pensar para acomodar uma nova tecnologia. É por esta razão que estes jovens ocupariam, segundo o autor, uma posição de liderança no fluxo de transformações que estão remodelando rapidamente a economia, o mundo do entretenimento e a educação. A geração *net* aparece retratada na pesquisa de Tapscott como dotada de uma surpreendente precocidade. Ensinam aos pais como instalar *softwares* e executar funções eletrônicas, constroem *sites* em casa, *hobbys* com potencial para se tornarem pequenas empresas. Estes jovens também começam a identificar os modelos mais tradicionais de ensino como tediosos, uma vez que estariam “plugados” em um outro ritmo de decodificação de informações. Vejamos, a seguir, algumas características sublinhadas pelo autor a respeito da mentalidade da geração *net*, segundo os resultados de suas pesquisas e observações com este grupo: a) a geração *net* está mais

propensa para aceitar a diversidade cultural. Em suas interações *on-line* teriam aprendido a conviver com as múltiplas identidades presentes na rede; b) a geração *net* possuiria uma mente curiosa, uma sede de conhecimento estimulada pelos ambientes interativos de acesso à informação que convidam à exploração e; c) a geração *net* é mais assertiva e possui mais auto-confiança do que as outras gerações na mesma idade. O acesso independente às mídias digitais as teria tornado, como aponta Tapscott, crianças mais confiantes e autônomas, pois possuiriam mais controle ao explorar suas descobertas do que jamais fora delegado às gerações anteriores. Uma das pesquisadoras envolvidas na produção dos estudos conduzidos por Tapscott, comenta: “Eles começam a desenvolver a auto-confiança muito cedo: podem encontrar o que quiserem e precisarem na *net* muito fácil e rapidamente. Muitos expressam que não sentem necessidade de proteção de nada ou de ninguém na Internet” (*Id. ibd.* p 42).

A proposta de Tapscott de “radiografar” a geração *net* continua na análise de outros aspectos que, em geral, também são consequências do aprimoramento do contato com as mídias digitais, que teriam provocado significativas mudanças comportamentais aumentando a distância entre os “*net*” e seus pais. Em geral, o autor reconhece que estes jovens ganharam novos espaços e ferramentas na construção de suas subjetividades. Nesta perspectiva a aquisição de espaços é encarada como um acréscimo. Um dos tópicos mais interessantes a respeito da mentalidade da geração *net* refere-se à questão de suas “múltiplas identidades”. A internet proporcionaria a crianças e jovens muito mais liberdade para moldarem e criarem laboratórios identitários, o que possuiria aspectos positivos e negativos. Tapscott novamente ilustra esta situação com uma imagem bastante representativa retirada de suas investigações:

Uma adolescente de 13 anos de idade pode, ao mesmo tempo, ter cinco janelas abertas. Em uma janela, é apenas ela mesma escrevendo um *e-mail* para sua avó. Em outra, ela é Kramer de *Seinfeld*, comportando-se como ele, em uma conversa em um *chat*, interagindo com um sinal gráfico, um sorriso de bebê e com um apelido de Pamela Anderson, de *Baywatch*. Em outra janela, pode ser *TROJANFan*, identificada com seu time preferido em uma sala do canal de esportes *ESPN*. Em outra sala pode estar flertando com alguém que possui seu mesmo nome. Em uma sala final é apenas uma expressão flutuante no muro de recados virtuais (Tapscott, 1998: 95).

O autor sublinha que esta imagem difere radicalmente “das jovens que eram estudantes durante o dia, atletas depois da escola, filhas na hora do jantar e musicistas à

noite, em uma lição de piano” (*op cit*: p. 96). Evidências também comprovariam que a “geração net” é mais estimulada intelectualmente do que as outras em sentidos positivos. Nas palavras do próprio autor: “são ou tem mais chances de tornarem-se mais inteligentes” (*op. cit*: p.99). Tapscott reconhece a complexidade de identificar e classificar a inteligência dos indivíduos, mas adota os critérios do educador Jean Piaget ao avaliar as pesquisas e fontes encontradas a respeito dos índices de inteligência da geração *net*. Ele cita fontes de avaliação de desempenho escolar, alfabetização e presença nas aulas, e garante que a utilização de computadores na escola é um benefício para o desenvolvimento da inteligência de crianças e jovens. Há ainda comentários a respeito do desenvolvimento espacial, um processo que ocorre na infância, relacionado à percepção geográfica e territorial dos indivíduos. Os jovens da geração *net* desenvolveriam percepções globais bastante diferentes das gerações anteriores. Estão acostumados a conhecer pessoas do mundo todo e não encaram a distância geográfica da mesma forma que os pais. Outros pontos importantes indicados em “*Growing up digital*” são as características do aprendizado desta geração, seu comportamento como consumidores e seu papel de “lideranças do futuro”.

Tapscott descreve o modelo hegemônico do sistema educacional, que ele chama de *broadcasting learning*. Este modelo é baseado na transmissão centralizada da informação de um professor para o aluno, que deve memorizar o conhecimento transmitido. Este é um modelo que tem suas origens nas teorias *behavioristas* que, como aponta Tapscott, fora deslocado dos testes com animais e ratos para os processos educativos de seres humanos. Uma crise no sistema escolar e neste modelo educacional é evidente, segundo o autor, se compararmos a aplicação deste modelo com as novas ferramentas tecnológicas que estão à disposição da pedagogia contemporânea. “Quando um professor está sozinho em uma sala de aula com 38 alunos e nenhuma ferramenta tecnológica, o modelo *broadcasting* (análogo) não só faz sentindo como é a única opção” (*op cit*: 107). No contexto da geração *net*, um modelo interativo de aprendizado seria mais adequado. Este modelo é baseado no uso das oportunidades ofertadas pelas novas tecnologias, e prevê a colaboração dos alunos entre si como forma de aquisição de conhecimento. Nele é mais importante “aprender a aprender”, idéia relacionada com a necessidade de estudo continuado (uma realidade enfrentada por esta geração, mais do que a dos *boomers*). Como indica nesta reflexão, o

modelo interativo de educação é mais identificado com trocas e experiências, *hipermídia*, construção e descobertas do que com a memorização contínua, centralizada na figura de um professor transmissor de dados. O uso de diferentes ferramentas, como televisão, internet, computadores, livros e atividades que extrapolem o espaço da aula são contempladas neste modelo, no qual o professor também deve estar preparado para aprender junto com os alunos. O professor torna-se mais um facilitador, um indivíduo que pode acompanhar o desenvolvimento pessoal dos alunos, mas que não detém e centraliza o conhecimento (Tappscott, 1998).

A geração *net* constitui um importante e novo mercado consumidor, e Tapscott sentencia que isto acontece porque eles são muito influentes nas escolhas de consumo dos pais. Na verdade, diz Tapscott, eles gostam de interferir nas escolhas do que os pais devem comprar para eles e para si mesmos. Esta geração faz isso porque acessa informações sobre preços e lojas pela internet, que os pais sequer sabem que existem, e assim exercem sua influência nas compras gerais do lar. Como consumidores, a geração *net*: a) quer opções variadas de compra; b) prefere produtos feitos especialmente para suas necessidades; c) querem mudar de idéia em relação aos produtos e escolhas (ou seja, podem não permanecer fiéis a uma só tendência); d) experimentam antes de comprar e; e) estão mais preocupados com a função que a tecnologia pode oferecer do que com a tecnologia em si.

Na última parte de sua pesquisa, Tapscott ressalta a importância de compreender esta geração. À medida em que crescem, diz o autor, “eles se tornarão os líderes do futuro. São a geração mais bem informada de todos os tempos. Estes jovens dominarão a maior parte do século 21.” (*op.cit.* 281). Mas quais são os valores cultivados pela geração *net*? O autor comenta que a tecnologia “*broadband*” possuiria ideologias específicas que dominaram a sociedade durante muitas décadas. A televisão encampa uma série de valores e morais que foram transmitidos aos *boomers*. Já a cultura digital interativa estaria imersa, em sua visão, em outras questões de seu tempo. A mídia tradicional tende a retratar esta geração como egoisticamente auto-centrada e preocupada apenas com sua satisfação à curto prazo. O autor, ao contrário, explica que os resultados alcançados em sua pesquisa revelam uma outra face destes jovens, com diferentes perspectivas e complexidades. Entre os jovens existe hoje um novo modo de encarar o conhecimento e o aprendizado, afirma. “Parece haver um novo senso de direção que guia estes jovens” (*op.cit.* 285).

Tapscott aponta que esta é uma geração que cresce sem uma grande questão ou bandeira política ou ideológica. Eles não possuiriam um *set* específico de valores, mas muitos deles em convívio. Crescem em ambientes multiétnicos e multi-religiosos, estão mais acostumados com a diversidade de opiniões e estilos de vida. Eles são, de fato, mais materialistas do que as gerações passadas, mas o autor acredita que o fazem de uma forma menos agressiva do que alardeiam muitas imagens espalhadas na mídia. Eles teriam a necessidade de uma “eterna lista de necessidades”, mas querem ter o que consideram ser necessário para seu dia a dia, e não obrigatoriamente estariam buscando ostentação, segundo a avaliação de Tapscott. Um dos relatórios utilizados no livro diz que “a distância entre o que querem e o que tem nunca será preenchida” (*op. cit.*: 287). As transformações sociais e econômicas atravessadas desde a década de 1960 tornaram esta geração mais cética em relação às utopias e mais focada em seu desempenho pessoal e sua formação profissional. Entre outras realidades que enfrentam, eles precisam se preparar para um mercado de trabalho mais difícil e exigente do que o de seus pais e avós. A geração *net* precisa seguir caminhos pragmáticos muito diferentes da geração dos anos 1960 para realização de seus projetos pessoais, mas Tapscott afirma que eles têm modos diferentes de reivindicar valores coletivos, reivindicar direitos e mudanças sociais, assim como de organizar suas próprias comunidades (Tapscott, 1998).

2.7 Nativos digitais e imigrantes digitais: a contribuição de Mark Prensky

Em um curto artigo de seis páginas publicado em 2001 o educador e desenvolvedor de jogos de videogame, consultor nas áreas de formação e tecnologia, Mark Prensky, teria cunhado a imagem definitiva da geração digital, através da criação das categorias “nativos digitais” e “imigrantes digitais”, que tornaram-se largamente utilizadas em pesquisas sobre a interação entre tecnologias e os jovens. De acordo com o site do Instituto para Informação Científica dos Estados Unidos, este é um dos artigos mais citados em toda a história na área de educação. Com linguagem extremamente objetiva que se equipara talvez a algum tipo de manifesto, devido ao caráter explanatório de uma mudança que urge ser compreendida, Mark Prensky influenciará também os discursos midiáticos sobre esta geração. A partir da constatação de uma crise nas escolas americanas, o autor sugere que se observe a mudança engendrada nos últimos anos no comportamento dos alunos. Para entender a crise da

educação, seria preciso assumir que os alunos mudaram radicalmente e não se enquadrariam mais no sistema educacional vigente. Esta “descontinuidade” entre as gerações não se resumiria apenas a uma questão de estilos de roupa, mas de uma mudança de eventos tão crucial, que o autor diz que não poderia ser identificada apenas como uma “singularidade”. O aparecimento das mídias digitais na virada do século promoveria esta transformação tão disseminada em todas as esferas da vida social. Prensky fornecerá, a seguir, a imagem tornada definitiva da geração de jovens que cresceram neste período de mudanças tão significativas. A imagem será reproduzida à exaustão em diferentes edições, seja em reportagens e textos midiáticos, seja em outras pesquisas que abordam o mesmo tema:

Os estudantes de hoje representam a primeira geração que cresceu com as novas tecnologias. Eles passaram suas vidas inteiras cercados por e usando computadores, videogames, tocadores de música digital, câmeras de vídeo, telefones celulares e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital. Um estudante comum hoje teria passado menos de 5.000 horas lendo, e mais de 10.000 horas jogando videogames (sem mencionar as 20.000 horas assistindo televisão). Jogos de computador, *e-mails*, internet, telefones celulares e comunicadores instantâneos são parte integral de suas vidas (Prensky, 2001: 2).

Prensky afirma que não se pode concluir definitivamente, como algumas pesquisas apontam e muitos parecem suspeitar, que o cérebro destas crianças literalmente teria sofrido transformações, mas pode-se afirmar que seus padrões de pensamento por certo teriam mudado, em um grau que a maioria dos educadores não consegue ainda perceber. Estes jovens digitais se diferenciam em muitos aspectos de seus pais e indivíduos de outras gerações que também participam do novo contexto, mas que teriam nascido num estágio anterior da cultura tecnológica. Daí a noção de imigrantes, porque cruzaram estes dois estágios. Os Imigrantes participam da alfabetização digital, mas possuiriam “sotaque”, o que os diferencia dos Nativos, que seriam como “falantes naturais e fluentes” das novas linguagens.

O sotaque dos imigrantes evidencia a diferença entre estas gerações, e seria possível detectá-lo, como menciona o autor, em fatos comuns do dia a dia que envolvem nossa interação com os computadores. Um imigrante tem o hábito de ligar para um amigo confirmando se recebeu um *e-mail*, por exemplo, o que um nativo digital jamais faria. Os imigrantes costumam ler manuais de aparelhos eletrônicos, ao passo que um nativo simples e intuitivamente vai explorar os recursos da peça. Outro exemplo é convidar ao escritório

alguém para mostrar um *website* interessante, ao invés de apenas enviar um *link*. Frequentemente, os nativos digitais possuem um domínio da informática e das novas tecnologias que um imigrante, por mais “fluente” que seja, não possui. Esta seria a fonte principal das diferenças geracionais. Prensky fornece, assim, uma classificação prática para explicar as transformações que jovens adultos atravessam, tendo como foco o universo de questões que eclodem nos ambientes escolares. Na argumentação do autor, este seria um grande problema, que não pode ser menosprezado, posto que “os instrutores de hoje são imigrantes digitais que estão lutando para ensinar a alunos nativos que falam uma linguagem inteiramente nova” (Prensky, 2001: 3). Ele exemplifica como os alunos se comportam a partir de novas habilidades que não são reconhecidas pelos professores:

Nativos digitais estão acostumados a receber informação realmente rápido. Eles gostam de processos paralelos e multi-tarefas. Eles preferem gráficos antes dos textos e não o contrário. Preferem informações aleatórias e distribuídas como em um hipertexto. Funcionam melhor em rede. São movidos por gratificações imediatas e premiações frequentes. Preferem jogos do que ‘trabalhos sérios (Prensky, 2001: 4).

No restante de seu artigo, Prensky desenvolve as consequências da diferença tão radical entre nativos e imigrantes: o crescente desinteresse dos primeiros pelas aulas ministradas por indivíduos que parecem falar uma outra língua, que lhes parece defasada. Sua preocupação é convocar os profissionais da educação a encararem esta diferença e criarem novas estratégias de ensino que reconheçam as novas configurações cognitivas dos jovens e a presença tecnológica, em um esforço que deverá provocar uma revisão de fundamentos basilares do sistema educacional e o formato de seus conteúdos. Prensky propõe uma distinção entre os conteúdos que chama de “herdados” e os “conteúdos do futuro”. A geometria euclidiana, por exemplo, pode não ter mais utilidade em salas de aula, sugere, ao passo que a nanotecnologia, sim. Mas o autor chama atenção para a necessidade de fundir estes temas as clássicas matérias como sociologia e história.

Prensky está propondo uma revisão do sistema educacional e apelando à disposição dos professores em admitirem o grau destas mudanças. Podemos reconhecer a importância de seu artigo em sinalizar as origens de uma crise nos padrões de ensino e propor estimulantes convites a agir sobre as diferenças entre as gerações e a presença das tecnologias, mas é preciso reconhecer algumas limitações de sua argumentação inflamada por uma precipitação típica do próprio regime tecnológico. Acredito que estas limitações

dizem respeito à explicação simplista de Prensky que identifica o núcleo das mudanças (transformações tão radicais, como ele próprio sublinha) à relação entre jovens e tecnologias, deixando de tecer observações mais amplas a respeito das estruturas que antecedem o modo como os jovens foram levados à incorporar estes aparatos. Apesar de qualquer limitação, o artigo foi consumido por pesquisadores do mundo todo, assim como pela mídia, que parece ter encontrado nas classificações práticas de Prensky (o binômio nativos *versus* imigrantes) uma fórmula acessível para explicar as mudanças sociais que tangem a vida cotidiana e a relação entre as gerações nas páginas das revistas e jornais.

2.8 Um manual para conduzir os nativos

Born Digital: Understanding the first generation of digital natives publicado em 2008 e de autoria dos pesquisadores John Palfrey e Urs Gasser, afiliados ao *Bekerman Center for Internet and Society* da Universidade de Harvard, é outra leitura tornada obrigatória sobre o perfil dos indivíduos da geração digital, que também pretende compilar todas as características deste grupo em uma proposta semelhante à de Don Tapscott. O livro borra as fronteiras entre a pesquisa científica e um manual (no estilo auto-ajuda) para pais e indivíduos que precisam entender e conviver com estes novos sujeitos que parecem dirigir os rumos da sociedade. Segundo seus autores, “O objetivo do livro é considerar os benefícios e danos das tecnologias para sugerir a todos nós o que podemos fazer para acompanhar esta extraordinária transição para uma sociedade globalmente conectada sem destruir tudo” (Palfrey e Gasser, 2008: 9).

Neste livro, também encontramos uma escala cronológica de classificação das gerações de acordo com seu lugar na cultura digital, influenciada pela classificação de Mark Prensky. Convivendo no mesmo mundo marcado pelas tecnologias teríamos os nativos e os imigrantes digitais. Os autores admitem que há uma sensível diferença entre estes dois grupos, destacando-se o fato de que para os nativos o mundo não é dividido em antes e depois das tecnologias digitais. Eles a experimentam como uma realidade única, não dicotômica, e sem surpresas, indicam. Em um comentário a respeito da percepção identitária destes indivíduos, Palfrey e Gasser observam que eles não efetuam a mesma separação que os imigrantes em relação a sua presença no mundo virtual. Não separam

mais o mundo virtual do mundo real. Eles teriam uma só identidade, dividida em várias representações nos ambientes digitais, todas fazendo parte da idéia que possuem de si mesmos. Segundo os autores, é possível encontrar os nativos digitais em todo lugar:

A adolescente com *iPod*, sentada na sua frente no metrô, digitando mensagens freneticamente em seu telefone celular. O estagiário da sua companhia que sabe o que fazer quando o *e-mail* do seu cliente não funciona. O menino de oito anos que pode te vencer em qualquer jogo de *videogame*, e que digita mais rápido que você também. Mesmo o recém nascido bebê da sua sobrinha em Londres, que você nunca conheceu, mas do qual você já recebeu milhões de fotografias pela internet toda semana (*Id. ibd*: 1).

Born Digital, escrito dez anos após a pesquisa de Don Tapscott, não compartilha, entretanto, da mesma perspectiva otimista que “*Growing up digital*”, e parece mais preocupado em enfatizar os pontos sensíveis que cercam os nativos digitais, seus novos espaços e comportamentos. Há uma clara intenção de sublinhar que os autores são imigrantes digitais, que possuem muitas dúvidas e receios em relação às mudanças acarretadas por estes novos personagens. Toda atenção aqui é para os riscos e perigos que podem cercar a vida dos nativos digitais:

Talvez você esteja mesmo com medo desses nativos digitais. Seu filho lhe contou que um colega da turma do ensino básico está assustando a todos colocando mensagens violentas em sua *web page*. Ou você escutou sobre os meninos da universidade que entraram no *site* de uma empresa e roubaram 487 números de cartões de crédito antes de serem pegos pela polícia (*Id. ibd*: 2).

O livro constitui um guia que busca alertar os perigos e questões sensíveis aos novos universos e comportamentos dos nativos digitais, com propostas objetivas para construir relações com estes jovens assim como “conduzi-los” em sua jornada no novo século. Existiriam muitas questões problemáticas abertas que incidem sobre a cultura digital, que a sociedade e, sobretudo, os pais destes jovens, não estariam preparados para lidar. A organização de capítulos do livro em seções temáticas indica a ambigüidade dos autores, entre as expectativas e o reconhecimento das qualidades dos nativos digitais e o alarme quanto aos novos riscos que rondam suas interações: “Identidades”, “Dossiês”, “Privacidade”, “Segurança”, “Criadores”, “Piratas”, “Qualidade”, “Excesso”, “Agressores”, “Inovadores”, “Aprendizes” e “Ativistas”. Destacarei, aqui, os comentários dos autores a respeito de algumas questões que envolvem a aproximação entre as novas tecnologias

digitais e os novos riscos. Segundo os dados apresentados no livro, a segurança digital é a principal preocupação de pais e professores, mais do que dos próprios nativos digitais em si. Existiriam inúmeros riscos na rede: predadores que buscam por menores vulneráveis, acesso inadequado à pornografia, vício em Internet, *cyberbullying*, crimes, *stalking* (perseguição virtual por estranhos através de dados deixados em páginas pessoais e redes sociais). Os autores ressaltam que qualquer nova tecnologia desperta, de fato, ansiedades e medos advindos do fato de que ainda são desconhecidas. Os medos sociais tendem a ser projetados nestas tecnologias. Estes riscos antecederiam mesmo os mundos digitais e já estavam presentes na vida “*off line*”, afirmam. Palfrey e Gasser mostram como, entretanto, a internet inaugura uma série de oportunidades para prejudicar os jovens, que podem, sim, requerer uma atenção especial e mesmo uma preparação, na forma de todo um “aparato” que envolve o esforço de pais, professores, técnicos e estratégias para enfrentar tais riscos.

Nestes comentários, que sugerem “soluções” para o enfrentamento dos riscos virtuais e dos usos da Internet, podemos verificar como os autores estão comprometidos mais com a formação de um campo de ações práticas a respeito da vida e das sociabilidades dos jovens no mundo digital e com sua regulação, do que apenas com o reconhecimento de seus perfis. É neste sentido que podemos avaliar esta obra como um avanço na construção da representação dos jovens da geração digital, já imersa em problemas que saltariam aos olhos da sociedade como um novo leque de práticas que precisam ser governadas: “O desafio é assegurar que os jovens tenham as habilidades e ferramentas que precisam para navegar nestes novos e híbridos ambientes, de formas que possam serem mantidos seguros” (*Id. ibid*: 87).

Danos psicológicos podem, segundo os autores, ser gerados a partir da exposição das crianças e jovens a algo que não estão preparados para ver, como é o caso da pornografia e da violência na Internet. Isto valeria, ressaltam, tanto para o mundo *on-line*, quanto para o mundo *off-line*. São relatados casos na Inglaterra e na França em que jovens teriam filmado brigas violentas com suas câmeras de celular e teriam postado estas imagens em serviços como o *You Tube*¹⁰. Este seria um exemplo de como a Internet configura um

¹⁰ Site interativo que caracteriza a chamada “*web 2.0*”, em sua proposta de expandir os limites da participação de seus usuários. Nele, é possível assistir e depositar vídeos em formato digital. Os vídeos “postados” podem ser de autoria de seus criadores e terem sido produzidos até mesmo com câmeras simples, acopladas a

espaço com grande potencialidade para a exposição de conteúdos inadequados. A questão da pornografia, por exemplo, que aterroriza os pais, extrapola e foge do controle da conduta dos jovens. Não importaria se eles estão ou não à procura deste tipo de imagem ao se conectarem, observam os autores. Existem casos, recordam, em que programas são instalados em computadores através de *spams* “*hackers*”, em *e-mails* que podem enviar imagens de toda sorte (com conteúdos sexuais, inclusive). Estas imagens se tornam disponíveis com um simples clique, independente da intenção ou das idades dos usuários. Diante deste quadro, diagnosticam quais os procedimentos a serem acionados pelos pais, e recomendam que estes devem levar em conta a garantia de um computador seguro, a habilidade técnica para fazê-lo e a “boa e velha” conversa com as crianças a respeito do que vai dentro e fora do mundo *on-line* e sobre o que é a pornografia em geral. No entanto, destacam, confirmando a noção de que os nativos digitais são mais precoces dos que os outros, eles reconhecem que “talvez agora essa conversa tenha de acontecer um pouco mais cedo do que antes acontecia”. (*Id. ibd*: 88).

Outra questão analisada é o *cyberbullying* que podemos traduzir como “provocação virtual”. Esta seria uma modalidade de risco já existente e adaptada a uma nova tecnologia, ou seja, o problema do *bullying* sempre causou danos às crianças, mas agora ele teria se deslocado do *playground* e das salas de aula ao computador. Em todos os casos, reiteram os autores, é preciso perceber que o *bullying* sempre pode ferir psicologicamente ou fisicamente sua vítima. Para Palfrey e Gasser, o pior no caso do *bullying* virtual é que ele pode ser transformado em uma mensagem, imagem ou vídeo que podem perdurar por muito mais tempo na rede, além de serem assistidos por uma audiência exponencialmente muito maior. Tradicionalmente, o *bullying* sempre preocupou os pais e educadores, porque prejudica as habilidades sociais dos jovens, que ainda estão em desenvolvimento. Crianças e jovens em construção de suas personas sociais tendem a se sentirem inseguros. A diferença entre o *bullying* face a face e o virtual está no grau de agressividade dos ataques, que podem aumentar com a internet. Ocorre que o anonimato proporcionado pelo universo *on-line* pode encorajar os autores do *bullying*, explicam, no sentido de que se sentem menos constrangidos para dirigirem mensagens violentas a seus colegas (*Id. ibd*: 208).

telefones celulares ou reproduções, muitas vezes não autorizadas, de vídeos capturados da televisão convencional, desde que digitalizados.

O livro traz depoimentos de jovens em idade escolar que confirmam esta sensação, identificada por psicólogos como “efeito desinibidor”, causado pela proteção do anonimato. Segundo pesquisas e relatórios recentes, os nativos digitais que gastam mais tempo *on-line* são os principais alvos de *ciberbullying*. Adolescentes “*heavy users*” que criam conteúdos também estão mais envolvidos nestes casos e as meninas são freqüentemente mais vítimas do que os meninos. Para evitar estes tipos de situações e outras, como aquelas em que as crianças correm o risco de conhecerem adultos através de contatos mediados por computador, seria preciso, na visão de Palfrey e Gasser, investir na educação dos jovens para que tenham habilidades de se proteger e possam navegar com segurança na rede. Seria preciso desenvolver normas para tornar os espaços virtuais “limpos”, segundo a expressão que os autores utilizam.

Palfrey e Gasser, sugerem também, que os pais se envolvam mais nas interações dos filhos na Internet, mantendo-se atualizados sobre suas rotinas e amigos na rede. As empresas de serviços *on-line* também são e devem ser cada vez mais, na visão dos autores, encorajadoras da segurança *on-line*, para manter seus clientes conectados. Sites como *Facebook* recentemente abriram comunidades e oferecem ferramentas para vigiar e relatar comportamentos considerados suspeitos na Internet. Por fim, enfatizam que existe um vão entre os jovens nativos e seus pais imigrantes e que os perigos e riscos *on-line* estão localizados, justamente, nesta distância. Na medida que não sabem o que acontece e como funciona a Internet, os pais teriam menos chances de garantir a segurança de seus filhos. “A proficiência tecnologia estaria ligada a maior habilidade para se manterem seguros na rede” (*Id.ibd*: 110).

Outro tópico que desperta polêmica trata dos *games*, entretenimento predileto dos jovens *on-line*, responsável por um mercado que movimenta milhões em todo o mundo. Aqui, seria preciso perceber as relações entre a exposição dos jovens aos conteúdos violentos, evitando qualquer correlação precipitada. Durante muitos anos, afirmam os autores, os estudiosos vêm se esforçando para comprovar a relação entre comportamentos agressivos e os conteúdos como filmes e programas violentos exibidos na televisão. De fato, dados podem comprovar esta associação embora seja necessário, sugerem, ultrapassar o lugar comum e não responsabilizar os *media* como se a violência não fosse um problema que atravessa todo o ambiente social em que os jovens se relacionam e, por conseguinte, a

televisão e os computadores (Palfrey e Gasser, 2008).

Nos dias de hoje, tornaram-se comuns os casos dos jovens atiradores que promoveram verdadeiros massacres em colégios e universidades ao redor do mundo, e muitas vezes a primeira tendência foi culpar os jogos violentos, elidindo outras questões mais graves que dizem respeito aos sentimentos psicológicos destes jovens. Os autores relembram algumas tragédias em que os jovens de fato *postaram* avisos e mensagens violentas, por vezes até mesmo imagens de suicídios ou assassinatos na rede, deixando rastros virtuais descobertos após suas mortes. Existiriam, confirmam, relações entre pensamentos agressivos, comportamento violento e uso das tecnologias digitais. Assim como os filmes, pesquisas comprovam que a internet pode estimular a agressividade. O caso mais preocupante seria o de alguns jogos *on-line*. Há jogos em que crianças encarnam o ator violento, protagonizando assassinatos em série. “As crianças não são apenas observadoras” nestes cenários, apontam os autores (*op. cit.*: 58).

O livro sugere que pais e professores se inteirem dos diferentes tipos de *games* existentes do mercado para distinguir seus conteúdos. Seria preciso também contextualizar os *games* para os jovens. Dados apontariam que os *games* são jogados principalmente entre amigos e parentes, o que pode gerar boas ocasiões para conversar com os jovens a respeito dos cenários violentos em que estão envolvidos na tela. Por fim, sugerem que é preciso considerar as características pessoais das crianças e a idade, que podem ser fatores que influenciam a relação entre exposição a conteúdos violentos e comportamentos agressivos. O ambiente em que a criança vive também é um elemento que pesa no grau de receptividade que as mensagens violentas irão encontrar nos nativos digitais usuários de jogos. Os melhores reguladores da violência na vida dos nativos digitais seriam, fora ou dentro das telas, os pais e educadores (Palfrey e Gasser, 2008).

“*Born Digital*” é decididamente endereçado aos pais e professores dos chamados nativos digitais, aqueles que podem, efetivamente, “resolver os conflitos” apontados no livro, que cumpre a função de um manual para orientar as experiências recentes que uma nova geração vive diariamente diante dos computadores e das mídias digitais. Ao escrevê-lo, os autores confirmam a existência destes sujeitos dotados de uma distinção geracional (os nativos digitais) prevendo um manancial de problemas específicos que, embora muito novos, devem ser discutidos e repensados com fins de regulamentar as relações entre jovens

e tecnologias, a construção da Internet e, como enfatizam os autores, do próprio futuro da sociedade.

2.9 A “Geração Y” navegando no mercado de trabalho

Os editores de seu livro publicado pela *Harvard Business Press* a apresentam como uma especialista na orientação de carreiras profissionais para as novas gerações no mercado de trabalho. Com os maneirismos do discurso motivacional dos recursos humanos e da administração de empresas, Tamara Erickson redige os resultados de sua pesquisa em formato de um manual de auto-ajuda: *Plugged in: The generation Y guide to thriving at work* tem como objetivo conduzir os representantes da “geração y” (aqui, como são identificados os jovens atuais pela autora) em sua chegada ao mercado de trabalho e na escolha de suas carreiras. Isto porque, como nos revela Erikson, é preciso equilibrar as tensões entre os arrojados integrantes desta nova geração que estão chegando às empresas com cerca de 20 anos ou até menos e os modelos de trabalho tradicionalmente hegemônicos nestes espaços, moldados pelos *boomers*. “Mesmo sendo um grupo numeroso (o mais numeroso atualmente), vocês ainda não são suficientes para ocupar todas as vagas dos *boomers* que estão para se aposentar” (Erikson, 2008: 15). Estes jovens, apesar de muito talentosos, também precisam de “dicas” para efetuar estratégias que lhes satisfaçam, em meio ao amplo leque de possibilidades que possuiriam, devido às vantagens de pertencer à sua geração: “Opções ilimitadas não são necessariamente fáceis de navegar.” (Erikson, 2008: 16).

A autora inaugura uma seara ainda pouco povoada de instâncias interventivas, em um misto de aconselhamento vocacional e pesquisa corporativa. Este seria um conflito singular e recente: de como os jovens repletos de talentos que devem revolucionar a sociedade e a economia precisam se adaptar para interagir com os representantes de outras gerações, como os *boomers*, muitas vezes seus chefes, com os quais compartilham seus escritórios. Vejamos como Erikson descreve os representantes da “geração y” dirigindo seu manual a estes leitores:

Suas conexões com as forças que irão remodelar os rumos do trabalho nas próximas décadas são inegáveis. Vocês fazem parte da primeira geração a estar plugada na tecnologia desde que nasceram, a estar em casa na rede mundial de computadores, a não temer os

avanços velozes das comunicações. Para vocês é natural ter relações virtuais, participar em comunidades *on-line* e explorar idéias em um contexto global. Embora o mercado de trabalho que você está entrando está começando a mudar - por conta das novas tecnologias e novas economias - você desempenha um importante papel nesta mudança (Erikson, 2008: 16).

A “geração y”, segundo a autora, é composta de indivíduos nascidos entre as duas décadas que vão de 1980 a 2000, porém determinar aonde termina esta geração ainda é incerto, uma vez que estas fronteiras demográficas ainda estão sendo discutidas. Como nos indica, esta geração já teria recebido outras classificações como “geração milênio”, por sua relações com a virada do século; “geração net”, indicando a importância e a influência da Internet em suas vidas e “*the echo boom*”, já que ainda são considerados reflexos do fenômeno dos *boomers* (neste livro classificados como pessoas nascidas entre 1946 até 1964). A autora critica estes termos como muito unidimensionais: “Vocês são isso tudo e muito mais, por isso escolhi chamá-los de geração y”, declara (*Id. ibd*: 23).

A pesquisa apresenta dados quantitativos retirados de diferentes fontes a respeito do tamanho desta geração, raça e padrões étnicos, nível de escolaridade e expectativa de vida. Erikson utiliza em seu aporte o conceito de geração como “um conjunto de valores compartilhados por indivíduos nascidos em uma mesma época” (Erikson, *op cit.* 10). Outros traços que definem e marcam esta geração seriam o fato de terem vivenciado grandes eventos globais como o terrorismo e até desastres ecológicos e de experimentarem um período de grande desenvolvimento tecnológico com o aparecimento de novas formas de comunicação. Erikson ainda aponta a participação em uma sociedade com mais mães trabalhadoras e maior igualdade de gênero em muitas partes do mundo.

À respeito da relação destes jovens e as tecnologias, novamente vemos confirmar-se aqui o tema da proficiência ou fluência tecnológica: “Vocês são a primeira geração de usuários inconscientemente competentes tecnologicamente. Adquiriram suas habilidades tão naturalmente como aprenderam sua língua nativa” (Erikson, *op.cit*: 31). Em uma comparação com as gerações anteriores, Erikson afirma que: “Outras gerações memorizavam informações. Vocês usam ferramentas de busca e, como resultado, podem focar mais em habilidades como procurar, verificar e aplicar as informações, mais do que aprendê-las” (Erikson, *op. cit*: 32).

Para esta geração a tecnologia é parte integrante de suas ações cotidianas, como checar um *e-mail*, percebido pela “geração y” como apenas um hábito útil e não cercado de ansiedade produtiva. Esta geração utiliza telefones celulares com uma enorme frequência (um dado apresentado é de que 92% dos estudantes universitários dos Estados Unidos possuíam telefone celular). Erikson elenca os hábitos e atitudes da “geração y” perante as tecnologias: a) recebem e escrevem mensagens de texto em telefones celulares para amigos e familiares como uma rotina normal, o que é uma grande transformação nos usos tradicionais do telefone; b) utilizam internet com grande frequência, c) fazem compras e baixam conteúdos e documentos *on-line*, d) utilizam sites de redes sociais e possuem *web sites* pessoais, e) estão presentes no que a autora denomina “metaverso”, ou seja, participam ativamente de universos virtuais como os jogos *mmorg* (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*) e *Second Life*¹¹, em que possuem avatares e interagem com outros jogadores que conhecem apenas nestes espaços. Erikson identifica, especialmente nestes jogos, estimulantes oportunidades de desenvolvimento de qualidades de liderança. Ela recorda um tempo em que os jogos eram solitários (como *Mario Bros*), mas ressalta as conseqüências destas plataformas terem se tornado hoje atividades comunitárias, na qual os jogadores interagem como em projetos coletivos (Erikson, 2008).

Por fim, acompanharemos aqui as constatações de Erikson a respeito de algumas qualidades desta geração relacionadas ao modo como reagem a alguns estímulos no mercado de trabalho. A Geração Y possui uma percepção ubíqua proveniente do uso que fazem das tecnologias. Assim, “carregam consigo a idéia de alcançar a todos, a todo tempo, com mínimo custo” (Erikson, 2008:39). Esta seria uma abordagem valorizada nas empresas hoje, diferente do comportamento dos outros colegas *boomers*. A autora reitera as vantagens adquiridas inconscientemente com o uso das tecnologias que foram projetadas em comportamentos hoje tornados importantes no mercado, tal como: velocidade, assincronia, espontaneidade, colaboração: “o papel que estes jovens exerceram como autoridades tecnológicas em casa (com os pais) e nas escolas (com os professores)

¹¹ Jogos *on-line*, que através de sua instalação permitem a seus jogadores interagirem em diferentes cenários de acordo com o *script* de cada jogo e com os objetivos dos desafios propostos: lutas, estratégias de guerra, ou, no caso de *Second Life*, realizar todas as atividades da vida real em uma espécie de sociedade digital. Em geral, os participantes podem construir suas identidades virtuais por meio de avatares que se relacionam nestes mundos virtuais com outros avatares, sem que necessariamente os participantes se conheçam fora do *game*.

aumentou seu senso de autoconfiança” (Erikson, 2008: 39). Neste caso, podemos perceber novamente a cisão entre gerações que reside na questão da proficiência tecnológica. Na balança entre pais e filhos, alunos e professores, a vantagem recai positivamente para os mais novos, como consequência de sua *expertise* com os aparelhos e mídias digitais.

Erikson enumera uma série de vantagens desta geração. Algumas não estão relacionadas com o uso das tecnologias, como fatores atribuídos às mudanças ocorridas na sociedade desde a década de 1960. Ela afirma que a maioria dos jovens de hoje possuiriam uma confortável e segura relação com seus familiares, o que lhes garante mais ousadia para arriscar diferentes escolhas profissionais e apostar em projetos de trabalho menos convencionais. Isto significa que podem recorrer ao auxílio desta rede de familiares por mais tempo, e contar com seu apoio. Eles são a geração mais bem educada (com maior nível de escolaridade da história), e acompanham o padrão de estudo continuado. Outros fatores estão decididamente relacionados à relação com as tecnologias:

Mesmo sem tentar, o que vocês trazem para a festa já é novo. Vocês são a primeira geração a terem crescido em um mundo plugado, conectado e global. O jeito que vocês fazem as coisas é diferente do jeito que os mais velhos estão acostumados. Vocês tem um entendimento intuitivo das coisas, que os outros só podem apreender através de um processo intelectual. Como resultado, vocês certamente podem trazer *inovação* ao mundo ao seu redor compartilhando suas idéias sobre como as coisas devem ser feitas (*Id. ibid*: 165).

Ao desenvolver este ponto, a autora faz uma comparação entre as diferenças entre alguém que aprende a esquiar quando criança e outro que aprende quando adulto. Embora um adulto passa esquiar muito bem tendo aprendido a fazê-lo após uma certa idade, nunca esquiará tão bem como alguém que o faz desde criança. Ocorreria o mesmo com as tecnologias (Erikson, 2008). Os jovens que cresceram numa sociedade conectada podem revolucionar o mundo pelos modos como usam as tecnologias, inventando novos usos, criando novas possibilidades. Um exemplo comentado no livro são as câmeras fotográficas digitais e as mensagens de celular. As câmeras digitais, a princípio, não alcançavam a qualidade das câmeras tradicionais, mas os jovens inventaram novas formas de utilizar e experimentar a fotografia como um entretenimento mais portátil. O mesmo com as mensagens de celular que não foram inventadas pelos engenheiros da *Nokia*, mas pelos jovens adolescentes em seu uso diário. Este é um padrão de comportamento que

exemplificaria, para Erikson, o modo como estes jovens expandem os limites e criam novas aplicações, ou “inovações”, que transformam o mercado. (Erikson, 2008).

A autora sublinha que, por causa do uso das tecnologias, os jovens vivem em um tempo assíncrono, em que realizam várias atividades simultaneamente de acordo com a disponibilidade, rapidez e conveniência de cada um. Assim, ela mostra que muitos de seus entrevistados que entraram para o mercado de trabalho há cerca de dois anos se mostram surpresos com a quantidade de tempo que as empresas e corporações gastam tentando tornar seu tempo síncrono (por exemplo, marcando reuniões presenciais, com toda a equipe). Os jovens da “geração y”, confirma Erikson, ao contrário, devem ensinar a agir de forma simultânea, reproduzindo o padrão de uso que imprimem às ferramentas tecnológicas realizando múltiplas atividades de forma descentrada e mais rápida. Do mesmo modo, ela dirá que os jovens não “agendam” seus programas sociais com amigos, eles se comunicam instantaneamente e decidem seus percursos através das mensagens e ligações celulares. Neste sentido a autora analisa que os jovens estão mais inclinados a coordenar do que planejar. Ela prevê que estes comportamentos deverão se tornar valiosos para muitas corporações e projetos no futuro, que demandarão mais qualidades de coordenação do que de planejamento (Erikson, 2008). Outra qualidade observada é o uso simultâneo das tecnologias escolhendo qual se adequa melhor para cada tarefa. Este é um comportamento específico dos jovens da “geração y”:

Você envia um documento para seu chefe com comentários por e-mail, enquanto espera uma resposta seus colegas enviam mensagens instantâneas com perguntas que exigem respostas rápidas, publica seu resumo mais recente das análises da companhia na *web page* compartilhada da empresa, atualiza seu *Facebook* com as fotos do final de semana e deixa uma mensagem de voz para seus pais agradecendo a hospitalidade (*Id. ibd:178*).

A “geração y” está acostumada a colaborar com colegas da faculdade ou de empresas na resolução de problemas, mostra a autora. Esta atitude ainda não seria bem apreciada pelas gerações mais velhas nos ambientes corporativos. A geração Y está realmente envolvida na poderosa rede social que possui, mas no futuro este tipo de trabalho colaborativo será muito apreciado, afirma. Esta seria uma geração que constrói redes sociais que ultrapassam os limites com que as gerações anteriores estavam acostumadas a se relacionar. Há pessoas com mais de 500 amigos em redes como *Facebook* (Erikson, *op.*

cit: 65). Especialistas afirmam que por causa disso, a “geração y” está permanentemente preocupada com sua reputação. Outro aspecto ressaltado no livro é a capacidade de se sentir confortável para trabalharem sozinhos em qualquer lugar, ou seja, uma vocação para trabalhar “plugado”, mas fora do escritório. Essa mobilidade também é cada vez mais requisitada. Por fim, Erikson comenta que os jovens, por entrarem no mercado já *experts* em tecnologia, não a encaram como um fator institucional e sim pessoal. Ou seja, possuem um senso de autonomia em relação às tecnologias que utilizam, e sabem como escolher as melhores opções de máquinas e dispositivos e quando devem confiar neles. Após comentar todas as vantagens da “geração y” no mercado de trabalho atual, a autora conclui que os “ventos estão a favor desta geração” (*op. cit:105*) que deve aproveitar estas habilidades e projetar uma carreira bem sucedida.

2.10 A “geração digital” sob suspeita

As novas mídias e as tecnologias da comunicação incontestavelmente vêm ocupando um papel central na vida de muitos jovens no mundo todo, como podem comprovar dados quantitativos a respeito do uso de tecnologias entre esta população. Osgerby (2004), em seus estudo sobre as relações entre a mídia e a juventude, argumenta que este fenômeno teria chamado a atenção do mercado, transformando este público em um importante filão da produção tecnológica, o que de fato estimulou o aparecimento da imagem de uma “geração digital” ou dos “*cyberkids*” como objeto de atração publicitária, hoje tão disseminada no imaginário midiático e popular. Entretanto, o autor indica que não apenas os jovens estariam no centro desses interesses, uma vez que nas últimas décadas do século XX a noção de juventude teria se estendido, extrapolando este grupo etário e transformando-se mais em um “estilo de vida”. Isto seria especificamente visível nos ramos do entretenimento e da cultura, afirma. Assim, ao mercado interessa também que as qualidades da juventude sejam apropriadas por outros públicos, na medida em que isto representa maior produtividade. O autor afirma que no discurso popular e na mídia as representações sobre a geração dos “*cyberkids*” estão repletas de conotações e significados que devem ser investigados acuradamente. Estas imagens relatam indivíduos que teriam crescido num mundo saturado de tecnologias, e desenvolveram surpreendentes habilidades.

Estas representações incorporariam a promessa de um futuro *high tech*, mas ao mesmo tempo seus perigos e riscos (Osgerby, 2004).

Em sua argumentação, Osgerby sugere que as pesquisas sociais (aquelas cuja abordagem se detém sobre os contextos dos usos das tecnologias) podem colocar em suspeita a ascensão dos mitos em torno da “geração digital” e dos “*cyberkids*”, na medida em que demonstram quadros mais complexos a respeito da presença dos novos dispositivos na vida cotidiana. Um destes exemplos são os dados trazidos pelo autor através dos relatórios que comprovam taxas alarmantes de desigualdade de acesso a computadores nos Estados Unidos. A “geração digital” não pode ser considerada um fenômeno que diz respeito a toda a população, nem mesmo naquele país. Assim, este autor sugere que estas imagens sejam compreendidas levando-se em consideração os contextos das mídias que as produziram, analisando as forças sociais que as estimularam, como o mercado e os interesses econômicos, assim como outros fatores que influenciam esta profusão de imaginários sobre juventude.

Ao longo deste capítulo, vimos como a presença das novas tecnologias e mídias digitais inspiraram uma série de abordagens e pesquisas, conformando um campo de estudos para a compreensão da constituição da cultura contemporânea. Alguns autores definem o atual estágio tecnológico de nossa sociedade pela transição dos processos analógicos aos digitais, em que a proliferação de aparatos como os computadores pessoais, a Internet e os dispositivos móveis de comunicação (telefones celulares) desempenham um papel central. No horizonte deste cenário, enfatizei o aparecimento de preocupações a respeito da junção entre juventude e novas tecnologias. A este respeito, as abordagens acadêmicas já mobilizam diferentes empreendimentos de pesquisa, cujo foco tende à observação dos usos das tecnologias no cotidiano experimentado por esta população (Livingstone, 2002). Em seguida, argumentei que os desenvolvimentos tecnológicos nesta virada de século são acompanhados da emergência de imaginários e representações que envolvem as tecnologias e o futuro (utópico ou destópico) da sociedade (Felinto, 2005). Esta produção de imaginários ou “mitologias” pode ser entendida como a tentativa de garantir significado aos processos de desenvolvimento tecnológico e as mudanças acarretadas por estes eventos. Tais representações podem ser interpretadas como híbridos que muitas vezes perfazem caminhos entre a ficção científica, informática, romances,

jornalismo fatural, e também saberes ditos “especializados” como a psicologia, a economia, a comunicação e suas propostas interdisciplinares.

No contexto destas representações, detive-me, especificamente, sobre a emergência dos discursos ocupados em identificar o perfil de uma chamada “geração digital”. Podemos verificar que, segundo tais autores, a geração digital (ainda que sob outras classificações e rótulos, como “geração y”, “nativos digitais”, “*cyberkids*”, “geração net” e outros) denomina indivíduos nascidos a partir da década de 1980 e que teriam experimentado uma relação inédita na história de proximidade com as tecnologias e novas mídias. Eles teriam sido os primeiros a crescer utilizando a Internet. Os autores aqui apresentados concordam que esta relação de proximidade os teria tornado “*experts*” nas técnicas informáticas. Os jovens desta geração exerceriam um domínio singular sob os computadores que teria produzido uma cisão geracional. O elemento comum que separa pais e filhos, ou alunos e professores ou mesmo colegas mais novos e mais velhos no ambiente de trabalho seria a habilidade no uso de aparatos digitais.

O perfil da geração digital foi observado, aqui, através de diferentes perspectivas, que encontram muitos pontos em comum a partir do campo de interesses dos autores. Anderson (2004) trata a respeito das mudanças no mercado a partir das tecnologias, evidenciadas pelos jovens que incorporam novos padrões de consumo e práticas interativas com as mídias digitais, tais como os novos modelos de fruição e aquisição de música e a comunicação através do compartilhamento de arquivos. Tapscott (1998) propõe a examinar todos os traços deste novo perfil de juventude, destacando os aspectos positivos da interação com as mídias digitais, em particular o aprimoramento de suas capacidades de aprendizado utilizando ferramentas como a Internet. Este autor entende que a presença dos computadores traz definitivamente benefícios e chances de desenvolver os padrões de aprendizado das novas gerações, que se posicionam em um lugar de vantagem em relação às gerações anteriores de *boomers* e *busters*.

Mark Prensky (2001) redigiu um artigo que se tornou popular tanto na mídia quanto na produção acadêmica sobre as relações contemporâneas entre a nova geração e as novas tecnologias. Ao criar a classificação “nativos digitais” e “imigrantes digitais” para denominar a cisão geracional entre indivíduos que participam em lugares cronologicamente diferenciados da mesma cultura tecnológica, Prensky forneceu uma explicação para os

impasses enfrentados no âmbito da educação, em que a distância entre os métodos tradicionais de ensino e o comportamento dos jovens atuais incita uma revisão dos projetos pedagógicos.

Palfrey e Gasser (2008) se alinham a uma perspectiva semelhante, desta vez abordando estes “nativos digitais” como um novo grupo populacional que é alvo de preocupações, a requerer a produção de toda uma nova agenda de cuidados. Nesta abordagem, a identificação de riscos e perigos presentes no mundo virtual e nas práticas e sociabilidades tecnológicas incitariam um posicionamento de agentes responsáveis pela condução da “navegação das crianças”. O livro objetiva apresentar este novo universo, identificar suas vantagens e seus riscos, para em seguida sugerir propostas objetivas de regulação e cuidados para orientar as relações de jovens com as tecnologias.

Erikson (2008) também produz outro trabalho na linha “manual”, desta vez suprimindo preocupações bastante específicas que concernem à adaptação dos jovens da geração digital ao mercado de trabalho. Aqui, as representações a respeito desta geração também são majoritariamente positivas e otimistas, relegando à nova geração uma série de vantagens e habilidades consequentes de sua relação íntima com as tecnologias. Para a autora, estas habilidades devem ser aproveitadas no mercado de trabalho, instância que, por sua vez, está em pleno curso de transformações estruturais, cujos novos encaminhamentos apenas beneficiarão a geração que cresceu plugada.

Nestes trabalhos a representação da “geração digital” funciona como uma categoria operativa na produção de diferentes estilos de narrativas e pesquisas com propósitos e interesses distintos. Estes autores, ao contrário das ressalvas indicadas por Livingstone (2002) e Osgerby (2004), encampam a existência deste grupo geracional e tentam revelar ao leitor seu perfil, suas evidências e as consequências de suas habilidades e comportamentos. Os textos comentados alimentam a demanda por respostas sobre as consequências das tecnologias na vida cotidiana, seja sob a forma de uma nova teoria econômica, um manual para pais e professores ou um livro que promete potencializar o desempenho no mercado de trabalho. Trata-se de discursos ancorados em saberes especializados, que visam explicar ou diagnosticar realidades e fatos de acordo com visões de mundo e ideologias particulares que, por hora, não serão aqui analisados. É suficiente determo-nos sobre este manancial discursivo como uma evidência da força desta

representação articulada a uma série de interesses de pesquisa. É o caso, aqui, também, de colocar em perspectiva estes discursos, considerando-os como constitutivos de “regimes de saber” que pretendem, como nos sugere Rose (1998), produzir conhecimento sobre a experiência dos indivíduos. As representações da geração digital se prestam a conferir sentido a algumas relações recentes entre jovens, crianças e tecnologias, de modo a classificar estas relações e promover sua inteligibilidade. Tais discursos aproximam-se, em maior ou menor escala, da proposta dos “saberes *psi*” (que contemplam as ramificações da psicologia) aqueles que, como aponta este autor, dão conta de explicar os sujeitos, e ao mesmo tempo guiá-los.

Em *Inventing ourselves: psychology, power and personhood*, Nikolas Rose (1998) propõe realizar uma genealogia analítica da complexa formação da noção de noção de “eu” na sociedade ocidental e seus “autores”. Este é um estudo comprometido com uma abordagem foucaultiana para investigar os processos históricos através dos quais a noção de sujeito se constituiu e avançou na sociedade ocidental, e também como se configura esta dinâmica através de diferentes mecanismos na contemporaneidade. Em seu livro, o sociólogo prescrutará as instituições e agências formuladoras deste conceito, particularmente definido pelas ciências psicológicas e seus desdobramentos, em sua pretensão de narrar o indivíduo, suas emoções, sentimentos e patologias. Uma das importantes contribuições do projeto intelectual de Rose (e com o qual pretendo estabelecer algumas ressonâncias) é a investigação da produção discursiva acerca dos sujeitos na contemporaneidade e suas relações com as formas de governo liberal. Relação que, para o autor, aponta como um eixo de produção subjetiva verificada mesmo nas páginas dos jornais ingleses da Inglaterra na década de 1980, em anúncios de auto-ajuda que chamavam atenção pela forma pragmática com que se propõem a resolver os problemas existenciais dos indivíduos “ao preço de uma ligação telefônica” (Rose, 1998: 150). Esta perspectiva pretende levar em consideração as ideologias e os interesses que configuram os campos de produção dos discursos e representações do sujeito na sociedade liberal da virada do século. Ele propõe identificar as instâncias de poder que efetuam o “governo dos outros”. Tal abordagem:

Chama a atenção para o papel do conhecimento na condução da conduta, na qual qualquer tentativa de agir sobre a o comportamento deve incorporar alguma forma de

entendimento, classificação, cálculo ou ainda estar mais ou menos articulado a algum sistema de pensamento ou julgamento (*Id. ibd*:12).

Esta dissertação acompanha a proposta sugerida por Freire Filho (2006) que analisa os discursos e as narrativas sobre a subjetividade juvenil, especificamente em suas expressões midiáticas brasileiras relacionando-as aos processos de normatização vigentes em contexto neoliberal. Creio que, ao nos depararmos com as representações da “geração digital”, somos levados a nos indagar sobre a intersectorialidade dos discursos aí envolvidos: mercado, mídia, educação, psicologia, entre outros, todos a alimentar uma imagem poderosa a respeito de um grupo populacional e suas características. Também somos levados a refletir sobre o contexto, os interesses e as políticas a que se prestariam estas representações de juventude. Em outras palavras, seguindo as pistas de Rose (1998), estes regimes de saberes atuam “inventando” narrativamente esta geração, com propósitos específicos e que são acompanhados de técnicas de regulação compatíveis com os tempos de governo neoliberal. Além de identificar os comportamentos destes “novos sujeitos”, tais discursos invariavelmente fornecem orientações para a conduta dos jovens. Algumas das obras aqui apresentadas serviram para informar, por exemplo, os textos jornalísticos que abordam a mesma temática (jovens e tecnologias) na mídia. De fato, como veremos a seguir, a mídia brasileira vem reservando um significativo espaço para falar sobre jovens e tecnologias, fazendo uso das mesmas classificações e rótulos (ou ainda criando outros), em linhas de pensamento bastante similares (e ainda mais espetaculares) das que acompanhamos até aqui.

Capítulo III: As Representações da Geração Digital na Imprensa Brasileira

3.1 Os textos analisados

Neste capítulo analisarei os textos publicados em jornais e revistas brasileiras que noticiam os hábitos, estilos e comportamentos de jovens e crianças identificados como “geração digital”, ou “geração *zapping*”, “geração conectada”, “geração Internet”, “babynautas”, “*cyberkids*”, “*wwwbabies*”, “*babyonline*”, entre outras classificações. Estes termos denominam jovens nascidos a partir da década de 1980 em diante e cuja principal característica é o uso intensivo das novas tecnologias da comunicação e das mídias digitais (computadores, Internet, *games* e telefones celulares). O conjunto de textos selecionados é composto por vinte e seis reportagens publicadas em alguns dos principais veículos impressos do país, editados e com maior circulação no Rio de Janeiro e em São Paulo, sendo: sete textos publicados pelo jornal *Folha de São Paulo*, sete textos publicados pelo Jornal *O Globo* (incluindo sua *Revista* dominical, os cadernos de informática *InfoEtc* e *Digital* e um encarte especial *Amanhã*), seis reportagens publicadas pela revista *Época*, duas reportagens publicadas pela revista *Istoé*, uma reportagem publicada pelo jornal *Estado de São Paulo*, uma reportagem publicada pela revista *Veja* (Especial Jovens), uma reportagem publicada pela revista *Crescer* e uma reportagem publicada pela revista *Exame*.

A seleção dos textos não resultou de uma pesquisa quantitativa seguindo o aparecimento do tema “juventude e novas tecnologias” nestes veículos. Não pretendi, portanto, esgotar o material de análise. Antes, os critérios de seleção destes textos estão relacionados, primeiro: a um período específico (2001 a 2008), visando cobrir boa parte da primeira década de 2000, na qual, em regra, o tema da geração digital ganhou maior repercussão também nas pesquisas acadêmicas e, em segundo lugar, a seleção de matérias obedece a uma eleição temática, ou seja, foram escolhidas segundo a pertinência dos conteúdos para as discussões empreendidas nesta pesquisa. Busquei os textos que de fato se referissem à relação entre jovens e novas tecnologias digitais e que fizessem menção às características particulares notadas entre este grupo (novas práticas comunicativas, hábitos de consumo e entretenimento, sociabilidades, lazer, novos padrões de aprendizado, a redefinição das relações entre pais e filhos e educadores e alunos no contexto tecnológico). Algumas matérias propõem realizar um inventário desta geração, buscando revelar ao leitor

todos os aspectos deste grupo, objetivando definir um perfil, como um “dossiê”, desvendando quem são e o que pensam os jovens do novo século: “Como pensam e vivem as crianças que nasceram na era da Internet”, diz a chamada da revista *Época* de setembro de 2007. Estas matérias mais extensas abordam os jovens sob diferentes ângulos: visões políticas, relações com a família, expectativas em relação ao futuro, sexualidade e relações afetivas. São, em geral, textos publicados nas capas das revistas ou como edições e encartes temáticos especiais, trazendo maior quantidade de informação. Recordo que estes perfis geracionais não figuram solitários nas bancas de revistas, eles estão dispostos lado a lado ou são sucedidos por outras edições em que a mídia comunica “a nova mulher contemporânea”, os novos contornos da “terceira idade” ou até mesmo “o novo homem”.

Outras matérias são mais endereçadas aos pais e educadores, reportando questões que parecem inquietar este grupo, responsável pela condução de jovens e crianças, relatando novos hábitos e atitudes em relação à tecnologia, que despertam receio e conflito nas escolas e lares. Em geral, estas são as reportagens mais comprometidas com uma perspectiva de “pânico moral”, ou que tentam identificar os prejuízos do uso demasiado da Internet, *games* e do tempo gasto com a interação tecnológica. Alguns jornalistas investigam espaços escolares para acompanhar como ocorre a utilização das tecnologias nestes ambientes. Estas matérias tendem a apresentar estes fatos com base em uma comparação de prós e contras nem sempre conclusiva e por vezes ambígua no que se refere às reais conseqüências das tecnologias na vida destes grupos. Veremos, nestes textos, a intenção de não apenas relatar as novas práticas e comportamentos como também produzir, nos limites de cada abordagem, um diagnóstico ou receituário, em geral com o auxílio de especialistas atuantes nos chamados “saberes *psi*” ou no campo da educação. É freqüente publicarem colunas ou *boxes* com guias sintéticos para lidar com questões que envolvam a tecnologia e os jovens, como uma síntese de recomendações ao final das reportagens.

Também selecionei textos que tomam nota de novos comportamentos (envio de mensagens de telefone celular, a escrita em *blogs*, o aumento do consumo de tecnologias por parte da população mais jovem, a febre das redes sociais como o *orkut*, *fotolog* e *myspace*, as *lan houses* como pontos de encontro jovem, o *bullying* virtual, a linguagem utilizada nas salas de bate papo *on line*). Tais textos efetuam uma descrição destas questões, ou apenas reproduzem dados originados em pesquisas quantitativas com números

comprovando os fenômenos apresentados como mais uma “novidade” ou “tendência” que estaria “fazendo a cabeça” dos jovens no país.

Alguns dos textos enfocam especificamente crianças (caso da edição da revista *Crescer* na reportagem “Cyberinfância”, por exemplo), enquanto outros priorizam abordar jovens com idades indo desde a adolescência até os vinte anos ou mais. Apesar desta diferença quanto às faixas etárias, acredito que todos os textos escolhidos estão sinalizando a vigência de um mesmo fenômeno, este que nos interessa compreender aqui, ou seja: os sentidos da representação de uma suposta “geração digital”, assim como narrados e produzidos pelos *media* brasileiros. Assim, acolhi tanto as matérias que abordam apenas o mundo das crianças em suas relações com as tecnologias quanto as que tratam dos jovens. Observo que muitas matérias também contemplam os dois grupos simultaneamente, não fazendo tanta distinção entre crianças e jovens, posto que utilizam a noção mais abrangente de “geração” como uma população que compartilha valores, compreendendo os indivíduos nascidos a partir de 1980 (este, sim, um critério sempre definido pelos jornalistas e autores das reportagens).

Algumas matérias, especificamente as que pretendem publicar os “retratos” de geração, como a edição especial “Jovens” da revista *Veja* de 2001, trazem a discussão sobre a extensão da noção de juventude como um fenômeno social contemporâneo e problematizam o fato de que a juventude tornou-se, nas últimas décadas, uma identidade e um estilo de comportamento, que se prolonga como etapa de vida por mais tempo, assim como as crianças estariam se tornando adolescentes cada vez mais cedo. O próprio uso das novas tecnologias sugere, em alguns casos, que as crianças tenderiam a adotar hábitos e comportamentos de jovens ou “pequenos adultos”, o que desperta ora um olhar negativo de especialistas que temem as transformações que irrompem esta fase da vida nos dias atuais, ora a constatação de que as crianças estão mais inteligentes, precoces e “espertas”, em uma mudança que tende a favorecê-las e segue as transformações sociais do mundo atual.

A infância e a adolescência da era digital seriam muito diferentes de outros contextos geracionais, segundo comunicam estes textos. Em diversas reportagens nota-se a propagação da idéia de que a geração atual, por ter utilizado as tecnologias desde cedo, é percebida como mais precoce do que as outras, o que gera uma diferença muito significativa, que define o perfil da geração digital. Um dos exemplos é a inversão das

hierarquias no ambiente da casa, em que os jovens, vistos como pequenos especialistas em informática, é que orientam e guiam os pais nas tarefas que exigem o computador (ver “Quem sabe, sabe: geração que nasceu com a Internet mostra que tecnologia não tem mistério”, *Digital*, Jornal *O Globo*, junho de 2006). No terceiro capítulo desta dissertação, aonde discuto o papel da mídia na construção de identidades juvenis ao longo do século XX, desenvolverei a questão do uso das categorias de juventude e geração e suas conseqüências nas pesquisas endereçadas a este grupo.

3.2 Notícias de um mundo novo “dominado” pelos jovens

São muitas as práticas comunicacionais introduzidas pelas novas tecnologias nos últimos anos, e elas parecem ter encontrado nos jovens seu público preferencial. Os telefones celulares, por exemplo, que teriam inicialmente uma função ligada ao universo do trabalho e dos negócios, sendo um objeto indispensável na vida de empresários, se popularizou de forma maciça entre os *teenagers*, que recriaram seus usos como um meio de produção de novas sociabilidades e diversão. Os aparelhos se tornaram, reproduzindo a expressão que encontro tanto nas reportagens quanto nas análises acadêmicas sobre o assunto, uma verdadeira “extensão da vida social dos jovens”, assim como a Internet.

Estimulados por esta adesão em massa do público juvenil, empresas de telefonia produziram serviços como as salas de bate papo pelo telefone, em que os jovens podem até mesmo paquerar. É o caso de serviços como “Flechada” da Oi, “Combinação Astral” da TIM e o “Serviço Cupido” da operadora Telesp. O assunto é tema da reportagem “Paquera de bolso”, que registra o número de dois milhões de jovens brasileiros que “estariam teclando pelo celular para namorar, fazer amigos e burlar o controle dos pais” (Revista *Época*, março de 2003 p.42). A reportagem acompanha as aventuras de um grupo de amigas adolescentes que personificam as usuárias destes serviços. Elas atravessam as barreiras do mundo virtual das salas de bate-papo pelo telefone para marcar encontros e conhecer rapazes que podem vir ou não a se tornarem namorados ou “ficantes”. O passatempo, no entanto, nem sempre é aprovado pelos pais que se espantam com a possibilidade das filhas saírem com desconhecidos e porque precisam arcar com as contas de telefone ao final do mês.

A juventude que aprendeu a usar a Internet antes de ganhar o primeiro telefone celular adora escrever pelo telefone. A paulista Kellen de Miranda não usa seu celular para fazer ligações. Apenas recebe e envia mensagens de texto. Aos 16 anos, com habilidade para escrever nos teclados apertados dos aparelhos, ela usa o apelido Linda para conversar com rapazes mais velhos. – ‘Adoro quando pedem para eu descrever o meu corpo e ficam imaginando como sou’ confessa a garota, que em cinco dias torrou R\$ 60,00 em um aparelho pré pago (*Id. ibd.* p.67).

Adiante, a reportagem mostra que algumas meninas usam os serviços de *chat* escondidas dos pais. Elas teclam em geral nos quartos, à noite, longe da suspeita da família. A jornalista aponta que os celulares representariam aí uma oportunidade de fuga ao controle parental. Mas a diversão é maior que as possíveis conseqüências e existiriam casos identificados como “compulsivos”, um risco apontado brevemente ao final da matéria, que recorre às imagens do consumo de tecnologias como a um lazer sedutor, mas que pode atingir níveis prejudiciais na vida de seus adeptos:

Danielle Elias passou um mês no litoral paulista. Sem créditos no pré-pago para enviar mensagens, só as recebia. ‘Fiquei desesperada. Ligava toda noite para as pessoas pelo telefone fixo’, lembra. Gastou R\$ 312. ‘Minha irmã pagou a conta, achando que eu falava com meu namorado’, diz. Um rapaz de 24 anos que trabalhava na fábrica da Ford em Camaçari era o teclador mais ativo da Bahia. Fundou grupos e organizava encontros. Foi demitido há dois meses. ‘Disseram que eu passava o dia todo teclando. Perdi a noção do limite’, diz. Agora está fora do ar. (*Id. ibd.* p.67).

O telefone celular inaugurou um novo padrão de relacionamentos entre os indivíduos que agora permanecem o dia todo conectados, sempre acessíveis, mesmo em movimento. O sucesso dos aparelhos no Brasil, onde se estimou que em 2006 havia 99,9 milhões de celulares registrados (segundo o relatório de Informação e Economia da Conferência das Nações Unidas para Comércio e Desenvolvimento), teria diversos motivos, entre eles o fato de que os aparelhos celulares são mais baratos e fáceis de obter do que as linhas fixas. Outra razão, como aponta a matéria, é a popularização extrema do objeto entre jovens, o que, no mais, acompanha a trajetória de consumo internacional. O fascínio exercido por estes aparelhos motivou a reportagem “A nova geração conectada” publicada na seção Tecnologia da Revista *Época*, em julho de 2005.

Era para ser só um telefone móvel. Mas o aparelho que despontou no mercado de massas nas décadas de 80 e 90 para atender à demanda dos homens de negócios acabou se tornando a maior coqueluche digital da qual a humanidade já teve notícia. O celular começa a

transformar a vida das pessoas – e os negócios das grandes empresas – numa revolução tão profunda quanto a provocada pela chegada do automóvel, no início do século XX (Revista *Época*, julho de 2005 p.36).

A reportagem descreve o contexto de aparecimento dos celulares como objeto cotidiano, que teria transformado o modo como as pessoas se “divertem, trabalham e fazem amigos” e cita pesquisas realizadas internacionalmente que apuram usos associados ao lazer e a estas novas sociabilidades produzidas com os dispositivos. Nestes dados, os achados da antropóloga Mizuko Ito são mencionados a respeito da recepção jovem dos aparelhos de celular. O texto passa então a abordar o tema como uma questão que diz respeito especialmente aos jovens, retratando os aparelhos como um item predominantemente integrado à cultura juvenil. Segue descrevendo esta percepção:

É muito comum ver num encontro de jovens que vários deles estão falando ao telefone ou digitando mensagens de texto. Aos olhos de quem não tem celular ou não usa muito o aparelho, a sensação é de que essa tecnologia o está afastando do convívio social face a face. Mas é exatamente o contrário. Os jovens usam o celular para fazer com que amigos que não puderam comparecer fisicamente ao encontro compartilhem dos assuntos que estão sendo discutidos, criando uma espécie de presença virtual por meio de mensagens de texto e envio de fotos tiradas pelo celular (*Id. ibd.* p.37).

O texto continua mencionando os usos coletivos do telefone celular pelo mundo, citando as idéias de Howard Rheingold e seu livro *Multidões inteligentes*. São comentados o caso das *flash mobs* e outros coletivos que se reúnem através da comunicação mediada pelos telefones com fins específicos: causas ideológicas, protestos ou outras manifestações, como performances, que evidenciam o alcance comunal deste aparelho. Novas tendências lançadas pelo mercado são apresentadas nas páginas seguintes, como a convergência de câmeras fotográficas digitais, tocadores de arquivos mp3, modelos com *design* arrojado e aplicativos de leitores de livros digitalizados. Atenção especial é dada à notícia do aparelho com rastreador GPS (*Global Positioning System*) e um serviço lançado nos Estados Unidos chamado *Teen Arrive Alive*, utilizado por pais que querem localizar os filhos e descrito como “dedo duro” pelas autoras do texto. A reportagem sublinha que entre as transformações trazidas pelos celulares, uma em especial tem alterado as relações entre jovens e seus familiares: “A interação entre jovens não passa mais pelo telefone fixo e, conseqüentemente, foge do controle da família. O adolescente usa o celular para criar um

mundo social próprio, o que *acelera seu amadurecimento*” (*Id. ibd.* p.38. *grifos meus*). Ao final do texto, após descrever os mais sofisticados modelos e serviços oferecidos no mercado, como os celulares sincronizados à Internet, a repórter comenta que tais modelos ultramodernos não passariam, apesar de suas impressionantes funções, de uma “brincadeira para crianças da era digital” (*Id. ibd.* p.38).

Breves notícias reproduzem dados de pesquisas internacionais sobre o uso da Internet, dão a dimensão do cenário tecnológico em expansão no país e, novamente, associam estes dados aos jovens. O leitor fica sabendo pela coluna que “A Internet é a mídia mais importante na vida dos jovens brasileiros” (revista *Época*, julho de 2003 p.29).

Adiante:

O tempo de conexão dos jovens brasileiros supera praticamente o de todos os países europeus e coloca o Brasil como um dos líderes mundiais em tempo de navegação. No caso da faixa entre 12 e 17 anos, que ficou 13 horas e 20 minutos conectada no mês de junho, o tempo de navegação supera o dos franceses (11 horas e 12 minutos), dos ingleses (11 horas e 18 minutos) e dos espanhóis (11 horas e 17 minutos) (*Id. ibd.* p.29).

E o que os jovens fazem ao passar tantas horas na rede? Eles utilizam os comunicadores instantâneos, entre eles o popular *Messenger*, ou *MSN*. A reportagem da Revista *Istoé* batiza com o nome deste serviço a multidão de jovens usuários conectados ao programa. “Geração *MSN*: Jovens e crianças driblam a timidez em longas conversas no *Messenger*, em que chegam a reunir dezenas de amigos virtuais” (Revista *Istoé*, novembro de 2005. p.74). Aqui, a reportagem sugere que por trás da sede de comunicação virtual, é possível encontrar jovens retraídos e tímidos que estariam utilizando as novas ferramentas para arregimentar um exército de amigos em rede. Isto parece explicar o fenômeno da adesão em massa dos adolescentes a estes espaços de comunicação.

Pode parecer precoce, mas hoje aulas básicas de informática começam no chamado Jardim 1, frequentado por crianças de quatro a cinco anos. Coisas da era da Internet. Na escola os computadores podem até ter fins pedagógicos, mas em casa e nas milhares de *lan- houses* do País são uma extensão da vida social das crianças e adolescentes, para não dizer, em alguns casos, o único caminho para arrumar amigos, diante de uma implacável timidez. Entre *games*, *blogs* e *orkuts*, o favorito da molecada são os serviços de mensagem instantânea, também conhecido pela sua abreviação *MSN*. É através do *MSN* que adolescentes retraídos se transformam em figuras populares, resguardados por *nicknames* (apelidos) curiosos, e ostentam uma lista invejável de amigos (Revista *Istoé*, novembro de 2005 p.74).

Outra razão para a popularidade do programa seria a relativa facilidade de usá-lo, principalmente “para aqueles que já nasceram no berço da informática e manuseiam o *mouse* tão bem quanto um controle de tevê” (*Id. ibd.* p.74). O texto traz depoimentos de dois jovens que se dizem introvertidos em sala de aula, mas alcançam mais de 100 amigos *on-line*. As falas são seguidas da opinião de um terapeuta infantil que reconhece que o *MSN* é positivo ao estimular a comunicação de crianças tímidas, ele aconselha, entretanto, que os pais devem limitar as horas que os filhos passam na frente do computador.

Ao atravessarem longas horas em programas instantâneos com centenas de amigos, ou nas salas de bate papo virtual, os jovens adotam freqüentemente uma linguagem de abreviações e sinais, que a primeira vista parece um código cifrado. Pais e professores de português levantam a polêmica diante do uso desta linguagem fora dos monitores e da influência dessa forma de comunicação no rendimento escolar e no uso das normas cultas da escrita. A reportagem “Português.com” acompanha mais uma polêmica recente da relação entre jovens e computadores: “Na ânsia de se comunicarem num curto espaço de tempo, eles abreviam palavras ao limite do irreconhecível, traduzem sentimentos por ícones e renunciam às mais elementares regras da gramática. O resultado dessa anarquia comunicativa divide opiniões”. (Revista *Época*, setembro de 2004. p.83).

A reportagem confirma que o medo de uma “catástrofe” lingüística causada pela Internet já teria sido rechaçada por alguns estudiosos, como David Crystal, autor do livro “*A linguagem e a Internet*”. Ele afirma que apesar dos receios iniciais diante do computador, o que se observou foi que a comunicação na rede estimulou os jovens a escreverem *blogs*, por exemplo, o que, conseqüentemente, os despertaria para o uso da língua e para a literatura. O medo de pais e professores de algumas cidades brasileiras, no entanto, se justificaria a partir dos casos de “dislexia verbal” que estariam acometendo o consultório de um psiquiatra em São Paulo, que acusa a Internet e sua linguagem codificada de estarem causando os problemas de expressividade dos jovens. A opinião radical, entretanto, não é encampada pela orientadora educacional de outra escola, que acredita que o uso da Internet não é necessariamente negativo para os jovens. Em sua perspectiva, *blogs* e salas de bate-papo, ao contrário, seriam apenas chamarizes para incentivar a escrita dos

adolescentes, que podem ter melhor aproveitamento destas experiências se acompanhados por professores.

A reportagem conta sobre a prática da linguagem abreviada como hábito lingüístico dos jovens conectados, contrapõe duas opiniões sobre o fenômeno e não chega a se definir por nenhuma das duas orientações. Este modelo de narrativa sobre jovens e tecnologias parece se repetir em quase todas as matérias analisadas. Primeiro, há a detecção de uma questão específica que surpreende pelo ineditismo ou por seus protagonistas, os desafiadores “jovens da geração Internet”, seguido de opiniões de especialistas que tendem a recomendar limites e assegurar a necessidade de tutela na incursão dos jovens nos fascinantes e misteriosos espaços tecnológicos, sem chegar a negá-los de todo. As matérias, por fim, também não se mostram ou pretendem conclusivas, dando a entender que estes assuntos promovem um debate novo e inexplorado, que ainda está por ser desenvolvido.

Encontro mais reportagens sobre a geração digital nas páginas de economia, em textos que falam do aparecimento de um novo padrão de consumo desempenhado pelos jovens. A reportagem do jornal *Estado de São Paulo* de março de 2008 informa que o “Comportamento da geração digital desafia as empresas”. O texto utiliza dados de uma pesquisa realizada por uma consultoria de *marketing* que buscou avaliar o padrão de consumidores jovens *on-line*, que utilizam a Internet para tudo, mas que seguem uma tendência de indicações de amigos para escolher seus produtos e serviços na *web*. “Os jovens vivem em rede. A facilidade que eles tem de utilizar a tecnologia modifica seus hábitos de consumo” sentenciam os autores, ancorados em depoimentos dos consultores. Um gerente de pesquisas etnográficas da Intel dá sua opinião sobre o modo como as empresas devem considerar a diversidade dos jovens enquanto consumidores no complexo ambiente tecnológico, adaptando e oferecendo produtos adequados à demanda: “O *gamer* (que gosta de jogos) está interessado em máquinas mais rápidas, com o melhor processador que houver. Uma criança, hoje, está mais próxima de um especialista e não deve ser tratada como iniciante” (*Estado de São Paulo*, março de 2008 p.31).

A diretora da pesquisa de consultoria que serve de fonte da matéria vaticina, por fim, aquela que talvez seja a mais consagrada imagem dos jovens da geração digital na mídia, evidenciando bem as preocupações do mercado com o novo perfil de consumidores e o desafio que representam aos profissionais que precisam capturar sua atenção: “A nova

geração é *multitarefa*. Os jovens consomem vários tipos de mídia ao mesmo tempo, o que é um desafio para as agências. O consumidor mais novo é supercrítico e, se a marca faz *marketing* viral errado, ele a detona”. (*Id. ibd.* p:31).

Dois anos antes, a revista *Exame*, uma das mais tradicionais publicações a respeito de negócios do país, já havia dedicado uma reportagem de capa ao tema da geração digital com o título “O poder da geração digital”. O propósito era revelar aos leitores (supostamente ligados ao universo corporativo em diversos ramos) quem são os novos consumidores que estabelecem novas práticas e hábitos e que devem ser estudados pelas pesquisas de mercado, para que as empresas não corram o risco de “ficar para trás”:

Sociedades ou empresas que esperam que um passado glorioso as proteja das forças das mudanças movidas pelo avanço tecnológico vão fracassar e cair. Uma nova geração de consumidores de mídia surgiu demandando que o conteúdo seja entregue quando eles quiserem, como quiserem e exatamente onde quiserem (Revista *Exame*, 30 de agosto de 2006 p.26).

O tema da descontinuidade entre gerações, tão comum nos textos sobre a geração digital, ganha ainda outra conotação: do lado da geração anterior, estão também as empresas que, capitaneadas por modelos antigos de administração e *marketing*, podem não estar acompanhando o rumo e a velocidade das transformações do mercado. O perigo de não se atualizar é o mesmo que assola as próprias tecnologias, a obsolescência. Novos padrões de consumo “interativo” engendrados entre os jovens demandam novas estratégias para capturá-los e seguir o ritmo do mercado, na espiral das novas mídias e serviços: “Os consumidores jovens vivem, trabalham, se divertem e se relacionam *on-line*. O que as empresas estão fazendo para conquistá-los?” (*Id. ibd.*p.24). A reportagem acompanha o cotidiano de um grupo de quatro adolescentes paulistas de classe média para retratar seus hábitos e tecer comentários, utilizando como fonte diversas pesquisas realizadas com jovens e depoimento de consultores e especialistas no âmbito da mídia.

Posemos observar, aqui, a fórmula dos textos sobre a geração digital. Os autores iniciam descrevendo as ações cotidianas dos jovens em série, gerando a sensação do cotidiano urgente das tecnologias, que reproduziria o ritmo de vida destes jovens. A intenção da revista é publicizar a intensidade do uso da Internet, mostrando o laço afetivo que esta geração teria criado com esta mídia e, ao mesmo, tempo reportar que estes usos

são desafios para as empresas que requerem criatividade para estabelecer sintonia com a mente dispersa e conectada dos jovens. A primeira parte do texto, com a habitual apresentação do cotidiano dos jovens, sugere que eles habitam um mundo virtual particular, só deles, construído a partir dos espaços digitais, e que prescindem da cidade e do mundo lá fora:

Dia de calor e trânsito em São Paulo. A cidade tenta se reorganizar após uma greve de metrô na véspera. Mas isso é lá fora. E o que se passa lá fora pouco interessa a Julia Rocha, uma paulistana de 16 anos de idade, desde que ela botou os pés em casa e grudou os olhos no computador, como sempre faz ao chegar do colégio. Em sua página pessoal no *site* de relacionamentos *Orkut*, as amigas deixaram recados e mais recados... Mais um segundo e estão todas conectadas pelo comunicador instantâneo *Windows Live Messenger*. O malabarismo de diálogos e janelas piscantes pode parecer caótico, mas, para Julia, é tão natural quanto participar de uma roda de conversa. Entre o colégio e a academia, o tempo livre que sobra para Luisa Sottilli, de 15 anos, é dedicado ao computador. Ela procura as músicas que vai ouvir no seu tocador de MP3. Lucas Meyer, de 14 anos, fica no máximo 3 horas por dia conectado, o limite é imposto pelo pai. Ernesto Cassavia, de 19 anos, mantém contato com mais de 350 jovens no *Orkut*. É pela rede que ele organiza as festas que promove regularmente (*Id. ibd.* p.25-26).

Com base nos dados das pesquisas arroladas pela reportagem, o leitor pode verificar em uma coluna as características dos consumidores de ontem e de amanhã. A comparação serve como dica para os profissionais do mercado entenderem o novo comportamento dos jovens. Na coluna do “consumidor de amanhã”, somos informados de que os jovens possuem controle individual sobre tudo que assistem e quando querem assistir, procuram conteúdos adequados a seu gosto, mesmo que sejam conteúdos amadores; dividem sua atenção entre os veículos tradicionais e *sites* como *fotologs* e *blogs*. “Sua vida existe em torno da mídia: do relacionamento com amigos no *Orkut* e ao telefone celular”. (*Id. ibd.* p.27).

As novas tecnologias teriam se popularizado, hoje, de uma forma que é preciso reconsiderar as estratégias de mercado tradicionais. As mudanças inquietam os profissionais de publicidade, que questionam em quais espaços de mídia veicular um anúncio para jovens, uma vez que estes tendem a utilizar várias mídias ao mesmo tempo. Apesar de indicá-los como responsáveis pelas transformações que parecem revolucionar o universo das empresas, sobretudo em seus departamentos de mídia e *marketing*, a reportagem constrói uma representação positiva desta geração, adulando suas

características já citadas como simultaneidade e a capacidade de participar de um mundo com excesso de informação e tecnologia. O trecho seguinte é um dos mais apologéticos destas qualidades:

A tecnologia digital permite que o mundo de informações seja fatiado em pedaços cada vez menores, que representam somente o interesse individual de cada consumidor. E não se iluda: ninguém organiza o caos de informação da Era da Internet como os jovens. Um adulto pode chamar esse comportamento de síndrome do déficit de atenção. Um adolescente vai dizer que é apenas seu estilo de vida (*Id. ibd.*p.25).

3.3 Velozes e simultâneos

Uma das mais espetaculares e freqüentes imagens destes jovens é a que os define a partir do uso diferencial que imprimem às tecnologias e mídias. Os jovens teriam desenvolvido uma capacidade única de distribuir sua atenção em diversas interfaces e aparatos ao mesmo tempo, realizando tarefas simultâneas de uma forma que os indivíduos de outras gerações não conseguiriam. São assim identificados nos textos midiáticos como “multitarefas”, detentores de uma cognição multicentrada, capazes de “navegar” no mar de informações a que estão expostos de um modo veloz e competente, sem interrupções, de um jeito que as outras gerações não podem reproduzir. A todo tempo conectados, podem estudar com a televisão ligada, enquanto se comunicam com amigos por mensagens instantâneas na rede, realizam pesquisas escolares em *websites* e buscadores, aguardam telefonemas celulares, enviam *e-mails* e executam outras ações que podem estar ou não relacionadas a suas rotinas escolares, tudo ao mesmo tempo.

A característica da simultaneidade no uso das mídias, em geral, é relatada com descrições do cotidiano destes jovens em ação (quando acompanham “um dia na vida de um jovem comum”), depoimentos de pais e professores e, por vezes, com o auxílio de pesquisas e especialistas (educadores ou psicólogos) que diagnosticam questões relacionadas ao desenvolvimento motor, ganhos e perdas na concentração, o fator neurológico (há a tese do aprimoramento do córtex cerebral que estaria sendo desenvolvido nesta geração com o uso de *games* e computadores¹²). O cérebro, nesta perspectiva, estaria de fato passando por alterações, no sentido de uma evolução positiva, devido ao convívio precoce com estes dispositivos digitais. Com o uso destes argumentos, os jornalistas

¹² Ver a matéria “No mundo dos Games” (*Revista. Jornal O Globo*, 22 de agosto de 2004).

justificam com mais entusiasmo e legitimidade (tendo como base as pesquisas de cunho científico) a cisão (ou o fosso, como um dos textos denomina), entre as gerações de pais e filhos da “era digital”. Estas versões das diferenças que definem a geração digital estão assentadas na idéia de que esta geração nasceu diante dos computadores e que por isso os compreendem intuitivamente. Tal perspectiva encampa os apontamentos do pesquisador Mark Prensky, em sua popular tese sobre os nativos digitais e os imigrantes digitais, artigo que é citado diretamente em duas das matérias que analisei aqui. A seguir, acompanho alguns exemplos da questão relativa à simultaneidade da atenção dos jovens.

A revista *Istoé* de julho de 2001 traz em sua matéria de capa um destes perfis geracionais, com a chamada “Tá ligado”. Na capa, exibem o rosto de um jovem que possui teclas (como as de um monitor) na testa. Assim, a representação visual do jovem que vão descrever é já uma associação entre seu corpo e uma máquina, evocando sua hibridização. A matéria intitulada “Geração *Zapping*” destaca que: “Eles querem fazer tudo ao mesmo tempo e pertencem a várias tribos. Sabem lidar com o excesso de informação, uma qualidade no mercado fragmentado” (Revista *Istoé*, julho de 2005 p.83). A reportagem correlaciona dados de levantamentos realizados por empresas de *marketing*, como um dossiê produzido pela MTV Brasil, que sondou o comportamento dos jovens em diversos setores de suas vidas. Já nos primeiros parágrafos, a questão da “atenção multitarefas” é apresentada. Neste caso, comenta-se também a distribuição de atividades que extrapolam o uso tecnológico. São jovens com agendas tão cheias quanto à de executivos. Tudo é descrito produzindo uma jornada de intensidades típica do regime tecnológico que obriga os sujeitos da sociedade contemporânea a adotarem a velocidade e o imediatismo como ritmo de vida:

Aula de inglês, de espanhol, natação, academia, futebol ou vôlei, pilhas de lição de casa, papo com os amigos ao telefone, navegação na Internet, a tevê e o som sempre ligados. As baladas e os compromissos de um jovem de classe média ou alta são tantos que resultam em um engarrafamento de atividades. E que jovem não quer viver a vida intensamente? (*Id. ibd.*p:83).

A pesquisa da MTV mostrava que, à época, 60% dos entrevistados utilizavam pelo menos dois meios de comunicação ao mesmo tempo. “Os especialistas os definem como a geração *zapping*, ou seja, aquela que vive mudando de canal o tempo todo”,

complementa (*Id.ibd.p:84*). O tema do *zapping* servirá de referência para outras expressões da identidade destes jovens, segundo retratados no texto. Quando abordam as diferenças entre a geração atual e aquela dos anos 1960, inevitavelmente identificam a falta, hoje, de bandeiras políticas e ideologias coletivas às quais os jovens deveriam estar engajados. Comentam que o pertencimento às tribos atuais obedece à mesma lógica do *zapping*. Trata-se de uma participação volante, inspirada mais pelo humor de um momento do que por uma adesão definitiva. Assim como a navegação por diferentes atividades e tecnologias, a identidade também poderia se dispersar em uma galeria de tipos, estilos, descrito pelo reportes como “ondas”. Algumas das “tribos” que ficaram eternizadas por tornarem-se emblemáticas dos jovens como *hippies* e *punks* em outros contextos sociais teriam ficado para trás. Os jovens de hoje transitariam entre estes estilos, ou até mesmo realizariam combinações inusitadas entre eles. “A falta de projetos coletivos faz com que esses jovens sigam ondas. As velhas tribos – de *punks*, *hippies*, ecologistas ou comunistas – quase desapareceram. Para a galera de 15 a 22 anos, pertencer a uma delas é uma questão de modismo” (*Id.ibd.p.86*). A respeito da vocação para o desempenho multimídia vejamos o retrato de Joana de 15 anos, exposto na matéria:

A carioca Joana Barbosa de 15 anos faz parte deste universo. Ao chegar em casa liga o rádio e a tevê e corre para o telefone. E estuda inserida nesse caos. ‘Não consigo fazer uma coisa de cada vez’, explica. Joana compara seu dia a dia com a navegação na Internet. ‘A gente vai abrindo novas janelas sem fechar as outras. Acompanha o conteúdo de várias páginas simultaneamente’, diz. Seu boletim, no entanto, só apresenta notas boas (*Id.ibd.p.85*).

Segundo as pesquisas que servem de fonte da reportagem, esta é uma geração que preza pelo pragmatismo em oposição a seus pais, que seriam mais ideológicos. Eles seriam marcados por ambicionar carreiras rentáveis, abdicarem de projetos coletivos e saírem da casa dos pais mais tarde. São individualistas, hedonistas e capitalistas, afirmam. Apesar das impressões que sugerem um tom “nostálgico”, marcado por certo julgamento moral a respeito do perfil destes jovens, a reportagem aborda positivamente alguns dos impasses dessa geração. Por exemplo, quanto à fragmentação de suas identidades em tribos descoladas de compromissos ideológicos, há uma avaliação positiva do apresentador de televisão Sérgio Groisman, especialista no “público jovem” que já há algumas décadas produz programas para este segmento. Ele comenta que, ao contrário de outras épocas em

que as pessoas precisavam ser doutrinadas e cobradas por seus pertencimentos em grupos, hoje os jovens podem transitar entre todos eles e incorporar o que lhes fizer bem, individualmente. Outra questão que ganha aquiescência dos autores da reportagem é a capacidade de trafegar num mundo marcado e estimulado pelas tecnologias da comunicação. Esta habilidade se revelaria importante na fase crucial de entrada no mercado de trabalho, que hoje acolhe as qualidades desta geração que organiza sua concentração entre vários pontos de interesse, e manipula as tecnologias simultaneamente:

Num mundo em que as escolas tentam preparar os adolescentes para a faculdade e esta faz o mesmo para o mercado de trabalho, a geração *zapping* também *leva vantagem* pela velocidade com que reage a estímulos e assimila novidades tecnológicas (*Id.ibd.p:87 grifos meus*).

Assim, os jovens da geração digital podem entender sua cognição “hiperativa” e multacentrada como uma qualidade, na verdade uma vantagem, que os ajudará a se adequar ao modelo de um mercado de trabalho cada vez mais fragmentado, e que opera, ele também a partir de imperativos de flexibilidade e velocidade. Com o aval de uma socióloga consultada pelos jornalistas, a matéria sentencia esse ponto a favor da geração digital “saber mudar o tempo todo é ótimo, porque o emprego para a vida toda não existe mais” (*Id.ibd.p:87*).

Uma matéria do suplemento juvenil da Folha de São Paulo, publicada em 05 de abril de 2004, também informa o fenômeno da simultaneidade na nova geração. Com a habitual descrição da rotina agitada destes representantes digitais, o autor radiografa jovens de classe média alta da cidade de São Paulo. Aqui, o tom é mais de entusiasmo e surpresa diante da habilidade que este grupo tem para atravessar compromissos escolares, utilizar tecnologias e usufruir seu tempo de lazer em um ritmo frenético, novamente captado pela narrativa que tenta representar esse aglomerado de informações em fluxo, que caracterizaria o cotidiano dos jovens:

Enviar e receber e-mail, fazer pesquisas de colégio ou faculdade, participar de *chats*, visitar páginas de notícias, humor e astrologia, baixar músicas, vídeos e games, conversar com amigos em programas de mensagens instantâneas e, ufa, ainda visitar ou atualizar os próprios *blogs* e *fotologs*. Tudo em uma tarde, quase ao mesmo tempo e com a TV ou o som ligado e o telefone celular tocando. E sobra tempo até para praticar esportes ou fazer curso de inglês. Fala sério! (*Folhateen, Folha de São Paulo, 5 de abril de 2004 p.08*).

De acordo com este texto, o hábito de permanecer conectado executando diferentes tarefas e utilizando diferentes mídias é predominantemente positivo, apesar de surpreendente. Abaixo, a sugestão de que os computadores aprimoram o desempenho do cérebro. As tecnologias que envolvem o cotidiano agitado dos jovens alteram sua percepção. Eles viveriam, de fato, uma outra velocidade e teriam uma habilidade particular para encarar este padrão de processamento de informações. Estas afirmações são levantadas, no texto, pela consulta a especialistas:

Muitos podem pensar em vício, mas a prática não é necessariamente ruim. De acordo com especialistas no uso de tecnologias na educação ouvidos pelo *Folhateen*, o computador liberta o cérebro pra que ele funcione como deveria, ou seja, em rede. Assim, a máquina pode aproveitar uma capacidade natural dos jovens de desempenhar várias tarefas. Além disso, o ambiente de rede, com janelas que se abrem simultaneamente, obedecem a curiosidade de quem está na frente da tela e clica em *links* de acordo com a vontade na hora (*Id.ibd.p.8*).

Outra imagem característica da geração digital “adepta” da simultaneidade no uso das tecnologias e estimulada pelo excesso de informação, foi publicada pela edição especial sobre Jovens da revista *Veja* em setembro de 2001. O quarto dos adolescentes seria um espaço privilegiado e revelador, diz a matéria, para entender os jovens de hoje. Se antes os jovens se isolavam ao ficarem trancados no quarto, hoje, com o computador e a Internet, o quarto configura uma janela para o mundo. Estes dispositivos também são usados para construir sua privacidade e, por conseqüência, manter os pais afastados.

Para afastar os pais, os adolescentes usam há trinta anos o mesmo expediente – música barulhenta no último volume. A novidade é que atualmente esse não é o único aparelho ligado na tomada. O *teen* de hoje em dia é capaz de assistir à televisão, viajar na Internet e falar ao telefone ao mesmo tempo, enquanto no aparelho de som um CD de *rock* permanece gritando (*Jovens, Veja. setembro de 2001 p.20*).

No editorial desta edição, dedicada aos Jovens da “geração z” (de *zapping*), encontramos o mesmo padrão da representação da geração digital. A reportagem comenta a influência da tecnologia desde a infância, que gera uma distinção em relação às gerações anteriores, o desenvolvimento de uma sensibilidade global, a oportunidade de viver em um mundo com muito mais acesso à informação, a precocidade e o apreço aos aparatos

tecnológicos que os jovens operam com maestria. Aqui, também, estes contornos que definem o perfil da geração que utiliza tecnologias desde cedo são encarados positivamente, indicativos de um destino de vantagens dos jovens.

A grande nuance dessa geração é *zapear*. Daí o Z. Em sua maioria, nunca conceberam o planeta sem computador, *chats*, telefone celular. Por isso, são menos deslumbrados que os da Geração Y com *chips* e *joysticks*. Sua maneira de pensar foi influenciada desde o berço pelo mundo complexo e veloz que a tecnologia engendrou. Diferentemente de seus pais, sentem-se à vontade quando ligam ao mesmo tempo a televisão, o rádio, o telefone, música e Internet. Outra característica essencial dessa geração é o conceito de mundo que possui, desapegado das fronteiras geográficas (...) Como a informação não lhes falta, estão a um passo à frente dos mais velhos, concentrados em adaptar-se aos novos tempos (*Id. Ibid.* p.15).

Como os jovens possuem mais acesso à informação, ocupam uma posição de vantagem em relação às gerações anteriores, confirma o texto: “Estão a um passo a frente dos mais velhos”. Esta é uma interpretação corrente dos autores que escrevem sobre a geração digital. Seja pela precocidade no uso dos computadores, que lhes garante domínio de informática, seja porque têm acesso a maior quantidade de informação do que seus pais tinham na mesma idade, ou ainda porque adquiriram uma percepção geográfica condizente com a configuração globalizada do mundo contemporâneo. Não seria, aliás, apenas a percepção geográfica que estaria relacionada com uma “geopolítica” mais ampla, vigente nos tempos atuais. Todas as características listadas acima, sobretudo a capacidade de operar processos e máquinas simultaneamente, parecem cair sob medida para um “estar no mundo” quando o modelo econômico capitalista parece reinventar seus modos de ação através das novas tecnologias. Sugiro, aqui, que estas representações da “geração digital”, ao enfatizarem aspectos como a simultaneidade, o domínio dos computadores e da informática em geral, a mobilidade de gostos e preferências, o funcionamento cognitivo em fluxo, a velocidade, entre outros aspectos, estariam produzindo imagens de uma identidade coerente ao contexto do atual capitalismo, segundo algumas leituras que buscam descrever seu funcionamento contemporâneo. Analisarei, no quarto e último capítulo desta pesquisa, as representações da geração digital à luz dos contextos das mudanças engendradas no capitalismo que estão estritamente relacionadas às novas tecnologias da comunicação. A imagem deste perfil e de suas características possui intrínseca relação com a valorização dos atributos mais necessários à participação em um regime de produção que apregoa o

desenraizamento, a flexibilidade, a imaterialidade e o conexionismo (Castells, 1999; Boltanski e Chiapello, 1999; Baumann, 2001; Pelbart, 2003; Lazzarato, 2004; Negri e Hardt, 2007). Como o jovem sujeito da geração digital descrito nas páginas das revistas, este novo modelo de capitalismo pode instalar e desinstalar-se, ágil e velozmente, está sempre pronto para se deslocar.

A *Folha de São Paulo* de 5 de fevereiro de 2007 retoma as imagens da geração digital, aqui nomeada de [www.babies](http://www.babies.com), como informa o título da reportagem publicada na seção *tecnologia*, não tanto por que está abordando seus representantes crianças ou bebês, mas porque assume o pressuposto de que esta é uma geração conectada desde que nasceu: “quando eles nasceram a Internet já existia; para a geração que começa à chegar à idade adulta, a tecnologia é uma extensão do próprio cérebro” (*Folha de São Paulo*, 5 de fevereiro de 2007. p.39). A já conhecida retórica de suas características é reproduzida novamente. A tecnologia é narrada ao leitor como realidade inescapavelmente presente na vida dos mais jovens: “Eles são parte da primeira geração que nasceu, cresceu e está chegando à idade adulta no mundo computadorizado, dos *games* da infância à socialização virtual na adolescência. É nele que definem suas vidas escolar, amorosa e até familiar. Não imaginam o mundo de outro jeito” (*Id.ibid.*p.39).

A necessidade de estar “sempre conectado” é representada pela figura de Rudolf, um estudante paulista de 15 anos, que não abre mão do computador para nada, evidenciando um padrão de consumo deste dispositivo que o acompanha praticamente o dia inteiro, do lazer às tarefas escolares, sem qualquer conflito entre estas duas dimensões. Ele está inteiramente em rede. Em seguida, o texto lista os principais serviços e mídias que compõem a rotina dessa “garotada”:

Rudolf Andréas, 15, relata que fica ‘o tempo todo conectado’, em casa ou na escola, ‘no recreio’. Ele leva na mochila seu *palmtop* recheado de músicas. Seu colégio, o Santo Américo, no Morumbi, instalou uma rede *wi-fi* (sem fio), tecnologia que permite conectar a Internet de qualquer lugar do campus. ‘Faço pesquisas e anotações na escola e mando para casa, reservo livros na biblioteca sem precisar sair do lugar’. A ferramenta número um dessa moçada é o *MSN*. O *Orkut* é outra arma popularíssima. Os *blogs* aglutinam gente com interesses parecidos, o que facilmente caminha para algo mais. Por fim vem o celular, geralmente com câmeras, e o recurso campeão na hora de passar uma cantada, o *SMS*, ou torpedo. Não à toa, muitos adolescentes gastam mais dinheiro digitando ferozmente torpedos açucarados/apimentados do que a conta telefônica em si (*Id.ibid.*p.39).

A *Revista* suplemento publicado aos domingos pelo Jornal *O Globo*, e que tradicionalmente agrupa assuntos de interesse à família, tratando sobre comportamento e sociedade, publicou em sua edição de 22 de agosto de 2004 a matéria de capa “O fascínio dos *games*”. O objetivo era explorar o universo dos jogos, entretenimento eletrônico que possui números de venda espantosamente altos a comprovar sua popularidade no Brasil e no mundo. Segundo as informações da matéria, os *games*, comparados aos contos de fada do novo século, devido a seu poder de capturar e de envolver a atenção de crianças e jovens (de todas as idades), chegaram a faturar US 23,8 bilhões de dólares em 2003, contra apenas US 9,8 da indústria cinematográfica. Na introdução da matéria, os autores já tomam como dadas às características da velocidade e das qualidades cognitivas que diferenciam os jovens, o principal público alvo deste tipo de lazer, das outras gerações:

Eles estão sempre alertas, têm uma atenção difusa e organizam o raciocínio de maneira mais objetiva e ágil do que três décadas atrás, mas são mais sedentários e gordinhos do que outras gerações. A explicação para a mente acelerada de crianças e adolescentes, hoje, pode estar nos videogames (*Revista. Jornal O Globo. 22 de agosto de 2004 p.31*).

Na reportagem, os jogos mais populares entre os jovens são comentados por especialistas. Todos, à exceção de *Counter Strike*, que simula o assassinato de terroristas e é classificado de “jogo polêmico”, não chega a ser recomendado pela equipe consultiva da matéria. Opiniões de cientistas e neurologistas indicam que os jogos eletrônicos têm forte influência sobre a organização neurológica, e a “boa notícia” é que existem jogos que fazem bem à mente. Amparados em autoridades da educação, os autores desenvolvem o que parece ser o furo da reportagem: as evidências agora comprovadas por estudiosos ligados às universidades e laboratórios de que os jogos podem agir de maneira positiva sobre o cérebro. Neste trecho encontramos afirmações de que a cognição e a coordenação dos jovens que possuem contato com os *games* revelam-se em posição de vantagem quanto à de outras gerações. Eles são afetados pelas influências dos *games*, possuindo habilidades para coordenar eventos simultaneamente e terem reflexos mais ágeis. Assim, o contato com as tecnologias e as interações com a mídia dos *games* qualifica o desenvolvimento destes jogadores:

Autor do livro ‘Os dez princípios básicos de uma boa educação’, Steinberg diz que exercícios feitos no mundo virtual, como os jogos de futebol, são compreendidos pela mente como se fossem da vida real. Assim cientistas descobriram que o estímulo dos *games* age diretamente nos circuitos cerebrais que controlam a atividade motora e a percepção sensorial. *Uma nova geração está ampliando o alcance dos sentidos e se tornando mais apta ao mundo virtual do que seus pais.* As crianças são mais capazes de ter duas atividades simultâneas, reagem mais rapidamente ao meio ambiente e lidam melhor com a tecnologia (*Id.ibd.* p.32 *grifos meus*).

O suplemento especial sobre jovens publicado pelo Jornal *O Globo*, em dezembro de 2007, também se dedica a descortinar o perfil da geração que denominam, na capa do encarte, como “geração olhe para mim”. São os “jovens nascidos e criados com Internet, celular, redes de relacionamento e câmeras digitais” (Jornal *O Globo*, 20 de dezembro, 2008 p.1). A matéria foi produzida como um especial de encerramento de um programa de jovens estagiários do jornal, todos auto-identificados como representantes desta mesma geração, e que se definem como “viciados em tecnologia”. Há, neste suplemento, uma forte ênfase nas questões relativas à construção da identidade em tempos de *orkut*, *fotologs*, *blogs*, câmeras de vídeo e fotografias digitais, aparatos fundamentais para detectar também uma cultura da aparência e da auto-exposição entre os jovens, que viveriam em uma sociedade que cultua as celebridades e as novas ferramentas de visibilidade. No texto, abordam questões relativas aos valores individualistas e consumistas dos jovens em relação à escolha de suas carreiras, a precocidade no uso e domínio da Internet, a extensão da vida social na rede como parte de um cotidiano que não faz mais distinção entre real e virtual, a valorização da imagem, o uso de bebidas alcoólicas e outros aspectos. Temos aqui outra imagem editada deste jovem inteiramente imerso em seus suportes tecnológicos, que o habilitaria a desempenhar uma subjetividade em deslocamento constante:

Ele não sai de casa sem sua câmera digital, celular conectado ao *MSN* e *Ipod* grudado nos ouvidos. O *fotolog* é atualizado todos os dias, assim como a página de *scraps* do *Orkut*, onde recebe convites para a ‘boa da *night*’ ou vídeos da turma na última ida ao *shopping*. Conheceu na Internet suas bandas preferidas e muitos dos amigos com quem conversa diariamente são moradores de diversas partes da cidade, do país e do mundo (Ed. Amanhã. *O Globo*, 20 de dezembro de 2007 p.4)

Os jovens são apresentados nesta edição como especialmente seguros de suas escolhas profissionais, trajetórias que estão relacionadas, de uma forma ou de outra a sua

autonomia na Internet. A imagem de precocidade e confiança está associada ao domínio do universo tecnológico. A identidade e as visões de mundo desta geração seriam qualidades associadas a sua prática com a informática, os dois universos se auto-alimentam, na perspectiva da matéria. Em uma seção intitulada “domínio próprio e onipresença *on-line*” vemos o perfil de um jovem estudante de 16 anos de classe média alta do Rio de Janeiro. Para não correr o risco de ficar desconectado, ele usa duas *CPUs* e, assim, caso tenha problemas com uma terá outra de reserva para recorrer imediatamente. No apartamento onde mora, o jovem diz que rádio, televisão, DVD e dicionários são objetos dispensáveis. Os autores inferem: “Hoje em dia ninguém sabe explorar melhor a versatilidade da máquina do que um jovem de 16 anos. Habitado a mexer com novas tecnologias desde a infância, isso é tão natural quanto manipular um carrinho de autorama” (*Id.ibd.p.5*).

No trecho seguinte, o jovem comenta suas escolhas profissionais, que apontam para o desejo de ser bem sucedido em uma carreira lucrativa. O jovem, que auxiliou o pai na criação de um *website* para sua empresa, demonstra em seu depoimento segurança em seus planos de futuro: apesar de dedicar-se atualmente ao teatro, pretende atuar no mercado financeiro, escolha norteada por um projeto de estabilidade. As duas dimensões de seu projeto de futuro não são motivos de conflito, talvez porque possua a habilidade de fluir em interfaces distintas simultaneamente. A reportagem o retrata como um jovem seguro, que apesar de sua relação intensa com a Internet, não é um jovem retraído. A figura do *nerd* dá lugar ao sujeito “empresário de si”:

Ao contrário do que possa parecer ele está longe de personificar o estereótipo do *nerd* que passa a vida isolado no mundo virtual: fora de casa, José faz apresentações para platéias de mais de 300 pessoas em eventos de *stand up comedy*, gênero teatral americano que está crescendo no Brasil. – Gosto muito, sou fã do gênero, mas não quero seguir profissionalmente, não dá futuro. Gosto de matemática, penso em atuar no mercado financeiro – diz ele, cujo vídeo de sua penúltima apresentação em palcos do Rio foi visto por mais de 26 mil pessoas no *You Tube*. (*Id.ibd.p.5*).

3.4 O prodígio tecnológico

Eles começaram a usar as tecnologias digitais mais cedo do que os pais, e os jornais e revistas não cansam de propagar a idéia de que, por este motivo, teriam desenvolvido uma habilidade informática que os coloca em um lugar de vantagem na sociedade digital tecno-

dependente. As matérias que corroboram este imaginário estariam concordando com os pressupostos de autores como Mark Prensky (autor de *Digital Natives, Digital Immigrants*), mencionado diretamente em alguns textos, e Don Tapscott (autor de *Growing up Digital*), autores que transitam entre a psicologia e a educação, e produziram pesquisas sociais fortemente absorvidas pela mídia, especialmente aquela que busca retratar padrões de comportamento e identidade no cotidiano. Para estes autores, tanto como para os jornalistas que produzem as narrativas da “geração digital”, a precocidade e a *expertise* destes jovens e crianças é um fator fundamental na diferença entre as gerações. Eles são relatados como “técnicos mirins” que ajudam os pais a navegar na Internet e a resolver problemas no computador. Com este aporte, o primeiro número da nova fase do suplemento de tecnologia do jornal *O Globo*, publica a reportagem de capa “Quem sabe, sabe: geração que nasceu com a Internet mostra que tecnologia não tem mistério”. (*Digital. Jornal O Globo*, 9 de junho de 2008 p.1).

A reportagem celebra as qualidades dos jovens que possuem talento para utilizar as tecnologias, realizam projetos mirabolantes na escola com o auxílio da informática, ajudam pais e pessoas mais velhas a utilizar computadores e outras habilidades que contribuem para a atribuição de sua precocidade. Não se trata, como a abordagem mostra, de talentos apenas individuais, casos isolados de crianças prodígios, dotadas de capacidades singulares. Apesar dos casos específicos retratados, estes despontam como “amostras”, retiradas de um grupo mais amplo. O autor do texto narra estas “qualidades” como sendo de toda uma geração, ou seja, de uma característica atribuída aos sujeitos que comporiam demograficamente os jovens do contexto tecnológico.

Eles baixam e instalam programas, cuidam da segurança do computador, ajudam os adultos de casa a navegar na Internet e a realizar tarefas, fazem sem estresse a transição entre suas máquinas e seus tocadores de mp3 e alguns até ajudam a construir pequenos robôs. São os craques mirins da geração que já nasceu familiarizada com a tecnologia, servindo de exemplo para muita gente grande (*Id. ibd.*p.16).

Os casos são arrolados mostrando os feitos surpreendentes das crianças. Yan, um menino de 13 anos que aos 4 anos já jogava *star wars* e outros *games on-line* hoje domina programas de edição de fotos. Ele tem total desenvoltura para baixar e desinstalar programas no computador da família. Em seu depoimento, conta as atividades que realiza

com a Internet. Faz downloads de aplicativos para incrementar os jogos *on-line* de que é fã e chega e faz programação em jogos interativos: “No jogo *The Sims*, criei uma banda de *rock* inspirada no *Iron Maiden*. Trabalhei os personagens com *Windows Movie Maker*, focando bem seus rostos e sincronizando as músicas”. (*Id.ibd.p.17*). Outro caso relatado é o de Piero, de 10 anos de idade, e que assessora a mãe nas questões referentes à tecnologia em casa. Desde os cinco anos usa computador e diz ter aprendido inglês lidando com os programas. Também adora jogos e prefere teclado ao invés de consoles e *joysticks*, característica dos jogadores que preferem os *games on-line*. Por fazer parte da Seção de tecnologia do jornal, e escrita por um dos principais jornalistas do assunto, André Machado, há uma apuração de nomes e modelos dos aparelhos utilizados pelos jovens, o que garante ao texto, além da produção jornalística dos fatos a respeito destes jovens, a oportunidade de comentar aparelhos, funções e serviços presentes no mercado:

Ele conta que seus colegas fazem montagens para criar vídeos de susto que postam no *You Tube*, e se divertem assustando uns aos outros. Piero puxa sozinho as músicas da rede e de seus *CDs* para o celular *W580* da SonyEricson com conexão *USB*. Tem até experiência com *Linux*, pois na escola usa o *Ubuntu* (*Id.ibd.p.17*).

A reportagem visita uma escola no Rio de Janeiro para conversar com a coordenadora de informática e perguntar se “tantos *bits* e *bytes*” fazem bem aos alunos. A coordenadora expõe os procedimentos de segurança que o colégio adota para garantir o bloqueio de conteúdos indevidos, além de contar que os computadores são todos monitorados pelos técnicos e professores para assegurar que as aulas sigam um padrão educativo e não descambem para os jogos e entretenimento supérfluo. Aqui o tema da escola em tempos digitais aparece, oportunidade para expor questões relativas à agenda de “segurança na Internet”, que o caderno abraça em outras de suas matérias com muita frequência.

Observo que o tema da segurança e do controle do espaço virtual e das novas tecnologias em geral tende a despontar nos texto através da consulta aos agentes “autorizados” ou especialistas que fornecem diagnósticos sobre os fenômenos que chamam a atenção da mídia. No caso das reportagens que abordam crianças e adolescentes, nota-se que ao lado da celebração das qualidades proporcionadas pelo convívio com a parafernália tecnológica e pela rede (acesso ao conhecimento, proficiência técnica, rapidez no

processamento de informações, concentração distribuída, reflexos desenvolvidos) a Internet também é fruto de ansiedades e enxergada como um espaço propenso ao aparecimento de novos riscos. Estes impasses, no entanto, são todos amenizados a partir da adoção desta agenda de cuidados adequados e da regulamentação do uso das tecnologias. Instruídos por conselhos de profissionais “especialistas”, a maior parte dos quais advindos da psicologia ou da educação, as matérias recomendam – orientam os leitores a adotar – a moderação no uso da Internet e dos *games*, por exemplo. Esta agenda dos cuidados para gerir os pequenos em sua exploração (inevitável) do mundo *cyber* começaria com o monitoramento dos computadores dos alunos na escola e do acompanhamento da navegação pelos pais em casa. Na escola visitada pela reportagem de *Digital*, foi preciso montar uma equipe de profissionais e instalar sistemas de rastreamento para garantir a segurança dos jovens:

- São sete pessoas na equipe de informática de olho no uso correto do computador, dizendo o que se pode e não se pode fazer, inclusive com a ajuda de *softwares* educativos – diz Aída. – Se você os deixa soltos, eles entrarão em tudo o que não é necessário e não fazem trabalho nenhum. Sempre há um que tenta entrar num lugar proibido, mas temos condições de rastrear e descobrir quem fez. Isso sem falar que alguns mais afoitos não resistem a ‘botar pilha’ nos colegas via *web*. Por isso professores (e pais, naturalmente) têm de ficar de olho. (*Id. ibd.* p.19).

A reportagem de capa da revista *Época* publicada em setembro de 2007, com o título “Os filhos da era digital” endossa a lista de propostas para entender “Como pensam e vivem as crianças que nasceram na Era da Internet”. Aqui o objetivo é abordar a infância em tempos de tecnologia e o primeiro retrato destes representantes catalisa bem a imagem do prodígio tecnológico. São crianças que tem uma cabeça “antenada”, que se interessam por tudo e surpreendem os adultos por seu natural procedimento “multitarefa” e sua absoluta desenvoltura com as tecnologias. Os autores da matéria mencionam o artigo “Nativos Digitais e Imigrantes Digitais” de Mark Prensky, e desenvolvem o texto a partir destes conceitos principais, que são explicados em uma página com duas colunas, convocando os leitores a identificar se são nativos ou imigrantes digitais. Nesta coluna, chama atenção a questão do domínio e da autonomia tecnológica das crianças. Reportam que os nativos digitais não buscam manuais para solucionar ou aprender a utilizar programas novos, já que estão acostumados com o funcionamento dos computadores. Em comparação com a outra geração os nativos parecem definitivamente avançados. A imagem

das crianças digitais é associada, mais uma vez, ao desenvolvimento e ao futuro da sociedade tecnológica. Incorporando as proposições otimistas de Prensky, sem problematizar a transposição de seus conceitos ao contexto brasileiro, a reportagem reproduz a imagem destes nativos digitais:

As ferramentas eletrônicas são como extensões do cérebro dessas crianças. Elas fazem amigos pela rede, conhecem o mundo pelos buscadores, desenvolvem habilidades por meio de *videogames*, *blogs* e *sites* de relacionamento. Além de navegar na Internet, são capazes de operar outros aparelhos eletrônicos com muita facilidade, como celulares, *iPods*, controles remotos de DVD e TV, às vezes vários ao mesmo tempo (Revista *Época*, 10 de setembro de 2007.p.84).

O primeiro exemplar desta geração digital retratado no texto é o menino Gustavo Altman, de 9 anos e torcedor fanático de futebol. Ele utiliza as tecnologias e consome jornais, distribui seu tempo entre atividades dentro e fora da rede, e seu comportamento parece figurar como um caso saudável dos relacionamentos entre crianças e tecnologias.

Blogueiro mirim: o paulistano Gustavo Neno Altman, de 9 anos, tem um *blog* sobre futebol. No computador doméstico, lê todos os dias o noticiário na Internet para fazer seus comentários esportivos. Ele também entra no *You Tube* em busca de vídeos do Corinthians, seu time. Adoro jogar bola, mas às vezes fico em dúvida entre o futebol e o computador (*Id.ibd*.p.84).

A reportagem se propõe então a realizar uma escala que descreve aos leitores a idade em que as crianças desenvolveriam seus interesses e habilidades pela tecnologia. Segundo esta especulação, os nativos teriam contato com a tecnologia logo após o nascimento. A simbiose entre crianças e tecnologias é narrada como um fato natural:

Crianças com menos de 2 anos já se sentem atraídas por vídeos e fotos digitais. A intimidade com o computador, porém, costuma chegar aos 4 anos. Nessa idade já deslizam o *mouse* olhando apenas para o cursor na tela. Aos 5, reconhecem ícones, sabem como abrir um *software* e começam a se interessar pelos primeiros jogos virtuais, como os de associação ou de memória (*Id.ibd*.p.86)

A evolução segue até os 7 anos de idade, quando um primeiro “grande marco” na vida de um nativo digital acontece. Eles criam um *e-mail*, o que é considerado pelos autores do texto uma “identidade para quem navega no mundo virtual”. Outro caso de *cyberkid* é apresentado, desta vez uma menina de 9 anos de idade, de Santa Catarina, que aos 6 anos,

ainda sem saber escrever e interessada por fotos digitais, pediu aos pais para criar uma página no *site* de relacionamentos *Orkut*. Hoje a menina se diz desinteressada por bonecas de verdade, preferindo as virtuais, que possuiriam mais opções de roupas para trocar. O caso é comentado por uma psicóloga da PUC de São Paulo que recomenda à mãe de Eduarda que a acompanhe durante sua interação na Internet. A matéria segue compilando informações de pesquisas realizadas nos Estados Unidos. Afirmam que “Os educadores dizem que não há mais como o PC não fazer parte do cotidiano dessa garotada” (*Id.ibid.p.87*).

Os autores mostram dados positivos a respeito do uso das tecnologias e da Internet por crianças e jovens. Comentam que os *softwares* educacionais e jogos lúdicos podem auxiliar no raciocínio e na evolução mental das crianças. Uma professora da Universidade Federal de Juiz de Fora, pesquisadora sobre o tema, afirma que *blogs* e diários virtuais são boas ferramentas para estimular a escrita. No entanto, a linguagem codificada e abreviada, se utilizada fora da rede ou se substituir o aprendizado da língua formal pode representar um problema. Mais aspectos positivos são comentados. As questões cognitivas aparecem em seguida, mas são contrabalançadas. Se existem ganhos de um lado, pode haver perda de outro, segundo opinam alguns pesquisadores. A recomendação (como em geral em todas as matérias) é a tutela parental. Abaixo, outro trecho em que as tecnologias são descritas como responsáveis pelo aprimoramento do cérebro:

Junto com a facilidade de lidar com vários aparelhos eletrônicos ao mesmo tempo, a relação com o computador transforma a mente das crianças. O reflexo disso é um *cérebro cheio de conexões*, ativado por várias partes que realizam tarefas aparentemente simples... Um dos maiores impactos no modo de pensar são os videogames. Neles, o fator mais importante é a velocidade... Para não perder o jogo, a criança precisa ser rápida na avaliação das opções que tem e tomar uma decisão certa. Se bobeia, perde o jogo (*Id.ibd.p.88 grifos meus*).

Estas afirmações, entretanto, são ponderadas por outro pesquisador, que assegura que se as crianças ganham em velocidade, podem perder em reflexo. Assim também ele nota que as crianças de hoje demonstram impaciência ao não receberem o que querem ou mesmo para compreender o modo como as pessoas mais velhas realizam as coisas. Esta seria uma evidência, para os jornalistas, da atual divisão entre as gerações, já prevista por Mark Prensky, entre os imigrantes e os nativos digitais. Outros comentários são feitos a

partir de observações do teórico francês Pierre Lévy, que afirmaria que para as crianças, “estar no mundo é estar conectado” (*Id.ibd.p:88*).

A vida infantil que se desenvolve no ambiente digital, no entanto, teria seus percalços e eles são apontados no texto. A questão da segurança nos ambientes digitais começa a ganhar força neste e em outros textos até aqui analisados. O foco é na preocupação dos pais quanto à possibilidade de que os filhos conheçam pessoas estranhas na Internet. Neste sentido, a reportagem relata o lançamento de uma cartilha “Navegar com segurança”, que orienta os pais sobre como evitar que seus filhos caiam na rede da pedofilia, e faria parte de uma campanha ampla que visa auxiliar os pais na identificação de pedófilos na rede e a evitarem estas situações. Outro ponto é o excesso de uso da Internet que tornaria as crianças demasiadamente “plugadas”, mas pouco afeitas às relações face a face. Um pediatra ouvido pelos jornalistas recomenda o controle das horas que os filhos passam na Internet e a fiscalização dos conteúdos acessados. Todas as novas preocupações são inspiradas pela observação de que o mundo destas crianças é inevitavelmente um novo ambiente, onde as tecnologias estarão presentes de forma incisiva. Uma chamada para eventos ligados à tecnologia no dia das crianças em São Paulo motivou a reportagem que descreve um circuito de programas que possam agradar a esta geração, assim como aproximar pais e filhos:

O dia das crianças pode ser um bom momento para que os pais selem uma trégua com os filhos que insistem em passar horas no computador, fissurados em *games*, ou diante da TV assistindo a desenhos frenéticos e filmes com temática tecnológico-futurista, como *Matrix*. Se você tem em casa um *cyberkid*, juntar-se a ele pode ser bastante divertido (Folha de São Paulo, 12 de outubro de 2003 p.14).

A emergência das crianças digitais ou *cyberkids* é confirmada diariamente nas publicações. Uma reportagem da *Folha de São Paulo* de 22 de junho de 2005 reitera essa percepção. Mostra que as aulas de informática hoje começam mais cedo, mas devem ser supervisionadas por especialistas de educação. O texto afirma que no Brasil o uso de computadores começa no jardim da infância e em uma breve passagem podemos observar o grau de naturalização com que a mídia vem informando o processo de “nascimento” de uma criança digital: “O mouse é maior que suas mãozinhas. A altura da tela faz com que tenham de esticar o pescoço para poder enxergá-la. Nada disso, porém, intimida os pequenos internautas” (*Folha de São Paulo*, 22 de junho de 2005.p.29). Aqui as tecnologias

parecem exercer um fascínio quase mágico ou natural nos mais jovens. Os textos relatam uma interação direta entre crianças e máquinas como se não houvesse outras relações que as mediassem, seja dos pais, professores, ou outras que organizassem a disposição de máquinas e pessoas.

A onipresença tecnológica se manifestaria primeiro através do próprio mercado que despeja lançamentos voltados para todas as faixas etárias, sem poupar as crianças de todas as idades. As muitas questões emergentes e que preocupam os pais sobre a educação dos filhos no cenário *techie* justificaria a reportagem tratando da *cyberinfância*, título da edição da revista *Crescer* de março de 2006. O conteúdo da reportagem atravessa a ambígua proposta de avaliar a influência das tecnologias na vida de crianças e bebês, mas também mostrar e comentar lançamentos que podem estimular o desenvolvimento das crianças, orientar os pais em questões sobre prós e contras das tecnologias e indicar qual a idade adequada para “presentear” com o primeiro celular e outros produtos tecnológicos os *cyberkids*. “Computador aos 3 anos, celular aos 6, mp3 aos 10. Crianças se divertem cada vez mais cedo com a tecnologia de informação”. (Revista *Crescer*, março de 2006, p. 38). A reportagem também é influenciada pelo artigo sobre os nativos e imigrantes digitais de Mark Prenksy, que fornece as classificações que explicam a diferença entre a infância dos pais e a dos filhos.

Nos anos 70 as meninas adoravam bonecas e panelinhas. Os meninos, futebol e jogo de botão. Trinta anos e muitas tecnologias depois, garotos e garotas ainda curtem os brinquedos que animaram a infância de seus pais, mas querem mesmo é *CD-Rom*, celular, Internet, *videogames on-line*, *mp3*, *DVD* portátil, câmera digital, filmadora com máquina fotográfica, *Messenger*, *Xbox*, *PSP*, *memory card*, *web* câmera. Um amontoado de letras para os adultos, os imigrantes digitais, mas um vocabulário permanente entre crianças, os nativos (*Id. ibd.p.38*).

Uma vez que as tecnologias seriam inevitáveis no atual contexto, e que os chamados nativos digitais ocupam um lugar de vantagem neste cenário, os pais devem se inteirar das transformações, não temer as mudanças, mas buscar orientações especializadas para guiar o crescimento dos filhos em meio às parafernálias informáticas. Esta é a perspectiva da reportagem, que recomenda, a partir de entrevistas com psicólogos e pedagogos, bem como de mães que relatam suas experiências, a moderação do expediente tecnológico das crianças, para evitar sua saturação e a supervisão constante: “não se pode oferecer mais do

que a criança está preparada para ver” (*Id.ibd.p.44*). A reportagem traz fotos de futuros lançamentos e de objetos e aparelhos que já se encontram no mercado, alguns inclusive com preços, sugerindo uma galeria ou um cardápio em que estão dispostos os novos “frenesis” da infância cibernética. Aparelhos celulares com motivos da *Disney*, relógios digitais infantis, *mouse* em formato de bichinhos, tocadores de mp3 e máquinas fotográficas em modelos especialmente dirigidos ao público infanto-juvenil são um convite às compras das mães leitoras.

As crianças digitais são neste veículo um público consumidor em potencial, que justifica a aquisição destes bens. Destaca-se, por fim, a narrativa de uma escala evolutiva da interação entre crianças e tecnologias para orientar um “bom” aproveitamento das mesmas. Segundo a escala, especula-se que de 2 a 3 anos as crianças são apresentadas aos computadores, mas ainda não interagem. O monitor, entretanto é capaz de seduzir e distrair com a imagem de coisas em movimento. De 3 a 4 anos as crianças já gostam de *sites* com músicas, e são recomendados *CD-Roms* educativos, que ofereçam possibilidade de pintar. De 4 a 5 anos, as crianças, apesar de limitações motoras, já interagem com a máquina. Os pais devem acompanhar os avanços. De 5 a 6 anos, explica a reportagem, é provável que a criança esteja lendo e, portanto, os jogos são muito atrativos. “Prepare-se porque os pedidos de *videogame* podem ser mais persistentes” (*Id.ibd.p.44*).

De 6 a 8 anos, os especialistas consultados apontam um período crítico, onde a *educação digital* deve atuar com mais efetividade, ou seja, devem reforçar a supervisão da navegação na Internet e dos conteúdos acessados. Começaria nesta fase, apontam, os pedidos por celular. Os pais devem conversar com os filhos e avaliar se eles estão prontos, se não vão perder o aparelho, observam. De 8 a 10 anos, as crianças já são plenamente alfabetizadas digitalmente, se relacionam com amigos na rede e devem saber conhecer os riscos da Internet. As orientações de *Crescer* sugerem que as tecnologias são essencialmente positivas, mas os pais devem ter controle deste aprendizado, assim como, acréscimo, das compras que realizarão neste processo.

Na revista *Época* de 3 de novembro de 2003, a reportagem de capa “A Infância *Hi-Tech*” apresenta os resultados de uma pesquisa do canal infantil *Cartoon Network* que delineou o perfil das crianças brasileiras atuais. Foram entrevistados 1.503 meninas e meninos das classes A, B e C de 6 a 11 anos, do Rio de Janeiro, Curitiba, São Paulo e Belo

Horizonte. Novamente, a tecnologia é a referência principal para defini-los, junto com o fato de que seriam “vaidosas, consumistas e folgadas”. A associação entre o gosto pelas tecnologias e o consumo aparece relacionado. A revista apresenta um ciclo: por nascerem utilizando tecnologias, são mais inteligentes e independentes, tem influência de compra perante os pais e sua precocidade é expressa em sua vaidade e vontade própria. Ao contrário do que se possa pensar, a reportagem não tece comentários necessariamente moralistas a respeito da assertividade destas crianças. Antes, estas qualidades, junto com a desenvoltura tecnológica, os tornariam apenas representantes diletos de seu tempo, de alguma forma, são “a bola da vez” dos dias atuais: “Agora, se estamos vivendo sob a ditadura da beleza e da tecnologia, por que as crianças seriam excluídas?”, pergunta uma psicóloga entrevistada pela reportagem (Revista *Época*, 3 de novembro de 2003.p.73)

Nascidas em plena revolução tecnológica, as crianças de hoje continuam gostando de brincar – especialmente com *videogame*, *gameboy* ou outro artefato tecnológico. Curtem a companhia dos pais, sobretudo se for para ir ao *shopping* fazer umas comprinhas. A garotada adora consumir roupas e faz questão de escolher os modelos. Recebe mesada, e depois de gastar dinheiro com guloseimas, compensa com refrigerante e sorvete *diet*. Independentes, meninos e meninas tomam atitudes e discutem com a firmeza de adultos. São informados, consumistas, vaidosos e plugados (*Id.ibd.p.70*).

A matéria narra o exemplo de um menino de 6 anos de idade que está na pré-escola e sabe entrar sozinho na Internet. Ele possui computador, *gameboy* e *videogame* em casa e agora estaria economizando sua mesada junto com a irmã Bruna, de 8, anos, para comprar um *play station*. Ambos são fãs de tecnologias em geral, mas principalmente de jogos. Foram fotografados para a revista usando roupas semelhantes aos dos personagens do filme “*Matrix*”. A apresentação gráfica da matéria, por sinal, exhibe imagens de *chips* de computador e outros temas que sugerem a tecnologia. O plano dos irmãos (juntar a mesada para adquirir um *play station*) é compreendido dentro da trama da geração tecnológica. As crianças *hi-tech* e seus comportamentos são reflexos de uma relação ímpar que desenvolveram precoce e inevitavelmente com o mundo digital: “A intimidade de ambos com a tecnologia numa idade tão precoce – e seu entusiasmo – é o retrato de uma geração que aprende a dominar a informática ao mesmo tempo em que é alfabetizada.” (*Id.ibd.p.72*).

Adiante, a reportagem acende a polêmica sobre os benefícios e danos causados pelos *videogames*. Afirmam que os pesquisadores ainda não sabem se os computadores e novas mídias estimulam ou limitam a imaginação das crianças. Apresentam conclusões de psicólogos da Universidade de Missouri, Columbia, que apontam que tudo dependerá dos conteúdos apresentados aos jovens. Cenas violentas, em jogos, televisão ou na Internet podem levar a comportamentos agressivos, mas outros programas também podem ser construtivos e estimular o aprendizado. A polêmica sobre o que é bom ou não no universo digital, estimula uma seção inteira da reportagem apenas para discutir os “prós e contras da estreita ligação das crianças com as tecnologias e as novas mídias” (*Id.ibd.p.78*) Em “*O universo dos plugados*”, título da seção, o enfoque é o conflito de gerações e as questões que preocupam os adultos. Em uma passagem bastante significativa, pais e filhos disputariam, no mesmo lar, o uso dos computadores, objetos indispensáveis para toda família:

O computador já ocupava a escrivaninha da casa quando elas nasceram. Nem bem acabam de ser alfabetizadas, passam a frequentar as salas de bate papo na Internet. Por volta dos 10 anos tomam conta da máquina dos pais. As crianças enxergam no computador um brinquedo sofisticado e repleto de possibilidades e aí pode estar o estopim do conflito de gerações. Instalado o primeiro joguinho, fica difícil recobrar a posse do equipamento, necessário para terminar aquela apresentação para os clientes (*Id.ibd.p.78*).

A reportagem segue dando atenção às polêmicas que acometem os lares nos tempos da primeira geração plugada. Pais relatam que após testemunharem o uso compulsivo dos filhos passaram a exercer um limite de horas, com medo do baixo rendimento escolar por conta do tempo que passam em salas de bate papo ou nos jogos *on-line*. As pesquisas não seriam conclusivas sobre os efeitos de tanta tecnologia na vida das crianças. Jogos violentos são facilmente acusados de má influência, por outro lado, os chamados jogos de estratégia e que incentivam a interatividade estimulariam, segundo os dados da reportagem, a linguagem e a reflexão. Nesta passagem, os jogos são definitivamente coroados como auxiliares para uma educação digital:

O fato é que os jogos eletrônicos se tornaram decisivos no desenvolvimento do Q.I (quociente de inteligência) das crianças. Eles melhoram em até 20% o rendimento na área de ciências exatas. Estudos revelam que a geração plugada está mais exposta a estímulos visuais e espaciais. Isso significa que elas se localizam melhor na vida real e captam detalhes que provavelmente passariam despercebidos aos adultos (*Id.ibd.p.80*).

Entre os “contras” das tecnologias, são apontadas questões relativas ao excesso de informação que também poderia causar um déficit de concentração. “O tempo que as crianças dedicam a cada assunto hoje é bem menor do que algumas décadas atrás”, informam. (*Id. ibd.* p:80). Uma “síndrome do apressamento infantil” é explicada por um neuropediatra que acusa os adultos a cobrarem mais do que as crianças podem dar. Assim também ele enxerga que a *web* pode ser prejudicial, porque diante de tanta informação as crianças tendem a se sentir onipotentes. A rede também afastaria as crianças dos sentimentos da vida real, já que *on-line* estão acostumadas a receber tudo o que querem. As crianças digitais desenvolveriam pouca resistência à frustração.

O discurso que patologiza as novas tecnologias e a Internet não se presta, entretanto, a coibir ou negar o uso destes aparatos ou de reconhecer sua importância social. Pelo contrário, é por causa da importância inquestionável destes dispositivos que os impasses solicitam estratégias de supervisão. A saída é a proposição de caminhos seguros para a relação entre crianças e tecnologias. Se instruídos, pais e filhos encontrariam nas tecnologias uma ferramenta saudável para seu desenvolvimento. Um pediatra aconselha a conciliação entre as brincadeiras virtuais e as reais, que também estimulam, ele recorda, o desenvolvimento da imaginação. Há o receio de que a geração plugada perca a infância na frente da tela. Os repórteres descrevem o caso de Jéssica, de 11 anos, que não gosta de bonecas, apenas de brinquedos eletrônicos: “Não vejo graça em bonecas, porque elas não fazem nada e obrigam o dono a fazer tudo por elas”, diz a menina, cujo lazer diário é videogame, computador, *gameboy* e celular”. (*Id. ibd.* p.81).

Praticamente com o mesmo subtítulo que a matéria de *Época* acima comentada, a edição da *Revista* publicada pelo Jornal *O Globo* em 9 de julho de 2006 traz à capa os Babynautas (fusão entre as palavras *Baby* e internauta): “Educadores avaliam prós e contras da tecnologia no cérebro infantil”, diz o *lead*. (*Revista. Jornal O Globo. 9 de julho de 2006 p.1*) Crianças e jovens não são o objeto da reportagem, mas sim bebês da chamada primeira infância, como o que aparece engatinhando em direção a um monitor na foto da capa da revista. O caso é que as mães estariam solicitando aos jardins de infância, com cada vez mais frequência, aulas de informática e o uso de *cd-roms* e outros aparatos tecnológicos. De fato, as descobertas de ponta das pesquisas sobre a influência dos computadores no desenvolvimento cognitivo teriam gerado uma nova área de intervenções, a

“neuroeducação”, que começa a ser aplicada no dia a dia de algumas escolas. Segundo esta especialidade, os computadores estimulam a atenção das crianças em fase de aprendizado.

Mas a integração destas mídias digitais aos processos pedagógicos, dentro e fora das escolas, deve ser acompanhada dos pais e instrutores, assim como limitada a um certo tempo de uso, afirma a matéria. Recomendam que, para crianças de até 3 anos, 30 minutos diários é o tempo suficiente na frente de um monitor, por exemplo. Os equipamentos não poderiam se tornar babás-eletrônicas. Uma professora da UFRJ comenta que “os *softwares* educativos podem trazer uma contribuição significativa para a ampliação de experiências de conhecimento. O próprio fascínio exercido pelo computador estimularia este processo”. (*Id.ibd.*p.12). Os prós e contras são enumerados em uma coluna com “dicas”. Sugerem dar um espaçamento de até 40 centímetros entre os olhos das crianças e as telas, para evitar problemas de visão, entre outras. Tais recomendações conformam, nesta reportagem, uma bula para realizar a integração de computadores na gestão das crianças digitais, ou dos babynautas.

3.5 Perigos e riscos no mundo digital

Propondo apontar os riscos e perigos da crescente relação entre crianças, jovens e tecnologias, algumas das matérias analisadas abordam apenas os problemas encontrados nesta interação e, como de regra, consultam especialistas nas áreas de psicologia, educação ou mesmo da informática, para esclarecer dúvidas e receios de pais e professores. O mundo virtual aparece nestas páginas como fontes de novos riscos que podem despontar no período de “crise” que caracteriza a adolescência. O caso do *cyberbullying*, ou *bullying* virtual, começa a parecer nas páginas brasileiras acompanhando o fenômeno das redes sociais e dos telefones celulares com câmeras fotográficas. A *Folha de São Paulo* de 4 de junho de 2004 faz reportagem cobrindo esta nova “delinqüência”: “Internet e celular viram armas entre adolescentes, escondidos no anonimato” (*Id.ibd.* p.23):

Mensagens ofensivas que não param de chegar pelo telefone. Fotos em situações constrangedoras circulando pelo *e-mail*. Fofocas descabidas no *Orkut*. A geração celular-Internet sabe que é preciso muito mais do que cuidado para escapar ao *cyberbullying*. – De uns três anos pra cá, este tipo de *bullying* começou a ser tornar mais comum no Brasil, conta a pedagoga Cleo Fantes (*Id.ibd.*p.23).

A reportagem explica que este tipo de *bullying* ocorre, em geral, entre estudantes e tende a ser provocado, na maioria das vezes, por jovens de 14 a 16 anos, que agiriam favorecidos pelo anonimato que a Internet garante. O caso citado é de uma estudante de 20 anos que teve fotos suas usadas em uma montagem que sugere cenas em que faz sexo com dois rapazes. As fotos foram divulgadas pelo *Orkut* e através de *e-mails*. Um *website* já teria sido criado no Brasil para apoiar as vítimas de *cyberbullying*, com dicas para sobreviver a esta nova modalidade de agressão. Uma coordenadora pedagógica comenta que é preciso alertar os jovens sobre o alcance destas ferramentas e das conseqüências legais que este tipo de caso pode gerar. Questões como a do *cyberbullying* relacionam o tema do anonimato e do poder conferido aos jovens no uso dos equipamentos eletrônicos e sugerem um desregramento, que até certo ponto seria presumível, devido à idade destes sujeitos. Assim, o problema é atinente aos gestores educacionais ocupados com a formação das crianças e adolescentes. As mídias digitais aparecem como equipamentos perigosos, “armas”, cujo mau uso pode ter conseqüências potencialmente desastrosas. Os jovens da geração “celular-internet” precisam ser alertados, educados para o bom uso das tecnologias.

Outro tema que parece perturbar os pais é a cogitação frequente de que a Internet ou os jogos de *videogame* possuiriam a capacidade de viciar os filhos. Dado o apreço e a desenvoltura que esta geração possui com estas mídias, a questão do excesso do uso pode parecer difícil de ser identificada. De todo modo os jornais informam estas hipóteses. A *Folha de São Paulo* de 28 de junho de 2006 traz o texto “Conversa *on-line* se torna vício para jovens”: “Enquanto os adolescentes se lançam nos comunicadores, os pais muitas vezes ficam receosos de experimentá-los e, como isso, acabam ficando sem saber ao certo o que tanto seus filhos fazem quando estão *on-line*”. (*Folha de São Paulo*, 28 de junho de 2006 p.42). Neste texto, são citadas pesquisas que mostram uma taxa elevada de uso de Internet por adolescentes nos Estados Unidos. Estas informações teriam sido suficientes para levantar a hipótese a respeito do vício, além de especulações de que os pais têm recebido cada vez menos atenção dos filhos quando chegam do trabalho, uma vez que estes estão sempre demasiadamente entretidos conectados. A reportagem comenta, por fim, que investigadores americanos sugerem aos pais que, tutelados pelos filhos (que podem ensiná-los a como navegar e mostrar os espaços virtuais que freqüentam) criem perfis e comunidades na Internet para manterem-se perto dos jovens. Nesta curiosa sugestão, ao

invés dos filhos se afastarem das tecnologias para ter mais tempo com o a família, os pais devem ingressar no universo tecnológico, para acompanhar virtualmente os filhos em suas jornadas.

A Internet, especificamente, aparece como alvo de diversas acusações a respeito de prejuízos ou danos causados à educação dos jovens. Uma questão objetiva sempre discutida pelas matérias diz respeito à escrita e ao uso da língua pelos usuários. Na reportagem “*Por q os jovens tc axim?*” (o título aqui reproduz os códigos de escrita utilizados pelos jovens no teclado digital) (*Folha de São Paulo*, 24 de abril de 2005 p.39), sete educadores avaliam os novos hábitos de escrita dos jovens e comentam que as redações apresentadas nas escolas estão sendo redigidas com a mesma linguagem de abreviações e códigos que os jovens costumam utilizar em salas de bate-papo e outros espaços virtuais. O texto comenta estas novas práticas e compila opiniões de professores de português, literatura e informática. Estes profissionais chegam a reconhecer que esta é uma linguagem que pode ser legítima nos espaços em que foi criada, mas que não pode substituir as normas da língua culta nos espaços e formatos em que esta é requerida, ou seja, os jovens devem ser levados a entender as diferenças entre as modalidades de escrita, e devem ser corrigidos quando ultrapassarem estes limites. A tecnologia e suas novas práticas comunicativas são mostradas aqui a partir de uma questão que compromete o desempenho escolar e o aprendizado dos jovens. Novamente são sugeridos esforços de tutela, por parte dos professores, no sentido de instruir e garantir que as tecnologias não produzam interferências negativas nestas gerações.

Enfocando os pontos sensíveis das novas tecnologias no que se refere à educação dos jovens, o caderno *Digital* do Jornal *O Globo* de 14 de julho de 2008 publicou o texto “*Informação empilhada*”, reportagem que destaca os riscos sobre o rendimento escolar e o futuro da geração conectada: “Mau uso da Internet atrapalha desenvolvimento intelectual da geração conectada e prejudica até o mercado de trabalho, dizem especialistas” (*Digital. Jornal O Globo*, 14 de julho de 2008 p.8). O texto apresenta inicialmente os comentários a respeito do livro “*The dumbest generation*” (a geração mais burra) do professor universitário de inglês Mark Bauerlein, lançado nos Estados Unidos, e que classifica a nova geração como a mais estúpida de todos os tempos. O autor acusaria a Internet como responsável pelo fenômeno. Os jovens estariam apresentando um comportamento que

subestima o aprendizado, a história e o conhecimento em troca de interações superficiais nas mídias digitais e na Internet. A partir destas observações, o texto inclui nesta “tribuna de preocupações” com a tecnologia, os professores brasileiros que também estariam compartilhando os mesmos dilemas. Eles constatam que “a Internet, se por um lado é uma fonte valiosa de informação, por outro apresenta uma desorganização intrínseca que acaba levando à dispersão e deixando de fomentar o espírito crítico” (*Id. ibd.*p.9).

A reportagem apresenta ao leitor os “dois lados da notícia”, mostrando opiniões de psicopedagogos, coordenadores escolares, professores de informática e assessores pedagógicos às voltas com o assunto. Eles expressam opiniões distintas. Representando a perspectiva negativa, mais apocalíptica, uma consultora de desenvolvimento de carreiras diz que a geração atual se caracteriza pelo “conhecimento descartável”. Os jovens da “geração y” (como reportado pela consultora) não teriam aprendido a estruturar o conhecimento e apresentam carência de pensamento original, efeitos da influência tecnológica. Assumindo a perspectiva oposta, e que me parece encampada pela reportagem, professores que lecionam em colégios que realizam a integração dos computadores às atividades pedagógicas, proferem que o medo das máquinas e as especulações dos riscos não devem ser excessivamente levados a cabo. Eles defendem que os aparatos tecnológicos têm potencial para aprimorar o aprendizado dos jovens, mas que tudo depende do modo como serão administrados por instrutores qualificados em uma proposta de *knowledge management* (gestão de conhecimento, como uma coordenadora pedagógica define). Assim, novamente se reforça a proposta de controle especializado sobre o uso jovem da tecnologia, tendo em vista seus aprimoramentos pessoais, educativos e profissionais. Em textos como este, observamos a representação da geração digital como um grupo que deve ser conduzido e supervisionado. Dada a característica considerada “intrínseca” de habitar um mundo digital, cabe operar uma normatização com vistas a obter o melhor aproveitamento destas oportunidades. A tutela para os jovens conectados é encarada como uma orientação para obter os melhores fins possíveis no universo tecnológico à disposição desta geração.

“Ameaça virtual”, reportagem de capa da *Revista* publicada pelo Jornal *O Globo* em 25 de fevereiro de 2007 problematiza um novo conflito de gerações nos lares cariocas. Os pais estariam assistindo, estarecidos, sua autoridade sendo colocada à prova por conta das

tecnologias, em especial pelo computador. Diante do uso excessivo e prejudicial das tecnologias, os pais tentam, a todo custo, impor limites para restringir a interação tecnológica dos jovens. Estes, por sua vez, resistem ao controle parental com cada vez mais veemência. Os relatos ouvidos pelas autoras do texto contam sobre casos em que jovens tiveram quedas significativas do rendimento escolar além de apresentarem um comportamento que assusta os pais diante das tecnologias. Eles passam cada vez mais tempo na tela dos computadores ou jogando brinquedos eletrônicos em detrimento de atividades ao ar livre. São comentados todos os riscos que estes jovens incorrem em seu uso excessivo e “fora de controle”: problemas de visão, queda no rendimento escolar (porque não se concentram ou não tem tempo de estudar), obesidade, sedentarismo, compulsão, vida social restrita aos ambientes virtuais.

Psicanalistas comentam os conflitos entre as gerações e dão suas recomendações sobre o que deve ser feito. Os computadores seriam responsáveis por uma inversão na hierarquia do saber nas famílias. Antes, os pais eram os provedores principais de conhecimento, tendo sido substituídos, hoje, pelos computadores. A autoridade dos pais foi, assim, comprometida, o que gera tantos receios e suspeitas. Os psicanalistas, entretanto, afirmam que o diálogo e a supervisão são os únicos caminhos para estabelecer a “paz” no lar informatizado. As idéias de moderação e de bom senso prevalecem nestas avaliações. São mencionados casos em que os pais conseguiram exercer, com sucesso, o controle do tempo em que os jovens podem utilizar a Internet e os jogos eletrônicos.

O caderno *InfoEtc* (que após 10 anos publicado pelo jornal *O Globo* com este nome foi rebatizado como *Digital* em junho de 2008), trouxe reportagem abordando o controle familiar sobre a navegação na Internet dos jovens em sua edição de 28 de maio de 2008. “De olho na Internet: filhos e pais falam de suas vidas *on-line* e mostram como lidam com a segurança na rede”. (*Id.ibd.* p.1) O texto começa com a pergunta que parece gerar tanta inquietação aos pais da geração conectada: “A Internet já faz parte da vida dos jovens. Mas como controlar o acesso à grande rede, que, como o mundo físico, abriga maravilhas e perigos?” (*Id.ibd.*p.1). Segurança, aqui, é um termo utilizado em sentido amplo. Tanto para alertar sobre a necessidade de atualização de antivírus, que impede ameaças ao bom funcionamento dos computadores, quanto as estratégias para “filtrar” conteúdos impróprios aos jovens, além da necessidade de manter protegidas suas imagens, dados pessoais e as

próprias relações iniciadas no ambiente virtual. A reportagem lembra que os jovens são os principais responsáveis pela atualização dos antivírus em casa, uma vez que estão entre os que mais fazem uso do computador e muitas vezes os únicos que sabem fazê-lo.

Adolescentes e pais mostram suas estratégias de segurança. Os jovens comentam a necessidade de checar os perfis de pessoas desconhecidas que querem ser “adicionadas” (agregadas) aos seus perfis em *sites* de relacionamentos como o *Orkut*, assim como nos comunicadores instantâneos como *MSN*. Outros falam sobre como utilizam as configurações de privacidades destes sites, impedindo que suas fotos, por exemplo, sejam exibidas para pessoas desconhecidas, que estejam fora do círculo de amigos autorizados para visualizá-las. Os pais, por sua vez, temem que os filhos excedam na navegação para evitar a queda do rendimento escolar. Também se sentem inseguros em relação ao acesso dos filhos a conteúdos impróprios e a possibilidade de contato com pessoas desconhecidas, medo justificado por um “crescente número de casos envolvendo pedofilia” na Internet. Assim, o espaço de disposição do computador na casa é definido em função do alcance dos pais (há relato de um caso em que o computador fica no quarto dos pais, em outro caso fica no escritório e só podem ser usados quando os pais estão próximos), regras estritas sobre o número de horas que os filhos podem navegar também são estratégias utilizadas.

Outros pais mencionam a necessidade de checar as pastas com documentos e arquivos dos filhos, além de bloquear *sites*, utilizar senhas de segurança para instalar programas e conferir os históricos de navegação. A reportagem traz ainda uma coluna que informa sobre o perigo de pedófilos que abordam crianças e jovens em ambientes virtuais. Um consultor em segurança na Internet sugere que os pais se inteirem da navegação dos filhos e recomenda um *website* com esclarecimentos a respeito de segurança na rede. Esta reportagem representa a emergência da agenda de preocupações em termos da segurança virtual, que se tornou cada vez mais corrente no Brasil, acompanhando a tendência mundial de desenvolver uma regulamentação mais incisiva sobre os chamados “riscos da Internet”, que vão desde o acesso ao conteúdo considerado impróprio para menores de idades, até a necessidade de proteger o computador com antivírus que possam deter os *hackers*, passando pelos casos mais temidos das redes de pedofilia que agem através da Internet.

3.6 Estratégias de normatização da geração digital na mídia brasileira

Neste capítulo, analisei uma seleção de textos publicados em jornais e revistas publicados no Brasil, que constroem o perfil de uma suposta geração de jovens e crianças que seriam representantes do contexto tecnológico contemporâneo. Sugiro que a mídia brasileira, através das narrativas aqui analisadas, está discursivamente produzindo uma identidade juvenil (a geração digital) acionando estratégias de normatização para este grupo. Ancorando seus textos em fontes diversas como pesquisas, entrevistas e, freqüentemente, consultas a diversos especialistas (ou peritos) oriundos, em sua maioria, dos campos da psicologia e da pedagogia, a mídia aciona duas estratégias em seu trabalho de normatização: 1) através da celebração dos atributos desta geração, constrói a representação da geração digital como os filhos diletos do regime tecnológico contemporâneo e 2) através do enfoque nos riscos e nos perigos da interação tecnológica, a mídia desempenha o papel de propagadora de uma necessária regulamentação desta interação com a finalidade de obter, não a supressão do engajamento entre jovens e mídias digitais, mas seu melhor rendimento no contexto tecnológico, via de regra, encarado como definitivo e incontestável. Proponho que as duas estratégias (ou abordagens) que a mídia vem exercendo ao construir a representação desta identidade juvenil estão a favor de um mesmo propósito comum. Trata-se de constituir subjetividades atinentes (e não opostas) aos imperativos de adequação de conduta no contexto de um novo modelo de capitalismo, inteiramente ancorado nos procedimentos tecnológicos.

Observei, na primeira seção do capítulo, que os textos informam e celebram esta geração e suas características sublinhando qualidades e atributos que as posicionam em um lugar central na sociedade, além de promoverem aspectos considerados “positivos” da influência da interação tecnológica em suas vidas. Analisei, aqui, as questões referentes ao domínio tecnológico que os jovens adquirem. Por terem crescido cercados de tecnologias, tornaram-se *experts* no assunto, ocupando mesmo a posição de tutores de seus pais no que se refere à informática. Esta habilidade os diferencia das outras gerações e os posicionaria em um lugar de vantagem no contexto tecnotizado do mercado de trabalho e na sociedade como um todo. Seu futuro se beneficia, nesta primeira visão, de tais qualidades adquiridas “naturalmente” a partir da infância.

Uma das conseqüências do uso de computadores, jogos eletrônicos e outras mídias digitais seria a capacidade de gerenciar e distribuir sua atenção simultaneamente em diferentes aparatos. Esta imagem, freqüentemente narrada nos textos analisados como uma das características desta geração, também é descrita, em algumas matérias, através de uma perspectiva otimista, que enxerga e reconhece esta “dispersão cognitiva” como uma aquisição ou um desenvolvimento a ser aproveitado num mundo fragmentado, em que as novas tecnologias despejam informação em fluxo. Os jovens da geração digital são aqueles apontados como mais adaptados a esta configuração, que também inclui a questão da percepção geográfica globalizada, ou seja, não perceberiam da mesma forma que seus pais as distâncias e seriam abertos à diversidade cultural.

Por outro lado, ao publicar textos que dão vazão a imagens negativas da tecnologia, corroborando para certa patologização (vício, adição) ou riscos de um acesso que pode levar a conteúdos inadequados e ataques de pedófilos, usos indevidos, como o *cyberbullying* ou o uso da linguagem fora da norma culta, por exemplo, a mídia assume uma perspectiva que se aproxima daquela que se denominou “pânico moral” na mídia. Freire Filho e Herschmann (2006) apresentam a origem deste termo cunhado na sociologia britânica da década de 1970, em estudos sobre desvio comportamental e criminologia juvenil. Ele denominaria “o processo mediante o qual uma condição, um episódio, um indivíduo ou um grupo de pessoas passa a ser encarado como uma ameaça para os valores e os interesses basilares de uma sociedade” (Freire Filho e Herschman, 2006. p. 143).

O pânico moral é difundido pelos meios de comunicação de massa, catalisando a atenção de outros agentes institucionais que devem intervir ou se pronunciar a respeito do fenômeno alvo sobre o qual se aglutinam as angústias ou tensões sociais. Freire Filho e Herschmann indicam que o pânico moral e as culturas juvenis foram o tema das análises de Stanley Cohen (1980) que pesquisou o impacto dos grupos de jovens *mods* e *rockers* na Inglaterra da década de 1960. Tais grupos centralizaram ansiedades sociais relacionadas à liberação de costumes e tensões de classe naquele país, e os meios de comunicação foram, em parte, uma das principais instâncias a produzir a “ameaça” que passaram a representar aos valores daquela sociedade. Em seu artigo, Freire Filho e Herschmann (2006) analisam o caso do *funk* carioca na mídia brasileira, fenômeno social que desafia as proposições que definem o arcabouço teórico sobre o “pânico moral”. Na visão destes autores, este conceito

dá luz às relações de cumplicidade entre mídia e outras agências de controle social, o que constitui uma contribuição positiva para os estudos de mídia, mas pode não dar conta das complexas malhas de inserção dos textos midiáticos, os interesses heterogêneos que produz, e sua relação com as audiências.

Assim, devemos também atentar para os efeitos múltiplos dos textos aqui analisados a respeito dos riscos e perigos da interação entre jovens e novas tecnologias. Ao descrever aspectos negativos desta interação, os textos apresentam reservas e direcionam os leitores a questionar a presença tecnológica no cotidiano de crianças e jovens, mas ao abraçar a fórmula das consultas aos especialistas e saberes institucionais, estes textos terminam por produzir diagnósticos e receituários que incitam uma orientação apropriada destes usos, com vistas a obter o melhor aproveitamento das tecnologias, em uma relação considerada “saúdável”, ou “eficiente”. Interessa, nesta perspectiva, produzir a imagem de uma geração conectada, afinada ao processo mais amplo de globalização econômica neoliberal e tecnológica que engendra a “verdade” de que as tecnologias são realidades indispensáveis, por trás de sua promessa de um mundo midiaticizado, móvel, veloz, informado e produtivo.

Assim, vimos como a mídia tende a narrar as relações entre jovens e novas tecnologias operando estratégias discursivas, a princípio, contraditórias. Ora assistimos a proliferação de reportagens que abordam os aspectos e qualidades positivas deste fenômeno, como os benefícios trazidos pelas tecnologias ao desenvolvimento das capacidades cognitivas dos jovens, ora somos informados a respeito dos novos riscos e prejuízos de seu uso. Entretanto, a análise atenta deste segundo padrão de discursos tende a legitimar, com base na consulta a profissionais ocupados com a formação e a conduta dos indivíduos em sociedade (educadores e psicólogos) uma agenda de regulamentação para o melhor aproveitamento e *ajuste* das tecnologias ao cotidiano dos jovens da chamada “geração digital”.

Com estas estratégias discursivas a mídia brasileira, seja através dos discursos de celebração quanto da propagação dos riscos das tecnologias, terminaria esposando os valores de uma sociedade definitivamente tecnológica, fomentando narrativas que se prestam a forjar modelos adequados de conduta juvenil neste contexto, sem, no entanto, contestar as implicações mais profundas dos valores atribuídos às tecnologias na vida contemporânea.

Capítulo IV: Os Imperativos da Geração Digital

Neste capítulo, analisarei o contexto de reconfiguração do capitalismo, a partir da indicação de autores que postulam algumas mudanças cruciais nas formas como este sistema produtivo vem atuando e se expandindo. Estas mudanças têm início no final dos anos 1970, quando se pode observar um período de reestruturação liberal que se beneficiou do desenvolvimento tecnológico emergente ao final daquela década, e que ganhou força no princípio dos anos 1980. Estes desenvolvimentos em direção a informatização, com os computadores e a Internet, constituíram a cultura tecnológica mais generalizada que assistimos atualmente. É a partir destes processos que as imagens e discursos sobre os jovens da era digital se tornam mais convincentes, na medida em que representam modelos de comportamento compatíveis ao regime capitalista global e em rede. Meu objetivo é identificar alguns traços gerais que atravessam as relações entre as novas tecnologias da comunicação e da informação, as mudanças engendradas no sistema capitalista, a emergência de uma economia global e a ascensão das ideologias neoliberais como as principais forças subjacentes aos discursos sobre a geração digital, tal como é possível depreender dos textos analisados nesta pesquisa.

4.1 Representações, discursos e poderes

Para realizar esta incursão aos contextos sociais, econômicos e políticos que definem uma nova organização do sistema capitalista, e que sublinham a importância crucial das novas tecnologias, partirei de alguns conceitos mais básicos que permitem realizar o salto entre o “material simbólico” produzido pelos meios de comunicação (neste caso, textos publicados na imprensa Brasileira ao longo da década de 2000) e a discussão sobre os contextos de produção destas representações e discursos. Stuart Hall define o conceito de representação como o meio que liga significado, linguagem e cultura. A representação seria, nesta visão ampla, uma etapa do “processo pelo qual o significado é produzido e trocado entre os membros de uma cultura” (Hall, 1997:15). As representações funcionam, segundo as definições deste autor, como mediações que materializam os processos de significação, através dos quais é possível acessar os sentidos em uma cultura. Os sujeitos produzem representações ao construírem os sentidos que organizam o mundo à

sua volta. As produções culturais estéticas ou as produções da mídia são outras esferas que efetivamente gravam e propagam representações, mas as representações também orientam o cotidiano das pessoas, através da linguagem, e dos próprios pensamentos. Hall apresenta três matrizes das abordagens que priorizam a representação, e que podem se relacionar: a semiótica, com a ênfase nos signos que atuam nos processo de significação; a linguística, com ênfase na produção da linguagem e uma abordagem construcionista, que relaciona a representação à produção de discursos.

Esta última abordagem tem como principal modelo o trabalho de Michel Foucault. Stuart Hall comenta o impacto das contribuições deste filósofo, para contemplar diferentes abordagens sobre as representações, tanto as imagéticas e visuais, quanto as que se deduzem através de discursos. A abordagem de Foucault enfatizaria a necessidade de recorrer à história para contextualizar os discursos e suas relações com as forças sociais que os determinam. Ao longo de sua obra, Michel Foucault priorizou investigar os discursos sociais que construíram sentidos em regimes de produção de verdades, para propor sua interpretação à luz de uma análise crítica (Hall, 1997). Foucault empreendeu estudos sobre as dinâmicas que moldaram a constituição da subjetividade na sociedade ocidental, abordando temas como a sexualidade, a loucura, as instituições e as formas de poder e dominação. Seu projeto de investigação incluía a realização de uma arqueologia como método. Esta arqueologia contempla uma busca pelas contingências sociais que produzem saberes erigidos em contextos determinados, e suas relações com as formas de poder hegemônico que podem ser verificadas nestas configurações. Foucault ressaltou a importância de identificar o que chama de dispositivos discursivos¹³, conjuntos heterogêneos de narrativas, textualidades, saberes, que literalmente constroem as realidades que se apresentam aos indivíduos. A relação de produção do conhecimento, dirá o filósofo, em uma conferência realizada em uma universidade brasileira na década de 1970¹⁴, pode

¹³ O autor define dispositivo, em entrevista sobre a História da Sexualidade, publicada em *Microfísica do Poder*: Através deste termo tento demarcar, em primeiro lugar, um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos.” (Foucault, 2000:244).

¹⁴ Refiro-me ao ciclo de conferências que o autor realizou na Pontifícia Universidade Católica em 1973 e que foram reunidas e publicadas sob o título “A verdade e as formas jurídicas”. Nestas palestras Foucault desenvolve temas de alguma forma metodológicos, que conformam o arcabouço de proposições que o

ser comparada a um “feixe entre duas espadas”, querendo sublinhar a dimensão de luta através da qual uma verdade se sobrepõe a outra, ou, ainda, que as verdades são perspectivas formulados em conflitos e disputas. Utilizando a metáfora das espadas, Foucault aproxima o empreendimento intelectual da materialidade histórica que engendra conhecimento, mas também subordinação.

Nesta conferência, Foucault aponta a esfera jurídica como lócus no qual se podem evidenciar os processos de formação de certo modelo de sujeito na modernidade. Foucault está indicando orientações para um programa de estudos da produção social da subjetividade, que parte de concepções arraigadas em mecanismos e instituições, como a esfera do Direito, por exemplo. Ele determina neste “programa” a importância de reconhecer as esferas sociais, econômicas, políticas, que produzem discursos, saberes e verdades. “Só pode haver certos tipos de sujeito de conhecimento, certas ordens de verdade, certos domínios de saber a partir de condições políticas que são o solo em que se formam o sujeito, os domínios de saber e as relações com a verdade”. (Foucault, 1996:27).

Recorro a este programa analítico de Foucault para apontar a reconstituição de um processo histórico recente, que definiu uma nova ordem social que influencia a produção de valores e ideologias propagadas por diferentes esferas, prioritariamente nos meios de comunicação. Tratarei de identificar, seguindo a pista de Boltanski e Chiapello (1999), as ideologias que sustentam e dão força ao sistema capitalista contemporâneo, que se capilarizam hegemonicamente em todas as dimensões sociais. Persegui, nesta etapa da pesquisa, a instigante pergunta feita por estes autores na introdução de seu livro “O novo espírito do capitalismo”, quando indagam como o capitalismo é capaz de ainda atrair pessoas? Como é capaz de seduzir? Após a análise dos textos que confirmam a presença dos jovens da geração digital no país, e que descrevem os aspectos de um perfil inédito de engajamento com as tecnologias e mídias digitais, relacionarei estas representações ao contexto de mudanças recentes ocorridas no capitalismo. Trata-se de uma mudança, como se verá, de um capitalismo industrial a um capitalismo informacional (Castells, 1999) ou capitalismo cognitivo (Lazaratto, 2004). Esta mudança pode ser verificada na constituição de uma economia de mercados financeiros globais, na eleição de valor a qualidades

permitiriam, no futuro, organizar suas investigações a respeito das formas de subjetivação na sociedade ocidental. Ver: Foucault (1996).

“imateriais” como meta do sistema produtivo, e na adoção, em uma escala individual, nem sempre voluntária, de imperativos de flexibilização, desterritorialização, conexionsimo e imediatismo.

Estes processos têm em comum a identificação da presença tecnológica como um dos componentes principais da mudança, que afeta os modos de produção e de existência no patamar de uma modernidade líquida (Bauman, 2001), marcada pela fluidez e mobilidade das relações de toda a ordem. Neste contexto de fluidez podemos notar a projeção de novas formas de controle que se manifestam em muitas dimensões, inclusive nas diversas publicações e artefatos midiáticos que encampam estas novas necessidades e verdades da vida contemporânea. Indico, por exemplo, a verdade, aqui interrogada, de que a tecnologia produziu novos sujeitos, como os da geração digital, ou de que a vida contemporânea está definitivamente ligada à tecnologia. Não se trata de negar a presença tecnológica no cotidiano atual, mas de verificar a que modelos de normatização estas representações e discursos correspondem. Ou, ainda, de entender os processos pelos quais o novo modelo de capitalismo produz subjetividades. A aparente fluidez dos dias atuais sob o regime tecnológico no qual os jovens digitais parecem mergulhados não garante a liberação dos indivíduos, como assinala Richard Sennet¹⁵, enfatizando um olhar crítico diante deste cenário. Antes, estes processos acometeriam incisivamente os sujeitos, à medida que exigem sua adaptação a um regime de incessante flexibilidade e atualização, entre outros imperativos, como se verá a seguir.

¹⁵ Sennet posiciona-se a respeito de alguns diagnósticos que também confirmam as mudanças do sistema capitalista, e também acata a tematização da “liquidez” proposta por Bauman. No entanto, deixa clara sua inquietação perante a idéia de que as novas forças que agem no sentido de produzir fluidez ou estruturas menos rígidas nas relações engendradas no novo modelo capitalista produziram liberdade. “Os apóstolos do novo capitalismo argumentam que sua versão a respeito destes três temas – trabalho, talento e consumo – redundará em mais liberdade para a sociedade moderna, liberdade fluida, uma ‘modernidade líquida’, na excelente formulação do filósofo Zygmunt Bauman. Meu motivo de disputa com eles não está em saber se sua versão do novo é real; as instituições, as capacitações e os padrões de consumo efetivamente mudaram. O meu ponto de vista é que estas mudanças não libertaram as pessoas”. (Sennet, 2006:21).

4.2 Capitalismo Informacional

Manuel Castells (1999) inicia sua obra “*A Sociedade em Rede*”, na qual busca investigar a revolução tecnológica que estaria transformando a vida contemporânea, alertando que, apesar de concentrar sua investigação na emergência das novas tecnologias, e de apontá-las como os elementos centrais de um novo paradigma no final do século XX, ele pretende não incorrer no que chama de determinismo tecnológico. O autor adverte que a tendência ao determinismo tecnológico é aquela que explica fenômenos sociais unicamente como conseqüências diretas das tecnologias. Como se as tecnologias determinassem as transformações sociais, e não o contrário. Por isso o autor optará por investigar atentamente um recorte temporal, o período que vai da década de 1970 a 1990, que indica como significativo para abordar a questão das mudanças tecnológicas. Ele afirma que neste momento se pode observar um contexto particular que favoreceu o aparecimento de uma série de tecnologias que teriam alcançado um alto nível de pertinência ao sistema produtivo. Ele compara este contexto a outros momentos de “revolução” cultural na história do ocidente, como o renascimento. A diferença, agora, é que as mudanças engendradas na tecnologia e na sociedade, sua transição de um paradigma industrial para a entrada em um paradigma informacional, como define, teria acontecido em um tempo muito rápido, em cerca de apenas trinta anos.

Na década de 1970 algumas circunstâncias específicas criaram as condições de desenvolvimento de um novo paradigma tecnológico nos Estados Unidos, mais especificamente no estado da Califórnia, na região do Vale do Silício. O autor aponta a condição de relativa autonomia que um conjunto de universidades, laboratórios e centros de pesquisa encontraram para dar continuidade a pesquisas em microeletrônica e informática que se auto-alimentavam de acordo com as descobertas e inovações que iam alcançando. Castells mostra que esta autonomia era resultado de uma intervenção do Estado, no sentido de favorecer a “liberdade” dos desenvolvimentos tecnológicos e garantir a presença de empresas que pudessem garantir o suporte necessário à medida que a produção tecnológica demandasse apoio. O autor destaca a influência dos ideais de liberdade e criatividade, que ainda ecoavam nos campus universitários da década de 1960 em São Francisco, por exemplo, como um “espírito” que influenciava o clima da produção científica nestas

regiões, que ele denomina como uma “cultura da liberdade, inovação e iniciativa empreendedora”. “Meio inconscientemente a revolução da tecnologia da informação difundiu pela cultura mais significativa de nossas sociedades o espírito libertário dos movimentos dos anos 60” (Castells, 1999:25).

Creio que esta passagem seja bastante significativa por evidenciar como a “questão tecnológica” que começa a se desenhar na década de 70, com o desenvolvimento do microprocessador e dos computadores pessoais, e que muito rapidamente beneficiará a reestruturação do capitalismo, estava relacionada a um painel ideológico cuja referência está localizada nos valores contraculturais da década de 60. Esta seria uma transição de valores representativa de um processo que interessa a Bolstanski e Chiapello (1999), como veremos a diante, na análise que estes autores propuseram sobre as formas como o sistema capitalista foi absorvendo, ao longo da história, as críticas que lhe foram dirigidas. Estes autores advogam que as mudanças nas ideologias do capitalismo acompanharam transformações em suas formas de produção, através das quais o capitalismo pareceu reinventar-se. Uma das mais importantes fases desta reinvenção foi aquela que incorporou, no mesmo recorte de trinta anos (de 70 a 90), em um plano ideológico, discursos a respeito da liberação das hierarquias na esfera do trabalho, da reivindicação de autonomia e autenticidade dos sujeitos e da apologia à rede. A incorporação destes aspectos na esfera do trabalho dá pistas sobre o que os autores denominam como o “terceiro espírito do capitalismo”. Esta mudança ideológica está relacionada, segundo o mapeamento apresentado por Castells, aos seguintes eixos: a revolução tecnológica que se inicia nos Estados Unidos, a crise econômica de meados da década de 1970¹⁶, a busca das economias capitalistas por novas estratégias de acumulação e a demanda pela desregulamentação de mercados.

Ao reconstituir o cenário do vale do silício de 1970 e mencionar as influências do espírito libertário dos anos 60 que ainda ecoavam naquele ambiente dos desenvolvimentos tecnológicos, Castells reforça a liberdade que aquele Estado concedeu (e podemos começar a falar aqui de “espírito empreendedor”) aos atores responsáveis pela inovação tecnológica, que viria, posteriormente, se apresentar como alternativa das economias desenvolvidas do

¹⁶ A crise do petróleo de 1973 é apontada por autores de inclinações intelectuais tão diferentes quanto Antonio Negri, Manuel Castells e Richard Sennet, como um ponto de curva, ou uma dobradiça da história, como sugerem Negri e Hardt.

capitalismo após o período de crise. A partir da análise proposta por Castells, percebemos como os Estados Unidos teriam garantido, assim, uma “autonomia estimulada pelo Estado” ao desenvolvimento tecnológico que veio a favorecer este país após a crise, quando o capitalismo se reestrutura e passa a priorizar operações em mercados financeiros globais, em redes de investimentos que deverão, necessariamente, tomar parte na estrutura das telecomunicações, da informática, dos desenvolvimentos tecnológicos todos, enfim, que aquele país veio a alcançar primeiro. É quando a revolução tecnológica vai de encontro à etapa que estou chamando, aqui, na esteira das indicações de Castells, como reestruturação do capitalismo. O autor reitera que, em sua visão, as descobertas e desenvolvimentos tecnológicos daquele período não aconteceram como uma resposta à crise do capitalismo, mas, segundo sua genealogia dos fatos, após a crise econômica da década de 1970, os Estados Unidos dirigem sua atenção à seara promissora das novas tecnologias – que já se processavam – no Vale do Silício, com sua “autonomia de inovação”. A partir de então se assiste a um período de expansão imediata, ancorada no que o autor chama de um novo modo de produção do capitalismo. É o modo de produção do capitalismo informacional, ou informacionalismo, que inaugura uma sociedade da Informação: “Por tanto, o informacionalismo está ligado à expansão e ao rejuvenescimento do capitalismo, como o industrialismo estava ligado a sua constituição como modo de produção” (Castells, 1999: 37).

Vale recordar, nesta passagem, que a soberania dos Estados Unidos foi garantida desde o princípio, ainda que Castells não coloque as cartas na mesa desta forma, ele mostra que naquele país o Estado teria garantido as condições de produção do desenvolvimento tecnológico à maneira liberal, ao “não intervir” e proporcionar as condições materiais às indústrias, laboratórios, e universidades que revolucionaram a microeletrônica, a engenharia de processadores e a informática. É assim que Castells não vai responsabilizar a crise econômica da década de 1970 pela revolução tecnológica do Vale do Silício. Ele não quer conferir, como diz, a centralidade histórica do desenvolvimento tecnológico exclusivamente à crise (Castells, 1999:68) mas assume que a sucessão dos fatos (a crise, a busca por alternativas de expansão) vai modelar os rumos do desenvolvimento tecnológico. As novas tecnologias da informação foram os motores da reestruturação do modelo econômico que ocorrerá em 1980: “Assim, até certo ponto, a disponibilidade de

novas tecnologias constituídas como um sistema na década de 70 foi uma base fundamental para o processo de reestruturação socioeconômica dos anos 80” (Castells, 1999: 69).

Ainda acompanhando a reconstituição do paradigma informacional proposto por Castells, temos o seguinte mapa para entender como o desenvolvimento tecnológico encontrou condições de se tornar o ponto central de uma nova estrutura social a partir dos anos 1980. Recapitulando os motivos pelos quais realizo aqui a reprodução destes processos, é porque julgo necessário desvendar as relações entre novas tecnologias e o modelo de produção capitalista, bem como a proliferação das ideologias neoliberais, para inscrever as representações a respeito da geração digital no quadro dos efeitos, em uma escala de produção identitária, das mudanças engendradas neste contexto “informacional”. Voltemos à seqüência de fatos indicados por Castells: A partir de 1970 em diante, as evoluções tecnológicas da microeletrônica e da computação vão atingir seu ápice nos Estados Unidos, nas regiões da Califórnia, Vale do Silício e no complexo de inovação composto por universidades, centros de pesquisa e laboratórios, que resultam nos microprocessadores de informação, computadores pessoais, desenvolvimentos da fibra óptica, e a etapa seguinte dos projetos que tiveram início nas bases militares da segunda guerra mundial, a ARPANET, uma rede de intercâmbio de informações que ganhará sua face posterior, mundialmente conhecida como Internet. Em meados de 1970, o sistema produtivo capitalista apresentou graves sinais de declínio, crises financeiras rondando o mercado de petróleo atingiram todas as economias, o que lançou os Estados a uma busca de alternativas para viabilizar uma reestruturação do modelo. A saída foi a expansão irrestrita de mercados que veio a ocorrer na década de 1980. Tal expansão irrestrita já não se expressará nos mesmos moldes do sistema produtivo Industrial, mas na capacidade de produzir e administrar informações¹⁷, mais do que produtos.

O que passa a valer neste contexto são os investimentos, mais do que a posse de territórios ou bens. A capacidade de capitalizar e poder acompanhar períodos instáveis de oscilação caracteriza uma nova feição do mercado de valores, ações, fluxos monetários e financeiros, que demandam a desregulamentação de mercados e fronteiras, a fim de que o capital, em sua forma mais abstrata, possa ser livremente transacionado, possa se deslocar,

¹⁷ “A primeira característica do novo paradigma é que a informação é sua matéria-prima: são tecnologias para agir sobre a informação, não apenas informação para agir sobre a tecnologia, como foi o caso das revoluções tecnológicas anteriores” (Castells, 1999: 78).

capitalizar e ser transferido de um ponto a outro. Este novo modelo de procedimentos econômicos encontrou na arquitetura da rede sua condição de desenvolvimento (Castells, 1999). É uma economia global que se esboça aí. Global e informacional, dirá Castells, porque: “a produtividade e a competitividade de seus agentes dependem da capacidade de gerar, processar e aplicar de forma eficiente informações baseadas em conhecimentos” (*Id. ibd.*87). A ênfase desse modelo produtivo está na informação. Essa mesma percepção, a partir de preocupações semelhantes, inspiram as teorias a respeito do capitalismo cognitivo e das mudanças no trabalho, tal como organizadas por teóricos como Lazzarato e Negri, identificados com a questão do trabalho “imaterial”, que veremos adiante. Assim, as novas tecnologias responderam às novas demandas de expansão de mercados, que precisaram se tornar cada vez mais globais e por isso passaram a requerer cada vez mais desregulamentação, ou seja, precisaram prescindir de entraves estatais, por exemplo, para avançar seus domínios em novos e mais países a serem integrados nessa geografia de redes financeiras.

Para abrir novos mercados, conectando valiosos segmentos de mercado de cada país a uma rede global, o capital necessitou de extrema mobilidade, e as empresas precisaram de uma capacidade de informação extremamente maior. A estreita interação entre a desregulamentação dos mercados e as novas tecnologias da informação proporcionou essas condições. Os primeiros e mais diretos beneficiários dessa reestruturação foram os próprios atores da transformação econômica: empresas de alta tecnologia e empresas financeiras (Castells, 1999: 104).

Mattelart (2002) também investigou os processos que resultaram em uma chamada globalização econômica, tal como descrita por Castells, inferindo que é necessário estabelecer uma continuidade com todo o movimento anterior de expansão de mercados e domínios, que aconteceu tanto para as comunicações quanto para a economia, estas duas dimensões em constante retroalimentação. Em sua análise, o autor vai partir dos universais que teriam proporcionado o que chama de internacionalização das comunicações. Ele aponta o iluminismo e o liberalismo como as matrizes que estimularam o desenvolvimento do telégrafo e da energia elétrica, entre outros. O liberalismo, ele recorda, é a filosofia econômica responsável pela secularização da sociedade, e que procurava impor limites ao assistencialismo do Estado. Tal filosofia foi responsável pela propagação (Mattelart utiliza aqui um termo de Karl Polany) de uma “*market mentality*” na vida social. O autor enfatiza

a questão da comunicação e não tanto um aporte sobre os modos de produção capitalista desde o século XVIII em diante, mas reconhece o caráter singular das mudanças tecnológicas encetadas no final do século XX. Assim, reconhecerá que os movimentos “transfronteiriços” já iniciados com o telégrafo, apesar de antecederem a globalização, são muito diferentes deste fenômeno. A internacionalização, explica, é diferente da globalização. A internacionalização, movimento sempre percebido no capitalismo visando ampliar mercados, previa Estados e limites, e a globalização, em sua concepção geopolítica, quer elidir Estados e quaisquer imposições internas aos fluxos externos (Mattelart, 2002). Assim, ele definirá:

As lógicas transfronteiriças são diferentes dos fundamentalismos institucionais dos sistemas de comunicação dos Estados Nacionais. Orientando-se pelos critérios das redes planetárias, o processo de desregulamentação requer uma profunda alteração do modelo econômico e social. Para delimitar esta fase de integração mundial iniciada nos anos 80, surgiu um novo conceito: globalização. Tomado à língua inglesa exatamente como a palavra internacionalização no final do século XIX, ele pretende descrever o processo de unificação do campo econômico e, por extensão, caracteriza o estado global do planeta (Mattelart, 2002: 123).

A globalização da economia diz respeito, portanto, a uma expansão de mercados que vai acontecer através de mecanismos de desregulamentação. Desregulamentação de fronteiras e limites impostos por Estados à livre ação dos fluxos financeiros, que agora precisam de mobilidade e desenham uma geografia ao sabor das ondulações e variações dos investimentos. É certo indicar que o novo modelo econômico, como já descrito por Castells, é global e informacional, e ancora-se tanto nas novas tecnologias da informação quanto em uma base política que viabilize os procedimentos de desregulamentação. Esta base política é a atualização da filosofia econômica liberal ou neoliberalismo. Em uma proposta para refazer as origens deste modelo, Perry Anderson (1995) remonta ao período após a segunda guerra mundial nos Estados Unidos. O autor afirma que um texto escrito por Friedrich Hayek naquele país em 1944 reuniu as primeiras propostas que ficariam conhecidas como neoliberais. Este texto seminal foi recebido então como uma reação teórica e política ao estado intervencionista de bem-estar. Ele tinha como alvo o partido trabalhista Inglês, que venceria as eleições de 1945 no Reino Unido. Neste texto se apresenta o primeiro modelo do regime que foi adotado por outros Estados a partir da crise

capitalista da década de 1970, que incitava as economias a reverem suas políticas de bem estar social, ou seja, o que os governos ofereciam para a provisão dos itens mais básicos aos cidadãos, com vistas a enxugar suas despesas públicas, a minimizar o papel do Estado e a priorizar a intervenção do mercado. Estes procedimentos foram efetivados de acordo com as tradições políticas de cada país que adotou o modelo, em geral atuando uma ofensiva diminuição do poder dos sindicatos, a obstrução das organizações das classes operárias e, conseqüentemente, da potencial oposição que representavam.

A chegada da grande crise do modelo econômico, em 1973, quando todo o mundo capitalista avançado caiu numa longa e profunda recessão, combinando, pela primeira vez, baixas taxas de crescimento, com altas taxas de inflação, mudou tudo. A partir daí as idéias neoliberais passaram a ganhar terreno. As raízes da crise, afirmavam Hayek e seus companheiros, estavam localizadas no poder excessivo e nefasto dos sindicatos e, de maneira mais geral, no movimento operário, que havia corroído as bases de acumulação capitalista com suas pressões reivindicativas sobre os salários e com sua pressão parasitária para que o Estado aumentasse cada vez mais os gastos sociais (Anderson, 1995, 12).

Pode-se perceber como a crise da década de 1970 se torna decisiva dos rumos do planeta e do sistema capitalista. Se, para Anderson, é quando diferentes Estados vão adotar as medidas de implementação do modelo econômico e político neoliberal, para Castells, interessado em radiografar um novo paradigma Informacional que está atrelado às forças produtivas do capitalismo, é quando o caminho da globalização dos fluxos financeiros se tornou viável, o que só foi possível com as tecnologias que alcançaram um nível específico de desenvolvimento apenas naquele período. Vejamos:

Os anos 70 foram, ao mesmo tempo, a época provável do nascimento da revolução da tecnologia da informação e uma linha divisória na evolução do capitalismo, conforme afirmei anteriormente. As empresas de todos os países reagiam ao declínio real de lucratividade ou o temiam e, por isso, adotavam novas estratégias (Castells, 1999: 101).

As novas estratégias se concretizaram com a expansão global de mercados. As novas tecnologias desempenharam aí um papel fundamental. São processos que correm juntos e produziram diversos efeitos. Observa-se então a combinação, em linhas gerais, das forças sociais que menciono no princípio deste capítulo: o desenvolvimento de ponta das tecnologias, as alterações no capitalismo, a ascensão das ideologias neoliberais, uma geopolítica global. É o mesmo período em que as ideologias neoliberais ganham mais

espaço. O modelo vai ser adotado, primeiramente, como recorda Anderson, na Inglaterra em 1979, e depois nos Estados Unidos, em 1980 com o governo Reagan, em seguida nos países desenvolvidos da Europa. A diferença crucial entre a chegada do neoliberalismo nestas economias e na América Latina, da segunda metade da década de 1980 em diante, era o fato de que aqui já encontrava um estado de pauperização que antecedeu as políticas de redução de bem estar. Era como se, de fato, não houvesse bem estar social a ser reduzido, e tais ideologias tenderam a se tornar aqui ainda mais cínicas ou perversas. É a situação de crescente fragilização do trabalho e do desemprego que parece dar à tônica da experiência nos países em desenvolvimento.

Fragilização que, mais recentemente, do ponto de vista Latino-Americano, levou Canclini a comentar os paradoxos que o contexto globalizado produz e que incidem sobre os jovens destes países. Reconhecendo a questão dos imperativos de adesão a uma cultura da tecnologia tornada lugar comum nas imagens dos jovens do novo milênio, o autor prefere um retrato mais realista que define as novas gerações mais pelo seu lugar de fora do que de dentro do universo do consumo e da globalização. Nestas reflexões, que chama de fragmentárias, baseadas em informações justapostas sobre as culturas jovens atuais, o autor desmonta a imagem de uma “geração digital”, querendo abordar os “outros” produzidos pela impossibilidade de alcançar este modelo, que denomina desconectados:

Propõe-se às novas gerações que se globalizem como trabalhadores e consumidores. Como trabalhadores, oferece-se a elas que se integrem a um mercado liberal mais exigente em qualificação técnica, flexível e, portanto, instável, cada vez menos protegido por direitos trabalhistas e de saúde, sem negociações coletivas nem sindicatos, no qual devem buscar mais educação para, no fim, achar menos oportunidades. No consumo, as promessas do cosmopolitismo são freqüentemente impossíveis de cumprir, dado que ao mesmo tempo se encarecem os espetáculos de qualidade e se empobrecem – devido à crescente evasão escolar – os recursos materiais e simbólicos da maioria (Canclini, 2005:211).

Não há espaço aqui para abordar todos os efeitos controversos dos processos de globalização econômica que aconteceram nas últimas décadas aliados às políticas neoliberais na América Latina. Fica a indicação destes contextos, como percepção de que, a despeito destes efeitos, as transformações sociais tecnológicas e globais que perfazem o paradigma informacional e seu novo modelo de produção, como explicou Castells, alcançaram estes países, tanto como o Brasil. Haveria, de fato, mais jovens imersos no

regime tecnológico tomado como um estilo de vida e de consumo ou, pelo contrário, aqui se produziram, mais rapidamente, como sugere Canclini, os desconectados? Mas a quem se referem às imagens dos jovens da geração digital que motivam a análise desta pesquisa? Seria mesmo o caso, como nos sugere Sennet, na introdução de seus achados referentes à cultura do novo capitalismo que, ao realizar pesquisas com os sujeitos que ocupavam os cargos mais bem pagos como executivos das tecnologias na virada do milênio, conseguisse deduzir desta pequena parcela, por um efeito sociológico sintomático, questões que se verificam pertinentes a um conjunto muito maior da sociedade contemporânea? Ele nos diz: “Estou aqui tranqüilamente deduzindo a cultura do todo de uma pequena parte da sociedade, simplesmente porque os avatares de um tipo específico de capitalismo levaram tantas pessoas a se convencer de que seu estilo é o estilo do futuro” (Sennet, 2006:20).

Sennet compilou suas impressões a respeito dos efeitos que as mudanças no capitalismo na década de 1990 trouxeram à esfera privada, coletou suas impressões ao se aproximar dos estilos de vida daqueles que personificavam o lado mais próspero daquele capitalismo global tecnológico recém inaugurado no Vale do Silício, o mesmo *set* reconstituído páginas atrás com auxílio de Castells. Sennet está mais interessado em detectar como os requerimentos de adaptação a este novo regime e sua constante demanda por flexibilidade foi vivida subjetivamente. Ele nos fornece retratos dos conflitos éticos íntimos destes sujeitos em livros como *A corrosão do caráter* (2001) e, posteriormente, em *A cultura do novo capitalismo*, em que faz um balanço de uma década de investigações que confirmam as mudanças ocorridas, sobretudo na esfera do trabalho, aonde aponta o fim drástico da estabilidade das carreiras e dos empregos vitalícios. A extinção destas bases sólidas da produção identitária é que moveram estes estudos, que dão algumas pistas sobre as repercussões pessoais destas transformações, em que os sujeitos devem ensaiar novos modos de gerir as frustrações e as conquistas de uma vida na qual algumas coordenadas consideradas por anos as bases da constituição da identidade, como o trabalho, agora se encontram sempre por um fio. Ele recorda, a seguir, uma imagem fundamental de sua incursão empírica que remete às principais projeções realizadas em torno das novas tecnologias e da globalização. Imagens capazes de justificar a adesão ao regime tecnológico ou inspirar discursos e identidades, como estas que também se relacionam com as gerações digitais:

No início da década de 1990, quando comecei a entrevistar especialistas em programas de computação no Vale do Silício, eles pareciam embriagados com as possibilidades da tecnologia e as perspectivas de enriquecimento rápido. Muitos desses jovens programadores, tendo como modelo Bill Gates, da Microsoft, haviam abandonado os estudos universitários para mergulhar nos *softwares*. Seus escritórios ao sul de São Francisco cheiravam a pizza rançosa; pelo chão, espalhavam-se futons e sacos de dormir. Todos eles sentiam a crista de uma trepidante mudança (Sennet, 2006: 31).

Até agora busquei reproduzir as principais características de um paradigma Informacional que se instalou a partir da década de 1980. Este paradigma teve com base uma revolução tecnológica que ampliou as possibilidades de um mercado global, de fluxos financeiros e que justificou, no âmbito político, a adoção de medidas neoliberais. O Capitalismo atravessa aí um período de reestruturação. Seu modo de produção é agora informacional. Os efeitos desses processos atingem todas as esferas sociais. Sennet dá exemplos das investigações que buscam relacionar estes acontecimentos ao nível dos sujeitos, instados a habitar um regime de “trepidações”, que requer flexibilidade. Retomaremos outras de suas observações adiante. As questões referentes ao trabalho já despontam com este autor. A primeira delas, sua condição de eminente fragilização. Esvai-se a segurança dos cargos vitalícios, mas também acontece a desvalorização do trabalho operário, por exemplo. Se o sistema produtivo mudou em direção à valorização da informação, ocorreram mudanças no tipo de trabalho necessário para operar dentro do novo modelo do sistema. São estas mudanças no estatuto do trabalho que, na Europa, inspirou um grupo de intelectuais a conduzir pesquisas sistemáticas para medir os deslocamentos que estavam ocorrendo no capitalismo e em que implicavam estas mudanças.

4.3 Capitalismo cognitivo e trabalho imaterial

Na introdução à edição brasileira de “Trabalho Imaterial” de Antonio Negri e Maurizio Lazzarato, Giuseppe Cocco apresenta a origem dos artigos que apresentavam os conceitos de trabalho imaterial, tema que se desdobraria em muitos desenvolvimentos a partir da década de 1990. Cocco vai contextualizar a origem destas reflexões no *operaismo*, uma corrente de teorias e engajamentos sociais à luz do neomarxismo na Itália das décadas de 1960 e 1970. Este movimento estava intrinsecamente relacionado às questões concernentes ao proletariado daquele país. É com este pano de fundo fabril que podemos

adentrar os principais dilemas que importam ao projeto inicial de pesquisas destes intelectuais, ocupados com os problemas da natureza da subordinação de classes, do valor do trabalho, da organização sindical da classe trabalhadora e de suas políticas. A tese proposta por Lazzarato e Negri (2004) está ligada à percepção de mudanças nos modos de produção capitalista. Para estes autores, a partir da década de 1970, começa a se processar uma mudança de um modelo fordista de produção para um modelo pós-fordista, que é preciso investigar. Este novo modelo de produção está diretamente relacionado à entrada em cena das novas tecnologias da comunicação e da informação. Estas novas tecnologias, como já foi visto, redirecionaram os interesses das operações capitalistas. Um dos novos aspectos do novo contexto produtivo é a valorização da informação. A importância da informação como produtora de valor é a questão que vai estimular as reflexões a respeito de uma nova economia e de uma nova organização social do trabalho.

O trabalho ganha dimensões cada vez mais comunicativas e subjetivas, argumentam os autores. O trabalho valorizado e para o qual se cria mais expectativa no contexto pós-fordista não está mais concentrado nas contingências que o definiam como uma atividade separada do sujeito, ou seja, o trabalho imaterial é necessariamente expressão da subjetividade do trabalhador. Na medida em que o contexto da valorização da informação avança, é “a alma do operário que deve descer à fábrica” (Lazaratto, 2004: 25). Esta nova qualidade (a dimensão subjetiva) do trabalho já estava presente, indicam, nas profissões mais qualificadas, e passa a se verificar nos operários menos valorizados no quadro capitalista como uma virtualidade, ou seja, como uma potencialidade a ser desenvolvida e que, de alguma forma, passou a ser exigida nos ambientes de produção. Ele confirma que o trabalho imaterial se torna hegemônico no novo modelo, demandando pesquisas para medir seus efeitos, conseqüências, mas também as novas alternativas que se colocam a partir da questão da subordinação e da opressão.

Embora a transformação do trabalho operário em trabalho de controle, de gestão da informação, de capacidades de decisão que pedem o investimento da subjetividade, toque os operários de maneira diferente, segundo suas funções na hierarquia da fábrica, ela apresenta-se atualmente como um processo irreversível (Lazzarato, 2004: 25).

Os teóricos do trabalho imaterial confirmam um novo estatuto do trabalho em decorrência do modelo de produção capitalista, com a introdução das novas tecnologias da

comunicação e da informação. O trabalho no contexto informacional é subjetivo e comunicativo, acompanha a passagem dos processos reprodutivos e mecânicos, típicos do modelo fordista, aos processos criativos e às atividades imateriais. Cocco (2003) apresenta alguns eixos desta proposição: sairíamos de uma lógica da reprodução a uma lógica da inovação, de um regime de repetição do capitalismo industrial para a busca da inovação no que se pode chamar de capitalismo cognitivo. Este novo modelo de trabalho tem profundas implicações no que se refere às relações entre trabalho e vida, bem como na constituição das subjetividades a partir deste novo parâmetro. Corsini (2003) desenvolve a hipótese do capitalismo cognitivo, baseada nesta mesma constatação da tendência a valorização das atividades imateriais. Esta hipótese refletiria os esforços do pensamento econômico para apreender a emergência do que se pode denominar como uma “economia do conhecimento”, na qual o saber/informação manifesta-se enquanto força produtiva e fator fundamental nas economias contemporâneas (Corsini, 2003). A ênfase no potencial criativo do ator que manipula a rede e as novas tecnologias da informação é que garante valor ao capital cognitivo. O sujeito deve, neste modelo, ser o portador de um conhecimento (dado imaterial) que através de um uso criativo pode dar vazão a um processo produtivo “desmaterializado” no capitalismo atual: “O conhecimento é um elemento abstrato e, por si, não pode ser considerado o sujeito da inovação. É o empresário movido de espírito empreendedor que deve ser considerado o sujeito do evento inovador” (Corsini, 2003: 37).

Castells já havia sublinhado como a soberania tecnológica dos Estados Unidos na primeira fase da revolução informacional de meados dos anos 1970 deveu-se ao estímulo, naquele país, de um centro de inovação autônomo, que teria proporcionado às condições de emergência dos avanços tecnológicos que iriam determinar os rumos da sociedade dali por diante. Castells utiliza o termo “inovação” no mesmo sentido que os teóricos do trabalho imaterial. A expressão representa bem o que está sendo valorizado no modelo pós-fordista de produção, ou no modelo informacional. A inovação, como valor, se instrumentaliza cada vez mais, na perspectiva do trabalho imaterial e de um capitalismo cognitivo. A inovação poderia ser recriada, reproduzida? Quais as condições em que se pode produzi-la, sendo tão fundamental no novo contexto? Corsini desenvolve estas questões fundamentais para a nova economia. A produção do novo seria essencial, na medida em que representa a

inserção do aleatório, da incerteza e do desequilíbrio no cerne da atividade produtiva (Corsini, 2003).

Introdução do aleatório. Está em jogo um novo paradigma de forças que se apresenta sob a forma de uma proposta teórica instigante, decorrente das pesquisas a respeito do trabalho imaterial e dos modelos pós-fordistas de atividade e de produção capitalista. É a hipótese de formação de uma nova potência no interior do regime de poder atual. Antonio Negri e Michael Hardt dedicaram-se a desenvolver esta hipótese elaborando a tese sobre o Império, uma nova forma de poder e soberania global onipresente que atravessa todas as esferas sociais e culturais, que se tornou mais evidente a partir dos procedimentos que caracterizam a globalização. Trata-se de uma nova forma de supremacia. Esta nova supremacia se exerce através da capacidade de desterritorialização, ou seja, de transferência, expansão e investimento sobre diferentes domínios. Os autores se esforçam para que não se confunda esta nova forma de soberania com a soberania dos Estados Nação, que tinha o Leviatã como modelo. É justamente a partir do declínio dos Estados Nação da era moderna que esta nova supremacia é surpreendida.

A transição para o Império surge do crepúsculo da soberania moderna. Em contraste com o Imperialismo, o Império não estabelece um centro territorial de poder, nem se baseia em fronteiras ou barreiras fixas. É um aparelho de descentralização e desterritorialização do geral que incorpora gradualmente o mundo inteiro dentro de suas fronteiras abertas e em expansão. O império administra entidades híbridas, hierarquias flexíveis e permutas plurais por meio de estruturas de comando reguladoras (Negri e Hardt, 2001:12).

Negri e Hardt vão descrever esta soberania a partir de diferentes fenômenos, que se manifestam pelo movimento de sobreposição de forças. Por exemplo, localizam as primeiras expressões desta soberania nas ações humanitárias internacionais e nos órgãos como a ONU (Organização das Nações Unidas) em sua capacidade de intervenção sobre os Estados Nação, com vistas a promover um bem comum, acima de qualquer lei, e em outras agências que, a partir de uma identidade global, podem bem caracterizar o grau desta soberania, para a qual todos os Estados Nação estão subordinados. Assim, as características desse conceito de soberania, o Império, são: não possuir limites geográficos, não possuir limites históricos e não ter limites de alcance, uma vez que domina e administra territórios, populações e vidas. Ele se revelaria uma forma paradigmática de Biopoder (Negri e Hardt, 2001). Os autores investigam a genealogia dos mecanismos jurídicos que objetivamente

constituíram o surgimento de um tal poder global. Para os autores, o Império não é apenas uma expressão da questão econômica, mas da fusão entre os interesses da produção capitalista global e de sua formulação política.

Esta nova forma de governança vigente na sociedade contemporânea está afeita ao modelo da rede, dizem aos autores, porque nele não é possível se fixar em ponto algum. Não há centro. O conceito de Império encontrou vazão a partir das reflexões nas mudanças na qualidade do trabalho e na transformação do modelo industrial ao pós-fordista. Ao se depararem com as novas características do trabalho e na tentativa de definir a densidade do que é considerado imaterial no novo paradigma da Informação, estes autores encontraram um nexo com os conceitos de Biopolítica. Os autores apontam a transformação dos processos produtivos que restringiram o papel da mão de obra industrial e passaram a valorizar a mão de obra comunicativa, ou imaterial. O trabalho informacional ou imaterial põe em evidência a própria vida social. A constatação da questão do bios (vida) no centro dos novos processos produtivos é que levou estes autores a rerepresentar o tema da biopolítica.

A qualidade subjetiva da produção da inovação demandaria uma nova teorização para o estatuto do humano, do *bios* social, do que teóricos cognitivistas chamam de “trabalho vivo”. Em parte, a teoria do Império representa o empreendimento teórico para dar conta de uma nova força, que se manifesta, paradoxalmente no cerne do novo capitalismo (cognitivo) mas que se ancora nos conceitos de Marx de *general intellect*. Hardt e Negri vão identificar suas reflexões como uma continuidade das teorias sobre o poder desde Foucault a Deleuze e Guattari, em um projeto conceitual que não reproduzirei nestas páginas, limitando-me a destacar, nesta análise, linhas gerais desta proposição. Segundo apontado na obra destes autores, Deleuze já teria descrito a passagem de uma sociedade disciplinar a uma sociedade de controle, na qual o poder é transferido das dimensões externas a dimensão interna dos sujeitos. No texto fundamental “*Post-scriptum, sobre as sociedades de controle*”, em que Deleuze define o conceito de sociedade de controle e descreve esta nova forma de poder, o filósofo traz uma galeria de imagens que expressam a transição da sociedade disciplinar (das instituições pedagógicas externas aos sujeitos, que foram estudadas por Foucault) a este outro conjunto de estratégias que atualizam o poder, na esteira de um novo regime capitalista que, como indica neste texto “É

um capitalismo de sobre-produção (...) O que ele quer vender são serviços, e o que quer comprar são ações. (...) Por isso ele é essencialmente dispersivo, e a fábrica cedeu lugar à empresa” (Deleuze, 1992:224). As imagens deste texto podem gerar correspondências com os fenômenos observados na cultura tecnológica contemporânea, sobretudo em como tal cultura experimenta a questão da vigilância e do controle através de dispositivos eletrônicos, por exemplo. Outra imagem que o filósofo traz em seu texto é a do homem das sociedades de controle em oposição ao homem da sociedade disciplinar. Aproximo esta imagem do homem da sociedade de controle aos jovens digitais, ou mesmo dos trabalhadores imateriais em uma suposta era digital, que refletem a requisição de flexibilidade no contexto produtivo: “O homem da disciplina era um produtor descontínuo de energia, mas o homem do controle é antes *ondulatório*, funcionando em órbita, num feixe contínuo. Por toda parte o *surf* já substitui os antigos esportes.” (Deleuze, 1992:223).

É a temática da Biopolítica, em Negri e Hardt que pontua a referência tanto a Foucault como a Deleuze. A Biopolítica também é o agravamento do poder sobre a vida que produz o novo regime de soberania denominado Império, e que redimensiona, portanto, o tema da vida. A questão do *bios* social se apresentara à escola do capitalismo cognitivo que havia se engajado na análise do trabalho imaterial e precisa avançar num programa de estudos da subjetividade deduzida deste novo trabalho, esta escola parte “da dimensão imediatamente social e comunicativa do trabalho ativo na sociedade capitalista contemporânea, e com isso propõe insistentemente o problema das novas configurações de subjetividade, em seu potencial de exploração e revolução”. (Negri e Hardt, 2001: 48). Exploração e revolução. Aqui desponta o problema do *bios*, como algo a ser enquadrado no esquema capitalista da dominação. Esta equação revela um impasse, ou um escape. Esta tensão é bem formulada nas perguntas que os teóricos do trabalho imaterial se fazem, e mesmo Castells, em uma proposta menos engajada também indicara ao descrever o modelo de rede que a tecnologia instala no novo funcionamento do capitalismo: Como controlar o incontrolado? Como enquadrar o aspecto subjetivo e criativo do trabalho no regime de produção imaterial/informacional, comprometido com o poder? Em linhas gerais, Negri e Hardt refletem sobre o legado de Deleuze e Guattari, que teriam sido os primeiros teóricos a reconhecer a ambigüidade produzida pela nova configuração do capitalismo mundial integrado. Ao se concentrar no *bios*, o poder produz singularidade e multiplicidade. Negri e

Hardt, entretanto se posicionarão como um desenvolvimento posterior a estas contribuições.

Deleuze e Guattari, por sua vez, descobrem a produtividade da reprodução social (produção criativa, produção de valores, relações sociais, afetos, formações) mas conseguem articulá-la apenas superficial e efemeramente como um horizonte caótico e indeterminado, marcado pelo evento inalcançável (Hardt e Negri, 2001:47).

Insubordinação e revolta. Hardt e Negri apontam em seguida que os estudos sobre o capitalismo cognitivo e o trabalho imaterial foram os responsáveis pela atualização da temática do *bios* no contexto da produção informacional. Eles afirmam que a “dimensão imediatamente social” do trabalho imaterial insere o trabalho nos elementos que definem o social e, também, “ao mesmo tempo, ativa os elementos críticos que desenvolvem o potencial de insubordinação e revolta mediante o conjunto completo de práticas trabalhistas”. (Negri e Hardt, 2001:48). A proposta de Negri e Hardt abre espaço, assim, para uma concepção de *bios* que pode ocupar o centro dos interesses do capitalismo, já que produz informação (o *bios* como qualidade imaterial que é o atual gerador de valor). Ao mesmo tempo, esse mesmo bios (uma criatividade) pode originar uma reversão do poder, porque é indeterminado, aleatório, e poderia fugir às estratégias de poder. Mas o Império, que domina territórios e vida, como já definiram os autores, não se investiria também sobre a imaterialidade do *bios*? Os autores afirmam que o *bios* organizado sobre a forma de multidão atenderia a esta perspectiva de escape, ou de contra-poder: “As forças da multidão que sustenta o Império são capazes também de construir, independentemente, um contra-império, uma organização política alternativa de fluxos e intercâmbios globais” (Negri e Hardt, 2001:13).

As proposições de Negri e Hardt, aqui brevemente e em linhas muito gerais apresentadas, podem dar nota sobre a escala de transformações engendradas no sistema capitalista a partir de um paradigma informacional, cuja base tecnológica teria sido um dos principais elementos de deflagração. Esta transformação pode ser, em uma primeira apreensão, classificada como a transição do modelo fordista ao pós fordista. Um novo atributo de imaterialidade do trabalho neste modelo produtivo se erige como central, o que levou aos empreendimentos teóricos a respeito do *status* conferido à subjetividade neste contexto. Esta configuração, segundo as propostas de Negri e Hardt apresenta uma

dualidade ontológica: o *bios* que produz o lucro do novo capitalismo cognitivo é o *bios* que, sob a forma de multidão, pode reverter o controle, em sua potência de insubordinação. Impasse que aproximarei, aqui, de alguns fenômenos contemporâneos relacionados aos usos da tecnologia. Fenômenos atuais que, em sua inserção nas estruturas mais hegemônicas do novo modelo de capitalismo informacional, sugerem novos cenários.

Mat Mason (2008) em seu polêmico estudo *The pirate's dilemma. How hackers, punk capitalists, graffiti millionaires and other youth movements are remixing our culture and changing our world* sugere que as culturas juvenis contemporâneas, investidas com as ferramentas da pirataria e munidas com computadores são capazes de incomodar as grandes corporações, que hoje dependem de movimentos externos aos grandes promotores do mercado para sobreviver. São os jovens que habitam os circuitos de reinvenção dos produtos a partir da idéia de cópia, mixagem, compartilhamento, *sample*, pirataria, *downloading* que dominam os cenários criativos e são os principais geradores da inovação. Conscientes deste poder, a geração que cresceu influenciada por manifestações como o *graffiti*, *hip-hop*, *punk*, jogos de videogame e outras expressões, seriam os verdadeiros sujeitos que podem pela primeira vez manipular os grandes esquemas comerciais da cultura, de acordo com seu próprio interesse, produzindo um cenário invertido, em que o mercado pode ser “dinamitado” e burlado através dos circuitos virtuais e das linguagens de reapropriação que somente estes jovens sabem como manipular. A pirataria cultural e criativa, que pode ser observada por trás de algumas subculturas juvenis, teria gerado novas formas de lidar com a informação na era tecnológica, como foi o caso com os arquivos de música mp3, por exemplo. Estes novos processo de manipulação de conteúdos e criações acontecem de uma maneira diferente e ainda não plenamente compreendida pelo modelo tradicional de mercado. É a “inovação” que as grandes corporações sentem a necessidade de incorporar, mas não podem adotar sob o risco de corromper seus esquemas de negócios. Assim, o autor afirma que a sociedade ainda não sabe se deve se munir de leis contra os piratas ou aprender com eles. Mason (2008) também indica o dilema incorporado pela figura do *hacker*, como aquele que personifica o paroxismo do regime de valorização do conhecimento tecnológico. Ele detém o conhecimento necessário para estar dentro e fora da máquina, o pirata é tornado da noite para o dia o profissional de segurança mais bem pago das empresas dependentes de grandes sistemas de processamento de dados, porque detém a

capacidade para invadir estes sistemas informáticos, como um vírus e, paradoxalmente, é o único que poderá conter esta insubordinação (Mason, 2008). Os *hackers*, como os jovens empreendedores do Vale do Silício, deverão figurar na galeria dos tipos emblemáticos profusores de ideologias do novo capitalismo tecnológico (informacional, pós-fordista, imaterial). São também, em geral, identificados como jovens. O contexto das transformações do capitalismo, a partir das contribuições de Lazarato, Corsini, Negri e Hardt, indicam a passagem a um regime em que se valoriza o trabalho imaterial, no qual se habita a “estrutura não estruturada” da rede, em que o capitalismo adota um modelo de produção da inovação, movida pela cognição. Palavras-chave na produção dos imaginários a respeito das novas tecnologias e mídias, dos laboratórios de ponta do Vale do Silício aos empreendimentos comerciais dos jovens plugados que ganharam notoriedade como os principais “inovadores” da Internet nos anos 2000.

É preciso que se comente, por fim, que a potência de insubordinação prevista na perspectiva de Negri e Hardt não parece ainda ter tomado de assalto a maior parte da vida social que se observa nas culturas tecnológicas contemporâneas. Os imperativos para atuar no contexto da imaterialidade, tomados como valores, sim, de muitas formas já entraram em ação. Talvez seja possível detectá-lo, por exemplo, na corrida das empresas pelo que é considerado o *cool*, uma qualidade intangível, um significado flutuante efêmero, incorporado aos produtos, às marcas, que assolaram especialmente as culturas juvenis “globais” da década de 1990, como bem descreve Naomi Klein, a respeito dos jovens “agentes de mudança” empregados pelas grandes corporações para insuflar com as “trepidações do novo” os escritórios empoeirados:

Os CEOs de amanhã não são empregados; são para usar uma expressão favorita na IBM, ‘agentes de mudança’. – Mas será que são impostores? Com ternos escondidos sobre a roupa de ‘*skatistas*’? Nada disso. Muitos desses jovens trabalhadores são autênticos; o produto verdadeiro e consagrado dos ambientes a que servem, e completamente dedicados à transformação de suas marcas. Como Tom Cruise em *Jerry Maguire*, eles ficam até tarde da noite redigindo manifestos, tratados revolucionários sobre a necessidade de adotar o novo, de zombar da burocracia, de entrar na *web* ou ser deixado para trás, de refazer a campanha publicitária com um sentimento mais corajoso, mais moderno, de mudar mais rápido, ser mais atual (Klein, 2005: 61).

Aqui também se observa a vigência dos imperativos do capitalismo cognitivo ou informacional, em uma operação mais instrumentalizada: produzir o novo, em ambientes

criativos, com uma nova hierarquia de trabalho que absorve as singularidades individuais de seus atores, agentes de mudança e empresários, mobilizados com autonomia na produção de imagens que devem ser adotadas por um público-alvo ávido por estilos de vida. Talvez esta produção não seja da mesma ordem que o *bios* insubordinado da multidão que nos apontam Negri e Hardt, mas também são internos ao regime Biopolítico do Império, estão no coração do novo regime de velocidades, dos ícones que remixam arte e consumo, que movimentam os fluxos financeiros sendo “criativos”. Eles encabeçam uma incessante busca pelo sentido de atualidade. Assim como as imagens de muitos jovens analisados no segundo capítulo desta pesquisa, são também identidades de juventude coroadas pelos discursos midiáticos como a nova geração, a geração digital, imersa no tráfego de informações. Como dizem as reportagens, são os novos peritos, os *experts* em computador, que “organizam como ninguém o caos da informação”, que já nasceram sabendo tudo sobre a Internet, que são multitarefa, mandam e-mails, vêem televisão, estudam e se distribuem em múltiplas janelas do *windows* ao mesmo tempo. A relação pragmática com a tecnologia virando uma relação de si. As representações da geração digital fazem circular as novas ideologias do capitalismo em rede, flexível, conexcionista, em que o trabalho é cerebral, cognitivo, mas não menos instrumentalizado. Até agora, as páginas dos jornais que comunicam a geração digital deixaram passar em branco o potencial de insubordinação que as novas tecnologias e o trabalho imaterial deixariam antever, concentrando-se apenas nas virtudes de um novo tipo de indivíduo “multitarefa”.

4.4 O novo espírito do capitalismo conexcionista

Em *O Novo Espírito do Capitalismo*, Luc Boltanski e Eve Chiapello (1999) propõem investigar as mudanças verificadas nas ideologias do capitalismo nos últimos 30 anos. Os autores partem das concepções de Max Weber, que primeiro teria indicado, em seu estudo fundamental *A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo*, a existência de fortes razões morais que possam justificar a adesão dos sujeitos ao sistema capitalista. Neste sentido, irão se perguntar, passadas todas as crises sucessivas deste sistema, quais os motivos que teriam feito o capitalismo lograr, diante de todos os problemas intrínsecos a este modo de produção. Os autores confirmam a lógica weberiana, argumentando que se o capitalismo foi capaz de sobreviver a todos os ataques desferidos que já sofreu e aos

muitos diagnósticos que já previram seu fim, este sistema deve se apoiar em “representações compartilhadas” muito fortes, que fazem com que o capitalismo pareça, por vezes, ser a única ordem possível, ou até mesmo a melhor ordem possível. Este é portanto um âmbito que se faz merecedor de uma investigação apurada. Assim os autores pretendem realizar o estudo dos argumentos que sustentam o capitalismo contemporâneo, suas ideologias e representações.

Outra proposição que os autores antecipam neste estudo é que o capitalismo parece ter desenvolvido uma espécie de dialética em relação às críticas que lhe foram dirigidas ao longo do tempo. Os autores apresentam, para isso, um modelo filosófico que dá inteligibilidade à operação da crítica e da prova, para depois argumentar que o capitalismo é instado a provar sua eficácia sempre quando criticado. “O impacto da crítica sobre o capitalismo se realiza através dos efeitos que esta produz sobre as provas centrais do capitalismo” (Boltanski e Chiapello, 1999: 18). Eles afirmam que o capitalismo possuiria três “espíritos” que o teriam animado desde seu aparecimento, o primeiro corresponde à burguesia do século XVIII, e diz respeito aos valores burgueses vitoriosos na revolução francesa. O segundo espírito está relacionado ao período posterior à segunda guerra mundial e pode ser representado pela figura do diretor de empresas, um personagem que emerge no cenário próspero das corporações dos Estados Unidos, no período que antecede a crise do sistema e sua reestruturação a partir da década de 1980. Um terceiro espírito é o conjunto de valores que estimulam o capitalismo atual, e é este espírito que os autores pretendem delinear melhor.

Boltanski e Chiapello apresentam o conteúdo das críticas históricas dirigidas ao capitalismo. Indicam duas principais matrizes anticapitalistas, uma crítica artística e uma crítica social. A primeira deve ser localizada no século XIX, no estilo de vida boêmio, na figura de artistas e intelectuais em seus projetos de estetização da existência, que criticavam o capitalismo por ter promovido a perda de sentido e de autenticidade da vida. Figuras como o *dândi* e a literatura de Baudelaire seriam expoentes desta formulação. A crítica social assume a forma ideológica partidária, nos movimentos que buscaram denunciar as injustiças sociais cometidas pelo capitalismo. Ela teria gerado os outros movimentos oposicionistas como o socialismo, e questiona a capacidade do capitalismo de promover o bem comum. A crítica social remontaria à ética cristã. Em seguida, os autores pretendem

demonstrar a hipótese de que o capitalismo atual teria absorvido diversas críticas que foram endereçadas ao sistema, sobretudo críticas formuladas na década de 1960. Para tanto propõem o estudo dos livros de gestão e administração de empresas (publicados na França) no período que vai de 1960 aos anos 1990¹⁸. Este é um tipo de literatura que, explicam, estaria profundamente ligado ao capitalismo, em sua forma corporativa, âmbito no qual ocorreram as principais mudanças em 30 anos. Esta literatura seria uma fonte para analisar as atuais representações ideológicas do capitalismo. A análise deste material também exige que se preste atenção a uma dialética da crítica e da prova. Os autores da literatura administrativa (do *management*) também procuraram responder aos novos paradigmas corporativos à medida que estes iam se impondo. Assim, ao longo destas décadas, as teorias a respeito de como deve se comportar um administrador em uma empresa foram criticadas e colocadas à prova. Esta literatura e seus autores sempre apontam, de forma objetiva, o que deve e o que não deve ser feito e quais os resultados práticos esperar de tais ações.

Com estas observações, Boltanski e Chiapello mostram que na década de 1960 um novo paradigma corporativo parecia estar surgindo, caracterizado pela reivindicação de maior autonomia aos *cadres* (termo que, em francês, significa supervisor ou administrador). Naquela época, e especialmente na França, o problema enfrentado pelas empresas era deixar para trás um modelo de administração doméstica, resquício de um “capitalismo familiar” que vigorou por muitos anos na Europa, no qual os negócios de família teriam prosperado. Nestas empresas, as regras internas de administração não podiam mais estar atreladas aos velhos esquemas de regalias e relações pessoais constantemente criticadas pelos autores do *management* dos anos 1960. Assim, a reivindicação por autonomia (maior autonomia do supervisor) se referia à conquista de uma relação mais objetiva entre o supervisor e o dono da empresa. Os manuais daquela década também se preocupavam com a questão da motivação dos administradores. Estavam preocupados em “como dar vida ao trabalho das firmas?”. Outra questão principal é a luta dos administradores por implementar novos métodos de administração. Queriam adotar o modelo norte americano, que parecia

¹⁸ Assim justificam esta escolha: “Como ideologia dominante, o espírito do capitalismo teoricamente tem a habilidade de permear todo o *set* de representações mentais específicas de uma era, infiltrando a política e o discurso de mercado e legitimando representações e esquemas conceituais de jornalistas e pesquisadores até o ponto em que sua presença é simultaneamente difusa e geral. Entre suas possíveis expressões selecionamos a literatura de administração como meio que oferece a forma mais direta para acessar as representações associadas com o espírito do capitalismo de uma determinada época” (Chiapello e Boltanski, 1999:57).

mais próspero e justo, baseado em um sistema de meritocracia. Os autores do *management* francês queriam tornar as relações nas empresas mais objetivas, na medida em que isto representasse a quebra dos padrões tradicionais de administração, que criticavam como sendo antigos. Após descreverem os aspectos da literatura de administração dos anos 1960, Chiapello e Boltanski analisam os manuais de administração da década de 1990, e fazem comparações a respeito das mudanças ocorridas nos discursos estratégicos que visam motivar e orientar os profissionais dirigentes do universo corporativo.

Na década de 1990 se observa um novo modelo de empresa sendo forjado a partir das aspirações dos autores do *management*. A expectativa é criar uma empresa que opere a partir do modelo de rede. Esta empresa deve estar preparada para atuar de uma forma eficiente, mais deve possuir mobilidade para resistir às transformações constantes a que o mercado está submetido. Boltanski e Chiapello comentam que os manuais daquela década estão obcecados com a idéia de flexibilidade e competitividade, temas novos em relação à década de 1960. Outra novidade é o aparecimento do termo *manager* (gerente ou gestor), sempre utilizado em inglês, sinal da incorporação do modelo americano de administração. O *manager*, em substituição ao *cadre* (administrador) representa uma nova filosofia empresarial, na qual o valor principal, segundo mostram os autores, é a total demolição das hierarquias prevalentes no universo corporativo. As empresas devem comportar estruturas mínimas, equipes reduzidas e polivalentes, capazes de se auto-organizarem, autodirigirem, em busca de uma produtividade máxima, na qual cada integrante possa realizar todas as tarefas. São baseadas em um princípio de simetria, que torna todos os funcionários equivalentes. Assim, é possível a um *manager* coordenar um projeto e ter como assistente um integrante que, em outro empreendimento será o seu próprio coordenador (Boltanski e Chiapello, 1999). A idéia de chefe ou de autoridade é recusada pelo novo discurso do *management*. Nos anos 90, os manuais criticam a busca por objetividade realizada nas décadas anteriores e a acusam de terem transformado as relações pessoais nas empresas em frias transações, que agora devem mudar. A surpresa do *management* dos anos 90, como apontam, é a valorização das qualidades pessoais dos integrantes das equipes, não apenas dos *managers*, mas de todos que compõem o quadro flexível das novas empresas. A idéia agora é valorizar a emoção, a capacidade de se relacionar, de ser criativo. Um dos gurus

daquela literatura vaticinaria que, no novo cenário econômico imprevisível, “é preciso ensinar as gigantes multinacionais a dançar” (Boltanski e Chiapello, 1999:71).

Os autores destacam a questão da adaptação, que também aparece nos textos da década de 1990, e que não estava presente na década de 1960. Pode-se depreender daí as mudanças nos padrões dos mercados e a questão do trabalho, cada vez mais sujeito a variações como resultado de bruscas mudanças estruturais. Daí também a apologia feita pelos manuais quanto aos contratos flexíveis, trabalhadores terceirizados, consultores, prestadores de serviços. Todos estes profissionais que devem se organizar no novo modelo de rede, que podem trabalhar sem ir ao escritório, que atuam em projetos voláteis. O *manager* é o responsável por manter esta equipe estimulada, ativa, mais do que vigiar ou dirigir, ele é uma referência que orienta, mas não está acima de ninguém. Um novo termo que aparece nos manuais em 90 é a idéia de visão. A visão do líder, ou do *manager*, corresponde a esta diretriz menos hierárquica, mais emocional, intuitiva. Agora as equipes são geridas em direção e de acordo com uma “visão de empresa”, uma “visão de mercado”, visão de tendências. O *manager* deve ser capaz de ter essa visão. A nova empresa é um aglomerado de sujeitos participantes que não se fixam, daí a necessidade de o novo profissional manager ser sobretudo relacional, motivador de uma visão que deve unir temporariamente a estrutura mínima e modulante da equipe:

A imagem padrão das firmas hoje é um centro fino, cercado por um conglomerado de fornecedores, subcontratados, provedores de serviços, pessoal temporário, tornando possível a variação da força de trabalho de acordo com a escala de negócios e das firmas e empresas aliadas. Se diz que trabalham em rede (Boltanski e Chiapello, 1999: 73).

Boltanski e Chiapello (1999) observam que os manuais refletem os novos rumos do mercado, mostrando como a questão, já analisada aqui, a respeito do trabalho imaterial como uma atividade baseada em conhecimento, passou a orientar as formas de gerir a empresa. Assim, os discursos de valorização das qualidades pessoais de cada um são tornados constantes nos manuais. Novas profissões aparecem na década de 1990 e podem sinalizar esta valorização, como o *coach*, por exemplo. Este é um personagem novo que tem como função descobrir, indicar e desenvolver os potenciais que estejam, porventura, adormecidos em um profissional. Ele é alguém que pode lidar com a capacidade e com o talento, e mostrar os caminhos mais proveitosos para utilizar o talento pessoal na empresa.

Outro profissional que não existia na década de 60 é a figura do consultor *expert* (especialista). Este é um profissional móvel por excelência. Pode estar relacionado a um centro de pesquisa, a uma universidade, pode ser um autônomo ou mesmo estar ligado a diferentes projetos de diferentes empresas a um só tempo. Ele domina um determinado assunto e realiza pesquisas e consultorias para garantir o grau de excelência em uma ação estratégica. É um profissional do contexto imaterial, que vale pelo que conhece.

As empresas estão, portanto, particularmente adequadas a um universo econômico onde a principal fonte de valor adicional não é mais a exploração de fontes geograficamente férteis, ou a exploração de força de trabalho, mas a habilidade de tirar vantagem dos mais diversos tipos de conhecimento, para interpretar e combiná-los para fazer ou circular inovações (*Id. ibd: 75*).

Os aspectos ressaltados pelos manuais atuais mostram as mudanças no espírito do capitalismo contemporâneo. As características agora requeridas dos atores que atuam no coração do capitalismo contemporâneo correspondem aos aspectos levantados pelas críticas que acusavam o capitalismo de ter promovido a perda da autonomia dos sujeitos. Os autores sugerem que as diferenças que se podem deduzir entre o modelo do *cadre* (administrador) dos anos 1960 e do *manager* dos anos 1990 reproduzem uma série de taxonomias que remontam ao século XIX (à crítica artística), tais como as diferenças entre o lado esquerdo e o lado direito do cérebro, razão *versus* emoção, as diferenças entre profissionais como artistas, engenheiros e financistas, ou entre os países anglo-saxões e os países latino-americanos. “O universo do *manager* está em tudo oposto aquele do *cadre*” (*Id. ibd:78*). O *manager* é um indivíduo carismático, autêntico, capaz de se relacionar com diferentes pessoas, é um desenvolvedor de potenciais, criativo, que sabe como trabalhar na rede. A gestão da rede é um outro problema inteiramente novo colocado nos manuais da década de 1990. Com a liberação das estruturas e relações rígidas nas empresas em rede, com a demolição das hierarquias entre *managers* e demais funcionários, Boltanski e Chiapello também se perguntam “como controlar o incontrolável”, que agora se valoriza como forma de produção de valor? Ao invés das funções de vigilância outrora personificadas pelo *cadre*, os integrantes dos times flexíveis devem saber autogerir seu próprio desempenho. O foco no desempenho individual aparece como uma matéria prima que cada um deve zelar, através da atualização continuada, dos esforços para manter-se

“empregável”. O novo modelo transfere os mecanismos de controle para as esferas íntimas de cada ator: “Controlar o incontrolável não é apenas algo com um número infinito de soluções: de fato, a única solução é que as pessoas controlem a si mesmas, o que envolve a transferência de mecanismos de organização externa à disposição interna das pessoas” (*Id. ibd*: 80).

A questão do autocontrole dos atores expressa o declínio dos mecanismos de vigilância antes exercidos pelo *cadre* no contexto de abolição das hierarquias e estruturas fixas apregoado pelos manuais da década de 1990. Outra questão emergente que expressa o mesmo fenômeno é a temática da confiança (*trust*), outra proposta que visa alcançar o limite da dimensão subjetiva na relação entre funcionários e empresas. O *manager* deve orientar a equipe insistindo na questão da confiança entre os integrantes. A relação entre indivíduo e empresa é colocada em termos de parceria, lealdade e aliança, atributos de uma relação pessoal, íntima, não burocrática. É preciso, como nos mostra esta análise, ser fiel a si mesmo na empresa. Da mesma forma os autores dos manuais criticam a polarização entre tempo de trabalho e tempo de lazer, uma oposição entendida como deletéria “que vai contra a flexibilidade, que inibe a evocação das muitas habilidades que precisam ser empregadas para se *viver em rede*” (Boltanski e Chiapello, 1999:85).

Outra importante característica das diferenças entre os manuais da década de 1960 e de 1990, expressiva das mudanças no capitalismo, é a extinção, na década de 90, dos temas da seguridade, políticas de bem estar social, garantias estatais oferecidas aos trabalhadores de empresas, ou de qualquer reivindicação nostálgica das garantias vitalícias ao emprego ou da representação da estabilidade no trabalho, que desaparecem por completo. Segundo Boltanski e Chiapello, a apologia ao risco, à adaptação constante e à mobilidade substitui a idéia de seguridade e estabilidade, assim como a noção de projeto ocupou o vazio deixado pela noção de carreira. Na análise realizada por Chiapello e Boltanski, a visão de que o Estado deveria proteger o trabalho e a carreira, uma idéia vigente nos anos 1960, deu lugar ao foco no desempenho do ator em sua capacidade de lidar com o mercado como uma questão de competência e de responsabilidade pessoal. A análise cuidadosa destes discursos que produzem um novo modelo de funcionário mostra como o capitalismo teria absorvido (respondido) às críticas artísticas, que o acusaram de eliminar a autonomia dos indivíduos nas relações humanas e de trabalho. Os autores afirmam que os manuais dos anos 90 estão

impregnados com o repertório de maio de 68, que realizavam de muitas maneiras a apologia do fim das estruturas rígidas, do resgate do sujeito da opressão e da exploração do capital, através de sua autonomia subjetiva. Revelaria-se aí o paradoxo e a ironia da história, como pontua Pélbart (2003) em sua resenha sobre este mesmo texto. Este autor se detém especificamente no movimento revelado pelo livro de Boltanski e Chiapello que permitem aproximar o modelo de capitalismo contemporâneo com o modelo de rizoma, a metáfora conceitual de Deleuze e Guattari que fora criada para registrar justamente um aparato contrário à opressão capitalista e seu domínio.

Capitalismo em rede, conexcionista, rizomático. A ironia é grande, quando sabemos que a própria lógica do rizoma, sem dúvida elaborada em jatos diversos ao longo do século 20, mas cuja formulação mais explícita e acabada veio pela filosofia de Deleuze e Guattari, em Mil Platôs, em 1980, tinha por objetivo explicitar a lógica da máquina de guerra dos tempos por vir, mas também dos tempos presentes. Ora os movimentos mais interessantes que saíram dos anos 60 recusaram precisamente a forma hierárquica e burocrática do partido ou do sindicato, bem como o modelo do Estado. Via de regra estes movimentos tinham um funcionamento mais flexível, ondulante, aberto, com contornos menos definidos, conexões múltiplas, em suma, eram mais rizomáticas. Que o capitalismo tenha se apropriado desse espírito, dessa lógica, desse funcionamento, não poderia deixar-nos indiferente (Pelbart, 2003: 97).

O novo espírito do capitalismo será ironicamente apologético da “autonomia, da espontaneidade, dos talentos individuais, da quebra das divisões hierárquicas do trabalho, da convivialidade, da abertura aos outros, da disponibilidade, da criatividade, da intuição visionária, da sensibilidade às diferenças, do respeito às experiências de cada um, da informalidade e dos contatos interpessoais” (Boltanski e Chiapello, 1999: 97). Por fim, destaque na análise destes autores o tema do comprometimento dos indivíduos em relação ao trabalho no novo horizonte produtivo imaterial do capitalismo. Sublinho que, neste diagnóstico, Boltanski e Chiapello permanecem críticos e conscientes das novas formas de coerção exercidas pelo capitalismo, que não são menos implacáveis do que em outros momentos. Apesar de o capitalismo ter assumido, aparentemente, o resgate pela autonomia do sujeito, isto não implicaria, do ponto de vista destes autores, maior liberdade em relação à subordinação. Os manuais do *neomanagement*, como observam, retratam uma história recente da sofisticação dos mecanismos de controle individual. As mudanças nas ideologias do capitalismo, apresentadas através dos discursos de administração empresarial da década de 1990 expressam que os indivíduos estão irredutivelmente inseridos na lógica produtiva,

que se manifesta, à semelhança do Império, tomando emprestado o conceito de Negri e Hardt, por uma onipresença biopolítica, investida definitivamente sobre toda a dimensão do *bios* humano.

Os novos mecanismos que demandam grande comprometimento e se baseiam em ergonômias mais sofisticadas, integrando as contribuições da psicologia pós-behavioristas e as ciências cognitivas, precisamente porque elas são mais humanas, também penetram mais profundamente a essência dos sujeitos – espera-se que as pessoas entreguem-se – dêem-se ao trabalho – e facilitem uma instrumentalização dos seres humanos em suas dimensões mais especificamente humanas (*Id.ibd*: 98).

4.5 Imediatismo

Em *A Cultura da Velocidade*, John Tomlinson (2008) investiga as transformações do tempo e do sentido dado à noção de aceleração na sociedade ocidental moderna, desde a revolução industrial aos dias atuais, marcados pela midiaticização e pelas novas tecnologias. Um dos aspectos de sua análise destaca a chegada, nos dias atuais, a um “regime de imediatismo” que agora incide sobre a experiência cultural dos indivíduos. Uma série de fenômenos heterogêneos são elencados por este autor para revelar esta nova condição de imediatismo: as mudanças que misturam o tempo de lazer e o tempo de trabalho, assim como trabalho e a vida doméstica; a gigantesca fonte de informação que representa a Internet e a tendência a fazer buscas em ferramentas *on-line* e não às bibliotecas, que produz uma nova velocidade na produção do conhecimento, típica dos mecanismos como o *google*; a trajetória dos espaços urbanos que funcionam 24 horas, especialmente os de compras; a cobertura televisiva e *on-line* de notícias 24 horas; a migração de serviços como os bancários, de seguros e de viagens, dos escritórios regionais aos *callcenters*, transformando relações antes realizadas face a face em hipermediadas e muitas vezes frustrantes; a fotografia digital instantânea; patologias e frustrações relacionadas ao uso da informática, como os vírus, a lentidão e as ameaças de queda do sistema ou atrasos; as estatísticas que citam freqüentemente que os trabalhadores hoje devem ter expectativa de 12 carreiras ao longo de sua trajetória; os encontros afetivos casuais; todas as mudanças nas aspirações dos consumidores por um suprimento “*delivery*”, ainda que ambientalmente e economicamente inverossímeis; a generalização do termo multitarefas (*multitasking*) que é importado do vocabulário da computação para denominar qualidades dos seres humanos;

uma cultura jovem global na qual o telefone celular tornou-se icônica e definidora das relações interpessoais; a ubiquidade de telas e aparatos eletrônicos na vida cotidiana e a necessidade de habilidades para utilizá-las como competência da vida moderna; o uso cada vez mais restrito do termo e da idéia de progresso como uma aquisição em longo prazo dos objetivos sociais comuns, e em lugar disso, a proliferação de metas e objetivos de curto prazo, mesmo no âmbito da política e da ciência (Tomlinson, 2008).

Todos estes fenômenos são arrolados pelo autor para refletir a condição de imediatismo como uma nova sensibilidade que rege a vida contemporânea e que afeta não apenas o cálculo de dispêndio de tempo, mas as relações e expectativas individuais. É neste sentido que o imediatismo contemporâneo, explica o autor, apesar de resultar de um processo que teve início na revolução industrial, deve ser entendido como um fenômeno recente, posto que apenas nos dias atuais, com a deflagração e a saturação das tecnologias, e com o ajuste dos indivíduos a novos constrangimentos de produtividade sem interrupção, esta condição de imediatismo encontrou as possibilidades de tornar-se vigente. Tomlinson define o imediatismo “como um princípio cultural em relação à tecnologia” (Tomlinson, 2008: 81) assim como a velocidade mecânica era representativa da era Industrial. O imediatismo é uma nova relação com o tempo e com o mundo advinda das transformações nos modos de produção da sociedade capitalista e das novas tecnologias que produzem ubiquidade, uma capacidade de providenciar todas as coisas em todos os lugares (Tomlinson, 2008).

A condição de imediatismo estaria relacionada a três significados relevantes da cultura contemporânea. O primeiro significado refere-se à idéia de uma cultura da instantaneidade, na qual os indivíduos não podem mais perder tempo e exigem a satisfação imediata de seus desejos e necessidades. Como consequência da instalação de uma cultura da instantaneidade, Tomlinson também aponta que hoje a sociedade já se encontra equipada para suprir a demanda pelo imediatismo ou pelo instantâneo, tendo produzido diversos mecanismos, aparatos e tecnologias que podem sustentar essa demanda. O outro significado que acompanha o valor de imediatismo vem da própria etimologia deste termo, e revela um senso de proximidade, que também é definidora de novos contornos da cultura do dias atuais. Assim como se pode utilizar a expressão de que algo está *imediatamente próximo* a alguém, a idéia de imediatismo representa o senso de urgência com que as pessoas

pretendem se aproximar umas das outras, mas também de todas as coisas em geral. Tomlinson indica que nesta urgência contemporânea por se aproximar, as relações esforçam-se por derrubar qualquer mediação, ou seja, qualquer intervalo que esteja “imediatamente no meio” entre dois entes postos em comunicação. É o que ele denomina de um “ostensivo fechamento do vão” (Tomlinson, 2008:74), ou seja, do espaço, ou das obstruções que separam as coisas e as pessoas. Este aspecto deve ser, segundo o autor, identificado em muitos fenômenos atuais relacionados ao modo como as pessoas buscam se relacionar ou alcançar seus objetivos.

O terceiro sentido da condição de imediatismo está relacionada à intrínseca presença das novas tecnologias e das mídias na vida social. De fato, o autor confirma que as novas tecnologias são os vetores mais evidentes deste novo sentido de tempo, e caracteriza um modo de existir em que a mídia está presente em todas as rotinas do cotidiano, produzindo uma experiência de mediatização que define a modernidade da virada do século XXI nas sociedades capitalistas globalizadas. Essa experiência de mediatização, o autor destaca, revela uma crescente dependência das novas tecnologias e de seus sistemas, bem como a tendência a querer abolir a distância e a separação. Por fim, ao descrever esta nova condição de imediatismo, Tomlinson sugere que se trata de um fenômeno que relaciona a transformação de muitas esferas sociais, não apenas determinada pelas novas tecnologias (apesar de que estas são centrais para a efetivação deste regime), mas se trataria:

Da integração das tecnologias da comunicação em uma modernidade que está se transformando em todas as suas dimensões – globalizando, desterritorializando, mudando seus métodos e relações de produção, entrega e consumo, produzindo novas conveniências, excitações e prazeres, mas também novas ansiedades e patologias ... O desafio final de uma análise dos fenômenos do imediatismo é considerar se e como a condição de imediatismo está mudando as pressuposições de como a vida deve ser vivida, e o que devemos esperar razoavelmente entregar tão imediatamente (Tomlinson, 2008: 75).

4.6 O controle da geração digital

A proliferação de imagens na mídia brasileira a respeito de jovens em suas relações com as novas tecnologias e mídias digitais, que frequentemente vem produzindo os discursos de uma geração digital, inteiramente definida a partir de um perfil inédito e engajado nas tecnologias, por ser a primeira geração a ter crescido na era da Internet e

cercada de novos dispositivos como os computadores pessoais, videogames e os telefones celulares, deve ser compreendida em um contexto de transformações do capitalismo. Sugiro que estas representações só poderiam ter sido forjadas a partir de uma série de processos que fizeram emergir o sistema produtivo informacional, global e tecnológico que estaria remodelando as experiências sociais contemporâneas. Estas representações sobre os jovens da geração digital como sujeitos que correspondem às novas exigências e formatos da sociedade afetada pela globalização econômica e tecnológica funcionariam também, de alguma forma, como representações ideológicas de um novo espírito do capitalismo, tal como descrito e analisado por Boltanski e Chiapello (1999).

Estas representações mostram imagens ideais dos jovens do novo século como cidadãos inseridos nas normatizações mais recentes do sistema capitalista, e do modelo econômico neoliberal que serve de embasamento político e filosófico a este novo modo de produção. Os meios de comunicação no Brasil retratam o aparecimento de uma nova geração de jovens inteiramente adaptados ao novo regime tecnológico global. Ao invés de questionar os problemas que a parcela majoritária deste grupo enfrenta para gozar e consumir a globalização, ou refletir sobre as transformações sociais a que estas imagens correspondem como, por exemplo, a fragilização do trabalho, a mídia estaria se concentrando em disponibilizar imagens idealizadas de adesão ao regime tecnológico. Não descarto a existência de frestas abertas a novas e insuspeitas expressões de criatividade que sejam menos despoticamente direcionadas à lógica da acumulação capitalista no “*milieu*” do *bios* social, como sugerem, por exemplo, os teóricos do Império. Apenas ressalto que estas possibilidades, por ora, não são retratadas ou estimuladas nas imagens de juventude que foram analisadas nesta pesquisa. As possibilidades projetadas na geração digital ainda permanecem as mais instrumentais possíveis, como um painel de imperativos que devem reger as identidades juvenis no novo contexto, que requisita flexibilização individual, apreço pela capacidade de se mobilizar e abarcar uma geografia de distâncias informadas pelo mapa globalizado, domínio total do universo tecnológico e sua imersão completa neste universo (*os jovens de hoje fazem tudo online*), entusiasmo pela rede, gerenciamento de informações e da própria atenção entre diferentes mídias, e a produção de uma nova cognição através das novas tecnologias.

Acompanhamos, neste capítulo, algumas idéias e mapeamentos com o objetivo de contextualizar a produção das representações midiáticas sobre a geração digital no Brasil, à luz de processos sociais, políticos e econômicos que identifiquei aqui como as transformações engendradas mais recentemente no sistema capitalista. Acompanhei as definições a respeito da instalação de um paradigma informacional a partir do desenvolvimento tecnológico na década de 1970 e da reestruturação do capitalismo, que se tornou um sistema global e informacional, como indica Castells (1999). Em seguida, explorei o conceito de trabalho imaterial forjado neste novo paradigma de produção, tal como sugerido pelos teóricos do capitalismo cognitivo. Sublinhei aí a passagem entre um modo de produção industrial fordista a um modo pós-fordista tornado hegemônico na sociedade contemporânea e a questão das qualidades subjetivas e comunicativas do trabalho neste cenário. Sintetizei a proposta conceitual a respeito de uma nova configuração do poder, denominada como Império, que tem relações com a lógica de funcionamento dos fluxos globais que penetram todos os domínios e se constitui como uma nova soberania. O Império pode ser entendido como uma atualização da Biopolítica. Assim como o novo modelo produtivo (imaterial), esta atualização da Biopolítica também coloca o tema de um novo estatuto do *bios*, ou da vida humana, e suas potências. Por fim, trouxe alguns aspectos que desenham a entrada em um novo regime de aceleração do tempo na modernidade das sociedades capitalistas do século XXI. Esta condição de imediatismo sinaliza as contaminações que as novas tecnologias e o contexto do capitalismo global exercem sobre a percepção e a experiência, incitando um apressamento e uma vontade de superação das mediações, que considero bastante aproximadas dos ideais propagados na idéia de existência de uma geração digital, conectada e produzida em rede. O contexto que se tentou descrever neste capítulo, que enfatiza a todo o tempo a idéia incessante de mudança, deve ser surpreendido a partir da persistência de um problema chave que dá continuidade à tradição das ciências sociais e da crítica que desde há muito vêm propondo a reflexão sobre o lugar dos sujeitos em um regime de produção capitalista e de como isto afeta os sentidos da existência.

Considerações finais

Esta pesquisa propôs uma análise das representações midiáticas da juventude frequentemente classificadas como *geração digital*, ou ainda por outros rótulos similares, como *cyberkids*, *geração.com*, *geração Internet* etc. Estas imagens da juventude contemporânea foram publicadas na imprensa brasileira ao longo dos anos 2000. A *geração digital*, segundo reportam os textos extraídos de veículos de grande circulação nacional, como os jornais *O Globo*, *Folha de São Paulo* e as revistas *Época* e *Veja*, entre outras possuiria características que a tornam especialmente distintas das outras gerações e grupos etários. A geração digital é uma classificação que contempla jovens e crianças nascidos a partir da década de 1980 e que desde cedo foram socializados com a presença de computadores pessoais, Internet e outros dispositivos e mídias digitais, como os telefones celulares e os videogames. Entre as principais características apontadas nestes textos, a geração digital se destaca por ter desenvolvido uma intensa relação de uso com as tecnologias, que resultou no domínio tecnológico que os transforma em especialistas no manuseio de computadores e outros dispositivos. Estes jovens apresentam uma “fluência digital”, para utilizar a classificação do especialista em educação e consultor em tecnologia Mark Prensky (2001). Este autor os caracteriza como “nativos digitais”, em oposição a seus pais ou professores, que nasceram em época anterior à “revolução tecnológica digital” e que, portanto, são os “imigrantes digitais”. Outros aspectos são reportados nos textos que se dedicam a definir a geração digital, como a capacidade de utilizar diferentes mídias ao mesmo tempo.

No primeiro capítulo abordei diversas representações de juventude em sua relação com os meios de comunicação e com a esfera do mercado. Uma cultura juvenil urbana se formou nos Estados Unidos e na Europa a partir da segunda guerra mundial, e tornou-se influente em muitos países, com base na formação do público jovem como um público consumidor, que produz e consome culturalmente espaços de lazer, filmes, mídias e moda, constituindo novas imagens de juventude que participam crescentemente do mercado (Hobsbawm, 1994; Morin, 2001; Canevacci, 2005). Também comentei o processo pelo qual os jovens alcançam um novo estatuto na sociedade ocidental neste período, com sua organização em uma identidade de estudantes. A partir da década de 1960 se observa o

surgimento de movimentos sociais de contestação política que se espalham pelo globo. Esta agitação política e cultural contou com a atuação decisiva dos estudantes, o que produziu uma imagem emblemática de juventude relacionada aos ideais e valores oposicionistas ou contraculturais, por exemplo. Destaquei o aporte que os Estudos Culturais inauguraram na década de 1970, ao abordar expressivas manifestações de estilo juvenil que, tendo surgido na Inglaterra, se tornaram mundialmente famosos, como os *punks*, e que inspiraram reflexões sobre as formas pelas quais os jovens constroem universos simbólicos identitários na interseção entre mídia, consumo e outros valores como pertencimento e tensões de classe (Gelder, 1997; Freire Filho, 2007). Sintetizei algumas imagens de juventude que já foram analisadas a partir de diferentes perspectivas no Brasil, desde os anos 1960 até os jovens ligados ao movimento *funk* e *hip-hop* e os frequentadores das cenas das músicas eletrônicas, em suas relações com os meios de comunicação e com as esferas de consumo. Alguns destes movimentos já indicavam as complexidades da produção identitária juvenil entre os processos de globalização cultural e a presença da mídia, além dos interesses mercadológicos sobre este público, considerado como nicho de mercado. Destaquei a abordagem que, nos estudos em comunicação, vem sugerindo que as representações midiáticas dos jovens efetuam formas de controle de conduta e produção de si, de acordo com processos de normatização ligados à “pedagogias neoliberais”, esposadas pelos jovens, que buscam nestes materiais de mídia fontes de produção identitária (Freire Filho, 2007).

No segundo capítulo desta dissertação, apresentei a emergência do tema da geração digital em meio ao contexto de uma cultura tecnológica, estudada a partir de diferentes campos de saber. Mostrei como estas representações não se restringem aos discursos veiculados na esfera midiática. O objetivo, aqui, era mapear a presença desta representação como um dos modelos de identidade jovem mais pertinentes em um conjunto de preocupações a respeito da influência da tecnologia na sociedade contemporânea. Assim, foram sublinhadas algumas sugestões sobre a questão dos efeitos das novas tecnologias sobre os jovens, em textos como o de Nicolas Negroponte, teórico da tecnologia ligado ao *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), que já em 1995 informara algumas sugestões a respeito das possibilidades das tecnologias aprimorarem o desenvolvimento cognitivo, um efeito que deveria ser mais evidente nas gerações que cresceriam utilizando mídias digitais como fonte de aprendizado. Outros autores apresentam descrições a respeito da primeira

geração a nascer e crescer na era da Internet, destacando uma série características relacionadas ao aprendizado, aos modos de se comunicar e relacionar, práticas inéditas de sociabilidade, as mudanças geracionais, as novas práticas de consumo, e mesmo as qualidades, dificuldades e comportamentos desta geração no mercado de trabalho (Tapscott; 1998; Prensky, 2001; Anderson, 2004; Palfrey e Gasser, 2008; Erikson, 2008).

O terceiro capítulo da dissertação adentra o *corpus discursivo* acumulado ao longo da pesquisa, analisando detidamente vinte e seis textos publicados na imprensa brasileira que abordam os jovens e suas relações com as novas tecnologias e mídias digitais. Entre os muitos aspectos da vida digital que os jornalistas procuram dar notícia nestes textos, destaquei duas principais ênfases que orientam a produção destes perfis. A primeira perspectiva aponta as novas práticas que mostram a imersão dos jovens em uma vida inteiramente mediada pelas tecnologias, como o consumo e sociabilidades em torno dos telefones celulares, o uso dos comunicadores instantâneos, os jogos de videogame. Esta visão é marcada por um tom celebratório no qual se sublinha o ineditismo desta geração, comunicando a habilidade ímpar que eles possuem perante as tecnologias (o jovem digital aparece como *expert* da informática), além da representação de um jovem cuja cognição assume funções denominadas “multitarefa” (jovens consomem e participam de diferentes esferas e aparatos midiáticos e tecnológicos simultaneamente). Nestas imagens, vemos a positivação de um novo estilo de vida necessariamente veloz e ditado pelo ritmo agitado do consumo de tecnologias em meio à rotina, em que o jovem realiza um tráfego pelos fluxos de informação disponibilizados pela Internet, e ainda responde às obrigações do cotidiano, no qual se desdobram entre o expediente escolar, cursos de especialização, o tempo com a família e o lazer com os amigos que, via de regra, aparece como cada vez mais subsumido ao ambiente virtual da rede. Todos os jovens reportados nestes textos, recordo, são jovens pertencentes às classes média e alta do país.

A segunda apreensão dos jovens digitais sublinha uma outra face de preocupações ligadas à inserção das tecnologias no cotidiano juvenil, e que expressam sentimentos de medo ou suspeita de pais e professores. Muitos textos abordam os riscos do convívio diário com as tecnologias, e os problemas mais freqüentes dessa relação intensa, mas inevitável, que os jovens contemporâneos vivenciam. São apresentadas críticas ao uso exagerado, por vezes comparado a um vício, das novas tecnologias que, por vezes, podem atrapalhar o

desempenho dos alunos em seu aprendizado. Outras preocupações dizem respeito às possibilidades de risco de crimes que podem acontecer a partir do uso indevido da Internet, como o alerta sobre as redes de pedofilia, que exigem cautela da participação de crianças e jovens nas interações com pessoas estranhas na rede. Também aparece o tema dos conteúdos impróprios, violentos ou sexuais, e como fazer para evitar que jovens e crianças o acessem. Retratam conflitos geracionais que a presença dos computadores trazem aos lares, ou o receio que muitos pais alimentam ao constatarem que os filhos gastam mais tempo diante dos aparelhos tecnológicos do que em suas vidas “reais”, do lado de fora das telas. Destaquei, neste segundo bloco temático que mostra os riscos e ansiedades que as novas tecnologias representam na vida dos jovens digitais e suas famílias, a freqüente consulta aos profissionais da psicologia e da educação. Estes são agentes ocupados com a formação e produção de sujeitos, e que interferem no debate das tecnologias oferecendo diagnósticos e aconselhando a pais e professores que realizem uma regulamentação das atividades e interações digitais dos jovens.

Em um primeiro momento, estes tipo de representação que sublinha os riscos e perigos da interação com as tecnologias pode remeter a produção de um “pânico moral” na mídia. Entretanto, a regulamentação providenciada pelos saberes psi e da pedagogia, ainda que muitas vezes reclame que se restrinja o número de horas com que crianças e jovens devem se dedicar às mídias digitais e de como devem equilibrar estas atividades com outras esferas de aprendizado e lazer, não podem ser entendidas como proibitivas ou inibidoras em relação à presença das tecnologias. Pelo contrário, psicólogos e profissionais da educação, ao proporem diagnósticos nas páginas de jornal, estão indicando modelos de ajuste para a vida em tempos tecnológicos, não elidindo ou questionando a presença destes aparatos e os imperativos sociais que informam, mas adequando esta integração para seu melhor aproveitamento no cotidiano destes jovens digitais. Uma lógica de eficiência pode ser detectada nestes discursos, que não escapa, em regra, a um processo de normatização de condutas mais amplo com o qual a própria exigência de entrada no regime tecnológico também se relaciona. A mídia atuaria aí como um espaço de intervenções normativas sobre as condutas de si, evidenciado os processos pelos quais os meios de comunicação produzem normatividade e controle sobre os sujeitos (Rose; 1998; Freire Filho, 2007)

No quarto capítulo, sugeri uma contextualização das mudanças engendradas no regime capitalista, atentando para o crescente desenvolvimento tecnológico que acontece de meados dos anos 1970 em diante. Propus uma reconstituição, através de alguns autores que vem contribuindo para o entendimento das mudanças verificadas nos modos de produção capitalista, da instalação de um novo contexto ou “paradigma informacional”, no qual novos valores relacionados ao trabalho são reveladores dos imperativos que balizam a modelação dos atores para participar em um novo ciclo do capitalismo, também denominado, em algumas teorias, como capitalismo cognitivo, informacional, ou imaterial (Castells, 1999; Boltanski e Chiapello, 1999; Negri e Hardt, 2001; Lazzarato e Negri, 2001; Corsini, 2004; Pelbart, 2003; Sennet, 2006). Tais transformações acontecem a reboque dos procedimentos de desregulamentação do mercado, diminuição do papel intervencionista do Estado e do enfraquecimento da força da classe dos trabalhadores, para efetuação de políticas neoliberais que favoreceram a ação dos fluxos financeiros globais nos países que se converteram em praças comerciais globalizadas (Anderson, 1995; Castells, 1999; Mattelart, 2002).

Neste período de reconfiguração, os valores e ideais do capitalismo parecem ter incorporado muitas das críticas que lhe foram dirigidas, por exemplo, ao longo da década de 1960, em sua lógica de expansão no decorrer dos últimos trinta anos. Boltanski e Chiapello sugerem que se observe como as mudanças no espírito do capitalismo atual, com sua apologia à autonomia e à ruptura de hierarquias, evidencia um novo modelo produtivo em rede, ensejando outros atributos, como a flexibilidade e a mobilidade, a serem disponibilizados pelos sujeitos neste novo regime. O capitalismo contemporâneo teria assumido um formato global e tecnológico. Nesta trajetória, vão se erigir ideais que, advindos da esfera de produção e do fazer tecnológico propriamente dito, tornaram-se qualidades subjetivas, como as noções de flexibilidade, atuação em rede, valorização da imaterialidade, comunicação e cognição multitarefa e multicentrada, bem como a adequação a um regime de imediatismo (Tomlinson, 2008), como sintoma de uma contaminação das tecnologias que estimula o desejo de ultrapassar mediações e limitações tradicionalmente próprias ao tempo e a vida social. Com esta contextualização, procurei inscrever os discursos sobre os jovens da geração digital em um horizonte de transformações do capitalismo, para sugerir que estas imagens estão comunicando uma

nova verdade a respeito da vida na era digital. As representações midiáticas dos jovens da geração digital despontariam aí como uma projeção dos valores que animam um novo espírito do capitalismo, global, desterritorializado, tecnológico e *preso* a um novo tempo de realizações e demandas investidas por toda a extensão da experiência humana.

Referências bibliográficas

ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: LTC Livros Técnicos e Científicos, 1981.

ABRAMO, Helena Wendell. *Cenas Juvenis: Punks e Darks no Espetáculo Urbano*. São Paulo: Scritta, 1994.

_____. “Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil”. In: *Revista Brasileira de Educação*. Mai/jun/jul/ago. N.5, 1997. p.25-36

ABREU, Alzira. *Quando eles eram jovens revolucionários*. In: VIANNA, Hermano. *Galerias Cariocas. Territórios de conflitos e encontros culturais*. Rio de Janeiro. Editora UFRJ, 1997.

ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de e TRACY, Kátia. *Noites Nômades. Espaço e subjetividades nas culturas jovens contemporâneas*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2003.

ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de e EUGENIO, Fernanda. (Orgs). “Paisagens existenciais e alquimias pragmáticas: uma reflexão comparativa do recurso às drogas no contexto da contracultura e nas cenas eletrônicas contemporâneas”. In: Almeida, Maria Isabel Mendes de e Naves, Santuza Cambraia. (orgs.) “*Por que não?*”: rupturas e continuidades da contracultura. Rio de Janeiro, 7letras, 2007.

ANDERSON, Chris. *The Long Tail. How endless choice is creating unlimited demand*. Random House Business Books: 2006.

ANDERSON. Perry. “Balanço do neoliberalismo”. In: SADER, Emir e GENTILI, Pablo. (orgs.) *Pós-neoliberalismo. As políticas sociais e o Estado democrático*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995. p.09-23.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

BOLTANSKI, Luc e CHIAPELLO, Ève. *Le Nouvel Esprit du Capitalisme*. Mayenne: Galimard, 1999.

BORGES, Luís Fernando Rabello. “Revista Pop e suas páginas coloridas: consumo e estética”. In: *Revista ECO-PÓS*, vol. 8, nº 1, p. 86-99, 2005.

BOZON, Michel. “Ciclo de vida sexual e nova organização social das idades”. In: Bozon, Michel. *Sociologia da Sexualidade*. Rio de Janeiro: FGV, 2004

BRIGGS, Asa e BURKE, Peter. *Uma história social da mídia. De Gutenberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

BUCKINGHAM, David. *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Editora Loyola, 2007.

CAIAFA, Janice. *Movimento punk na cidade: a invasão dos bandos sub*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

CALIL, Marines Antunes. “O retrato do nation disco club: os neodândis no final dos anos 80”. In: MAGNANI, José Guilherme C. e TORRES, Lílian de Lucca. (orgs) *Na Metrópole. Textos de Antropologia Urbana*. São Paulo: EDUSP, 2000. p.196-229.

CALLIGARIS, Contardo. *A adolescência*. São Paulo: Publifolha, 2000.

CANCLINI, Néstor García. *Consumidores e cidadãos*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1999.

_____. “Ser diferente é desconectar-se? Sobre as culturas juvenis”. In: *Diferentes, desiguais e desconectados*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2005. p. 209-224.

CANEVACCI, Massimo. *Culturas Extremas. Mutações juvenis nos corpos das metrópoles*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999.

CASTRO, Ruy. *Chega de saudade. A história e as histórias da bossa nova*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1990.

CEVASCO, Maria Eliza. *Dez lições sobre estudos culturais*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.

COCCO, Giuseppe; SILVA, Gerardo; GALVÃO, Alexander Patez. (orgs) *Capitalismo Cognitivo*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

_____. “Introdução”. In. LAZZARATO, Maurizio e NEGRI, Antonio. *Trabalho Imaterial*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001. p.7-23.

CORSINI, Antonella. “Elementos de uma ruptura: a hipótese do capitalismo cognitivo”. In: COCCO, Giuseppe; SILVA, Gerardo; GALVÃO, Alexander Patez. (orgs) *Capitalismo Cognitivo*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

DA COSTA, Rogério. *A Cultura digital*. Coleção Folha explica. São Paulo: Publifolha, 2002.

DELEUZE, Gilles. “Post Scriptum sobre as sociedades de controle”. In: *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992. p.219-226.

DIAS, Lucy. *Anos 70. Enquanto corria a barca*. São Paulo: Senac, 2001.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. *Cartografias dos Estudos Culturais: Uma versão Latino-Americana*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

ERICKSON, Tamara. *Plugged in: The generation y guide to thriving at work*. Harvard Business Press, 2008.

EUGENIO, Fernanda. “Corpos voláteis: estética, amor e amizade no universo gay”. In: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de e EUGENIO, Fernanda. (orgs) *Culturas Jovens. Novos Mapas do Afeto*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006 p.158-176.

FEATHERSTONE, Mike. *Cultura de consumo e pós-modernismo*. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

FELINTO, Erik. *A religião das máquinas. Ensaio sobre o imaginário da Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FERREIRA DOS SANTOS, Joaquim. *Feliz 1958. O ano que não devia terminar*. Rio de Janeiro: Editora Record, 1997.

FOUCAULT, Michel. “A governamentalidade” In: Foucault, Michel. “*Estratégia poder-saber*”. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.p.281-305.

_____. *A verdade e as formas jurídicas*. Rio de Janeiro: NAU, 1996.

_____. *A microfísica do poder*. Rio de Janeiro: GRAAL, 2001 [1979]

FREIRE FILHO, João. *Reinvenções da resistência juvenil: os estudos culturais e as micropolíticas do cotidiano*. Rio de Janeiro: Mauad, 2007.

_____. “Formas e normas da adolescência e da juventude na mídia”. In: FREIRE FILHO, João e VAZ, Paulo (orgs.). *Construções do tempo e do outro: representações e discursos midiáticos sobre a alteridade*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p. 37-64.

FREIRE FILHO, João & HERSCHMANN, Micael. “As culturas jovens como objeto de fascínio e repúdio da mídia”. In: ROCHA, Everardo et al. (orgs). *Comunicação, consumo e espaço urbano: novas sensibilidades nas culturas jovens*. Rio de Janeiro: Mauad/ Ed. PUC-Rio, 2006, p. 143-154.

GANE, Nicholas e BEER, David. *New media. The key concepts*. Oxford/NY: Berg, 2008.

GELDER, Ken e THORNTON, Sarah (eds.). *The subcultures reader*. London: Routledge, 1997.

GESER, Hans. *Towards a sociological theory of the mobile phone*. Disponível em: http://socio.ch/mobile/t_geser1.htm acessado em novembro de 2008.

GUMES, Nadja Vladi Cardoso. “Representações de juventudes urbanas no Folhateen – suplemento do jornal Folha de São Paulo”. In: *Revista da ECO-PÓS*, vol. 8, nº 1, p. 100-117, 2005.

HALL, Stuart. "The work of representation". In: HALL, Stuart (org) *Representation: cultural representations and signifying practices*. London, Sage Publications, 1997 p.13-58.

HARDT, Michel e NEGRI, Antonio. *Império*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2001.

HARVEY, May and HEARN, Greg. "The mobile phone as media". In: *International journal of cultural studies*. Vol 8 (2) Sage Publications, 2005. P.32-48

HEBDIGE, David. *Subculture: the meaning of style*. London: Methuen, 1979.

HERSCHMANN, Micael. *O funk e o hip-hop invadem a cena*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2000.

HOBSBAWM, Eric. *A Era dos Extremos. O breve século XX*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1994.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da mídia. Estudos culturais, identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

KLEIN, Naomi. *Sem Logo. A tirania das marcas em um planeta vendido*. São Paulo: Record, 2002.

LAZZARATO, Maurizio e NEGRI, Antonio. *Trabalho Imaterial*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LEMOS, André. "Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época". In: LEMOS, André, CUNHA, Paulo (orgs). *Olhares sobre a cibercultura*. Sulina: Porto Alegre, 2003. p.11-23.

_____. "Cibercultura e mobilidade: a era da conexão". In: LEÃO, Lucia (Org). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: AnnaBlume/Senac, 2004. p.17-43.

LEMOS, João Francisco de e EUGENIO, Fernanda. "Mídia locativa e uso criativo em telefones celulares. Notas sobre deslocamento urbano e entretenimento portátil". In: FREIRE FILHO, João e HERSCHMANN, Micael (orgs). *Novos Rumos da Cultura da Mídia. Indústrias, produtos, audiências*. Rio de Janeiro: ed. Mauad, 2007.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIVINGSTONE, Sonia. "Children's use of the Internet: reflections on the emerging research agenda". In: *New media & society*. London: Sage Publications, 2003. vol 5 (2) p.147-166.

LIVINGSTONE, Sonia e BOBER, Magdalena. "UK Children go online: surveying the experiences of the Young people and their parents". Online. London School of Economics.

LSE Research online. Disponível em: <http://eprints.lse.ac.uk/395> acessado em outubro de 2008.

MASON, Mat. *The pirate's dilemma. How hackers, punk capitalists, grafiti millionaires and other youth movements are remixing our culture and changing our world.* London: Penguin UK, 2008.

MAFFESOLI, Michel. "Cultura e comunicação juvenis" In: *Comunicação, Mídia e Consumo.* Escola Superior de Propaganda e Marketing. V. 2. N. 4. (julho). São Paulo, 2005. pp 11-27.

MATTELART, Armand. *A Globalização da comunicação.* Bauru: EDUSC, 2002.

MEYROWITZ, Joshua e LEONARD, Candice. "Understanding MTV Generation". Paper apresentado na Quest Annual Conference. Orlando. Florida. 1993.p.1-28.

MORIN, Edgar. "A Crise juvenil". In: MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX. Volume 2: Necrose.* Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001 [1975]. p.131-155.

MOTTA, Nelson. *Noites Tropicais. Solos, improvisos e memórias musicais.* Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.

NAVES, Santuza Cambraia. *Da bossa nova à tropicália.* Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar Editores, 2001.

NOVAES, Regina. "Os jovens de hoje: contextos, diferenças e trajetórias". In: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de e EUGENIO, Fernanda. (orgs) *Culturas Jovens. Novos Mapas do Afeto.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006 p.105-120.

NEGROPONTE, Nicholas. *Vida digital.* Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1995.

NICOLLACI-DA-COSTA, Ana Maria. *Na Malha da Rede. Os impactos íntimos da Internet.* Rio de Janeiro: Editora Campus, 1998.

_____. (Org). *Cabeças Digitais. O Cotidiano na Era da Informação.* Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, Edições Loyola, 2006a.

_____. "Jovens e celulares: a cultura do atalho e da sociabilidade instantânea". In: Rocha, Everardo; Almeida, Maria Isabel Mendes de e Eugenio, Fernanda (orgs) *Comunicação, Consumo e Espaço Urbano: Novas Sensibilidades nas Culturas Jovens.* Rio de Janeiro: Mauad-PUC, 2006b. p.53-70.

OSGERBY, Bill. "Totally wired". In: *Youth media.* Londres: Routledge, 2004.p.191-215.

PAIS, José. Machado. "Transition and Youth Cultures: forms and performances". In: *International Social Sciences Journal. Special Issue: Youth in Transition.* Nova York: Blackwell Publishers/Unesco. N. 164, 2001.

_____. “Buscas de si: expressividades e identidades juvenis”. In: MENDES DE ALMEIDA, Maria Isabel e EUGENIO, Fernanda. *Culturas Juvenis. novos mapas do afeto*. Rio de Janeiro, 2006: Ed. Zahar. p.7-21.

PALFREY, John e GASSER, Urs. *Born Digital. Understanding the first generations of digital natives*. New York: Basic Books, 2008.

PALOMINO, Érika. *Babado Forte. Moda, música e noite na virada do século XXI*. São Paulo: Mandarin, 1999.

PARK, Robert. “A Cidade: Sugestões para a investigação do comportamento humano no meio urbano”. In: VELHO, Otávio Guilherme. *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

PELBART, Peter Pál. *Vida Capital. Ensaio de Biopolítica*. São Paulo: Editora Iluminuras, 2003.

PRENSKY, Mark. “Digital Natives, Digital Imigrants”. In: *On the horizon*. MCB University Press Vol.9 n.5 october, 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing> acessado em outubro de 2008.

PUGIALLI, Ricardo. *Almanaque da Jovem Guarda*. São Paulo: Ediouro, 2006.

RHEINGOLD, Howard. *Smart mobs: the next social revolution*. New York: Perseus, 2002.

RISÉRIO, Antonio. “Duas ou três coisas sobre a contracultura no Brasil”. In: *Anos 70: Trajetórias*. São Paulo: Iluminuras/ Itaú Cultural, 2006.

ROSE, Nikolas. *Inventing our selves. Psychology, power and personhood*. Cambridge. Cambridge University Press, 1998.

SARDAR, Ziauddin e VAN LOON, Borin. *Introducing Cultural Studies*. Icon Books UK. 2004.

SARLO, Beatriz. *Cenas da Vida Pós-Moderna. Intelectuais, arte e videocultura na Argentina*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2000.

SENNET, Richard. *A corrosão do caráter. Conseqüências pessoais do trabalho no novo capitalismo*. Rio de Janeiro:Record, 2001.

_____. *A Cultura do Novo Capitalismo*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2006.

TAPSCOTT, Don. *Growing up Digital. The rise of the net generation*. New York: McGraw-Hill, 1988.

TOMILINSON, John. *The culture of speed. The coming of immediacy*. London: Sage Publications, 2008.

THORNTON, Sarah. “The media development of subcultures (or the sensational story of acid house)”. In: *Club cultures: music, media and subcultural capital*. Hanover and London: University Press of New England, 1996. p.116-160.

VENTURA, Zuenir. 1968. *O ano que não terminou*. Rio de Janeiro: Planeta Brasil, 2008. [1968]

VELHO, Gilberto. “Juventudes, projetos e trajetórias na sociedade contemporânea”. In. ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de e EUGENIO, Fernanda (orgs). *Culturas Jovens. Novos Mapas do Afeto*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2006.p.192-200.

VIANNA, Hermano. *O mundo funk carioca*. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 1988.

_____. *Galeras Cariocas. Territórios de conflitos e encontros culturais*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

WANG, Jing. “Youth culture, music, and cell phone branding in China”. In: *Global Media Communication*. Volume 1 (2). Sage Publications, 2005. p:185-201

Textos publicados em jornais e revistas

Barros, Mariana. No Brasil o uso começa no Jardim da Infância. Jornal **Folha de São Paulo**. 22 de junho de 2005 p. 17

Cerqueira, Patrícia. Cyberinfância. Revista **Crescer**. março de 2006. Capa. Ed. 148. p.38-45.

Cesar, Ricardo. O Poder da Geração Digital. Revista **Exame**, 30 de agosto de 2006 Ed. 875. p.22-30.

Cezimbra, Márcia. Ameaça virtual. Revista. Jornal **O Globo**. 25 de fevereiro de 2007. p.20-25.

Cezimbra, Márcia. Infância eletrônica. Revista. Jornal **O Globo**. 9 de julho de 2006. Capa. p.20-25

Equipe do programa de estágio multimídia. Caderno Amanhã. Geração Olhe pra mim. Jornal **O Globo**, 20 de dezembro de 2008. p.1-8.

Fortino, Leandro e Korman, Alessandro. Cabeça a mil. Folhateen. Jornal **A Folha de São Paulo**, 5 de abril de 2004 p.08

Franzoia, Ana Paula e Gonçalves Filho, Antonio. Português.com. Revista **Época**, setembro de 2004. ed. 324. Sociedade. p.83.

Fruet, Henrique, Mansur, Alexandre e Vicária, Luciana. A nova geração conectada. Revista **Época** 1 de agosto de 2005. Tecnologia. Ed. 377. p.36

Gois, Antonio. Por q os jovens tc axim? Jornal **Folha de São Paulo**. 24 de abril de 2005 p.39

Lacerda, Ana Paula e Cruz, Renato. Comportamento da geração digital desafia as empresas. Jornal **O Estado de São Paulo**, 9 de março de 2008 Economia e Negócios p.31.

Machado, André. Informação empilhada. Caderno Digital. Jornal **O Globo**. 14 de julho de 2008 p.8-11.

Machado, André. De olho na Internet: filhos e pais falam de suas vidas *on-line* e mostram como lidam com a segurança na rede. Caderno *InfoEtc*. Jornal **O Globo**. 28 de maio de 2008. p.1-3

Machado, André. “Quem sabe sabe: geração que nasceu com a Internet mostra que tecnologia não tem mistério”. Caderno Digital. Jornal **O Globo**, 9 de junho de 2008 p.16-18.

Mansur, Alexandre e Vicária, Luciana. A paquera de bolso. Revista **Época**, 13 de março de 2003 ed.252. p.42

Martins, Marília e Clébicar, Tatiana. No mundo dos games. Revista. Jornal **O Globo**. 22 de agosto de 2004 p.31-41

Mello, Kátia e Vicaria, Luciana. Os filhos da era digital. Revista **Época**, 05 de novembro de 2007. Ed. 486. Capa. p.82-90.

Reportagem. A Internet é a mídia mais importante na vida dos jovens brasileiros. Revista **Época**, 14 de julho de 2003 Ciência e Tecnologia. Ed. 269. p.29.

Reportagem. Fuhrman, Leonardo. Edição especial **Veja Jovens**. A Geração Z. setembro de 2001.

Reportagem. Internet e celular viram armas entre adolescentes, escondidos no anonimato. Jornal **Folha de São Paulo**. 4 de junho de 2004, p.19.

Reportagem. Conversa *on-line* se torna vício para jovens. Jornal **Folha de São Paulo**. 28 de junho de 2006 p:42.

Reportagem. Planetário e *Lan House* atraem *cyberkids*. Jornal Folha de São Paulo, 12 de outubro de 2003 p.14

Rodini, Rosana. Internet. Geração *MSN*: Jovens e crianças driblam a timidez em longas conversas no Messenger, em que chegam a reunir dezenas de amigos virtuais. Revista **Istoé**, 05 outubro de 2005. Ed.346. p.74

Vannuchi, Camilo e Duarte, Sara. Geração *Zapping*. Revista **Istoé**, 18 de julho de 2005 N.1659. p.82-87

Veiga, Aida. A Infância *Hi-Tech*. Revista **Época**. 3 de novembro de 2003. Ed. 285. Capa. p.70-84.

Yuri, Débora. Os [www.babies](http://www.babies.com). Jornal **A Folha de São Paulo**, 5 de fevereiro de 2007. Comportamento p.39