

# A constituição de identidades juvenis na era digital

Fátima Hartmann\*

**N**este artigo, pretendo trazer para o debate algumas contribuições que nos permitam pensar nos/sobre os processos de constituição de identidades juvenis na era digital, ou seja, em como os jovens destes tempos vêm sendo narrados e de que modo, em relação com as novas tecnologias de comunicação e de informação, eles passam a ser produzidos enquanto sujeitos, assumindo, incorporando determinadas identidades e não outras. Para tanto, em um primeiro momento procuro, de forma sucinta, falar sobre as mudanças e reestruturações pelas quais estamos passando na contemporaneidade, em uma era denominada “digital”. Em seguida busco articular alguns materiais como *Aki a gente tah em ksa!* e *Eles não vivem sem celular*, reportagens veiculadas em junho de 2004 pela revista *Veja* com o intuito de pensar/problematizar a constituição de identidades juvenis na era digital. Nesse sentido, estabelecerei interlocuções com autores como Don Tapscott, José Manuel Valenzuela e Elisabete Garbin, entre outros.

## Em tempos de tecnologias digitais

Nestes tempos de mudanças e reestruturações, em uma época marcada pela invenção das máquinas, pelo avanço da microeletrônica e pelas transformações tecnológicas nas áreas da comunicação e da informação, importantes questões e desafios são colocados a nós. Cada



vez mais as máquinas vêm ocupando os diferentes domínios da esfera social. São os caixas eletrônicos, os votos por computador, os videogames, os carros com computadores de bordo, os eletrodomésticos com diferentes utilidades e cada vez mais avançados.

De forma crescente, computadores podem ser encontrados em nossas casas, nas escolas, em empresas, em cybercafês, dentre outros. Estamos cercados pelas tecnologias digitais: computadores, câmeras, videogames. Tudo isso faz parte de nossas vidas. Quantos/as de nós não sabem mais viver sem essas máquinas, sem essas tecnologias do nosso tempo? Um dia sem computador, sem acessar e-mails, sem conectar-se à internet pode acabar, para muitos/as que utilizam esse artefato, em um grande “pesadelo”.

Imaginemos a vida de um jovem como Rodrigo, por exemplo, que acorda de manhã e vai direto para o computador, que não vê a hora de chegar em casa do colégio para conectar-se novamente à internet (*Fantástico* (1), 21/09/2003). Ou então de André, que quando sai de

casa é para fazer o mesmo que já estava fazendo – ou seja, ele deixa seu computador e vai para uma *lan house* (2) divertir-se com jogos eletrônicos. Em uma entrevista para o programa *Fantástico* (*ibid*), André expressa: “O computador é minha vida”.

Assim como Rodrigo e André, outros jovens, “filhos” de uma era digital (Tapscott, 1999), não imaginam como seriam suas vidas sem essas tecnologias. “É uma geração com uma cabeça totalmente diferente” (*Globo Repórter* (3), 28/05/2004), argumenta o pai de um outro menino. Para seu aniversário, Lucas, ao invés de festejar em casa com os amigos, escolheu uma *lan house* para comemorar seus 12 anos. “Os computadores estão ligados em rede. Os grupos escolhem se querem batalhar na Idade Média, lutar na Segunda Guerra Mundial ou matar e morrer nos dias de hoje mesmo. Os docinhos ficam esquecidos em um canto. E os pais, perdidos no tiroteio” (*ibid*). “A geração dele já foi”, diz Lucas, referindo-se ao pai. “Agora é computador, videogame, essas coisas”, constata o jovem.

Além dos sentidos prévios de pertencimento que os jovens carregam consigo quando estão nos chats, há toda uma constituição de identidades que também se expressa nas conversas entre os grupos, que se intercomunicam nesses espaços.

### Constituindo identidades juvenis

Conforme Valenzuela (1998), a juventude pode ser entendida como um conceito que tem sofrido variações fundamentais no tempo. O autor nos fala que essa condição de ser jovem não pode estar desvinculada do contexto histórico e sociocultural. O próprio conceito de juventude passa a ser compreendido como relacional, ou seja, como correspondendo aos processos históricos e culturais nos quais está inserido e se inscreve. Desse modo, não se pode definir determinadas características para o que denominamos como sendo juventude encerrando o conceito nele mesmo. Devemos ao contrário considerar, como nos propõe Valenzuela (1998), uma condição de ser jovem, que se produz e se inventa em diferentes tempos e épocas. Para o autor (ibid), “a juventude é uma construção que seleciona atores e características” (p.39, tradução nossa). Não se trata, portanto, de uma definição ingênua e nem asséptica.

Sendo assim, podemos pensar a constituição de identidades juvenis na era digital como um processo que se dá no interior e através de um tempo, marcado pela invenção de novas tecnologias digitais e pelas relações que esses jovens estabelecem e vivenciam junto a essas tecnologias.

Tapscott (1999), ao falar sobre a crescente e irreversível ascensão da geração digital, explicita que uma revolução nas comunicações está moldando uma geração e seu mundo, um fenômeno que pôde ser verificado e vivenciado antes com o impacto da televisão sobre a sociedade em geral. Mas para os jovens de hoje, cercados pela mídia digital, os digitalmente versados *N-Gen* (4), até mesmo a mídia televisiva deveria tornar-se interativa, difundir-se, modificar-se, ou seja, transformar-se em uma outra faceta da Internet.

Hoje, como aponta uma edição especial da revista *Veja* (2004), ser jovem significa, dentre outras coisas, viver “interligado” através das tecnologias digitais. “Eles não vivem sem celulares” (ibid, p.76). Mais do que uma tecnologia, “o aparelho virou um item definidor de sua personalidade” (ibid). Eles não vivem sem estar *on-line*, sempre “ligados”, conectados aos mais variados recursos tecnológicos, mas principalmente à internet. Através da rede mundial de computadores, os jovens têm acesso a uma série de

artefatos, lugares, pessoas, livros, músicas, museus, bibliotecas, sites de busca, salas de bate-papo (chats), blogs (5), dentre outros. Segundo a reportagem *Aki a gente tah em ksa* (Veja, 2004), todos esses recursos e a comunicação instantânea fazem da internet o espaço onde o jovem afirma sua identidade.

Nesse sentido, com base em Garbin (2003) gostaria de argumentar que passa a emergir, nestes tempos, uma cultura jovem diferente de outras. Ao invés de saírem para as ruas, shoppings centers, cinemas e parques, esses jovens preferem conectar-se ao computador e comunicar-se com outros.

Em suas análises, a autora nos fala que a internet tem sido especialmente focalizada no que diz respeito às identidades. Quando se comunicam com outras pessoas através de e-mails, chats e listas de discussão, os jovens podem adotar identidades fictícias, criadas por eles mesmos. Essas identidades podem variar conforme contingências e circunstâncias do momento, interesses, estados de humor.

Passa a emergir, nestes tempos, uma cultura jovem diferente de outras.





A reorganização de cenários culturais é permeada por constantes cruzamentos de identidades. Nesse *mix* cultural, essas identidades se hibridizam, aproximam-se ou se distanciam, são deslocadas, negociadas umas com as outras, em um constante processo de identificação.

As comunidades virtuais na internet abrem campo para uma flutuação de identidades. Assim como em comunidades “reais”, as identidades em comunidades virtuais são representadas e se constituem nas conversas, nas perguntas, nos comentários, nos usos que fazemos da linguagem, constituindo diferentes posições de sujeito para os internautas.

Além dos sentidos prévios de pertencimento que os jovens carregam consigo quando estão nos chats, há toda uma constituição de identidades que também se expressa nas conversas entre os grupos, que

Não desconsidere o número crescente de sujeitos que não têm acesso às tecnologias digitais (celulares, câmeras, computadores, jogos eletrônicos). Apenas chamo atenção para o fato de que, mesmo não podendo dispor de tais recursos, esses jovens fazem parte destes tempos, desta era digital.

se intercomunicam nesses espaços. As identidades são constituídas dentro e não fora do discurso, sendo produzidas em locais e contextos históricos e institucionais específicos, no interior de formações e práticas discursivas, sendo, assim, “mais o produto da marcação da diferença e da exclusão do que o signo de uma unidade idêntica, naturalmente constituída, de uma ‘identidade’ em seu significado tradicional – isto é, uma mesmidade que tudo inclui, uma identidade sem costuras, inteiriça (...)” (Hall, 2000, p.109).

Nesse sentido, Garbin (2003) concorda com Woodward (2000) quando afirma que a identidade é relacional, dependendo, para existir, de algo fora dela, de outra identidade. A identidade passa a ser, desse modo, marcada pela diferença. Sendo assim, Garbin (2003) ratifica a idéia de que a internet passa a ser um desses locais onde jovens constituem e são constituídos identitariamente. Segundo a autora, o que importa não é se suas idades, seus atributos físicos, seus gostos, seus gêneros, suas preferências se-

xuais são ou não verdadeiras. O que importa é pensar as identidades enquanto invenções culturais.

Desse modo, ao argumentar, através das reflexões realizadas neste artigo, que vêm se constituindo, nestes tempos, identidades juvenis em relação às tecnologias digitais, não estou desconsiderando outros modos de viver a juventude, nem mesmo os grupos juvenis que não se identificam com essa condição de ser jovem.

Também não desconsidero o número crescente de sujeitos que não

têm acesso às tecnologias digitais (celulares, câmeras, computadores, jogos eletrônicos). Apenas chamo atenção para o fato de que, mesmo não podendo dispor de tais recursos, esses jovens fazem parte destes tempos, desta era digital, e, portanto, também são frequentemente interceptados por essas transformações tecnológicas, sendo subjetivados pelos sentidos que circulam na cultura em relação a elas.

Sinalizando para o término desta comunicação, mas não para o seu encerramento, espero que este

primeiro ensaio possa nos impulsionar rumo a outras reflexões e análises. Mesmo considerando que muito ainda poderia ser dito, pensado, problematizado, é preciso finalizar, pois este texto possui limites estabelecidos em número de páginas, caracteres, o que mostra o quanto somos interpelados pelas tecnologias digitais. 

**FÁTIMA HARTMANN** é mestra em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

E-mail: fahartmann@hotmail.com

## NOTAS

(1) O Fantástico é um programa veiculado no Brasil pela Rede Globo de Televisão, que vai ao ar aos domingos à noite.

(2) As *lan houses* são casas de jogos eletrônicos em computadores, onde os jovens disputam partidas coletivas. Segundo a revista *Veja* (2004), são 2000 estabelecimentos no Brasil, que estão entre os locais favoritos dos jovens.

(3) O Globo Repórter é um programa veiculado no Brasil pela Rede Globo de Televisão, que vai ao ar nas sextas-feiras à noite.

(4) Geração Net – Net Generation, ou, simplesmente, *N-Gen*. “O termo Geração Net ou *N-Gen* refere-se à geração de crianças que, em 1999, tem entre 2 e 22 anos de idade, não apenas aquelas que são ativas na internet. A maioria dessas crianças ainda não tem acesso à internet, mas tem algum grau de fluência no meio digital.” (Tapscott, 1999, p. 3).

(5) Os blogs (weblogs) consistem em um diário virtual onde podem ser incluídos, por qualquer um/a, registros diversos, tanto sobre sua vida quanto sobre outros temas (música, futebol, tecnologia, política, artes, etc.).

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CRIANÇAS CIBERNÉTICAS. Fantástico (programa de TV). Rio de Janeiro: Rede Globo, 21 de outubro de 2003. Disponível em: <<http://fantastico.globo.com/fantastico>>

GARBIN, Elisabete Maria. “Cultur@s juvenis, identid@des e internet: questões atuais...” In: *Revista Brasileira de Educação*. Nº 23. Rio de Janeiro: Editora Autores Associados, Maio/Jun/Jul/Ago 2003, pp.16-39.

HALL, Stuart. “Quem precisa de identidade?” In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org). *Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000. pp.103-133.

NOVA ADOLESCÊNCIA & HIPERATIVIDADE. Globo Repórter (programa de TV). Rio de Janeiro: Rede Globo, 28 de maio de 2004. Disponível em: <<http://redeglobo6.globo.com/Globoporter/0,19125,VGCO-2703-3369-4,00.html>>

SILVA, Tomaz Tadeu da. “A produção social da identidade e da diferença”. In: \_\_\_\_\_ (org). *Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000. pp.73-102.

TAPSCOTT, Don. *Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da Geração Net*. São Paulo: MAKRON Books, 1999.

VALENZUELA, José Manuel. “Identidades Juveniles”. In: CUBIDES, Humberto J., TOSCANO, Maria Cristina Laverde, VALDERRAMA, Carlos Educarado H. (ed). “*Vivendo a toda*” – *Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades*. Série Encuentros, Fundación Universidad Central. Santafé de Bogotá: Paidós, 1998. pp.8-45. “Internet: aki a gente tah em ksa”. *Revista Veja*. São Paulo, nº 32, ano 37, jun de 2004, pp. 68-71.

“Tecnologia: eles não vivem sem celular”. *Revista Veja*. São Paulo, nº 32, ano 37, jun de 2004, pp. 76-79.

WOODWARD, Kathryn. “Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual”. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (org). *Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000. pp. 7-72.