
ADOLESCENTES, DESENVOLVIMENTO HUMANO E CIBERCULTURA: AS VIVÊNCIAS DOS JOVENS EM FORMAÇÃO E O AMBIENTE COMUNICACIONAL CONTEMPORÂNEO

Sebastião Gomes de Almeida Júnior¹

Resumo: Pesquisa piloto de doutorado em curso com adolescentes no contexto da cultura digital. No estudo são abordadas questões relativas às tecnologias digitais em interface com o desenvolvimento humano. Tendo como referencial teórico-metodológico a abordagem histórico-cultural, a investigação se fundamenta no conceito de vivência (*perejivanie*), de Lev Semionovitch Vigotski. Busca-se compreender de que modo os adolescentes potencializam seu desenvolvimento na apropriação de instrumentos e signos culturais, mediados pelos dispositivos tecnológicos da cibercultura. Mediante entrevistas semi-estruturadas em uma perspectiva dialógica, são explorados “mapas vivenciais” com quatro sujeitos com idades entre 12 e 16 anos. As formulações teóricas de pesquisa se articulam com autores que abordam as redes sociotécnicas na atualidade.

Palavras-chave: Adolescentes. Cibercultura. Teoria histórico-cultural. Vivência. “Mapas vivenciais”

Considerações iniciais

Vivemos em um mundo de modificações no tempo e no espaço, onde a comunicação se dá por meio de diversas formas de conexão pelos dispositivos técnicos, em um cenário de interação ubíqua sem precedentes. Compreender os jovens que se inserem nos ambientes digitais exige que se aprofunde a pesquisa sobre os fenômenos comunicacionais contemporâneos. As novas configurações culturais perpassadas pelas tecnologias caracterizam essas mudanças recentes pela consolidação da sociedade em rede. Todo esse contexto de transformação envolvendo as forças produtivas decorrentes da circulação de informação em um novo paradigma sociotécnico, abordado por Castells (2004; 2007), Santaella (2003; 2005), Lévy (1999), Lemos (2008), Lévy e Lemos (2010), desponta como desafio para aqueles que buscam a compreensão dos mais diversos fenômenos da contemporaneidade. Juntam-se a esses autores, que discutem o ambiente comunicacional da cibercultura, as formulações de Jenkins (2008), Johnson (2001; 2003), Shirky (2011), Recuero (2009; 2010), Murray (2001), que, nas suas abordagens específicas, tratam das formas de participação dos usuários por meio das mídias digitais interativas. Para o entendimento desses fenômenos, esses

¹ Doutorando do Programa de Pós-graduação em Educação na Linha de Pesquisa Linguagem, Conhecimento e Formação de Professores da Universidade Federal de Juiz de Fora (PPGE-UFJF) e integrante do GRUPAR (Grupo de Pesquisa Aprendizagem em Rede), coordenado pela Prof^a Dr^a Adriana Rocha Bruno. E-mail: tito-jnr@hotmail.com



autores abordam as tecnologias e a emergência de novas formas de organização, envolvendo processos de circulação, de consumo e de compartilhamento de conteúdos na cultura participativa, potencializada pelos computadores em rede.

Ao levar em conta que a vivência social e a mediação dos instrumentos da cultura e da linguagem estruturam o desenvolvimento humano, pode-se considerar que o referencial teórico histórico-cultural se articula com o presente tema de estudo sobre as novas gerações que se apropriam dos dispositivos técnicos da cibercultura na sua comunicação.

Refletindo sobre as tecnologias digitais e o desenvolvimento humano, Freitas (2015) nos fala do aspecto inovador da psicologia histórico-cultural que concebe a relação dialética entre as funções elementares (naturais) e as superiores (culturais). Essas funções se articulam na unidade da pessoa. Ressaltando o pensamento de Vigotski¹, a autora afirma que “a natureza da cultura está relacionada com o caráter duplamente instrumental, técnico e simbólico da atividade humana.” (FREITAS, 2015, p.3). A cultura vem a ser, assim, a totalidade das realizações humanas. Dessa forma, sendo produto de uma sociedade e de uma cultura, podemos compreender as tecnologias digitais como criação do homem, no seu processo histórico de transformação do mundo.

Ao tratarem do desenvolvimento cultural humano, Vygotsky e Luria (1993) ressaltam a importância dos instrumentos artificiais da cultura para a expansão dos sentidos, modificando-os no processo de sua evolução. O homem inventou ferramentas e criou um ambiente industrial cultural. Esse ambiente criado pelo homem causou alterações na sua maneira de pensar e agir, suscitando formas culturais complexas de comportamento, que vieram a tomar o lugar das formas primitivas.

Na abordagem histórico-cultural, observa-se a estreita ligação entre as atividades produtiva e cognitiva, num movimento dialético, no qual, “ao mesmo tempo que se opõem e se negam, constituem-se mutuamente, pela mediação instrumental/semiótica” (Pino, 2001, p.40). Ocorre nesse movimento dialético uma dupla transformação da natureza pelo homem, em que ele a constitui como um objeto de conhecimento (produção cultural), tornando-se, ele, também sujeito de conhecimento.

Para a perspectiva histórico-cultural, nas funções psicológicas superiores, de natureza cultural, ocorre a constituição do indivíduo enquanto sujeito conhecedor, na sua progressiva participação em práticas cognitivas na sociedade. Assim, ele transforma em seus tanto os saberes,



objetos do conhecimento, produzidos historicamente pelos homens, como as formas de saber e pensar.

1. No caminho da escuta dos adolescentes em seus espaços-tempos: uma articulação teórico-metodológica com o conceito de vivência

Em minhas aspirações enquanto pesquisador voltado para conhecer os adolescentes, articulando as questões investigadas no campo com o referencial da teoria histórico-cultural, minha trajetória, até o momento, fez-me compreender, nesse contexto das novas gerações inseridas no ambiente comunicacional contemporâneo, o quanto esses sujeitos estão construindo, em seu tempo e nos seus espaços, as suas vivências, mediados pelos signos da cibercultura, envolvendo diferentes modos de se engajarem no seu meio social e cultural.

Para Jerebtsov (2014), o conceito de vivência (*perejivanie*) na teoria de Vigotski traduz, de forma generalizada, muitos fenômenos psicológicos de forma a entender o desenvolvimento humano. Em seu posicionamento, o autor esclarece que a teoria histórico-cultural propõe a superação de posições de uma psicologia positivista, de ordem mecanicista ou de uma psicologia descritiva, de abordagem fenomenológica, voltada para compreensões apartadas da historicidade e da cultura em constante movimento.

Das concepções de Vigotski sobre o conceito de vivência, Jerebtsov (2014) destaca a unidade entre o “interno” e o “externo” na situação social de desenvolvimento. Essa proposição teórica também ressalta que as vivências constituem a unidade afeto-intelecto, relacionando sentimento e razão, tendo a realidade e a experiência como mediadores, com o entrelaçamento de linhas de desenvolvimento natural e cultural, envolvendo a necessidade, o afeto e a reflexão fundamentada em conceitos. Além desses, outro ponto-chave é a compreensão da vivência como unidade integradora de análise da consciência e do desenvolvimento da personalidade. Ocorre, assim, a regulação da atividade da vida pelas funções psíquicas, que se manifestam por processos emocionais, perceptivos, cognitivos, etc.

Trazendo o pensamento de Vigotski, que sintetiza a essência das vivências, Jerebtsov (p.19, 2014) propõe que “vivências são o processo de formação pela personalidade da sua relação com as situações de vida, a existência em geral com base nas formas e valores simbólicos transformados pela atividade interna, emprestados da cultura e devolvido a ela”.



Ainda esclarecendo sobre a ontogênese da personalidade, Jerebtsov (2014) afirma que a cada idade há uma formação de um repertório de instrumentos, de espaço semântico e de limites de vivências possíveis. O autor completa esse entendimento, ao dizer que as vivências se modificam, ou seja, “passam a ser outras e para essas outras vivências nascem novas formas. Vivência é a unidade do sentido e da forma de sua realização, modo de expressão.” (JEREBSOV, p.23, 2014).

A partir daí, podemos compreender, na psicologia histórico-cultural de Vigotski, a personalidade caracterizada por um sistema semântico dinâmico, para o outro e para si, ligado à zona de desenvolvimento iminente, que estimula a possibilidade de construção de mundos novos e, por conseguinte, a vivência de uma nova realidade.

Ao tecerem considerações sobre as relações espaço-temporais na constituição das vivências humanas e concebendo a pesquisa que rompem com as narrativas hegemônicas, Lopes e Barenco (2016) abordam possibilidades de refletir sobre as investigações que se articulam com os postulados qualitativos bakhtinianos. Discutindo as relações do espaço e do tempo, nas suas aproximações, fusões e distanciamentos, esses autores trazem o conceito de cronotopiaⁱⁱ. Aprofundando em suas considerações sobre esse conceito, os autores ressaltam “que o tempo é histórico e o espaço é geográfico, amálgamas fundamentais que tecem o fazer humano, seus discursos, suas linguagens e suas existências, não há essência humana fora dessas dimensões.” (LOPES e BARENCO, 2016, p. 262). O conceito de cronotopia de Bakhtin propõe a ruptura com as narrativas hegemônicas que se impuseram na modernidade. Lopes e Barenco (2016) esclarecem que esse movimento primou pela cisão do espaço-tempo, prevalecendo o segundo. Assim, de acordo com os autores, as vozes na história passaram a ser vistas e ouvidas sem simultaneidades e sem experiências de coetaneidade, mas sim como uma sucessão de eventos. O tempo se torna linear. O espaço, da mesma forma, é concebido nessa linearidade. Assim, a humanidade caminha em direção a um futuro redentor, o passado desaparece e o presente deve ser superado.

2. Traçando a aproximação com o campo de pesquisa

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.



Ao estruturar um trabalho de pesquisa qualitativa com sujeitos que interagem em sua realidade, o processo embasado numa perspectiva dialógica se torna uma alternativa para o planejamento para as intervenções em campo. Essa abordagem teórico-metodológica se contrapõe aos procedimentos monológicos de conhecimento das ciências naturais, que se colocam diante de um objeto de estudo para falar dele. Dessa forma, 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. Essa perspectiva considera 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 por Freitas, 2003, p.29).

Com a intenção de me aproximar dos jovens, nessa etapa do desenvolvimento de meu estudo, tornou-se necessário buscar um instrumento teórico-metodológico de pesquisa que potencializasse a escuta dos sujeitos, trazendo mais de seu contexto. Assim, procurei realizar entrevistas semi-estruturadas, contando com um recurso para possibilitar maior aprofundamento investigativo. Pesquisas com “mapas vivenciais” em uma perspectiva dialógica buscando centralização nas lógicas infantis, como o de Lopes, Costa e Amorim (2016) e de Lopes, Mello e Bezerra (2015), contribuíram para minhas reflexões teórico-metodológicas. O meu interesse por esse instrumento investigativo ocorreu devido à minha identificação com a perspectiva desses pesquisadores, que é a de superação dos discursos racionais pelas cartografias de mundo expressadas pelos sujeitos sem suas representações livres. Buscando superar as lógicas do racionalismo, tais pesquisas dialogam com formas infantis de compreender o mundo. Nas suas produções, que envolvem mapas, textos, discurso verbal, brincadeiras, desenhos, gestos e outras formas, os pesquisados se revelam como sujeitos culturais em seus contextos sociais e históricos.

Segundo Lopes (no prelo), os “mapas vivenciais” se organizam por uma estrutura metodológica sem rigidez, buscando, por meio de trilhas esboçadas, estabelecer relação com o objetivo da pesquisa. Essa proposta também se referencia na afirmação de que as culturas criadas pelas crianças se dão na unidade pessoa-meio e também na vida social dialogada com a formação cultural. Utilizando esse procedimento metodológico, a proposta é de mapear as lógicas pessoais e coletivas, e quais indícios ali se expressam, relacionados às temporalidades e espacialidades.

Construída a partir de “mapas vivenciais” com crianças entre 10 e 11 anos, a pesquisa de observação participante de Queiroz (2015) tratou das mídias e as novas tecnologias em espaços de escolarização. Fundamentado no conceito de vivência, o estudo trouxe a perspectiva das crianças



desvelarem espaços da escola sob sua ótica pessoal envolvendo a compreensão dos seus modos de ser, de pensar, de estar e de agir naquele lugar.

Benedict (2016) ressalta, em sua pesquisa com crianças nas vivências com jogos eletrônicos, o reconhecimento do espaço como um dado cultural, ao investigar saberes cartográficos dos sujeitos. Esse estudo, ancorado na perspectiva da escuta, buscou dialogar com as formas que as crianças desenvolvem seus modos de cartografar o mundo nos seus processos de significação.

Os “mapas vivenciais” como recurso possibilitam a escuta dos sujeitos por meio de sua expressão gráfica relacionando seus tempos-espços vividos. Especificamente, na minha pesquisa voltada para adolescentes, as questões suscitadas estavam relacionadas com suas práticas cotidianas envolvendo as tecnologias e a cultura digital. Assim, amparado por esses subsídios iniciais de fundamentação para elaborar o instrumento de interlocução com os possíveis sujeitos para um desenvolvimento de uma pesquisa piloto com os “mapas vivenciais”, tratei de planejar uma abordagem com alguns adolescentes que fossem voluntários para esse procedimento metodológico.

Busquei, assim, na estruturação teórico-metodológica da minha pesquisa, em uma abordagem dialógica na construção do processo e da compreensão, a aproximação com sujeitos e sua realidade, para que fossem suscitadas falas impregnadas de sentido.

3. Um exercício de pesquisa com “mapas vivenciais”: o que dizem os adolescentes sobre suas vivências na cibercultura?

No intuito de desenvolver uma experiência com esse instrumento metodológico que se utiliza dessa possibilidade de escuta, na perspectiva de cartografar os tempos-espços de vivências envolvendo as tecnologias, busquei me aproximar de alguns adolescentes, em um procedimento piloto de pesquisa.

Nesse estudo inicial com “mapas vivenciais”, a sistematização desse instrumento com os adolescentes se deu em encontros individuais contando com entrevistas semi-estruturadas propondo o seu traçado durante o processo. A idade dos adolescentes variou entre 12 e 16 anosⁱⁱⁱ. Para participação de cada voluntário, foram tomadas as medidas cabíveis para autorização dos responsáveis e a anuência livre e esclarecida dos próprios participantes. Para sua identificação no texto, utilizarei codinomes escolhidos, respeitando o modo que foram grafados por eles mesmos: *LouryG*, *whitetuxedoguy*, *Miau sikes* e *Zoiaopr*.



Os encontros duraram de 50 minutos a uma hora e meia, dependendo do entrevistado, e as conversas foram registradas em áudio e vídeo. Além disso, foi organizado um diário de campo para acompanhamento da pesquisa para anotações de aspectos significativos observados.

Na proposta, seguindo a metodologia dos autores referenciados, foram utilizados papéis de mesma medida, sendo que os que se superpõem à base são transparentes. Como são necessários traçados com o lápis sobre as demais superfícies, a orientação é de que se utilize papel vegetal, suficientemente transparente e encorpado, adequado para traçados e desenhos em que se queira enxergar o que está por baixo no registro em camadas.

Vale ressaltar que as etapas traçadas no mapa, relacionadas com os objetivos da pesquisa, podem ser alteradas de acordo com a orientação que o pesquisador e, até mesmo, durante o processo. Dependendo da situação dialógica no andamento da atividade, é necessária a flexibilidade exigida em processos investigativos semi-estruturados. Assim, por exemplo, duas etapas, de uma previsão inicial de quatro lâminas, podem se fundir em uma, reduzindo para três o número de superfícies traçadas na obtenção dos dados de campo.

Na sequência, são transcritos pequenos recortes das falas significativas dos adolescentes que expressam suas vivências na cultura digital. Nessas transcrições, optei por traçar alguns destaques em negrito, evidenciando relações espaço-temporais e traços do desenvolvimento da personalidade que constituem as vivências dos participantes da pesquisa. Ao fazer o destaque, a intenção foi de trazer para reflexão alguns aspectos a serem abordados, suscitados por essas expressões individuais que emergem no traçado dos “mapas vivenciais” no processo das entrevistas.

3.1. O afetuoso *LouryG* e seu “estúdio” de criação

No desenvolvimento do mapa vivencial que se seguiria logo às primeiras instruções, o jovem de 16 anos ainda com rosto de menino, mas com um porte de homem adulto, esteve o tempo todo a descrever aquilo que traçava sobre cada uma das superfícies do papel. Notadamente meticuloso em seu traçado, o jovem *LouryG* tendia a desenhar e escrever ao lado de cada elemento, com objetivo de explicar detalhadamente as partes de seu mapa. Com muitas explicações, o jovem foi traçando em suas superfícies, com um cuidado especial para que as lâminas se superpussem



cuidadosamente, de forma a organizar sua descrição das suas incursões diárias, afetivas, sociais e produtivas, relacionadas às pessoas com as quais convive e aos lugares onde transita.

Para além do próprio uso da mídia, o convívio social e o engajamento na participação, de acordo com Shirky (2010) é a grande motivação dos indivíduos para explorarem o seu excedente cognitivo. Dessa forma, o tempo livre passa a ser um potencializador das possibilidades criativas em que os usuários em comunicação, que compartilham socialmente. Para o autor, “O que importa agora não são as novas capacidades que temos, mas como transformamos essas capacidades, tanto técnicas quanto sociais em oportunidades.” (SHIRKY, 2011, p. 168).

LouryG foi impecavelmente minucioso para apontar no seu mapa seus movimentos diários a partir das suas relações de interesse. Esquemático e altamente preciso nas descrições, o jovem dedicou boa parte do traçado para ir articulando as suas falas associadas a todo tempo ao desenho.

O lugar, assim, que eu geralmente eu passo mais tempo, é..., assim. O meu tempo livre, naturalmente, ó o meu quarto e minha casa, né? Geralmente no meu quarto eu trabalho no computador, fazendo edição, essas, coisas, né? Eu passo mais tempo dentro da minha casa, no meu quarto, geralmente.

Eu vou ampliar um pouco aqui, a questão do meu quarto, aqui na minha casa onde aparece mais no meu quarto, é aonde eu trabalho, não só para mim, mas para amigos, onde eu uso mais o computador. (Referindo-se ao seu desenho no mapa) Vou botar uma mesa aqui para fazer a representação dele. Onde uso a internet.

Na representação de *LouryG* foi perceptível a relação que estabelece nos seus movimentos diários com as tecnologias digitais, sobretudo pelo tempo destinado ao espaço doméstico. No conforto de seu quarto, o jovem tem o seu computador pessoal para fazer suas edições de áudio e vídeo, criando e compartilhando arquivos.



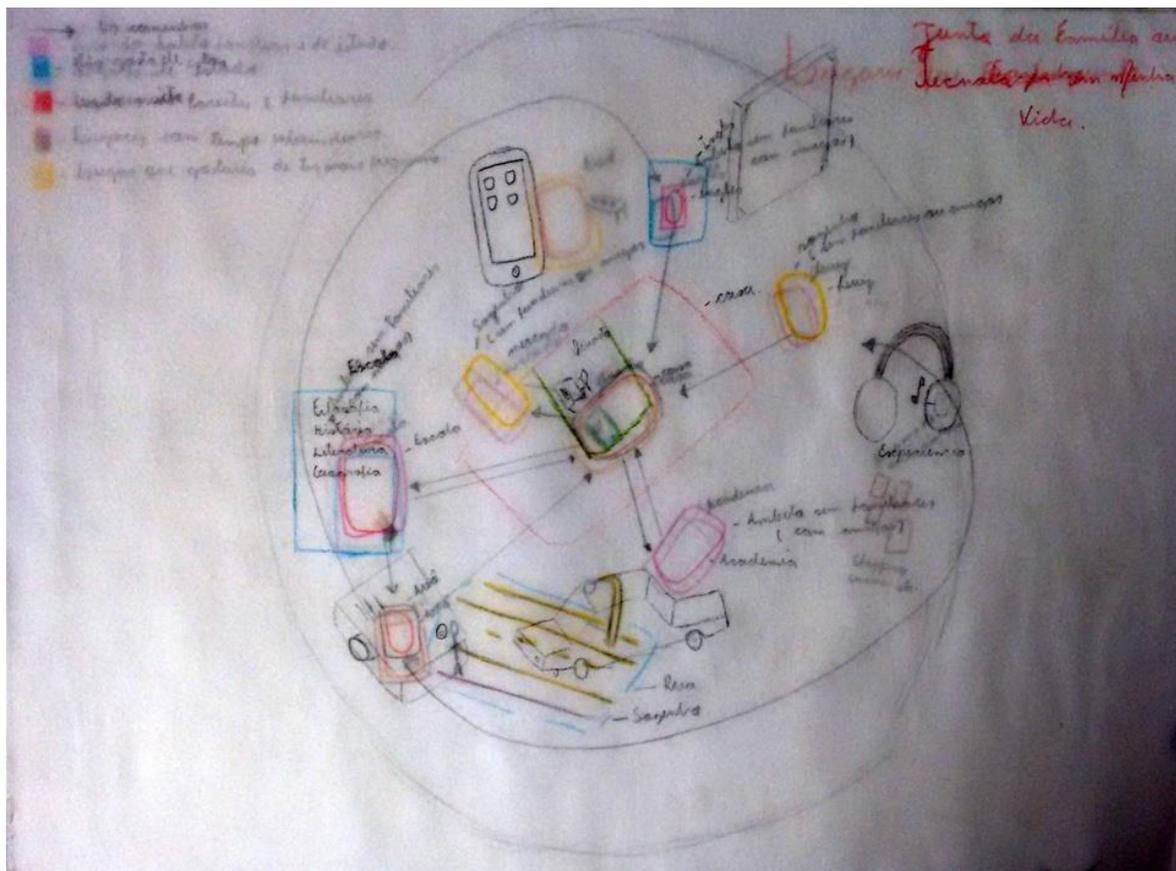


Figura 1 – Mapa vivencial de *LouryG*. Na reprodução, a superposição das lâminas das etapas do traçado em que adolescente faz um meticuloso registro dos seus movimentos diários envolvendo as tecnologias. No centro do mapa está o seu quarto, que é o local que funciona como seu refúgio para criar e conviver em conexão com os amigos.

Paradoxalmente, ainda que isolado nesse espaço do seu quarto, considerando editar uma tarefa lúdica, esse adolescente evidencia uma grande motivação de aprendizagem e criação de vinhetas em *software* de animação para compartilhamento com os amigos e a importância de manter esses contatos, que são alimentados pelos ambientes online os quais acessa.



CH3WI Inscrever-se 29

Início Vídeos Playlists Canais Discussão Sobre

← Uploads Data de inclusão (mais recente) Grade

Intro China gamer 1 44 visualizações • 8 meses atrás	INTRO BRAU BRAU 73 visualizações • 1 ano atrás	Intro GAMEGMF 40 visualizações • 1 ano atrás	INTRO TETEU 211 visualizações • 1 ano atrás	Intro GOORDO 60 visualizações • 1 ano atrás
Intro Mine In Black 35 visualizações • 1 ano atrás	Intro Simples 2 50 visualizações • 1 ano atrás	Intro Simples 37 visualizações • 1 ano atrás	Intro Diferente ShiZu 31 visualizações • 1 ano atrás	Intro Top 51 visualizações • 1 ano atrás
Intro Maneira 2 52 visualizações • 1 ano atrás	INTRO DEFINITIVA REMASTERIZADA 57 visualizações • 1 ano atrás	INTRO NOVA 57 visualizações • 1 ano atrás		

YouTube Idioma: Português Local do conteúdo: Brasil Modo restrito: Desativado Histórico Ajuda

Sobre Imprensa Direitos autorais Criadores de conteúdo Publicidade Desenvolvedores +YouTube

Termos Privacidade Política e Segurança Enviar feedback Testar os novos recursos

Figura 2 – Canal do *YouTube* criado por *LouryG*. Demonstrando grande interesse pelas edições de áudio e vídeo, o jovem entrevistado destacou as vinhetas que cria para os amigos que são disponibilizadas para acesso na rede.

3.2 O destemido “pirata” *whitetuxedoguy* e seus empreendimentos online

O menino de 12 anos, magro e com os cabelos caindo na testa, não era de muita conversa. Solícito e disposto a colaborar na minha pesquisa, *whitetuxedoguy* já foi se prontificando a traçar sobre o papel, demonstrando habilidade e desinibição para desenhar. Durante o desenho de seu mapa, o adolescente ficou em silêncio, absorto em seus largos traçados sobre a folha de papel.



Apesar da pouca idade, foi notável o domínio desse jovem para falar sobre *games*, demonstrando grande interesse pela jogabilidade^{iv} relacionada a esse meio, traçando comentários críticos, citando linguagem de programação e possibilidades de construção de jogos, indo além do simples fato de jogar como passatempo.

Esse elemento emergente, ou *bottom-up*, que é esclarecido por Recuero (2010) como uma das formas de interação, pode ser encontrado entre jogadores, que desenvolvem os vários usos e significações. Ocorrem, nesses ambientes dos jogos, práticas sociais de cooperação, inerentes aos sites de redes sociais, e as práticas sociais de competição, cujo desafio para com outros jogadores e a superação do oponente é a motivação para jogar.

Na imersão participativa de *whitetuxedoguy* percebe-se a vigorosa incursão na narrativa dos jogos. Murray (2003), ao tratar das propriedades dos ambientes digitais na estruturação da participação do interagente, destaca a potência dos videogames como poderoso veículo de criação literária fomentando o engajamento dos jogadores nesses ambientes simulados.



Figura 3 – *whitetuxedoguy* e seu barco pirata. Interface do game online *Tridelands* obtida por *printscreen* de tela pelo adolescente entrevistado.

whitetuxedoguy: Eu falei que desenho barcos às vezes. (...) **Tinha um jogo que eu jogava no meu computador que era de barco, Tridelands (...)**Eu comecei a gostar. (...) Tem coisas maneiras, tipo, o jogo dos barcos. Tem um monte de coisas que eu gosto: avião, carros. (...) Ah, **quando eu comecei a**



jogar o jogo de barcos eu me interessei pelos barcos movidos a vapor, aí eu comecei a desenhar. (...) Acho maneiro (...) é porque esse era um barco que tinha no jogo, que tinha dois canhões que virava para o lado e que eram movidos a vapor.

*whitetuxedoguy: É bom você saber inglês, porque o de barco. (...) **Aprendi Inglês usando um jogo** (...) Na verdade esse jogo de barco é tipo assim, uma “engine” (...) Roblox é um site que oferece. É tipo uma “engine” de jogo. Inclusive do jogo de barco é deles. Os jogadores. (...) **Roblox é um site que tem tipo um construtor que você faz os jogos que você quer.** (...) **Aí tem Lua** que você pode programar. (...) Linguagem de informática que você pode programar.*

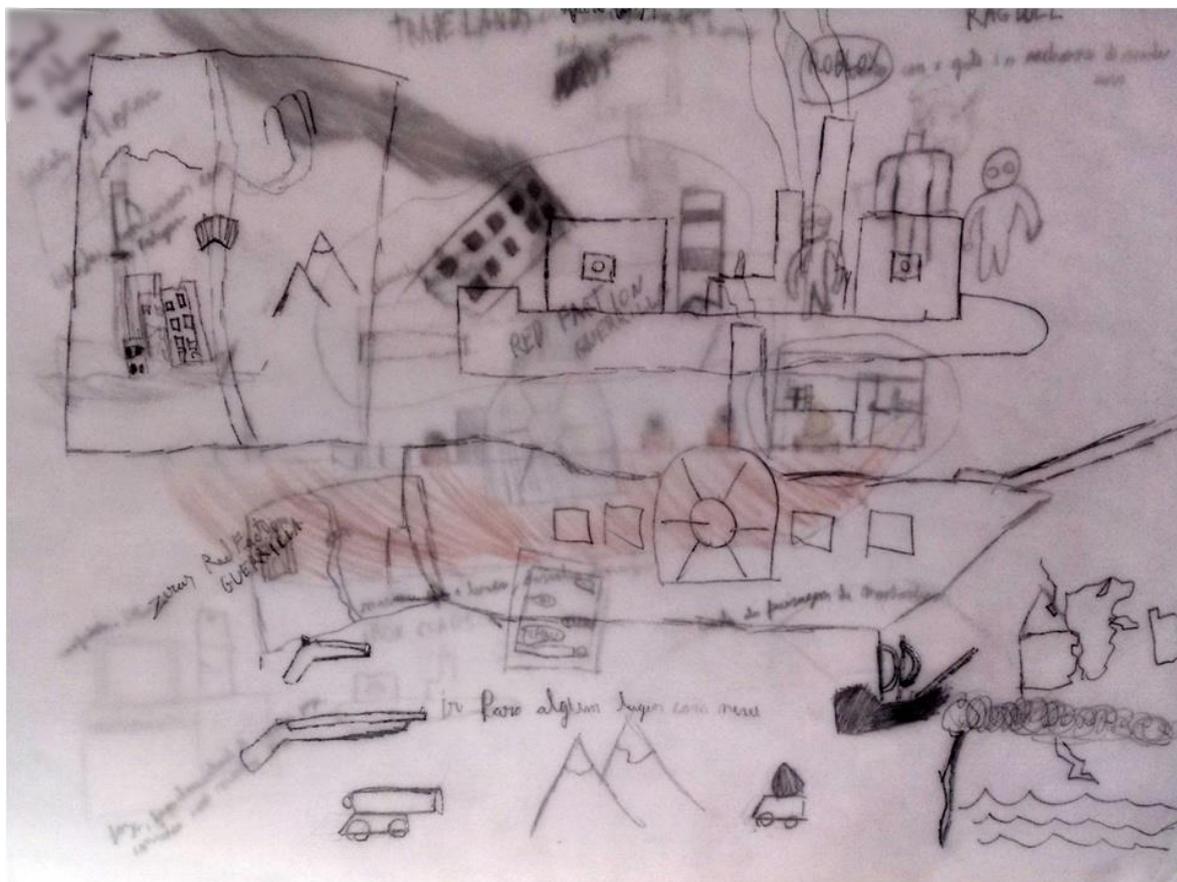


Figura 4 – Mapa vivencial de *whitetuxedoguy*. Revelando a predominância dos jogos online em suas incursões diárias, na reprodução aparecem três lâminas transparentes superpostas ao traçado inicial do adolescente. No centro do desenho, o barco de um dos seus *games* prediletos que escolheu para se representar.



O concentrado *whitetuxedoguy*, ao começar o traçado do “mapa vivencial”, desenhava com grande desenvoltura, ocupando um grande espaço na lâmina com um barco para se representar. Foi possível perceber como esse *game* online, que conta com a imersão participativa de outros jogadores, ocupa uma presença intensa nas vivências do adolescente. Mediado pela linguagem do *game*, fiel adepto do time dos piratas, o adolescente demonstra uma mobilização de pensamento e ações compartilhadas nesse ambiente imersivo dos jogos e para suas conquistas, em movimentos que fomentam a jogabilidade dos usuários.

3.3 A desembaraçada *Miau sykes* e seus projetos de vida pela arte

A adolescente de ar sério, com certa altivez no olhar, aparentava mais do que seus 14 anos. *Miau sykes* começou a traçar o seu mapa em silêncio, assim que recebeu as explicações sobre o procedimento. O desenho consistia no traçado de uma jovem vestindo uma camiseta estampada da banda *AC/DC*. Assim que concluiu essa etapa inicial, *Miau sykes* começou a se expressar com desinibição e uma habilidosa articulação de palavras. Falou de forma muito decidida de seu interesse por arte, e logo foi enfatizando a importância da educação e das relações afetivas nos seus processos diários.

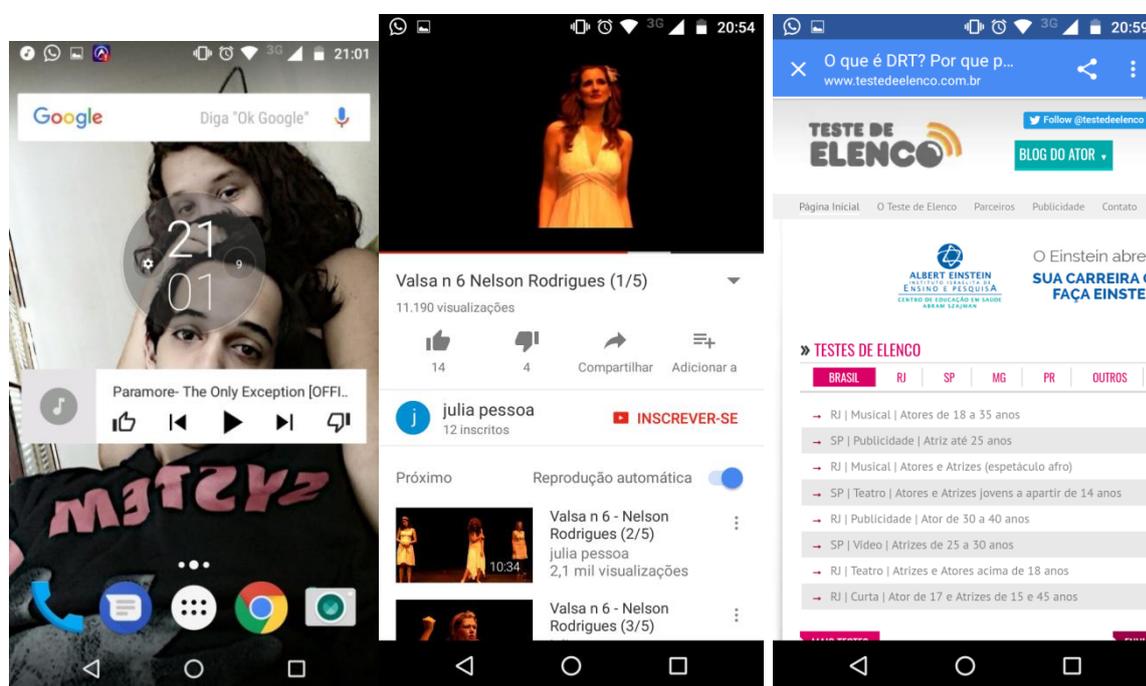


Figura 5 – *Miausykes* destaca da tela de seu *smartphone* algumas imagens que falam de si. Nos *prints* de tela, ela mostra alguns dos seus interesses relatados na entrevista com os “mapas vivenciais”, onde expressa seu interesse por música e teatro.



Miau sykes: Então, desse lado, eu fiz... **Eu fiz tipo um mapa...** (...) **Aí, desse lado (apontando na folha) é a cidade de Paracatu. Aí, do outro lado (fazendo um movimento amplo com a mão) Juiz de Fora [///].**

Pesquisador: Bem oposto. Eu vi que estava bem oposto.

Miau sykes: É... No mapa de Minas Gerais, Paracatu fica mais em cima (...) Juiz de Fora fica na Zona da Mata. Eu quis fazer uma coisa assim. **Aí essas linhas, é tipo estradas, meios de passagem... (indicando com gesto sobre o mapa) de lá prá cá! Só que assim, nesse meio todo, eu vou sentir saudade das pessoas de lá: meus amigos, minha família. Linhas eu fiz uma estrada. Nesse meio tudo. Esses riscos são assim passa... é...meios de eu ir lá. Fica até chato indo lá toda hora! Lá também é longe. E uma forma de tecnologia que eu encontrei foi o aplicativo Facebook, que é uma maneira de eu comunicar com os outros, falar com os meus amigos.**

Miau sykes, depois de se concentrar silenciosamente no traçado de uma das lâminas no mapa, trouxe, a partir da minha indagação, uma explicação muito articulada das relações que estabelece por meio das tecnologias, envolvendo sua necessidade de se comunicar e pesquisar assuntos de seu interesse.



Figura 6 – Sequência da segunda e terceira etapas do “mapa vivencial” de *Miau sykes* em superposição. Sobre a base, as duas lâminas transparentes apresentam, além da sua representação de si, mais de sua inspiração com o teatro com uma frase literária. As redes sociais ganham uma dimensão importante nessa relação, pois são essenciais para manutenção dos contatos com seus amigos e entes queridos.

Interessada em artes, particularmente em música e teatro, *Miau sykes* escreveu pequenos trechos de músicas em seu mapa, relacionando com suas opiniões, enquanto traçava os seus movimentos cotidianos pelos espaços.

A adolescente expressou muito claramente, na divisão de pontos distantes de seu mapa, sua necessidade da comunicação com as pessoas queridas, que estão longe, e o quanto essa sua prática de utilização do SMS e do *Facebook* é frequente no seu cotidiano. Segundo Recuero (2009), que aborda os laços sociais na internet, a comunicação mediada pelo computador, via internet, aumentou o conhecimento entre vizinhos, ampliando, assim, tanto a frequência quanto os contatos mais longínquos^{vi}, online ou offline. “Essas conclusões são importantíssimas na medida em que salientam o fato de que os laços sociais na internet, muitas vezes, são os laços que também são mantidos offline.” (RECUERO, 2009, p.44).

Miau sykes ressaltou a importância da conectividade nas suas interações, mantendo laços fortes na rede. Afirmando estar ciente dos perigos do meio conectado, ela trouxe, de suas vivências, uma consciência de mundo, envolvendo um posicionamento sobre aplicativos das redes sociais.

3.4 O obediente e disciplinado *Zoaiopr*, de olho na tela, antecipa o futuro

O adolescente de 13 anos era um garoto franzino e de olhar inquieto e curioso. Após nossa interlocução inicial, assim que *Zoaiopr* começou a traçar o mapa, marcou com um pequeno ponto o seu “eu” no centro do papel. O jovem e comportado rapaz, que se representou com essa minúscula marca, logo foi preenchendo o entorno com textos, formando uma rede em forma de círculo, incluindo fartas indicações escritas sobre sua vida, deveres e obediência.

Durante a conversa e na medida em que concluía sua escrita que preenchia as camadas do mapa, *Zoaiopr* ressaltou sua rotina diária de estudos e obrigações altamente cronometrada, incluindo a tarefa diária de auxiliar o pai, todos os dias, que é motorista de van escolar de crianças pequenas



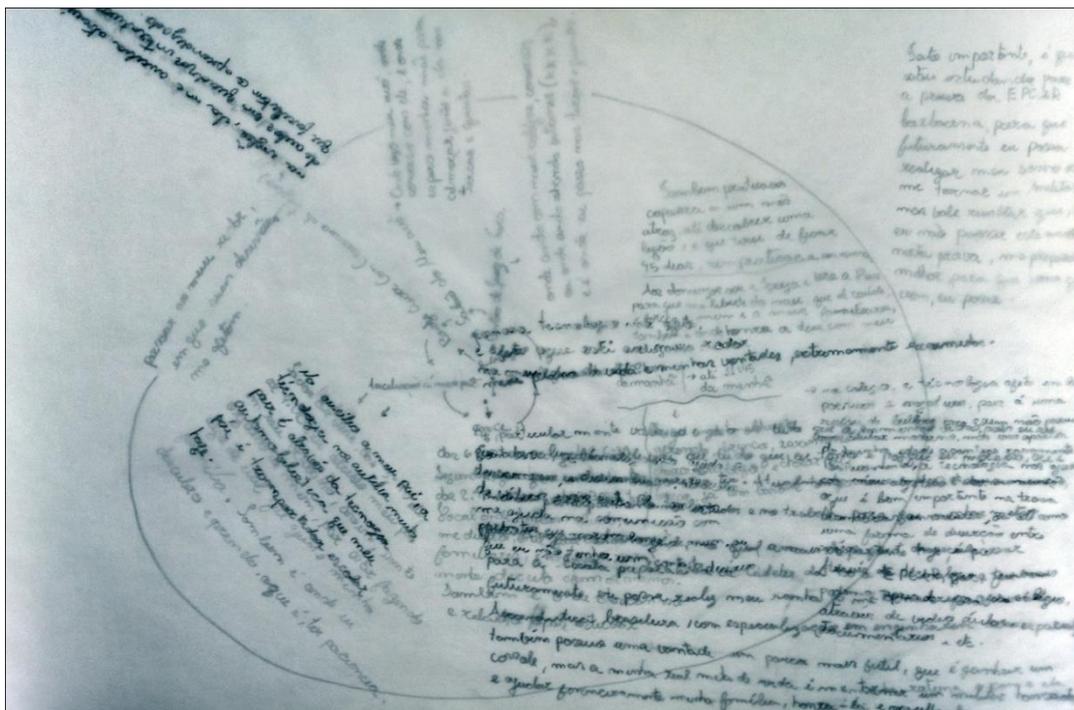


Figura 7 – O traçado do “mapa vivencial” em escrita por Zoiaopr. Escrever é considerado por ele mais objetivo, de acordo com seus interesses. Na reprodução, as tecnologias digitais aparecem listadas relacionadas com as camadas de textos abaixo, onde o adolescente descreve suas rotinas.

Zoiaopr destacou em sua fala a objetividade da escrita em oposição ao desenho e a arte. Fez questão de enfatizar seu grande interesse por engenharia e os documentários que assiste no *YouTube*, demonstrando sua predileção em desenvolver habilidades para tirar proveito dos recursos disponíveis nessa mídia, ampliando conhecimentos.

Tapscott (2010) ressalta o comportamento dos jovens da Geração Internet, que não é passivo, modificando velhos hábitos dos espectadores que assistiam à televisão. Na internet, é necessário buscar informações, em vez de simplesmente observá-las. Para Jenkins (2008), na cultura da convergência os usuários estão cada vez mais envolvidos em buscar seus conteúdos de interesse. Ainda que muitas programações estejam relacionadas aos canais televisivos, os fãs têm possibilidades de escolhas na tendência que surge por conta das modificações tecnológicas envolvendo fluxo de conteúdos por meio de múltiplos suportes midiáticos.



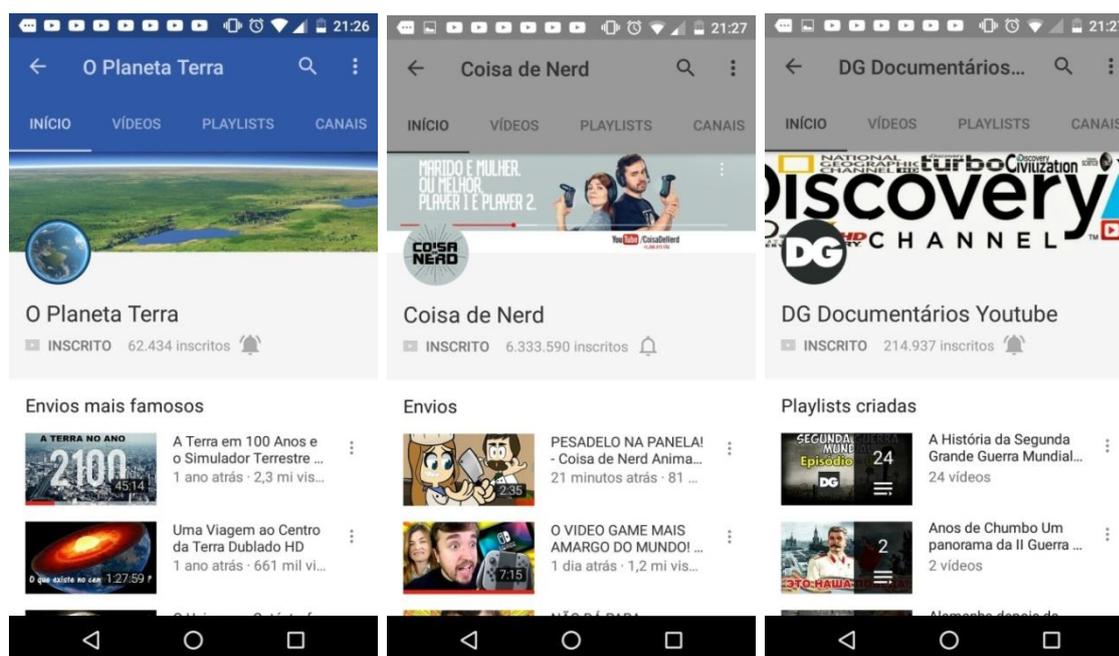


Figura 8 – Zoiaopr assiste documentários pelo *smartphone*. A partir de *prints* da tela de seu dispositivo, ele apresenta sua predileção pelos vídeos que tratam de vários temas de seu interesse, particularmente os de conteúdo científico e de obras de engenharia, disponíveis online, aos quais prefere assistir pelo seu WiFi doméstico.

Pesquisador: Você sempre usa o celular? Como é que é?

*Zoiaopr: **Eu sempre uso meu celular. Eu tenho meu notebook mas eu não tiro. Ele tá quase empoeirando lá dentro armário (risos).***

Pesquisador: Ah é? O celular então... O notebook você deixa mais de lado que o celular, para você... Porque o celular, assim...?

*Zoiaopr: **Porque ele é mais prático. Além de ele ter uma conectividade melhor de WiFi (risos).***

Pesquisador: Você usa muito o WiFi então?

*Zoiaopr: Eu... não muito, porque eu passo a maior parte do meu dia fora de casa. Mas eu... quando eu chego em casa de tarde, eu... **à noite eu uso também.** Além, de... para descontrair... Para também... Aos finais de semana. Eu gosto muito, ao invés de ficar vendo vídeo de humor, ou jogos, ou*



filme ou coisas do tipo, **eu gosto muito de ver documentário, no final de semana**. Eu vejo “Megaconstruções”.

Pesquisador: Ah, é? Você assiste...

Zoiaopr: Pelo YouTube

Pesquisador: Pelo YouTube. Mas aí não é pelo seu computador?

*Zoiaopr: **Tudo pelo celular***

Altamente focado em tarefas e planos para o futuro, esse adolescente optou por escrever sobre as lâminas em muitas posições, se negando a desenhar. *Zoiaopr* explicou que, para ele, o celular e a conexão *wireless* têm servido aos seus interesses sobre os mais diferentes conteúdos. Sua desenvoltura com as tecnologias indica a facilidade de uso e o aproveitamento de dispositivos e de acessos e aprendizagem nos seus tempos-espacos no dia-a-dia.

Considerações finais: as potencialidades investigativas com “mapas vivenciais”

Não é pretensão da pesquisa em curso, fundamentada na perspectiva histórico-cultural, trazer apontamentos conclusivos relacionados às novas gerações e ao ambiente comunicacional emergente. Como se trata de uma proposta investigativa em construção, a pesquisa com “mapas vivenciais” traz pistas de como os adolescentes expressam suas vivências na cultura digital, tão presente nos seus movimentos cotidianos. A intenção é possibilitar a riqueza de registros de traços e falas que surgem no contato do pesquisador com essas vozes que expressam suas relações de mundo. As falas dos pesquisados trazem muito das suas vivências, revelando as suas aquisições, as suas interações com o meio social e cultural pela mediação tecnológica dos instrumentos e signos da cibercultura.

Os “mapas vivenciais” se mostram como desencadeadores de narrativas impregnadas das práticas e relações que os sujeitos constroem no seu dia-a-dia. Com esse instrumento, é possível relacionar uma série de relações que os adolescentes estabelecem e, especificamente na minha



pesquisa, apontar de que forma os dispositivos tecnológicos digitais e a cibercultura estão presentes nos espaços-tempos de adolescentes, envolvendo pensamento e afetividade.

As possibilidades de emergirem conhecimentos na pesquisa qualitativa de aproximação com o sujeito e seu contexto, envolvendo o ambiente dialógico nas falas que se tecem no encontro de pesquisador e pesquisado, fomentam buscar aprofundamento de estudo de novas metodologias. Sendo assim, os “mapas vivenciais” podem ser uma rica e expressiva ferramenta de pesquisa.

Referências

BENEDICT, K. C. *Representações espaciais nos games: o que dizem as crianças-jogadoras?* 2016, p.303. Tese (doutorado em educação). Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.

BOGDAN; R. C.; BIKLEN, S. K. ; *Investigação Qualitativa em Educação*. Porto Editora: Porto, 1994.

FREITAS, M. T. de A. 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.

_____. Tecnologias Digitais: cognição e aprendizagem. In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 37, 2015, Florianópolis. *Trabalhos apresentados*. Florianópolis: ANPED, 2015. Disponível em: <<http://37reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: em: 22 jun. 2017.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JEREBTSOV, S. “Gomel – A cidade de L. S. Vigotski, Pesquisas científicas contemporâneas sobre instrução no âmbito da teoria histórico-cultural de L. S. Vigotski”. p. 7-28. *Veresk. - Cadernos Academicos Internacionais - Estudos sobre a perspectiva historico-cultural de Vigotski*– Brasília: UniCEUB, 2014.

LEMOS, A. *Cibercultura, tecnologia e vida social contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2008.

_____ e LÉVY, P. *O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia*. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOPES, J. J. M.; MELLO, M. B. de; BEZERRA, A. C. A. Traçando mapas: a teoria histórico-cultural e as contribuições para a pesquisa com crianças e suas especialidades. *Fractal: Revista de Psicologia*. Niterói, v.27, n.1, p. 28-32, 2015. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/fractal/v27n1/1984-0292-fractal-27-1-0028.pdf>> Acesso em: 22 jun. 2017.



_____. COSTA, B. M. F; AMORIM, C. C. Mapas Vivenciais: possibilidades para a cartografia escolar com crianças dos anos iniciais. *Revista Brasileira de Educação em Geografia*. Campinas, v. 6, n.11, p. 237-256, jan./jun. 2016. Disponível em: <<http://www.revistaedugeo.com.br/ojs/index.php/revistaedugeo/article/viewFile/381/189>> Acesso em: em: 22 jun. 2017.

_____ e MELLO, M. B. “*Tinha cebola desmaiada*”: Bakhtin e a pesquisa com. *Revista Aleph*. Niterói, n. 25, P. 260-268, mai./jul. 2016. Disponível em: <<http://revistaleph.uff.br/index.php/REVISTALEPH/article/view/351/258>> Acesso em: em: 22 jun. 2017.

_____. (no prelo) Geografia da Infância, Espaços Desacostumados e mapas vivenciais. *COPEDI – UFSCar*.

MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2001.

PINO, A. O biológico e o cultural nos processos cognitivos. In: MORTIMER, Eduardo Fleury; SMOLKA, A. L. B. *Linguagem, cultura e cognição: reflexões para o ensino e a sala de aula*. Belo Horizonte: Autêntica. 2001.

PRESTES, Z. *Quando não é quase a mesma coisa: análise de traduções de Lev Semionovitch no Brasil – Repercussões no campo educacional*. 2010. (Tese de Doutorado) p. 295. (Tese de Doutorado). Universidade de Brasília: 2010.

QUEIROZ, F. R. O. “*Aquí não é lugar de entrar no facebook, aquí é a escola!*”: crianças e as novas tecnologias no contexto educativo. (Dissertação de Mestrado). 2015, p.127. Dissertação (mestrado em educação). Universidade Federal de Mato Grosso, Rondonópolis, 2015.

RECUERO, R. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

_____. Elementos para o estudo dos jogos em sites de redes sociais. In: BARBOSA, M, MORAIS, O. J. (Orgs) *Comunicação, cultura e juventude*. São Paulo: Intercom, 2010.

SANTAELLA, L. *Cultura e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SHIRKY, C. *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.

TAPSCOTT, D. *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, L. S; LURIA, A. R. *Estudos sobre a história do comportamento: o macaco, o primitivo e a criança*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.



ADOLESCENTS, HUMAN DEVELOPMENT AND CYBERCULTURE: THE LIVING OF YOUNG PEOPLE IN TRAINING AND THE CONTEMPORARY COMMUNICATION ENVIRONMENT

Abstract: Pilot research of doctorate studies in progress with teenagers in the context of digital culture. In this study, are addressed subjects related to digital technologies interfacing with human development. This approach has theoretical-methodological reference in the historical-cultural perspective and the investigation is based on Vygotsky's concept of living (*perejivanie*). It seeks to understand how adolescents potentiate their development in the appropriation of cultural instruments and signs, mediated by the technological devices of cyberculture. Through semi-structured interviews in a dialogical perspective, "maps of living" are explored. The theoretical formulations of research are articulated with authors who approach the sociotechnical networks in the present time.

Keywords: Cyberculture. Teenagers. Historical-cultural theory. "Living maps".

Notas

ⁱ Lev Semionovitch Vigotski (1896-1934) é o fundador da psicologia histórico-cultural. Sua teoria compreende que o desenvolvimento humano ocorre no encontro com os signos e os instrumentos da cultura, estabelecendo que é na linguagem e na vivência social que se dão as aquisições da criança e não como processos internos de maturação biológica. No decorrer do texto, dependendo da tradução, o nome do autor é grafado de forma diferenciada, de acordo com referência bibliográfica, sendo que, excetuando as citações, adota-se a indicação de Prestes (2012) para se referir ao autor.

ⁱⁱ Os autores fazem referência ao conceito, presente em muitos escritos de Mikhail Bakhtin, destacando como principal referência sobre o tema a sua obra "Questões de Literatura e de Estética, a teoria do Romance".

ⁱⁱⁱ Ao todo, ocorreram quatro encontros individuais com igual número de adolescentes. As entrevistas semi-estruturadas com a utilização de "mapas vivenciais" foram realizadas em diferentes locais, de acordo com a disponibilidade de horário de cada voluntário. Os encontros com cada um dos participantes ocorreram em datas distintas: *LouryG*, em 13/05/16; *Miau sykes*, em 25/05/16; *whytetuxedoguy*, em 08/06/16; *Zoiaopr*, em 08/07/16.

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

^v Lua é uma linguagem de programação para estender aplicações, que permite, entre outras possibilidades, o desenvolvimento de jogos em funcionalidade e dados.



[vi](#) Ao fazer essa afirmação, Recuero (2009) se baseia no estudo de Wellman, Boase e Chen que esclarece que a internet contribuiu para o aumento de suporte social mesmo entre aqueles que conviviam à distância, mantendo essa relação, facilitada pelo contato offline.

