



EDUCAÇÃO PÚBLICA E PESQUISA:
ATAQUES, LUTAS E RESISTÊNCIAS

Universidade Federal Fluminense
20 a 24 de Outubro de 2019
Niterói - RJ

ISSN 2447-2808

5259 - Trabalho - 39ª Reunião Nacional da ANPED (2019)
GT16 - Educação e Comunicação

?O CELULAR É MEIO QUE O MUNDO?: VIVÊNCIAS NA CIBERCULTURA POR ADOLESCENTES
Sebastião Gomes de Almeida Júnior - FADEPE / PPG em Educação da UFJF
Adriana Rocha Bruno - UFJF - Universidade Federal de Juiz de Fora
Agência e/ou Instituição Financiadora: CAPES

“O CELULAR É MEIO QUE O MUNDO”:

VIVÊNCIAS NA CIBERCULTURA POR ADOLESCENTES

A presente pesquisa de doutorado, concluído em 2019, que é fundamentada nos estudos de cibercultura e na abordagem 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 de uma rede municipal de ensino, 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 *online*. 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; vivência; mapas vivenciais.

Introdução

O presente artigo, fruto de uma pesquisa de doutorado em educação, foi gestado na convivência com adolescentes na docência da Educação Básica e na pesquisa no campo. Indagar, ouvir e observar falas e gestos acerca da sua compreensão de mundo, na qual a comunicação digital e as expressões emergentes relacionadas às redes sociotécnicas e à cibercultura estão intimamente presentes em suas escolhas, atitudes e descobertas, nos constitui como professores/pesquisadores.

A investigação foi construída no diálogo com adolescentes na perspectiva da alteridade. Como pesquisa que se propôs conhecer pela escuta na aproximação das práticas culturais das novas gerações, seu aprofundamento teórico-metodológico ocorreu por meio do encontro com os sujeitos. Nessa proposta, o desafio era evitar o “dizer sobre”, ou seja, de não assumir a posição de porta-voz de um conhecimento descritivo sobre adolescentes, mas sim de criar situações metodológicas para o “pesquisar com”, de maneira que os próprios pesquisados tivessem ação mais ativa e que mostrassem como pensam, sentem e constroem suas relações na mediação tecnológica emergente.

Nessa perspectiva, para trazer as falas vivas dos sujeitos para a pesquisa, o referencial de Bakhtin (1997) sobre o enunciado com os interlocutores dá sustentação à nossa proposição de estudo com os interlocutores que “é sempre acompanhada de uma 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).

A investigação se propôs em suas formulações trazer para o debate questões e opiniões formuladas pelos próprios adolescentes emergentes na mediação tecnológica visando contribuir para aprofundarmos conhecimentos no campo de pesquisa com os jovens e sua inserção no mundo, envolvendo sua produção de sentido e suas ações, tendo em conta a sua apropriação das tecnologias digitais no presente.

A teoria histórico-cultural traz a perspectiva de compreender o desenvolvimento humano em um processo de apropriação social dos instrumentos da cultura. Nesse sentido, ao estudar os 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 transitam em espaços nos quais se fazem presentes redes sociotécnicas da atualidade.

Ao abordar as tecnologias digitais e o desenvolvimento humano, Freitas (2015) nos fala do aspecto inovador da psicologia histórico-cultural que concebe a relação dialética entre as funções elementares (naturais) e as superiores (culturais). Essas funções se articulam na unidade da pessoa. Ressaltando o pensamento de L. S. Vigotski, a autora afirma que “a natureza da cultura está relacionada com o caráter duplamente instrumental, técnico e simbólico da atividade humana”. (FREITAS, 2015, p. 3). Sendo produto da sociedade e da cultura, podemos compreender as tecnologias digitais como uma criação do homem, no seu processo histórico de transformação do mundo.

Em sua obra que trata do método instrumental em psicologia, Vigotski (2004) nos fala dos dispositivos artificiais que implicam no desenvolvimento humano. Assim, 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.

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. 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 relacionados às etapas da tomada de consciência do mundo interno do indivíduo relacionado 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 inseridos no contexto das tecnologias digitais.

As redes sociotécnicas e a emergência das gerações conectadas: um novo campo de desafios

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 técnicos. Todo 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). Estes autores nos falam das novas configurações culturais envolvendo as tecnologias, que se afirmam com a consolidação da sociedade em rede.

Nesse movimento de mudanças, amparadas pelo ambiente comunicacional contemporâneo, surgem novas formas de organização alternativas, expressas em várias instâncias da vida social e da cultura, que contrapõem estruturas de poder associadas aos canais midiáticos tradicionais. Johnson (2003), Jenkins (2008) e Shirky (2010) apontam para outros comportamentos colaborativos que vêm modificando tal cenário em que conhecimentos compartilhados se opõem à rígida hierarquia imposta por corporações, instituições e os tradicionais veículos de mídia.

Em um tempo em que os dispositivos tecnológicos na comunicação 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. As mudanças tecnológicas na contemporaneidade e seus efeitos na sociedade e suas instituições são discutidas por Serres (2013). 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, o filósofo francês nos fala da reviravolta do presente, alertando 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. Nessa perspectiva, “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).

Em dissonância com concepções que ressaltam o domínio tecnológico dos jovens conectados do presente (TAPSCOTT, 2010; PALFREY E GASSER, 2011), outras abordagens problematizam essa ótica consensual. Tratam-se de perspectivas densas que 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, 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.

O contexto da pesquisa: conhecendo as práticas na cibercultura de estudantes das séries finais de estabelecimentos escolares da rede municipal de ensino

A pesquisa se deu em diversos momentos, inclusive com um estágio de estudos na França junto à rede de pesquisadores *Recherche Avec* [\[ii\]](#), que versa sobre a pesquisa qualitativa implicada com os sujeitos em seus contextos. Reunindo as contribuições teóricas de estudo, incluindo referências da “pesquisa com”, elaboramos 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 organizamos encontros com os jovens estudantes em que produzimos mapas vivenciais na perspectiva do desenvolvimento de entrevistas dialógicas.

Na perspectiva de uma aproximação inicial com o campo da pesquisa, foi feito contato com os adolescentes por meio um questionário *online* para toda a rede de ensino. No traçado desse *survey* com estudantes das séries finais da rede municipal de ensino, sabendo-se inseridos 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 relacionada ao problema estudado e, nesse processo, são tomadas amostras relevantes do universo pesquisado. Das 59 escolas contatadas, 32 retornaram com participação no *survey*, perfazendo um total acima de 50% de adesão à pesquisa [\[iii\]](#).

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 novas tecnologias e seu envolvimento nas redes, consumindo com grande interesse conteúdos de mídia veiculados nos ambientes *online*. As respostas confirmam essa tendência do quanto as mídias tradicionais massivas não têm a mesma preponderância que no passado, sendo substituídas pelos 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% 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 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).

No estudo em que aborda a “cultura do quarto”^[iii] 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. Para o pesquisador, 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 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, 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 que incluem produção de texto, divulgação de fotografias, criação de jogos, realização de vídeos, produção de arte digital, remixagem *online*, 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), onde ocorre uma junção de linguagens.

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.

O aprofundamento de pesquisa com adolescentes na 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.

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 investigativo^[iv].

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. Segundo o autor, os mapas vivenciais se organizam por uma estrutura metodológica sem rigidez, buscando, por meio de trilhas esboçadas, estabelecer relação com o 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 valerem desse instrumento de escuta em uma perspectiva dialógica, buscando centralização nas lógicas infantis, contribuíram para as reflexões teórico-metodológicas (LOPES, COSTA E AMORIM, 2016; LOPES, MELLO E 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.

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.

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.

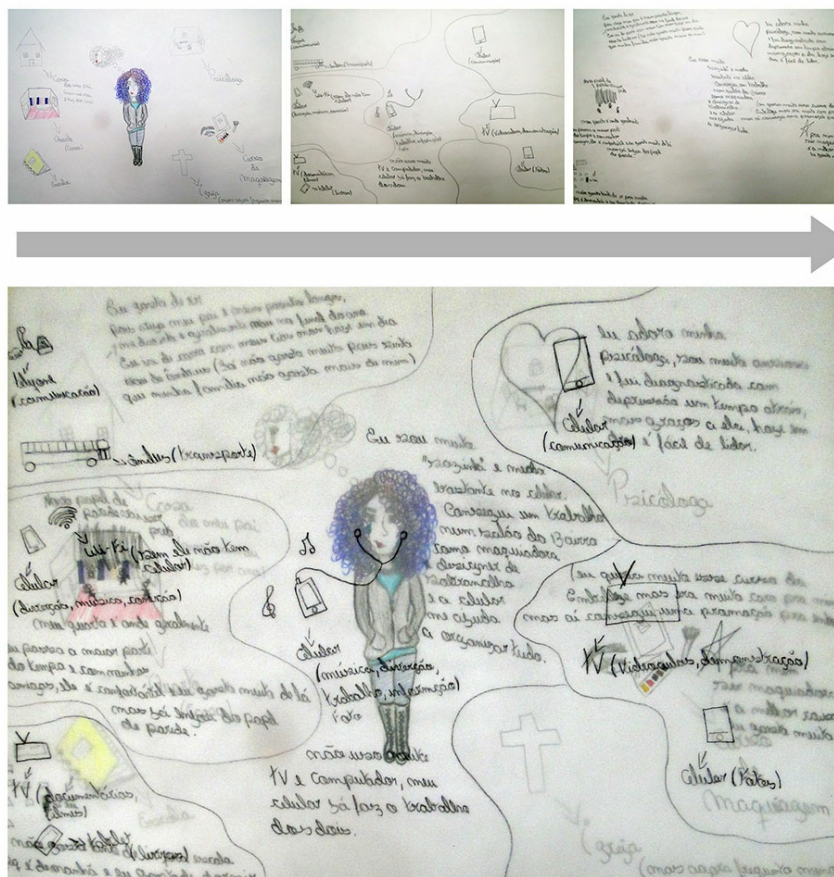


Figura 1: Exemplo de mapa vivencial em sequência de lâminas. À esquerda, acima, a base opaca, com traçados realizados na pesquisa, onde o sujeito representa seu “eu” e os espaços importantes. Nas lâminas transparentes subsequentes, os tempos e movimentos, assim como relações significativas estabelecidas com os espaços e suas vivências na cibercultura são destacados. Numa ou mais lâminas da sequência são enfocadas tecnologias digitais nos seus tempos-espacos. Nos traçados nas superfícies podem também ser explorados os desejos e as projeções para o futuro, ligados aos interesses pessoais. Em determinadas situações, o número de lâminas pode ser reduzido, com flexibilização das sequências de acordo com o desenvolvimento metodológico. Abaixo, a superposição das lâminas transparentes sobre a base dá uma dimensão ampla e complexa das vivências.

Adolescentes na cibercultura: vivências das novas gerações 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 principais 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 3: Dados dos pesquisados, incluindo localização do estabelecimento, série, idade, dispositivo mais utilizado, principal atividade e tempo online.

Dados dos sujeitos pesquisados (informados no <i>survey</i> 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 <i>online</i> (<i>Tanki Online</i>) e <i>Skype</i>	Acima de 5 horas
Tia do Rock	Sul	8º ano	12 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>YouTube</i> (Canal do Júlio Cocielo)	5 horas
Pink Princess	Sul	8º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>Tumblr</i>	Acima de 5 horas
Kookie	Sul	8º ano	12 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>WhatsApp</i>	Acima de 5 horas
Sereia	Leste	9º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>Facebook; WhatsApp; textos online; YouTube</i>	5 horas
Liriel	Leste	8º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>Tumblr; YouTube; Facebook; Instagram; WhatsApp</i>	Acima de 5 horas
Nina	Leste	8º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>Amino; Facebook; WhatsApp; Instagram; YouTube</i>	5 horas
Books<3	Oeste	8º ano	13 anos	Celular/ <i>Smartphone</i>	<i>E-books; YouTube</i> (Canal "Cadê a Chave?")	Acima de 5 horas
Bia	Norte	9º ano	14 anos	<i>Notebook</i>	Aplicativos (<i>Zbrush e Autodesk</i>); <i>YouTube</i>	Acima de 5 horas
Misguel	Norte	9º ano	13 anos	Computador	<i>YouTube</i>	4 horas
R-Dias	Norte	9º ano	14 anos	Computador	<i>YouTube</i> (Canal <i>Nostalgia</i>)	Acima de 5 horas

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).

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 pelo *Smartphones* e computadores concernentes às suas singularidades no contexto da cibercultura. Tratam-se de relações diárias que ocupam muitas horas de seus tempos-espaços, 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 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 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*, e planeja empreendimentos futuros: "*Eu pretendo fazer, quando eu tiver 18 anos, entrar pra Dark Web*⁴¹. *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, assim como *Sereia*, demonstram bastante fluência em suas falas, expressando com desenvoltura sua presença numa miríade de sensações, relacionamentos, entretenimento e dados que têm a mão acessando com bastante fluência as 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* 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, mais 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*, 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 *online*, 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 *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).

Misquel 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 *Misquel*: “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). *Misquel*, *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.

Considerações Finais

Pelas falas sobre suas vivências, os adolescentes dão pistas de que estão elaborando repertórios, no tempo que se dedicam diariamente aos dispositivos e nas 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. 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.

REFERÊNCIAS

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

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.

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

JEREBTSOV, Sergei. Gômel – 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.

JOHNSON, Steven. **Emergência: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2003.

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 desacomodados 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.

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

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 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

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

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital: Como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando, das empresas aos governos**. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

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

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

[ii] 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.

[iii] 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, com dados e investigações densas sobre o tema.

[iii] 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.

[iiii] O autor faz referência sobre esse conceito a partir dos apontamentos de Sonia Livingstone, que fala do declínio da cultura da rua e sua correlação com a emergência de um ambiente doméstico midiaticizado. 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.

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