



## O papel das mídias digitais na configuração de uma nova cultura infantil<sup>1</sup>

Camila MONT'ALVERNE<sup>2</sup>

João Victor SALES<sup>3</sup>

Riverson RIOS<sup>4</sup>

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

### RESUMO

O uso crescente das mídias digitais pelas crianças tem conduzido a profundas mudanças nas suas relações com os pares e com os adultos, que, muitas vezes, não têm a mesma empatia com as novas tecnologias que os mais jovens. Os valores da cibercultura são reapropriados pela infância e, a partir de então, passam a construir, destruir e reconstruir diversas formas de significação das crianças sobre o mundo e da sociedade sobre elas. O presente artigo apresenta uma reflexão sobre as formas como a cultura da infância se transforma a partir do uso das tecnologias digitais, e sobre as potencialidades e os perigos dessas mudanças.

**PALAVRAS-CHAVE:** crianças; infância; mídias digitais; Internet; cibercultura.

### Introdução

Ao longo de toda a história dos meios de comunicação, o contato das crianças com as mídias implicou diversas transformações tanto nas funções e nos formatos destas (a televisão, por exemplo, adequou sua programação ao crescente público infantil) como na construção social do papel das crianças. Algumas dessas mudanças são apresentadas por Neil Postman (1999) em seu estudo sobre o “desaparecimento” da infância, o qual tem como base pesquisas sobre a história deste grupo social, cujo pioneiro é Philippe Ariès<sup>5</sup>.

As novas tecnologias digitais (computadores, celulares, jogos eletrônicos, câmeras fotográficas, etc) passaram a ter forte relação com o ciberespaço a partir da Web 2.0. Essa é a “segunda fase” da Web, na qual a forma de produção e de consumo do conteúdo *online* a caracterizam como uma plataforma (PRIMO, 2006).

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 5 – Comunicação Multimídia do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de junho de 2011.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 3º. semestre no Curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo da UFC, email: camilapessoa31@gmail.com.

<sup>3</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo da UFC, email: jv.melo.sales@gmail.com.

<sup>4</sup> Orientador do trabalho e tutor do PET do Curso de Comunicação Social da UFC, email: riversonlebon@gmail.com.

<sup>5</sup> Autor da obra História Social da Criança e da Família (1981).



Embora haja desigualdade de acesso entre os segmentos sociais, essas tecnologias são alguns dos responsáveis por uma reconstrução da infância em toda a sociedade. A *net generation*, ou seja, a geração de indivíduos que crescem envoltos pelas mídias digitais (TAPSCOTT, 1999), passa a agir, a pensar, a produzir conhecimento e a relacionar-se de uma maneira peculiar na era digital, a partir dos valores próprios da cibercultura (LÉVY, 1999). O presente artigo, por meio de uma pesquisa bibliográfica, tem como objetivo apresentar alguns desses valores que influenciam as transformações da infância e discutir as implicações do contato das crianças com as tecnologias digitais na cultura infantil. O conceito de cultura é extraído da teoria culturológica, segundo a qual ela “forma um sistema, constituindo-se como um conjunto de símbolos, valores, mitos e imagens que dizem respeito quer à vida prática quer ao imaginário colectivo” (WOLF, 1999, p. 100).

A partir da ideia de “desaparecimento da infância” de Postman (1999), considerar-se-á, neste artigo, que, paralelamente ao processo apontado pelo autor, continuam em curso, em certos aspectos, tanto o aparecimento da infância em seu aspecto tradicional como também um reaparecimento desse grupo social com características que ressignificam o papel das crianças na sociedade.

Na primeira seção, será apresentada a relação da mídia na consolidação da infância como grupo social. Na segunda, serão explicitadas as características da cibercultura que podem interferir na cultura infantil. Na seção seguinte, é apresentada uma primeira reflexão importante para compreender a cultura infantil: a relação entre adultos e crianças na era digital. A quarta seção tratará da inclusão digital, que é uma condição essencial para que a reconfiguração cultural ocorra. Em seguida, a reflexão tem como base o conjunto de características da cibercultura para aprofundar-se nas mudanças ocasionadas pelos diversos usos das mídias digitais pelas crianças. A última seção apresenta os perigos que tais mudanças podem representar para os mais jovens.

## **1. A mídia na construção do conceito de infância**

A noção de infância é construída por um processo de distinção entre os conhecimentos acessíveis a crianças e a adultos, isto é, os segredos<sup>6</sup>, no conceito de Postman (1999). De acordo com o autor, esse processo tem sua origem mais remota na antiguidade greco-romana, por meio da valorização dada à educação dos mais jovens e

---

<sup>6</sup> Postman considera como segredos os mistérios, as contradições, a violência e as tragédias, facetas da vida conhecidas pelos adultos mas consideradas impróprias ao conhecimento das crianças.



da incipiente constituição da necessidade de proteger as crianças dos segredos compartilhados pelos adultos.

No entanto, esse processo foi interrompido pelas invasões bárbaras e pelo hermetismo na alfabetização que se observou durante a Idade Média. Durante esse período, crianças e adultos viveram sem uma clara distinção cultural, porque não havia educação formal para os mais jovens.

A ideia da infância é resgatada pelos renascentistas, mas é a invenção da imprensa no período iluminista que marca a autonomia da consciência social da existência da infância (SARMENTO, 2004). A partir de então, a Europa passou a desenvolver uma cultura letrada, que condicionou a distinção entre adultos e crianças: aqueles sabiam ler e, portanto, tinham acesso aos meios de comunicação e a um conhecimento diferencial, enquanto estas precisariam passar por um processo de alfabetização como meio para terem acesso aos segredos e tornarem-se adultos.

A base dessa distinção manteve-se sólida durante boa parte do desenvolvimento dos meios de comunicação. Mesmo com o surgimento do telégrafo, do telefone e do cinema, mídias que não necessitam de uma formação especializada para sua utilização, as crianças permaneceram distantes delas, pois o acesso a esses meios lhes era impossibilitado pelos adultos. Contudo, devido ao seu caráter tecnicamente revolucionário, as primeiras mídias abriram espaço, paralelamente à revolução gráfica da fotografia, para o “desaparecimento da infância”, que começou a acontecer a partir do advento da televisão (POSTMAN, 1999).

Podemos concluir, então, que a televisão destrói a linha divisória entre infância e idade adulta de três maneiras, todas relacionadas com sua acessibilidade indiferenciada: primeiro, porque não requer treinamento para apreender sua forma; segundo, porque não faz exigências complexas nem à mente nem ao comportamento; e terceiro porque não segrega seu público (POSTMAN, 1999, p. 94).

Para o autor, portanto, a infância começa a desaparecer quando os conteúdos midiáticos passaram a ser consumidos indiscriminadamente por adultos e crianças, devido às características da mensagem audiovisual, as quais permitem que seja recebida por pessoas de faixas etárias diferentes. Os jovens passam então a ter acesso aos segredos dos adultos, seja pelos conteúdos reproduzidos (cenas de corrupção, violência, sexo), seja pela forma dessa reprodução (imagens, linguagem coloquial e direta).



Tais questões são ainda mais complexas hoje diante da *net generation*, que será discutida mais adiante. Essa geração passa não somente a acessar os mesmos conteúdos que os mais velhos como a apropriar-se deles de maneira particular.

## 2. Características da cibercultura

A sociedade atual está marcada por diversas características próprias da cibercultura, que é

a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre relações do poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração (LÉVY, 1999, p. 130).

Vale ressaltar que a relação entre a cultura e a técnica não pode ser analisada sob uma óptica determinista unidirecional daquela para esta, como esclarece Pierre Lévy: “Uma técnica é produzida dentro de uma cultura, e uma sociedade encontra-se condicionada por suas técnicas. E digo *condicionada*, não *determinada*.” (LÉVY, 1999, p. 25, grifo do autor).

Uma das características da cibercultura é a convergência: “refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação” (JENKINS, 2008, p. 27). Apesar de a convergência já existir antes das tecnologias digitais, estas, no entanto, potencializaram aquela devido a fatores como a multiplicidade de funções no mesmo aparelho e a possibilidade de uma participação mais ativa do usuário nas mídias, a qual, segundo Jenkins (2008), é premissa fundamental para a circulação de conteúdos.

A interatividade é outro aspecto de destaque na cibercultura e tem o seu reflexo mais próximo na cultura participativa, ou seja, na necessidade cultural de participação do usuário sobre a produção de conteúdo. O grau de interatividade pode ser avaliado pela possibilidade de reapropriação e de recombinação da mensagem pelo receptor (LÉVY, 1999). As origens desse conceito na cibercultura estão ligadas a um valor da cultura *hacker*<sup>7</sup> que hoje se estende aos usuários domésticos da Internet: a liberdade.

---

<sup>7</sup> Conjunto de crenças cujos fundamentos básicos são a criatividade e a colaboração. Hackers não são os usuários que detêm as práticas ilegais, mas os programadores que desenvolvem ferramentas de forma colaborativa e livre.



Relacionada inicialmente à luta pelos *softwares* livres, essa liberdade, em cibercultura, significa principalmente “liberdade para criar, liberdade para apropriar todo conhecimento disponível e liberdade para redistribuir esse conhecimento sob qualquer forma ou por qualquer canal” (CASTELLS, 2003, p. 42). E não apenas conhecimento técnico, que é a principal bandeira da cultura *hacker*, mas também o saber em suas diversas expressões, que hoje pode ser produzido por aqueles que têm acesso às mídias interativas.

Outra marca da cibercultura é a universalidade, um conceito que Lévy (1999) define a partir do contato entre os indivíduos. A interconexão geral seria o sinal dessa universalidade, que se desenvolve em meio à globalização e às suas implicações nas culturas dos mais diferentes povos hoje conectados entre si.

A acessibilidade também é um traço característico das mídias digitais. Ela consiste em “tornar disponível ao usuário, de forma autônoma [por isso está ligada ao valor de liberdade], toda a informação que lhe for franqueável, sem prejuízos quanto ao conteúdo da informação” (TORRES; MAZZONI, 2002, p. 85). As práticas de acessibilidade são entendidas aqui como aquelas dirigidas não somente a pessoas com limitações físicas mas a qualquer tipo de usuário. Para que ele acesse um conteúdo na imensidão do ciberespaço, é importante que a informação esteja ao seu alcance, seja na forma pela qual é produzida (utilizando, por exemplo, linguagem simples e recursos multimidiáticos para que seja melhor compreendido) seja na forma como é relacionada a outros conteúdos (daí a importância dos motores de busca<sup>8</sup> e dos hiperlinks<sup>9</sup>).

A Web 2.0 potencializou essas características do ciberespaço. No início dessa “segunda fase” da Web, surgiram as redes sociais e outros sites cujos conteúdos podem ser produzidos por todos os usuários, especialmente de forma colaborativa.

Um dos princípios fundamentais [da Web 2.0] é trabalhar a Web como uma plataforma, isto é, viabilizando funções online que antes só poderiam ser conduzidas por softwares instalados em um computador. É também a transição da visão de websites como unidades isoladas de conteúdo para uma estrutura integrada de funcionalidades e conteúdo. (PRIMO, 2006, p. 2)

---

<sup>8</sup> Ferramentas como o Google e o Yahoo, responsáveis por mapear conteúdos na imensidão do ciberespaço a fim de torná-los acessíveis por meio de mecanismos como a busca por palavras-chave ou por categoria.

<sup>9</sup> Recursos utilizados para permitir o acesso direto a uma determinada página por meio de um link localizado em outra página, o que permite relacionar os conteúdos.



Ainda segundo Primo (2006), a Web 2.0 é, além de uma combinação de técnicas que permitem a participação ativa do usuário nas mídias, uma série de novos processos históricos, econômicos, culturais e sociais. O microblog Twitter, por exemplo, permite que diversas mobilizações populares sejam organizadas de forma mais rápida, que empresas construam uma relação mais próxima com os clientes e que pessoas de diferentes lugares do mundo tenham uma maior interação.

A seguir, serão discutidas algumas transformações nas relações sociais das crianças e na cultura infantil que se desenvolveram a partir do surgimento das tecnologias digitais, com a incorporação de valores da cibercultura entre os mais jovens.

### **3. A tecnologia na relação entre adultos e crianças**

Jesús Martín-Barbero (1995) considera que uma das “novas fragmentações” sociais e culturais advindas do surgimento dos aparelhos eletrônicos é uma maior divisão entre jovens, que possuem “empatia com a nova cultura tecnológica”, e adultos, “nos quais a tecnologia produz um certo susto e um certo medo” (MARTÍN-BARBERO, 1995, p. 46). Uma das principais implicações da cibercultura nas relações sociais das crianças decorre da diferença entre o contato delas e o dos adultos com as novas tecnologias.

Para o autor, muitos adultos sentem que suas habilidades foram abolidas pelas máquinas e que perderam a experiência que os havia qualificado. Mais do que o que se perde no sentido profissional (como habilidades que podem ser desenvolvidas por aparelhos), é principalmente o surgimento da ideia de uma obsolescência da própria experiência humana, acumulada ao longo de toda uma vida, que interfere na relação entre adultos e crianças.

Já na concepção de Neil Postman (1999), o computador seria a única tecnologia capaz de sustentar a necessidade de infância diante do seu desaparecimento, visto que o autor considera ser necessária uma formação para utilizar o aparelho. Mas ele pondera que isso só seria possível em razão de diversos fatores relacionados ao uso do computador. A magia dos jogos visuais, por exemplo, pode permitir que o “grosso da população semi-alfabetizada” utilize o aparelho sem entendê-lo (POSTMAN, 1999). E o que se constata é que, não apenas é desnecessária uma formação especializada para que a maioria das crianças que tenham acesso a essa tecnologia possam utilizá-la, como elas, muitas vezes, conhecem-na mais do que os adultos (daí a nova fragmentação apontada por Martín-Barbero).



Enquanto o desaparecimento da infância dilui as fronteiras entre adultos e crianças, a nova fragmentação atua no sentido inverso, criando novas divisões entre as gerações. Com a *net generation*, a infância passa não apenas por um processo de desaparecimento, no sentido atribuído por Postman, como também de reaparecimento, com características distintas de outros momentos históricos. O fato de muitas crianças na atualidade apresentarem conhecimentos que não lhes foram ensinados pelos mais velhos e que estes não dominam leva a crer no surgimento de uma zona de segredos na infância, e não mais apenas na vida adulta.

Esse surgimento tem como um de seus fatores o processo “tendencial e progressivo” de “troca de papéis geracionais” apontado por Manuel Jacinto Sarmiento:

(...) a crescente ocupação do espaço físico doméstico pelos adultos (nomeadamente os desempregados, reformados, com licenças parciais de trabalho ou no âmbito do trabalho remoto) e a saída das crianças para as múltiplas agências de ocupação e regulação do tempo (ludotecas, ateliês de tempos livres, ... cursos de inglês, cursos de informática, desporto semi-federado, etc.)... sem tempo para procurar descobrir os seus limites, nem espaço para conhecer o sabor da liberdade. (SARMENTO, 2004, p. 9)

No entanto, não se pode afirmar que adultos e crianças caminham no sentido de uma troca absoluta de papéis sociais. A complexidade das relações dos indivíduos entre si e deles com as tecnologias leva à consideração de que esta é apenas uma das faces do contexto atual. Afinal, em certos aspectos, ainda existem zonas de segredo resguardadas do conhecimento dos mais jovens (o que se constata, por exemplo, pela permanência de classificação indicativa de idade em produtos culturais). Por outro lado, ainda está em curso o processo de desaparecimento descrito por Postman. São realidades que se cruzam, formando o complexo contexto da infância como se conhece hoje.

#### **4. Inclusão digital**

As consequências do contato entre infância e mídias digitais são mais claramente identificadas nas crianças digitalmente incluídas. A definição de inclusão digital passa pelo acesso ao computador, à Internet e aos conhecimentos básicos para utilizá-los (Silveira, 2003). Sérgio Amadeu da Silveira aponta para as desigualdades na inclusão digital entre classes sociais e entre regiões geográficas e critica os processos que se encontram em execução para minimizar esse quadro.





Mas não se pode desconsiderar que essa inclusão acontece, seja por políticas públicas, pelo apoio da iniciativa privada ou pela oferta do mercado, como mostra uma pesquisa<sup>10</sup> do Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação (CETIC.br), departamento do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br)<sup>11</sup>, responsável pela coordenação e publicação de pesquisas sobre a disponibilidade e o uso da Internet no Brasil. O estudo foi feito em 2009 com o objetivo de medir a posse e o uso das tecnologias de informação e comunicação pelas crianças brasileiras entre cinco e nove anos. Para isso, foram realizadas entrevistas presenciais em 2.502 residências de todas as regiões brasileiras, inclusive na zona rural. Dos domicílios entrevistados, 35% possuíam computador, enquanto apenas 28% tinham o equipamento em 2008.

Esse aumento no acesso da população às mídias digitais, ainda que aconteça a um ritmo lento, acarreta mudanças que reconfiguram a cultura e as relações sociais. Uma pesquisa feita por Rosane Abreu e Ana Maria Nicolaci-da-Costa, em 2006, com 20 professores de escolas particulares do Rio de Janeiro já indicava mudanças nas relações estabelecidas dentro do ambiente escolar a partir do momento em que as tecnologias digitais passaram a mediar seus processos comunicativos. Entre essas mudanças, está o que as autoras chamam de “desidealização” do papel do professor, ou seja, a desorganização da

tradicional relação professor-aluno, na qual o primeiro exercia poder sobre o segundo porque detinha o conhecimento do assunto que ensinava (conhecimento esse que, no imaginário de muitos, frequentemente assumia proporções de um conhecimento absoluto, sem fronteiras ou qualquer tipo de relativização). (ABREU; NICOLACI-DA-COSTA, 2006, p. 200)

A pesquisa mostrou que essa mudança afeta a autoestima dos professores.

Eles se sentem vulneráveis, pois os limites de seu conhecimentos podem facilmente se tornar visíveis para os alunos. Tal vulnerabilidade, antes improvável ou mesmo impensável, gera muito desconforto. (ABREU; NICOLACI-DA-COSTA, 2006, p. 200)

Essa e inúmeras outras mudanças são observadas nas relações pessoais a partir da mediação das tecnologias digitais. No caso das crianças, o uso dessas mídias também implica uma reconfiguração em seu papel social, como será refletido a seguir.

---

<sup>10</sup> Disponível em <<http://www.cetic.br/tic/criancas/2009/index.htm>>.

<sup>11</sup> Entidade civil que implementa as ações do Comitê Gestor da Internet no Brasil. Cf <<http://www.nic.br/>>.





## 5. O uso das mídias digitais pelas crianças

A pesquisa do CETIC.br indica que, embora 57% das crianças tenham dito utilizar o computador, somente 29% delas usavam a Internet. Dessas que tinham acesso à rede, 97% disseram utilizá-la para jogar, 46%, para pesquisar coisas para a escola e 31%, para conversar com amigos ou parentes. Também 31% das crianças afirmaram ter uma conta de e-mail, mas apenas 19% já mandaram algum.

Os jogos e as brincadeiras estão entre as atividades mais praticadas pelas crianças por meio das tecnologias digitais. Euclides Redin e Rosane Romanini (2007) consideram que as brincadeiras concretizam o poder criador do homem, mas as crianças estão cada vez menos disponíveis para atividades que desenvolvam a imaginação. As novas mídias cumprem um papel fundamental para resgatar essa necessidade lúdica.

No entanto, muitas vezes, por dispensar a parceria, os meios eletrônicos tornam a brincadeira uma atividade individual, enquanto, há tempos, ela apresentava basicamente caráter coletivo (NOGUEIRA, 2007). A cultura de pares, ou seja, o conjunto de representações coletivas construídas pelas interações das crianças entre si, é destacada por Sarmiento (2004) como importante para o desenvolvimento delas:

A cultura de pares permite à criança apropriar, reinventar e reproduzir o mundo que as rodeia. A convivência com seus pares, através da realização de atividades e rotinas, permite-lhes exorcizar medos, representar fantasias e cenas do cotidiano, que assim funcionam como terapias para lidar com experiências negativas. Essa partilha de tempos, ações, representações e emoções é necessária para um mais perfeito entendimento do mundo e faz parte do processo de crescimento. (SARMENTO, 2004, p. 14)

Paradoxalmente, o ciberespaço passa a representar também um espaço de socialização para os mais jovens. De acordo com outra pesquisa<sup>12</sup> do CETIC.br de 2009, que ouviu 21.498 pessoas com mais de 10 anos que moram em áreas urbanas em todo o Brasil, 74% das crianças e adolescentes entre 10 e 15 anos utilizavam a Internet para participar de sites de relacionamento, e 65%, para enviar mensagens instantâneas. Entre os jovens de 16 a 24 anos, a proporção é ainda maior: 79% disseram utilizar os sites de relacionamento e 81%, para enviar mensagens instantâneas.

Os sites de relacionamento, como Orkut, Facebook e Twitter, são as principais marcas da Web 2.0. Eles permitem aos usuários interagirem entre si por meio de suas

---

<sup>12</sup> Disponível em <<http://www.cetic.br/usuarios/tic/2009/index.htm>>.



páginas individuais e personalizadas (perfis) ou por meio de espaços comuns (comunidades ou grupos). Com isso, desenvolveram redes sociais (Recuero, 2009), ou seja, um complexo de sistema de relações e interações, dentro do ciberespaço.

Esses sites apresentam maior ou menor interatividade em relação às mídias anteriores a eles, como telefone e carta, de acordo com os critérios apontados por Pierre Lévy (1999): o compartilhamento das imagens das pessoas envolvidas e da situação e o contato entre essas pessoas.

A comunicação por mundos virtuais é, portanto, em certo sentido, mais interativa que a comunicação telefônica, uma vez que implica, na mensagem, tanto a imagem da pessoa como a da situação, que são quase sempre aquilo que está em jogo na comunicação. Mas, em outro sentido, o telefone é mais interativo, porque nos coloca em contato com o *corpo* do interlocutor. (LÉVY, 1999, p. 83, grifo do autor)

Essa interatividade confere às crianças novas possibilidades em suas relações sociais. Elas podem, por exemplo, interagir mais facilmente com pessoas desconhecidas, o que pode representar riscos, como a ação de pedófilos, mas também benefícios, como o intercâmbio de informações com pessoas de lugares distantes.

Nos sites de relacionamento, os perfis virtuais são espaços importantes de reconfiguração das relações sociais. Esses perfis possibilitam um novo tipo de construção identitária, que, a partir de então, pode ser feita pelo internauta com alto grau de autonomia. Para Raquel Recuero (2009), eles representam uma necessidade da comunicação no ciberespaço, visto que a informação ali é, geralmente, anônima.

Tradicionalmente, a identidade da criança é constituída pela roupa, pelo corte de cabelo, pelos lugares que frequenta, pelas pessoas com quem convive, ou seja, por fatores sobre os quais os adultos têm considerável influência. A identidade no ciberespaço, no entanto, passa a ser construída pela própria criança, com maior autonomia em comparação às mídias tradicionais.

Diante dessa possibilidade de construção identitária observa-se, por exemplo, uma mesma pessoa com comportamentos diferentes na rede e nas suas relações presenciais. Esse processo tem como um de seus fins a visibilidade, que, para Raquel Recuero (2009), é um dos valores das redes sociais. Essa visibilidade possibilita que os indivíduos amplifiquem as vantagens que obtêm através de suas conexões na rede, como maiores chances de receber informações e suporte social quando solicitar (RECUERO, 2009).



Em cibercultura, outro valor que não pode ser compreendido se não desmembrado do conceito de interatividade é o de liberdade. Este se manifesta nas possibilidades de os usuários acessarem informações e produzirem conteúdos, que foram potencializadas pela Web 2.0. No caso das crianças, Manuel Jacinto Sarmiento (2004) acredita na existência de certa autonomia cultural delas em relação aos adultos. “Com efeito, há muito que se vem estabelecendo a idéia de que as crianças realizam processos de significação e estabelecem modos de monitorização da ação que são específicos e genuínos.” (SARMENTO, 2004, p. 11) As mídias digitais dão-lhes o poder de conhecer essa liberdade quando permitem que elas se vejam como esses produtores e consumidores mais autônomos.

Se antes as mídias com as quais as crianças tinham maior contato (a principal delas, a televisão) lhes impunham, de certo modo, limitações na participação sobre a produção de conteúdos, hoje, com as mídias digitais, elas têm essa possibilidade ampliada. Podem produzir e publicar seus próprios textos, fotos e vídeos. Andrew Keen (2009) acredita que esse fenômeno gera grandes problemas culturais, pois se perdem de vista as referências baseadas no talento. Em *O culto do amador* (2009), Keen aponta como causa desse processo o desejo crescente das pessoas de serem vistas, o que acarretaria na produção e no consumo de conteúdos cada vez mais superficiais. Mesmo assim, a liberdade do ciberespaço, somada às inovações tecnológicas, proporciona às crianças uma possibilidade cada vez maior de desenvolverem seu potencial criativo.

As mídias digitais trouxeram também para os usuários uma acessibilidade inegavelmente superior aos meios tradicionais. Os internautas, por exemplo, tem à sua disposição uma infinidade de bibliotecas, emissoras de TV e de rádio, grupos de discussões, que podem propiciá-los um conhecimento o mais vasto possível, caso eles se interessem em procurá-lo. No entanto, em muitos casos isso não acontece, como Postman (1999) havia previsto:

(...) os efeitos potenciais de um meio de comunicação podem tornar-se impotentes em razão do uso que se faz dele (...) Assim, não é inevitável que o computador seja usado para promover o pensamento seqüencial, lógico e complexo entre as massas. (POSTMAN, 1999, p. 163)

Nesse contexto de uma infância cada vez mais autônoma e interativa, as relações entre adultos e crianças aparecem como um ponto crítico. Além do sentimento de perda de habilidades técnicas, como aponta Martín-Barbero (1995), “os adultos olham com



desconfiança para uma realidade na qual se esfuma o domínio que estão acostumados a exercer sobre os mais novos.” (MONTEIRO, 2008, p. 2021) No entanto, os próprios pais consentem aos filhos cada vez mais autonomia à medida em que aqueles disponibilizam a estes o acesso ao ciberespaço.

Os resultados de uma pesquisa de 2007 feita com alunos, pais e professores de 4 escolas suíças sobre a autonomia das crianças mostrou que os pais

são sensíveis à importância atribuída à autonomia na sociedade moderna e que, freqüentemente, a encorajam em seus filhos, no plano prático mais que no plano intelectual, em alguns domínios mais do que em outros. No entanto, eles encorajam mais uma independência do que uma reflexão crítica sobre si. (MONTANDON; LONGCHAMP, 2007, p. 121)

Entretanto a mesma pesquisa concluiu que seria falso afirmar que não existe mais a autoridade paterna. Há apenas uma mudança na maneira de concebê-la e de exercê-la (MONTANDON; LONGCHAMP, 2007). Para os pesquisadores, a “criança-rei” (aquela a cujas vontades os pais sempre se submetem) é um mito, visto que, apesar de terem a possibilidade de negociar algumas exigências dos adultos, os mais jovens reconhecem outras que lhes são impostas sem discussão.

Outra implicação das tecnologias digitais na cultura das crianças é uma nova universalidade infantil, baseada no conceito de Lévy (2010). Para o autor, em cibercultura, a universalidade não apresenta totalitário, ou seja, é um universo indeterminado, que tende a manter sua indeterminação e que não possui nem centro nem linha diretriz (LÉVY, 2010). Isso se manifesta quando crianças das mais diferentes culturas compartilham o ciberespaço e passam a reconstruir os valores em torno da infância, ultrapassando muitos dos limites físicos e culturais que antes as dividiam. Esse processo só é possível porque as crianças, como um todo, entendem e representam o mundo a partir de formas especificamente infantis, como afirma Sarmiento: “Nesse sentido, há uma ‘universalidade’ das culturas infantis que ultrapassa consideravelmente os limites da inserção cultural local de cada criança.” (SARMENTO, 2004, p. 12)

Por fim, a característica da convergência também está cada vez mais presente na cultura infantil, o que se constata principalmente nos produtos culturais destinados a esse público, que apresentam interfaces entre diferentes mídias. Um personagem de um desenho animado, por exemplo, está presente no cinema, em jogos eletrônicos, em sites na Web, entre outras mídias, potencializando, assim, as implicações culturais do seu uso pelas crianças.



Diante do crescimento na quantidade de crianças que utilizam as tecnologias e das mudanças provocadas por esse uso, o ciberespaço passa a representar, para muitos pais e educadores, um ambiente perigoso para a infância por diversos fatores que serão apresentados a seguir.

## 6. Perigos

Tito de Moraes, fundador do projeto *MiúdosSegurosNa.Net*, aponta cinco categorias de riscos aos quais estão submetidos os jovens internautas: conteúdos, contatos, comércio, comportamentos e *copyright*, estabelecidas a partir de categorias delineadas inicialmente pelo programa *Safer Internet*<sup>13</sup> da União Europeia (MORAIS, 2003). A primeira categoria engloba os conteúdos de pornografia, violência, racismo e outros ideais extremistas que estão disponíveis a crianças e jovens através de uma grande variedade de dispositivos (MORAIS, 2003). Em outras palavras, os usuários tem liberdade para acessar facilmente conteúdos impróprios.

A segunda inclui as pessoas mal-intencionadas que podem ameaçar crianças e jovens ao tentarem conectar-se com eles (MORAIS, 2003). A categoria do comércio corresponde a práticas publicitárias e comerciais antiéticas destinadas aos menores de idade. A quarta categoria corresponde à possibilidade de potenciação de comportamentos ilegais ou compulsivos por meio da rápida multiplicação na rede de incitações a esses tipos de comportamento. A última categoria se refere à “violação dos direitos de autor” (MORAIS, 2003), que se relaciona ao valor de liberdade e de acessibilidade dos conteúdos, visto que estes podem ser apropriados pelos mais diferentes usuários como se fossem de sua autoria.

Ainda que se reconheçam todos os riscos acima citados, Monteiro questiona

se a comunicação social não estará a diabolizar este meio, relegando para um plano secundário as suas potencialidades educativas e lúdicas (...) [e] se este cenário não estará a vulgarizar e generalizar ideias pelas quais a maioria das crianças e jovens não demonstraria interesse se não fosse a atenção que lhes é concedida. (MONTEIRO, 2007, p. 2025)

Como o esforço para combater esses riscos tem sido um grande desafio dos pontos de vista técnico e jurídico, é necessário que, além das instâncias legais, também as instituições educacionais e os adultos, como pessoas físicas, tomem para si a

---

<sup>13</sup> Programa criado em 1999, com o objetivo de promover ações que protejam os jovens dos perigos da Internet, lutando contra conteúdos e condutas ilegais.



responsabilidade de formar as crianças para um acesso ao ciberespaço consciente dos perigos, de forma que seja mantida a autonomia que já lhes foi concedida.

### **Considerações finais**

Diversas críticas ao contato das crianças com as novas mídias, como a da perda da autoridade de pais e educadores, a do fim da socialização através do isolamento causado pelas tecnologias, e, até mesmo, a do desaparecimento total de uma cultura infantil, não conduzem a um debate que leve em consideração a complexidade dos processos envolvidos nos novos contextos comunicativos.

Devem-se considerar processos paralelos de construção e desconstrução de tradicionais e modernas concepções da infância para então compreenderem-se os desafios com os quais se deparam as diferentes realidades das crianças na atualidade.

Quanto mais se deixar de considerar tal complexidade, menos se conseguirá ter clareza sobre as mudanças ocorridas na sociedade e reagir a elas de uma forma que ajude os mais jovens a conviver com tal complexidade.

Pais, educadores e comunicadores, ao reconhecerem os conflitos e as potencialidades trazidos pela era digital à cultura infantil, poderão readaptar-se às novas formas de relações sociais, de modo a construir uma nova forma de educação e incentivar esses novos tipos de relações, de consumo e de produção culturais adaptadas às reconfigurações na infância que a sociedade passou a conhecer a partir da *net generation*.

### **Referências bibliográficas**

ABREU, Rosane de Albuquerque dos Santos; NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Mudanças geradas pela internet no cotidiano escolar: as reações dos professores. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v. 16, n. 33, p. 193-203, jan./abr. 2007.

CASTELLS, Manuel. A cultura da Internet. In: \_\_\_\_\_. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. p. 34-53.

JENKINS, Henry. Introdução: “Venere no altar da convergência”. In: \_\_\_\_\_. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008. p. 25-51.

KEEN, Andrew. **O culto do amador: como blogs, MySpace, YouTube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: 34, 1999.



MARTÍN-BARBERO, Jesús. América Latina e os anos recentes: o estudo da recepção em comunicação social. In: SOUSA, Mauro Wilton de. (Org.) **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Brasiliense, 1995. p. 39-66.

MONTANDON, Cleópâtre; LONGCHAMP, Philippe. Você disse autonomia? Uma breve percepção da experiência das crianças. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 25, n. 1, p. 105-126, jan./jun. 2007.

MONTEIRO, Ana Francisca. O papel da Internet na vida das crianças. In: MARTINS, Moisés de Lemos; PINTO, Manuel. (Orgs) **Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação**. Braga, Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho), 2007. p. 2019-2032.

MORAIS, Tito de. Como proteger crianças e jovens destes riscos online? **MiúdosSegurosNa.Net**. Disponível em <<http://www.miudossegurosna.net>>. Acesso em 8 out. 2010.

NOGUEIRA, Letícia. Imagens da criança no computador. In: KRAMER, Sonia; LEITE, Maria Isabel. (Orgs.) **Infância e produção cultural**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2007. p. 25-40.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. 2. ed. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

PRIMO, Alex. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0**. Brasília, 2006. Disponível em: <<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/handle/1904/20222>>. Acesso em 8 out. 2010.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

REDIN, Euclides; ROMANINI, Rosane. Outra cidade é possível. **Educação Unisinos**, Novo Hamburgo, RS, n. 11, p. 51-56, 2007.

SAMPAIO, I. S. V. Mídia, educação e cidadania. In: VASCONCELOS, Fátima; FREITAS, Glória. (Orgs.) **Cultura lúdica, discurso e identidade na sociedade de consumo**. Fortaleza: Expressão Gráfica, 2005. p. 281-294.

SARMENTO, Manuel Jacinto. **As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade**. Porto, 2004. Disponível em: <[http://cedic.iec.uminho.pt/Textos\\_de\\_Trabalho/textos/encruzilhadas.pdf](http://cedic.iec.uminho.pt/Textos_de_Trabalho/textos/encruzilhadas.pdf)>. Acesso em 1 nov. 2010.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Inclusão digital, software livre e globalização contra-hegemônica. In: \_\_\_\_\_; CASSINO, João. (Orgs.) **Software livre e inclusão digital**. São Paulo: Conrad, 2003. p. 17-47.

STEINBERG, Shirley R.; KINCHELOE, Joe L. Sem segredos: cultura infantil, saturação de informação e infância pós-moderna. In: \_\_\_\_\_ (Org.) **Cultura infantil: a construção corporativa da infância**. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004. p. 11-49.

TAPSCOTT, Don. **Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração net**. Tradução de Ruth Gabriela Bahr. São Paulo: Makron Books, 1999.

TORRES, E. F.; MAZZONI, A. A.; ALVES, J. B. M. A acessibilidade à informação no espaço digital. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 31, n. 3, p. 83-91, set./dez. 2002.

WOLF, Mauro. **Teorias da Comunicação**. 5 ed. Lisboa: Presença, 1999. p. 100-107.