

ADOLESCENTES, DESENVOLVIMENTO HUMANO E CIBERCULTURA: NOVAS INTERFACES DO CONHECIMENTO – UMA PESQUISA DE CAMPO

Sebastião Gomes de Almeida Júnior

tito-jnr@hotmail.com

Universidade Federal de Juiz de Fora (Brasil)

Ana Lúcia Werneck Veiga

analucia126@hotmail.com

Universidade Federal de Juiz de Fora (Brasil)

Lúcia Helena Schuchter

luciahschuchter@yahoo.com.br

Universidade Federal de Juiz de Fora (Brasil)

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.

Esse panorama de mudanças suscita indagações envolvendo os jovens em etapa de formação escolar 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, foi estruturado o recorte inicial da pesquisa: Como as interações de sujeitos que convivem no ambiente escolar, inseridos na cibercultura, a partir da sua apropriação das tecnologias digitais, constroem conhecimento?

Este artigo é fruto dessa investigação de campo com jovens em idade escolar¹ que se apropriam de ferramentas digitais para a comunicação em seu cotidiano.

1 Dissertação de Mestrado “Adolescentes na Cibercultura: Sociabilidade e Construção de Conhecimento – interpretação de registros de uma pesquisa de campo” na linha de pesquisa Redes,

Nas duas categorias que foram construídas nessa pesquisa, reveladas por meio dos registros das falas dos adolescentes, a construção de conhecimento e a sociabilidade *online* foram relevantes temas de estudo. Assim, a partir da interpretação dos dados de campo, procurou-se conhecer como esses jovens desenvolvem formas de interação e aprendizagem ao se apropriarem dos instrumentos e signos da cibercultura.

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 da referida pesquisa foi de partir da compreensão dos comportamentos na perspectiva desses sujeitos. Assim, ao se propor apreender as relações estabelecidas a partir do contexto investigado, 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 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. Nesse sentido, esse posicionamento teórico-metodológico compreende que “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 sógnico (Bakhtin, citado em Freitas, 2003, p. 29).

Com a possibilidade de acesso a um local onde estão presentes muitos adolescentes e vislumbrando a oportunidade de encontros com os mesmos, decidiu-se

Estética e Tecnocultura do Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCOM-UFJF) apresentada à banca examinadora em 01/04/2013.

pelo contato com uma instituição de ensino que autorizasse esse empreendimento² 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 baseada em grupos focais³, pensando nas possibilidades que este procedimento poderia trazer para o desenvolvimento bem sucedido do trabalho de campo.

O processo de pesquisa por meio de grupos focais, segundo Gatti, “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” (2005, p. 11).

Na opção pelo desenvolvimento da metodologia, ao realizar as entrevistas não diretivas semi-estruturadas no grupo focal, a intenção foi de estabelecer condições propícias para trocas significativas entre os adolescentes participantes da pesquisa.

Adolescentes nas redes de interação da cibercultura: novas interfaces do conhecimento

Nas entrevistas coletivas os diversos dispositivos encontrados na rede foram amplamente destacados pelos participantes, com ênfase no entretenimento, nas relações sociais e na 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.

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.

-
- 2 O processo de pesquisa se iniciou por meio de contato com uma escola da Rede Municipal de Juiz de Fora, Minas Gerais, Brasil, 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.
 - 3 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.

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.

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 nesse ambiente sociotécnico. 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).

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 imprensa, 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.

As tecnologias de informação e comunicação da atualidade que perpassam amplamente todas as instâncias da economia, da sociedade e da cultura, envolvendo várias dimensões da vida humana. Esse panorama de transformações, de acordo com Castells, “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” (2007, p. 68).

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.

A rede como lugar de construção de conhecimento dos adolescentes: um ambiente de novas descobertas

De acordo com as falas dos adolescentes⁴ na pesquisa foi possível analisar como as tecnologias são apropriadas por eles nas suas interações, as quais muitas vezes não se relacionam com o lugar institucionalizado do conhecimento, a escola. No seu ambiente cotidiano, dialogam com experiências e conhecimentos que adquirem fora desse lugar de referência:

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!

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 & Ferreira, 2011, p. 119).

Jenkins (2008), ao tratar da cultura da convergência envolvendo a participação ativa do público em relação aos conteúdos midiáticos, sustenta que se atravessa hoje uma longa era de transição, em que se transforma o modo como operam os meios de comunicação impactando a centralidade dos veículos tradicionais o que repercute nas instituições. “A escola ainda está presa num modelo de aprendizagem autônoma que contrasta nitidamente com a aprendizagem necessária

4 Para resguardar o anonimato dos adolescentes da pesquisa, seus nomes foram substituídos por pseudônimos.

aos estudantes à medida que eles entram nas novas culturas do conhecimento.” (Jenkins, 2008, p. 243). 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:

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.

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” (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” (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.

Empreendimentos pessoais dos adolescentes e compartilhamento na rede

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.

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*. [...] Criar... modelos de *site*. *Sites* mesmo. 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. *Template* é um modelo de *site*.

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. [...]

Moderador: E qual o jogo?

Rafael: "World"⁵ [...] Eu gastei vinte cinco e vendi por duzentos e cinquenta.

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.

O estudo de Tapscott (2010), sobre a Geração internet, ressalta a participação dos jovens na rede de forma ativa, atuando em colaboração e reconfigurando esse ambiente. Corroborando nesses apontamentos, Palfrey e Gasser (2011) destacam os nativos digitais como criadores na internet por estarem constantemente utilizando o computador. Em várias partes do mundo, os jovens se envolvem em atividades

5 O adolescente se refere ao *game World of Warcraft*.

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 dos adolescentes. Embora algumas das suas incursões aconteçam de forma aventureira e descompromissada, demonstram saber aproveitar o tempo livre para realizar alguns projetos fomentados pelas relações sociais que estabelecem nesse ambiente sociotécnico.

Adolescentes e interações imersivas: a sociabilidade nos jogos *online*

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 .

A cibernsualidade, expressa na cibercultura em suas várias manifestações, forma-se da convergência do social com o tecnológico. Nessa perspectiva, “a cibercultura é a socialidade como prática da tecnologia” (Lemos, 2008, p. 89).

Sob essa perspectiva, juntamente com as formas de comportamento impostas pelo desenvolvimento tecnológico dos objetos técnicos, ocorre uma apropriação simbólica. “A atual dimensão da tecnologia na vida social contemporânea mostra que é nos espaços existenciais de produção de sensações, do vivido coletivamente, que podemos entender as formas do imaginário tecnológico contemporâneo” (Lemos, 2008, p. 106).

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*:

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...

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) salienta que os espetáculos pendem, historicamente, para o lado das narrativas participativas no intuito de prenderem a atenção do espectador, e assim, prolongam a experiência imersiva.

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. Em suas falas, eles expressam o quanto é significativo dividirem com outros participantes as emoções e os prazeres ao jogar, criando laços fortes na atividade imersiva.

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

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. “Para tentar fugir dessa identificação, muitos usuários optam por criar perfis falsos e utilizá-los para as interações nas quais não desejam ser reconhecidos pelos demais” (Recuero, 2009, p. 28).

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. “A sociabilidade *on-line* caracteriza-se como uma espécie de esconde-esconde, onde o usuário pode assumir e experimentar identificações sucessivas às diversas comunidades virtuais” (Lemos, 2008, p. 175).

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

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

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

Pelas falas dos adolescentes é possível perceber, tanto nas redes sociais e até mesmo nos contatos estabelecidos entre aqueles que se dedicam aos *games*, o quanto o *fake* é uma prática difundida entre eles. Essa prática de criação de perfis fictícios, além de ser utilizada com finalidades de resguardar anonimato e formas de aproximação entre usuários para obtenção de vantagens pessoais, pode ocorrer como atividade lúdica. A fantasia é prazerosamente vivida e alimentada como uma narrativa criada pelos interatores da rede social no ciberespaço.

Considerações Finais

A cibercultura está presente no cotidiano dos adolescentes de diferentes formas, envolvendo instrumentos e signos que mobilizam linguagem e pensamento nas suas conexões na rede.

As propriedades do meio computacional já são um atrativo em si para os adolescentes que mergulham em diferentes possibilidades de comunicação na sua incursão na cibercultura. Dessa forma, mediados pelos dispositivos tecnológicos ocorre a possibilidade de descobertas na exploração livre, na pesquisa de conteúdos e nas formas de consumo e entretenimento.

As trocas sociais da cibercultura oferecem aos adolescentes a oportunidade de relacionarem conhecimentos, compartilharem, criarem e empreenderem, envolvendo pesquisas de conteúdo, leitura e a escrita na internet, acesso à mídia, participação em comunidades virtuais, criação e a interação por meio de perfis *fake* e experiências com os *games* na rede.

Referências bibliográficas

- BOGDAN, R. & BIKLEN, S. (1994). *Investigação Qualitativa em Educação*. Porto Editora: Porto.
- CASTELLS, M. (2007). *A Sociedade em Rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra.
- FREITAS, M. (2003). A perspectiva sócio-histórica: uma visão humana da construção de conhecimento. In M. Freitas; S. Jobim e S. Souza & S. Kramer (orgs.) *Ciências Humanas e Pesquisa. Leituras de Mikhail Bakhtin* (pp. 26-38). São Paulo: Cortez.
- FREITAS, M. (2005). Da tecnologia da escrita à tecnologia da Internet. In M. Freitas & S. Costa (eds.) *Leitura e escrita de adolescentes na Internet e na escola* (pp. 7-11). São Paulo: Autêntica.
- GATTI, B. (2005). *Grupo focal na pesquisa em Ciências Sociais e Humanas*. Brasília: Liber Livro.
- JENKINS, H. (2008). *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph.
- JOHNSON, S. (2001). *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora.
- LEMONS, A. (2008). *Cibercultura, tecnologia e vida social contemporânea*. Porto Alegre: Sulina.
- LÉVY, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- OSWALD, M. & FERREIRA, H. (2011). Educação e cibercultura: novos objetos e sujeitos culturais, novos modos de aprender e ensinar. In M. Freitas *Escola, tecnologias digitais e cinema* (pp. 109-124). Juiz de Fora: Editora UFJF.
- PALFREY, J. & GASSER, U. (2011). *Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais*. Porto Alegre: Artmed.
- RECUERO, R. (2009). *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina.
- SANTAELLA, L. (2003). *Cultura e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.
- SHIRKY, C. (2011). *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora.
- TAPSCOTT, D. (2010). *A hora da geração digital: Como os jovens que cresceram usando a Internet estão mudando, das empresas aos governos*. Rio de Janeiro: Agir Negócios.
- VYGOTSKY, L. & LURIA, A. (1993). *Estudos sobre a história do comportamento: o macaco, o primitivo e a criança*. Porto Alegre: Artes Médicas.