



Adolescentes na cibercultura: registros de uma pesquisa de campo

Sebastião Gomes de Almeida Júnior
(UFRJ)

Resumo

Pesquisa desenvolvida com grupos focais de adolescentes em escola da Rede Municipal de Ensino de Juiz de Fora, MG. Tendo como referencial a abordagem histórico-cultural, busca-se compreender de que modo os adolescentes se relacionam e desenvolvem suas potencialidades, mediados pelos dispositivos tecnológicos no ambiente da cibercultura. Nesse processo investigativo, são destacadas falas significativas sobre experiências desses jovens relacionadas à sua navegação na internet, com destaque para sua apropriação das ferramentas de pesquisa e compartilhamento, sua interação nos jogos *online* e nas redes sociais. Para tanto, abordam-se questões relativas às tecnologias digitais e seus efeitos socioculturais, voltadas para a apropriação desses dispositivos feita pelas novas gerações na sua interação em rede. Assim, o estudo se articula com apontamentos teóricos sobre o ambiente comunicacional contemporâneo e a cibercultura.

Palavras-chave: Adolescente, Cibercultura, Educação.

Resumé

Recherche par moyen de *focus groups* d'adolescents, développée dans une école publique municipale à Juiz de Fora, MG. En prenant comme référence la théorie historico-culturelle de la construction de la connaissance, cet étude cherche à comprendre comment les adolescents établissent des rapports et potentialisent leur développement médiés par les dispositifs technologiques d'environnement de la cyberculture. Dans ce processus d'enquête sont démarqués sujets significatifs sur le comportement de ces jeunes par rapport sa navigation sur internet dans l'appropriation des outils de recherche et partage, les jeux en ligne et les réseaux sociaux. Ainsi, sont abordées des questions concernant aux technologies numériques et leurs effets socioculturels, à propos de l'appropriation de ces dispositifs par les nouvelles générations dans leur interaction dans le réseau. Ainsi donc, l'étude dialoguent avec des théories qui englobent l'environnement de la communication contemporaine et la cyberculture.

Mots-clés: Adolescent, Cyberculture, Éducation.

Introdução



Vivemos em um mundo em vertiginosa transformação, onde a comunicação se dá por meio de diversas formas de conexão pelos dispositivos técnicos, em um cenário de interação ubíqua sem precedentes. As novas configurações culturais perpassadas pelas tecnologias, que caracterizam essas mudanças recentes na sociedade despontam como desafios para aqueles que buscam a compreensão dos mais diversos fenômenos da contemporaneidade. Nesse contexto, os ambientes de interação online, cada vez mais acessíveis, explorados pelas novas gerações, possibilitam constatar sua popularidade entre eles.

Como educador, percebendo todo esse panorama de mudanças, cada vez mais, passei a observar como o acesso aos dispositivos tecnológicos e o desenvolvimento *web* se integraram entre adolescentes em formação. No ambiente escolar, com as tecnologias de comunicação cada vez mais acessíveis, é possível perceber o quanto os jovens estão familiarizados com computadores, celulares e suas possibilidades em seu cotidiano.

A partir dessas observações, passei a levantar questões envolvendo as novas gerações inseridas num espaço e tempo e os mecanismos digitais interativos, que aproximam as reflexões teóricas sobre as novas tecnologias de informação e da comunicação em interface com a Educação. Assim, estruturei o recorte inicial de minha pesquisa: Como as interações destes sujeitos que convivem no ambiente escolar, inseridos na cibercultura¹, a partir da sua apropriação das tecnologias digitais, constroem conhecimento?

¹ Para Santaella (2003), ocorre um alvorecer de novas formações socioculturais denominadas de cultura digital ou cibercultura. Nessa perspectiva, a cibercultura sucede eras culturais, que se iniciam com a cultura oral, passando pela escrita, pela impressa, a de massas e das mídias. Dessa abordagem entende-se que, com a cultura de massas, a realidade da cultura começa a se impor até o ponto de inflação no espaço social, atingindo o intenso nível de relacionamento ativo da audiência vivenciado na atualidade



Este artigo é fruto dessa investigação de campo com jovens em idade escolar² que se apropriam de ferramentas digitais para a comunicação em seu cotidiano. Dessa forma, a partir da interpretação dos dados de campo, procurou-se conhecer como os adolescentes desenvolvem formas de aprendizagem ao se apropriarem dos instrumentos e signos da cibercultura.

Na perspectiva de trazer achados dessa pesquisa para reflexão, cabe detalhar o traçado metodológico de estudo. Posteriormente, destaco registros que, transcritos e interpretados em diálogo com o referencial teórico, trazem apontamentos de estudo sobre os adolescentes em formação, sujeitos dessa investigação, e sua apropriação das ferramentas digitais em seu cotidiano.

1. Um caminho de pesquisa

Na proposta de desenvolvimento de um trabalho de campo em que se procura conhecer de perto os sujeitos a serem investigados, cabe estabelecer os fundamentos para a pesquisa a ser empreendida. Numa abordagem que valoriza a aproximação com adolescentes que fazem uso das ferramentas digitais na sua comunicação, o propósito que se colocou logo de início foi de partir da compreensão dos comportamentos na perspectiva desses sujeitos. Assim, ao me propor apreender as relações estabelecidas a partir desse contexto, conforme os objetivos iniciais traçados, uma proposta de pesquisa qualitativa foi estruturada.

De acordo com Bogdan e Biklen (1994), a investigação qualitativa abrange a seleção de questões específicas que emergem de seu contexto à medida que os dados são recolhidos. É no aprofundamento do contato com os indivíduos, no registro

² Dissertação de Mestrado “Adolescentes na Cibercultura: Sociabilidade e Construção de Conhecimento – interpretação de registros de uma pesquisa de campo” na linha de pesquisa Redes, Estética e Tecnocultura do Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCOM-UFJF) apresentada à banca examinadora em 01/04/2013.



sistemático, ouvindo e observando, conquistando sua confiança, que o pesquisador se introduz no mundo daqueles que pretende estudar.

Para estruturar um trabalho de pesquisa qualitativa com sujeitos que interagem em sua realidade, o processo embasado numa perspectiva dialógica tornou-se uma alternativa para o planejamento para as intervenções em campo. Parte-se do entendimento de que o objeto das Ciências Humanas é um sujeito, que o pesquisador não contempla apenas, mas fala com ele. Ocorre, assim, um encontro de sujeitos em uma forma dialógica de conhecimento.

O objeto de estudo das ciências humanas é o homem ser expressivo e falante. Não se pode considerá-lo enquanto fenômeno natural ou coisa, mas sua ação deve ser compreendida como um ato sócio. Isto é, o homem sempre se expressa através do texto virtual ou real que requer uma resposta, uma compreensão. Se não há texto não há objeto para investigação e para pensamento. (BAKHTIN apud FREITAS, 2003, p.29).

Desse modo, partiu-se da compreensão de que o contato com sujeitos, e uma aproximação com sua realidade, enriqueceria a investigação para uma futura interpretação e análise dos dados.

Com a possibilidade de acesso a um local onde estão presentes muitos adolescentes e vislumbrando a oportunidade de encontros com os mesmos, decidiu-se pelo contato com uma instituição de ensino que autorizasse esse empreendimento³ com alunos das séries finais do Ensino Fundamental. Após a autorização da direção do estabelecimento e o grande interesse dos alunos, definiu-se assim a metodologia

⁴ O processo de pesquisa se iniciou por meio de contato com uma escola da Rede Municipal de Juiz de Fora que contasse com alunos nas séries finais do Ensino Fundamental. O estabelecimento de ensino escolhido para o trabalho de campo foi a Escola Municipal Henrique José de Souza, situado no Bairro Cidade do Sol.



baseada em grupos focais⁴, pensando nas possibilidades que este procedimento poderia trazer para o desenvolvimento bem sucedido do trabalho de campo.

A intenção dessa proposta de entrevista coletiva num ambiente dialógico é a de possibilitar intervenções no meio a ser investigado para registros de dados relevantes sobre o objeto de pesquisa. O processo de pesquisa por meio de grupos focais, segundo Gatti (2005, p.11),

“além de ajudar na obtenção de perspectivas diferentes sobre uma mesma questão, permite também a compreensão de idéias partilhadas por pessoas no dia-a-dia e dos modos pelos quais os indivíduos são influenciados uns pelos outros”.

Nesse sentido, a orientação metodológica com grupos focais foi definida para a investigação, envolvendo a escolha de usuários que atendessem o perfil traçado para a pesquisa. Assim, a especificidade do método de trabalho mais propício para a aproximação com os adolescentes sujeitos da pesquisa foi sendo construída, levando-se em conta as possibilidades de se estabelecer as melhores condições para compreensão da sua realidade.

⁴ Para o desenvolvimento da pesquisa foram formados quatro grupos focais: dois grupos em novembro de 2011 (grupos I e II) e mais dois grupos em maio de 2012 (grupos III e IV). Os encontros ocorreram até outubro de 2012, sendo que os grupos I e II participaram de 10 encontros e os grupos III e IV tiveram 8 encontros organizados para o desenvolvimento de atividades.



2. Adolescentes nas redes de interação da cibercultura e a construção de conhecimento

Nas entrevistas coletivas, foram amplamente destacados pelos participantes diversos dispositivos encontrados na rede, possibilitando, além do entretenimento e das relações pessoais estabelecidas, a possibilidade de acesso à informação. De acordo com os relatos dos entrevistados, na maior parte do tempo em que se dedicam à navegação eles estão imersos em *games* e/ou convivendo nas redes sociais. Esses jovens usuários, demonstrando grande habilidade, são capazes de adentrar simultaneamente em sites de busca, páginas pessoais, de notícias e de compartilhamento de vídeo, música, programas, etc.

- *Tudo que você quer aprender, você vai no YouTube que você aprende. (João Vítor: 14 anos);*
- *Acaba que mesmo você jogando jogo, você aprende bastante coisa. Porque assim, você aprende com o erro dos outros, entendeu? (Danilo: 13 anos);*
- *Quando a gente não sabe o significado de uma palavra, a gente não precisa procurar um dicionário. É só procurar no Google. (Amanda: 13 anos) ;*
- *Tudo que você precisa, você olha e você vê na internet. Tudo! (Bruno: 14 anos);*
- *Não sei nem porque tem escola, só o Google resolve minha vida todinha! (Thalita: 17 anos).*

Tomando-se como referência a perspectiva histórico-cultural, pode-se pensar esses sujeitos que se apropriam das tecnologias no seu processo de desenvolvimento a partir do encontro que estabelecem com essas ferramentas inseridas no seu contexto. Ao contar com essa fundamentação para estudo, o que se propõe é compreender os comportamentos desses jovens, inseridos em seu tempo e nos seus espaços, na mediação dos instrumentos culturais e dos signos dos quais se apropriam socialmente e potencializam suas aquisições.



De acordo com Vygostky e Luria (1993), no decorrer do seu desenvolvimento, a criança passa pelo estágio cultural que amplia, com o uso de instrumentos, suas capacidades naturais. O desenvolvimento da criança se dá aos poucos, à medida em que esta se adapta ao mundo exterior se reequipando. Das capacidades mais naturais, inicialmente, e gradativamente, com os instrumentos e signos, ela é capaz de cumprir tarefas sempre com maior êxito.

Ao mobilizarem diversas funções envolvendo pensamento e linguagem, os meios digitais interativos podem ser entendidos como os instrumentos nesse ambiente comunicacional, no qual os sujeitos se inserem e desenvolvem suas aquisições mentais em construção.

O contexto da tecnologia é abordado por teóricos da cibercultura, que dão a dimensão desse ambiente sociotécnico, onde as novas gerações se inserem ativamente mediadas pelas ferramentas digitais para suas interações e aquisições.

Algumas aproximações teóricas esclarecem o panorama comunicacional contemporâneo com as possibilidades de alcance das mídias digitais que, na atualidade, vêm atingindo em larga escala aqueles que têm acesso a estas tecnologias. A cibercultura se estabelece como uma nova era midiática, em que “cada um pode tornar-se produtor, criador, compositor, montador, apresentador, difusor de seus próprios produtos.” (SANTAELLA, 2003, p.82).

As tecnologias de informação e comunicação da atualidade que perpassam amplamente todas as instâncias da economia, da sociedade e da cultura. Esse panorama de transformações, de acordo com Castells (2007, p.68), “expande-se exponencialmente em razão da sua capacidade de criar uma interface entre campos tecnológicos mediante uma linguagem digital comum na qual a informação é gerada, armazenada, recuperada, processada e transmitida”. Assim se dá todo um contexto sócio-técnico envolvendo várias dimensões da vida humana.



Em função de todos os avanços ocorridos no âmbito das tecnologias digitais e da atuação dos próprios utilizadores, segundo Lévy (1999), estabeleceu-se um quadro atual da comunicação em rede, da sociedade de informação e da inteligência coletiva.

A partir do exposto, verifica-se o alcance de toda uma rede de informações compartilhadas e da cibercultura, que se instaurou em várias instâncias da vida contemporânea. Pôde-se assim ter dimensão do potencial transformador dos meios digitais, como ferramentas de interação e conhecimento, para aqueles que estão inseridos nesse contexto sociotécnico.

De acordo com as falas dos adolescentes, é possível analisar como as tecnologias são apropriadas por eles nas suas interações, as quais se relacionam com o lugar institucionalizado do conhecimento, a escola. Nesse ambiente cotidiano, dialogam com experiências e conhecimentos que adquirem fora desse lugar de referência.

2.1 A rede como lugar de construção de conhecimento dos adolescentes: as novas descobertas e os conteúdos escolares

Juliana: Na internet você acha tudo que você quer... Tudo, tudo, tudo, tudo, tudo mesmo! [...] Você pode ir em outro país sem precisar sair de casa. [...] Por exemplo, eu gosto muito da cidade de Nova York, eu acho lá lindo! Maravilhoso! E qualquer coisa que eu quero saber é só entrar no Google e procurar... que eu já acho lá, mapa, tudo, nossa! Eu acho tudo maravilhoso!

Thiago (olhando para Juliana): Eu gosto do Afeganistão. (Risos dos colegas)

Moderador: Como é que é? E o que você conhece de lá?

Thiago: Bom... é...

Juliana: Terrorista?

Thiago: É isso mesmo!

Moderador: É sobre guerra? E o que você conhece de lá?

Thiago: A história do "Call of Duty" se baseia lá. Tem uma fase que passa lá. É maneiro! É um jogo.



Nos relatos dos adolescentes sobre as suas navegações e práticas nos grupos focais, era claro para eles que tanto os sites de pesquisa *online* quanto a possibilidade infinita de assuntos encontrados na internet propiciam o preenchimento de suas expectativas. Pelas suas falas, constata-se, não somente na navegação, mas também nas narrativas existentes nos *games*, esse potencial. Além disso, o meio digital disponibiliza uma gama de *softwares* que permitem atuar com suas habilidades inventivas.

De um modo geral, nos seus depoimentos, os adolescentes associam conhecimento aos conteúdos escolares. Muitas de suas falas tratavam tanto de conteúdos possibilitados pela rede nas suas aspirações pessoais, assim como aqueles relacionados com o currículo escolar. Em algumas falas, eles evidenciam essa relação do que concebem sobre o conhecimento na rede. O compartilhamento de arquivos, como *softwares* e tutoriais encontrados na rede, constitui parte de sua experiência.

Oswald e Ferreira (2011) destacam como os jovens que se utilizam das mídias digitais confrontam os lugares sagrados do saber, representados pelo professor, pelo livro e pela instituição escolar a partir de seus interesses por informações disseminadas em diversos lugares. Para as autoras, “os dispositivos da cibercultura e a síntese das suas linguagens supõem mudanças nas práticas juvenis no que se refere aos seus modos de estudar, frequentar escola, construir conhecimento.” (OSWALD e FERREIRA, 2011, p.119).

De acordo com depoimentos dos jovens estudantes dos grupos focais, a internet parece estar assumindo um papel que concorre com a escola como fonte do saber formal, o que se revela afirmativamente em suas falas. Além de explorações e descobertas pessoais, demonstram estar encontrando na rede os conteúdos que atendem necessidades em seus estudos relacionados aos conteúdos escolares.



Igor (gesticulando): Eu tava no notebook. Tava no meu computador normal. Aí do lado do notebook. Eu tava mexendo no hotmail da minha tia. É... Mexendo no MSN. Adicionando amigos... [...] Tava no Face. Levantando trabalho de Geografia, de História, de Português. [...] E tava escutando música... e vendo vídeo.

Ariane: Na internet... parece que eu estou dentro da história. Entende? Parece que eu participo. Sei lá! [...] Eu não estudo em casa, eu prefiro ficar lendo (referindo-se à internet) do que pegar o livro e ler. [...] Eu acho que gosto mais. Eu me sinto bem lendo e... eu acho que eu levo isso para a vida real. Entendeu? Eu levo para mim.

Tanto a leitura quanto a escrita são práticas cotidianas dos adolescentes que navegam na rede. Além dos conteúdos que exploram como leitores, a escrita é potencializada pelos *softwares* do desenvolvimento *web* na sua experiência.

Johnson (2001), ao tratar da cultura da interface, destaca como o espaço-informação do *desktop* promove uma experiência de conexão por meio dos *links* na navegação. O autor discute a importância do hipertexto e seu potencial cognitivo, quando o usuário surfa nas ondas digitais, e enfatiza que “o que torna o mundo on-line tão revolucionário é que há de fato conexões entre as várias escalas que um itinerante da *Web* faz em sua jornada. Esses vários destinos não são fortuitos, mas ligados por vínculos de associação.” (JOHNSON, 2001, p.82).

Freitas (2005) reflete sobre as mudanças culturais da reconfiguração em que oralidade e escrita se relacionam, gerando novas possibilidades de textos na internet. Para a autora, o processo que envolve oralidade, escrita e informática “como modos fundamentais de gestão social do conhecimento não se dá por simples substituição, mas antes por complexificação e deslocamentos de centros de gravidade.” (FREITAS, 2005, p.15).



A partir desse estudo, pode-se compreender o quanto a tecnologia informática e o hipertexto têm possibilitado uma reconfiguração nas formas de articulação de pensamento e de comunicação no ambiente da internet envolvendo leitura e escrita.

2.2 Empreendimentos pessoais dos adolescentes e compartilhamento na rede

Rafael: Igual, eu já gastei dinheiro com jogo, mas eu já ganhei também! Eu já vendi o boneco. [...]

Rafael: Eu vendi por duzentos e cinquenta reais. [...] Porque assim, eu gastei dinheiro para melhorar o boneco. Ai, depois que ele estava bastante forte, aí o cara me ofereceu duzentos e cinquenta reais, e eu vendi para ele. [...]

Com a expansão da rede e a evolução dos dispositivos tecnológicos, os usos sociais da mídia vêm crescendo, mas as possibilidades de uso não estariam restritas aos próprios mecanismos de mídia. Essa é a posição de Shirky (2011), que aborda a cultura da participação partindo da compreensão de que o volume de tempo livre que as pessoas dispõem se amplia e que, assim, passam a ter a sua disponibilidade como bem social. Nesse entendimento, a ampliação do tempo disponível da população instruída com a possibilidade de acesso à mídia interativa potencializa a utilização social de conhecimentos em ações coletivas, ou seja, o uso do seu excedente cognitivo.

Na cultura participativa, o consumo não é passivo. Além disso, a possibilidade de acesso e a permanência na mídia social na internet estão aumentadas, sendo fatores que potencializam ações coordenadas e colaborativas. Para Shirky (2011, p.18), “o próprio uso de uma tecnologia social é muito pouco determinado pelo próprio instrumento; quando usamos uma rede, a maior vantagem que temos é de acessar uns aos outros”.



Dedicar-se a uma atividade lúdica e ao mesmo tempo produtiva parece fazer parte de processos que trazem resultados que atendem expectativas individuais e coletivas sobre algum projeto ao qual se dedicam na sua rede de contatos.

Thiago: Eu gosto de criar site. [...] Eu não tenho nada para fazer [...] Eu pego um modelo de site e vou editando ele. Aí guardo no computador. Se eu quiser criar um site depois, já tem ele ali para eu usar. Aí tem um monte lá no meu computador. Se precisar... se alguém precisar, eu vou e dou o template para a pessoa.

Bernardo (dirigindo-se ao Miguel): Por que você não monta um jogo, “véio”? Por que você não monta um jogo pra você com o “Lineage”?

Marlon (se referindo ao game): Sabe quanto ele é para ficar online na internet?

[...] Cinquenta reais que você paga na internet para o pessoal baixar.

Bernardo (dirigindo-se ao Marlon): Mas você ganha um centavo por pessoa que joga.

Diogo: Isso é bom!

Marlon (dirigindo-se ao Bernardo): Pensa comigo... (Organizando o raciocínio pensativo) Como é que é? Um jogo que quase um milhão de pessoas jogam. Um centavo... Por cada cabeça que entra. [...] Mil pessoas online por dia, ou por hora,... tem... quando tem evento...

Bernardo (virando-se para o Daniel): Isso vai direto para sua conta no banco.

Os adolescentes revelam encontrar, na rede, um ambiente potencial para fomentarem seus empreendimentos pessoais na medida em que utilizam as ferramentas para suas experiências e para obterem algum tipo de satisfação. O que se percebe é a interação como parte importante desse processo, na concretização do investimento em que a conexão promove algum tipo de compartilhamento.

A criação compartilhada de conteúdo pela chamada Geração Internet também é destacada por Tapscott (2010, p.54), quando afirma que “essa geração está transformando a internet de um lugar no qual você encontra informações em um lugar



no qual você compartilha informações, colabora em projetos de interesse mútuo e cria novas maneiras para resolver alguns de nossos problemas mais urgentes”.

O estudo de Palfrey e Gasser (2011) destaca os nativos digitais como criadores na internet por estarem constantemente utilizando o computador. Em várias partes do mundo, os jovens se envolvem em atividades *online*, relacionadas com conteúdos digitais e remixagens. Nessa perspectiva, a criação *online* é um valor intrínseco da própria internet.

A vida social e o compartilhamento envolvendo os dispositivos digitais nas diferentes experiências, que demonstram acumular ao se inserirem no meio de forma ativa, são destacadas em algumas falas. Embora algumas incursões dos adolescentes aconteçam de forma aventureira e descompromissada, demonstram saber aproveitar o tempo livre para realizar alguns projetos, sobretudo fomentado pelas relações sociais que estabelecem no ambiente da cibercultura.

3. Os adolescentes e a sociabilidade online

Com o desenvolvimento do projeto de pesquisa junto aos grupos focais, evidenciou-se a importância das interações sociais no seu cotidiano. Os jovens usuários entrevistados demonstraram em suas falas a relevância dos laços sociais estabelecidos na rede, envolvendo várias formas de incursão *online*. Sendo assim, esta se estabeleceu como uma significativa categoria de análise. Para subsidiar este estudo sobre a interação social e as tecnologias digitais cabe um aprofundamento teórico sobre o tema da sociabilidade *online* na cibercultura e as redes sociais na internet.

Para Lemos (2008) a convergência entre as novas tecnologias de base microeletrônica e a socialidade estabelecem as bases da cibercultura na contemporaneidade. Em sua perspectiva teórica, o autor compreende que a tecnocultura, historicamente instituída com a modernidade e suas ideologias, começa



a ser confrontada por uma nova fase de desenvolvimento tecnológico de controle simbólico do tempo e do espaço marcada pela ubiquidade, pela ênfase no presente e na simulação.

Ao focar a cibernidade, Lemos (2008, p.80-81) ressalta que “a cibercultura pela sociedade que nela atua, parece, antes de isolar indivíduos terminais, colocar a tecnologia digital contemporânea como um instrumento de novas formas de sociabilidade e de vínculos associativos e comunitários”. Emergem várias formas de sociabilidade do encontro das tecnologias digitais com a sociedade contemporânea. Além da funcionalidade técnica e da eficácia econômica, a vida social perfaz um outro movimento.

3.1 Adolescentes e interações imersivas: a sociabilidade nos jogos online

João Vítor: Igual terça-feira. Acordei 10h da manhã para mexer e fiquei até 1h da manhã. Direto! [...] Eu fiquei o dia todo! [...] Eu jogo o jogo agora que eu tô com um programa lá, que aí eu fico conversando com meus colegas pelo computador. [...] Eu fico falando e eles me ouvem, essas coisas. Aí a gente fica conversando lá e passa o dia todo lá e passa o dia todo lá... (///).

Nos grupos pesquisados, destacam-se nas entrevistas a sua incursão em jogos interativos. Os adolescentes manifestaram interesse por diferentes jogos detalhando algumas de suas características. Percebe-se nas suas falas como os jogos funcionam como apropriação simbólica e entretenimento imersivo compartilhado entre os jogadores. O atrativo dos aplicativos gráficos e as possibilidades lúdicas pela atividade foram uma constante nas suas falas. Não deixaram, assim, de comparar a experiência de se jogar sozinho com o *bot* oferecido pelo jogo com a possibilidade de interagir com outros participantes.



Em relação à apropriação simbólica, Recuero (2010) esclarece que seria o domínio cultural dos jogos por parte de seus jogadores, passando a ter outra dimensão de sentidos, decorrentes das práticas sociais ali constituídas.

A apropriação simbólica é um elemento emergente. De acordo com Recuero (2010), ela cria valores, entre eles o capital social, que circula na rede social e acontece na interação coletiva de vários jogadores gerando práticas sociais e efeitos nesse ambiente.

Os registros de falas dos adolescentes revelam como as ferramentas das quais se apropriam em rede tem sido, no seu cotidiano, um espaço significativo de interação online.

Rafael: Eu jogo o jogo mais jogado do mundo que chama "World of Warcraft". [...]

Moderador: Por que você gosta desse jogo?

Rafael: Porque lá já fiz um monte de amigo.

André: Tipo, O "Lineage"... O "Lineage" que eu jogava. Tipo assim, a lan house que a gente tinha, tinham uns oito ou nove computadores e todo mundo jogando. Aí a gente tipo, tem um negócio chamado teleporte. Você fica teleportando para as outras cidades do jogo. Aí tem cidades onde se tem muita briga que você briga um com o outro, e tal. Aí que juntava todo mundo da lan house. Todo mundo fazia tipo um clã, fazia um clã. Todo mundo entrava nele para fazer um grupo e a gente ia para estes lugares para ir contra os outros cara que... do jogo que aparecia lá.

Além das possibilidades de interação com outros usuários existe o fascínio exercido pelos *games*. As possibilidades oferecidas pelo computador na criação de um ambiente narrativo favorecem a imersão num lugar simulado.

Na estruturação da participação, máscaras irão contribuir para o poder imersivo no ciberespaço. Murray (2003) destaca a interação por meio dos avatares na internet e a importância dessa representação para os usuários nos ambientes virtuais.



Ainda que grosseiramente representados ou com personificação limitada “eles ainda são capazes de proporcionar identidades alternativas que podem ser utilizadas com vigor.” (MURRAY, 2003, p.114).

Nas falas dos adolescentes, a referência de outros participantes nas suas incursões para compartilhamento dos jogos se fez presente. Para eles, ao contar com outros jogadores, as suas incursões nos aplicativos ganham sentido e os mantêm mais envolvidos nos jogos. “A presença de outros participantes cria desafios especiais à imersão” (MURRAY, 2003, p.115).

Jogar *online* para os adolescentes tem demonstrado ir além da experiência de lidar com a estrutura do jogo. Envolvidos com a fantasia e a narrativa no engajamento imersivo dos *games* compartilhados, os entrevistados revelam a construção de sentidos coletiva na apropriação simbólica que ocorre durante a atividade.

A atividade de jogar por meio de uma interação mais reativa é parte do prazer imersivo. Entretanto, no prazer de se associar com outros jogadores, os adolescentes revelam a necessidade de interação mais plena. Assim, vivem a experiência ao estarem nos ambientes digitais narrativos dos jogos, e ao mesmo tempo, compartilhando as aventuras e emoções vividas junto a outros jogadores.

3.2 Adolescentes e perfis *fake* na rede: sociabilidade online no jogo de identidades

Rafael (falando animado): Eu fiz um fake para conseguir as coisas do jogo, sabe?...Fingi que era... Fingi que era menina... Ai, todo mundo me dava as coisas, entendeu?

Nas entrevistas com os grupos focais, os adolescentes revelaram a utilização de perfis falsos nas suas interações na rede. O *fake*, de acordo com depoimentos dos participantes da pesquisa, é muito difundido na internet. Meninos e meninas



demonstraram conhecer a prática, apontando diferentes situações em que a criação de um ou mais perfis na rede pelo mesmo utilizador possibilita diferentes formas de interação.

Recuero (2009) se refere às ferramentas sociais interativas que são apropriadas pelos atores como formas de expressão do *self*. Segundo a autora, é através da percepção desse espaço pelos demais atores que as redes sociais irão emergir. Pelo fato de a interação só ocorrer pela vinculação de um perfil ao ator que cria senha e *login*, os usuários assim passam a ser identificados.

Lemos (2008) também atenta para as várias formas de representação que o jogo de identidades assume na cibercultura e toda a ambiguidade nas formas de socialização. Novos perfis constituem parte das suas incursões sociais alimentadas em listas de discussão, postagem de fotos e outras formas de estabelecerem suas representações.

Nas entrevistas nos grupos focais, os adolescentes relataram diversas experiências relacionadas à elaboração de perfis *fake*. Em suas explanações, traçam explicações diferenciando intenções e destacam as finalidades do uso desse recurso, incluindo suas experiências.

Thalita: Ela vai casar dia 26! (Risos dos colegas)... Dia 26, ela casa!

Moderador: E por quê...

Renata (rindo e entreolhando os colegas): Ela vai ter filho também!

Moderador: Desde quando você "cultiva" o, o... a sua fake?

Thalita: Como assim? Desde quando tenho ela?

Moderador: É.

Thalita (pensativa): Ah, já tem uns dois, três anos.

Bruna: Tem gente que não conhece. É meio um segredo com a gente e, sei lá! A gente monta o que a gente quiser! [...]



Nos grupos focais, os adolescentes relatam a sua experiência com o *fake*, demonstrando como o uso dos perfis falsos são tacitamente difundidos na internet, inclusive com a existência de uma rede de relações afetivas que se formam em torno dessa prática. A experiência de simulação de uma vida projetada demonstra ser comum entre meninas. Já os meninos associaram os *games* a essa forma de incursão na internet.

Pelas falas relacionadas dos adolescentes, na cibercultura, formas de agregação nas comunidades virtuais dos perfis falsos são fragmentadas, em representações intensas e efêmeras. Essas agregações formam ambientes povoados de máscaras, que são exploradas na rede por aqueles que compartilham os perfis *fake*, num jogo simbólico, vivenciando de forma compartilhada, criando virtualmente projeções de experiências.

Recuero (2009) ressalta que as expressões mais complexas dos atores foram permitidas pelo surgimento de ferramentas para trocas sociais, possibilitando a apropriação de várias estratégias para construção das identidades. “São construções plurais de um sujeito, representando múltiplas facetas de sua identidade.” (RECUERO, 2009, p.30).

Para Lemos (2008), nas redes de convivialidade na cultura contemporânea, os indivíduos não estão mais presos a uma única identidade. “As diversas comunidades virtuais emergentes do ciberespaço proporcionam emoções coletivas, identificadoras, não com o indivíduo preso a uma identidade fechada, mas com *personas* de diversas máscaras.” (LEMOS, 2008, p.175).

Os adolescentes dos grupos focais demonstram conhecer estratégias, lidando com meios e recursos dos dispositivos para atingirem seus objetivos nas suas incursões na rede, ao fazerem uso da falsa identidade. Dessa forma, utilizam o *fake* tanto por interesse empreendedor, por diversão, ou por valorizarem essa forma de se relacionar, criando, assim, laços fortes na rede.



Considerações Finais

Os adolescentes pesquisados demonstram habituar-se muito rapidamente com as ferramentas digitais do seu cotidiano por meio dos instrumentos e signos da cibercultura, mobilizando linguagem e pensamento nas suas interações.

De acordo com a fala dos meninos e meninas entrevistados, a escola ainda tem considerado os conteúdos de mídia e as diferentes modalidades exploradas pelos adolescentes na rede como atividades pouco relevantes para o currículo, contrariando expectativas desses jovens.

Ao compararem a presença do computador e da internet na escola com sua vivência pessoal, percebe-se nos depoimentos destes adolescentes em formação uma relação dicotômica entre navegar livremente nas suas interações pessoais como diversão e realizar uma tarefa escolar como obrigação.

Ao explorarem as possibilidades da navegação desconectados das obrigações associadas à vida escolar, as novas gerações parecem estar abrindo um campo de descobertas que entendem como lazer ou passatempo.

Por fim, podemos dizer que as novas gerações estão experimentando formas diferenciadas de atuarem na rede. As trocas sociais inerentes à cibercultura lhes oferecem condições de relacionarem conhecimentos, compartilharem, criarem e empreenderem.



Referências

- BOGDAN; Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp; **Investigação Qualitativa em Educação**. Porto Editora: Porto, 1994.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo. Paz e Terra, 2007.
- FREITAS, Maria Teresa de Assunção. A perspectiva sócio-histórica: uma visão humana da construção de conhecimento. In: FREITAS, M. T.; JOBIM e SOUZA, S.; KRAMER, S. **Ciências Humanas e Pesquisa**. Leituras de Mikhail Bakhtin. São Paulo: Cortez, 2003.
- _____. Da tecnologia da escrita à tecnologia da Internet. In: FREITAS, M. T. e COSTA. S. R. **Leitura e escrita de adolescentes na internet e na escola**. São Paulo: Autêntica, 2005.
- GATTI, Bernadete Angelina. **Grupo focal na pesquisa em Ciências Sociais e Humanas**. Brasília: Liber Livro, 2005.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.
- LEMONS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2008
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo. Editora 34, 1999.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2001.
- OSWALD, Maria Luiza M. B.; FERREIRA, Helenice M. C. Educação e cibercultura: novos objetos e sujeitos culturais, novos modos de aprender e ensinar. In: FREITAS, Maria Teresa. **Escola, tecnologias digitais e cinema**. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2011.
- PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009
- _____. Elementos para o estudo dos jogos em sites de redes sociais. In: BARBOSA, Marialva, MORAIS, Osvaldo J. (Orgs) **Comunicação, cultura e juventude**. São Paulo: Intercom, 2010.
- SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2011.
- TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital: Como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando, das empresas aos governos**. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, A. R. **Estudos sobre a história do comportamento: o macaco, o primitivo e a criança**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.