

Os nativos digitais no Brasil e seus comportamentos diante das telas

Digital natives in Brazil and their behavior in front of the screens

BRASILINA PASSARELLI*

ANTONIO HELIO JUNQUEIRA**

ALAN CÉSAR BELO ANGELUCI***

RESUMO

O artigo dedica-se ao estudo da internet, celulares, videogames e televisão no que tange aos seus usos, valorações, posse e acesso por parte de crianças e adolescentes brasileiros em seus ambientes de interação social na era das telas digitais. O estudo é feito a partir de ampla coleta de dados quantitativos organizados em quatro eixos de análise, a partir dos quais a investigação da chamada *geração interativa* oferece contribuições para além da compreensão das literacias digitais emergentes e revela traços da contemporaneidade da convergência, na qual a construção do conhecimento e a ludicidade do entretenimento estão em constante sinergia.

Palavras-chave: Literacia digital, crianças e jovens, telas

ABSTRACT

The paper is dedicated to the study of internet, cell phones, videogames and television in relation to its uses, valuations and appropriations by children and young Brazilian people in their social interaction environments in the age of digital screens. The study is done based on wide collection of quantitative data organized in four analysis axes, from where the investigation of this so-called *interactive generation* brings contributions beyond the understanding of emergent digital literacies and reveals traces of a contemporaneity of convergence, in which the construction of knowledge and the playful of entertainment are in constant synergy.

Keywords: Digital literacy, children and young, screens

* Professora Titular pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, onde é orientadora de mestrado e doutorado no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (PPGCOM) da ECA/USP, São Paulo-SP, Brasil. E-mail: lina@futuro.usp.br

** Doutor em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo-SP, Brasil. Mestre em Comunicação e Práticas de Consumo pela ESPM. E-mail: helio@hortica.com.br

*** Doutor em Ciências pela Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, São Paulo-SP, Brasil. Realizou Doutorado Sanduíche na Universidade de Brighton, Inglaterra. Mestre em Televisão Digital pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP. E-mail: aangeluci@usp.br

DOI: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v8i1p159-178>

INTRODUÇÃO

AS PLATAFORMAS CULTURAIS contemporâneas sustentam a emergência de novas lógicas, novas semânticas e novas literacias (conjunto de habilidades e/ou competências construídas a reboque do uso de diferentes tecnologias) em uma sociedade que não mais comporta a dualidade emissor-receptor do século passado, situando os teóricos da comunicação no *locus* de uma *nova economia* que pressupõe a reciprocidade das ações comunicacionais, novos modelos de negócios e novas práticas (Passarelli e Junqueira, 2012).

Em um ambiente de transversalidade das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), seus “atores em rede”, como bem definiu Latour (2005), utilizam hipertexto, multimídia, interatividade, *wikis*, *blogs*, *personas*, redes sociais e *folksonomias*, concebendo-os como verdadeiros agentes transformadores, em um jogo onde produtor e consumidor se plasmam na figura do *prosumer* (Tofler, 1980) e na conseqüente redefinição de seus papéis na sociedade conectada.

Esta pesquisa emerge neste contexto do hibridismo contemporâneo e busca investigar aspectos relacionados ao uso, valoração, posse e acesso das telas analógicas e digitais contemporâneas com recorte brasileiro. O público de interesse contempla crianças e adolescentes dos 6 aos 18 anos (nativos digitais), também denominados como geração interativa nesta pesquisa. Desta forma, esses atores são analisados nos âmbitos familiar e escolar, em um contexto em que se comunicam, aprendem e se entretêm através da mediação do computador/internet, celular, videogame e televisão.

Pesa, sob esta geração, a responsabilidade de compor novos rearranjos à sociedade futura, que se apresenta permeada de lógicas, semânticas, comportamentos e práticas que se reconstróem a velocidades exponenciais no bojo do universo expansivo das plataformas digitais contemporâneas (Junqueira e Passarelli, 2011). Assim, prospectar os comportamentos dessa geração interativa no Brasil transforma-se em um dever para um projeto futuro de educação, cultura e cidadania.

O estudo em questão expressa, pela primeira vez, os dados para o Brasil de uma pesquisa nascida na Espanha, em 1995, fruto de uma parceria entre a Universidade de Navarra e a Fundação Telefônica. Assim, nesta edição brasileira, os dados foram coletados pelo Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (Ibope) e o Núcleo de Apoio à Pesquisa (NAP) Escola do Futuro/USP, que realizou o trabalho de interpretação e análise dos dados previamente coletados no decorrer dos anos de 2010 e 2011. Este artigo apresenta uma nova leitura dos achados da pesquisa comentados e publicados no livro *Gerações Interativas Brasil: crianças e adolescentes diante das telas* (Passarelli e Junqueira, 2012), organizando-os a partir de quatro eixos temáticos: penetração e uso (posse e acesso) das telas de interação, convergência e simultaneidade no uso

das telas, mediações familiares e escolares e mediações geográficas e regionais (infraestrutura, cultura e condições socioeconômicas).

METODOLOGIA DE COLETA DOS DADOS

Diversas abordagens metodológicas tornam-se possíveis quando do estudo de impacto das TIC, sobretudo em contextos de países em desenvolvimento (Angeluci e Galperin, 2012; Bailey, 2009; Haseloff, 2005). A complexidade dos cenários socioeconômicos e culturais ensejam, contudo, que se privilegie a aplicação de *surveys* estatísticos, a que se podem associar outras metodologias de coleta de dados (Unctad, 2011).

Na abordagem desta pesquisa, utilizou-se de metodologia quantitativa por meio de um questionário estruturado desenvolvido pela Universidade de Navarra desde a primeira edição da pesquisa. Desta forma, a coleta realizada entre 2010 e 2011 traduziu o desenho da amostra original, adaptada pelo Ibope para uma amostra de cerca de 10.000 respondentes, com base no Censo Escolar 2007. O universo pesquisado compreendeu crianças e jovens brasileiros entre 6 e 18 anos que frequentavam escolas do ensino público e privado do País, nas zonas urbana e rural das regiões Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul. Foram excluídas apenas as escolas particulares rurais por serem em número não representativo para a amostra.

A viabilidade deste mapeamento deu-se a partir da distribuição de dois questionários *on-line* – um específico para a faixa etária de 6 a 9 anos e outro para a de 10 a 18 – respondidos anonimamente por estudantes em computadores das próprias escolas. Foram considerados dois conjuntos de questionários: um para as crianças de 6 a 9 anos com 60 perguntas, e outro para as crianças e jovens de 10 a 18 anos, o qual continha 167 questões. Cada escola recebeu um código específico para sua identificação. Ao fim do diagnóstico, todas as escolas participantes receberam como contrapartida um conjunto de informações personalizadas e totalmente confidenciais. Os dados foram devolvidos aos docentes, estudantes, pais e responsáveis, para que se pudesse aproveitar ao máximo o conhecimento gerado, em prol da melhoria na educação correlacionada ao uso das TIC.

A amostra foi baseada na representatividade dos dados frente às variáveis: gênero, idade, região geográfica e localização (urbano/rural). Desta forma, de um total de 18.000 respostas coletadas, o ajuste estatístico resultou em um conjunto válido de amostragem de 1.948 respondentes crianças e 2.271 adolescentes.

Os questionários foram ancorados no portal do projeto Educared¹ e os respondentes pertenciam às escolas integrantes do projeto em todo o país. O resultado final gerou o livro já citado, *Gerações Interativas Brasil: crianças e adolescentes diante das telas*², publicado em 2012. Para fins deste artigo, uma

1. Portal educativo dirigido a educadores e alunos do Ensino Fundamental e Médio da rede pública e outras instituições educativas.

2. O livro completo pode ser encontrado através do seguinte endereço: <<http://ccvap.futuro.usp.br/gerinter2012.pdf>>. Acesso em: 27 de mar. 2013.

nova releitura desses dados é apresentada partindo de quatro eixos, cujas análises apresentadas se situam no contexto teórico dos latinos Martín-Barbero (1997), Castells (1999) e Canclini (2006), além de outros estudiosos, como Latour (2005) que passam a redimensionar o olhar sob seus objetos de pesquisa a partir de novas dinâmicas de sistematização, armazenamento, representação e fruição mediados pelo cenário tecnológico e cultural contemporâneo (Barros, 2011).

O NATIVO DIGITAL

O nativo digital tornou-se evidente, sobretudo, a partir do início dos anos 2000, quando professores e especialistas na área de educação perceberam que uma nova geração de estudantes passou a fazer parte das instituições educacionais. São jovens nascidos entre 1980 e 1994 que, imersos na cultura das novas mídias, as consideram como parte integral de seu cotidiano e as utilizam de maneira diferencial se comparada às gerações anteriores, bem como seus professores. Esta percepção causou e ainda gera grande impacto e conflito, visto que mudanças fundamentais passaram a ser necessárias de forma a acomodar essas novas habilidades e interesses. Tapscott (1998) classifica essa geração como *geração Net*, associando esses jovens à familiaridade e confiança no uso das tecnologias de informação e comunicação.

Prensky (2001) centra-se na dicotomia entre o conceito de *nativo digital* e *imigrante digital*. Se para os nativos digitais a apropriação de novas mídias se dá de maneira natural e fluida, as gerações mais velhas passam por um processo de aprendizagem de uma nova linguagem:

hoje em dia, pessoas mais velhas socializam-se de maneira diferente das crianças (...); de acordo com cientistas, uma linguagem aprendida mais tardiamente na vida vai para outra parte do cérebro (Prensky, 2001: 2).

Imigrantes digitais seriam então aqueles que estão em processo de aprendizagem e adaptação de aspectos e características que são genuínas e naturais aos nativos digitais, como: a recepção de informações de maneira ágil e rápida; a preferência por processos randômicos de acesso aos conteúdos; a tendência ao imagético em detrimento do textual; a realização de atividades multitarefas e processos paralelos, entre outros.

Jenkins (2006), no entanto, parece apresentar uma abordagem bastante apropriada ao pensar nas literacias emergentes como paradigma para melhor entender essa geração de nativos digitais imersos em uma cultura participativa. Inspirado pelos pressupostos de inteligência coletiva, já preconizada por outros autores (Castells, 2002; Levy, 2006), Jenkins sugere que as crianças e jovens se beneficiem de onze habilidades³ capazes de estabelecer a transição de uma

3. Do original, em inglês:
Play, Performance,
Simulation, Appropriation,
Multitasking, Distributed
Cognition, Collective
Intelligence, Judgement,
Transmedia Navigation,
Networking e Negotiation.

literacia tradicional em direção a uma com foco na expressão individual e no envolvimento comunitário. Estas habilidades estariam, portanto, no bojo do desenvolvimento de competências culturais e sociais e estabelecidas sob processos colaborativos e de rede – bases do hibridismo contemporâneo.

O HIBRIDISMO E AS LITERACIAS COMO PONTO DE PARTIDA

A definição dos eixos de análise busca suporte nas raízes do hibridismo contemporâneo, visto que em uma sociedade baseada na tecnologia não há espaço para uma visão compartimentada do conhecimento, devendo-se, portanto, acolher “o hibridismo e a convergência das mídias atuais detectando permanências, impermanências e novos caminhos” (Passarelli e Junqueira, 2012:18).

Em tempos de mediação e convergência tecnológica, a abordagem das redes que passa a ser evidenciada por Castells (1999) torna-se essencial para compreender os movimentos e a organização das pessoas na busca do diálogo, compartilhamentos e trocas simultâneas. Esse processo construindo ao longo da história culmina, inevitavelmente, no conceito da identidade. O permanente estado de excitação, muitas vezes atribuído à emergência das tecnologias no cotidiano humano, tem ganhado abordagens que problematizam a questão da relação das pessoas com as tecnologias; publicações recentes tangenciam grandemente questões que este estudo apresenta – como o uso individual e solitário das telas, abordado por Turkle (2011).

Outro ponto relevante para a configuração dos eixos de análise se refere às contribuições das literacias digitais. Superando o conceito do termo atrelado ao letramento – e, desta maneira, mais ligado ao universo da educação formal e aprendizado – as literacias são aqui compreendidas como um “processo contínuo e permanente de evolução” (Passarelli e Junqueira, 2012: 24), em que a capacidade de se comunicar e interagir utilizando TIC se torna a base da sociedade em rede. Como bem recordam Passarelli e Junqueira (2012), se a literacia, em um primeiro momento, se referia mais às capacidades de leitura e compreensão dos meios de transmissão de informação e conhecimento da era industrial do capitalismo, hoje exige dos atores uma série de habilidades para interagir e selecionar, de forma multimídia, o conteúdo que é produzido e consumido nas telas contemporâneas – TV, games, computador com internet e celulares, com maior destaque.

Desta forma, o hibridismo contemporâneo e as literacias emergentes se estabelecem para este estudo, como terreno fértil de elementos que compõem a teia de relações entre homem e TIC, na qual se incluem aspectos relevantes como posse, acesso, usos e apropriações das telas pesquisadas. Os eixos de análise apresentados no Quadro 1 inserem-se neste contexto, em que se busca enxergar o protagonismo da televisão, computador/internet, *game* e celular no cotidiano conectado e convergente das crianças e adolescentes brasileiros.

Quadro 1 – EIXOS DE ANÁLISE E ASPECTOS GERAIS

EIXOS DE ANÁLISE	ASPECTOS GERAIS
Penetração e uso (posse e acesso) das telas de interação	<ul style="list-style-type: none"> – Significativa popularização de computadores e internet nas residências, bem como de celulares, televisão e <i>games</i>. – Garantia do acesso por meio de locais públicos.
Convergência e simultaneidade no uso das telas	<ul style="list-style-type: none"> – Uso expandido das telas a partir das novas demandas da geração interativa, bem como do rápido processo de inovação das mesmas. – Existência de múltiplos recursos de interação. – Execução de diferentes tarefas em variadas telas, simultaneamente. – Protagonismo das telas móveis, enquanto dispositivos de convergência por excelência.
Mediações familiares e escolares	<ul style="list-style-type: none"> – Individualização e comportamento solitário diante das telas. – Fragmentação do espaço familiar de acordo com a presença de determinadas telas nos cômodos da casa. – Televisão ainda como equipamento facilitador predominante da socialização da família. – Diferenças no controle e vigilância do conteúdo acessado de acordo com o gênero. – Perfis de interação distintos de acordo com gêneros e faixas etárias. – Diferentes abordagens na interação com as tecnologias em relação à figura do pai e da mãe. – Diferenças na habilidade profissional do professor no uso das TIC em ambiente escolar. – Importante participação do professor no primeiro contato das crianças com a internet.
Mediações geográficas e regionais (infraestrutura, cultura e condições socioeconômicas)	<ul style="list-style-type: none"> – Marcante heterogeneidade na infraestrutura entre rural e urbano que determina hábitos e usos. – Diferenças socioeconômicas criam <i>gap</i> de uso e posse de telas entre as macrorregiões do país. – Restrições infraestruturais determinam um menor uso das tecnologias no espaço rural em detrimento do urbano.

Fonte: Autores

Penetração e uso (posse e acesso) das telas de interação

Historicamente, a televisão é a tela de maior influência nos lares brasileiros. Desde a criação da primeira rede de telecomunicações no Brasil, durante o governo Getúlio Vargas, a TV se tornou a tela facilitadora da criação de uma identidade nacional (Mattos, 2002). Em meados da década de 1950, quando da introdução do equipamento no território nacional por Assis Chateaubriand, a população vivia a transição do meio rural para as cidades e se caracterizava pelo baixo letramento e falta de referência de rituais comunitários que no ambiente rural já estavam consolidados. A televisão, então, passa a contribuir ao oferecer à população um canal de informação e entretenimento, baseado na oralidade e nas habilidades de compreensão presentes na população majoritária da época. A influência desse equipamento segue até hoje, com penetração domiciliar de 96,3% para adolescentes e 94,5% para crianças, conforme apontam os dados

levantados na pesquisa. Vale destacar que a TV no país se insere no campo da radiodifusão, que é um setor regulado pelo governo, já que se trata de uma concessão pública, sendo o campo da produção ainda fortemente dominado por um número pequeno de famílias.

Outra tela que se revelou significativa foi a dos *games* que, de acordo com os dados, estão presentes em 78,7% dos lares das crianças e em 62,4% dos adolescentes. Indústria pujante e considerada estratégica nos Estados Unidos da América e Inglaterra, tem atingido cifras de arrecadação no mercado que ultrapassam as do cinema, até então dominante entre as indústrias culturais. Esta alta penetração reforça a importância do lúdico no cotidiano deste público, que prioriza equipamentos que lhes proporcionem experiências interativas – não somente para lazer, mas também para execução de tarefas escolares e relações sociais. Caso similar ocorre com a penetração dos celulares para os adolescentes entrevistados, em que 74,7% alegam possuir o aparelho (não sendo ainda tão popular entre as crianças – 38,8% possuem celular).

A presença de computadores conectados à internet nos lares das crianças e adolescentes revela que essa tecnologia, mesmo popularizada há pouco tempo, avança significativamente à medida que se torna mais acessível e se inova: 77,7% das crianças e 83,3% dos adolescentes contam com acesso à internet e computadores em seus lares. O desenvolvimento econômico do país, aliado à expansão e qualificação das redes de internet e barateamento dos equipamentos contribuem para um significativo aumento destes índices já nos próximos anos.

Um item a ser destacado refere-se aos índices de acesso a essas telas de interação, os quais superam os da posse doméstica de computador e internet, tanto para a população infantil, quanto adolescente. Os Gráficos 1 e 2 mostram que as diferenças sociais e econômicas tendem a ser minoradas pelo acesso a partir de locais públicos como a escola e as *lan houses*, o que corrobora com a literatura que destaca o protagonismo de outros locais, além do domicílio, no suprimento das necessidades pessoais e sociais de conexão digital (Gamage e Halpin, 2007; Haseloff, 2005; Lengyel *et al.*, 2006; Mercer, 2006).

Gráfico 1 – Onde você costuma acessar internet (Crianças)

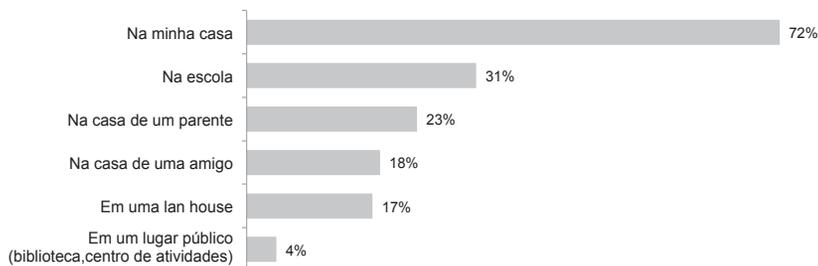
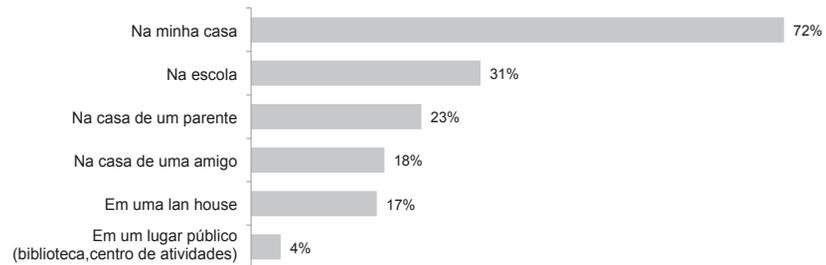


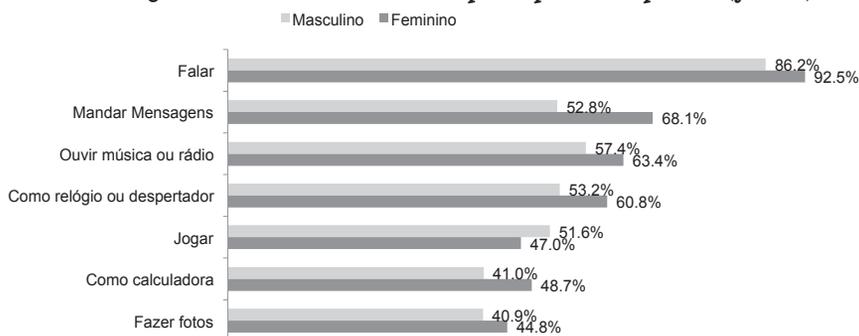
Gráfico 2 – Onde você costuma acessar internet (Jovens)

Há que se ressaltar, contudo, que no Brasil, assim como em outros países da América Latina, que a residência constitui-se como principal local de acesso para 70% dos jovens, sejam eles crianças ou adolescentes; na América do Sul, incluindo o Brasil, o segundo lugar de acesso é a escola (30,5% no Brasil e 30% na média iberoamericana) (Bringué *et al.*, 2011).

Convergência e simultaneidade no uso das telas

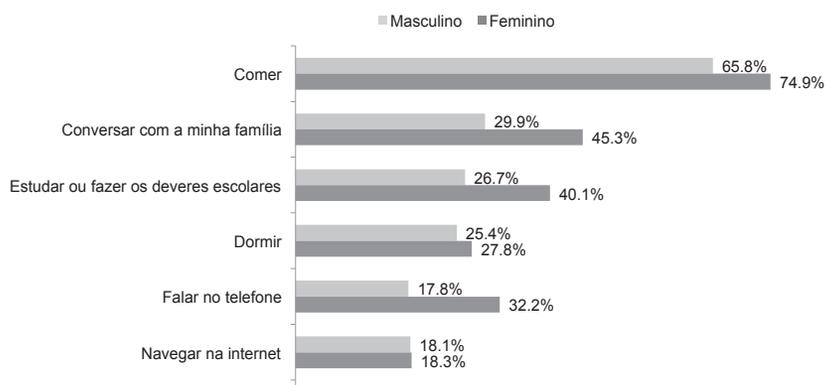
Pesquisas acadêmicas e o próprio mercado apontam para um futuro não muito distante em que boa parte dos equipamentos serão alçados ao status de *smart*. Parte desta tendência justifica-se pelo processo de inovação destas telas que, cada vez mais, passam a possuir sistemas ubíquos, integrados e conectados. É a era da IoT (*Internet of Things*), ou *Internet das Coisas*, termo cunhado em 1999 por Kevin Ashton do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). O vocábulo tem se estabelecido, sendo comuns expressões tais como *Smartphones*, *Smart TVs* etc. Desde então, telas têm se tornado cada vez mais inteligentes ao passarem por processos de inovação que lhes conferem sistemas computacionais cada vez mais complexos que permitem a integração global com aplicações e múltiplos recursos. A era da Internet das Coisas tem permitido que as mídias se aglutinem em uma única tela, congregando recursos de áudio, vídeo e dados, com diferentes dimensões de interação. E o público infantil e adolescente rapidamente assimila essas características, tornando os recursos dessas telas quase que fundamentais para suas atividades cotidianas.

Os celulares – ou os dispositivos móveis em geral – detêm condições de lançar no mercado equipamentos com sistemas cada vez mais modernos que acompanham as demandas de interação principalmente do público jovem. A observação do Gráfico 3 mostra o uso expandido da tela do celular, que agora contempla funções que há pouco tempo eram exclusivas a equipamentos específicos. No mesmo caminho, televisão e *games* ampliam suas dimensões interativas e também se tornam telas de convergência, mesmo que em ritmo mais comedido.

Gráfico 3 - Para você o celular serve principalmente para... (jovens)

A análise dos dados revela que os adolescentes brasileiros pesquisados realizam, ao mesmo tempo, atividades e tarefas diferentes como comer, conversar com a família, estudar, ouvir música, entre outras. Mesmo que pesquisas científicas no campo da neurociência comprovem que o ser humano é capaz de se concentrar efetivamente em uma única tarefa, a habilidade da geração interativa está na capacidade de alternar sua atenção, rapidamente, entre ações interativas em variadas plataformas e ambientes.

Assistir TV e navegar na internet, segundo o levantamento, já é atividade de rotina para 18,2% dos entrevistados. Como tela principal na maioria dos cenários de uso, a TV cada vez mais passa a compartilhar a atenção dos jovens com telas secundárias. A simultaneidade se torna clara quando o jovem, multitarefa, executa diversas atividades se utilizando dos múltiplos recursos dessas telas.

Gráfico 4 - Você realiza alguma destas atividades enquanto assiste à TV? (jovens)

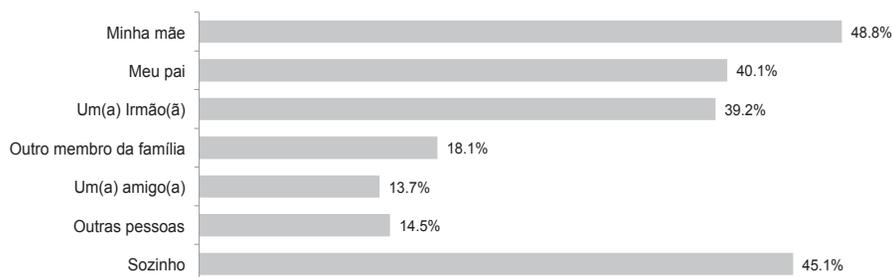
Nota-se que o comportamento da geração interativa em relação aos dispositivos assimila o conceito de *anywhere, anytime*: 56,8% dos entrevistados alegaram que seus aparelhos celulares ficam ligados mesmo estando em sala de aula, ou quando estão estudando (24,4%); e enquanto dormem, 19,8% confirmaram que o aparelho permanece ativo.

Mediações familiares e escolares

No ambiente familiar, uma das características que talvez mais se destaque dos dados é o tempo dedicado às telas, bem como o processo de individualização no uso dos equipamentos, sobretudo quando presentes nos quartos das crianças e adolescentes. Para 76,5% dos adolescentes, o uso da internet é uma atividade solitária e individual – ocorrendo o mesmo para crianças, em porcentagem menor (58,6%).

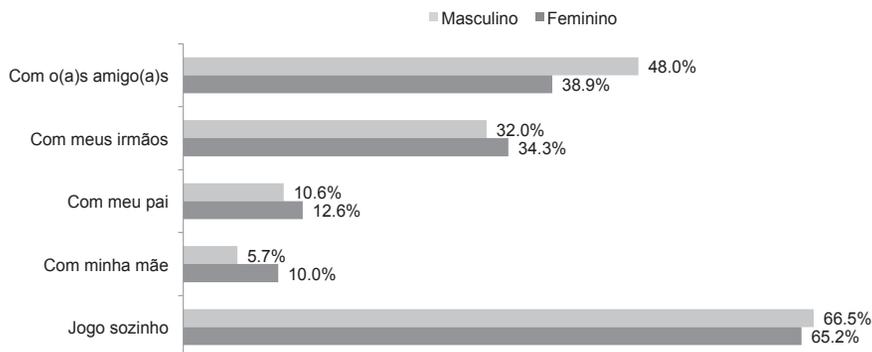
A companhia da mãe no ato de assistir TV é bastante marcante para 48,8% das crianças entrevistadas, como mostram os dados do Gráfico 5. Mesmo assim, é válido observar que é alto o índice de realização individual da atividade.

Gráfico 5 - Quando assiste à TV costuma estar com... (Crianças)



Mesmo em ações em que se pressupõe a participação de mais pessoas, como *games*, o jogo solitário é praticado por 39% das crianças brasileiras ouvidas. Quando compartilhada, a opção das crianças é por parceiros que estejam mais próximos de sua faixa etária, deixando em segundo plano a participação dos pais (irmãos/irmãs – 23,2%; amigos/as – 18,7%; mãe – 8,8%; pai – 12,3%). A tendência segue no caso dos adolescentes, como expõe o Gráfico 6.

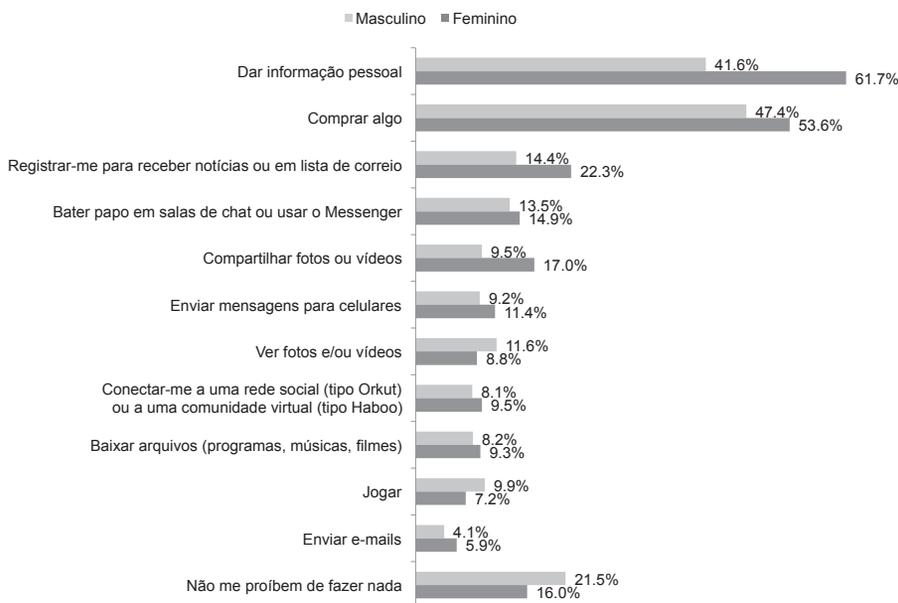
Gráfico 6 - Com quem você costuma jogar videogame? (Jovens)



O cotidiano familiar revela outros aspectos importantes relacionados à interação e participação dos pais nas atividades de seus filhos. Crianças e adolescentes estão habituados a pouco ou nenhum controle no que se refere ao uso das telas. Quase ¼ dos adolescentes de sexo masculino não é alvo de qualquer ação de controle. Algumas variáveis como gênero e faixa etária compõem o cenário em que o acompanhamento dos chefes de família é pouco presente.

Para as adolescentes do sexo feminino, há um maior controle e vigilância do que em relação aos do sexo masculino, sobretudo no tocante ao compartilhamento de informações pessoais, fotos e vídeos (ver Gráfico 7). No caso dos adolescentes homens, há maior controle em relação ao conteúdo de vídeo e foto visualizados.

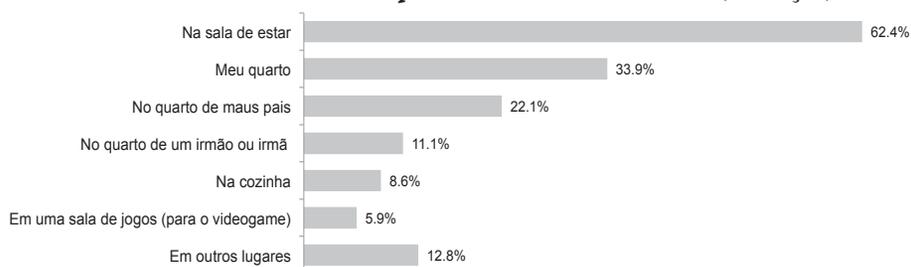
Gráfico 7 - De acordo com seus pais, que coisas você não pode fazer quando navega na internet? (Jovens)



Em geral, mesmo que não sendo tão presentes, as ações de vigilância e controle dos pais são queixas dos adolescentes entrevistados, sobretudo quando são questionados pelos progenitores a respeito do que fazem *on-line*, de serem observados durante a navegação, de terem que realizar atividades conjuntamente e de terem seu histórico e *cookies* de acesso posteriormente checados. Destaca-se, também, uma maior presença de computadores de uso privado em quartos de adolescentes do sexo masculino, confirmando o maior grau de liberalidade e afrouxamento dos controles e interditos domésticos em relação aos homens jovens.

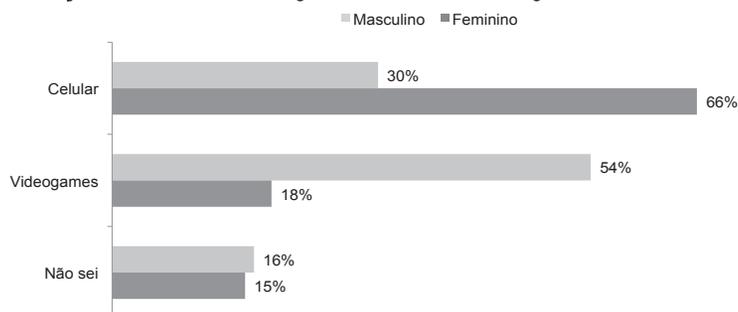
No tocante à localização das telas no ambiente familiar, vale também destacar a televisão como o equipamento que mais frequentemente ocupa a sala de estar (62,4% dos entrevistados), sendo, assim, é a principal tela da interação familiar devido aos hábitos culturais já mais consolidados e o principal espaço de socialização dos membros (Gráfico 8). Para 52,9% dos adolescentes brasileiros entrevistados, as mães são frequentes companhias ao assistir TV; 40,7% revelam uma maior presença dos pais e 45,6% com outros membros da família (irmão ou irmã). Relacionado a essa preferência, está o fato dele ser o maior equipamento (e, portanto, com menos mobilidade).

Gráfico 8 - Onde ficam os aparelhos de TV na sua casa? (Crianças)



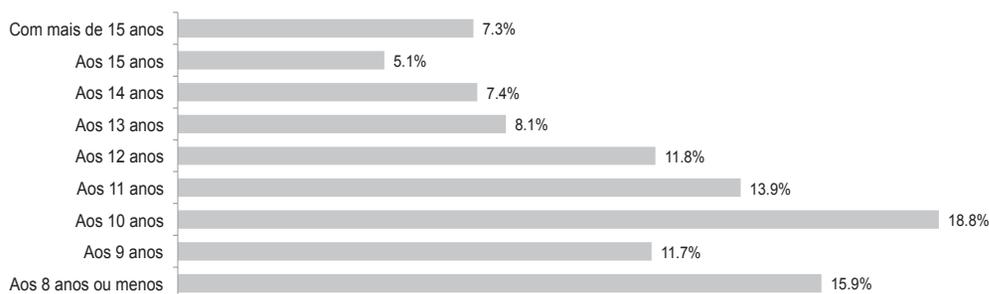
No que tange aos hábitos e comportamentos relacionados aos gêneros, vale pontuar que crianças e jovens do sexo masculino parecem identificar-se mais com atividades relacionadas à ação proativa: baixar arquivos de músicas, filmes, *software* e jogar *games*; já as meninas e adolescentes do sexo feminino são aparentemente mais hábeis em atividades facilitadoras ou mediadoras do relacionamento social, como falar ao celular, participar de salas de bate papo, enviar mensagens, entre outras (Passarelli e Junqueira, 2012). Considerando essa afirmação, se levarmos em conta os videogames como uma atividade predominantemente de ação proativa e o celular como mediadora de relacionamento social, vemos claramente no Gráfico 9 a inversão de participação dos públicos feminino e masculino em cada perfil de atividade.

Gráfico 9 - De cada par de aparelhos que apresentamos a seguir, qual deles você mais gosta (celular x videogame)? (Jovens)



Os dados colhidos também revelam que 80% dos jovens afirmaram ter obtido seu primeiro celular antes dos 13 anos de idade – o que nos remete à precocidade deste público no acesso às telas e tecnologias digitais (Gráfico 10).

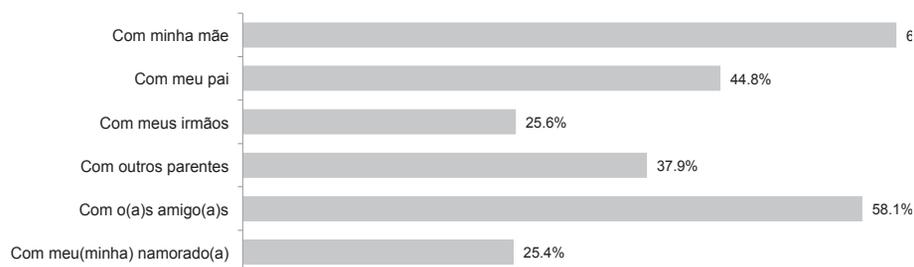
Gráfico 10 - Com qual idade você teve seu primeiro aparelho celular? (Jovens)



Esse contato precoce com as telas coloca os entrevistados como parte de uma geração do final dos anos de 1990 – fase em que a popularização das TIC no país, se já não se encontrava em estágio avançado, estava bastante presente na vida cotidiana das famílias e escolas. Esse cenário atuou como facilitador para os jovens contemporâneos na aprendizagem das literacias digitais, pois sendo “nativos digitais” (Prensky, 2006), detêm vantagens na apropriação dos dispositivos se comparados às gerações anteriores – seus progenitores, professores e seus familiares.

O diálogo geracional em relação às tecnologias revela-se, portanto, como um importante desafio, sobretudo na dinâmica de interatividade e transmissão de conhecimentos digitais entre pais e filhos. Em geral, os pais tendem a ter mais habilidades e conhecimentos das tecnologias digitais do que as mães. No entanto, a participação das mães ocorre em outra esfera – no tratamento dos relacionamentos e na partilha cotidiana mediada pelas tecnologias. Isso fica claro quando se observa o Gráfico 11 e verifica-se que jovens de ambos os sexos falam mais com suas mães pelo celular – o que também ocorre com as crianças de 6 a 9 anos (59,5%).

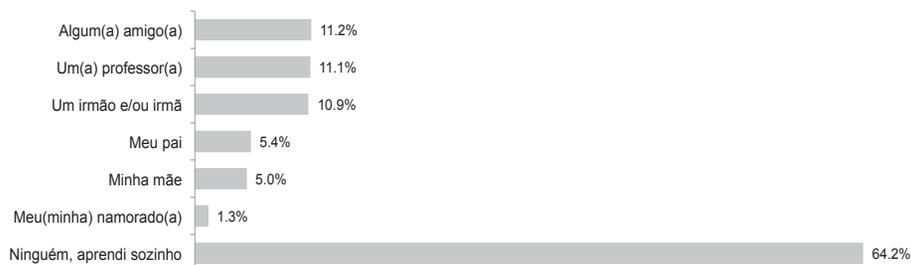
Gráfico 11 - Com quem você mais fala no celular? (Jovens)



Em outros ambientes de socialização de crianças e adolescentes, como a escola, é possível identificar diferentes dinâmicas de interação entre as telas, o público pesquisado e os professores.

Neste contexto, as deficiências socioeconômicas e de infraestrutura, bem como as dificuldades dos professores em lidar com as plataformas digitais, revelaram-se fatores limitadores no uso efetivo das Tecnologias de Informação e Comunicação nas práticas escolares (Passarelli e Junqueira, 2012). Outras pesquisas corroboram essa afirmação quando apontam que, no Nordeste, 47% dos professores consideram suas habilidades na internet insuficientes para uso profissional (Comitê Gestor, 2011). Mesmo com estas limitações, a pesquisa revelou a importância dos professores no ensino do uso da internet em relação à família, conforme aponta o Gráfico 12, ainda que prevaleça com grande margem o aprendizado autônomo do adolescente em relação à internet.

Gráfico 12 - Quem te ensinou a usar a internet? (Jovens)



O cenário diferencia-se no tocante às crianças, em que o papel dos professores na orientação ao uso do computador e internet é de maior destaque (37% das crianças entrevistadas). Os dados encontrados reforçam outras pesquisas de similar abordagem no Brasil, em que se constatou que, no caso de crianças entre 5 e 9 anos de idade, o professor representa o principal canal para aprendizagem no uso das TIC (Comitê Gestor, 2012).

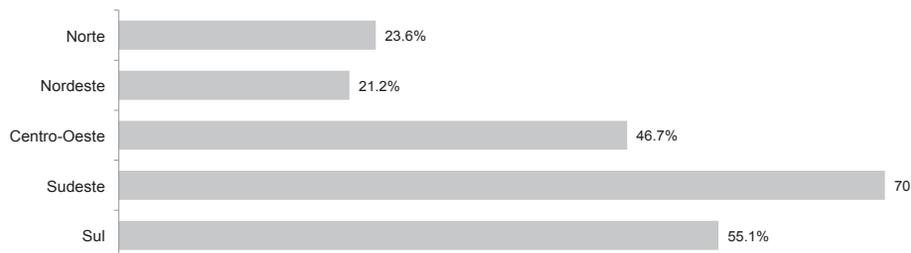
Mediações geográficas e regionais (infraestrutura, cultura e condições socioeconômicas)

As condições das macrorregiões geográficas também se revelam como importantes fatores de mediação cultural, socioeconômica e de infraestrutura, já que trazem impactos decisivos nas oportunidades de posse e acesso e, conseqüentemente, na conformação de hábitos e práticas em relação às telas.

Há uma esperada diferença significativa entre as regiões Norte e Nordeste e as Sudeste e Sul nesses termos e que efetivamente se comprova ao longo da pesquisa. Porém, vale destacar o perfil diferencial da região Centro-Oeste brasileira. Ao longo das últimas décadas, a injeção de capital e atração de fluxos de migração

provocou o desenvolvimento desta área no setor agrícola e, conseqüentemente, um alto desempenho econômico frente às demais regiões do país (Neto e Gomes, 1999). Nela, acesso às tecnologias digitais e bens de consumo, portanto, passam a apresentar níveis próximos aos observados para o Sudeste e Sul do país, regiões historicamente mais prósperas. Os indicadores para Norte e Nordeste revelados pela pesquisa apontam, de fato, a tendência esperada para essas regiões: 56% dos adolescentes nortistas e 42% dos nordestinos alegam que o dinheiro disponível para consumo está abaixo das necessidades pessoais. Todos esses dados reforçam que fatores socioeconômicos estão intimamente ligados às diferenças de inclusão digital dos jovens brasileiros. O Gráfico 13 ilustra essa afirmação a partir da informação sobre posse de computadores em ambientes domésticos.

Gráfico 13 - Tem computador em casa? (Crianças)

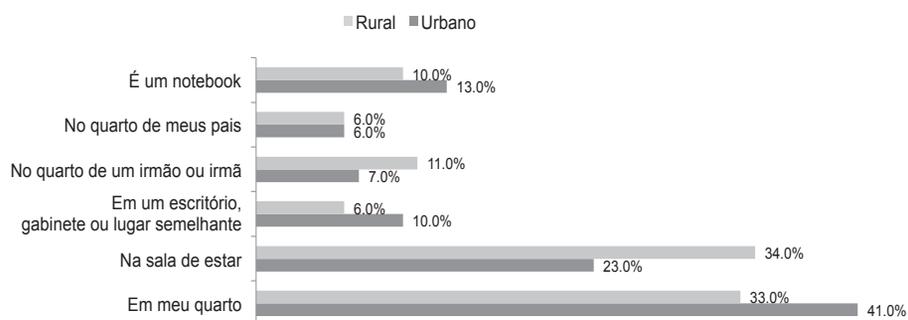


Essa também é uma tendência para o uso de celulares: 53,6% das crianças do Norte e 45,8% das do Nordeste alegaram não possuir celulares; no Centro-Oeste, o índice foi menor (36,9%), próximo aos do Sul (32,2%) e Sudeste (31,8%).

Para além das diferenças pautadas pelas localizações geográficas macrorregionais, existem também aquelas relacionadas às espacialidades e especificidades do rural e do urbano, suas dinâmicas e características que influenciam o cotidiano de seus habitantes. Ainda que na contemporaneidade se constatem sucessivas aproximações e diluições das fronteiras socioeconômicas e culturais entre essas zonas (Abramovay, 2000, 2003; Alentejano, 2003), a manutenção das restrições na oferta de infraestrutura de acesso a produtos e serviços digitais no meio rural brasileiro faz com que jovens moradores destas zonas detenham níveis consideravelmente inferiores de posse, acesso e apropriações das telas analisadas em relação aos seus correspondentes moradores das áreas urbanas. Assim, a cena urbana promove acomodação e convergência dos modos, valores e padrões de comportamento e consumo que criam distanciamento importante em relação às práticas existentes no meio rural (Passarelli e Junqueira, 2012). A pesquisa revelou que, no tocante às crianças residentes no meio rural brasileiro, 82% declarou não possuir equipamentos digitais em seus lares, enquanto que para os adolescentes, esse índice foi de 60%.

Com menor disponibilidade de telas e, conseqüentemente, com restrição da presença delas em vários ambientes, os domicílios rurais apresentam menor dispersão de equipamentos por cômodos da casa, promovendo maior uso compartilhado das telas entre os diferentes membros da família resultando, portanto, em uso menos solitário e individualizado, tanto no jogo, quanto na navegação da internet e da fruição televisiva. Vale observar no Gráfico 14 a presença do computador na sala de estar – em porcentagem maior que no cenário urbano, onde o equipamento está mais presente no quarto.

Gráfico 14 - Onde fica o computador que você mais usa na sua casa? (Jovens)



NATIVOS DIGITAIS, SOCIABILIDADES E MEDIAÇÕES: ALGUNS TENSIONAMENTOS PARA AS CONDIÇÕES BRASILEIRAS

A naturalização do discurso a respeito das habilidades digitais superiores dos jovens em relação às gerações que lhes precederam é inegável e tentadora, por dar conta de explicar, *a priori*, parte relevante das situações cotidianamente vividas no âmbito da família, da escola e dos demais ambientes constituintes da sociabilidade juvenil. De fato, como demonstram fartamente os dados elencados nesta pesquisa, para os jovens contemporâneos conectados prevalece um borramento das fronteiras entre suas atividades de entretenimento, comunicação, estudo, trabalho e relacionamentos familiar e social. E em todas elas, quando mediadas pelas telas digitais, o jovem navega, clica, digita, fotografa, grava, salva, envia conteúdos e realiza um conjunto cada vez mais dilatado de ações, com incríveis níveis de destreza e desempenho, o que enseja a generalização da falsa ideia de que eles dominam total, natural e instintivamente o universo digital.

Porém, torna-se necessário estabelecer alguns limites a esta ordem de interpretação dos fenômenos digitais contemporâneos, denunciando-lhe em alguma medida seu caráter redutor. Primeiramente, destacando o caso brasileiro, há que se relacionar com prioridade o fato de que o acesso às TIC é desigual

tanto em termos de classe socioeconômica, quanto da distribuição espacial, haja vista que esta comporta grandes disparidades de infraestrutura de oferta de serviços e, conseqüentemente, dos preços por eles cobrados, alijando do consumo parcelas significativas de potenciais usuários, principalmente nas áreas economicamente mais deprimidas. Assim, a condição de ser jovem e, simultaneamente, possuir habilidades digitais não é natural, universal, nem homogênea. Pelo contrário, surge fortemente segmentada do ponto de vista social. Tais situações, que se adicionam a outras já prevaletes pela exclusão socioeconômica – que resultam em menores níveis de educação e saúde e em piores condições de habitação, alimentação, transporte, entre outras dimensões – implicam diferenças significativas nas capacidades individuais de compreensão, análise, processamento, criação, distribuição e recepção de conteúdo *on-line*, entre outras importantes restrições (Livingstone, 2011).

Um segundo ponto a ser mencionado reporta-se à própria dimensão conceitual que se aplica às literacias digitais adotadas nesta pesquisa. Neste contexto, muito além das simples habilidades motoras dos jovens, há que se considerar um conjunto bastante ampliado de competências e saberes relacionados à capacidade de discernimento crítico frente às fontes e às próprias informações obtidas na internet, à construção do pensamento reflexivo e denso, à compreensão dos valores éticos e cidadãos no relacionamento social e à segurança e proteção da individualidade e da privacidade nas redes sociais, para citar apenas algumas das dimensões de maior relevância.

Para a efetiva construção do jovem como um novo cidadão, as mediações da família, da escola e dos grupos de socialização – compostas por genitores, professores, tutores, conselheiros e outros agentes de mais vivência, idade e experiência – são fundamentais.

Importa assim esclarecer que o conceito do *nativo digital* em contraposição ao do *imigrante digital*, ainda que atraente em um primeiro momento, é limitado na compreensão da real dimensão do significado da aprendizagem da cultura digital. Nas condições prevaletes na sociedade brasileira, tanto em termos educacionais, quanto culturais e econômicos, o desenvolvimento e a educação juvenil para o mundo digital não pode prescindir do suporte mediador das instituições tradicionais da sociabilidade e da educação formal e informal. É necessário ter claro em mente que a aptidão para a imersão na virtualidade do mundo digital, extraído daí a construção e reconstrução permanente de si e da sociedade, só pode ser obtida através de processos contínuos e inesgotáveis de aprimoramento e de educação pessoal, que em muito extrapolam as facilidades do “mero manuseio instrumental, irrefletido e trivial das complexas possibilidades comunicacionais das redes digitais” (Castro, 2012: 76).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente texto não se dedica a trazer dados conclusivos ou absolutos sobre a realidade do uso e posse das telas digitais contemporâneas em relação ao público estudado. Há que se ressaltar, também, que contextos de coleta são profundamente alterados na medida em que novas ferramentas digitais e hábitos passam a se tornar mais marcantes. Um exemplo disso é a emergência abrupta da rede social *Facebook*, que durante o período da pesquisa de campo ainda era um fenômeno essencialmente norte-americano e não de amplitude mundial, não tendo, assim, conquistado à época a importância que tem no cotidiano dos jovens brasileiros da atualidade.

Isto posto, há que se concentrar no fato de que os dados coletados e analisados colaboram enormemente na compreensão de cenários ainda pouco conhecidos sobre as literacias emergentes dos atores em redes. A partir do recorte em quatro eixos, foi possível organizar as perspectivas de análise partindo da abordagem das mediações, que pautam a vida humana e estão intimamente relacionadas aos vínculos que os indivíduos estabelecem entre eles próprios e seu entorno. Estes dados nos permitem conhecer nuances das crianças e adolescentes brasileiros conectados, contribuindo no melhor planejamento de ações futuras, para e com as telas, bem como a definição de políticas públicas mais adequadas a essa geração. Uma geração conectada, multitarefa, pronta para lidar com a agilidade e superar fronteiras entre o lúdico e o conhecimento. ■

REFERÊNCIAS

- ANGELUCI, A. C. B.; GALPERIN, H. O consumo de conteúdo digital em lan houses por adolescentes de classes emergentes no Brasil. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, v. 17, p. 246-257, 2012.
- ABRAMOVAY, R. O capital social dos territórios – Repensando o desenvolvimento rural. In: ABRAMOVAY, R. *O futuro das regiões rurais*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, p. 83-100, 2003.
- ALENTEJANO, P. R. As relações campo-cidade no Brasil do século XXI. Movimentos sociais: multiplicidade teórica e metodológica. *Terra Livre*, São Paulo, ano 19, v.2, n.21, p.25-39, jul./dez. 2003.
- BAILEY, A. Issues Affecting the Social Sustainability of Telecentres in Developing Contexts: A Field Study of Sixteen Telecentres in Jamaica. *The Electronic Journal on Information Systems in Developing Countries*. v. 36, n. 4, p. 1-18, 2009.
- BARROS, L. M. O campo da comunicação e os estudos de recepção. *Revista Comunicação Midiática*. v. 6, n. 1, jan./abr. 2011. p. 19.

- BRINGUÉ, X.; SÁBADA, C.; TOLSÁ, J. La Generación Interactiva en Iberoamérica 2010: Niños y adolescentes ante las pantallas. Madrid: Fundación Telefónica, 2011. *Colección Geraciones Interactivas - Fundación Telefónica.*
- CANCLINI, N. G. *Consumidores e Cidadãos*. 6. Ed. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2006.
- CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. A era da informação: economia, sociedade e cultura. v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- . *The Internet Galaxy: reflections of the Internet Business and Society*. Oxford: Oxford University Press, 2002.
- CASTRO, Gisela G. S. Screenagers: entretenimento, comunicação e consumo. In: BARBOSA, Livia. *Juventudes e gerações no Brasil contemporâneo*, p. 61-77. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. TIC Crianças 2010: Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil/ ICT Kids 2010: Survey on the use of information and communication technologies in Brazil. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br, 2012 (edição bilingüe).
- . TIC Educação 2010. Pesquisa sobre o uso de tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras. São Paulo; CGI.br, 2011.
- GAMAGE, P.; HALPIN, E. E-Sri Lanka: Bridging the Digital Divide. *The Electronic Library*, v. 25, n. 6, 2007.
- HASELOFF, An. M. Cybercafés and Their Potential as Community Development Tools in India. *Journal of Community InformaTIC*, v. 1, n. 3, p. 53-65, 2005.
- JENKINS, H. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: media education for 21st century*. MacArthur Foundation, 2006.
- JUNQUEIRA, A. H.; PASSARELLI, B. A Escola do Futuro (USP) na construção da cibercultura no Brasil: interfaces, impactos, reflexões. *Logos 34: o Estatuto da Cibercultura no Brasil*, vol. 34, n.1, p.62-75, 1º semestre de 2011.
- LATOUR, B. *Reassembling the social: an introduction to actor-network theory*. New York, Oxford University Press, 2005.
- LENGYEL, G.; ERANUSZ, E.; FÜLEKI, D.; LŐRINCZ, L.; SIKLÓS, V. The Cserénfa Experiment: On the Attempt to Deploy Computers and Internet in a Small Hungarian Village. *Journal of Community InformaTIC*, v. 2, n. 3, 2006.
- LEVY, P. *Collective Intelligence: man's emerging world in cyberspace*. New York: Perseus, 2006.
- LIVINGSTONE, Sonia. Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades on-line. *MATRIZES*, São Paulo: ECA-USP, Ano 4, n.2, p.11-42, 2011. DOI: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v4i2p11-42>
- MATTOS, S. *História da Televisão Brasileira: uma visão econômica, social e política*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2002.

- MARTIN-BARBERO, J. *Dos Meios às Mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio: Editora UFRJ, 1997.
- MERCER, C. *Telecentres and Transformations: Modernizing Tanzania Through the Internet*. *African Affairs*, v. 105, n. 419, p. 243-264, 2006.
- NETO, A. M.; GOMES, G. M. Quatro Décadas de Crescimento Econômico no Centro-Oeste Brasileiro: recursos públicos em ação. *Revista Econômica do Nordeste*, Fortaleza, v. 30, n. Especial 856-875, dezembro 1999. Disponível em: <http://www.bnb.gov.br/content/aplicacao/ETENE/Anais/docs/ren1999_v30_ne_a28.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2012.
- PASSARELLI, B.; AZEVEDO, J. (Orgs.). *Atores em rede: olhares lusos-brasileiros*. São Paulo: Editora Senac, 2010.
- _____; JUNQUEIRA, A. H. *Gerações Interativas Brasil – Crianças e Adolescentes diante das telas*. São Paulo: Escola do Futuro/USP, 2012. 352 p.
- PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*. Vol 9, nº 5. Setembro/Outubro, 2001.
- _____. *Don't bother me, Mom, I'm learning! – How computer and videogames are preparing your kids for 21 st century success and how you can help!*. Saint Paul, Minnesota: Paragon House, 2006.
- TAPSCOTT, D. *Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw Hill, 1998.
- TOFFLER, A. *The Third Wave*. New York: Bantam Books, 1980.
- TURKLE, S. *Alone Together: why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books, 2011.
- UNCTAD. Measuring the impacts of information and communication technology for development. *UNCTAD Current Studies on Science, Technology and Innovation*, 3. United Nations, 2011.

Artigo recebido em 28 de março de 2013 e aprovado em 24 de fevereiro de 2014.