

ENTRE CELULARES, TABLETS, CONSOLES E COMPUTADORES:

Práticas digitais no cotidiano de adolescentes

Guilherme Carvalho Franco da Silveira

Centro Pedagógico da UFMG

RESUMO

O presente texto apresenta resultados parciais de pesquisa de Doutorado em Estudos do Lazer, cujo objetivo é compreender usos e sentidos que emergem de práticas mediadas pelas mídias digitais no cotidiano de adolescentes do terceiro de uma escola de ensino fundamental de tempo integral. A metodologia de pesquisa, na perspectiva da etnografia, envolveu os seguintes procedimentos: a) observação participante das práticas digitais dos adolescentes na escola; b) oficina de práticas digitais na escola; c) entrevistas com os adolescentes. As principais questões que surgiram da pesquisa de campo dizem respeito a: a) nativos digitais; b) relação online/offline; c) proibição de práticas digitais e burla e d) práticas digitais e discurso de riscos/benefícios. Em função da limitação de espaço, neste artigo será apresentada apenas a discussão sobre nativos digitais.

Palavras-chave: Práticas Digitais; Mídias Digitais; Nativos Digitais; Adolescentes.

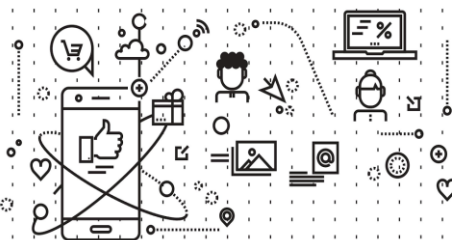
Introdução

As coisas mais importantes para mim são minha família, meus amigos e o Wi-Fi (Luna³⁷)

O acesso às mídias digitais tem crescido vertiginosamente, em especial na vida de adolescentes e jovens. Como afirma Coleman (2010, p. 489), “o fato de que as mídias digitais interessam culturalmente é inegável, mas é necessário mostrar como, onde e porque, para confrontar presunções peculiarmente míopes a respeito da universalidade da experiência digital”.

Parafraseando Geertz (1989), a intenção da pesquisa aqui apresentada é entender a cultura digital em que vivem os adolescentes, não como um poder ao qual podem ser atribuídos os comportamentos, os acontecimentos sociais ou os processos, mas como um contexto (em transformação), algo dentro do qual comportamentos, acontecimentos, processos podem ser descritos e interpretados de forma inteligível. Assim, busca-se uma interpretação da relação entre adolescentes e mídias digitais capaz de esclarecer o que

³⁷ Todos os nomes neste texto se referem aos adolescentes pesquisados e são fictícios, para preservar a identidade dos sujeitos da pesquisa.



ocorre no cotidiano desses adolescentes para reduzir a perplexidade (que relações, usos e sentidos são esses?!) de quando se olha de fora os adolescentes e suas práticas digitais.

Esta pesquisa se caracteriza como uma etnografia, buscando uma descrição densa (GEERTZ, 1989), que, para além de meramente descrever fenômenos, acontecimentos e de apresentar dados não interpretados, se constitui numa leitura do que acontece, numa interpretação.

A metodologia de pesquisa envolveu os seguintes procedimentos, no segundo semestre de 2016: a) observação participante das práticas digitais dos adolescentes na escola (em especial, nos tempos de recreio e no horário de almoço); b) oficina de práticas digitais na escola; c) entrevistas com os adolescentes. Para a pesquisa de campo³⁸, o contexto de estudo foi uma escola pública federal de ensino fundamental de tempo integral, com cerca de 500 estudantes, tendo sido sujeitos da investigação adolescentes entre doze e quatorze anos de idade.

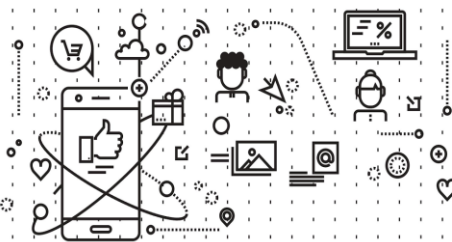
As principais questões que surgiram da pesquisa de campo dizem respeito às seguintes categorias: a) nativos digitais; b) relação online/offline; c) proibição de práticas digitais e burla; e, d) práticas digitais, riscos e benefícios. O presente texto, pela limitação de espaço, apresenta apenas a discussão sobre o conceito de nativos digitais.

Adolescentes: nativos digitais?

Eu não me acho entendido de tecnologia. Tem muita coisa que eu queria saber e não sei. (Vitor)

O que seria um nativo digital? Um adolescente sempre conectado, competente tecnologicamente, intelectualmente diferente em função de sua imersão na cultura digital? Seria possível pensar numa geração de nativos digitais uniformemente competente? Provavelmente não, uma vez que ainda há problemas com o acesso básico a certos dispositivos digitais (computadores, consoles de videogame e tablets, inacessíveis para grande parcela da população), com a aprendizagem do uso para além do banal (UNICEF, 2011) e com a qualidade do acesso à internet, o que limita a experiência digital e, conseqüentemente, dificulta a aprendizagem de habilidades para o uso instrumental e crítico de tais dispositivos.

³⁸ O projeto de pesquisa foi aprovado pelo Comitê de Ética da UFMG.



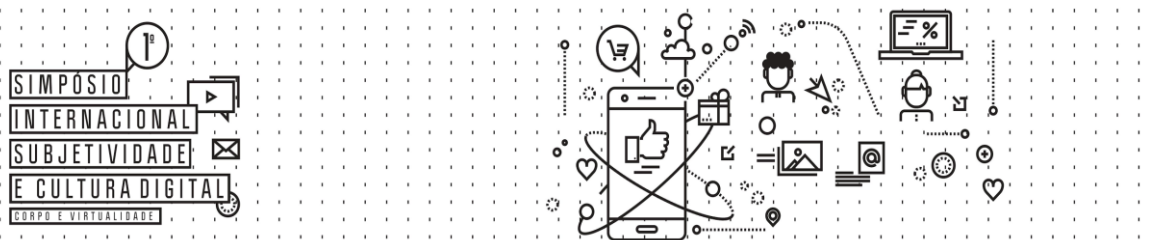
Prenski (2001), por exemplo, criou o conceito de nativos digitais sugerindo que os jovens de hoje são diferentes como resultado do *input* digital que eles recebem, sem, entretanto, apresentar evidências empíricas deste fato. Boyd (2014, p. 22) afirma que

o termo *nativo digital* é [apenas] um para-raio para os intermináveis medos e esperanças que muitos adultos anexam à nova geração. [...] A chave para entender como os jovens navegam nas mídias sociais é se afastar das manchetes – tanto as boas quanto as ruins – e mergulhar nas realidades cheias de nuances das pessoas jovens.

Segundo a pesquisa TIC Educação 2015 (CGI.BR, 2016), adolescentes de ambos os sexos (75%) consideram saber usar a internet melhor do que seus pais. Entretanto, chama a atenção de que, segundo os próprios adolescentes, a comparação de informações de diferentes *sites*, algo que se aproximaria de uma visão crítica do uso da internet, é uma habilidade pouco desenvolvida (48% dos sujeitos investigados considera não ter tal competência) (CGI.BR, 2016). Além disso, retomando a discussão de que as práticas digitais não se limitam ao uso da internet e de jogos e aplicativos *online*, ainda é necessário investigar em que nível estão habilidades de uso *offline*, de resolução de problemas de funcionamento das mídias digitais, de apropriação crítica da mídia e de produção midiática

Na minha pesquisa de campo, pude observar os adolescentes em diferentes práticas digitais. Com o cuidado de não generalizar, parece razoável afirmar que cada adolescente investigado tem se tornado especialista apenas naqueles aplicativos que interessam a ele, em particular: numa rede social em particular (*Instagram, Facebook, Twitter, Snapchat, Whatsapp* etc.) ou num jogo específico (*GTA, FIFA, Slither* etc.), mas não um nativo digital que transita competentemente por quaisquer mídias.

Na escola pesquisada, foi comum encontrar adolescentes com o celular nas mãos, tirando fotos, jogando, mas sem acesso à internet, uma vez que vários deles relataram não poder pagar 3G/4G, além de não poderem acessar a internet sem fio da escola por não terem a senha do Wi-Fi. Como eu estava sempre com meu *tablet*, era comum nas minhas aulas alguns adolescentes (admirados com o *tablet*, como se o considerassem um dispositivo incomum, extraordinário em suas vidas) pedirem para jogar, desenhar ou tirar fotos das aulas com ele. Aparentemente, aquele não era um dispositivo com o qual estivessem acostumados (um nativo digital não deveria conhecer todas as mídias digitais?!).

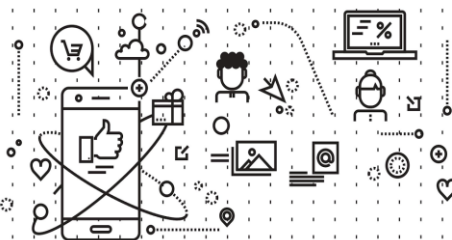


Um exemplo interessante foi quando solicitei a Juan que me ajudasse a religar os consoles de Playstation 2 da sala de videogames da escola, após eu ter dificuldade de ligá-los. Juan me disse: “Ah, professor, não posso te ajudar. Não sou muito ligado em videogame. Eu gosto mesmo é de jogar bola de verdade”. Além da questão da competência, a ideia de que o interesse nos videogames ou no digital é “natural” nas gerações mais novas precisa ser questionada.

Quando se fugia um pouco do seu domínio de interesse, muitos adolescentes apresentavam sérias dificuldades. Por exemplo, quando realizavam um trabalho sobre esportes, em computadores do laboratório de informática da escola, vários adolescentes tiveram dificuldade de trabalhar no *LibreOffice Impress* (os que tinham computadores em casa utilizavam o *PowerPoint* e tiveram sérios problemas em lidar com os comandos apropriados no aplicativo que desconheciam). Além disso, alguns que iniciaram o trabalho escrevendo no *Writer* sofreram bastante para transpor o conteúdo para o *Impress*. Quando decidiu-se salvar todos os trabalhos no *Onedrive*, solicitando que os alunos transpusessem a apresentação do *Impress* para o *PowerPoint*, vários estiveram a ponto de desistir, tal a dificuldades de transpor o conteúdo de um aplicativo para outro. Da mesma forma, quando tiveram que continuar a edição do documento abrindo-o no *Onedrive* e editando-o no *PowerPoint online*, mais uma rodada de lamentações teve lugar. Outro problema que tiveram foi de transpor imagens encontradas na internet para o aplicativo, uma vez que as estratégias de copiar e colar que utilizavam em casa não funcionavam nos computadores da escola (não seria de se esperar que um nativo digital fizesse a “transferência” de habilidade no uso de um aplicativo a outro com mais facilidade?).

Ficou patente, na observação participante, que o tipo de experiência prévia (ou ausência da mesma), não apenas com mídias digitais, mas também na escola e na família, implicava em diferenças enormes no manuseio dos aplicativos, que variavam do desconhecimento completo, passando pelo uso básico e chegando, apenas em raros casos, ao uso competente.

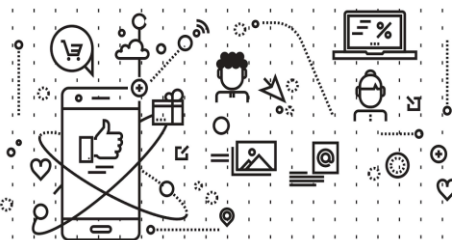
Os adolescentes observados tentavam aprender a dominar o controle de privacidade, as opções de publicar nas redes, manipular imagens, “enganar” um jogo (como no caso do adolescente que burlou a necessidade de andar fisicamente pelos espaços da cidade, no *Pokemon Go*), entre outras possibilidades. Enfim, desejavam ser



experts naqueles jogos e aplicativos de seu interesse. Entretanto, foram poucos os adolescentes que encontrei que transitavam bem em diferentes aplicativos, em diferentes suportes (computadores, *tablets*, consoles e celulares) e em diferentes sistemas operacionais (alguns adolescentes, por exemplo, se complicavam no trânsito entre *iOS* e *Android* ao lidarem com celulares diferentes). Num caso extremo da minha pesquisa, Flávia, filha de uma família de classe média, que tinha computador em casa, após alguns minutos em frente ao computador da escola, sem saber o que fazer para iniciar um trabalho, me perguntou: “Professor, o que eu faço? Como eu escrevo o texto no computador?”. Ela não sabia sequer como abrir o aplicativo nem como fazer as letras aparecerem na tela, como se nunca tivesse visto um teclado na vida (um nativo digital que não sabe digitar um texto num computador?!). Depois, ao conversar com sua mãe, compreendi que, o computador de casa não era utilizado por Flávia, uma vez que seus pais a incentivavam à leitura e, conseqüentemente, desestimulavam (e, às vezes, proibiam) o uso de computadores, *tablets* e celulares

Carvalho (2014, p. 92) também observou, em sua pesquisa de campo com adolescentes e jovens, uma “grande dificuldade dos usuários em relação ao computador, contrariando a ideia de que as novas gerações ‘já nascem sabendo’ utilizá-lo”, citando o caso de uma adolescente de onze anos que se limitava, no computador, a entrar em um único site (cujo endereço estava escrito em um cartaz do telecentro pesquisado), porque não sabia ler e escrever, ou seja, apresentava dificuldades nas práticas digitais em função de seu contexto de vida ampliado (escolaridade, renda, classe social, relações familiares).

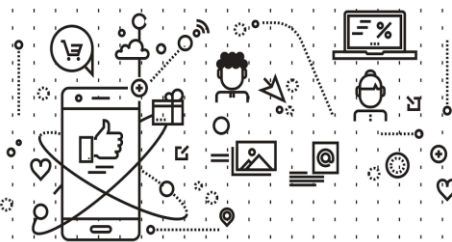
Buckingham (2008) afirma que, na maior parte do tempo, os jovens usam a mídia digital não de maneiras espetaculares, criativas, críticas ou inovadoras, mas de maneiras bastante simples de mera comunicação e coleta de informação. Esse autor aponta que os jovens, na mídia, são bem menos letrados ou fluentes tecnologicamente do que se tem assumido, não muito distantes nem mais competentes que os adultos que os cercam, além de um número significativo de jovens que rejeitam (ou não acessam) as mídias digitais. O autor ainda alerta para o fato de que os discursos sobre a mídia digital, mais do que descobrir fatos novos, podem estar na verdade construindo o objeto de que se deseja falar, descrevendo uma minoria de usos espetaculares e usuários especiais como se ela fosse a maioria.



É preciso chamar a atenção para a preponderante banalidade do uso das novas mídias pelos jovens. Essa banalidade se expressa, por exemplo, na pouca diversidade de jogos e aplicativos que vi os adolescentes utilizarem. *Pokemon Go*, *Clash Royale*, *Colour Switch*, *Slither-io* eram os jogos mais comuns no caso dos celulares. Sempre que realizavam uma atividade na sala de informática da escola, se sobrasse algum tempo ao final da aula e fosse permitido aos alunos jogar no computador, *Color Switch* e *Slither-io* eram quase que unanimidade nos computadores. Quanto aos aplicativos, *Whatsapp*, *Facebook*, *Snapchat*, *Instagram*, *Twitter*, *Youtube* praticamente resumiam a amplitude do que se via nos celulares. Ou seja, a não ser que em casa os adolescentes estejam realizando práticas espetaculares em seus celulares, *tablets*, consoles e computadores (o que parece bastante improvável), o que se vê é que a maioria deles navega num conjunto nada especial de práticas digitais, mais focadas no seu próprio lazer, na comunicação com os pares e na autoexpressão do que em aprendizagens distintas ou altamente especializadas.

A questão da competência digital está, certamente, ligada também a questões de desigualdade no acesso ao universo digital, *online* e *offline*. No universo pesquisado, há adolescentes cujo plano de celular não tem 3G ou 4G, acessando a internet apenas pelo Wi-Fi que, muitas vezes, não está disponível, como é o caso da escola. Isso significa uma limitação no uso do celular, dificultando baixar aplicativos, jogar *online*, conversar por *Whatsapp*, postar no *Facebook* etc. Outros adolescentes relataram, por exemplo, que a velocidade da internet em casa dificultava ver *Netflix* (“Não consigo ver filmes e seriados sem que a transmissão pare”, relatou Célia) e jogar *online* com outros jogadores. Uma adolescente, às vezes, ia até minha sala, ao final das aulas, para baixar músicas e sempre ficava surpresa com a velocidade com que conseguia fazer o *download*.

Além da não uniformidade na competência técnica e no acesso, da mesma forma que na pesquisa TIC Educação 2015 (CGI.br, 2016), na minha pesquisa de campo também foi possível perceber diferenças de gênero quanto às práticas digitais. No caso das redes sociais mais acessadas pelas meninas, elas diziam que o que mais interessava era compartilhar fotos, contar os ‘babados’, conversar sobre ou com os *boys*. Segundo Célia, meninas têm mais amigos e amigas nas redes sociais que os homens, por isso elas passam mais tempo nas redes. Para Vitor, o motivo pelo qual meninas gostavam mais



de redes sociais era porque elas tinham mais assunto para conversar, que é o que mais se faz nas redes sociais. “Aqui mesmo na escola, elas têm muito mais para falar do que nós, meninos”.

Com relação aos jogos eletrônicos, mais praticados pelos meninos, os adolescentes também tinham suas “teorias” para as diferenças de gênero, algumas das quais naturalizantes, desconsiderando a dimensão cultural das diferenças, como sugere a seguinte conversa:

Gegê: “Playstation era um jogo só de menino! O Playstation 2016 até teve futebol feminino, mas pouca gente jogou, ninguém se interessava e aí tiraram da atualização de 2017”.

Pereira: “Os jogos têm muito mais temas masculinos: guerra, luta, por exemplo, por isso os meninos gostam mais de jogar do que as meninas”

Estela: “É mesmo, menina acha chato aquele negócio de ficar matando os outros, ficar correndo atrás de gente e matando”.

Pietra: “Eu acho que é um problema cultural. Quando nasce pai dá bola, dá roupa azul, bola para o menino; quando é menina, ganha boneca, coisas rosas.”.

Luna: “Jogo para menina é o Amor Doce”.

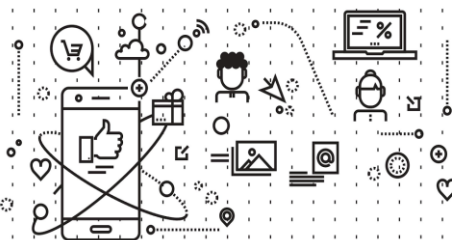
Gegê: “É mesmo! Como assim que os meninos vão criar meninas para namorar meninos?!”

Eles e elas diziam que jogos eram mais para meninos porque têm a ver com emoção, aventura, que, segundo eles e elas, eram emoções que combinavam mais com os meninos. Ainda com relação ao gênero, meninos e meninas concordavam que, na maior parte dos casos, os meninos eram mais entendidos de tecnologia digital e que os meninos gostavam mais de computador e videogame, ficavam mais por dentro de assuntos técnicos e “fuçavam” mais do que as meninas.

Boyd (2014, p. 159) contribui para esta reflexão, afirmando que

quando olhamos como a mídia social é adotada pelos jovens, torna-se óbvio que a internet não nivela a desigualdade de modo prático ou generalizado. Os padrões são muito familiares: preconceito, racismo e intolerância são penetrantes. Muitas divisões sociais que existem no mundo offline têm sido replicadas, e em alguns casos amplificadas, online. (p. 159)

Além das questões de acesso e competência, se também há diferenças significativas no uso das mídias digitais entre os gêneros, como seria possível supor um nativo digital universal?



É importante destacar ainda uma dificuldade de vários adolescentes no sentido de analisar criticamente informação disponível no universo digital, de “desfazer a opacidade por trás das mídias digitais” (MOREIRA; NASCIMENTO, 2012, p. 58), bem como de avaliar, antecipadamente, as consequências de suas práticas digitais. Na escola pesquisada, foi possível perceber uma atitude acrítica dos adolescentes, seja na utilização de informações conceitual e factualmente equivocadas, retiradas da internet sem qualquer avaliação quanto à sua origem, seja na postagem irrefletida de afirmações preconceituosas ou ofensivas em redes sociais ou em mensagens para amigos e colegas. Num caso emblemático, uma adolescente, após uma briga com uma colega, publicou no Facebook ofensas à colega, das quais se arrependeu no dia seguinte, quando deletou a publicação, que, entretanto, já havia sido visualizada pela maioria dos alunos da escola. Nativos digitais não deveriam compreender as consequências de suas práticas digitais?

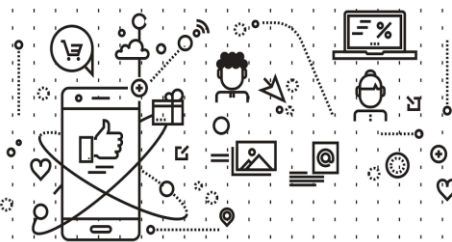
Conclusão

Como afirmam Helsper e Eynon (2010), a diversidade de usos, a experiência, o gênero e o nível educacional são tão ou mais importantes do que o pertencimento a uma certa geração na definição de quem é um nativo digital.

Alinhados com essa afirmativa, os dados da minha pesquisa de campo permitem questionar o conceito de nativos digitais da forma homogeneizante apresentada por Prenski (2001), sugerindo que, apesar de haver adolescentes digitalmente competentes, um grande número deles ainda apresenta dificuldades em suas práticas digitais relacionadas à classe social, ao gênero, ao acesso, à limitação técnica e à apropriação crítica do uso das mídias digitais. Abre-se, assim, uma possibilidade (necessidade?) de intervenção para as escolas, no sentido de possibilitar aos adolescentes uma formação mais sólida na busca da natividade digital.

Referências

BUCKINGHAM, David. Introducing identity. In.: BUCKINGHAM, David (org). *Youth, identity, and digital media*. Cambridge: The MIT Press, 2008.



CARVALHO, Olívia Bandeira de Melo. *Jogar, encontrar amigos ou espalhar o currículo por aí: uma etnografia na Lan House e no Telecentro*. 27 ago. 2010. 180 p. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2010.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL – CGI.br. *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras – TIC Educação 2015*. Coord. Alexandre F. Barbosa. São Paulo, 2016. Disponível em: <http://www.cetic.br/publicacoes/2012/tic-educacao-2012.pdf>. Acesso em: 5 fev 2017.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

HELSPER, Ellen Johanna; EYNON, Rebecca. Digital natives: where is the evidence? *British Educational Research Journal*, vol. 36, n. 3, june 2010, p. 503-520

MOREIRA, Claudia Martins; NASCIMENTO, Norma Suely Macedo. Letramento digital e cultura tecnológica: uma apropriação escolar urgente. *Linguagens, identidades e letramentos*, vol. 2, n. 2, jul./dez. 2012, p. 53-66.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do they really think differently? *On the Horizon*, v. 6, dez 2001, p1-9.

UNICEF. *The state of the world's children*. Adolescence: an age of opportunity. New York: Unicef, 2011. Disponível em: <www.unicef.org>. Acesso em 23/10/2016.