



JUVENTUDE E A ERA DA INTERNET: Integração e Interação¹

Valéria Calipo²

Universidade Metodista de São Paulo - UMESP

RESUMO

O objetivo deste trabalho é refletir sobre a aquisição do conhecimento e a socialização dos jovens, imersos em tecnologias contemporâneas como a Internet. A luz dos debates trazidos pelos pensadores das áreas de Comunicação e Psicologia Social, realizou-se uma avaliação comparativa de diferentes fontes. Através da revisão bibliográfica, passou-se a uma investigação em caráter exploratório sobre as abordagens integradas de alguns trabalhos, acerca da relação dos jovens com a Internet, o processo comunicativo, o desenvolvimento cognitivo humano e mudanças comportamentais nessa relação. Verificou-se que na maioria desses trabalhos, a Internet exerceu um papel de mecanismo facilitador para a interação entre os jovens, na identificação com seus pares, o que propiciou um diferencial no processo cognitivo, e, por fim, em sua singularização.

Palavras-chave: Juventude; Internet; Comunicação Digital; Comportamento; Socialização

INTRODUÇÃO

O ser humano constrói sua identidade através das regras, valores e leis da comunidade em que está inserido. São pontos de referência aos quais se pode aderir ou não, mas que são essenciais para a vida em grupo e para a própria sobrevivência, tanto individual quanto coletiva. A esse conjunto de regras e valores dá-se o nome de cultura, transmitida pela comunicação verbal e não-verbal e sempre com a presença do outro – próximo ou distante – através dos sons, símbolos e toques.

Há hoje uma infinidade de opções para que os indivíduos se comuniquem e interajam um com o outro, seja através dos meios tradicionais de comunicação, seja pelas novas tecnologias digitais. Tais tecnologias possibilitam a utilização de novos meios de comunicação, com o aumento vertiginoso da quantidade de informações e o surgimento, sobretudo, das comunidades virtuais³.

¹ Trabalho apresentado na NP Tecnologias da Informação e da Comunicação – Encontro dos Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Este artigo tem por base a dissertação de mestrado apresentada ao programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade Metodista de São Paulo (UMESP), para obtenção do grau de Mestre. Orientador: Prof. Dr. Sebastião Carlos de Moraes Squirra

² Professora da Faculdade de Comunicação Multimídia da UMESP, valeria.calipo@metodista.br

³ Uma comunidade virtual é uma comunidade que estabelece relações num espaço virtual através de meios de comunicação a distância. Se caracteriza pela aglutinação de um grupo de indivíduos com interesses comuns que trocam experiências e informações no ambiente virtual.

Na sociedade contemporânea os computadores e os celulares tornaram-se meios de comunicação de uma geração que, desde os primeiros anos escolares e, em alguns casos, ainda antes, mantém contato com a informática. Tapscott (1997, p.6), em sua obra *Growing Up Digital*, apresenta como a geração da Internet, que já nasceu com as Mídias Digitais, interage com essa tecnologia como se fosse extensão de seu próprio corpo.

Para esta nova geração a integração social e a socialização, em muitas situações, se dá mais no espaço virtual do que no espaço da realidade concreta, cotidiana, o que pode dificultar o estabelecimento de vínculos. Por outro lado, percebe-se uma infinidade de comunidades virtuais que se utilizam de ferramentas síncronas e assíncronas que, muitas vezes, podem desenvolver no usuário a sensação de pertencimento a um determinado grupo, favorecendo pelo menos algumas formas de se estabelecer vínculos sociais, elemento fundamental da vida do ser humano, seja para a educação ou para a vida de forma geral (RECUERO, 2002, p.38).

Entretanto, a procura dessa interação interpessoal mediada pelas tecnologias pode estar relacionada à dificuldade do indivíduo de se expor ao outro. Segundo Buber (1979, p. 64), para ocorrer um envolvimento interpessoal é necessário o conhecimento de si mesmo e do outro e/ou o reconhecimento do outro a partir deste envolvimento.

Na mesma linha de raciocínio, a partir de uma visão cognitivo-desenvolvimental e baseado nos estudos de Piaget, Helen Bee (1997, p. 330) identificou que o relacionamento interpessoal passa pela busca da identidade e a sua independência e maturidade se faz no fortalecimento de uma auto-estima. Segundo essa pesquisadora, o desenvolvimento do raciocínio moral se fortalece através da vivência com o grupo e somada a complexidade que isso implica.

Assim, a interação deverá ser construída como um caminho, ou caminhos, que o jovem deverá percorrer para conseguir se estabilizar emocionalmente e, como consequência, atingir sua maturidade e fazer suas escolhas.

Cabe perguntar se, apesar de o jovem lidar com as novas tecnologias e suas ferramentas, principalmente a internet, de forma tão dinâmica, terá ele estrutura e maturidade suficiente para ir além do caminhar na busca de informações? Ao navegar por *links*, *sites*, hipertextos etc., saberá o jovem diferenciar o certo e o errado? Terá sabedoria para realizar suas escolhas, selecionar as informações com equilíbrio, de forma a norteá-lo para uma autonomia verdadeira? Ou a necessidade de comunicação, de acordo com os critérios de Buber (1979, p. 74-75), “Eu e Isso”, “Eu e Tu”, e “Eu e

Eu”, é suficientemente forte a ponto dos jovens descobrirem caminhos alternativos de comunicação que possam satisfazer suas necessidades de relacionamentos experimentais e interpessoais? Conforme afirma Skinner (1995, p. 129), “a vida intelectual da mente foi erigida segundo o modelo de vida no mundo exterior [...] e por vezes, o intelecto controla necessidades e emoções”. Isso nos leva a refletir sobre a importância dos relacionamentos interpessoais, porém a nossa inquietação é a de compreender como o jovem da geração Internet irá se desenvolver no processo comportamental e cognitivo.

Em um mundo em constantes evoluções industriais, tecnológicas, sociais, econômicas e comportamentais, buscou-se na discussão sobre alguns teóricos da comunicação com o auxílio teórico da psicologia social e com o estudo comparativo de diferentes fontes de trabalhos institucionais e acadêmicos, de pesquisas qualitativas e quantitativas realizadas recentemente, embasamento para a compreensão sobre como se dá a aquisição dos conhecimentos, trazidas pelas Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTCI), mais precisamente pela utilização da Internet entre jovens, e como esta questão tem sido tratada dentro de um contexto de evoluções tecnológicas contínuas.

Assim, para refletir sobre a relação dos jovens com o mundo virtual, o ponto inicial foi pensar a relação desses mesmos jovens com seus pares em comunidades na internet, a partir daí, a maneira como constroem o conhecimento de si através dessa inter-relação mediada pela internet.

Objetivou-se em suma, refletir sobre como se tem dado a aquisição do conhecimento pela nova geração, imersa em tecnologias contemporâneas, bem como no mundo virtual, à luz dos debates trazidos pelos pensadores das áreas de Comunicação e Psicologia Sociais.

A pesquisa realizada foi de abordagem qualitativa com caráter exploratório. Para Godoy (1995, p.21) “a pesquisa qualitativa ocupa um reconhecido lugar entre as várias possibilidades de se estudar os fenômenos que envolvem os seres humanos e suas intrincadas relações sociais, estabelecidas em diversos ambientes”. Assim, antes de tudo, teve-se a preocupação de refletir o papel da teoria para a pesquisa, pois para Crespi & Fornari (1998, p. 32) “as teorias dão formato, significado e sentido, ordenam, produzem e alteram tanto a percepção do investigador quanto da sociedade”.

Realizou-se uma revisão de literatura, que, para Luna (2002, p.82), “é primordial no trabalho científico”. Em seguida, passou-se a uma investigação em caráter

exploratório sobre as atuais pesquisas acerca da relação jovens e Internet, sobre o processo de comunicação, o desenvolvimento cognitivo humano e mudanças comportamentais e também sobre as teorias da psicologia social. Esse processo de investigação teve o intuito de organizar as informações obtidas de forma coerente e sistemática para que as relações constatadas pudessem ser refletidas nesse trabalho.

Sob a luz das Teorias da Psicologia Social, realizou-se um levantamento sobre as Cognitivista-desenvolvimental, objetivando uma compreensão sobre os conceitos de aquisição do conhecimento, contingências controladoras que produzem o comportamento adaptativo e contingências que são programadas em instituições sociais.

O Jovem ea Comunicação Via Internet: Apresentação Das Pesquisas Secundárias

Realizou-se a comparação entre dez pesquisas institucionais e acadêmicas dentro do período de 1999 a 2007. Os objetivos dessas pesquisas são de cunhos variados, porém todas estão voltadas para a compreensão do comportamento e o desenvolvimento cognitivo dos jovens que, direta ou indiretamente, estão envolvidos com o mundo tecnológico das mídias digitais.

As pesquisas foram selecionadas tendo como parâmetro a vivência de jovens com relação à Internet e as mídias digitais. Partindo desse ponto a escolha foi aleatória e a busca foi realizada em bibliotecas e bancos de dados da Grande São Paulo, algumas foram indicadas pelo Dedalus – Banco de Dados Bibliográficos da Universidade de São Paulo - USP. Como parâmetro de comparação foi selecionada uma pesquisa realizada nos Estados Unidos pela *Kaiser Family Foundation*⁴, com a utilização do método quantitativo através de questionários que avaliou uma população de 2032 entre crianças e jovens de 8 a 15 anos sobre *o consumo de mídia dos adolescentes em suas residências*. (KAISER, 2005, P. 57)

Essa pesquisa apresentou que as novas tecnologias, em destaque a web, mudaram a forma de consumir mídia dessa nova geração. Se na geração anterior o consumo de mídia se dava separadamente, ou seja, em um momento assistia-se televisão, em outro lia-se revistas, depois ouvia-se o rádio. Agora o consumo é multimeio, enquanto se assiste à televisão navega-se pela internet em busca de mais informação, compartilha-se suas opiniões com amigos através de ferramentas como o Messenger ou o Orkut, fala-se ao celular sem nenhuma dificuldade. Trabalhou-se o

⁴ Família Kaiser Foundation, sediada nos EUA – Califórnia, é uma organização sem fins lucrativos.

conceito da geração “M” como uma geração multimeios, ou seja, a utilização de vários meios ao mesmo tempo, não só para informar-se, mas também para socializar-se.

As pesquisas realizadas no âmbito acadêmico como dissertação de Mestrado ou Doutorado foram as seguintes: Tom Dwyer⁵ professor da PUC de Campinas, em 1999 analisou “o relacionamento entre adolescentes e Tecnologia da Informação”. Nessa pesquisa foi realizada a análise de conteúdo através de entrevistas semi-estruturadas. Dwyer constatou na ocasião, que ocorreu uma ampliação no conhecimento adquirido e assimilado através da busca do entretenimento, e que posteriormente esse aprendizado facilitou a busca de novos conteúdos como, por exemplo, sobre os assuntos acadêmicos. Já em 2007, Dwyer e mais sete colegas pesquisadores entre eles doutorandos, mestres e mestrandos realizaram uma leitura dos dados quantitativos fornecidos pelo SAEB⁶ e constataram com esse levantamento, divergindo das pesquisas anteriores realizadas por Dwyer, que os alunos do ensino fundamental e médio demonstraram um desempenho inferior ao esperado.

Ângela Rosa Locateli da Universidade de São Carlos em 2005 em sua dissertação de mestrado investigou “a evolução tecnológica da aplicação de novas tecnologias digitais na educação”, com o método qualitativo, observou no ensino a distância, novos ambientes facilitadores para a interatividade e uma melhor desenvoltura por parte dos alunos para formular e resolver questões. Também constatou um aumento de aprendizagem, tanto individual como no coletivo, assim como uma boa convivência entre os participantes na troca de informações entre eles.

Amyris Fernandez da Universidade Metodista de São Paulo em 2007 em sua tese de doutorado “a comunicação mediada por interfaces digitais: a interação humana com os jogos digitais em celulares” propôs e testou um modelo de processamento de mensagens dedicado à compreensão da relação do homem e a máquina através de jogos digitais. Constatou que o processamento de mensagens durante o período do jogo, as ferramentas cognitivas e o engajamento emocional são alterados, a medida em que os

⁵ Tom Dwyer é professor do Departamento de Ciência Política da Universidade Estadual de Campinas Entre 1995 e 1999 realizou duas pesquisas empíricas sobre o relacionamento entre adolescentes e TI. Os sujeitos investigados estavam estudando em escolas públicas e particulares, técnicas e não técnicas, na capital e no interior do Estado de São Paulo. A pesquisa foi baseada em entrevistas semi-estruturadas com mais de 120 jovens, observação e análise de documentos tanto em papel quanto de natureza eletrônica. As pesquisas foram publicadas em 2003 no livro Informática, organizações e sociedade no Brasil.

⁶ O Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) é um conjunto de sistemas de avaliação do ensino brasileiro desenvolvido e gerenciado pelo Instituto Nacional de estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, autarquia do Ministério da Educação (MEC). O SAEB é realizado de 2 em 2 anos por amostragem dos alunos. Esse sistema, também conhecido por Avaliação Nacional da Educação Básica (ANEB), produz informações a respeito da realidade educacional por regiões brasileiras do ensino fundamental e médio do ensino público e particular.

atributos que constituem o jogo, apresentam características que mobilizam o jogador internamente. (FERNANDEZ, 2007 p.158)

Fernandez (2007, p. 154-155) trabalhou com 127 jogadores em computadores pessoais, TV digital interativa e aparelhos celulares mostrou que desses 56% acessam a Internet de casa e 43,9% de casa e do trabalho, sendo que 95% o fazem de acesso banda-larga. A frequência de uso de salas de bate-papo foi de 52% para uso diário e de 7,9% para o uso diário de correio eletrônico. Como resultado, verificou-se, que jogos praticados em meios como computadores pessoais atraem mais por seus aspectos estéticos, enquanto a apreciação de um jogo em aparelhos celulares depende muito mais de sua habilidade de manter a interação que um jogo praticado em PC.

Os demais pesquisadores fazem parte da Universidade de São Paulo- USP: Pollyana C. da Silva Notargiacomo (1999) investigou “as interações dos jovens com as novas tecnologias na construção de um Website”. A pesquisa foi realizada em uma comunidade cooperativa com jovens de classe média baixa, através do método qualitativo. Notargiacomo observou que a utilização da multimídia interativa e do hipertexto no âmbito educacional possibilitou a exploração lúdica do conteúdo. Constatou também que houve uma melhora no relacionamento entre os jovens da mesma comunidade, a ponto de influenciar as atividades diárias daqueles jovens.

Ana Cristina Garcia Dias (2003) investigou “como as salas de bate papo da Internet se constituem em novos espaços para adolescentes falarem de si de maneira íntima”. Dias utilizou diversos instrumentos: uma entrevista semi-estruturada com vinte e dois adolescentes de ambos os sexos, usuários dos sistemas mIRC e webchat⁷; dois questionários e uma escala que permitiu observar diferentes aspectos da utilização das salas em dois sistemas de comunicação via rede; através do método qualitativo fenomenológico orientou-se nos procedimentos de organização e análise dos resultados. Os resultados indicaram apesar de oferecerem a possibilidade de novas formas de relacionamento e intimidade, que as salas de bate papo são pouco utilizadas como um recurso diferenciado de exploração e revelação de si entre os adolescentes.(DIAS, 2003)

Daniela Moraes Scoss (2003) pesquisou “o papel dos meios de comunicação no imaginário juvenil como a identidade dos jovens é construída”. Através de um estudo de caso da soap-opera *Malhação* Scoss realizou um estudo etnográfico virtual com jovens.

⁷ mIRC é um cliente de IRC (Internet Relay Chat), para o sistema operacional Microsoft Windows, criado em 1995, desenvolvido com a finalidade principal de ser um programa chat utilizando o protocolo IRC, pelo qual é possível conversar com milhões de pessoas de diferentes partes do mundo. <http://pt.wikipedia.org/wiki/MIRC>

Os dados eram coletados através do site da internet no portal da Malhação. Detectou-se em diversos momentos que questões como modos de se vestir, agir ou falar, podem ser influenciados pelo programa.

Erane Paladino (2004), em sua dissertação de mestrado, propôs “uma reflexão sobre o adolescente e seus modelos de identificação na sociedade contemporânea”. Através do método psicanalítico, Paladino desenvolveu seus estudos com jovens de classe média de 16 a 19 anos de idade. Constatou que, além desses jovens navegarem na internet para realizarem pesquisa e para entretenimento, apresentaram uma visível passividade e desencanto quanto às perspectivas de futuro profissional.

Como parte das pesquisas institucionais temos o Dossiê da MTV 2005 e da *Kaiser Family Foundation*, dirigida pela Stanford University, que foi apresentada no início desse capítulo.

Com o intuito de compreender o jovem do futuro e, a partir daí ter uma programação voltada para esse público, a emissora MTV apresentou um Dossiê, em 2005, sobre o mundo dos jovens “o que a geração que vai fazer o Brasil daqui a alguns anos pensa sobre a vida nas questões sobre sexualidade, drogas, vaidade e tecnologia”.

A MTV realizou três pesquisas sobre o Universo do Jovem, a primeira foi em 1999, a segunda em 2000 e a terceira em 2005. Selecionamos os resultados do dossiê da pesquisa realizado em 2005. Apesar do resultado da análise não ter apontado grandes novidades, dos resultados obtidos nas primeiras pesquisas, destacou-se que cada vez mais os jovens e adolescentes brasileiros estão ficando individualistas, vaidosos, liberais e antenados com a tecnologia .

Nessa pesquisa foram entrevistados 2.359 jovens, entre 15 e 30 anos, das classes A, B e C das cidades de São Paulo, Rio de Janeiro, Brasília, Salvador e Porto Alegre. Destacou-se nesse estudo que: 55% dos entrevistados acreditam que a Internet melhora os relacionamentos, um dos motivos apresentados pelos analisadores para esse resultado é o fato dos jovens conhecerem e operarem tranquilamente as ferramentas da web. Basta ver que 59% deles conhecem os blogs; 51% sabem o que são fotologs; 71% conhecem programas de comunicação instantânea (dados que aumentam quando a faixa etária diminui). Outra ferramenta da tecnologia importante é o celular - 96% dos que responderam à pesquisa utilizam o celular para fazer ligações e 79% mandam mensagens SMS, os populares torpedos (DOSSIÊ, 2005).

Outros pontos relevantes sobre as relações sociais são que: 63% acreditam em Deus, 50% estudam e 57% trabalham, 82% se consideram “feliz ou muito feliz” (versus

71% em 1999), 52% consideram as “drogas” como o maior problema do jovem brasileiro, 71% têm celulares (versus 19% em 1999), 66% acessam a internet (versus 15% em 1999), 52% jogam videogame em casa (64% na faixa dos 15 aos 17 anos), 48% consideram que o cenário político do Brasil está igual, as idéias e comportamentos dos políticos continuam os mesmos, 37% consideram importante a vaidade e que devem se preocupar com a aparência como a principal característica dessa geração, 76% dos jovens consideram os EUA um país prepotente, 35% admiram os EUA. (DOSSIÊ, 2005).

Avaliação Comparativa das Pesquisas

Percebeu-se em todas as pesquisas um uso significativo da Internet, das mídias digitais e suas ferramentas tanto para pesquisas escolares como para entretenimento: MP3, website, salas de bate papo, pesquisas diversas, participação em votação de programas etc.

Com exceção das pesquisas realizadas por: Notargiacomo (1999), que observou uma comunidade cooperativa, pela MTV Brasil apresentada pelo Dossiê (2005) e da SAEB analisada por Dwyer et al (2007), que estenderam a pesquisa também para a classe C, D e E, as demais pesquisaram os jovens dentro da classe média alta.

Na pesquisa da MTV o Dossiê (2005) apresentou uma utilização significativa dos aparelhos celulares. Da população pesquisada 96% utilizam para realizar ligações e 79% utilizam para envio de mensagem. Fernandez (2007, p. 127) também pontuou que a utilização do celular é realizada como uma central multimídia de entretenimento.

A pesquisa realizada pela Kaiser (2005, p.58) mostra uma alta exposição com duas ou mais mídias simultaneamente, sendo 62% com exposição de 3 a 13 horas, e 20% acima de 13 horas.

Na pesquisa realizada por Paladino (2005), os jovens demonstraram um baixo interesse por assuntos sociais e políticos. Já a pesquisa da Kaiser (2005) constatou que há um ajustamento social elevado entre os jovens americanos.

Quanto ao relacionamento, Dwyer (2003) constatou que há um interesse por parte dos jovens em aprender a viverem juntos com seus familiares, porém, ressalta que existem tanto forças agregadoras como desagregadoras. Enquanto que a pesquisa realizada por Paladino, verificou que a internet e a globalização estão interferindo nos referenciais dos adolescentes nas relações familiares.

A MTV pontuou que 55% dos entrevistados acreditam que os relacionamentos pessoais melhoram com a ajuda da Internet. Corroborando a esse apontamento a

pesquisa da Kaiser retratou que 75% dos jovens Americanos têm muitos amigos e se relacionam muito bem com os pais.

Dwyer (2003) apontou que a utilização das novas tecnologias amplia a participação em áreas com acesso anteriormente restrito, e também faz com que os jovens fiquem mais antenados com a tecnologia e mais liberais em suas atitudes. Por outro lado Dias (2003), detectou que salas de bate-papo, de interação assíncrona, não são ambientes preferenciais para a revelação de si. Enquanto Paladino (2004) constatou um novo modo de pensar e interagir com o mundo que produz novas configurações do adolescente na relação com o seu corpo, grupo social e com a própria família.

Sobre o aspecto que envolve a preocupação do futuro profissional, as pesquisas se contradizem, Paladino (2004) aponta em seus resultados que há uma baixa expectativa, passividade e desencanto quanto às perspectivas de futuro profissional contra os apontamentos de Locateli (2005), que percebeu que através do treinamento no setor corporativo, houve um crescimento significativo no entorno da universidade voltado para a área profissional, corroborando com Dwyer (2003), que constatou que os jovens ficam mais preparados quando lidam com as novas tecnologias. No entanto, em uma análise mais recente, Dwyer *et al* (2007) constataram a fragilidade do ensino fundamental e médio e cruzou essas informações com o tempo gasto pelos jovens com a internet. A pesquisa apontou que quanto mais acessibilidade e tempo o jovem tem para ficar na internet mais baixa foi a sua produtividade escolar.

Por outro lado, Locateli (2005) verificou um aumento de aprendizagem tanto no individual como no coletivo, assim como uma boa convivência entre os participantes na troca de informações entre eles.

Também em suas primeiras pesquisas, Dwyer (2003) verificou o aumento de formulação de questões e participação de forma colaborativa. Porém constatou que o dia a dia apresentou-se saturado com as novas mídias pelos novos ambientes que estimulam a interatividade e também a aquisição de autonomia. De acordo com a pesquisa de Dwyer (2003), antes da chegada da Internet, os jovens que pertenciam a classe média usavam computadores para conhecer técnicas de programação e eventualmente recursos educacionais em CD-Rom. Com o advento da Internet, houve uma aproximação dos jovens frente a um mundo que até então apresentava-se em outra esfera.

Dwyer (2003) apontou em seu trabalho que em uma das escolas pesquisadas (particular), quase todos os alunos buscavam música na internet, baixando arquivos MP3 e compartilhando os mesmos com seus colegas. Alguns procuravam músicas do

'top ten', outros de DJs desconhecidos ou música exótica. Dwyer (2003) constatou que, através desse tipo de busca, desenvolveram uma capacidade de pesquisar, de conhecer uma parte do mundo que pode ser transferida para outras investigações.

Vimos alunos usando a Internet para pesquisar projetos em geografia, literatura, tecnologia e história e assim estender seu raio de visão. Muitos usam a Internet para substituir as bibliotecas. Fora das atividades escolares, é possível ver um grande grau de experimentação. Os jovens usam a Internet para investigar temas ligados a sexo, drogas, software e para conhecer o mundo em geral. Embora alguns não saibam como distinguir informações falsas das verdadeiras, muitos têm a certeza de que a Internet permite conferir a validade das informações transmitidas pela televisão. (DWYER, 2003)

Similar aos jovens brasileiros da classe média alta, a pesquisa da Kaiser (2005) constatou que os jovens americanos que foram entrevistados também tinham familiaridade com os computadores antes da chegada da Internet. Por isso, com o advento da internet, navegam na web, blog e entretêm-se através de jogos digitais, além de estudar. Esse processo é acompanhado por outras mídias ao seu redor a ponto de constar na pesquisa que o quarto da maioria desses jovens tem o aspecto de QG de mídia. Assim os jovens ficam expostos com duas ou mais mídias simultaneamente.

A pesquisa realizada por Notargiacomo (1999) permitiu captar as influências das atividades diárias, procedimentos e interações no comportamento humano. Além de ter identificado que o trabalho realizado nessa comunidade cooperativa oferece um maior desenvolvimento da autonomia e comunidade de jovens.

A utilização da multimídia interativa e do hipertexto no âmbito educacional possibilitou a exploração lúdica do conteúdo. Os alunos passaram de agentes passivos a ativos de sua própria aprendizagem, pois aprenderam na interação com os colegas e passaram a ver o professor como um colaborador participante. (NOTARGIACOMO, 1999)

Para Locateli (2005), o mais importante tem sido a criação de novos ambientes de aprendizagem que estimulam a interatividade, desenvolvem a capacidade de formular, resolver questões, bem como possibilitam a participação de forma colaborativa, embora estando fisicamente distante. A idéia de uma escola "expandida" visa atender a diversas áreas de ensino, entre elas a necessidade de treinamentos no setor corporativo para os profissionais que já estão no mercado de trabalho, a formação escolar para jovens e adultos que enfrentam dificuldades pela distância ou indisponibilidade de horário, ou mesmo a qualificação docente em grande demanda por aperfeiçoamento.

O estudo de Paladino (2004) demonstrou que os jovens da classe média alta tem como principal lazer passeios aos "shopping-centers", assistir TV e navegar pela Internet, seja para pesquisa ou por entretenimento. Este modo de estar no mundo, afirma o pesquisador, que configura um novo adolescente que manifesta e denuncia uma nova cena social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, procurou-se refletir a socialização entre os jovens que utilizam a rede mundial de relacionamento e como esses jovens imersos nas tecnologias contemporâneas como a internet, adquirem conhecimento.

Para tanto, resgatou-se a história das tecnologias da informação e contextualizou-se a maneira pela qual o mundo digital passou a fazer parte do cotidiano social.

Tomou-se por base as teorias de McLuhan, que apesar de não ter presenciado sua explosão, conseguiu prever muito das características da internet e suas influências no mundo contemporâneo. Para ele, o meio de comunicação pode ser um processo de transformação do tempo e do espaço, que influi nas relações das sociedades e pela forma como os indivíduos (jovens) agem e interagem na recepção de mensagens pela mídia. (MCLUHAN, 1964)

Constatou-se que nas últimas décadas, não de forma linear ou homogênea, indivíduos e sociedade se prepararam para receber as tecnologias vigentes que, apesar de paulatinamente, chegaram num processo dinâmico, acelerado e globalizado.

A partir desse material e com o auxílio da teoria da psicologia social, realizou-se um estudo comparativo de diferentes fontes com pesquisas institucionais e acadêmicas, que assim como esse trabalho, tiveram como preocupação o jovem e a Internet.

Como resultados foram revelados pontos importantes para a questão dos relacionamentos dos jovens, por exemplo: a sensação de que estão mais liberais e ao mesmo tempo antenados com as tecnologias e com as questões voltadas para a globalização. Apresentaram também interesse em tentar um resgate ao convívio, mesmo que virtual com familiares e amigos. O cerne desse apontamento evidenciou-se através das facilidades e domínio que a maioria desses jovens demonstraram com as ferramentas da web, assim como, o celular que é utilizado como uma central multimídia, principalmente para enviar e receber mensagens.

Desta forma, o jovem ao navegar pelas infovias se depara a múltiplas aventuras de acordo com sua imaginação, interesse ou necessidade como: do conhecimento, da interatividade com outros internautas, entretenimento, etc.

Por outro lado, algumas pesquisas apresentaram que os jovens estão mais individualistas e apáticos quanto às questões ligadas ao futuro, como a falta de perspectiva profissional, bem como com as questões ligadas à política.

Na aquisição de conhecimento as pesquisas demonstraram, que de acordo com a facilidade que o jovem tem ou teve em acessar as tecnologias, sobretudo as mídias digitais, apresentaram um processo evolutivo e ampliaram seus conhecimentos muitas vezes no âmbito lúdico para realizações na esfera do conhecimento acadêmico.

No entanto, os principais resultados dessas pesquisas apontam para uma das preocupações geradas pelo uso das novas tecnologias: a acessibilidade não igualitária de todos os jovens à internet, que acabou por criar os excluídos digitais.

Portanto, não há como classificar todo o conjunto de jovens em uma geração específica como sugerem alguns teóricos, principalmente em um país como o Brasil, onde convive-se com vários contextos sociais. Muitos jovens mesmo tendo o acesso ao computador não têm um preparo cognitivo e nem um planejamento comportamental para realizar seus valores individuais e estruturais culturais.

A internet e as mídias digitais são necessárias e úteis como facilitadores do processo do conhecimento e de socialização, assim como outras tecnologias que podem também estimular os processos cognitivos, porém, é necessário um novo olhar para as verdadeiras desigualdades sociais culturais.

O impacto do avanço tecnológico no mundo desses jovens não será resolvido apenas com o acesso às tecnologias modernas, como um computador conectado a uma banda larga, sem esses jovens terem tido a familiarização com outras tecnologias educacionais que as anteciparam, dando suporte ao processo cognitivo para ocorrer à acomodação e a assimilação como, por exemplo, na hora de interpretar um manual de um computador ou um celular, ambos de última geração. Se o jovem não tiver a clareza da língua pátria e recebido estímulos para desenvolver cognitivamente seu raciocínio lógico, encontrará grandes dificuldades em manusear e explorar tal tecnologia.

A Internet tem um enorme potencial, mas, ainda há muito que ser feito até que, não apenas os jovens, mas a maioria das pessoas no mundo tenham acesso à esse novo mundo virtual. No entanto, para que haja um direcionamento mais eficaz ao uso dessa

tecnologia é importante que descubramos seus pontos fortes e fracos para potencializarmos seus benefícios.

Um olhar menos apocalíptico sobre o fenômeno, talvez revele que a tão (desejada? temida?) Aldeia Global pensada por McLuhan não esteja apenas alienando e massificando o homem contemporâneo, mas esteja também permitindo que novas configurações sociais e humanas, de relacionamento e de individuação sejam experimentadas.

Contudo, concordamos com Piaget (1977), quando ele afirma que não é possível uma autonomia intelectual sem uma autonomia moral, pois ambas se sustentam no respeito mútuo, o qual, por sua vez, se sustenta no respeito a si próprio e reconhecimento do outro como ele mesmo.

O respeito mútuo aparece, portanto, como condição necessária da autonomia, sobre o seu duplo aspecto intelectual e moral. Do ponto de vista intelectual, liberta das opiniões impostas, em proveito da coerência interna e do controle recíproco. Do ponto de vista moral, substitui as normas da autoridade pela norma imanente à própria ação e à própria consciência, que é a reciprocidade na empatia. (PIAGET, 1977, p.94).

Daí, pensa-se que, por detrás da visão de McLuhan, há uma certa forma de pensar o homem e o modo como ele aprende ou, mais precisamente, o modo como cada indivíduo se insere na Aldeia Global por meio agora de novos processos para adquirir informações e processá-las como aprendizagem, permeados pelas novas tecnologias.

Portanto, para termos uma visão mais completa e propor direcionamentos de ação, é importante que novas pesquisas sejam realizadas com base nestes pressupostos, focadas de formas distintas nas classes sociais e posteriormente realizar um cruzamento dos resultados.

Referências bibliográficas

ANDAKU, R. **Adolescentes e a escolha da carreira profissional: um olhar sob a perspectiva do consumo e das novas tecnologias de comunicação**. Dissertação/Mestrado em Administração, Universidade Federal do Espírito Santo, 2006.

BEE, Helen. **O Ciclo Vital**. Porto Alegre, ArtMed, 1997.

BUBER, Martin. **Eu e Tu**. São Paulo: Moraes, 1979.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e terra, 2005.

CRESPI & FORNARI. **Introdução à Sociologia do Conhecimento**. Bauru, São Paulo: EDUSC, 1998.



DIAS, Ana Cristina Garcia. **A revelação de si na Internet: um estudo com adolescentes. Português**. São Paulo: USP, Y. de la Taille São Paulo: 2003. 185 p. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Ciências Humanas, Psicologia do Desenvolvimento.

DOSSIÊ **Universo Jovem 3. MTV Brasil**, São Paulo: [s.n], 2005. 63p.

DWYER, T. **Jovens e Computadores - algumas observações a respeito das transformações no mundo da educação**. O Futuro da Internet, SBPC/Labjor Brasil. 2002. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/internet/net18.htm>> . Acesso em 25 jan. 2008

DWYER, T. **Secretários, engenheiros e autores: ordem e mudança entre adolescentes brasileiros usuários de computadores**. *Teoria & Sociedade*, Belo Horizonte, n. 2, p. 125-175, 1997.

DWYER, Tom; RUBEN, G.; WAINER, J. (Orgs.) . **Informatica, organizacoes e sociedade no Brasil**. Sao Paulo: Cortez, 2003.

DWYER, T, at, al. **Desvendando mitos: os computadores e o desempenho no sistema escolar**. Educ. Soc. Vol.28, nº 101. Campinas. Set/dec 2007. disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302007000400003&lng=en&nrm=iso&tlng=ptt> . acesso em 20 fev 2008

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados** . 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

FERNANDEZ, Amyris. **A Comunicação Mediada por Interfaces Digitais: a interação humana com os jogos digitais em celulares**. 2007 232f. Dissertação (Doutorado em Comunicação Social) Faculdade de Comunicação, Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo.

GODOY, Arilda S. **Pesquisa Qualitativa: Tipos de pesquisas fundamentais In: Revista de Administração de Empresas**, São Paulo: EAESP/FGV, 1995.

KAISER FAMILY FOUNDATION. **Generation M: Media in the lifes of 8-18 years old**. Disponível em PDF: <<http://www.kff.org/entmedia/upload/Generation-M-Media-in-the-Lives-of-8-18-Year-olds-Report.pdf>>. Acesso em 10 jan 2007

LOCATELI, Angela Rosa. **Ambiente de comunicação ao vivo com moderador e sistema de registro de atividades**. Dissertação (Mestrado) São Carlos: 120 p. 2005

LUNA, Sergio V. de. **Planejamento de pesquisa: uma introdução: elementos para uma análise metodológica**. São Paulo: EDUC, 2002

MACLUHAN, Marshal . **A Galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico**. São Paulo, Nacional/Editora da USP, 1962.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Q. **Guerra e paz na aldeia global** . Rio de Janeiro: Record, 1971.

NOTARGIACOMO, Pollyana Coelho da Silva. **Comunidade inteligente de jovens: desafios no desbravamento de novos mares metodológicos**. São Paulo; USP, 1999. 152 p. Tese (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Ciências Humanas, Ensino Aprendizagem, Especialidade: Tecnologia Educacional. Setores de atividade: Educação; Informática.

PALADINO, Erane. **Configurações do adolescente na sociedade contemporânea**. São Paulo: 2004; USP, 116 p. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Ciências Humanas, Psicologia, Saúde Humana.



PIAGET, Jean. **A epistemologia genética**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

_____. **O julgamento moral na criança**. Editora Mestre Jou. São Paulo, 1977.

RECUERO, Raquel da C. **Comunidades Virtuais no IRC: o caso do Pelotas. Um Weblogs, webrings e comunidades virtuais estudo sobre a Comunicação Mediada por Computador e as Comunidades Virtuais**. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. jan de 2002

RIFKIN, Jeremy. **A era do acesso: a transição de mercados convencionais para networks e o nascimento de uma nova economia**. Trad. Maria Lucia G. L. Rosa. São Paulo: Makron Books, 2001.

SANTOS, Roberto Elísio. **As Teorias da Comunicação**. São Paulo: Paulinas, 2003

SCOSS, Daniela Moraes. **Navegar é preciso : pesquisa de recuperação virtual através do estudo de caso do Portal Malhação**. São Paulo: USP, 2003.

SKINNER, Bhurrus F. **Ciência e comportamento Humano**. São Paulo: Editora Martins, Fontes, 2000

TAPSCOTT, D. **Growing up digital: The Rise of the Net Generation**. New York, McGraw-Hill, 1997.