

ENTRE O TEMPO LIVRE E A EDUCAÇÃO: CONSIDERAÇÕES SOBRE JUVENTUDE, MÍDIAS E LAZER

Recebido em: 27/10/2017

Aceito em: 18/07/2018

*Gilson Cruz Junior*¹

Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA)
Santarém – PA – Brasil

*Gabriel Carvalho Bungenstab*²

Universidade Estadual de Goiás (UEG)
Goiânia – GO – Brasil

RESUMO: Este ensaio reflete sobre as relações entre juventude, mídias e lazer, buscando identificar as principais demandas formativas advindas dessa relação, bem como apresentar algumas das respostas dadas a elas. A relevância dos meios de comunicação no âmbito do lazer já é antiga e remonta a um passado não tão recente em que mídias massivas como a TV já ocupavam parte significativa do tempo livre das massas. Com a ascensão das mídias digitais, surgem novos recursos voltados à informação, criação e sociabilidade, cujas potencialidades têm sido amplamente reconhecidas e divulgadas. Nesse sentido, as apropriações dos jovens são objeto de intensos debates, ora pela originalidade e vanguardismo apresentados por elas, ora pelos discursos deterministas e essencialistas que tem ocultado suas contradições e insuficiências.

PALAVRAS CHAVE: Adolescente. Mídias. Atividades de Lazer.

BETWEEN FREE TIME AND EDUCATION: CONSIDERATIONS ABOUT YOUTH, MEDIA AND LEISURE

ABSTRACT: This essay reflects about the relationships between youth, media and leisure, seeking to identify the main training demands arising from this relationship, as well as to present some of the answers given to them. The relevance of the media in the field of leisure is old and goes back to a not so recent past in which mass media such as TV occupied a significant part of the free time of the masses. With the rise of digital media, new information resources are emerging, whose potentialities have been widely recognized and disseminated. In this sense, the appropriations of young people are the object of intense debates, sometimes for the originality and avant-gardism presented by

¹ Doutor em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professor adjunto no Instituto de Ciências da Educação da Universidade Federal do Oeste do Pará (ICED/UFOPA).

² Doutor em Sociologia pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Professor efetivo do curso de Educação Física da Universidade Estadual de Goiás (UEG/ESEFFEGO).

them, or for the determinist and essentialist discourses that have hidden their contradictions and insufficiencies.

KEYWORDS: Adolescent. Media. Leisure Activities.

Introdução

Na contemporaneidade, as tecnologias digitais de informação e comunicação têm adquirido crescente relevância social, seja nas práticas cotidianas, seja no âmbito acadêmico. É possível afirmar que, entre todos os grupos sociais que delas se utilizam, os jovens despontam como um dos segmentos mais fecundos em termos analíticos. A relevância desse recorte pode ser mais facilmente percebida se considerarmos os jovens como sintomas de cultura, isto é, como uma expressão mais ou menos fiel e ao mesmo tempo heterogênea de modos de vida hegemônicos e emergentes no mundo atual.

As mídias são recursos polivalentes e multifuncionais passíveis de serem incorporados em quaisquer esferas da vida, como o trabalho, estudo e artes. Nesse caso, o lazer, definido como espaço-tempo de organização da cultura³, pode ser entendido como um domínio fecundo tanto para a compreensão dos jovens, seus comportamentos e estilos de vida, quanto dos limites e possibilidades das interações desses indivíduos com as tecnologias digitais.

O objetivo deste ensaio é discutir sobre as interfaces entre juventude, mídias e lazer, levando em consideração os desafios e implicações que impõem sob o ponto de vista educativo. Para isso, organiza-se de acordo com o seguinte itinerário reflexivo: 1) considerações preliminares sobre a noção sociológica de juventude; 2) conexões e embates entre mídias, lazer e juventude; 3) perspectivas e subsídios para ações educativas voltadas à integração das mídias e tecnologia nas práticas (de lazer) juvenis.

³ (MARCASSA, 2005).

Juventude: Considerações Preliminares

Desde final do século XX e início dos anos 2000, o debate sobre a juventude vem se intensificando e o campo acadêmico se viu tomado pela pluralização e confronto entre visões mais diversificadas a respeito do tema. Trata-se de um cenário em que é comum o surgimento de iniciativas dispostas a mapear as principais correntes e perspectivas sociológicas empregadas no processo de análise e investigação da juventude contemporânea.

No âmbito acadêmico, o fenômeno da juventude há algum tempo vem gerando intensos debates, em especial, no contexto das ciências humanas. No cenário brasileiro, já existem algumas iniciativas que podem ilustrar o interesse nessa temática, tais como Dayrell (2003), Groppo (2000) e Abramo (1997). No geral, estes e outros autores, cada um a seu modo, concebem a juventude como uma categoria social, cultural e histórica, que influencia e é influenciada por transformações mais amplas que ocorrem na sociedade. Mas como surgiu o debate acerca do conceito de juventude? De modo breve e sintético, é permitido afirmar que a gênese dessa discussão abrange ao menos duas correntes de pensamento: a geracional e a classista.

No primeiro viés, a juventude é entendida tão somente como uma “fase da vida”. Em geral, a corrente geracional⁴ considera a juventude como um período problemático que representa um alvo de intervenções externas e medidas corretivas. Em outros termos, trata-se de um interstício que oscila entre dois vértices distintos, a saber: o momento de preparação (cuidado) e o momento de responsabilização (culpabilização). Sob a forma de críticas e simplificações, a corrente geracional se revela limitada ao considerar a juventude como uma entidade homogênea e atemporal. Segundo Pais

⁴ Influenciada pela sociologia funcionalista e pela escola de Chicago (WHYTE, 2005; PARSONS, 1984; EISENSTADT, 1956).

(1993), esse entendimento pode induzir a equívocos na medida em que, no estudo de comportamentos juvenis desviantes, por exemplo, tende a tornar plausíveis generalizações que estendem uma manifestação da desviância a todas as demais facetas da juventude, baseando-se estritamente em variáveis hegemônicas, mas flutuantes e não-universais, a exemplo dos recortes etários e socioeconômicos.

Em outro viés, está a corrente classista, que encontra no pensamento marxista o seu principal alicerce. Para os pensadores filiados a essa perspectiva, a condição juvenil não se separa das contradições intrínsecas à sociedade capitalista, as quais alimentam a luta de classes e acirram os atritos entre a burguesia e o proletariado. Nesse sentido, a suposta transição dos jovens para a vida adulta sempre estará permeada pelo antagonismo de interesses e da ideologia dominante, a qual tem papel decisivo na perpetuação do *status quo*. Em outros termos, não se pode separar o “ser jovem” do pertencimento a uma classe, uma vez que jovens pertencentes a segmentos distintos têm modos igualmente distintos de vida que variam de acordo com as matérias-primas disponíveis para expressar sua juventude.

Com frequência, esse raciocínio redundando em análises que se voltam às discussões a respeito da resistência e/ou convivência juvenis em relação às culturas dominantes (WILLIS, 1991). O apelo político dá o tom às pesquisas que se inscrevem nesta corrente. Em certo sentido, esse raciocínio pode dar origem a reducionismos, como o entendimento da materialização da juventude como um processo subordinado prioritariamente a mecanismos de dominação e posicionamentos de classe. Entre outros desdobramentos, tal perspectiva tende a marginalizar todas as manifestações do ser jovem que não possam ser enquadradas em antagonismos político-ideológicos afiançados pelas elites acadêmicas.

Atualmente, pode-se dizer que há um consenso em torno do pressuposto de que a juventude representa um sintoma da cultura, ou seja, de que suas identidades, seus deveres, direitos, papéis sociais e espaços de circulação são altamente flexíveis e intercambiáveis. Na esteira de Dayrell (2003), corroboramos com a perspectiva de que a juventude é um fenômeno que se expressa por vias cada vez mais heterogêneas. Para além da compreensão geracional, entende-se que aspectos como contexto cultural, posição social e situação econômica são decisivos na distribuição do capital simbólico que permite aos jovens viver e manifestar as singularidades do seu modo ser jovem.

Considerado uma das autoridades nesse campo, José Machado Pais (1990) explica que a maior parte das perspectivas sociológicas voltadas à compreensão da juventude se sustenta na ideia de cultura (juvenil), a qual é comumente entendida como: “[...] sistema de valores socialmente dominantes atribuídos à juventude (tomada como conjunto referido a uma fase da vida), isto é, valores a que aderirão jovens de diferentes meios e condições sociais” (p. 163). Usualmente, o objetivo por trás da utilização da noção de cultura parece ser o de categorizar e discernir os diferentes conjuntos de valores e significados subjacentes aos comportamentos juvenis, localizando-os no interior de um contexto social mais amplo e complexo.

Ao estudar o tempo livre dos jovens, Pais (1990) utiliza da sociologia da vida cotidiana para demonstrar que a esfera do lazer é um dos aspectos fundamentais para se entender a sociabilidade e as práticas cotidianas das juventudes. Ao investigar jovens pertencentes a três camadas sociais distintas (ricos, proletariados e classe média), o sociólogo português observa usos e apropriações do lazer que insinuam o fato de que a condição juvenil não pode ser concebida de forma homogênea. Mais precisamente, trata-se de uma gama de situações sociais e vivências – influenciadas não apenas pela

ordem econômica – que evidencia a polissemia subjacente às experiências de ser e estar jovem. Influenciados pela classe social, pelo meio, pelo lazer e pelas produções simbólicas, os jovens produzem seus próprios espaços e tempos de sociabilidade na tentativa de se afirmarem como quem são, isto é, jovens. Nesse sentido, Pais (1990, 1993) sugere que sociologia da juventude deve dar centralidade não apenas às possíveis similaridades existentes entre os grupos aparentemente distintos de jovens, mas também às suas singularidades sociais expressas através de seus modos de agir e pensar.

O pensador português aponta a necessidade de readequar a noção hegemônica de cultura juvenil, reivindicando a primazia de sua faceta “antropológica”, de modo a garantir o enfoque sobre questões associadas aos cotidianos e aos modos de vida dos jovens. Assim, Pais (2005) vai deixar claro que seu interesse não é pesquisar a juventude com base em abordagens teóricas polarizadas, tais como as correntes geracionais e classistas. Ou seja, recusa o pressuposto de que a cultura juvenil é plenamente identificável com a cultura dominante e que se subordina compulsória e imediatamente a ela. Distanciando-se dessa tendência, sua sugestão envolve concentrar esforços em análises ascendentes do comportamento e dos modos de vida juvenis, na tentativa de perceber como se dão as estratégias e táticas cotidianas dos jovens e até que ponto estas percorrem ou mesmo desafiam os limites da generalização e compartimentalização. Para ele, as juventudes são pautadas pelo princípio da experiência compartilhada no interior de um grupo. Com isso, ganha importância a noção de identidade juvenil como base da individualidade e expressão do desejo permanente de reconhecimento social por parte do sujeito e de sua coletividade. Esse posicionamento está alinhado a uma visão predominante na contemporaneidade acerca da juventude, a qual rompe com o paradigma sustentado na ideia de jovem como sujeito

que precisa de “cuidado” e orientação adequados para chegar à idade adulta correspondendo ao conjunto de expectativas das gerações anteriores e do estado.

Para Dayrell (2010), devemos compreender que a juventude é uma construção histórica e, acima de tudo, que os indivíduos desse segmento não são “problemas sociais”, e sim “problemas sociológicos”. Sob o ponto de vista teórico, o autor dialoga com pensadores contemporâneos que, habitualmente, criticam os modelos institucionalizadores modernos que ainda vigoram em parcela significativa do campo acadêmico⁵. É nessa linha de raciocínio que Dayrell realiza a crítica ao monopólio cultural que as instituições modernas detinham até então no que tange a sua relação com a juventude.

Em linhas gerais, isso significa dizer que, no plano da construção das identidades coletivas, instituições historicamente hegemônicas como a escola, o Estado e a família, vêm perdendo sua centralidade em decorrência da intensificação de forças estruturantes como a generalização da cultura de massa e da pluralização das sociabilidades juvenis no espaço-tempo do cotidiano. Trata-se de um ponto vital à problemática da juventude, sobretudo no que tange às suas articulações com o tempo livre e as novas tecnologias de informação e comunicação – temas discutidos no próximo tópico.

Mídia, Lazer e Culturas (Juvenís)

Na atualidade as tecnologias de informação e comunicação vêm cumprindo papéis cada vez mais essenciais em âmbitos como a economia, a política, a indústria e, em especial, a cultura. Sua interferência nessas esferas pode ser sentida por intermédio

⁵ Dentre os mais significativos, destacam-se o François Dubet, Bernard Charlot e o já aludido José Machado Pais.

da intensificação de novos macrofenômenos sociais, dentre os quais, está a globalização. Esta, no entendimento de Ianni (2001), remete ao processo de gradativa compressão do tempo e do espaço que tem entre seus efeitos o encurtamento das dimensões do planeta: o que antes estava longe e inalcançável, torna-se ubíquo e, portanto, imediatamente acessível. Um dos reflexos dessa dinâmica é o fomento de uma consciência coletiva cada vez mais sensível a acontecimentos de escala planetária⁶.

Por essa razão, a globalização é usualmente encarada como uma força que exerce impacto sísmico no terreno das identidades. No entendimento de Hall (2005), a modernidade consagrou a figura do estado-nação como fonte primária das marcas e símbolos de pertença partilhados em cada território. Já o pós-moderno abalou essa relação de subordinação, demonstrando o papel central cumprido pela economia e pela circulação global de commodities materiais e, sobretudo, imateriais nos processos de construção das identidades.

Entre os principais “mercados” por onde transitam bens simbólicos, destacam-se aqueles que operam por via dos meios de comunicação. No plano teórico, a mídia constitui um objeto plurifacetado e carente de definições consensuais. Ainda assim, uma das alternativas para defini-la envolve a identificação dos principais sentidos subjacentes aos usos mais comuns do termo. Valendo-se dessa estratégia, Clay Shirky (2011) aponta que o vocábulo “mídia” alude a pelo menos três manifestações distintas, a saber: 1) **instituições**, empresas ou organizações que produzem e difundem discursos com alcance massivo; 2) os **produtos** e gêneros resultantes dessa atividade (programas, notícias, matérias e etc.); 3) os **aparelhos**, as plataformas e linguagens por onde tais

⁶ (HALL, 2005).

conteúdos se disseminam – e que ainda assim não deixam de ser tão “produto” quanto aquilo que fazem circular.

Tomemos como referência a televisão, que codifica sons e imagens em movimento para a transmissão pelo ar e, mais recentemente, a cabo, para uma subsequente reconversão em imagens e sons, utilizando um dispositivo de codificação especial. Qual é o nome do conteúdo assim transmitido? Televisão. E do aparelho que exhibe imagens? É uma televisão. E as pessoas que preparam esse conteúdo e enviam o sinal resultante – em que indústria trabalham? Na televisão, é claro. As pessoas que trabalham na televisão fazem televisão para a sua televisão (SHIRKY, 2011, p. 51).

Além da polissemia, as mídias também carregam uma forte conotação histórica. Como sugere Silverstone (2005), entender os meios de comunicação como processos implica reconhecer que, seja qual for a dimensão em foco (instituição, conteúdo ou dispositivo), suas manifestações estão sempre condicionadas pelas determinações técnicas, culturais e políticas de seu tempo: “a mídia está mudando, já mudou, radicalmente. O século XX viu o telefone, o cinema, o rádio, a televisão se tornarem objetos de consumo de massa, mas também instrumentos essenciais para a vida cotidiana” (p. 17). Todas essas transformações interferem naquilo que o autor denomina de “textura” da experiência: as maneiras como as pessoas concebem, interpretam e (re)constróem a realidade, forjando os modos pelos quais interagem com seu mundo concreto e simbólico.

Graças à evolução dos sistemas de transmissão via satélite e ao barateamento dos aparelhos domésticos, a televisão pôde se transformar numa alternativa viável para reduzir a desigualdade de acesso à cultura existente entre os grupos sociais. Para Castells (1999), isso foi o suficiente para que a mídia, em sua recém constituída forma de organização, se convertesse em epicentro cultural de nossas sociedades pela via do lazer:

O padrão comportamental mundial predominante parece ser que, nas sociedades urbanas, o consumo da mídia é a segunda categoria de atividade depois do trabalho e, certamente, a atividade predominante nas casas. Essa observação, no entanto, deve ser avaliada para o verdadeiro entendimento do papel da mídia em nossa cultura: ser espectador/ouvinte da mídia absolutamente não se constitui uma atividade exclusiva. Em geral é combinada com o desempenho de tarefas domésticas, refeições familiares e interação social. É a presença de fundo quase constante, o tecido de nossas vidas. Vivemos com a mídia e pela mídia (p. 418-419).

Tema recorrente das reflexões de sociólogo Jesús Martín-Barbero (2009), a paixão latino-americana pelas telenovelas é apenas um dos sintomas dessa popularização. Até mesmo no Brasil, país em que cerca de 90% da população não frequenta espaços culturais fundamentais⁷, o consumo midiático doméstico se afirma como afazer soberano no tempo livre, sobretudo entre segmentos com menor poder aquisitivo. Shirky (2011) concebe essa predileção como resultado da combinação entre as qualidades estéticas dos meios audiovisuais e as peculiaridades históricas do período em que estes ascenderam e se generalizaram. Entre os elementos mais relevantes nessa conjuntura, o autor aponta: a) a diminuição das jornadas de trabalho; b) a elevação nas médias de expectativa de vida; c) o aumento do tempo livre disponível para as atividades não-laborais; d) a crescente suburbanização dos aglomerados urbanos; e) o menor custo físico e mental do processamento informações sob a forma de imagem e som em comparação com atividades de lazer como a leitura e a organização de eventos sociais face a face.

Por outro lado, o paradigma consolidado pela mídia televisiva em parceria com o cinema e as rádios não perfurou uma convenção inerente à própria comunicação massiva: o abismo entre produtores e consumidores. De fato, a crença na completa

⁷ Segundo informações apresentadas pelo ex-secretário executivo do Ministério da Cultura (MINC), Alfredo Manevy (2010), este percentual corresponde à parcela da população que não frequenta museus, teatros, galerias de arte ou mesmo salas de cinema.

impotência do espectador frente às mensagens midiáticas já não é mais tão convincente, uma vez que são cada vez mais representativas as investigações reconhecendo a existência de dimensões ativas nos processos de recepção⁸. Tal mudança tem enfraquecido as teses acerca do indivíduo como “tabula rasa”, reconhecendo a autonomia relativa que lhe dá uma margem variável de agência sobre os conteúdos das mídias. Ainda assim, essa capacidade tende a se limitar à esfera da interpretação e da decodificação, já que no modelo da comunicação massiva prevalecem as impossibilidades técnicas relativas à formulação e ao redirecionamento de signos com capacidades de difusão equivalentes àqueles engendrados pelo polo emissor. Em outras palavras, trata-se de uma autonomia de mão única.

No âmbito conceitual, observa-se que as concepções de mídia sustentadas unicamente na tríade produtor-conteúdo-audiência vêm perdendo sua centralidade. Trata-se de um desgaste que se agrava na medida em que os veículos de massa (TV, rádio e cinema), marcados pela sua unidirecionalidade e assimetria, passam a dividir espaço com novas formas de comunicação baseadas em modelos de interação dialógica e isométrica: “enfrentamos agora o fantasma de mais uma intensificação da cultura midiática pelo crescimento global da internet e pela promessa (alguns diriam ameaça) de um mundo interativo em que tudo e todos podem ser acessados, instantaneamente” (SILVERSTONE, 2005, p. 17).

Paralelamente ao descentramento das teorias da comunicação centradas no modelo massivo, emerge um novo paradigma tecnológico e informacional cujas denominações mais comuns parecem convergir para o termo **cultura digital**. Essa

⁸ Entre as referências mais significativas no cenário latino-americano, estão o mexicano Guillermo Orózco-Gomes e o já mencionado Jesús Martín-Barbero – ambos os investigadores se debruçam fundamentalmente sobre os processos de recepção televisiva.

expressão não possui uma definição oficial ou consensualmente aceita em âmbito acadêmico. Trata-se de uma ideia próxima a outras noções muito evocadas atualmente, como a “sociedade da informação”, que, para Rivoltella (2009), consiste no cenário contemporâneo resultante da confluência de transformações políticas, econômicas, científicas, sociais e culturais, que estão direta e indiretamente ligados à ascensão e disseminação das tecnologias de informação e comunicação que dão acesso à rede mundial de computadores.

A sociedade da informação é um cenário que vem alterando a nossa imagem da realidade, bem como nossos modos de compreensão e atuação no mundo. Rivoltella (2009) destaca três de seus aspectos fundamentais: 1) velocidade; 2) virtualidade; 3) *networking*. A velocidade diz respeito à rapidez das trocas de conhecimento e à efemeridade da validade, relevância e confiabilidade da informação. Graças à implementação da comunicação em rede a maior parte das transações socialmente relevantes não se baseia mais em bens de consumo tangíveis e sim bens baseados na informação e no trabalho imaterial. É uma dinâmica que afeta sensivelmente a duração e volume das trocas digitais, tornando-as praticamente instantâneas. Por essa razão, os ritmos de produção, atualização e obsolescência do conhecimento se tornam mais intensos do que a nossa capacidade de incorporá-lo.

Já a virtualidade se refere à dissociação cada vez mais clara entre tempo e espaço. Esse processo tem a ver tanto com fenômenos macro, como a globalização das indústrias e mercados, quanto com práticas micro, como o teletrabalho e a videoconferência. Essa separação permitiu a emancipação de emissores e receptores de informação da necessidade de compartilhar o mesmo lugar ao mesmo tempo, resultando

na desterritorialização dos contextos que fornecem acesso à informação e à construção do conhecimento (LEVY, 1996).

O *networking*, por sua vez, indica que a metáfora da rede se converte em paradigma explicativo para boa parte das práticas sociais contemporâneas. Atualmente, nossa sociedade vem se definindo pela crescente dependência de esforços coletivos: a inteligência é consubstanciada em comunidades on-line, o trabalho é feito em equipe e a cooperação/colaboração parece um cenário estratégico em diversas áreas, da economia à didática. A conectividade torna-se um macroindicador cultural: a difusão da rede está aumentando a porosidade dos contextos locais às forças planetárias. Além disso, na esteira da consolidação de recentes transformações econômicas, políticas e sociais – como o enfraquecimento da ideia de estado-nação, intensificação dos movimentos migratórios e a constituição de “caldeirões culturais” –, a globalização se materializa por meio da multiplicação dos processos de produção e circulação de significados e bens imateriais, trama que se mostra intimamente subordinada à conectividade sustentada por redes de comunicação digitais.

Essa mesma conectividade trouxe para perto do indivíduo “comum” a possibilidade de tornar públicas quaisquer informações de seu interesse: desde pensamentos acerca da condição humana e suas vicissitudes, até relatos envolvendo os fatos corriqueiros da vida diária. Tudo pode ser comunicado: do sagrado ao profano; do erudito ao popular; do banal ao extraordinário. Não obstante, assim como os meios de comunicação massiva, as mídias digitais também estão sujeitas a “filtros” e mediadores, uma vez que o Estado, provedores de internet e demais entidades responsáveis por gerir os ambientes on-line tendem a estabelecer seus próprios regulamentos, normas de conduta e políticas de uso. Em geral, o respeito integral a esse tipo de diretriz é o preço

a se pagar pelo direito à visibilidade e interação. Mesmo assim, lembremos que o ciberespaço ainda tem se esquivado de inúmeras tentativas de regulação, preservando o cerne de seu espírito anárquico e subversivo – traço considerado sua maior qualidade.

Em outrora, encarava-se a organização de comunidades globais como consequência natural de uma representatividade quantitativa. Nas ambiências da cultura digital, este requisito desaparece: a existência de afinidades e interesses confluentes já é o bastante para garantir a formação de uma comunidade de escopo mundial, pouco importando se ela possui somente uma dúzia de pessoas interessadas em temas obscuros. Isso quer dizer que a dissolução virtual das distâncias também amplifica a capacidade de articulação de segmentos periféricos e minorias, conferindo-lhes meios para fortalecer suas singularidades, para além dos limites tracejados em sua inserção local.

Sob o ponto de vista técnico, a expressão “computador” abrange não apenas os notórios aparelhos de *desktop* e notebooks, mas todos os dispositivos capazes de processar e produzir informações digitais que alimentam sistemas informáticos concernidos entradas e saídas (*inputs* e *outputs*). Logo, trata-se de uma definição que também inclui dispositivos *smartphones*, videogames e *tablets*. Na prática, a noção de computador interpela a condição inerentemente interativa destes e muitos outros aparelhos e plataformas. Este é justamente o ponto de convergência entre a técnica e o significado a partir do qual se projetam as atividades da rede, contexto cujo desenvolvimento intensifica o processo de irradiação da cibercultura, isto é, “[do] conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY, 1999, p.17).

A crescente presença das mídias nas práticas de lazer dos jovens também tem despertado uma série de questionamentos e polarizações. A princípio, essa relação gerou um clima de apreensão e desconfiança, alimentando hipóteses alarmistas como a de que o acesso aos conteúdos dos meios de comunicação seria o responsável pela “morte da infância”, isto é, pela perda da inocência e pureza supostamente inerentes às novas gerações (POSTMAN, 2009). Na contramão de visões apocalípticas, também surgiram perspectivas que sublinham o caráter benéfico e redentor da generalização das tecnologias digitais de informação e comunicação entre crianças e jovens. Trata-se do reconhecimento do potencial supostamente empoderador das mídias, o qual, nessa perspectiva, só não alcança seu pleno potencial por conta da resistência e incompetência dos adultos em compreender e sistematizar as apropriações e usos inovadores dos meios (PRENSKY, 2001). Seja como for, a polarização do debate sobre tais conflitos sociogeracionais escamoteia o essencialismo e determinismo tecnológico compartilhados por ambos os discursos. Tanto as correntes apocalípticas quanto as integradas falham em reconhecer as nuances presentes no consumo de mídia dos jovens, ignorando diferenças culturais e desigualdades sociais responsáveis, respectivamente, pelo estabelecimento de modos de vida heterogêneos e assimetrias de poder que regulam o acesso e a operacionalização das tecnologias.

A despeito das querelas envolvendo seus aspectos negativos e positivos, há que se destacar a função mercadológica do vínculo entre as mídias e jovens. As tecnologias de informação e comunicação não são apenas objetos de desejo, mas também dispositivos de distribuição de commodities materiais e imateriais. Diante de sua relativa invisibilidade nos discursos e políticas públicas, o jovem finda por assumir papéis

sociais que gravitam em torno de sua capacidade de consumir e do flerte com campanhas e slogans publicitários.

O que os salva da dispensabilidade total – embora por pouco – e lhes garante certo grau de atenção dos adultos é a sua real e, mais ainda, potencial contribuição à demanda de consumo: a existência de sucessivos escalões de jovens significa o eterno suprimento de “terras virgens”, inexploradas e prontas para cultivo, sem o qual a simples reprodução da economia capitalista, para não mencionar o crescimento econômico, seria quase inconcebível. Pensa-se sobre a juventude e logo se presta atenção a ela como “um novo mercado” a ser “comodificado” e explorado. “Por meio da força educacional de uma cultura que comercializa todos os aspectos da vida das crianças, usando a internet e várias redes sociais, e novas tecnologias de mídia, como telefones celulares”, as instituições empresariais buscam “imersão os jovens num mundo de consumo de massa, de maneiras amplas e diretas que qualquer coisa que possamos ter visto no passado” (BAUMAN, 2013, p. 52).

O êxito no adestramento dos jovens para o consumo tem como base ideias que afirmam a função inerentemente redentora das mídias⁹. Para David Buckingham (2015), esse é o papel da ideologia californiana: “uma espécie de libertarianismo cibernético populista que afirma que, de algum modo, as pessoas comuns ganharão poder por meio da tecnologia e que as mídias digitais serão inerentemente emancipadoras e contraculturais” (p. 45). Trata-se de uma celebração das possibilidades de criação e participação por si mesmas, bem como da aparente valorização das pessoas comuns – em especial dos jovens –, cujas apropriações da mídia passam a se contrapor aos usos e desígnios de críticos e especialistas do setor.

Ao incorrer em equívocos como o determinismo tecnológico, a ideologia californiana desconsidera o fato de que a difusão das inovações tecnológicas é desnivelada e desigual. Isso significa que poucos grupos conseguem usufruir de fato das

⁹ Para Bauman (2010) o jovem, na sociedade hodierna, não é reconhecido simplesmente por aquilo que produz no seu seio social, mas sim pela capacidade de consumidor que assume diante das diversas ofertas que o mercado dispõe. Nesse sentido, o potencial de consumo também passa a ser uma das métricas empregadas na categorização da juventude.

promessas advindas das mídias. Assim inferiu Buckingham (2015), ao investigar os usos feitos dos meios pelos jovens em suas práticas de lazer:

[...] um número surpreendentemente alto de jovens que se diziam engajados em atividades criativas de multimídia em seus computadores; porém, quando os sondamos mais fundo por meio de entrevistas e visitas em domicílio, verificamos que, na realidade, isso acontecia bem pouco. A maioria desses jovens parecia saber o que poderiam, potencialmente, fazer com a tecnologia; mas, também à maioria deles, faltava a motivação pessoal e social para realmente fazê-lo. Ainda hoje em dia, eu diria que somente uma proporção muito pequena de usuários está, de fato, gerando conteúdo original: a maior parte está simplesmente ‘consumindo’ conteúdo, como sempre fez (p. 46).

Uma das principais promessas das mídias digitais em relação às mídias de massa envolve a libertação das audiências em relação às mensagens produzidas por profissionais e especialistas, tornando-as também produtoras autônomas de conteúdo. Entretanto, quando observada no cotidiano e nas práticas de lazer dos jovens, essa presença ainda se mostra aquém da quimera vendida por CEO's, políticos e até mesmo intelectuais, já que a maior parcela da população ainda se limita à esfera do consumo passivo. A produção genuína de conteúdos multimidiáticos ainda é um privilégio de grupos restritos, mais precisamente, das classes socioeconômicas médias e altas. De fato, os jovens das camadas mais pobres estão tendo mais acesso às tecnologias, mas isso não têm se traduzido num aumento real das oportunidades de participação e criação através das mídias, em boa medida, devido ao déficit de habilidades e conhecimentos necessários para efetivar tais potencialidades¹⁰. Nesse cenário, a educação tem sido vista como uma das principais aliadas na superação dos desafios trazidos pelas tecnologias em âmbitos variados, dentre os quais, o lazer acumula crescente relevância.

¹⁰ Este apontamento é importante, sobretudo, quando retornamos as análises de Bourdieu (2012). Para ele a homogeneização dos grupos sociais a partir dos meios de comunicação de massa não passa de ficção, uma vez que toda mensagem transmitida é recebida de forma diferente pelos diversos receptores, já que suas características sociais e culturais são diversificadas.

Das Práticas Cotidianas às Competências: Desafios e Propostas para a Educação

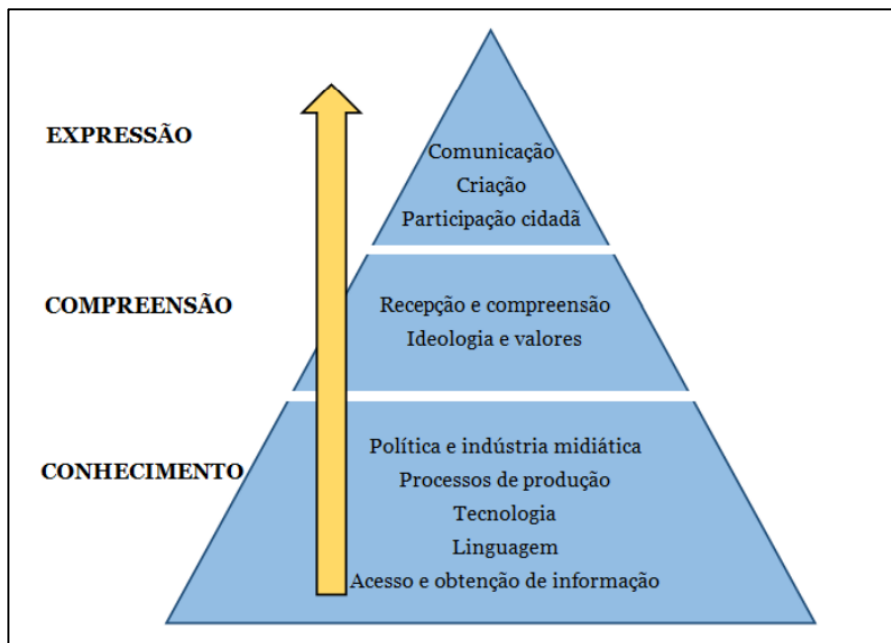
Há muito a presença das mídias nas práticas de lazer é um fator que interpela a educação. Com a disseminação da cultura digital, inúmeros dispositivos eletrônicos, *apps* e plataformas passaram a fazer parte das práticas cotidianas. Domínios como o trabalho, a política e a sociabilidade estão cada vez mais permeados por recursos digitais. Diante dessa realidade, altera-se gradualmente a consciência civil dos indivíduos, na medida em que as mídias on-line inauguram e fortalecem um número crescente de atividades e processos implicados no acesso a direitos sociais, bem como no nascimento de novos deveres a serem seguidos tanto em espaços que estão dentro e fora da rede (RIVOLTELLA, 2008). Por essa razão, as demandas educacionais decorrentes da cibercultura têm se direcionado à criação e ao fomento de habilidades e projetos que contribuam com o exercício pleno da cidadania.

Uma das principais ferramentas teóricas empregadas nos processos de formulação e implementação de ações voltadas à educação midiática é a noção de competência. Ferrés e Piscitelli (2015) explicam que essa ideia surgiu no mundo do trabalho e aos poucos foi incorporada ao âmbito acadêmico, servindo de norte para inúmeras reformas educacionais realizadas inicialmente em nações europeias e, posteriormente, nos demais países do globo. Em linhas gerais, as competências são entendidas como “uma combinação de conhecimentos, habilidades e atitudes consideradas necessárias para um contexto determinado” (p. 3). Apesar de seu caráter abrangente, esse conceito ainda é alvo de inúmeras críticas que, no geral, colocam em xeque o suposto caráter tecnicista de sua concepção do conhecimento, a qual, supostamente, não seria capaz de abranger todas as dimensões da formação humana. Quanto a isso, os autores esclarecem que:

A origem mercadológica ou profissional do conceito é o que precisamente aumenta a resistência, compreensível, por parte de alguns especialistas. Se o conceito é mantido apesar de essa relutância é porque não se trata de uma interpretação instrumental. Não se pensa em uma competência que garanta a eficácia profissional, mas que potencialize a excelência pessoal. A competência midiática deverá contribuir para o desenvolvimento da autonomia pessoal de cidadãos e cidadãs, bem como o seu compromisso social e cultural (FERRÉS; PISCITELLI, 2015, p. 3-4).

A implementação de perspectivas ampliadas de formação depende da superação de certas dicotomias e polarizações historicamente consolidadas. Entre as mais persistentes, estão aquelas que afirmam o divórcio entre “novos” e “velhos” meios de comunicação. Numa tentativa de reconciliar ambas as vertentes, Pérez e Delgado (2017) se utilizam da noção de competência midiática, como maneira de reunir dois domínios essenciais, a saber: 1) competência audiovisual – atitudes, habilidades e conhecimentos ligados aos meios de comunicação de massa e linguagens audiovisuais; 2) competência digital – capacidade de busca, processamento, comunicação e difusão por meio de tecnologias interativas baseadas em computador. Essa proposta opera de acordo com uma estrutura piramidal composta por três dimensões, cada qual com indicadores próprios de expertise. Da base ao topo, tais princípios estão ordenados da seguinte maneira: 1) **conhecimento** – envolve noções de tecnologia, linguagem, processos de produção, política e indústria midiática, além do acesso e obtenção de informações; 2) **compreensão** – abrange processos de recepção e decodificação, juntamente com a identificação de ideologias e valores subjacentes às mídias; 3) **expressão** – aciona habilidades envolvidas na comunicação e criação de conteúdos diversos, além do fortalecimento de vetores de participação cidadã. Diante da constante reinvenção de dispositivos e plataformas, as autoras enfatizam a necessidade de revisão constante das propostas dessa natureza.

FIGURA 1: Modelo para a descrição e análise de atividades educação midiática não-formais

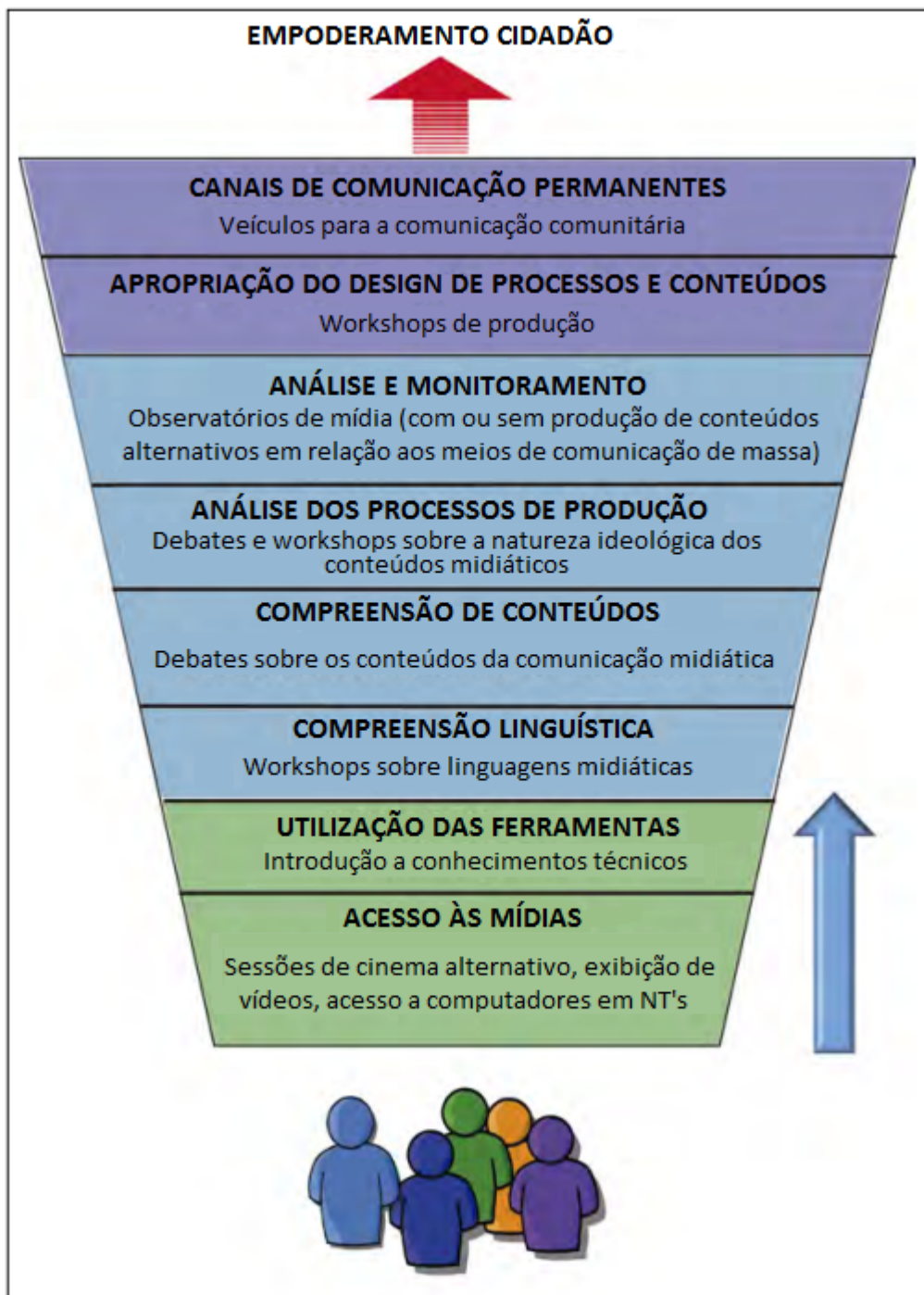


Fonte: PÉREZ; DELGADO, 2017.

No contexto brasileiro, iniciativas com essa inspiração já vêm sendo colocadas em prática. Ao mapearem as experiências de educação midiática no Brasil, Caprino e Martinez-Cerdá (2016) observam que, diferentemente do hemisfério norte, a maior parte ações desenvolvidas no âmbito da América Latina e do Brasil não está ligada à educação formal, e sim à esfera não-formal, sobretudo aos projetos sociais e às organizações não governamentais (ONGs). Apesar da necessidade de integração e complementaridade entre ambas as modalidades, a educação não-formal tem se mostrado capaz de alcançar espaços e metas que as escolas e universidades têm dificuldades em atingir, como o desenvolvimento comunitário através do empoderamento cidadão vinculado às mídias. Com base na pesquisa realizada, os autores sugerem um modelo sistêmico que permite descrever e analisar projetos de educação midiática no campo da educação não-formal. Em termos de organização, essa

proposta segue uma estrutura trapezoide composta por três camadas (dimensões), cada qual com o seu respectivo conjunto de conteúdos e objetivos. Tais princípios estão ordenados numa sequência que parte das demandas mais elementares às mais específicas, ascendendo da base para o topo em função do seguinte esquema: **dimensão 1 (acesso e uso)** – abrange o acesso a produtos, meios e formas de comunicação, além de auxiliar no uso de ferramentas básicas e na administração instrumental de mídias e tecnologias; **dimensão 2 (análise, avaliação e compreensão crítica)** – envolve o decifrar das linguagens comunicacionais e sua construção, juntamente com a oferta e análise das ferramentas de estudo e compreensão de conteúdos, processos de produção, ideologias e funcionamento das mídias, passando, por fim, pela análise e o monitoramento dos conteúdos comunicacionais hegemônicos, possibilitando a formulação de mensagens alternativas; **dimensão 3 (criação de conteúdos)** – conhecimentos necessários à compreensão dos processos de comunicação e produção de conteúdos e mensagens para as mídias de massa através de materiais produzidos por usuários, além de oportunizar mecanismos que permitem aos destinatários criar canais para gerar conteúdos de forma permanente (mídia comunitária).

FIGURA 2: Modelo para a descrição e análise de atividades educação midiática não-formais



Fonte: CAPRINO; MARTINEZ-CERDÁ, 2016.

O debate sobre propostas de educação midiática voltadas ao estímulo da participação cidadã por meio de competências técnicas e culturais está associado a outras discussões basilares, como a natureza e o sentido da política. Numa mirada à

América Latina, Canclini (2009) explica que os jovens desse contexto são apresentados à globalização em duas posições distintas: a de consumidores e cidadãos de países endividados. São indivíduos que crescem em cenários marcados pela instabilidade política e econômica, sendo obrigados a conviver com o horizonte de precarização de serviços públicos, privatizações, corrupção e desemprego. É um clima que alimenta o descrédito do estado e, por consequência, em projetos de transformação social que prometam futuros edênicos: “porque se evaporam as utopias e quase ninguém faz questão de tê-las; por que os jovens vivem no instante; por que não se interessam pela história nem por ter história e olham com ceticismo e indiferença a quem lhes fala do futuro” (p. 210). Em meio à derrocada das instituições públicas, processo decorrente da ampla absorção de cartilhas neoliberais, de par com a crescente mercantilização da vida social, os jovens são forçados a lidar com um conjunto cada vez maior de frustrações que, no geral, decorrem tanto da escassez de políticas governamentais voltadas às suas necessidades e anseios, quanto do acesso limitado a bens de consumo que, na contemporaneidade, assumem o posto de condições de possibilidade para a forja de individualidades.

Apesar de não descartar a existência de jovens politizados e socialmente engajados, Canclini (2009) reconhece o predomínio de um patente desencontro entre as formas organizativas hegemônicas e os comportamentos juvenis emergentes. Consequência da globalização, esse hiato decorre da instalação e radicalização da multiculturalidade no bojo dos modos de ser jovem. É um estado que amalgama posições de sujeito heterogêneas, dando origem a arranjos identitários antes considerados contraditórios ou mesmo impossíveis¹¹: “sou anarquista, sou *neonazista*. /

¹¹ Essas metamorfoses identitárias são caracterizadas pelo sociólogo Michel Maffesoli (2010) a partir da metáfora das “neotribos”.

Sou *skinhead* e sou ecologista. / Sou peronista, terrorista, capitalista. / e também sou pacifista¹²” (REGUILLO¹³, 2002, p.11, citado por CANCLINI, 2009, p. 222). Sob o ponto de vista político, isso se reflete na preferência dos jovens por envolvimento pontuais – como causas e manifestações –, em detrimento da vinculação a organizações formais – como partidos e associações. Este representa um dos raros modos de engajamento capaz de compatibilizar as referidas incoerências ideológicas resultantes da acumulação de filiações identitárias díspares.

Interrupções da homogeneidade, explorações assistêmicas e instáveis, estas condutas efêmeras que não se proíbem as contradições pretendem – mais do que construir mapas – renovar perspectivas. Sua finalidade expressiva é mais importante do que a de configuração. Não se diferenciam das opções preferidas por outros movimentos políticos, multietários, surgidos do desânimo com a política. Vários estudos culturais e antropológicos destacaram, nos últimos anos, que muitos atos de interrupção com aspecto político não aspiram ao poder ou controlar o estado. Por que os estudantes chineses demonstraram uma “coragem desmedida”, ao desafiar os tanques na praça de Tiananmen – pergunta Craig Calhoun – se era previsível que este enfrentamento fracassaria? O pensamento instrumental sobre o interesse, atento só à racionalidade do êxito econômico e macropolítico, não consegue entender comportamentos que buscam, antes, legitimar ou expressar identidades (CANCLINI, 2009, p. 223).

Nesse cenário, o lazer mediado por tecnologias digitais desponta como um importante vetor potencial do protagonismo juvenil. Primeiro, porque fornece plataformas de sociabilidade capazes de transcender limitações geográficas, unindo sujeitos que compartilham todo o tipo de interesse e afinidade, mesmo que estejam em polos opostos do planeta. Isso enseja a criação de comunidades nas quais são estabelecidos laços sociais duráveis e efêmeros. Além disso, também oferecem linguagens, ferramentas e plataformas de criação, por meio das quais podem expressar

¹² Trecho retirado da canção interpretada pelo grupo mexicano de rock alternativo *Café Tacuba*.

¹³ REGUILLO, R. Jóvenes y esfera pública. In: PÉREZ ISLAS, J. A. (Org.). **Jóvenes mexicanos del siglo XXI**. Encuesta Nacional Juventud 2000. Cidade do México: Instituto Mexicano de la Juventud-Centro de Investigación y Estudios sobre la Juventud-Secretaría de Educación Pública, 2002.

pensamentos, visões e idiossincrasias, sejam elas individuais ou frutos da cooperação/colaboração tribal. Essas funções são cumpridas por recursos diversificados como blogs, *microblogs*, *vlogs*, *memes* e perfis em redes sociais. Nesse caso, o ato de criar é encarado como uma forma genuína de participação, assim como os atos participativos também exigem, em alguma medida, um esforço de criativo. Ou seja, trata-se de princípios equivalentes e interdependentes.

Mediada pela cultura, a política é cada vez mais fundida à arte e ao entretenimento, assumindo contornos que ainda carecem de maior atenção e reflexão. Um dos principais desafios nesse cenário é justamente a preparação dos sujeitos para o pleno acesso e usufruto de direitos sociais como o lazer, reconhecendo-o como ponto estratégico da concepção e operacionalização políticas culturais e educacionais voltadas à inclusão social por via da inclusão digital.

REFERÊNCIAS

- ABRAMO, H. W. Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil. In: PERALVA, Angelina Teixeira; SPÓSITO, Marília Pontes (Org.). **Revista Brasileira de Educação**, n. 5-6, p. 25-36. 1997.
- BAUMAN, Z. **Sobre educação e juventude**: conversas com Riccardo Mazzeo/Zygmunt Bauman. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2013. 131 p.
- _____. **44 cartas do mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2010. 228 p.
- BOURDIEU, P. A Escola conservadora: as desigualdades frente à escola e à cultura. In: NOGUEIRA, Maria Alice; CATANI, Afrânio (Org.). **Escritos de Educação**. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2012. p. 39-64.
- BUCKINGHAM, D. Precisamos realmente pensar uma educação para os meios? **Comunicação & Educação**, São Paulo, ano. 20, n. 1, 2015. p. 41-60.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz & Terra, 1999.
- CANCLINI, N. G. **Diferentes, desiguais e desconectados**: mapas da interculturalidade. Rio de Janeiro: Editoria UFRJ, 2009. 283 p.

CAPRINO, M. P.; MARTINEZ-CERDÁ, J. Media literacy in Brazil: experiences and models in non-formal education. **Revista Comunicar**, Huelva, v. 24, n. 49, 2016. p. 39-48, 2016.

DAYRELL, J. O Jovem Como Sujeito Social. **Revista Brasileira de Educação**. Rio de Janeiro. n. 24, 2003. p. 4-13.

_____. Por uma sociologia da juventude. **Centro de referencia virtual do professor**, p.1-14, Set. 2010. Disponível em: <https://crv.educacao.mg.gov.br/sistema_crv/banco_objetos_crv/%7BD6965967-E284-4B3C-B005-A28EBBE3B35%7D_Sociologia%20da%20Juventude.pdf>. Acesso em: 6 jun. 2017.

EISENSTADT, S. N. **De geração a geração**. São Paulo: Perspectiva, 1956. 305 p.

FERRÉS, J; PISCITELLI, A. Competência midiática: proposta articulada a dimensões e indicadores. **Lumina**, Juiz de Fora, v. 9, n. 1, 2015. p. 1-16.

GROPPO, L. A. **Juventude**: ensaios sobre sociologia e história das juventudes modernas. Rio de Janeiro: Difel, 2000. 301 p.

HALL, S. **Identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005. 102 p.

IANNI, O. **Teorias da globalização**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001. 228 p.

LEVY, P. **O que é virtual**. São Paulo: Ed. 34, 1996.

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MAFFESOLI, M. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2010. 299 p.

MANEVY, A. Política da cultura digital. In: SAVAZONI, R.; COHN, S. (Org.). **Cultura Digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2010.

MARCASSA, L. Lazer. In: GONZÁLES, F. J.; FENSTERSEIFER, P. E. (Org.). **Dicionário crítico da Educação Física**. Ijuí: Editora Unijuí, 2005.

MARTIN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2009.

RIVOLTELLA, P. C. A formação da consciência civil entre o "real" e o "virtual" In: FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka. (Org.). **Liga, roda, clica**: estudos em mídia, cultura e infância. Campinas: Papirus, 2008. p. 41-56.

_____. Knowledge, culture, and society in the information age. In: RAHMAN, Hakikur (Org.). **Selected Readings on global information technology**: contemporary Readings. Hershey: IGI, 2009.

PAIS, J. M. A construção sociológica da juventude – alguns contributos. **Análise Social**, Lisboa, Vol. 25, n. 105-106, 1990. p. 139-165.

_____. **Culturas juvenis**. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1993. 430 p.

PAIS, J. M. Jovens e cidadania. **Sociologia, Problemas e Práticas**. n. 49, 2005. p. 53-70.

PARSONS, T. **Sociedades: perspectivas evolutivas e comparativas**. São Paulo, Livraria Pioneira, 1984. 191 p.

PÉREZ, M. A.; DELGADO, A. Da competência digital e audiovisual à competência midiática: dimensões e indicadores. **Lumina**, Juiz de Fora, v. 11, n. 1, 2017. p.1-21.

POSTMAN, N. **O Desaparecimento da Infância**. Rio de Janeiro: Grafhia Editorial, 1999. 190 p.

PRENSKY, M. Digital Natives, digital Immigrants. **On the Horizon**, v. 9, n. 5, p. 1–6, 2001. Disponível em: <<http://www.emeraldinsight.com/10.1108/10748120110424816>>. Acesso em: 12 out. 2016.

REGUILLO, R. Jóvenes y esfera pública. In: PÉREZ ISLAS, J. A. (Org.). **Jóvenes mexicanos del siglo XXI**. Encuesta Nacional Juventud 2000. Cidade do México: Instituto Mexicano de la Juventud-Centro de Investigación y Estudios sobre la Juventud-Secretaría de Educación Pública, 2002.

SILVERSTONE, R. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2005.

SHIRKY, C. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011. 210 p.

WILLIS, Paul. **Aprendendo a ser trabalhador: escola, resistência e reprodução social**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991. 241 p.

WHYTE, W. F. **Sociedade de esquina**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005. 390 p.

Endereço dos Autores:

Gilson Cruz Junior
Travessa Clementino de Assis 240, Residencial Paloma
apto 303, Bairro Aparecida
Santarém – Pará – 6.840-570
Endereço Eletrônico: gilsu05@gmail.com

Gabriel Carvalho Bungenstab
Av. Décima Primeira, n. 1029, apto. 1903
Setor Universitário
Goiânia – Goiás – 74.605-060
Endereço Eletrônico: gabrielcarv@msn.com