
VIVÊNCIAS EM CIBERCULTURA POR ADOLESCENTES: UMA PESQUISA COM ESTUDANDES DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO JUIZ DE FORA - MG

Sebastião Gomes de Almeida Júnior¹

Resumo: O presente artigo apresenta um recorte de uma pesquisa de doutorado, concluído em 2019, fundamentada nos estudos de cibercultura e na teoria histórico-cultural. Busca-se compreender de que modo esses sujeitos se constituem na apropriação de instrumentos e signos culturais, em meio às redes sociotécnicas da atualidade. Para aproximação de campo, foi elaborado um *survey* para conhecer práticas e opiniões de estudantes de 8º e 9º anos do Ensino Fundamental da rede municipal de ensino de Juiz de Fora - MG, realizado com 930 adolescentes com idades entre 12 e 17 anos, de 32 estabelecimentos escolares. O desenvolvimento teórico-metodológico se baseia no conceito de vivência (*perejivanie*) de L. S. Vigotski, onde são explorados mapas vivenciais com 12 adolescentes de quatro escolas que haviam participado do questionário *online*. Mediante entrevistas dialógicas, na perspectiva da escuta dos sujeitos, os participantes apresentam suas vivências na cultura digital.

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

1 Introdução

Em um tempo em que os dispositivos tecnológicos na comunicação mobilizam as mais diversas formas de interação, as novas gerações têm se apropriado cada vez mais cedo dos meios digitais e suas conexões, experimentando propriedades que lhes são inerentes. Há pouco mais de uma década, essa constatação, em minha atuação docente, me impulsionou a mergulhar na pesquisa, na busca de compreender como esses sujeitos se inserem nos ambientes digitais de uma realidade em constante transformação. O presente artigo é um recorte de meus estudos de doutorado em educação, construídos na convivência com adolescentes da educação básica e o contexto tecnológico emergente².

Em meus processos de educador/pesquisador buscando uma aproximação investigativa com estudantes do Ensino Fundamental envolvendo cultura digital, foi possível estabelecer temáticas relevantes a considerar que emergiram no diálogo com suas práticas. Assim, na minha inserção nesse campo de estudos³ já vinha discutindo questões sobre a aprendizagem em rede e a sociabilidade online relacionada aos fenômenos comunicacionais do presente, tendo em conta práticas dessa geração que se desenvolvem no meio digital na sua apropriação dos instrumentos e signos culturais, envolvendo diferentes formas de interação e imersão nesses ambientes sociotécnicos (ALMEIDA JÚNIOR, 2013).

¹ Doutor em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora (PPGE-UFJF) e Professor da Rede Municipal de Juiz de Fora. titojnr2@gmail.com

² Tese de doutorado intitulada "'Mendigo de *like*', 'revolucionário', 'VASP', 'o celular é meio que o mundo'...": vivências em cibercultura por adolescentes", defendida em 29/03/2019, no PPGE-UFJF.

³ A inserção nos estudos em cibercultura se deu em meu processo de formação continuada, no curso do mestrado em comunicação (PPGCOM-UFJF), na linha de pesquisa Estética, Redes e Tecnocultura, concluído em 2013.

Desse modo, na minha pesquisa de doutorado, me propus prosseguir em um caminho que eu já traçara no estudo anterior, buscando um mergulho ainda mais profundo na dimensão dos sujeitos na perspectiva da alteridade. O propósito desta intenção seria o de desencadear, nos limites e possibilidades da pesquisa, um ecoar de vozes, muitas vezes silenciadas nos espaços educacionais, já que muitos desses ambientes ainda alimentam práticas limitadas a despeito das possibilidades de acesso às tecnologias, sua dimensão cultural e suas potencialidades no desenvolvimento de crianças e jovens na atualidade.

Ao me propor trazer as falas vivas dos sujeitos para a pesquisa, me sustento nas palavras de Bakhtin (1997, p. 290) sobre o enunciado nessa compreensão envolvendo os interlocutores, que “é sempre acompanhada de uma atitude *responsiva ativa* (conquanto o grau dessa atividade seja muito variável); toda compreensão é preche de resposta e, de uma forma ou de outra, forçosamente a produz: o ouvinte torna-se o locutor”.

Nesse meu estudo, que se propôs não “pesquisar sobre” mas “pesquisar com”⁴ as novas gerações, me dediquei a trazer para o debate questões e opiniões formuladas pelos próprios estudantes que emergem dessa mediação tecnológica e de suas concepções de mundo. Ao adotar esse posicionamento, considero que esses sujeitos podem contribuir para aprofundarmos conhecimentos no campo de pesquisa com jovens e sua inserção na realidade vivida, envolvendo sua produção de sentido e suas ações, mediadas pelas tecnologias.

A articulação de estudo com a teoria histórico-cultural⁵ trouxe a perspectiva de compreender o desenvolvimento humano como um processo de apropriação social dos instrumentos da cultura. Nesse sentido, ao pesquisar com adolescentes a partir do referencial do pensamento de Vigotski⁶, concebo que as novas gerações se constituem como sujeitos em uma sociedade e uma cultura, que nasceram e se desenvolvem em um tempo histórico e vivem em espaços nos quais se fazem presentes redes sociotécnicas. Assim, além de estudar o papel do instrumento psicológico no desenvolvimento das funções psíquicas superiores e a mediação semiótica na ontogênese humana, o conceito de

⁴ Meu percurso de estudos contou com referenciais da rede *Recherche Avec* (“Pesquisa Com”). Essa aproximação seu deu em meu estágio sanduíche no *Laboratoire École, Mutations et Apprentissages*, na *Université de Cergy-Pontoise*, Paris, possibilitando acessar propostas de pesquisa-intervenção e formação em contextos de atuação profissional. Além do contato com o referencial teórico da *Analyse Institutionnelle Socio-clinique* e o conceito de mutação, a pesquisa acessou autores que abordam a realidade da cultura digital no cenário educacional francês.

⁵ Essa concepção apresenta diversas nomenclaturas – “sócio-interacionista”, “sócio-histórica”, entre outras. Como pesquisador, assumi o termo histórico-cultural por concordar com Prestes (2012) de que esta é a melhor tradução constituída por Lev Semionovitch Vigotski e seus colaboradores.

⁶ 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.

vivência⁷ foi fundamental nas minhas formulações teórico-metodológicas para fundamentar meus estudos.

Segundo Jerebtsov (2014), vivências seriam os indicadores relacionados às etapas da tomada de consciência do mundo interno do indivíduo relacionado às situações vividas e à ontogênese da personalidade. Ao levar em conta o papel desses processos no desenvolvimento humano e a mediação dos instrumentos da cultura e da linguagem, 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.

A partir dessa série de questões envolvendo as novas gerações inseridas num espaço e tempo, mediados pelos instrumentos e signos do ambiente comunicacional contemporâneo, que aproximam as reflexões teóricas sobre as novas tecnologias de informação e da comunicação em interface com a educação, é que formulo o recorte inicial de minha pesquisa: *Como adolescentes, em meio às tecnologias digitais, constituem suas vivências?*

Dessa forma, passei à construção dos instrumentos de investigação para conhecer, a partir da perspectiva dos sujeitos da pesquisa, adolescentes em fase de escolarização, as formas por meio das quais eles interagem com as tecnologias digitais e como tais interações afetam seu cotidiano, envolvendo seus espaços-tempos. O intuito era de buscar compreender, a partir das relações estabelecidas pelos sujeitos mediadas pelas ferramentas interativas da cibercultura, como constroem suas referências de mundo. Além disso, a pesquisa vislumbrava indagar junto aos estudantes, como potencializam novas aquisições, impulsionam atitudes e realizam ações transformadoras ao construírem suas vivências envolvendo as tecnologias digitais.

2 O contexto comunicacional contemporâneo, a cibercultura e as novas gerações

Vive-se hoje todo um cenário de mudanças relacionadas às forças produtivas decorrentes da circulação de informação onde a comunicação se dá por meio de diversas formas de conexão pelos dispositivos técnicos em um novo paradigma sociotécnico. São configurações culturais que se consolidam com o advento da sociedade em rede e a cibercultura (LÉVY, 1999; SANTAELLA, 2003; CASTELLS, 2007; LEMOS, 2008). É nesse movimento de mudanças, amparadas pelo ambiente comunicacional contemporâneo, que surgem formas de organização emergentes, que contrapõem estruturas de poder associadas aos canais midiáticos tradicionais.

As novas gerações têm demonstrado estar participando ativamente desse contexto. Hoje, as

⁷ De acordo com Prestes (2012), o termo “vivência” é a melhor tradução para *perejivanie*. Na teoria de Vigotski, o conceito compreende o desenvolvimento da personalidade relacionada à tomada de consciência interna sobre o que é vivido.

redes sociotécnicas vêm assumindo um papel impulsionador nessas mudanças, que despontam como novos desafios para aqueles que buscam a compreensão dos mais diversos fenômenos culturais. Em relação à instituição pedagógica, apesar da persistência de um modelo transmissionista centrado na instituição e na figura do professor, percebe-se que a existência dessa comunicação ubíqua na cultura digital estimula os estudantes a subverter esse processo, buscando maior autonomia.

As mudanças tecnológicas na contemporaneidade e seus efeitos na sociedade e suas instituições são discutidas por Oswald e Ferreira (2011), que 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.

Ao discorrer sobre a realidade daqueles que subvertem com suas práticas na cultura digital o saber pedagógico fundado na escrita e na figura do professor como porta-voz, Serres (2013) debate a reviravolta do presente, alertando para o saber distribuído, descentrado e de movimentação livre.

Debatendo a crise da escola⁸ do presente, Brassat (2014) relaciona a este quadro a evolução geral do sistema capitalista, tendo em conta a economia do conhecimento e o paradigma cibernético. O autor trata das mutações e o que estas provocam com suas transformações e contradições decorrentes desse sistema na instituição escolar. Esta mutação, para o autor, é compreendida como hipótese de uma transformação em descontinuidade e ruptura, constituindo-se em uma modificação inédita na realidade humana.

Reflexões densas de estudo enfocam uma miríade de expressões nas tecnologias digitais, incluindo contribuições teóricas que discutem possibilidades de compreender nesse cenário complexo como vivem as novas gerações (BARRÈRE, 2013; BOYD, 2015; LIVINGSTONE e SEFTON-GREEN, 2016; FLUKIGER, 2016; OCTOBRE, 2018). Fundamentados em pesquisas com adolescentes, dentro e fora de ambientes escolarizados, esses autores questionam tanto a apropriação habilidosa das tecnologias digitais, quanto a interação harmoniosa nas mídias sociais, revelando outras nuances da vida desses representantes das novas gerações ainda pouco conhecidas pelo senso comum.

3 Adolescentes e os instrumentos e signos da cultura: uma articulação com a teoria histórico-cultural

A teoria histórico-cultural concebe o desenvolvimento humano em um processo de apropriação social dos instrumentos da cultura. Nessa perspectiva, ao pesquisar com adolescentes, sustentado nesse referencial teórico, compreendo que esses sujeitos se constituem em uma sociedade e uma cultura, que nasceram e se desenvolvem num tempo-espaço em que são permeados pelas redes sociotécnicas da atualidade.

Em sua obra que trata do método instrumental em psicologia, Vigostski (2004) aborda os

⁸ O autor desenvolve seu estudo tendo como referência o sistema educativo francês contemporâneo.

dispositivos artificiais que implicam no desenvolvimento humano. Dessa forma, a linguagem, os sistemas numéricos, os símbolos e todas as formas de representação estão incluídos nessa ampla gama de dispositivos relacionados ao desenvolvimento psíquico humano que se modifica de forma global. Ressaltando o pensamento desse autor, Freitas (2015, p.3) afirma que “a natureza da cultura está relacionada com o caráter duplamente instrumental, técnico e simbólico da atividade humana”. Sendo produto da sociedade e da cultura, as tecnologias digitais são criação humana, no seu processo histórico de transformação do mundo.

Somado à compreensão do papel do instrumento psicológico no desenvolvimento das funções psíquicas superiores e a mediação semiótica na ontogênese humana, o conceito de vivência (*perejivanie*) se estabeleceu como referência fundamental de estudo da pesquisa para as formulações teórico-metodológicas. Segundo Jerebtsov (2014), esse conceito é de grande importância na teoria histórico-cultural para compreensão do desenvolvimento humano e a formação da personalidade. As vivências seriam os indicadores relacionados às etapas da tomada de consciência do mundo interno do indivíduo relacionado às situações vividas.

4 Vivências em cibercultura por adolescentes: uma aproximação com o campo de pesquisa

Reunindo as contribuições teóricas de estudo, incluindo referências da “pesquisa com”, que versa sobre a pesquisa qualitativa implicada com os sujeitos em seus contextos, elaboramos no planejamento da investigação múltiplas formas de estar com os adolescentes. Destacam-se o *survey*, desenvolvido num primeiro momento da investigação e que possibilitou um panorama da rede e as emergências do campo, e, num outro estágio investigativo, os encontros que organizamos com os jovens estudantes em que produzimos mapas vivenciais na perspectiva do desenvolvimento de entrevistas dialógicas.

Assim, busquei fundamentos metodológicos para desenvolvimento de um levantamento de campo ou *survey*. De acordo com Gil (2008), as pesquisas desse tipo se caracterizam pela interrogação direta com um grupo significativo de pessoas, relacionada ao problema estudado e, posteriormente, por análise quantitativa, obtêm-se conclusões sobre os dados que foram coletados. Nesse processo são tomadas amostras relevantes do universo estudado como foco de investigação. Como vantagens desse tipo de pesquisa de levantamento estão o conhecimento da realidade, com economia e rapidez de tempo, e a quantificação de dados a serem organizados em tabelas para a análise.

No intuito de uma aproximação inicial com o campo da pesquisa, foi feito contato com os adolescentes por meio um questionário *online*. O *survey* com estudantes das séries finais da rede municipal de ensino teve como objetivo acessar amostras relevantes do universo pesquisado que se caracterizam pela interrogação direta. Das 59 escolas contatadas, 32 retornaram com participação,

perfazendo um total acima de 50% de adesão à pesquisa⁹.

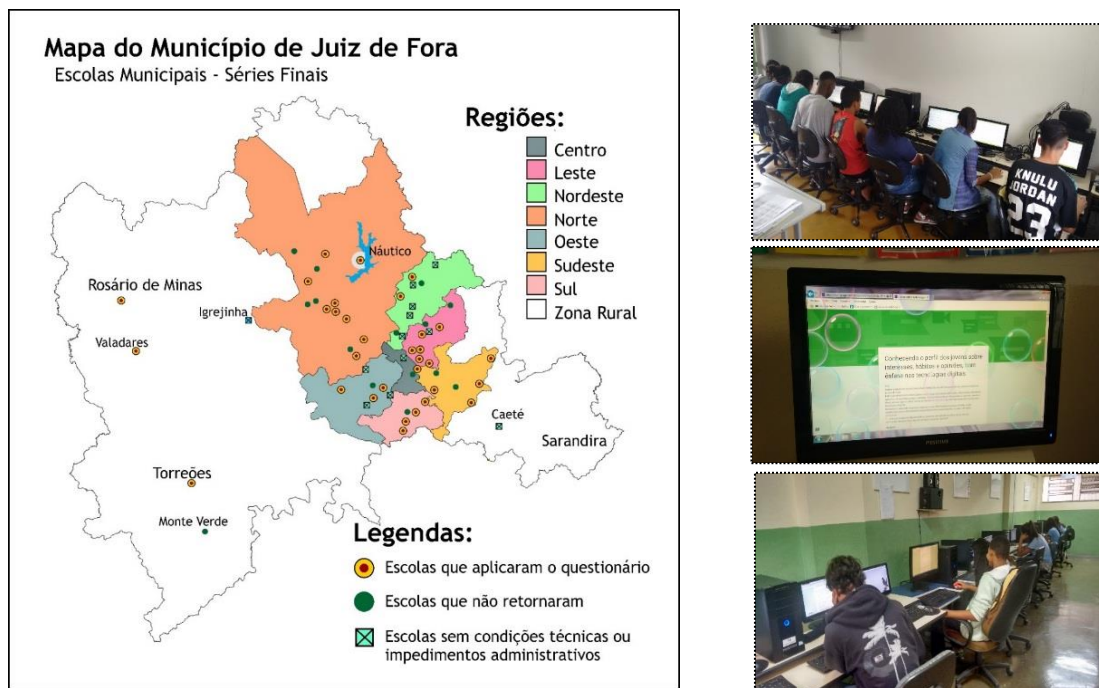


Figura 01: Mapa do município de Juiz de Fora e a participação das escolas levantadas pelos critérios estabelecidos para aplicação do *survey*. No detalhamento, destacam-se as sete regiões da área urbana (Centro, Leste, Nordeste, Norte, Oeste, Sudeste, Sul) e a Zona Rural, e a localização das 59 escolas da pesquisa, sob a administração da SE/JF. À direita, estudantes de escolas que aderiram à pesquisa respondendo ao questionário online.

Fonte: dados da pesquisa e imagens registradas pelo pesquisador.

Entre os adolescentes investigados no *survey* - 930 no total -, destacam-se as práticas na cultura digital emergente evidenciadas pela constatação da presença dessa faixa geracional no seu envolvimento nas redes, com grande interesse por conteúdos de mídia veiculados nos ambientes *online*. As respostas confirmam essa tendência do quanto as mídias tradicionais não têm a mesma preponderância que no passado, sendo substituídas pelos celulares como principal tecnologia que acessam (77,4%), e também outros dispositivos digitais, como computador, *tablet*, *notebook* e videogame (16,5%). Apenas 4% destacaram a televisão. Vale salientar que um contingente de 88,7% afirma utilizar diariamente as tecnologias digitais (internet, *smartphone*, jogos e vídeos, etc).

Apesar desses dados que destacam a tecnologia móvel ou celular como principal dispositivo tecnológico e de que mais de 65% convivem com as tecnologias digitais acima de três horas por dia, 75,1% afirmam que acessam as tecnologias em casa. É interessante notar que, ainda que munidos dessa mídia locativa e destacando uma gama de atividades às quais se dedicam, o ambiente doméstico

⁹ Das 27 escolas que não retornaram com participação de estudantes no questionário *online*, 12 alegaram problemas técnicos, como ausência de internet ou instalações inadequadas, além de impeditivos administrativos.

é predominante quanto ao lugar onde as acessam¹⁰.

Pesquisas recentes apontam para o uso doméstico da internet sob controle das famílias com as práticas sociais mediando o acesso (FERNANDES; DINIZ, 2016) e também para o baixo uso por parte dos pesquisados das habilidades educacionais, um médio uso das habilidades tecnológicas e um alto uso das habilidades sociais (MIGLIORA, 2015).

No estudo em que aborda a “cultura do quarto”¹¹ associada ao amadurecimento pré-adolescente, Glevarec (2010) defende que ocorre um processo de individualização no espaço doméstico. O autor reflete que o meio social dos adolescentes se desenvolveu ao mesmo tempo que as mudanças midiáticas. Essa cultura é paradoxal pois associa dois movimentos, um direcionado ao interior e outro ao exterior, misturando lazeres midiáticos e a internet.

A aprendizagem informal aparece entre os adolescentes de modo expressivo, que se pode inferir como consideram que, fora da escola, têm acesso a conhecimentos que julgam significativos. Tendo em conta o que destacaram sobre a grande frequência diária em que se dedicam às tecnologias digitais, podemos pensar no potencial dessas conexões (67,6%).

Considerando as possibilidades dos celulares acessíveis em rede enquanto equipamentos multifuncionais e inteligentes no grande acesso aos ambientes hipermídia, pode-se indagar o quanto os adolescentes pesquisados têm experimentado uma gama de situações de acordo com os números levantados. Dos 40,6% que afirmam desenvolver atividades autorais, encontram-se produção de texto, divulgação de fotografias, criação de jogos, realização de vídeos, produção de arte digital, remixagem *online*. Os adolescentes convivem com todo um contexto de hibridação midiática (SANTAELLA, 2010), em que ocorre uma junção de linguagens.

Essas questões suscitam a importância da pesquisa buscando aproximação com as novas gerações. Ao ter levantados esses números, trazendo diversas informações sobre práticas, hábitos e opiniões dos adolescentes de diferentes bairros da cidade, é possível constatar a presença intensa das tecnologias em suas vidas. Mas, além de toda uma gama de informações constante dos dados, buscou-se aprofundar o encontro com esses sujeitos, ouvindo mais sobre o que pensam, sentem e expressam sobre suas vivências na cibercultura.

5 A pesquisa com adolescentes na perspectiva da escuta: investigando com mapas vivenciais

¹⁰ Um dos fatores sobre o local de acesso, que poderia estar restringindo a maioria dos estudantes ao ambiente doméstico - participantes do *survey* de idade entre 12 e 17 anos -, pode ser inferido de uma possível dificuldade de outras formas de conexão e às redes de WiFi em áreas periféricas do município investigado, onde estão situadas as várias regiões administrativas dos estabelecimentos escolares e as comunidades a que atendem.

¹¹ O autor faz referência ao conceito a partir dos apontamentos de Sonia Livingstone, sobre o declínio da cultura da rua e sua correlação com a emergência de um ambiente doméstico midiático. Ao tratar sobre a denominada cultura do quarto, o autor faz um apanhado sociológico sobre as mudanças comportamentais e práticas dos adolescentes franceses, em um estudo realizado de forma sistemática, a partir dos anos 2000.

O desdobramento da pesquisa seria contatar alguns estudantes que responderam de forma expressiva e detalhada às questões abertas¹², tendo em conta a receptividade dos estabelecimentos e profissionais para acesso a alguns alunos¹³. Ficou definida então a aproximação com 12 sujeitos de quatro escolas dentre as sete regiões administrativas da rede municipal. Assim, omitindo seus nomes oficiais, renomeei as escolas por meio de sua localização geográfica, a saber: Escola Sul; Escola Leste; Escola Oeste e Escola Norte¹⁴.

Alguns dados a seguir, extraídos da planilha de respostas do *survey*, trazem um panorama dos estudantes entrevistados, situando-os pela região do estabelecimento escolar e outros elementos relevantes para contextualização do estudo, como série e idade.

Dados dos sujeitos pesquisados (informados no <i>survey</i> da pesquisa)						
Sujeito	Escola*	Ano	Idade**	Dispositivo	Principais atividades <i>online</i>	Tempo <i>online</i>
<i>IMP2</i>	Sul	9º	16 anos	Computador	Jogos <i>online</i> e Facebook	Acima de 5 horas
<i>TNB</i>	Sul	9º	15 anos	Computador	Jogos <i>online</i> e Skype	Acima de 5 horas
<i>Tia do Rock</i>	Sul	8º	12 anos	Celular	YouTube	5 horas
<i>Pink Princess</i>	Sul	8º	13 anos	Celular	Tumblr	Acima de 5 horas
<i>Kookie</i>	Sul	8º	12 anos	Celular	WhatsApp	Acima de 5 horas
<i>Sereia</i>	Leste	9º	13 anos	Celular	Facebook; WhatsApp; textos <i>online</i> ; YouTube	5 horas
<i>Liriel</i>	Leste	8º	13 anos	Celular	Tumblr; YouTube; Facebook; Instagram; WhatsApp	Acima de 5 horas
<i>Nina</i>	Leste	8º	13 anos	Celular	Amino; Facebook; WhatsApp; Instagram; YouTube	5 horas
<i>Books<3</i>	Oeste	8º	13 anos	Celular	E-books; YouTube	Acima de 5 horas
<i>Bia</i>	Norte	9º	14 anos	Notebook	Aplicativos de desenho <i>online</i> ; YouTube	Acima de 5 horas
<i>Misael</i>	Norte	9º	13 anos	Computador	YouTube	4 horas
<i>R-Dias</i>	Norte	9º	14 anos	Computador	YouTube	Acima de 5 horas

Quadro 01: Dados dos pesquisados, incluindo localização do estabelecimento, série, idade, dispositivo mais utilizado, principal atividade e tempo *online*.

Fonte: dados extraídos do *survey* da pesquisa.

* Localização da escola de acordo com a região administrativa da rede municipal;

** Idade informada por ocasião da participação do estudante no *survey* (Escola Sul: 16/02/17; Escola Leste: Sereia, em 17/02/17, e Liriel e Nina, em 24/02/17; Escola Oeste: 16/02/17, Escola Norte: 13/12/16).

¹² Das 31 questões do formulário do *survey*, 3 eram abertas, indagando sobre opiniões mais pessoais e detalhes sobre as incursões dos adolescentes no contexto das tecnologias digitais.

¹³ O critério de nova aproximação foi considerar estudantes que responderam todas as questões abertas do *survey*, com opiniões detalhadas, assim como a receptividade da equipe diretiva e profissionais dos estabelecimentos.

¹⁴ Como a pesquisa já havia sido previamente autorizada pelas autoridades da Secretaria de Educação para a continuidade do estudo desde o desenvolvimento do *survey* nas escolas, foi possível entrar em contato novamente com os estabelecimentos cujos estudantes foram selecionados pelos critérios anteriormente apresentados para o desdobramento investigativo. Nessa etapa da pesquisa foi encaminhado o termo de consentimento livre e esclarecido, tanto para anuência dos responsáveis quanto dos adolescentes participantes.

Destacam-se as principais ocupações envolvendo suas incursões no meio digital e o tempo empregado nesta atividade. Essas informações colhidas foram importantes para o desencadeamento de conversas ou de comentários para fomentar o diálogo com os adolescentes durante a produção dos mapas vivenciais.

O foco de estabelecer esse diálogo com os adolescentes que frequentam a escola e conhecer vivências destes sujeitos no contexto das tecnologias digitais nos seus tempos-espacos implica no exercício da escuta para compreender a realidade dos sujeitos em seus contextos, nos seus movimentos, na alteridade do acontecimento que se mostra no campo de investigação.

Ao tratar dos mapas vivenciais como proposta teórico-metodológica, Lopes (2018) ressalta que, para a teoria histórico-cultural, o conceito de vivência compreende a condição do meio - natural e social e suas indissociabilidades - enquanto unidade fundamental na compreensão das formações tipicamente humanas. Nessa perspectiva, na tomada de consciência e na formação da personalidade, tempo e espaço se fundem na formação do ser humano. Segundo o autor, os mapas vivenciais se organizam por uma estrutura metodológica sem rigidez, buscando, por meio de trilhas esboçadas, relacioná-las ao objetivo da pesquisa.

Utilizando o procedimento metodológico dos mapas vivenciais, a proposta foi a de traçar com os sujeitos as lógicas pessoais e coletivas, e quais indícios ali se expressam relacionados às temporalidades e espacialidades. Pesquisas que se valeram desse instrumento de escuta em uma perspectiva dialógica, buscando centralização nas lógicas infantis, contribuíram para as reflexões teórico-metodológicas (LOPES, MELLO; BEZERRA, 2015). Buscando superar as lógicas do racionalismo, tais estudos 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. Outras pesquisas recentes com estudantes abordam temas relacionados à cultura digital e têm como importante procedimento teórico-metodológico a utilização de mapas vivenciais (QUEIROZ, 2015; BENEDICT, 2016). Nessas investigações, destaca-se a valorização da alteridade, contando com narrativas produzidas pelas crianças nesses processos.

Especificamente, nessa pesquisa voltada para os adolescentes, as questões suscitadas estavam relacionadas com suas práticas cotidianas envolvendo as tecnologias digitais e a cibercultura. As etapas planejadas para a realização dos mapas, de acordo com Lopes (2018), devem ser estruturadas conforme os objetivos traçados na investigação, e, dessa forma, a realização desse traçado cartográfico deve obedecer a um roteiro flexível elaborado pelo pesquisador para ser desenvolvido junto aos pesquisados.

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.

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.

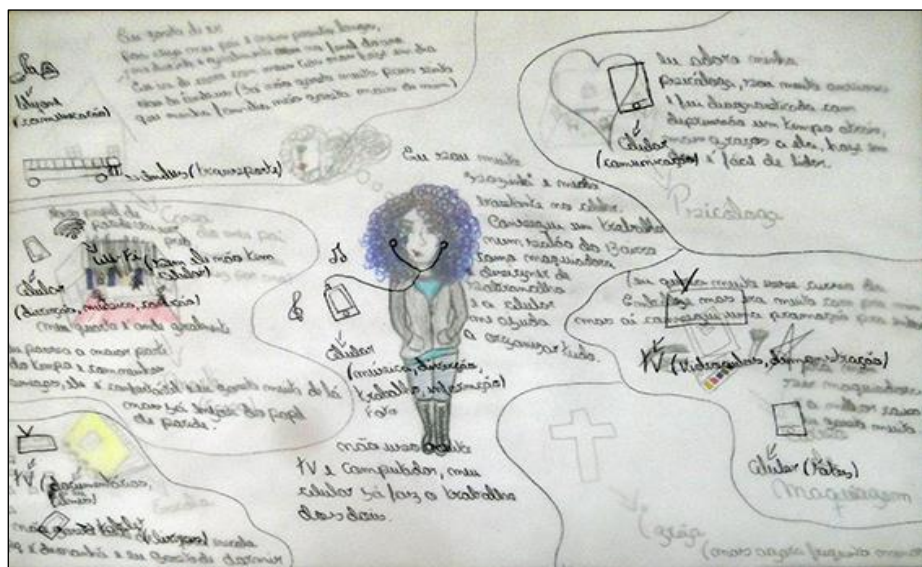


Figura 02: Exemplo de mapa vivencial. Na imagem, lâminas transparentes superpostas onde se percebem camadas de traçados. Sobre uma base opaca, o sujeito representa seu “eu” e os espaços importantes. Nas subsequentes, os tempos e movimentos, assim como relações significativas estabelecidas com os espaços e suas vivências na cibercultura são destacados. Numa ou mais lâminas da sequência são enfocadas tecnologias digitais nos seus tempos-espços.

6 Adolescentes na cibercultura: vivências das novas gerações nas tecnologias digitais

Esses adolescentes que frequentam a escola fazem parte de uma geração envolta em um meio de *smartphones* e computadores no contexto da cibercultura. Tratam-se de relações diárias que ocupam muitas horas de seus tempos-espços, seja na imersão nos jogos *online*, na conexão nas mídias sociais, nas pesquisas na rede, no consumo dos conteúdos midiáticos. Estudiosos das novas gerações que convivem nesse contexto têm destacado o quanto elas estão sendo constantemente estimuladas e são ativas nesse meio. Boyd (p. 229, 2015) salienta que “os adolescentes adquirem muitas capacidades tecnológicas mediante experimentação intensa com media sociais e exploração com origem na curiosidade”.

Singularidades que caracterizam a formação dos sujeitos que convivem em ambientes digitais similares são perceptíveis em entrevistas com os mapas. Esse é o caso dos adolescentes *IMP2* e *TNB*, que estudam na mesma escola e também se devotam aos *games*. Entretanto, *IMP2* tem um processo

conturbado de socialização, possui uma relação difícil com a escola e joga “*Counter-Strike online*”. Essa convivência nos *games*, pelo que relata, tem sido tudo para ele e, ao mesmo tempo, uma fuga para o tédio. *TNB*, além de imergir nos comboios de “*Tanki Online*”, cria laços na *Dark Web*¹⁵, e planeja empreendimentos futuros: “*Eu pretendo fazer, quando eu tiver 18 anos, entrar pra Dark Web. Cê conhece?*”.

Cada um elabora de forma muito particular relações, que demonstram que estar conectado, para eles, é habitar o mundo, se constituir, tendo prazer no que fazem, sendo também algo que lhes dá sentido, lhes instiga e os forma. Esse dado faz refletir que cada um dos adolescentes expressa pelos traçados de sua cartografia e relatos bastante singulares uma particularidade constitutiva de suas vivências (VIGOTSKI, 2018). As tecnologias digitais e a cibercultura se apresentam como uma extensão de si pelo que enunciam, sendo que na apropriação individual, a relação com os dispositivos e a cultura nas vivências que constituem nos seus processos se dá de forma muito particular em cada sujeito.

Refletindo um pouco mais sobre a particularidade constitutiva dos sujeitos nas vivências, é possível relacionar as situações das adolescentes de outra escola que convivem em um ambiente em comum, mas que estabelecem relações diferentes no meio, revelando suas singularidades. *Nina* vive nas mídias sociais, assim como *Liriel*. Ambas eram alunas do 8º ano por ocasião das entrevistas e, tal como como *Sereia*, demonstram bastante fluência em suas falas, expressando com desenvoltura sua presença numa miríade de sensações, relacionamentos, e dados que têm a mão acessando suas redes sociais, aplicativos de mídia e entretenimento.

Cada uma dessas adolescentes, no que enunciam, trouxeram vivências muito próprias, nem sempre de celebração de uma cultura vinculada à conexão, como é o caso de *Liriel*, ao dizer que “*o celular é meio que o mundo*”. Entretanto, mesmo atuantes em suas redes, na sua intimidade, elas revelaram solidão, insatisfação com o corpo, ou conflitos a serem superados. No mundo *online*, os adolescentes vão constituindo vivências de uma maneira muito singular, trilhando caminhos muito próprios relacionando-os com outros aspectos de suas vidas.

A tímida *Books<3* ama os livros e conta com animado interesse as passagens de “*Dom Casmurro*”, de Machado de Assis. Prefere o livro físico, mas nas impossibilidades materiais e de acesso, acessa arquivos pela internet. Lá ela não tem apenas os textos que baixa em PDF, mas também estabelece laços sociais. Entretanto, a presença da escola, que é importante nas vivências de *Books<3*, também é significativa para outros entrevistados. Para *Tia do Rock*, é fundamental frequentar a escola para programar seu futuro. Esta outra adolescente, que quer deixar de visitar o consultório da

¹⁵ *Dark Web* é conhecida como zona obscura da internet, acessível para usuários avançados. Seus domínios são acessados de forma oculta, criptografada. Essas redes, como o *Tor*, *i2P* e *FreeNet*, não são indexáveis e dependem de navegadores com distribuição de acesso específica. Nesse domínio é possível a transmissão de informações ilegais e confidenciais, garantidas pelo anonimato dos usuários.

psicóloga, segue em suas incursões *online*, pesquisando sobre temas do comportamento das pessoas. Ainda que a escola cumpra seu papel para esta adolescente, estar cinco horas em casa, como os seus colegas *Kookie* e *Pink Princess*, usando o *smartphone*, é poder fazer pesquisa escolar, acessando informação, mas também ter divertimento, é fazer parte de uma cultura em que se envolvem, é estabelecer relações com pares e se posicionarem no mundo.

Para Boyd (2015), os adolescentes que realizam suas experimentações, na casualidade, navegando nos *media* sociais, se formam. Barrère (2013) atenta para esse protagonismo envolvendo as mudanças tecnológicas e a cultura juvenil emergente, e destaca uma série de comportamentos, da competência técnica à liberação do controle parental. Entretanto, afirma que “a cultura digital não produziu verdadeiramente novos adolescentes, limitou-se apenas a radicalizar alguns progressos e a potencializar práticas” (BARRÈRE, p. 38, 2013).

Bia usa o *Zbrush* e *Autodesk* disponíveis para usuários *online* e adora grupos de *K-pop*, pois considera que as traduções de suas letras lhes dizem muito. Mesmo na sua atitude contida como interlocutora, seu olhar agudo e sua altivez ao responder com elementos de seu mapa suas opiniões e interesses mostraram muito de sua personalidade. As culturas juvenis são capturadas pelas mutações tecnológicas, mas da mesma forma, os conteúdos culturais também nutrem as tecnologias (OCTOBRE, 2018).

Misguel e *R-Dias* são estudantes simpáticos, receptivos, demonstrando-se como adolescentes pacatos e obedientes. Tal como a colega *Bia*, são bem-comportados, portando seus uniformes escolares azuis claros. Quanto às redes sociais e ao consumo de mídia, os adolescentes se manifestaram críticos. Assim como seu colega que levantou o debate, *R-Dias* foi severo para censurar a postura superficial das pessoas nas redes sociais. São adolescentes que não negam o papel fundamental da escola e revelam opiniões conscientes sobre ela. Dão pistas de que estão sendo silenciados nesse espaço, que os uniformiza nos comportamentos e utiliza câmeras de vigilância, que foi salientado por *Misguel*: “Às vezes, assim, tem câmera pela escola toda, que ela vigia até dentro de casa. (...) Numa direção melhor, a gente podia chegar numa coisa mais democrática”.

Muitas vezes ignoradas dentro das instituições, críticas feitas pelos estudantes podem ser encontradas na rede. A pesquisa de Nagumo (2013) traz para o debate a reflexão da discrepância entre o uso social das mídias sociais e a instrumentalização tecnológica de estabelecimentos, do qual a escola não deve se furtar.

Em um dos debates que emergiram com a leitura e comentários seus sobre os mapas, os adolescentes demonstram posições e ideias em um movimento em horizontalidade em relação à hierarquia escolar, ao questionarem decisões e imposições do estabelecimento. Vale ressaltar que movimentos no interior das instituições e mutações sociais não podem ser desconsiderados, pois tensionamentos emergem nas relações existentes no interior dos grupos sociais (BRASSAT, 2014).

Misguel, R-Dias e Bia reivindicam a possibilidade de um coletivo que favoreça o diálogo, em um movimento alteritário nesse espaço que os forma para a sociedade.

7 Considerações Finais

Pelas falas sobre suas vivências, os adolescentes dão pistas de que estão elaborando repertórios no tempo que dedicam diariamente aos dispositivos e às mídias sociais, mas também se fortalecem naquilo que conjugam com suas relações outras, como demonstraram nos seus mapas, nos quais referenciaram a família ou escola.

No seu convívio com o meio tecnológico digital, nessa relação que se estabelece na unidade ser e meio instrumental e semiótico, nos seus movimentos, esses adolescentes vão se relacionando, se formando. Estão lidando com formas culturais desse ambiente nos quais vão elaborando significações, tomando consciência.

Nesse processo de escuta, a pesquisa estabeleceu um canal de diálogo com adolescentes em entrevistas com mapas vivenciais captando dados e opiniões/visões sobre temas importantes para investigar essa geração. Ao revelar vivências desses estudantes com/nas tecnologias, registrando de diferentes formas enunciações em que expressam sobre si, esta investigação nos deixa convictos acerca da necessidade de se criar condições para conhecer, para além dos rótulos e visões homogeneizantes, as múltiplas e plurais formas de ser no mundo. Uma escola e uma sociedade melhor somente serão realidade com um diálogo pleno entre gerações.

Referências

- ALMEIDA JÚNIOR, Sebastião Gomes de. **Adolescentes na Cibercultura: Sociabilidade e Construção de Conhecimento – interpretação de registros de uma pesquisa de campo**. Abril, 2013. p. 207. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2013. Disponível em: < <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/1232>>. Acesso em: 27 mai. 2020.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BARRÈRE, Anne. **Escola e Adolescência**. Uma Abordagem Sociológica. Lisboa: Edições Piaget, 2013.
- BENEDICT, Katherine Cilae. **Representações espaciais nos games: o que dizem as crianças-jogadoras?** 2016, p.303. Tese (doutorado em educação). Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.
- BOYD, Danah. **É complicado**. A vida social dos adolescentes em rede. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 2015.
- BRASSAT, Emmanuel. **L'école, la cybernétique et la société de la connaissance. École et mutation. Reconfiguration, résistances, émergences**. In: MESKEL-CRESTA, Martine et al. (Org.). Louvain-la-Neuve: De Boeck superior s.a. 2014.
- CASTELLS, Manuel A. **A Sociedade em Rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São

Paulo. Paz e Terra, 2007.

FERNANDES, Adriana Hoffmann e DINIZ, Lucy Anna. Cibercultura e Redes Sociais: o acesso a conexão definem as práticas das juventudes? **Revista Passagens** – Programa de Pós-graduação em comunicação da Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, v.7, n.1, p. 82-98. 2016. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufc.br/passagens/article/viewFile/3595/3278>>. Acesso em: 8 jan. 2019.

FLUKIGER, Cédric. Culture numérique, culture scolaire: homogénéités, continuités et ruptures. **Diversité**. n.185, p. 64-70. 2016. Disponível em: <<https://hal.univ-lille3.fr/hal-01588410/document>>. Acesso em: 20 out. 2018.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção. 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: 29 mar. 2016.

GLEVAREC, Hervé, **La Culture de la Chambre**. Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial. Paris: Ministère de la Culture et de la Communication, 2010.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. Atlas, São Paulo: 2008.

JEREBTSOV, Sergei. Gómel – 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 Acadêmicos Internacionais - Estudos sobre a perspectiva histórico-cultural de Vigotski** – Brasília: UniCEUB, 2014.

LEMONS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

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

LIVINGSTONE, Sonia; SEFTON-GREEN, Julian. **The Class: Living and Learning in the Digital Age**. New York. New York University Press: 2016.

LOPES, Jader Janer. M. Geografia da infância, espaços desacostumados e mapas vivenciais. P.123-136. In: **Eu ainda sou criança: educação infantil e resistência**. Maria W. SANTOS, Cleonice M. TOMAZZETTI, Sueli A. MELLO. São Carlos: Editora UFSCar, 2018.

_____ e MELLO, Marisol B. de; BEZERRA, Amélia 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: 19 set. 2016.

MIGLIORA, Rita Rezende Vieira Peixoto. Jovens de Escolas Públicas: percepção das habilidades no uso do computador e da internet. In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 37, 2015, Florianópolis. **Trabalhos apresentados**. Florianópolis: ANPED, 2015. Disponível em: <<http://37reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

NAGUMO, Estevon. O Que os Estudantes Dizem sobre a Escola no Twitter. In: REUNIÃO ANUAL ANPED, 36, 2013, Goiânia. **Trabalhos apresentados**. Goiânia: ANPED, 2013. Disponível em: <<http://36reuniao.anped.org.br/>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

OCTOBRE, Sylvie. **Les Techno-cultures juvéniles**. Du culturel au politique. Paris: L'Harmattan, 2018.

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.

QUEIROZ, Fabiana R. O. (2015). **“Aqui não é lugar de entrar no facebook, aqui 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.

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

_____. **A ecologia pluralista da comunicação**: conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Paulus. 2010.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013

VIGOTSKI, Lev S. **Teoria e método em psicologia**. Martins Fontes: São Paulo, 2004.

_____. **Sete aulas de L. S. Vigotski sobre os fundamentos da pedologia**. Rio de Janeiro: E-papers, 2018.