

Por *Julieta*

Creado 02/17/2012 - 13:30

Nativos digitais na sociedade tecnológica: desafios para o século XXI por GOBBI, Maria Cristina | Brasil

Nativos digitais na sociedade tecnológica: desafios para o século XXI

GOBBI, Maria Cristina [\[1\]](#)

Resumo

Os jovens sempre protagonizaram diversos movimentos de transformação social. Utópicas ou radicais essas atividades têm possibilitado mudanças significativas nas estruturas políticas e sociais de diversos setores e nos variados continentes. O texto objetiva verificar como ocorrem as conexões entre a juventude e a sociedade tecnológica, observando as articulações entre eles. Utilizando pesquisa bibliográfica, buscamos reconhecer a cultura, mídias e tecnologias em torno das quais esses grupos se articulam, se expressam e quais consideram representativa na elaboração de sua identidade comunicativa.

Palavras-chave: juventude, televisão digital, tecnologias digitais.

Há várias formas de discutir e analisar a formação da juventude [\[2\]](#) e da sociedade tecnológica. A perspectiva desse artigo busca avaliar a relação entre eles e quais desafios devemos superar para que possamos compreender seus pontos de intersecção ou de antagonismo. É necessário não desprezar que esse cenário de proximidade ou de afastamento ocorrerá em função de seus protagonistas, dos papéis desempenhados nas múltiplas atividades que realizam e nas funções sociais que representam. Estamos diante de novos desafios e de outras realidades, quer com alusão aos meios de comunicação de massa ou ainda com referência ao perfil do jovem, completamente conectado e ativo diante das tecnologias e das múltiplas produções midiáticas digitais. Mas quem são esses atores? Quais os papéis desempenham na sociedade tecnológica digital? Quais são os desafios para a educação, os governos, as indústrias, a sociedade civil organizada? Quais instituições representam? Qual o perfil dessa geração? Como se relacionam com a mídia, com as tecnologias e com a educação? São muitas as questões que devem ser desveladas. É necessário (re)conhecer que esses jovens, muito mais do que simples consumidores nos modelos tradicionais com que definíamos os telespectadores, ouvintes ou leitores das mídias, são atores midiático-sociais nesta sociedade contemporânea. É uma geração que nasce sob o signo das tecnologias e cresce como nativos digitais.

O que observamos é que muito mais que simples adaptações, essa geração redesenha o mapa de alternativas para produção de conteúdos midiáticos digitais e pode, em curto prazo, prover a nossa região de novas opções tecnológicas, sem perder de foco a cultura, refazendo o quadro comunicativo da América

Latina.

Na verdade estudar a juventude e a sociedade digital envolve múltiplos aspectos que devem ser analisados, com várias abordagens possíveis. Como bem afirmam Catani e Gilioli (2004: 11) ?não há apenas uma juventude e uma cultura juvenil, mas várias, que diferem segundo condições sociais e históricas específicas?.

Filhos da era digital

Os jovens sempre foram atores principais de diversos movimentos de transformação social. Tenham sido utópicas ou radicais, essas atividades permitiram que esse contingente protagonizasse mudanças nas estruturas políticas, sociais e midiáticas de e em diversos continentes.

O impacto da televisão na sociedade, por exemplo, ainda é lembrado por muitos. Uma geração[3] inteira teve a possibilidade de nascer sob o signo desta tecnologia. Essa mocidade surpreendeu o mundo com o uso da televisão para mais do que simples entretenimento, transformando-a em veículo de ação social. Embora, como afirma Mattos (2002), a primeira fase da televisão no Brasil tenha sido elitista (1950-1964), em meados da década de 1960 a produção passou a refletir em sua programação formatos populares, como por exemplo, as telenovelas[4] e as séries. A título de curiosidade, a primeira telenovela a ser exibida diariamente no Brasil foi ?2-5499 Ocupado?, na TV Excelsior do Rio de Janeiro, que estreou em setembro de 1963[5]. Tempos depois o Brasil passou pela ditadura militar, que instalou no país a censura prévia, e a televisão teve uma atuação de ponta em muitas lutas pela restauração dos direitos civis e sociais no País. Neste sentido, tentando compreender o cenário de atuação desses jovens e os momentos por eles protagonizados, podemos dividir a geração ?tecnológica? em três grandes períodos, pós-meados da década de 1950.

A primeira os **boomers**, como afirmam vários autores, tiveram na televisão o seu canal de comunicação. Para essa geração a televisão criou o mundo em tempo real, de imagens e de cores.

Esta força introduzida na geração **baby boom** cresceu com o ímpeto que arrebatou os Chicagos Seven com **Bonanza**, Bob Dylan, JFK, **Harold and Maude**, a maconha, a guerra do Vietnã, os Beatles, Abby Hoffman [6]

. Em 1950, apenas 12% dos lares tinham televisão. Em 1958, o número pulou para 83%. A TV tornou-se rapidamente a mais poderosa tecnologia de comunicação disponível [...] Bem diante dos olhos do

baby boomers,

a televisão transformou a própria juventude num grande acontecimento. (Tapscott, 1999: 18)

Entre os **boomers** e **N-Geners**[7] (a geração seguinte), vários acontecimentos sociais ocorreram e muitos movimentos e ações foram protagonizadas por essas gerações. Vale a ressalva que existe a geração chamada de **Baby Bust** (1965 a 1976), que a mídia costuma chamar de Geração[X]. Eles são considerados o ?grupo mais bem educado da história [...] se depararam com uma economia com uma das mais altas taxas de desemprego e [...] viram alguns dos mais baixos salários. São comunicadores agressivos extremamente orientados para a mídia?. Para eles o rádio a televisão, o cinema, a internet são meios comuns de comunicação, disponíveis para todos e serve para armazenar informações (Tapscott, 1999: 19). Esses jovens adiaram a constituição de família e paternidade como forma de prolongamento da juventude. Eles foram e são ativos participantes de movimentos contraculturais e acreditam na capacidade individual de transformação do mundo. É a geração de nossos filhos (para alguns) ou a sua própria geração, caso você não tenha muito mais do que quarenta e cinco anos.

Se algumas décadas atrás, uma calça **jeans** desbotada identificava seu proprietário como jovem, seu uso foi adotado por todas as gerações. ?Tudo aquilo que é considerado jovem, que cai no gosto dos jovens, passa a ter maiores chances de ser um produto sedutor para consumidores de todas as faixas etárias, mesmo com as traduções dos ?usos e costumes? heterogêneos do nosso mercado em vias de globalização? (Vianna, 1997: 8).

Portanto, não é difícil encontrar "quarentões ou sessentões" totalmente identificados com chamada "cultura jovem" e mais do que isto, sentindo-se e agindo como tal. Como bem afirma Morin (1997: 152), "O velho sábio virou o velhinho aposentado. O homem moderno virou coroa. O pai decaído ou amigável desaparece num fundo acinzentado do imaginário cinematográfico".

Cria-se o novo arquétipo, o homem perfeito, jovem independente e belo. "Os modelos de identificação, as funções tutelares desertam, por sua vez, da família e do homem maduro para transferir-se para outro lugar: - os deuses de carne, os heróis imaginários da cultura de massa apoderaram-se de funções tradicionalmente privilegiadas pela família e os ancestrais" (Morin, 1997: 152).

E nesse cenário de mudanças e contradições crescem os **N-Geners** sob o signo da tecnologia da internet e do correio eletrônico. Diferentemente do padrão etário que marcou os anos 1960 e dos grandes movimentos sociais, pós-década de 1980 ocorreu uma aparente "colonização" da juventude.

Os conflitos geracionais, que embalaram muitos sonhos de revoluções de costumes e mudanças políticas, perdem grande parte de sua relevância quando, para quase todas as idades, ser jovem ou se manter jovem (de corpo e alma) passou a ser um objetivo permanente. A juventude é hoje uma espécie de mercadoria vendida em clínicas de cirurgia plástica, livros de auto-ajuda e lojas de departamento. (Vianna, 1997: 8)

É a geração internet, os **ssreenagers** [9], atenta com tudo que é chamado de tecnológico. Até bem pouco tempo atrás as paqueras ocorriam nos "correios elegantes", enviados nas festas regionais. Hoje expedimos um correio eletrônico - e-mail. Os carros têm reconhecimento de voz e sistemas de posicionamento global. "A Internet é a rede das redes" e engloba uma "grande variedade de tecnologias de computação, telecomunicações, entretenimento" entre outras.

E essa evolução não parou nos **N-Geners**. Hoje, século XXI, as câmeras são digitais, que convertem as imagens em pixels, que são transmitidos pela Internet em poucos segundos e para qualquer lugar do mundo. Os jogos são multiusuários e os acontecimentos podem ser relatados em tempo real.

Até bem pouco tempo, ser adolescente era somente uma fase de transição vivida apressadamente em direção do ser maduro, adulto, aceito pelo sistema social. Hoje ser jovem é algo a ser preservado e até prolongado. "Os adolescentes são exaltados por todas as instituições sociais: partidos políticos, escolas, igrejas e meios de comunicação" (Becker, 1985: 58).

Esta onda de juventude coincide com aquilo que chamamos de revolução digital e tem ajudado a transformar toda a sociedade. E neste cenário de mudanças e experimentações surge a geração atual, chamada Geração Tecnológica-Digital ou simplesmente de Nativos Digitais.

Esses jovens fazem uso dos dois recursos utilizados pelas gerações anteriores. A televisão e a interatividade "propiciada inicialmente pela internet", muito antes do letramento (alfabetização). É a geração que associa o divertimento, a tecnologia; que aos três anos de idade tem aulas de computação e aos 5 procura vídeos no **YouTube**; brinca com Nintendo Wii, tem blogs e fotologs, diário digital e faz compras virtualmente; além de estar inserido em comunidades virtuais e redes de relacionamento, nos mais variados ambientes interativos.

Também é a geração que odeia a unidirecionalidade da televisão, a hierarquia, a inflexibilidade, a centralidade e, principalmente, administrar que tudo isso está sob o controle adulto. Estes jovens estão acostumados com a interatividade, na acepção correta do termo. Também estão sendo criados para assumir o comando, desde muito cedo.

Vale lembrar que há um colapso do conceito de autoridade e hierarquia na sociedade atual, pois estes estão baseados somente na experiência. E como contrapor esta autoridade com o comando dos Nativos Digitais?

A Geração Tecnológica-Digital quer maleabilidade, distribuição de controle, neutralidade e cada vez mais esses jovens "são donos do ambiente interativo e de seu próprio destino nele. Como a Internet é a antítese da TV?", a Geração Tecnológica-Digital, "de várias maneiras, é a antítese da geração **TVQ**" (Tapscott, 1999: 25).

Podemos afirmar que a televisão alcança razoáveis níveis de interatividade, com programas que permitem

a participação por telefone, também oferece uma ?experiência coletiva, na medida em que você se senta com outras pessoas na frente do aparelho eletrônico? (Tapscott, 1999: 25).

Mas, como afirma o ex-presidente da Viacom, Frank Biondi, ?a televisão é, no fundo, uma experiência passiva, e essa é sua beleza?. Tapscott (1999: 19), reforça isso dizendo que ?o bom da televisão é que, após um longo dia na escola ou no trabalho, você pode vegetar na frente dela?.

As gerações anteriores se acostumaram com esta aparente passividade. O lazer, muitas vezes, era considerado como o momento de não fazer nada, de não pensar, de não reagir, mas de simplesmente ?vegetar?, descansar o cérebro. E isto não ocorreu/ocorre somente com a televisão, mas com todas as mídias.

Em 1997 era moda falar sobre a **push technology**(tecnologia da imposição), ou **web casting**

. Ou seja, em vez de você ir buscar o conteúdo, este é empurrado para a sua tela. Em vez de navegar em busca de informações, os provedores de conteúdo lhe enviam novas informações dentre as categorias que você havia escolhido anteriormente, como por exemplo, resultado dos jogos dos seus times favoritos, as cotações das ações, a previsão do tempo, etc. (Tapscott, 1999: 26)

Isso, de fato, é o que acontece hoje, não só na web, com programas como o Google, que completa suas opções de busca mesmo antes de você dizer o que quer pesquisar; ou mesmo em vários momentos na programação da televisão, onde os conteúdos daquilo que ?é melhor para você? estão lá, disponíveis.

Mas este cenário está mudando. A Geração Tecnológica-Digital não entende de forma separada os conceitos de acesso a conteúdo armazenado e em tempo real. E acreditamos que os avanços da Televisão Digital irá possibilitar essa fusão. Ou seja, poderemos acessar as informações de forma assíncrona, como o capítulo da novela que não conseguimos assistir no horário em que foi transmitido, mas também será possível acompanhar a copa do mundo em tempo real. A escolha será nossa. É parte daquilo que chamamos de interatividade.

Televisão Digital interativa e sua conexão com a cultura juvenil

Os estudos, testes e definições sobre os conceitos e a utilização da Televisão Digital no Brasil são muito recentes. Podemos dizer que eles começaram em 1994, com as primeiras incursões nos três padrões disponíveis: Europeu, com o sistema Digital Vídeo Broadcasting (DVB), adotado em mais de cinquenta países (toda a Europa e mais Austrália, Nova Zelândia, Índia, Cingapura e Taiwan); Norte-Americano, com o Advanced Television Systems Committee (ATSC), adotado pelos Estados Unidos, Canadá, México e Coréia do Sul e, finalmente o Japonês, com o padrão Integrated System Digital Broadcasting (ISDB). Embora a academia tenha iniciado seus testes em 1996, no padrão MPEG-2[11] em alta definição, é possível afirmar que foi realizado um trabalho conjunto entre a acadêmica e o mercado.

Bazanini e Donato (2008: 40) trazem um relato muito interessante dos vários discursos proferidos nesse primeiro período de estudos, como do Presidente da Sociedade Brasileira de Engenharia de Televisão (SET) e Diretor de Tecnologia do Sistema Brasileiro de Televisão (SBT), Roberto Franco. Para ele Fizemos os testes, que até hoje são considerados como os mais profundos e foram base para as propostas que nós fizemos ao ITU sobre metodologia de testes comparativos de sistemas internacionais, que hoje é a recomendação ao ITU sobre comparação, ela nasce com a proposta brasileira. Eu vejo que esse processo de implantação da TV digital é de grande orgulho para a radiodifusão no Brasil e não só a radiodifusão, mas todos os setores envolvidos. Eu falo radiodifusão porque o processo iniciou na radiodifusão e talvez o radiodifusor tenha sido o agente mais envolvido durante toda a história. (Franco, 2008; *apud* Bazanini e Donato, 2008: 41)

A partir destes resultados, como afirmam Bazanini e Donato (2008: 41), os focos de interesses mudaram, principalmente para as indústrias de telecomunicações, que passaram a priorizar o consumidor. Como garante o representante da Telecom, ?Então a discussão foi muito difícil porque nós já tínhamos uma coisa implantada, mas prevaleceu o bom senso naquela época, porque a discussão era aberta, era pública e era centrada na vantagem para o consumidor. Esse era o ponto central? (*apud* Bazanini e Donato, 2008: 41).

Na verdade o que assistimos em todo cenário de discussões entre a sociedade civil, governo, academia,

indústria e radiodifusores podemos comparar com o que Michel de Foucault chamou de Teia do Poder. ele acreditava que o "estímulo ao debate", ou o início da discussão sobre determinado assunto, leva ao maior conhecimento daquele assunto, o que leva a um poder maior. O poder vem de qualquer pessoa que inicie um debate. O debate forma uma teia que se estende ao grupo de debate, tece seu caminho para fora desse grupo em direção a outras conversações e, às vezes, retorna pelo mesmo caminho, ou por novos, ao ponto de partida. Os fios da teia se ramificam em todas as direções. (Tapscott, 1999: 76)

Em outras palavras, conseguiu-se que, mesmo sem unanimidade ou igualdade, os principais atores interessados participassem do diálogo, criando disputas, acordos e novos focos de análise entraram em cena. Tanto assim que em 2003, foi assinado o Decreto 4901 [12]. Pode-se afirmar que a partir de então as bases gerais e o entendimento de que Televisão Digital incluía muito mais que meras questões técnicas passaram a ser consideradas. Na verdade esse Decreto incluiu os aspectos: político, estratégico e social; ampliando a participação de diversos setores da sociedade civil organizada, abrangendo nesse mote os parceiros, os agentes fomentadores, o governo e a sociedade como um todo.

Porém isso não significou o fim dos entraves, ao contrário. Embora centrados nas mesmas palavras-chave (democratização, integração, desenvolvimento, inclusão digital e cidadania) governo, indústrias de telecomunicações, sociedade civil e a academia não se entendiam. Uns priorizavam os temas, outros defendiam que a tecnologia deveria ser nacional, outros o foco deveria centrar-se na alta-definição, na robustez do sinal, na abrangência, no custo e assim por diante.

Em 2006, com a queda do Chefe da Casa Civil, José Dirceu e a entrada do Ministro Hélio Costa [13], houve uma mudança significativa no cenário comunicativo-tecnológico do País. Como afirmam Bazanini e Donato (2008: 45), foi por essa época que o Decreto 5820/06 (em substituição ao Decreto 4901/03), estabeleceu o sistema japonês como o escolhido para ser o padrão definitivo da Televisão Digital no Brasil.

O padrão japonês pode-se afirmar, atendeu "os interesses comerciais dos radiodifusores", uma vez que não prioriza a convergência das mídias e a multi-programação, mas por outro lado traz substancial adequação a alta e a mono-definição.

Mas toda essa preocupação das indústrias, governo e teles não pode ser "ingenuamente" encarada somente como a possibilidade de colocar o Brasil na era digital. Existe uma mudança de cenários, onde novos desafios estão sendo lançados, não só em termos de tecnologias, mas na produção de conteúdos e na participação social.

Já faz algum tempo que as audiências televisivas estão caindo entre os jovens. Um dos grandes vilões foi o próprio advento da internet, que possibilitou um mundo sem fronteiras. Em uma pesquisa realizada em 1999, quando perguntando ao jovem quais atividades ele deixaria de fazer para acessar a internet, 30% responderam que deixariam de assistir televisão. Esses jovens afirmam que "a internet é um elo de comunicação entre você e o mundo, enquanto a televisão é apenas uma fonte de comunicação entre você e o meio de comunicação" (Tapscott, 1999: 29).

Neste mote era necessário e urgente começar a pensar em mudanças significativas para o meio televisivo. Não bastava mais discutir audiências, inventar novos formatos, priorizar o entretenimento (sem entrar no mérito se de boa ou má qualidade), colocar uma linha discada para participar em votação, permitir que o público escolhesse o final da telenovela. A geração jovem queria e quer mais do que isso.

Acreditamos que o principal desafio da Televisão Digital no Brasil será o de enxergar na outra ponta do processo há não simplesmente tecnologia, mas as pessoas. Assim como aconteceu com a Internet, a televisão deverá possibilitar a conectividade, a ampliação de conteúdos, aplicações em tempo real e aumento de populações de usuários. Será necessário definir um novo tipo de transparência, onde no outro extremo da tecnologia e da qualidade estarão as pessoas, a informação, os jogos, as aplicações, os serviços, os amigos e, principalmente os protagonistas. Como bem afirmou Tapscott (1999: 37) essa nova geração não verá uma tela, "mas as mensagens de seus amigos, seus **szines**, seus fãs-clube, grupos de bate-papo", a informação, a interatividade, a conectividade, a resposta imediata, a rede participante etc. É um novo repto, um novo cenário, com atores nascidos digitais e crescendo tecnológicos.

Não será mais possível trazer somente informação, como ?gritam? muitas emissoras em seus **slogans** para manter as audiências. A Televisão Digital deverá converter informação em conhecimento. Essa Geração Tecnológica-Digital está se libertando da mídia unidirecional e centralizada. São nascidos na **web**, positivos e moldam seu próprio destino. E os adultos, donos das verdades e da sabedoria deverão aprender com essa nova geração. ?Jamais a sociedade experimentou esse fenômeno de ter a hierarquia do conhecimento invertida? (Tapscott, 1999: 34). Na atualidade, para a juventude, a tecnologia está integrada em suas vidas, faz parte de seu ambiente e a assimilam, juntamente com as outras coisas. McLuhan, em 1967, no seu livro **Understanding Media: the extensions of man**, utilizava o termo participação para representar um meio frio, pessoal, original.

Uma coisa que estamos constatando na distância entre as gerações dos **baby boomers**, dos Net e da ?Tecnológica-Digital [\[14\]](#)

? é a mudança de temperatura tecnológica: a transformação da mentalidade da radiodifusão para a interatividade. [...] Seus filhos [...] entretanto, esfriaram o computador. Eles personalizaram seus computadores da mesma forma que personalizaram seus quartos. Essa personalização pode assumir a forma de substituir efeitos sonoros com amostras de voz que dão boas-vindas quando os usuários ligam o computador ou criação de protetores de tela composto de retratos, digitados com o scanner, da família ou dos amigos. (Tapscott, 1999: 40)

Será que esse é o desafio da Televisão Digital, a personalização da televisão? Ou simplesmente devemos assimilar novas formas de transformar a informação em conhecimento, de fazer entretenimento, de aprender?

O que percebemos, de modo geral, é que um grande abismo está se formando entre as gerações. Se por um lado os **N-Geners** buscavam na televisão as maneiras de por em prática e de ampliar a comunicação, por outro a Geração Tecnológica-Digital já nasceu sob o signo de uma mudança do processo comunicativo. Estão crescendo sob a constelação da tecnologia digital, onde a fronteira do conhecimento é determinada pelo ser humano e não mais pela tecnologia.

É a geração da interatividade, da conectividade, da simplificação tecnológica, da mídia digital. Esta é a base mais significativa da geração tecnológica-digital. ?Eles querem ser usuários ?não apenas expectadores ou ouvintes?. A mídia digital está engolindo a televisão e ?ao fazê-lo a transformará?. Brevemente, com o advento da televisão digital consolidado, acreditamos que os jovens, como afirma Tapscott (1999: 3), poderão votar, decidirão o que assistir, ?entrarão em um comercial de jeans para experimentar uma calça ?usando uma animação de seus corpos na tela?. Para os pais, as revistas em quadrinhos, episódios de filmes ou novelas, futebol, terão poderosas ferramentas de pesquisa, análise, auto-expressão, diversão. Em outras palavras, a televisão digital agregada a tecnologia da internet propiciará ?mobilidade sem precedentes?.

Ao contrário da televisão analógica, a combinação digital da televisão e da internet, já possibilita que os nativos digitais sejam ?os autores do mundo digital?.

Lembra da volta ao mundo em 80 dias em um balão? No mundo digital essa volta já pode ser feita em segundos. Ao toque dos dedos essa geração atravessa o mundo.

Considerações finais: nova forma de aprender e ver o mundo

Observamos que há, de maneira geral, certo pânico com referência ao sistema de aprendizagem da nova geração, carregado muitas vezes de um viés crítico a instantaneidade, ao imediatismo e a superficialidade com que eles adquirem e administram seus conhecimentos.

Talvez a crítica feita a essa nova geração possa ser justificada com o que Kirsten Drotner (*apud* Tapscott, 1999: 47) chama de ?pânico da mídia?. Ele caracteriza 4 pontos para o abismo entre as várias gerações:

- 1) as gerações mais velhas estão inseguras quanto à nova tecnologia ?que os jovens estão adotando;
- 2) gerações mais velhas tendem a sentir-se desconfortáveis com novos meios de comunicação ?que estão se tornando cada vez mais populares na cultura jovem;
- 3) a mídia antiga teme a nova mídia;

4) a revolução digital, ao contrário das anteriores, não é controlada apenas por adultos. A lacuna é acentuada pelo fato de que o pânico de mídia é difundido pela antiga mídia. Os líderes dos tradicionais meios de comunicação são céticos, na melhor das hipóteses, quanto à nova mídia. Tanto o cinema quanto a imprensa escrita demonstram considerável apreensão com a televisão.

Ou ainda, acreditamos ser possível afirmar que se trata de uma mudança de paradigmas da cultura da juventude. Uma nova maneira de aprender e de ensinar, onde o conhecer primeiro e verificar depois deixam de existir. Hoje essa juventude aprende fazendo.

E com relação a Televisão Digital, como se comportar diante de todas as possibilidades que ela vai oferecer?

Esta surgindo uma nova cultura jovem, que envolve muito mais do que simplesmente cultura de música pop, MTV e filmes + internet. É uma nova cultura no sentido mais amplo, definida como os padrões socialmente transmitidos e compartilhados de comportamento, costumes, atitudes e códigos tácitos, crenças e valores, artes, conhecimento e formas sociais. Esta nova cultura está arraigada na experiência de ser jovem e também de fazer parte da maior geração de todos os tempos. Porém, mais importante, é a cultura que está se originando do uso da mídia digital interativa por parte dos N-Gens e da ?geração tecnológica-digital?. Devemos ficar atentos, porque a cultura que flui dessas experiências no ciberespaço prenuncia a cultura que criará futuros líderes no mercado de trabalho e na sociedade. (Tapscott, 1999: 53) É uma geração que acredita que a auto-expressão é uma necessidade vital, preocupados com a inclusão social, ?eles consideram o acesso à informação e a expressão de opiniões, direitos fundamentais? (Tapscott, 1999: 67).

Essa nova cultura nasceu porque essa geração vive e respira inovação, estão sempre abertos a novas experiências, novos aprendizados e busca constantemente aperfeiçoar o modo como as coisas são realizadas. Na verdade, com bem afirma Tapscott (1999: 69), os tecnológicos-digitais não aceitam o certo, no sentido do fato consumado, ao contrário, eles investigam, querem fazer funcionar e não saber como funciona. Eles não se sentem intimidados diante do conhecimento novo, das oportunidades oferecidas pelas tecnologias. Isso não pode ser definido como superficialidade, mas como imediatismo.

Imediatismo à medida que os sistemas vão se tornando em tempo real e a informação move-se à velocidade da luz, o metabolismo da cultura jovem se acelera [...] as crianças da era digital esperam que as coisas aconteçam, porque em seu mundo as coisas acontecem rapidamente. (Tapscott, 1999: 71)

É uma nova forma de aprender e de fazer comunicação através da interatividade. Todos participam e são estimulados ao debate e a troca de informações. Até podemos afirmar que a mídia antiga pode ser considerada interativa, mas com um sistema fechado, onde não há diálogo.

E com a tecnologia digital haverá um **boom**

de possibilidades, com uma grande variedade, alterando o sentido de monocultura para pluricultura, principalmente com referência a televisão. Teremos finalmente não mais a televisão ?feita para você, mas por você. A adição da interatividade à televisão permitirá que os expectadores tornem-se usuários ? por exemplo, durante um programa de entrevista, fazendo perguntas, votando, dando opiniões, pedindo informações complementares ou elaborar mais algum tópico?. Também, aliando o conceito de multitarefa da juventude com as ferramentas de hipertexto, novas formas de estruturar o pensamento estão sendo conhecidas e reconhecidas. É o desafio de pensar por estruturas de hiperlinks (Tapscott, 1999: 78).

Precisamos sair da geração do aprender e fazer, para essa que aprende fazendo. É necessário flexibilizar o currículo de forma a permitir que os indivíduos descubram seus próprios caminhos rumo ao aprendizado, onde experiências, talentos e preferências individuais possam estar integrados ao processo de ensino-aprendizagem, onde o professor é o facilitador do processo, atuando como recurso e consultor, mas são os alunos que constroem seu próprio conhecimento. Em outras palavras, precisamos sair da geração Vila Sésamo para a geração vídeo game.

É fundamental compreender a nova geração. As empresas e as instituições precisam acordar para a nova era onde grande parte do valor do conhecimento estará na utilidade real que ele tem, na proficiência, na interatividade e na construção participativa das alternativas. É essencial desenvolvermos verdadeiros

repositórios de conhecimento, ampliando e facilitando o acesso, em uma real democratização da informação e da comunicação.

Temos inúmeros aparelhos e ferramentas digitais disponíveis no mercado e o que mais agrada aos jovens tecnológicos-digitais, segundo diversas pesquisas publicadas, é a oportunidade de conhecer pessoas e se relacionarem quer seja através do celular, torpedos, e-mail, orkut, msn, blog, fotologs, diários on line ou outros de forma rápida, cifrada e com uma linguagem própria onde eles falam o que querem com verdades ou mentiras?. São blogs, fotologs, MP4, MP9. Os nascidos em meados da década de 1980 tiveram o computador e o celular introduzidos em suas vidas, e acabam perdendo esse vício em outras fases, já os mais novos nasceram com toda essa tecnologia e ainda não é possível prever esse comportamento?, comenta a psicóloga Suzy Zveibil Corton[15].

Em entrevista recente a Sérgio Dávila [16]

, Don Tapscott, afirmou que atualmente estamos vendo a primeira geração amadurecer na era digital e já é possível observar as grandes diferenças entre essa e a geração anterior no que diz respeito à maneira de ver e viver e conviver em sociedade.

Se a geração anterior assistia mais de 20 horas de televisão semanalmente, a Geração Net vê TV, trata-a como música ambiente, enquanto busca informação, joga games e conversa com os amigos on-line? (Tapscott, 1999: 152). Essa possibilidade multitarefa já vem incorporada de fábrica?, diriam alguns. Pois um dos grandes desafios das gerações anteriores é exatamente a de desenvolver os processos de simultaneidade no cotidiano.

Na verdade e podemos trazer estas considerações também para os nativos digitais, como afirma Tapscott, os digitais parecem incrivelmente flexíveis, adaptáveis e habilidosos ao lidar com diversos meios de informação? (1999: 152). É uma geração que utiliza **YouTube** e **Twitter** diariamente. Na internet, já descobriram o poder da sua rede de relacionamento e rapidamente se organizam para realizar as mais diversas atividades, em qualquer lugar, em um misto de empreendedorismo, interatividade e criatividade, sem perder os valores culturais.

Podemos indagar o que entendemos por cultura e de que forma as tecnologias digitais interem nesse cenário da sociedade. Hoje o impacto das tecnologias é sentido em vários âmbitos. O telefone celular, a internet e a televisão digital têm permitido um aumento significativo na oferta de informações.

Como argumenta Rogério da Costa, na introdução do livro *A cultura digital*[17]

, a interatividade estabeleceu múltiplas possibilidades de interação entre homens e imagens. O consumo dos chamados produtos de última geração? possibilitou a disseminação de novos hábitos de consumo. São as chamadas tecnologias do sem-fio, da interatividade, da velocidade, da conectividade, da portabilidade encontrada em qualquer loja, que modificam os hábitos, alcançando

Na verdade, podemos afirmar que não há somente uma revolução tecnológica, as tecnologias digitais de comunicação estão mudando a própria cultura e as formas de encarar o mundo. As relações individuais assumem patamares ampliados nas comunidades virtuais, onde as inter-relações de confiança e colaboração permitem a sobrevivência de inúmeros grupos em rede, experimentando de forma virtual? o conceito de sociabilidade, num aparente antagonismo conceitual. De fato, é uma nova forma de rever antigos conceitos. Ou nos adaptamos e aprendemos a utilizá-las ou estaremos fadados ao esquecimento.

Bibliografia

Bazanini, Roberto e Donato, Mauricio (2008). Estratégias de posicionamento e disputas na implantação da TV Digital no Brasil?. En: **Revista Comunicare**

. Revista de Pesquisa. Faculdade Cásper Líbero. Vol. 8, Nº 2, 2º semestre de 2008, CEIP ? Centro Interdisciplinar de Pesquisa. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero.

Becker, Daniel (1985). **O que é adolescência** . São Paulo: Brasiliense.

Catani, Afrânio Mendes; Gilioli, Renhato de Souza Porto (2004)**Culturas juvenis**. Múltiplos olhares. Série Cultura. Coleção Paradidáticos. São Paulo: Unesp.

Coelho, Teixeira (1997). **Dicionário crítico de política cultural**. São Paulo: Iluminuras.

- Levi, Giovanni e Schmitt, Jean-Claude (1996). **História dos jovens ? 1 da antiguidade à era moderna** São Paulo: Companhia das Letras.
- ??? (1996). **História dos jovens ? 2 a época contemporânea** São Paulo: Companhia das Letras.
- MORIN, Edgar (1977). **Cultura de massas no século XX ? o espírito do tempo ? 2 - Necrose** . Rio de Janeiro: Forense-Universitária.
- ??? (1997). **Cultura de massas no século XX ? o espírito do tempo ? 1 - Neurose** . 9ª ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária.
- ??? (1996). **Os Fratricidas ? Jugoslávia-Bósnia, 1991-1995** Portugal: Relógio D'Água.
- Siqueira, Ethevaldo (2008). **Para compreender o Mundo Digital**. São Paulo: Globo.
- Tapscott, Don (1999). **Geração digital. A crescente e irreversível ascensão da Geração Net** São Paulo: Makron Books.
- ??? (1999). **Growing Up Digital. The rise of the Net Generation**. McGraw-Hill.
- Vianna, Hermano (org) (1997). **Galerias cariocas**. Rio de Janeiro: UFRJ.

[1] Pós-Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Integração da América Latina (PROLAM) da Universidade de São Paulo (USP). Doutora em Comunicação pela Universidade Metodista de São Paulo (Unesp). Vice-coordenadora do Programa Pós-Graduação em Televisão Digital da Unesp, coordenando a linha de pesquisa Gestão da Informação e Comunicação para a Televisão Digital e professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da mesma instituição. Professora da Universidade de Sorocaba (Uniso). Coordenadora dos Grupos de Pesquisa Pensamento Comunicacional Latino-Americano e Comunicação Digital e Interfaces Culturais na América do CNPq. Coordenadora do GP da Intercom Mídia, Culturas e Tecnologias Digitais na América Latina. E-mail: mcgobbi@terra.com.br^[1]

[2] Nota da autora. É necessário salientar que há várias definições possíveis para o conceito de juventude, desde a faixa etária (variando de 10, 11, 12, 14 anos até 18, 21, 24 anos), passando por características biológicas e psicológicas, critérios socioeconômicos, estado de espírito, estilo de vida, setor da cultura, ou ainda as múltiplas combinações desses aspectos. Também há uma aparente confusão entre adolescência e juventude. Para Bourdieu (1983) ?o fato de falar dos jovens como se fossem uma unidade social, um grupo constituído, dotado de interesses comuns, e relacionar estes interesses a uma idade definida biologicamente já constitui uma manipulação evidente? (p. 112-121), então não podemos definir esse grupo dentro de um sistema ?etarista? simplesmente, também é muito mais que a etapa transitória para a fase adulta. Para este artigo juventude pode ser entendida como a fase de transformações significativas (biológicas e sociológicas), de conhecimento próprio e do lugar social ocupado (econômico, educacional, político, cultural) e da participação no espaço da vida cotidiana.

[3] Nota da Autora. A palavra ?Geração?, de acordo com o Dicionário Houaiss, compreende as diversas fases que ?demarcam uma mudança no comportamento humano?.

[4] Vale mencionar que primeira telenovela brasileira foi ?Sua vida me pertence?, de Walter Foster, que estreou na extinta Rede Tupi de São Paulo, em 1951. Embora com somente 20, a telenovela era exibida ao vivo, no horário das 20h, duas vezes por semana, com capítulos de cerca de 15 minutos cada; capítulos . O primeiro beijo da televisão brasileira aconteceu nessa novela entre os protagonistas.

[5] Embora tenha estreado em julho de 1963, inicialmente era apresentada as segundas, as quartas e as sextas feiras, pela TV Excelsior de São Paulo. Somente quando da adaptação para a língua portuguesa, pois o autor era o argentino Alberto Migre, foi que a TV Excelsior do Rio de Janeiro, em setembro de 1963, passou a exibir a telenovela diariamente.

[6] Nota da autora. Podemos incluir nessa lista a chegada a lua, Woodstock.

[7] Nota da autora. O termo Geração Net ou N-Gen refere-se à geração de crianças que, em 1999, tinha entre a 22 anos de idade, não apenas aquelas que são ativas na Internet. Essa geração tem atualmente entre 12 a 32 anos e grande parte ocupa os bancos escolares, como alunos ou como professores.

[8] Nota da autora. Inspirado no título do romance do escritor canadense Douglas Coupland. Mas, na verdade, os personagens do livro de Coupland são um subconjunto do fim do **baby boom**.

[9] Nota da autora. **Screen** / tela; **teenagers** / adolescentes.

[10] Nota da autora. Vale fazer uma observação de que Tapcott no livro Geração Digital trata os N-Gens e a Geração Digital como representantes de uma mesma geração. No nosso caso, consideramos a Geração Tecnológica-Digital como aquela nascida a partir da última década do século xx.

[11] Nota da autora. Este decodificador MPEG-2 permite reproduzir arquivos MPG com compressão MPEG-2 em reprodutores baseados em DirectShow como BSplayer ou o Windows Media Player, entre outros. Este tipo de compressão está sendo usada em filmes de DVD, assim como nos formatos MPG tipo SVCD, CVD e DVD.

[12] Nota da autora. Embora, conforme afirmam (Bazanini e Donato, 2008: 41) o Decreto 4901/03 privilegiava o modelo europeu, mas direcionava o foco no sentido da democratização da informação [...] O referido Decreto privilegiava a pulverização da mídia, possibilitando, dessa maneira, a inserção de novos players?.

[13] Nota da autora. Hélio Costa é jornalista e ex-funcionário da Rede Globo de Televisão.

[14] Inclusão da autora do texto.

[15] Nota da autora. **FONTE:** <http://www.terra.com.br/cgi-bin/inde.../06/23/000.htm> [2]
, pesquisado em janeiro de 2009.

[16] Nota do autor. Entrevista publicada dia 26/01/2009 - 11h33, com o tema ?
Estudioso da web analisa ?geração digital? que elegeu Obama?, Sérgio Dávila,
da Folha de S. Paulo, em Washington, disponível no endereço:
<http://www1.folha.uol.com.br/foha/informatica/ult124u494508.shtml>.

[17] Coleção Folha Explica, editora Publifolha, ano 2002.

Adjunto	Tamaño
'Nativos digitais na sociedade tecnológica desafios para o século XXI' por María Cristina Gobbi.pdf [3]	181.92 KB

Revista Argentina de Estudios de Juventud ISSN 1852-4907

Observatorio de Jóvenes, Comunicación Medios | Facultad de Periodismo y Comunicación Social - UNLP

Director de la publicación Florencia Saintout | Diag 113 y 63 - (CP 1900) La Plata - Bs. As. - Argentina
www.perio.unlp.edu.ar/revistadejuventud | revistadejuventud@perio.unlp.edu.ar | Publicación Semestral
[AMNTI](#) - 2009

URL de origen: <http://www.perio.unlp.edu.ar/revistadejuventud/?q=node/86>

Enlaces:

[1] <mailto:mcgobbi@terra.com.br>

[2] <http://www.terra.com.br/cgi-bin/inde.../06/23/000.htm>

[3] [http://www.perio.unlp.edu.ar/revistadejuventud/sites/perio.unlp.edu.ar.revistadejuventud/files/'Nativos digitais na sociedade tecnológica desafios para o século XXI' por María Cristina Gobbi.pdf](http://www.perio.unlp.edu.ar/revistadejuventud/sites/perio.unlp.edu.ar.revistadejuventud/files/'Nativos%20digitais%20na%20sociedade%20tecnol%C3%B3gica%20desafios%20para%20o%20s%C3%A9culo%20XXI'%20por%20Mar%C3%ADa%20Cristina%20Gobbi.pdf)