

A Ciberconvivência dos “Screenagers”

▮ Alejandro Castro Santander *

Resumo

Grande parte das críticas feitas atualmente às Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) visa censurar a significativa perda de destrezas e competências culturais em crianças e jovens das novas telas. Ao analisar as formas de convivência *online* observa-se que muitas das capacidades usadas na comunicação face a face não são necessárias na cibercomunicação, assim surge uma “ignorância emocional” que suscita inaptações sociais, conflitos e diferentes formas de violência e ciberviolência.

Palavras-chave: Ciberconvivência. *Screenagers*. Sabedoria digital. Ignorância emocional. Violência.

The Cyber Coexistence of “Screenagers”

Abstract

Great part of the criticism currently made toward the New Technologies of Information and Communication (TIC) aims to censor the significant loss of skills and cultural competencies in the children and teenagers of the new screens. While analyzing the forms of familiarity online, we observe that a great deal of the abilities used in the face to face communication are not necessary in cyber communication, therefore an “emotional ignorance” emerges, which causes social maladjustments, conflicts and different forms of violence and cyber violence.

Keywords: Coexistence. Screenagers. Digital knowledge. Emotional ignorance. Violence.

* Coordenador Geral do Observatório da Convivência Escolar (Universidade Católica Argentina); Integrante da Cátedra UNESCO de Juventude, Educação e Sociedade, UCB-Universidade Católica de Brasília; Membro do Conselho de Diretores do Observatório Internacional de Violência Escolar, Universidade Bordeaux 2, França. E-mail: ale.castro.santander@gmail.com.

La Ciber-Convivencia de los "Screenagers"

Resumen

Gran parte de las críticas que se formulan actualmente a las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), están dirigidas a la significativa pérdida de destrezas y competencias culturales en los niños y los jóvenes de las nuevas pantallas. Pero al analizar las formas de convivencia online, se puede observar también que muchas de las capacidades utilizadas en la comunicación cara a cara, al no ser necesarias en la ciber-comunicación, permite una "ignorancia emocional", que da origen a inadaptaciones sociales, conflictos y distintas formas de violencia y ciberviolencia.

Palabras clave: Ciberconvivencia. Screenagers. Sabiduría digital. Ignorancia emocional. Ciberviolencia.

Introdução

"Crescer na sociedade moderna teve três mudanças fundamentais: a modificação das relações familiares, a reestruturação das fases da infância e juventude (com uma adolescência começando mais cedo e uma independência mais tardia) e um crescimento contínuo dos aparelhos técnicos dia após dia". (TULLY, 2007).

Depois da socialização primária produzida na infância, segue o que Berger e Luckmann em 1968 denominaram como *socialização secundária*, isto é, aquela que ocorre na adolescência e que eles definem como a tarefa de se iniciar nos papéis próprios da vida social: relacionados com a divisão do trabalho, a diversidade profissional, a participação, os grupos de lazer, religiosos e as relações intersexuais etc.

Assim, os adolescentes encontram hoje em agentes de socialização difusa, como a televisão e a Internet, as novas formas de individuação e interação, e é nos aspectos relacionados com a orientação e o cuidado onde os adultos se mostram mais inseguros ou irresponsavelmente ausentes.

Encontros e desencontros em linha

Os meios de comunicação e as TICs (Tecnologias da Informação e a Comunicação) contribuíram para que as pessoas se integrem mais no mundo e sintam que pertencem a uma comunidade sem fronteiras. O sentimento de identidade já não se explica mais só

pela nacionalidade, mas também pela pertença a comunidades virtuais, e estando em permanente conexão, às vezes numa superficial comunicação, convocam indivíduos transnacionalizados culturalmente.

Na atualidade, muitos consideram que a cidadania expressa na Internet não é menos real que a que se manifesta nas urnas ou nas reclamações ou protestos. Infinitude de fóruns ou blogs atestam que o cidadão comprometido sempre é *real* e continua sendo em todos os espaços de sua vida. O que hoje deve nos ocupar não é a quantidade e a qualidade da informação disponível na Rede, mas a capacidade de se comunicar com o outro, dialogando, opinando e debatendo responsavelmente.

Geração Digital, *Geração @*, *Nativos digitais* (Premsky, 2001), *Net-generation* (Tapscott, 1996), *Geração interativa* (Bringué e Sádaba, 2008), *Internet Generation* (Geração I), *Geração Z* ou *Byte* são termos usados para designar os jovens que cresceram com os novos meios e que os utilizam para se comunicar, se formar e também para seu lazer. Eles representam o setor da população que conseguiu um saber superior se comparados com seus pais no uso das novas telas, o que os levou a entender esta forma de cibercomunicação como uma oportunidade e uma forma de vida.

Surgem, assim, os **screenagers**¹, neologismo que permite nos introduzir numa realidade que é complexa para pais e docentes. Adolescentes das novas telas que aparecem por um lado, como especialistas em novas tecnologias, mas por outro, desafiam e responsabilizam os adultos a continuar se aprofundando sobre os efeitos desta forma *online* de estar no mundo. O nativo digital das cibercidades corre o risco de ser um *Eu* sem o *Outro*, só identificável, em alguns casos, seja pelo endereço eletrônico ou pelo perfil numa rede social. Somado a esses fatos, a aparição de novos entornos virtuais fazem ainda mais complexa esta caracterização, já que atualmente se oferece aos usuários ou residentes a possibilidade de se reinventar e viver outra vida através de uma figura virtual tridimensional, como no caso de *Second Life* (SL).²

¹ Douglas Rushkoff (2006) utiliza a noção de "*Screenagers*" para se referir à geração de adolescentes (*teenagers*) capazes de dominar as telas (*screens*) e construir significado.

² Um entorno no qual as pessoas interagem social e comercialmente através de um *avatar* (eu virtual), num ciberespaço que age como metáfora do mundo real, mas sem limitações físicas. Seus usuários podem explorar o mundo virtual, interagir com outros residentes, participar de atividades individuais ou grupais e comerciar produtos virtuais.

Concordando com o cineasta Federico Fellini, que considerava a televisão um espelho que reflete a derrota de todo o nosso sistema cultural, é importante estar atento sobre os perigos e desafios que envolvem as novas formas de acesso à cultura. As TICs, que procuram otimizar o processo da comunicação humana, também submergem crianças e adolescentes de forma precoce num mundo, que reservado tradicionalmente aos maiores, hoje os mostra participando em ciber-contextos culturais e sociais pouco familiares para os adultos como chats, blogs, buscadores de emoções, redes sociais, mundos virtuais, tribos virtuais etc.

No final do ano 2007 se conheceram dados sobre o já discutível crescimento da Internet, através dos resultados do estudo sobre as gerações interativas em América Latina, a maior pesquisa sobre o uso das TICs em crianças e adolescentes que se fez até hoje e a primeira que integra as diferentes tecnologias disponíveis para esses usuários: telefonia celular, Internet, videogames e televisão. O estudo, impulsionado pela Telefônica e desenvolvido pela Universidade de Navarra e EducaRed3, entrevistou na sua primeira fase 21.774 escolares de idade entre 06 e 18 anos pertencentes a 160 escolas de Argentina, Guatemala, Colômbia, México, Brasil, Chile, Peru e Venezuela. Um 95,8 % desses escolares latino-americanos possuíam como mínimo um computador e um 82,9% usavam Internet em casa, embora a televisão dominasse (por tempo dedicado e por número de televisores nos lares), escolheram em primeiro lugar navegar na Rede.

Sabedoria digital

“A tecnologia por si mesma não substituirá a intuição, o bom juízo, a moral e a capacidade para resolver problemas. Mas em um futuro inimaginavelmente complexo, a pessoa destacará suas capacidades graças à tecnologia digital, incrementando assim sua sabedoria”. (PRENSKY, 2009).

Muitas das críticas que se formulam às Novas Tecnologias da Informação e a Comunicação (TICs) estão dirigidas à significativa perda de destrezas e competências

³ Universidade de Navarra e Educared, Generaciones interactivas en Iberoamérica. Niños y adolescentes frente a las pantallas. Retos educativos y sociales (2008).

culturais das gerações interativas. Mas quem como nós considera que se deve olhar de forma mais prudente a realidade, observa que enquanto se massifica o uso das TICs não surgem formas criativas e pertinentes de integrá-las.

Pode-se tomar como exemplo o atual modo de ler e comunicar, contrariamente ao que se divulga, não se lê tão pouco, nem menos que no passado, mas, como manifesta García Canclini (2008): “Não basta promover a leitura: é necessário ensinar a ler. Não basta promover a leitura no papel; devemos todos aprender a ler nos diferentes suportes, alternando as possibilidades de ser, leitores, espectadores e internautas”.

Também ao analisar as novas formas de convivência *online*, reconhecemos que as capacidades que permitem interagir com centos de “amigos virtuais” não necessitam daquelas habilidades sociais necessárias na comunicação *tête à tête*⁴. Assim, o gesto que costuma ser substituído rapidamente por *emoticones* é fundamental no desenvolvimento da linguagem verbal. Em estudos comparativos se observou que as crianças que tinham sido estimuladas a se comunicar de forma gestual desde muito cedo eram capazes de entender mais palavras, seu vocabulário era maior e se envolviam em jogos mais sofisticados que as crianças privadas desta forma de comunicação.

Marc Prensky no seu trabalho *Homo Sapiens Digital* (2009), buscando superar seu anterior conceito de “nativos digitais” (2001), introduz a ideia de “sabedoria digital” a que se se chegaria através da tecnologia digital. Este saber, segundo Prensky, pode e deve ser aprendido e ensinado, e o desenvolvimento de competências digitais para o uso crítico, construtivo e responsável das tecnologias seria o novo desafio que as políticas educativas e os profissionais da educação deverão enfrentar.

É verdade que graças à tecnologia contaremos com informação imediata, mas o modo como utilizarmos esses recursos e a forma como filtrarmos a imensa quantidade de dados para encontrar o que necessitamos, dependerá de nós. Para tal haverá que formar em novas competências, não só tecnologias, mas também relacionadas com as formas de interação para a cidadania digital ou comportamento cívico na Rede.

⁴ Albert Mehrabian, em *Silent Messages* (1971), afirma que numa conversa *tête-à-tête* o componente verbal é um 35% e mais do 65% é comunicação não verbal.

Normas para a convivência online

16 princípios que promulga **Netiqueta⁵ Joven** para uma convivência sadia nas comunidades sociais virtuais:

Mostrar consideração e respeito para como os outros:

1. Pedir permissão antes de rotular fotografias subidas por outras pessoas.
2. Utiliza os rótulos de forma positiva, nunca para insultar, humilhar ou prejudicar outras pessoas.
3. Refletir bastante sobre as críticas que se publica. Expressar sua opinião ou zombar de outras pessoas pode chegar a vulnerar seus direitos e ir contra a Lei.
4. Não há problema nenhum em ignorar solicitações de amizade, convites a eventos, grupos etc.
5. Evitar a denúncia injusta de SPAM para não prejudicar aqueles que fizeram comentários certos.
6. Usar as opções de denúncia quando for justificada.

Cuidar a privacidade das outras pessoas:

7. É bom pensar sobre quais informações de outras pessoas expor e verificar que isso não tem importância para elas.
8. Para rotular outras pessoas, deve ser feito de forma clara e com a certeza de que ninguém se incomoda com isso.
9. Não é bom publicar fotos ou vídeos nos quais aparecem outras pessoas que não foram consultadas.
10. Antes de publicar uma informação recebida de forma privada, é bom consultar sobre a possibilidade de ser exposta de maneira grupal.

Contribuir para o bom ambiente da Rede:

11. Facilitar aos outros o respeito de tua privacidade e intimidade. Comunica a teus contatos, em especial aos novos, como desejamos manejá-las.
12. Lembra que escrever todo em maiúscula pode ser interpretado como um grito.

⁵ Trata-se de um conjunto de sugestões para guardar as boas formas em Internet que nasce por convênio entre as pessoas que compartilham um espaço comum, uma aplicação, um serviço determinado na Internet. Não possuem validade legal, são elementos complementários às normas gerais de uso, às regras do serviço, que possam ter cada *website* ou aplicação *online*. Caso não se respeitem, podem incomodar e a pessoa responsável ser ignorada e inclusive repudiada pelo resto da comunidade de usuários.

13. Usa os recursos a teu alcance (desenhos, símbolos, emoticones...) para poder te expressar melhor e evitar maus entendidos.
14. Quando alguma coisa te incomodar, trata de reagir de forma tranquila e não violenta.
15. Trata os outros com respeito, sobretudo diante de terceiros.
16. Lê e respeita as normas de uso da Rede Social.

Os comportamentos citados necessitam desenvolver habilidades pró-sociais, que hoje não se recebem na escola nem na família. Se a este subdesenvolvimento sócio-afetivo se lhe acrescentam as habilidades de interação perdidas por não produzir a comunicação com uma pessoa real, mas virtual (como é o caso do *avatar*⁶) e se aceita o que a neurociência revela sobre reestruturação dos cérebros daqueles que interagem com tecnologia, estas e as próximas gerações serão de autênticos *ignorantes emocionais*.

A entusiasta afirmação de Prensky (2009): “A medida que a tecnologia fica mais sofisticada, o que chamamos ‘sabedoria humana’ chegará a níveis mais altos”, pode virar uma realidade ou ser um passo mais para a involução do homo sapiens, que digital ou não, será um cidadão impossibilitado de atingir a sapiência, se não formos capazes de formá-lo integralmente⁷.

Ciber-violentos

Em uma videoconferência de Bauman realizada em Buenos Aires em 26 de outubro de 2010, o sociólogo polaco disse:

"As redes sociais, ao contrário das relações humanas, são muito frágeis. Para conectar-se a outro, são necessárias duas pessoas, mas para se desconectar uma é suficiente. Eis o aspecto desagradável da Rede. Uma pessoa pode ter muitos amigos mas são amigos pouco confiáveis"⁸.

⁶ Representação gráfica, geralmente humana, que se associa a um usuário para sua identificação. Os avatares podem ser fotografias ou desenhos artísticos, e algumas tecnologias permitem o uso de representações tridimensionais como é o caso de *Second Life*.

⁷ Platão argumenta que o ser humano possui três poderosas ferramentas: o intelecto, a força de vontade e a emoção. Para cada uma existe uma virtude: a sabedoria, o valor e o autocontrole. A sabedoria permite identificar as ações certas, saber quando realizá-las e como realizá-las.

⁸ Revista Ñ, http://www.revistaenle.clarin.com/ideas/Bauman-Facebook-internet_0_361164105.html, Bs. As. 27 de outubro 2010.

Seja a violência esporádica ou o assédio em linha, os agressores (crianças ou adultos) podem ser anônimos e os ataques feitos desde um local distante e seguro. Alguns estúdios mostram que muitas vítimas da violência cibernética nunca sofreram a experiência tête-à-tête, o que limita a capacidade das instituições educativas de prevenir ou controlar esses fatos fora de seu contorno.

Os casos aumentam, os autores nem sempre são conscientes que infringem dano psicológico às vítimas e os que desejam ajudar não sabem como impedir que se divulguem as fotos nem como frear os vídeos como no caso do sexting nem a chantagem e extorsão sexual (sextortion) aos que são considerados em alguns países como autênticos cibercrimes.

Em aqueles lugares que experimentaram essa forma de executar as agressões, a perseguição à ciber-violência rompeu, em muitos estados americanos, a fina linha que protege a privacidade individual. Alguns contratos educativos deste país já indicam que a instituição: “poderá observar todo o uso do computador; os estudantes não tem que assumir que qualquer coisa que façam na rede é de ordem privada”⁹.

De modo geral, cada vez mais se aceita a ideia de que o problema principal radica no anonimato que invade a vida em linha e que permite apresentar em sociedade o monstro que levamos dentro. Por isto, muitas empresas cada vez são mais exigentes e impedem o acesso a seus serviços a aqueles usuários não identificados; dizem: Quando se sabe quem somos, nos comportamos melhor.

Atualmente, muitos programadores trabalham a respeito e dizem estar desenvolvendo programas que detectam insultos e outras ameaças. No entanto, acreditamos ser necessário muito mais para evitar os danos que provoca a violência em linha. Por enquanto, aguardamos a resposta educativa para formar aos novos ciber cidadãos que ainda não chegou.

Referências

CASTRO SANTANDER, Alejandro. *Un corazón descuidado*: sociedad, familia y violencia en la escuela. Buenos Aires: Editora Bonum, 2009.

⁹ Castro Santander, Alejandro, *Un corazón descuidado* Ed. Bonum, Buenos Aires, 2009.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. Consumo, acesso e sociabilidade. *Revista del PPGCOM-ESPM*, São Paulo, v. 6, n. 16, 2008.

PRENSKY, M. Homo sapiens digital: from digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate*, [S.l.], v. 5, n. 3, 2009.

RUSHKOFF, D. *Screenagers: lessons in chaos from Digital Kids*. Creskill, NJ: Hampton Press, 2006.

TULLY, C. J. La socialización en el presente digital: informalización y contextualización. *Revista CTS*, v. 3, n. 8, 2007.

Recebido em: 15/11/2012

Aceito para publicação em: 21/12/2012