
Adolescentes na Internet: Imersão, Sociabilidade e Conhecimento através de Ferramentas Digitais¹

Sebastião Gomes de Almeida Júnior²
Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

O presente artigo trata de uma pesquisa que vem sendo desenvolvida com jovens usuários que se apropriam das ferramentas digitais para sua comunicação. Busca-se compreender como os adolescentes se relacionam por meio desses dispositivos envolvendo suas interações sociais na perspectiva da construção de conhecimento. A investigação se baseia em uma metodologia de pesquisa qualitativa com grupos focais. O projeto está estruturado em uma fundamentação teórica que reúne referências das tecnologias da comunicação e sua dimensão sociocultural. São interpretados diálogos transcritos dos adolescentes relativos às interações imersivas através dos games, representações por meio de perfis *fake* e o empreendimento pessoal e compartilhamento na rede.

PALAVRAS-CHAVE: Adolescentes; Internet; Educação; Comunicação; Cibercultura.

Introdução

A constatação de que a Internet se apresenta como um espaço cotidiano dos jovens para sua expressão pessoal e de relacionamento com diferentes possibilidades de inserção nesse meio é o ponto de partida de um caminho de pesquisa envolvendo adolescentes em idade escolar e as tecnologias de comunicação. Na observação dessa presença intensa dos adolescentes no ambiente *Web* surgiram indagações buscando compreender como estes jovens usuários se relacionam por meio das ferramentas digitais na Internet, concretizando-se o projeto investigativo³ em curso. Os adolescentes formam um contingente expressivo de usuários de Internet⁴ e isso pode ser facilmente

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Comunicação e Sociedade, na linha de pesquisa Estética, Redes e Tecnocultura do PPGCOM-UFJF, e-mail tito-jnr@hotmail.com

³ Projeto de Dissertação de Mestrado do PPGCOM-UFJF intitulado “Adolescentes na Internet: Interações Sociais e Construção de Conhecimento”, vinculado ao grupo de pesquisa Redes Sociais, Ambientes Imersivos e Linguagem.

⁴ De acordo com o site <http://cetic.br/usuarios/tic/2010> o percentual de usuário na faixa de 10 a 15 anos é de 90% em relação ao uso de Internet. Na faixa seguinte, de 16 a 24 anos, esse número cresce até 97%. Na mesma pesquisa, para os indivíduos com grau de instrução no estágio do Ensino Fundamental a porcentagem de usuários é de 93%.

verificado no ambiente de rede através dos seus perfis nos sites de relacionamentos. Na Internet eles se utilizam de uma variedade de ferramentas disponíveis nas redes sociais⁵, games interativos, sites de vídeos e de música, blogs, etc. Todos esses recursos encontrados no ambiente *Web* são empregados de forma intensa entre estes usuários que convivem entre si, já que, com fácil acesso aos *softwares* interativos, passam a utilizar as mais variadas ferramentas na sua comunicação.

Tendo em conta de que a adolescência⁶ é uma fase importante da formação e que se trata de uma faixa etária em idade escolar, algumas questões surgiram na fase de elaboração da pesquisa, com o intuito de buscar uma aproximação entre a educação e a comunicação.

Da observação vieram indagações: As referências de mundo destes jovens se expandem, assim como suas relações interpessoais se tornam mais complexas a partir da interação com essas tecnologias? As suas interações nos meios digitais, ao potencializarem novas aquisições, impulsionam atitudes e ações transformadoras no seu cotidiano? As ferramentas digitais da Internet permitem aos jovens, além do entretenimento e do estabelecimento de uma gama de relações, construção de conhecimento? Como isso ocorre?

A partir dessa série de questões envolvendo as novas gerações e os mecanismos digitais interativos, que aproximam as reflexões teóricas sobre as novas tecnologias de informação e comunicação em interface com a educação, é que se estruturou o recorte da pesquisa: Como as interações destes sujeitos no ciberespaço e essa apropriação das tecnologias digitais nessa comunicação constroem conhecimento?

⁵ O Dossiê Universo Jovem 5 MTV (http://www.aartedamarca.com.br/pdf/Dossie5_Mtv.pdf) destaca números sobre o uso dos sites de comunicação on-line e de relacionamento realizado em 2010. O relatório apresenta uma pesquisa por amostra com jovens de diversas capitais do país, pertencentes às classes A, B e C, com idade de 12 a 30 anos. De acordo com os números, de 81% em 2008, a porcentagem dos jovens que usavam sites de mensagens instantâneas subiu para 93% em 2010. Em relação à utilização dos sites de relacionamento esse número subiu de 41% para 89% no mesmo período.

⁶ Numa perspectiva histórico-cultural a “adolescência/juventude pode ser vista como resultado de uma construção social, ou seja, a constituição do ser adolescente/jovem depende das relações sociais estabelecidas durante o processo de socialização, incluídos aqui fatores econômicos, sociais, educacionais, políticos, culturais, etc. Mais do que uma etapa, é um processo longitudinal e histórico que é parte do desenvolvimento, constituindo-se como transição da infância para a vida adulta. (Diretrizes Educacionais para a Rede Municipal de Ensino de Juiz de Fora. Ano III, nº 3. Out/2008).

Posteriormente passou-se à formulação dos objetivos da pesquisa, mantendo o foco nestes jovens e nas ferramentas para comunicação proporcionada pelo desenvolvimento tecnológico no âmbito da cibercultura.

Cabe ressaltar que a elaboração do projeto de pesquisa tem como referência um percurso anterior de investigações de campo desenvolvidas no trabalho de conclusão de curso de especialização⁷ sobre a interação entre adolescentes através de ferramentas digitais na Internet⁸.

Assim, contando com a experiência de pesquisa com adolescentes e o recorte do objeto investigativo atual, desencadeou-se o andamento do projeto em questão, na busca de um aprofundamento teórico e da construção de uma metodologia em que se pudesse estruturar o referido projeto.

Metodologia: a pesquisa com grupos focais

A proposta de investigação de campo está estruturada em pesquisa qualitativa com jovens usuários de Internet envolvendo as redes sociais e a utilização de ferramentas interativas digitais nesses ambientes imersivos.

O trabalho de campo vem acontecendo por meio de contato com grupos de estudantes de uma escola da Rede Municipal de Juiz de Fora. Os grupos focais previstos foram formados com alunos das séries finais do ensino fundamental⁹ sendo devidamente autorizados pelos responsáveis.

Para conhecimento do grupo, um questionário inicial foi realizado para pesquisar hábitos e interesses, verificando o perfil desses adolescentes em relação ao uso da Internet, como frequência de acesso, tempo dedicado à navegação e principais conteúdos acessados.

⁷ Monografia de conclusão de curso de especialização em TV, Cinema e Mídias Digitais da Faculdade de Comunicação da UFJF intitulada “Adolescentes na Internet: Interações através de Ferramentas Digitais” do autor do artigo.

⁸ Na referida pesquisa os laços sociais e a utilização das ferramentas para essa interação estiveram constantemente presentes nos seus relatos e em demonstrações de como as utilizavam. Percebeu-se também como esse meio constituía um espaço que contribuía para a ampliação do repertório pessoal de conhecimentos dos adolescentes perpassando o ensino formal oferecido pela escola.

⁹ O artigo 32 da Lei 9.394/96, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispõe sobre a duração de 9 anos para o ensino fundamental, com início aos 6 anos de idade. Ao se propor uma pesquisa com adolescentes, o foco investigativo se dá nas três últimas séries dessa etapa (7º ao 9º ano), com idades que variam dos 12 aos 16 anos.

Com 15 alunos que aderiram à primeira fase da pesquisa, foram formados dois grupos, um de sete e outro de oito alunos, tendo em conta a homogeneidade e o limite máximo de participantes de acordo com as orientações metodológicas.

Os encontros¹⁰ se iniciaram em novembro de 2011 com elaboração de entrevistas semi-estruturadas. Gatti (2005), ao tratar da atuação do moderador no desenvolvimento do processo grupal, estabelece que “a condição menos estruturada, menos diretiva, parece favorecer a emergência de falas mais densas em relação ao problema, permitindo análises e teorizações mais profícuas (p.35)”.

Dessa forma, para realização da pesquisa qualitativa a proposta é de se trabalhar nesta etapa de entrevistas semi-estruturadas com a formação de grupos focais, tomando os devidos cuidados de preparação do ambiente para realização das entrevistas coletivas.

O Grupo Focal apresenta vantagens relacionadas à sinergia gerada pela participação conjunta do grupo de entrevistados; a interação entre os participantes, que enriquece as respostas; a flexibilidade para o moderador na condução do roteiro; a profundidade e a qualidade das verbalizações e expressões. (COSTA, 2006, p.182)

Nessa opção no desenvolvimento da metodologia, ao realizar as entrevistas semi-estruturadas no grupo focal, o objetivo é de estabelecer condições propícias para trocas significativas entre os adolescentes participantes da pesquisa.

As tecnologias digitais na comunicação e a cibercultura

Ao se buscar uma compreensão do contexto do desenvolvimento das tecnologias digitais na contemporaneidade envolvendo as novas gerações de usuários deve se ter uma dimensão da sua evolução e de seus impactos na sociedade em caráter global. Nesse contexto, em que diferentes áreas do conhecimento humano são afetadas por essas transformações, ocorre uma série de mudanças culturais envolvendo os aparatos tecnológicos da informação e comunicação.

¹⁰ No estabelecimento de ensino onde se dá o desenvolvimento da pesquisa conta-se com o ambiente do laboratório de informática onde ocorrem os encontros. Além de permitir a realização dos mesmos, é possível utilizar os computadores e acessar a Internet para auxiliar o desenvolvimento do trabalho de campo.

As idéias de McLuhan (1974) são um referencial fundamental no entendimento histórico das mudanças na comunicação e suas consequências psíquicas e sociais que vão ao encontro dos interesses da pesquisa que envolve desenvolvimento cognitivo perpassado pelas tecnologias. O pensamento visionário inovador desse autor sobre os meios de comunicação trata de questões que ainda constituem desafios para o conhecimento na contemporaneidade frente a todo o contexto de transformações tecnológicas cada vez mais velozes no tempo e no espaço.

Na sua reflexão há algumas décadas, McLuhan (1974) já apontava para questões que ainda hoje são fundamentais na abordagem dos impactos das tecnologias de comunicação no cotidiano, envolvendo aspectos socioculturais e cognição, já que o autor tratou dos meios de comunicação como ferramentas que constantemente moldam indivíduos. “Os efeitos da tecnologia não ocorrem aos níveis das opiniões e dos conceitos: eles se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas da percepção, num passo firme e sem qualquer resistência” (MCLUHAN, 1974, p.34).

Esse contexto de revolução tecnológica, baseada na informação, se dá de forma rápida nesse ciclo de realimentação com a introdução de novos dispositivos, que, com seus usos e desenvolvimentos, se ampliam no alcance e possibilidades de utilização com a apropriação dos usuários que a redefinem. Dessa forma passa a se configurar uma relação muito mais próxima entre a cultura da sociedade, que envolve criação e manipulação de símbolos, e as forças produtivas de bens e serviços, onde a mente humana se torna uma força direta de produção. Esse panorama de transformações “expande-se exponencialmente em razão da sua capacidade de criar uma interface entre campos tecnológicos mediante uma linguagem digital comum na qual a informação é gerada, armazenada, recuperada, processada e transmitida” (CASTELLS, 2000, p.68).

Lévy (1999) trata do contexto dessas transformações no âmbito das tecnologias da comunicação, o que denomina como movimento social para o surgimento da cibercultura. O autor destaca a contribuição dos indivíduos interconectados, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva como palavras de ordem e os princípios básicos para o desenvolvimento inicial do ciberespaço. Além disso, considera que as correntes culturais e os fenômenos de mentalidade coletiva possuem relações estreitas com o desenvolvimento técnico-industrial. Deu-se, assim, através do papel dos usuários no desenvolvimento do aparato técnico e crescimento da rede mundial de

computadores, uma “reapropriação em favor dos indivíduos de uma potência técnica que até então tinha sido monopolizada por grandes instituições burocráticas” (LÉVY, 1999, p.125).

As mudanças na sociedade envolvendo a vida social na cultura contemporânea, possibilitadas pelas tecnologias digitais para a comunicação e a sociabilidade, é abordada por Lemos (2002). O autor ressalta que “a cibercultura pela sociedade que nela atua, parece, antes de isolar indivíduos terminais, colocar a tecnologia digital contemporânea como um instrumento de novas formas de sociabilidade e de vínculos associativos e comunitários” (LEMOS, 2002, p.80-81). Além da funcionalidade técnica e da eficácia econômica, a vida social perfaz um outro movimento. Sob essa perspectiva, juntamente com as formas de comportamento impostas pelo desenvolvimento tecnológico dos objetos técnicos, ocorre uma apropriação simbólica. “A atual dimensão da tecnologia na vida social contemporânea mostra que são nos espaços existenciais de produção de sensações, do vivido coletivamente, que podemos entender as formas do imaginário tecnológico contemporâneo” (LEMOS, 2002, p.106).

As ferramentas para a interação, sociabilidade e conhecimento

No contexto das transformações culturais impulsionadas pela tecnologia e na comunicação mediada por computadores destaca-se o surgimento de ferramentas para expressão e sociabilização. A contribuição teórica de Recuero (2009) trata das interações dos grupos expressos nas redes sociais através das ferramentas de comunicação na Internet.

Essas ferramentas proporcionaram, assim, que atores pudessem construir-se, interagir e comunicar com outros atores, deixando, na rede de computadores, rastros que permitem o reconhecimento dos padrões de suas conexões e a visualização de suas redes sociais através desses rastros. (RECUERO, 2009, p.24)

As ferramentas de relacionamento da Internet possibilitam formas de expressão pessoal dos usuários por meio de ferramentas de interação social. Recuero (2009) estabelece que o entendimento dos atores no ciberespaço pode se dar da maneira como a gente através de *nicknames*, além dos *fotologs*, *weblogs* e páginas pessoais. Dessa

forma, esses atores utilizam palavras características, cores nas falas e *nicknames* para expressão de si.

É importante destacar a reflexão teórica sobre as tecnologias de informação na perspectiva das relações interpessoais e do conhecimento envolvendo a interação mediada por computador dos estudos de Primo (2007). Em seus estudos, em que adota uma abordagem sistêmico-relacional dos mecanismos *interação mútua* e *interação reativa*, o autor questiona a compreensão generalizada de que a existência do meio garante a comunicação. Dessa forma, Primo (2007) se contrapõe a uma visão tecnicista, propondo superar as concepções simplistas sobre o tema, calcadas na noção de que a existência dos meios garante a qualidade para transmissão de informações.

Não é demais repetir que interagir não é algo que alguém faz sozinho, em um vácuo. Comunicar não é sinônimo de transmitir. Aprender não é receber. Em sentido contrário, quer-se insistir que interação é um processo no qual o sujeito se engaja. Essa relação dinâmica desenvolvida entre os interagentes tem como característica transformadora a recursividade. E para que isso seja compreendido, é preciso observar o próprio conhecer como relação. (PRIMO, 2007, p.72)

Esse posicionamento contempla a valorização da complexidade dos processos interativos mediados por computador. Assim a comunicação “um-um”, “todos-todos” não pode prescindir, de acordo com o autor, de pesquisas sobre a comunicação interpessoal. Essa visão sistêmico-relacional da interatividade considera os sujeitos como seres pensantes e criativos nesse processo.

Uma abordagem interacionista do conhecimento

Além de contar com a fundamentação teórica sobre tecnologias da comunicação e cibercultura, buscou-se estabelecer, no âmbito epistemológico, o quadro de referência teórico/metodológico. Para tanto, a proposta investigativa também se articula com as teorias interacionistas Vygotski (1991) que enfatizam a origem social da linguagem e do pensamento e consideram o desenvolvimento cognitivo como uma aquisição cultural.

Podem-se distinguir, dentro de um processo geral de desenvolvimento, duas linhas qualitativamente diferentes de desenvolvimento, diferindo quanto sua origem: de um lado os processos elementares, que são de

origem biológica; de outro, as funções psicológicas superiores, de origem sócio-cultural. A história do comportamento da criança nasce do entrelaçamento dessas duas linhas. (VYGOTSKI, 1991, p. 34).

Na perspectiva de subsidiar os estudos das teorias interacionistas que abordam o desenvolvimento humano de apropriação do saber que incorporem o social, o cultural e o histórico, Freitas (1995) faz uma revisão das abordagens das contribuições de Vygotski resgatando a importância de sua contribuição teórica. Segundo Freitas (1995) “o aspecto cultural precisa ser incluído como um elemento no processo do desenvolvimento do ser humano, compreendendo a dinâmica interna das relações pessoais e de como elas são mediadas pela cultura” (p.37).

A opção por esse referencial teórico se dá por se tratar de uma abordagem histórico-social, que considera que o conhecimento se dá na experiência pessoal, adquirida no grupo social, pois “as capacidades individuais não são inerentes à natureza humana, mas determinadas por variáveis do mundo material externo ao indivíduo” (FREITAS, 1994, p.88).

A interpretação das entrevistas com adolescentes

Das entrevistas semi-estruturadas da pesquisa qualitativa com os participantes dos grupos focais registradas e transcritas¹¹, uma série de temas vem se destacando nas falas dos adolescentes. Alguns desses são relacionados às suas incursões na rede na perspectiva da sociabilidade e conhecimento, e se fazem destacar para reflexão teórica no presente estudo, a saber: Interações através dos games: jogo online x jogo com o *bot*; Representações na rede por meio de perfis *fake*; Interações, compartilhamento e oportunidades na rede.

A seguir, estão relacionadas algumas transcrições de diálogos¹², de acordo com cada um dos aspectos estabelecidos na investigação, com interpretações dessas falas¹³ e sua abordagem teórica para o aprofundamento das questões suscitadas na pesquisa.

¹¹ As atividades desenvolvidas com os adolescentes dos grupos focais são gravadas em áudio e vídeo. As imagens e a transcrição das entrevistas subsidiam a interpretação dos registros realizados a partir das questões das entrevistas, formuladas de acordo com os objetivos da pesquisa.

¹² Os nomes dos adolescentes entrevistados foram substituídos por pseudônimos para resguardar o anonimato dos mesmos.

¹³ Os diálogos selecionados fazem parte de entrevistas coletivas transcritas e agrupadas nas temáticas relacionadas. As falas foram registradas pelo moderador, autor da pesquisa e do presente artigo, em encontros com os grupos focais ocorridos a partir de novembro de 2011.

Interações imersivas através dos games: jogo online x jogo com o bot.

Nos grupos pesquisados, destacam-se nas entrevistas a sua incursão em uma variedade de games nas suas interações. Os adolescentes manifestaram interesse por diferentes jogos detalhando algumas de suas características.

- *André: Eu gosto de jogo online [...] Porque... a maioria das vezes é muito chato ficar jogando sozinho. Online já tem mais gente jogando. Tem mais interatividade. Entendeu? Eu já joguei um monte de jogo: “Lineage”, “Perfect World”,... “Mu”. Um monte de jogo [...]*
- *Thalita: Eu gosto de jogar CS¹⁴ na lan house. Porque eu jogo contra todo mundo...*
- *Renata: Nossa! É muito massa, ‘véio’!*
- *Thalita: CS. Jogar CS na locadora [...] Eu trabalho na locadora. Então, no meu computador tem. Então eu fico jogando contra os meninos que tão (sic) usando...*
- *Renata: Ela fica o dia inteiro no MSN*
- *Thalita: A gente fica... tem tempo livre e não tem nada para fazer... aí os meninos ficam lá fora... eu sou muito viciada. Sou apaixonada por CS. Se deixar eu jogo o dia inteiro, o dia inteiro! [...]*
- *Renata: Você sozinho é maneiro. Mas tem uma hora...*
- *André: Ficar matando bot.¹⁵*
- *Renata: Tem hora que você enjoa assim.*

- *Thiago: Mas o online é maneiro. Eu jogo. [...] Tem outros jogadores. Você escolhe seu time contra o outro. [...]*
- *Vítor: Jogadores, é bem melhor que contra a máquina, né. [...] Quando jogo na máquina o nível mais difícil fica muito fácil. Muito fácil mesmo. Às vezes o jogo dá um pouquinho mais de pressão. [...]*

¹⁴ Abreviatura de *Counter-Strike*, game popular que pode jogado online.

¹⁵ Diminutivo de *robot*. Aplicação no game que executa ações, quando se joga sozinho no computador. Tratam-se de adversários controlados pelo computador.

- *Danilo: Você joga no videogame quase toda semana. Você já sabe das coisas que o videogame faz. Sabe? As jogadas. Dá para ir planejando o que você vai fazer. Se ele vai conseguir descobrir a sua jogada. Mas já a pessoa de verdade mesmo, ela pensa. Planejar uma coisa assim, para deixar o jogo mais difícil ainda. O Videogame não, você cria uma jogada e quase sempre a mesma jogada tá certa. Para mim sempre dá.*

Percebe-se nas falas como os jogos funcionam como entretenimento imersivo, evidenciando tanto aspectos da interação reativa inerentes ao jogo em si, quanto das possibilidades de interação mútua entre os jogadores.

O atrativo dos aplicativos gráficos e as possibilidades lúdicas pela atividade imersiva foram uma constante nas suas falas. Murray (2003), em seu amplo estudo sobre a evolução, as características e as perspectivas da narrativa no ciberespaço, defende que “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia” (p.102). A autora aborda o prazer da atividade imersiva como atividade participativa e a capacidade de indução de comportamentos envolvendo imaginação. “Nosso engajamento bem sucedido com esses objetos sedutores é feito de pequenos circuitos de realimentação que incitam a um engajamento ainda maior, o qual, por sua vez, conduz a uma crença mais sólida” (MURRAY, 2003, p.113).

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

No diálogo transcrito, é ressaltada por parte dos entrevistados a comparação da sua experiência de se jogar sozinho - com o *bot* oferecido pelo game - e a possibilidade de interagir mutuamente. Ainda que os jogos possam oferecer um ambiente de imersão envolvente, na fala dos adolescentes percebe-se que ao jogar apenas com a máquina eles acabam ficando limitados às possibilidades previstas de uma prática de interação reativa que pode se tornar enfadonha ou previsível.

Representações na rede por meio de perfis *fake*

Nas conversas com os adolescentes entrevistados surgiram comentários sobre o uso de perfis falsos por parte dos usuários. Alguns participantes de um dos grupos destacaram aspectos dessa prática apresentando características que diferenciam comportamentos e finalidades dos perfis *fake* nas interações online.

- *Thalita: Eu tenho uma fake [...] No mundo fake todo mundo sabe. Eu conheço um menino mesmo que é o futuro marido da minha fake [...] Eu conheço ele [...] Ele tem um fake que se relaciona na minha fake [...] Ela vai casar! (risos dos colegas) [...] Dia 26 ela casa! [...]*
- *Rafael: Eu fiz para conseguir as coisas do jogo, sabe?...Fingi que era menina... Aí,... Aí todo mundo me dava as coisas, entendeu?*
- *Thalita: (Estranhando) Eh! Eh! Gente! Ué! [...]*
- *Rafael: Não,... Só criei um MSN,... Aí assim,... O povo que joga é tudo nerd, é tudo gordo! Tudo povo doido! Não vai nem na escola... Gordo! [...] Aí... Vamos supor... É... Quando aparece uma menina, aí já começa a ficar tudo bonzinho, entendeu? [...] Aí depois que eu comecei a pegar as coisas eu comecei a falar “Ô seus palhaços, eu sou homem!”... Aí eles começaram a me xingar.” [...]*
- *Thalita: Deixa eu te falar... Tem gente que faz o fake para se passar por uma pessoa que não é. E tem gente que faz para zoar. Entendeu? No meu caso, a gente faz assim... Pra ter, tipo assim... Como é que vou explicar...*
- *Renata: Para ter uma diversão.*
- *Thalita: É... para conhecer pessoas diferentes. Sabe? No mundo assim... Todo mundo que fez o fake... que tá nesse mundo,... tipo assim... sabe... a doutrina, não é doutrina... como é que vou explicar?... Sabe como tem que ser... só por diversão mesmo... Não tem aquela coisa, assim... tem gente que faz assim pra... “eu sou loura, sou magra, sou ‘corpuda’.” Entendeu?*

Além de demonstrarem sua habilidade em identificar perfis *fake*, traçam explicações diferenciando intenções e destacam as finalidades do uso desse recurso incluindo suas experiências.

Recuero (2009) se refere às ferramentas sociais interativas que são apropriadas pelos atores como formas de expressão do *self*. Segundo a autora, é através da percepção desse espaço pelos demais atores que as redes sociais irão emergir. Pelo fato da interação só ocorrer pela vinculação de um perfil ao ator que cria senha e *login* os usuários assim passam a ser identificados. “Para tentar fugir dessa identificação, muitos usuários optam por criar perfis falsos e utilizá-los para as interações nas quais não desejam ser reconhecidos pelos demais” (RECUERO, 2009, p.28).

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

O *fake* além de ser utilizado com finalidades de resguardar anonimato e formas de aproximação entre usuários, ocorre enquanto atividade lúdica, como na experiência de criação da personagem e de toda a narrativa que a acompanha elaborada pela adolescente. Para Murray (2003) na estruturação da participação, máscaras irão contribuir para o poder imersivo no ciberespaço. “Historicamente, os espetáculos pendem para o lado das narrativas participativas a fim de prender nossa atenção, de prolongar a experiência imersiva” (MURRAY, 2003, p.113). A autora destaca a interação por meio dos avatares na Internet e a importância dessa representação para os usuários nos ambientes virtuais. Ainda que grosseiramente representados ou com personificação limitada “eles ainda são capazes de proporcionar identidades alternativas que podem ser utilizadas com vigor” (MURRAY, 2003, p.114).

O empreendimento pessoal e compartilhamento em rede: reunindo interesses

Ao serem indagados sobre interesses por conteúdos da Internet, os alunos dos grupos focais destacaram suas predileções. Os adolescentes revelaram em suas falas diversas atividades que empregam em seu tempo livre. Percebe-se em seus comentários o potencial da rede na realização de empreendimentos, embora compreendam suas experiências como uma forma de lazer para passar o tempo.

- *Danilo: Eu estava falando sobre Internet que não enjoa. Você não cansa rápido. Porque cinco minutos pode não ter ninguém. Pode não ter nada para você fazer. Mas depois de mais cinco minutos você já tem tudo para você fazer. Já entrou um monte de gente que quer falar contigo. Já tem uma coisa para fazer. Você acessou um site novo. Então acaba que você nunca enjoa.*

- *Thiago: Eu gosto de criar site. Criar site. Criar. Modelos de site. Sites mesmo. Não tenho nada para fazer [...] Eu pego um modelo de site e vou editando ele. Aí boto no computador. Se eu quiser criar um site depois, já tem ele ali para mim (sic) usar. Aí, tem um monte lá no meu computador. Se precisar... se alguém precisar, eu dou o template para a pessoa. [...]*
- *Laila: Quando a gente teve a idéia de fazer o jornal aqui para o colégio o Thiago é que fez o site. [...] Um jornal, não é um site não. [...]*
- *Danilo: Ela deu essa idéia (referindo-se à professora). Todo mundo quis. Aí juntou o grupo.*
- *Thiago: Tá até no ar ainda. Eu não tirei do ar ainda não. Só que eu fiz bem básico. O jornal não pode ser um template chamativo. Tem que ser mais básico. Aí eu criei um modelo mais simples. Eu já fiz vários outros modelos de site.*

- *Rafael: Eu já gastei dinheiro com jogo [...] Porque assim, eu gastei dinheiro para melhorar o boneco¹⁶. Ai, depois que ele estava bastante forte o cara me ofereceu duzentos e cinquenta reais e eu vendi para ele... aí eu vendi. [...] Eu gastei vinte e cinco e vendi por duzentos e cinquenta.*
- *André: Mas em comparação, quanto tempo você ficou fazendo o bonequinho?*
- *Rafael: Uns três meses. Demora! Mas vale a pena.*
- *André: Vale a pena sim!*

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

¹⁶ O termo foi utilizado pelo adolescente para se referir a um personagem criado no game *World of Warcraft*.

As redes sociais possibilitam um ambiente de empreendimentos e colaboração, de acordo com a abordagem de Shirky (2011) sobre cultura da participação e excedente cognitivo. Para o autor, os novos mecanismos de mídia possibilitam novos usos sociais da rede de forma ativa. Shirky (2011) trata dessa cultura envolvendo compartilhamento ao afirmar que “o próprio uso de uma tecnologia social é muito pouco determinado pelo próprio instrumento; quando usamos uma rede, a maior vantagem que temos é de acessar uns aos outros” (p.18).

As ferramentas sociais não seriam, assim, condicionadoras do potencial cognitivo proveniente do tempo livre, mas a motivação e a consciência de que esse excedente cria oportunidades em comunicação com o meio e se torna um recurso para os usuários, possibilitando benefícios criativos e compartilhados socialmente. “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).

Considerações Finais

Pelas características do suporte onde recepção e emissão estão potencialmente incorporadas aos sujeitos, a Internet tem um papel preponderante para toda uma reconfiguração cultural de grande influência nas novas gerações.

Com a facilidade crescente do acesso aos meios digitais e a incorporação cada vez mais precoce das novas gerações dos mecanismos e recursos imersivos proporcionados pelo desenvolvimento *Web*, se estabelecem hoje novas formas de relacionamento, que tornam os usuários cada vez mais envolvidos com os suportes digitais para a comunicação.

As práticas cotidianas na Internet e nos jogos interativos pelos adolescentes por meio de ferramentas digitais nas quais dedicam seu tempo livre para atividades sociais têm revelado um campo de experiências que vai além da dimensão lúdica, apontando para o seu desenvolvimento cognitivo e sua expressão criativa.

A importância da presença do outro nas suas incursões é revelada constantemente nas falas dos adolescentes. Assim, vão construindo uma rede de relações, ampliando seu repertório de aquisições. Desta forma, ao transitarem por estes

vários mecanismos lúdicos, eles o fazem também com a satisfação de terem visibilidade e o retorno esperado dos seus empreendimentos pessoais.

REFERÊNCIAS

COSTA, Maria Eugênia Belczak. **Grupo focal**. In: BARROS, A. e DUARTE, J. (orgs.). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, 2006.

CASTELLS, Manuel A. **A Sociedade em Rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo. Paz e Terra, 2000.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção. **Vygotsky e Bakhtin: Psicologia e Educação: um intertexto**. São Paulo: Ática, 1995.

GATTI, Bernadete Angelina. **Grupo focal na pesquisa em Ciências Sociais e Humanas**. Brasília: Liber Livro, 2005.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

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

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo, Cultrix, 1974.

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

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

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

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

YVYGOTSKI, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.