

VIVÊNCIAS NA CIBERCULTURA POR ADOLESCENTES: PESQUISA COM ESTUDANTES DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE JUIZ DE FORA

Sebastião Gomes de Almeida Júnior¹

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4848-0915>

RESUMO

O presente artigo, fruto de uma pesquisa de doutorado em educação, fundamentada nos estudos de cibercultura e na perspectiva histórico-cultural, parte da questão: Como os adolescentes constituem suas vivências nas tecnologias digitais? Busca-se compreender de que modo esses sujeitos potencializam seu desenvolvimento 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 da cidade de Juiz de Fora, Minas Gerais, realizado com 930 adolescentes com idades entre 12 e 17 anos, de 32 estabelecimentos escolares. No desenvolvimento teórico-metodológico, com base no conceito de vivência (perejivanie) de L. S. Vigotski, são explorados mapas vivenciais com 12 adolescentes de quatro escolas que haviam aderido ao questionário on-line. Mediante entrevistas dialógicas, na perspectiva da escuta dos sujeitos, os participantes apresentam suas vivências na cultura digital, envolvendo seus espaços-tempos cotidianos.

Palavras-chave: adolescentes; cibercultura; teoria histórico-cultural; mapas vivenciais

ABSTRACT

This article, the result of doctoral research in education, based on theoretical studies of cyberculture and the historical-cultural approach, starts from the question: How do adolescents constitute their experiences in digital technologies? We seek to understand how these subjects enhance their development in the appropriation of cultural instruments and signs, amidst today's sociotechnical networks. To approach the field, a survey was prepared to learn about the practices and opinions of students in the 8th and 9th years of Elementary School municipal education network in the city of Juiz de Fora, Minas Gerais, carried out with 930 adolescents aged between 12 and 17 years old, from 32 school establishments. In the theoretical-methodological development, based on the concept of experience (perejivanie) by L. S. Vigotski, experiential maps are explored with 12 adolescents from four schools who had joined the on-line questionnaire. Through dialogical interviews, from the perspective of listening to the subjects, participants present their experiences in digital culture, involving their daily space-times.

Keywords: adolescents; cyberculture; historical-cultural theory; lived experience maps

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo propõe trazer alguns recortes sobre minha pesquisa de doutorado em educação construída na convivência com adolescentes do Ensino Fundamental no contexto do ambiente comunicacional contemporâneo. Como professor/pesquisador me dediquei em meu campo de estudos nos últimos anos de

¹ Professor PRB-ARTES (Rede Municipal) - Secretaria de Educação - Prefeitura de Juiz de Fora/MG. Graduado em Educação Artística – Artes Plásticas (UFJF); Especializado em TV, Cinema e Mídias Digitais (UFJF); Mestre em Comunicação (UFJF); Doutor em Educação (UFJF).

minha formação continuada a conhecer junto a estudantes da rede municipal de Juiz de Fora como estes vêm se inserindo nas expressões emergentes do meio digital relacionadas às redes sociotécnicas e à cibercultura. Na aproximação com as novas gerações, meu estudo se propôs compreender na perspectiva dos próprios sujeitos da investigação suas relações de mundo tendo em conta a sua apropriação das tecnologias digitais no presente relacionada às suas escolhas, atitudes e descobertas.

Nessa perspectiva, me ancorou na teoria histórico-cultural, que compreende o desenvolvimento humano como um processo de apropriação social dos instrumentos da cultura. Na proposição de estudos com adolescentes, a partir desse referencial teórico, podemos entender que as novas gerações se constituem como sujeitos pertencentes a uma sociedade e uma cultura, que nasceram e se desenvolvem em um tempo histórico e que constroem relações em espaços em que transitam, nos quais se fazem presentes os meios tecnológicos da atualidade.

Em sua obra que trata do método instrumental em psicologia, Vigotski (2004) trata dos 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. Sendo produto da sociedade e da cultura, podemos compreender as tecnologias digitais como uma criação humana no processo histórico de transformação do mundo.

Além de estudar o 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 basilar nas formulações teórico-metodológicas de minha pesquisa. Segundo Jerebtsov (2014), esse conceito é de grande importância na teoria de Vigotski e está relacionado à formação da personalidade. As vivências seriam os indicadores de etapas da tomada de consciência do mundo interno relativa às situações vividas.

Considerando 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 foi formulado o recorte da pesquisa: *Como os adolescentes constituem suas vivências nas tecnologias digitais?* Em consonância com o processo investigativo no citado quadro de

referência, a investigação integrou as práticas de adolescentes nas tecnologias digitais.

Como minha pesquisa se propôs conhecer as práticas culturais das novas gerações, o aprofundamento teórico-metodológico ocorreria por meio do encontro com os sujeitos, estabelecendo um diálogo com adolescentes a perspectiva da escuta sensível. Ao preparar esse caminho investigativo em alteridade com meus interlocutores, o desafio era evitar o “dizer sobre”, ou seja, de não assumir a posição de porta voz de um conhecimento descritivo sobre adolescentes. Dessa forma, o referencial de Bakhtin (1997) me deu sustentação em uma proposição de estudo que compreendesse a fala viva do sujeito na pesquisa como “atitude responsiva ativa (conquanto o grau dessa atividade seja muito variável); toda compreensão é prenhe de resposta e, de uma forma ou de outra, forçosamente a produz: o ouvinte torna-se o locutor” (Bakhtin, 1997, p. 290).

Esse referencial foi fundamental em meu percurso ao buscar desenvolver situações para o “pesquisar com”, de maneira que os adolescentes se expressassem como pensam, sentem e constroem suas relações na mediação tecnológica emergente.

2. AS REDES SOCIOTÉCNICAS E AS NOVAS GERAÇÕES CONECTADAS

Nas últimas décadas, 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 tecnológicos da atualidade. Esse contexto de transformação envolvendo as forças produtivas decorrentes da circulação de informação em um novo paradigma sociotécnico é abordado por Santaella (2003), Castells (2007), Lévy (1999) e Lemos (2008). Seus apontamentos tratam das novas configurações culturais envolvendo as tecnologias, que se afirmam com a consolidação da sociedade em rede. Nesse movimento de mudanças, surgem novas formas de organização expressas em várias instâncias da vida social e da cultura, que contrapõem estruturas de poder associadas aos canais midiáticos tradicionais. Conhecimentos compartilhados se opõem à rígida hierarquia imposta por corporações, instituições e os veículos de mídia que outrora detinham o monopólio exclusivo da comunicação massiva.

Em um tempo em que os dispositivos tecnológicos criam conexões das quais

emergem formas de convivência, as novas gerações têm se apropriado cada vez mais cedo dos meios digitais, experimentando a ubiquidade inerente ao meio. 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) nos fala da reviravolta do presente. O autor nos alerta para o saber distribuído, descentrado e de movimentação livre.

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

Abordagens contemporâneas problematizam essa ótica consensual da inserção produtiva e bem-sucedida nas redes sociotécnicas. Trata-se de perspectivas que complexificam em densidade o enfoque de uma miríade de expressões dos jovens nas tecnologias digitais (Barrère, 2013; Boyd, 2015; Liveingstone e Sefton-Green, 2016; Flukiger, 2016; Octobre, 2018). Fundamentados em pesquisas com adolescentes, esses autores questionam tanto a apropriação habilidosa das tecnologias digitais, quanto a interação harmoniosa nas mídias sociais, revelando outras nuances da vida desses sujeitos ainda pouco conhecidas pelo senso comum.

3. AS PRÁTICAS NA CIBERCULTURA DE ESTUDANTES DA REDE MUNICIPAL DE JUIZ DE FORA: TRILHANDO UM CAMINHO DE PESQUISA

A pesquisa se deu em diversos momentos, inclusive com um estágio sanduíche de estudos junto à rede de pesquisadores *Recherche Avec*², que versa sobre a pesquisa qualitativa implicada com os sujeitos em seus contextos.

Reunindo as contribuições teóricas de estudo, incluindo referências da

² A aproximação com a rede *Recherche Avec* (“Pesquisa Com”) foi aprofundada em estágio sanduíche no *Laboratoire École, Mutations et Apprentissages*, na *Université de Cergy-Pontoise*, Paris, e possibilitou acessar propostas de pesquisa-intervenção e com a formação em contextos de atuação profissional. Além do contato com o referencial teórico da *Analyse Institutionnelle Socio-clinique*, o conceito de mutação, a revisão de literatura da pesquisa reúne autores que realizam estudos sobre a realidade da cultura digital no cenário educacional francês.

“pesquisa com”, elaborei no planejamento da investigação múltiplas formas de estar com os adolescentes. Destacam-se o *survey*, desenvolvido num primeiro momento da investigação que possibilitou um panorama da rede e as emergências do campo. Num outro estágio de investigativo organizei encontros com os jovens estudantes em que estes produziram mapas vivenciais durante entrevistas dialógicas em profundidade.

Propondo uma aproximação inicial com o campo da pesquisa, foi feito contato com os adolescentes por meio de um questionário *on-line*. Para tanto foi traçado um *survey* com estudantes das séries finais do Ensino Fundamental da rede municipal de ensino. Buscando conhecer sua inserção na cultura digital, o objetivo proposto no levantamento foi o de acessar, em um desenho interseccional (Babbie, 2001), um panorama que caracterizasse esses sujeitos nas suas práticas, opiniões e anseios relacionados ao tema de estudo. De acordo com Gil (2008), as pesquisas desse tipo se caracterizam pela interrogação direta a um grupo significativo de pessoas contando com amostras relevantes do universo pesquisado. Das 59 escolas contatadas, 32 retornaram com participação dessa pesquisa *on-line*, perfazendo um total acima de 50% de adesão ao questionário³.

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 nas redes, consumindo com grande interesse conteúdos de mídia veiculados nos ambientes *on-line*. As respostas confirmam essa tendência do quanto as mídias tradicionais massivas não têm a mesma preponderância que no passado. Imperam celulares e/ou *smartphones* como principal tecnologia que acessam (77,4%), e também outros dispositivos digitais, como computador, *tablet*, *notebook* e videogame (16,5%). Apenas 4% dos participantes 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

³ 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.

destacando uma gama de atividades às quais se dedicam nas tecnologias, o ambiente doméstico é predominante quanto ao lugar onde realizam tais atividades.

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.

Pesquisas recentes apontam para o uso doméstico da internet sob controle das famílias com as práticas sociais mediando o acesso (Fernandes e 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).

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 o potencial dessas conexões (67,6%).

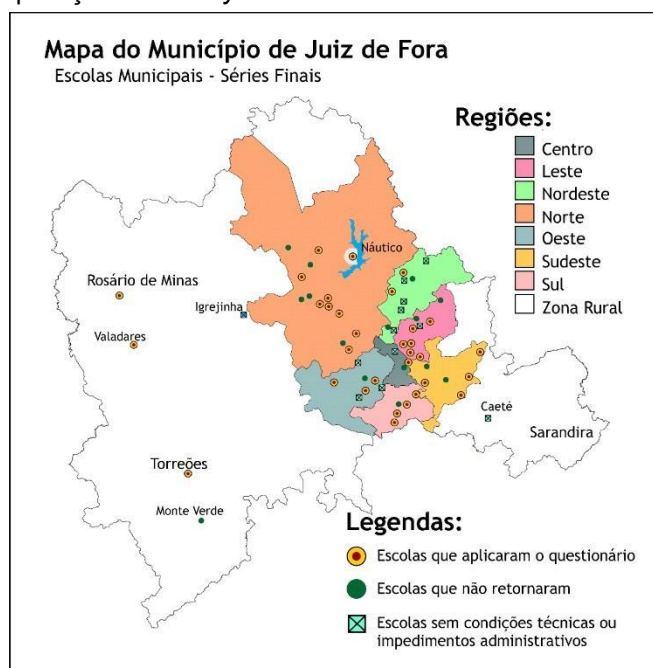
Considerando a potencialidade dos celulares acessíveis em rede enquanto equipamentos multifuncionais e inteligentes no grande acesso aos ambientes hipermedia. Dos 40,6% que afirmam desenvolver atividades autorais que incluem produção de texto, divulgação de fotografias, criação de jogos, realização de vídeos, produção de arte digital, remixagem *on-line*, entre outros, é possível inferir o quanto estão sendo estimulados pela incursão. Os adolescentes demonstram estar familiarizados com todo um contexto de hibridação midiática (Santaella, 2010).

Essas questões suscitam a importância da pesquisa buscando aproximação com as novas gerações. Ao ter levantado esses números, trazendo diversas informações sobre práticas, hábitos e opiniões dos adolescentes que convivem/habitam 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 expostos, é fundamental aprofundar o encontro com esses sujeitos, levantando outras questões e ouvindo mais sobre o que pensam, sentem e expressam sobre suas vivências na cibercultura.

4. A PERSPECTIVA DA ESCUTA: INVESTIGANDO COM MAPAS VIVENCIAIS

Diante de tantos participantes do *survey*, o passo seguinte foi contatar, além de estudantes que responderam de forma expressiva e detalhada às questões abertas, os estabelecimentos e profissionais que demonstraram boa receptividade para acesso aos alunos. Ficou definida então a aproximação com 12 estudantes de quatro escolas de áreas geograficamente distantes dentre as sete regiões administrativas da rede municipal. Assim, omitindo no presente texto seus nomes oficiais, renomeei as escolas por meio de sua localização geográfica para contato com adolescentes de 8º e 9º anos, a saber: Escola Sul; Escola Leste; Escola Oeste e Escola Norte.

Figura 1 - Mapa do município de Juiz de Fora e a participação das escolas levantadas pelos critérios estabelecidos para aplicação do *survey*.



Fonte: dados levantados na pesquisa.

Como a pesquisa já havia sido previamente autorizada pelas autoridades da Secretaria de Educação do município 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 investigativo⁴.

⁴ Nessa etapa da pesquisa foi encaminhado o termo de consentimento livre e esclarecido, tanto para anuência dos responsáveis quanto dos adolescentes participantes.

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 traçar considerações sobre os gêneros do discurso, discutindo criticamente as abstrações do campo da linguística para tratar do enunciado como unidade da comunicação verbal, Bakhtin (p. 293, 1997) nos esclarece o quanto “a fala, só existe, na realidade, na forma concreta dos enunciados de um indivíduo: do sujeito de um discurso-fala”.

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. Os mapas vivenciais se organizam por uma estrutura metodológica sem rigidez, buscando, por meio de trilhas esboçadas, estabelecer relação com o objetivo da pesquisa.

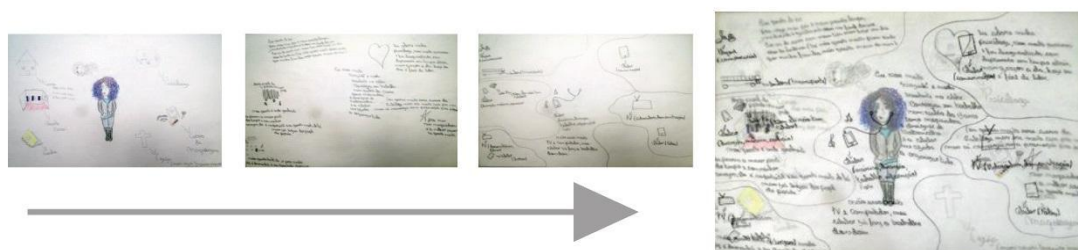
Buscando superar as lógicas do racionalismo, tais estudos dialogam com formas infantis de compreender o mundo. Nas suas produções, que envolvem mapas, textos, discurso verbal, brincadeiras, desenhos, gestos e outras formas, os pesquisados se revelam como sujeitos culturais em seus contextos sociais e 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.

Os mapas vivenciais possibilitam a escuta dos sujeitos por meio de sua expressão gráfica relacionando seus tempos-espacos vividos. Nesse processo, o pesquisador atua como interlocutor com questões semi-estruturadas. 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.

Figura 2: Exemplo de mapa vivencial em sequência de lâminas.



Fonte: dados levantados na pesquisa.

Vale ressaltar que as etapas traçadas no mapa, relacionadas com os objetivos da pesquisa, podem ser alteradas de acordo com a orientação do 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.

5. ADOLESCENTES NA CIBERCULTURA: VIVÊNCIAS NAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

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 dados relevantes para contextualização do estudo, como série e idade. Destacam-se as mais relevantes ocupações envolvendo seus interesses, o principal dispositivo tecnológico utilizado e o tempo empregado

diariamente nesta atividade. Conforme já exposto, muitos desses dados foram importantes para o desencadeamento de conversas ou de comentários para fomentar o diálogo com os adolescentes durante a confecção dos mapas vivenciais nas escolas nesse desdobramento de pesquisa.

Quadro 1: Dados dos pesquisados, incluindo localização do estabelecimento, série, idade, dispositivo mais utilizado, principal atividade e tempo *on-line*.

Dados dos sujeitos pesquisados (informados no survey da pesquisa)						
Sujeito	Escola	Série	Idade	Dispositivo	Principais atividades online	Tempo online
IMP2	Sul	9º ano	16 anos	Computador	Jogos online (Counter-Strike Global Offensive) e Facebook	Acima de 5 horas
TNB	Sul	9º ano	15 anos	Computador	Jogos online (Tanki Online) e Skype	Acima de 5 horas
Tia do Rock	Sul	8º ano	12 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	YouTube (Canal do Júlio Cocielo)	5 horas
Pink Princess	Sul	8º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	Tumblr	Acima de 5 horas
Kookie	Sul	8º ano	12 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	WhatsApp	Acima de 5 horas
Sereia	Leste	9º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	Facebook; WhatsApp; textos online; YouTube	5 horas
Liriel	Leste	8º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	Tumblr; YouTube; Facebook; Instagram; WhatsApp	Acima de 5 horas
Nina	Leste	8º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	Amino; Facebook; WhatsApp; Instagram; YouTube	5 horas
Books<3	Oeste	8º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	E-books; YouTube (Canal "Cadê a Chave?")	Acima de 5 horas
Bia	Norte	9º ano	14 anos	<i>Notebook</i>	Aplicativos (Zbrush e Autodesk)	Acima de 5 horas
Misguel	Norte	9º ano	13 anos	Computador	YouTube	5 horas
R-Dias	Norte	9º ano	14 anos	Computador	YouTube YouTube (Canal	Acima de 5 horas

Fonte: dados extraídos do *survey* da pesquisa.

Esses adolescentes que frequentam a escola fazem parte de uma geração envolta em um meio de linguagem visual que já fala por si. Isso fica evidenciado nas imagens das diversas telas por eles registradas, que ilustram navegações pelos *Smartphones* e computadores concernentes às suas singularidades no contexto da cibercultura. Tratam-se de relações diárias que ocupam muitas horas de seus tempos-espacos, seja na imersão nos jogos *on-line*, na conexão nas mídias sociais, nas pesquisas na rede, no consumo dos conteúdos midiáticos. Estudiosos das novas gerações que convivem nesse contexto têm escrito 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 situações que foram reveladas de 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 jogar “*Counter-Strike on-line*”. 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 On-line*”, cria laços na *Dark Web*, e planeja empreendimentos futuros: “*Eu pretendo fazer, quando eu tiver 18 anos, entrar pra Dark Web*⁵. *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, dá-se 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, assim como *Sereia*, demonstram bastante desenvoltura, envolvendo relacionamentos, entretenimento e acesso a dados em suas redes sociais.

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

⁵ *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.

o corpo, ou conflitos a serem superados. No mundo *on-line*, 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, a rede possibilita acessar arquivos pela Internet. Lá ela não tem apenas os textos que baixa em PDF, mas vive outras relações, estabelecendo seus laços sociais.

Além das redes onde encontra conteúdos e cria laços sociais, 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 psicóloga, segue em suas incursões *on-line*, pesquisando sobre temas do comportamento das pessoas, seja por curiosidade ou para saber mais de si e dos outros. 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.

Segundo Boyd (2015), os adolescentes que realizam suas experimentações, na casualidade, navegando nos *media* sociais, se formam. Barrère (2013), atenta para esse protagonismo dos adolescentes com as mudanças tecnológicas no contexto social numa cultura juvenil emergente, destaca uma série de comportamentos, da competência técnicas 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 *on-line* 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 (Outobre, 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. *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 que não atende seus interesses.

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 na instituição escolar.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas falas sobre suas vivências, os adolescentes dão pistas de que estão elaborando repertórios, tanto no tempo que se dedicam diariamente aos dispositivos e nas mídias sociais, quanto no fortalecimento naquilo que conjugam com suas relações outras, como demonstraram nos seus mapas, envolvendo 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 constituindo. 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. Conhecendo 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 que 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.

7. REFERÊNCIAS

BABBIE, E. **Métodos de Pesquisa Survey** – Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.

BAKHTIN, M. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BARRÈRE, A. **Escola e Adolescência**. Uma Abordagem Sociológica. Lisboa: Edições Piaget, 2013.

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.

BOYD, D. **É complicado**. A vida social dos adolescentes em rede. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 2015.

BRASSAT, E. L'école, la cybernétique et la société de la connaissance. **École et mutation. Reconfiguration, résistances, émergences**. In: MESKEL-CRESTA, M. et al. (Org.). Louvain-la-Neuve: De Boeck superior s.a. 2014.

CASTELLS, M. A. **A Sociedade em Rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo. Paz e Terra, 2007.

FERNANDES, A. H.; DINIZ, L. A. 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, C. 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.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. Atlas, São Paulo: 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 Acadêmicos Internacionais - Estudos sobre a perspectiva histórico-cultural de Vigotski** – Brasília: UniCEUB, 2014.

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

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

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

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

MIGLIORA, R. R. V. P. 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, E. 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, S. **Les Techno-cultures juveniles**. Du culturel au politique. Paris: L'Harmatan, 2018.

OSWALD, M L M. B.; FERREIRA, H. 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, F. 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, L. **Cultura e artes do pós-humano**: Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, L. **A ecologia pluralista da comunicação**: conectividade, mobilidade,

ubiquidade. São Paulo: Paulus. 2010.

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

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

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