

## GT 6: JUVENTUDE E CULTURA DIGITAL

Propomos elencar trabalhos que buscam compreender a relação dos jovens contemporâneos com a cultura digital e suas nuances, assim como as práticas sociais estabelecidas pelos meios de comunicação e mídias digitais e suas contribuições para a vida dos jovens na organização do cotidiano e na vida pública. Imaginário social e cibercultura: comportamento e hábitos da juventude. Impactos das tecnologias da informação e da comunicação nos processos de educação da juventude. Movimentos temáticos e culturais com ênfase na formação de laços de solidariedade e identidade política nas redes sociais. Redes sociais, reivindicação, mobilização coletiva e o fenômeno dos influenciadores digitais. Virtualização do sujeito: juventude e novas práticas comunicativas. Juventude, interconexão, comunidades virtuais e inteligência coletiva.

**Coordenação:** Dra. Sandra Maria de Oliveira | Dr. José Elias Domingos

[Observatório Juventudes na Contemporaneidade / Instituto Federal de Goiás – IFG]

[Observatório Juventudes na Contemporaneidade / Secretaria de Estado da educação Goiás/  
Faculdade Araguaia]

## EVANGELIZAÇÃO E CINEMA: ASPECTOS DA MORAL CRISTÃ EM GAME OF THRONES

**Patrik Bruno Furquim dos Santos**

*Licenciado em Filosofia e bacharel em Teologia*

[chokitoscss@gmail.com](mailto:chokitoscss@gmail.com)

**Resumo:** O presente trabalho reflete duas cenas da série Game Of Thrones: A morte da princesa Shireen e o Casamento Vermelho fazendo a relação com a teologia a partir da relação que existe entre teologia e literatura a partir do teólogo Antônio Manzatto, pois, antes de tudo Game of Thrones é uma obra literária. E a partir destas cenas, como elas podem se tornar veículo missionário para uma evangelização personalizada, preferencialmente, os jovens, público alvo da obra.

**Palavras Chaves:** Evangelização, cinema, Game of Thrones, teologia.

### INTRODUÇÃO

O Concílio Vaticano II, com o documento *Inter Mirifica*, abriu as portas para a evangelização da Boa Nova através da comunicação. Pela primeira vez, um documento universal da Igreja assegura a obrigação e o direito de ela utilizar os instrumentos de comunicação social. Entre os instrumentos de comunicação social, de acordo com o próêmio do documento, está a imprensa, a rádio, a televisão, o cinema e outros meios de comunicação social que por si mesmos podem ser chamados de tal.

Nos dias atuais, um dos nomes mais famosos do cinema é o escritor George R.R Martin. Ele um sucesso da literatura comercial estadunidense contemporânea. O escritor ficou famoso com a saga, ainda incompleta, “As crônicas de gelo e fogo”. Saga que tem como inspiração fundamental autores como Shakespeare e J.R.R Tolkien. Na obra são abordados temas pertinentes para serem analisados, entre eles questões que fazem parte da moral cristã. A saga acabou indo para as telas e se transformando numa das séries mais famosas dos últimos tempos pela emissora HBO. Os livros tanto como a série tem como público alvo, em primeiro lugar, a juventude.

De acordo com o teólogo Antônio Manzatto “A teologia não é literatura, e esta não depende daquela. Entretanto a literatura pode ajudar a teologia também como meio de expressão. Em verdade, a literatura é um veículo privilegiado para atingir o homem não-crente”<sup>1</sup> Portanto, será que a série Game Of Thrones tendo como público alvo a juventude de maneira geral, que é baseada na obra literária as crônicas de Gelo e fogo, a luz da relação teologia e literatura que o teólogo Antônio Manzatto faz, seria um veículo missionário para a evangelização da juventude, ou pelo menos, para mostrar aspectos da moral cristã?

1 MANZATTO, Antonio. *Teologia e Literatura*. São Paulo: Loyola, 1995, p. 81.

## A MORTE DA PRINCESA SHIREEN E O FUNDAMENTALISMO RELIGIOSO DE MELISANDRE

A cena da morte da princesa Shireen<sup>2</sup>, talvez tenha sido a perda que mais revoltou os fãs de Game of Thrones, pois, mostra a sacerdotisa vermelha, Melisandre, que, aparentemente, não tem apreço pela vida, sendo movida por um fundamentalismo religioso convencendo Stannis Baratheon a sacrificar sua própria filha ao deus R'hllor.

O que os fundamentalistas têm em comum não é um conjunto de crenças específicas, mas a atitude de mente. É a convicção de que possuem o conhecimento absoluto da verdade, da qual se tornaram guardiões divinamente ordenados.<sup>3</sup>

Nessa cena em que Shireen morre queimada perante o fundamentalismo religioso da sacerdotisa vermelha, a dignidade humana é ferida e coloca-se em primeiro lugar a vontade de um deus da luz, um “deus da vida”, acreditando que o sacrifício da Princesa trará a vitória da guerra e o poder do Trono de Ferro que tanto procuram. Sem analisarem qual custo estavam dispostos a pagar para o “sucesso” na guerra mataram a própria filha, mesmo com o argumento da Melisandre de que outras vidas poderiam ser poupadas, outras soluções poderiam ser pensadas, como o recuo do exército por algum tempo para evitar o inverno rigoroso que chegava ao norte de Westeros. Dessa forma, perante o referido contexto apresentado na obra, destaca-se a questão: que valor tem a vida perante o fundamentalismo religioso?

Indo ao encontro desse tema, temos a fala do evangelista Mateus “Não penseis que vim abolir a lei ou os profetas. Não vim abolir, mas cumprir (Mt 5, 17)”. O evangelista apresenta esta fala de Jesus, mostrando que o intuito de Cristo é dar sentido a lei e não a ler de forma literal. É preciso encontrar nas entrelinhas a mensagem a ser passada. Ou seja, Jesus foi uma pessoa que em seu modo de agir. É possível dizer que Jesus combateu o fundamentalismo religioso que existia em seu contexto histórico.

Inversamente ao fundamentalismo religioso está a pregação do Reino de Deus. Jesus nunca definiu o que é Reino de Deus, mas este era o núcleo central de sua fala. Ele utilizou o recurso da comparação, ou seja, expressou-se por meio das parábolas. A pregação do Reino de Deus, antes de tudo, continha a ação de Jesus e depois os ensinamentos, o porquê ele realizava aquilo. De acordo com o teólogo Crossan “A lógica do programa do Reino de Jesus é a mutualidade da cura – como poder espiritual básico – e a comensalidade – como o poder físico básico –, compartilhadas livre e abertamente<sup>4</sup>”, ou seja, a ação de Jesus é de ir ao encontro das pessoas curando e sentando à mesa para se alimentar com os outros, preferencialmente, com os excluídos.

2 KIÉPICA ESSA CENA. Game of Thrones 5x09. Disponível em: <[https://www.youtube.com/results?search\\_query=morte+da+princesa+shireen](https://www.youtube.com/results?search_query=morte+da+princesa+shireen)> Acesso em: 28 de jun. 2019.

3 GEERING, Lloyd. *Fundamentalismo: desafio ao mundo secular*. São Paulo: Fonte Editorial, 2009, p. 41.

4 CHEVITARESE, André L.; CORNELLI, Gabriele (Orgs). *A descoberta do Jesus histórico*. São Paulo: Paulinas, 2009, p. 26.

Essas duas atitudes valorizam o ser humano dando-lhe vida. Em primeiro lugar, ser curado na época de Jesus não era apenas uma dor física, mas uma dor existencial. Jesus resgatava a pessoa para o convívio social e resgatando-a lhe proporcionava dignidade não apenas perante as pessoas, mas, aos olhares da época, recuperava a dignidade com Deus, pois, determinadas doenças eram consideradas sinal de maldição de Deus.

Em segundo lugar, está o sentar-se à mesa. A alimentação é algo essencial para o ser humano, sem comida não há vida e se não há vida fere um dos mandamentos de Deus. Porém, para Jesus não bastava dar de comer, tinha que sentar-se à mesa e sentar-se à mesa é compartilhar. De acordo com o teólogo espanhol Castillo:

Naquele tempo, sentar-se à mesa para comer com outras pessoas significava compartilhar a própria vida e solidarizar-se com os demais. Comer junto é compartilhar a mesma comida. É a comida que mantém a nossa vida e é fonte de vida. Por isso, comer junto significa que se compartilhava com os demais a própria vida; e que cada um era solidário com os outros.<sup>5</sup>

Portanto, Jesus não era preocupado em seguir preceitos e alienar-se a questões religiosas. Jesus era preocupado com as necessidades básicas do ser humano em sua dimensão física-psíquica-espiritual, ou seja, o Reino de Deus é a instauração de uma nova ordem social que proporciona a cada vida condições básicas de existência de maneira justa e fraterna. Nessa concepção, a morte da princesa Shireen faz um apelo para revermos se é dado mais valor a questões religiosas e seus preceitos ou a vida.

## CASAMENTO VERMELHO E A NÃO HOSPITALIDADE

Na obra de George R.R Martin, o autor eleva a ação da hospitalidade não apenas como algo sagrado, mas como Direito e quando ferida pode trazer a punição, entretanto, as várias vezes que o Direito do Hóspede foi ferido a ação dos que foram feridos foi a vingança por parte de alguém próximo ou da família.

O episódio do casamento vermelho foi um exemplo de que a traição pode gerar traição. Resumidamente, é a cena que vários nortenhos são assinados cruelmente, entre eles Catelyn e Robb Stark matriarca e primogênito da família Stark respectivamente, numa armadilha planejada por W. Frey, os Boltons e Twyn Lanister (inimigos de guerra).

É importante ressaltar que em menores escalas, houve a traição por parte de Robb Stark anterior ao evento do Casamento Vermelho, pois fora prometido para uma das filhas de Walter Frey, mas, se apaixonou e casou com Jeyne Westerling (ou Talisa Maegyr, como a personagem é apresentada da série) que salvou sua vida quando cuidava de seus ferimentos recebidos durante as batalhas. Os Starks sabiam que tinham traído os Freys e souberam que W. Frey estava disposto a aceitar as desculpas de Robb Stark. Sendo assim, Catelyn e seu

5 CASTILLO, José M. O Reinado de Deus. São Paulo: Loyola, 2016, p. 23.

exército voltam a casa Frey para pedir desculpas e tentar uma nova aliança com a casa. Walter Frey, neste meio tempo, prepara uma armadilha juntamente com T. Lanister e os Boltoons os principais inimigos de Robb Stark. Catelyn alerta Robb sobre o Direito de hospitalidade, a qual, garantia segurança perante seu teto.

Catelyn mexeu-se desconfortavelmente na sela.

- Se nos forem oferecidos refrescos na chegada, não recuse sob nenhum pretexto. Aceite o que for oferecido, e coma e beba onde todos possam ver. Se nada for oferecido, peça pão, queijo e uma taça de vinho.

- Estou mais molhado do que faminto ...

- Robb, escute-me. Depois de comer o seu pão e sal, tem os direitos do hóspede, e as leis da hospitalidade protegem-no sobre o telhado dele.

Robb pareceu mais divertido do que assustado.

- Tenho um exército para me proteger, mãe, não preciso confiar em pão e sal. Mas se Lorde Walder desejar me servir corvo guisado recheado de larvas, vou comê-lo e pedirei uma segunda porção.”<sup>6</sup>

Quando os Starks chegam à casa dos Frey e depois de uma longa conversa não muito agradável, observam que teriam que passar a noite na casa dos Frey, Catelyn e Robb apelam indiretamente para a lei da hospitalidade:

- Senhor! – Catelyn quase tinha esquecido. – Alguns alimentos seriam muito bem-vindos. Percorremos muitas léguas sob chuva.

A boca de Walder Frey moveu-se para dentro e para fora. – Alimentos, heh. Um pão, um pouco de queijo, talvez uma salsicha.

- Algum vinho para empurrar para baixo – disse Robb. – E sal.

- Pão e sal. Heh. Certamente, certamente. – O velho bateu palmas, e criados entraram no salão, trazendo jarros de vinho e bandejas com pão, queijo e manteiga. O próprio Lorde Walder pegou uma taça de tinto e ergueu-a com uma mão pintalgada.

- Meus hóspedes – disse

- Meus hóspedes de honra. Sejam bem-vindos sob o meu teto e à minha mesa

6 MARTIN, George R.R. *A tormenta das espadas*. São Paulo:Leya, 2012, p. 850.

– Agradecemos por sua hospitalidade, senhor – respondeu Robb.<sup>7</sup>

A cena seguinte foi a parte que houve o massacre dos nortenhos. O erro de W. Frey foi trair a tradição, o Direito do hóspede. A quebra da proteção prometida do direito de hóspede, seja pelo hóspede ou anfitrião, é considerada um crime totalmente hediondo e que viola todas as leis dos deuses e dos homens. Quando Arya Stark (com o rosto de W.Frey que tinha matado momentos antes, técnica que aprendeu durante seu tempo de treinamento como assassina na Casa Preto e Branco), movida pelo seu desejo de vingança, deixa claro em sua fala, momentos antes do veneno posto no vinho fazer efeito, que matou todos os homens da casa Frey:

“Talvez eu não seja o homem mais agradável, eu admito, mas tenho orgulho deste grupo. Vocês são minha família, os homens que me ajudaram a matar os Starks no Casamento Vermelho. Sim! Sim! Homens corajosos, todos vocês! Estriparam a mulher grávida de seu bebê, cortaram a garganta de uma mãe de cinco filhos, esquartejaram seus convidados depois de em sua casa recebê-los. Mas, vocês não conseguiram matar todos os Starks. Não! Não! Este foi o erro. Deviam ter exterminado até o último. Se sobrar um lobo vivo as ovelhas não estarão a salvo”<sup>8</sup>

Quando Arya diz “Esquartejaram seus convidados depois de em sua casa recebê-los”, dá-se a entender que se sua família fosse morta em campo de guerra não haveria uma vingança, mas como feriu uma lei, ou seja, o Direito da hospitalidade que é algo sagrado, o desejo de ver os Freys mortos pela sua mão foi grande.

Em sua obra, George Martin, nitidamente tem a intenção de refletir e fazer provocações sobre a hospitalidade, pois, como foi visto, aqueles que hospedam de maneira ruim acabam sofrendo consequência. Trazendo essa reflexão para as comunidades cristãs, como tem sido a ação de hospedar? Como está a relação de acolhida com o outro?

O Deus revelado por Jesus Cristo não é um sujeito solitário e isolado, mas uma comunidade de pessoas: Pai, Filho e Espírito Santo.<sup>9</sup> Nesta comunidade de Pessoas, um se doa inteiramente ao outro e se doando, acolhe. Portanto, olhando para o Deus Uno-Trino, observa-se que já se tem a hospitalidade como uma ação divina. E ainda, se concretiza com as palavras de Jesus “era migrante e me acolhestes” (Mt, 25, 35). Jesus Cristo defendeu e praticou um modelo universal de hospitalidade ligado intimamente ao Reino de Deus, o qual foi sendo progressiva e penosamente assumido pelos apóstolos e pelos primeiros cristãos<sup>10</sup>.

7 Idem, p. 860.

8 EPICMOMENTSBR. GOT S07E01. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jdNeLzAV-QcM>>. Acesso em: 28 de jun. 2019.

9 SUSIN, Luiz Carlos. *Deus: Pai, Filho e Espírito Santo*. São Paulo: Paulinas, 2003, p. 29-33.

10 DICIONÁRIO DE BIOÉTICA. Aparecida: Editora Santuário. 2001, p.566.

A prática da hospitalidade vence barreiras, entre elas, a xenofobia e acolhe o que está sem proteção, especialmente, o pobre e o estrangeiro. A ação da hospitalidade, como ética aplicada, antecedeu e pôs à prova todas as teorias e ideias do teor ético. No contraponto de guerras e conflitos que envolveram diuturnamente a vida das comunidades tradicionais, a hospitalidade sempre foi considerada algo sagrado<sup>11</sup>. O gesto de hospedar o estranho é particularmente enaltecido quando o anfitrião que o realiza se encontra, ele mesmo, no lugar dos excluídos<sup>12</sup>.

Embora, a hospitalidade seja um valor comum no cristianismo, dificilmente nos dias atuais a prática seja exercida de forma universal. Os obstáculos à universalidade partem da distorção da identidade doutrinal e cultural de cada religião e de preconceitos individuais e coletivos difíceis de anular.<sup>13</sup>

O papa Francisco, de maneira bem sucinta, alerta aos cristãos o seu chamado “para não levantar muros, mas pontes, para não responder ao mal com o mal, para vencer o mal com o bem”<sup>14</sup>. O cristão não é alguém que cria barreiras com o outro e sim “pontes”, ou seja, é através do diálogo que inicia uma relação com o outro. O cristão como imagem e semelhança de Deus é uma extensão de sua essencialidade, tendo a capacidade de amar e se doar pelo outro.

Portanto, a cena de do Casamento Vermelho, à luz da prática de Jesus, ensina que o ran-cor advindo de uma traição, não pode ser uma barreira, a qual, traga impedimento de hospedar o outro. Olhando o sofrimento daquele que pede proteção, o cristão deve ser movido por uma sensibilidade de acolhida, de empatia e de perdão (caso o tenha ferido). A hospitalidade em seu âmbito de amor compreende e perdoa tudo.

## CONCLUSÃO

Portanto, a obra *Game Of Thrones*, não é simplesmente uma crônica, mas uma obra literária em que a crença e a não crença se abraçam, o sagrado e o profano se tocam, principalmente, no público jovem. Não cabe aqui querer esgotar a reflexão a luz das Sagradas Escrituras sobre os pontos analisados, mas apresentar pequenos “insights” proporcionando uma abertura ao diálogo com o mundo da literatura e cinematográfico e eles, ajudando a preencher lacunas no campo da evangelização. Não uma evangelização em massa, mas uma evangelização pessoal e diferenciada no diálogo com os mais próximos. Como diz Manzatto “Se o Cristo se encarnou, a Igreja não precisa temer encarnar-se na realidade humana, mesmo com

11 CANTARELLA, Antonio Geraldo. Narrativas da hospitalidade em Mia Couto: provocações teológicas. In: MORI, Geraldo; BUARQUE, Virginia (ORGs). *Escrita do Crer no Corpo*. São Paulo: Loyola; Belo Horizonte, MG:FAJE, 2018. cap.1, p.50.

12 Idem, p.51.

13 Op.cit, p.566.

14 UOL. Papa Francisco diz que é errado construir muros e fazer os outros “pagar”. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/reuters/2017/02/08/papa-francisco-pede-que-nao-se-construam-muros-mas-pontes.htm>>. Acesso em: 28 de jun. 2019.

a percepção de que a mesma fé cristã precisa ser anunciada, expressa e celebrada em variadas formas culturais<sup>15</sup>.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

CASTILLO, José M. *O Reinado de Deus*. São Paulo: Loyola, 2016.

CHEVITARESE, André L.; CORNELLI, Gabriele (Orgs). *A descoberta do Jesus histórico*. São Paulo: Paulinas, 2009.

DICIONÁRIO DE BIOÉTICA. Aparecida: Editora Santuário, 2001.

EPICMOMENTSBR. GOT S07E01. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jdNeLzAVQ-cM>>. Acesso em: 28 de jun. 2019.

KIÉPICA ESSA CENA. Game of Thrones 5x09. Disponível em: <[https://www.youtube.com/results?search\\_query=morte+da+princesa+shireen](https://www.youtube.com/results?search_query=morte+da+princesa+shireen)> Acesso em: 28 de jun. 2019.

GEERING, Lloyd. *Fundamentalismo: desafio ao mundo secular*. São Paulo: Fonte Editorial, 2009.

MARTIN, George R.R. *A tormenta das espadas*. São Paulo: Leya, 2012.

MORI, Geraldo; BUARQUE, Virginia (orgs). *Escritas do crer no corpo*. São Paulo: Edições Loyola; Belo Horizonte, MG: FAJE, 2018.

MANZATTO, Antonio. *Jesus Cristo*. São Paulo: Paulinas, 2019.

\_\_\_\_\_. *Teologia e Literatura*. São Paulo: Loyola, 1995.

SUSIN, Luiz Carlos. *Deus: Pai, Filho e Espírito Santo*. São Paulo: Paulinas, 2003

UOL. Papa Francisco diz que é errado construir muros e fazer os outros “pagar”. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/reuters/2017/02/08/papa-francisco-pede-que-nao-se-construam-muros-mas-pontes.htm>>. Acesso em: 28 de jun. 2019.

---

15 MANZATTO, Antonio. *Jesus Cristo*. São Paulo: Paulinas, 2019, p.18.

## APONTAMENTOS TEÓRICOS SOBRE A JUVENTUDE E TECNOLOGIA NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO EM UMA MODERNIDADE LÍQUIDA

**Paulo Henrique Oliveira Soares**

*Universidade Católica de Brasília*

[psoares@marista.edu.br](mailto:psoares@marista.edu.br)

**Carlos Ângelo de Meneses Sousa**

*Universidade Católica de Brasília*

[carlosangelos@yahoo.com.br](mailto:carlosangelos@yahoo.com.br)

**Resumo:** O artigo aborda apontamentos teóricos que relacionam os conceitos de juventude, tecnologia, mídias, consumo e educação, no interior da modernidade líquida em âmbito interacional. Partindo de uma cena do cotidiano francês, o texto apresenta como os estudantes do mundo contemporâneo, enquanto nativos digitais em grande parte, estão constantemente conectados. Para entender como o aluno interconectado se relaciona com o ambiente educacional, realizou-se uma discussão teórica sobre as tendências de pensamento presentes em algumas obras de Bauman, Sibilis e Leonhard, que tecem diálogos e aproximações no campo da sociologia, antropologia, pedagogia e tecnologia. Não obstante as particularidades e distinções de cada um desses pensadores, suas ponderações convergem para uma explicitação de aspectos contraditórios da realidade social e escolar, como uma hiperconectividade juvenil e a dispersão da atenção entre outros aspectos. -

**Palavras-chave:** Nativos digitais; Mídias; Escola; Hiperconectividade; Redes Sociais.

### INTRODUÇÃO

No último mês de julho de 2018, o parlamento francês aprovou em caráter definitivo a proibição do uso de aparelhos celulares em escolas públicas que atendem crianças na faixa etária de 06 a 15 anos. A postura radical teve o apoio quase unânime dos parlamentares do centro, que compõem a base de apoio ao atual presidente Emmanuel Macron, sendo apelidada de “medida de desintoxicação”, uma tentativa de coibir a distração em sala de aula<sup>1</sup>.

Esse recente episódio, que viralizou nos tabloides e nas redes sociais de todo mundo, marca a história atual da educação francesa e nos permite dar o pontapé inicial para uma reflexão que pretende compreender a relação dos jovens com a tecnologia e suas implicações no contexto educacional.

1 Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2018/07/franca-proibe-celulares-nas-escolas-publicas.shtml>. Acessado em 16 de nov. 2018.

O que esconde e o que revela essa “medida de desintoxicação”? É desejável falar de proibição do uso das tecnologias móveis como o celular, tablets, entre outros, no espaço educativo? É viável incorporar no processo educativo uma espécie de educação digital? O projeto de escola atual não estaria decretando o seu fim ao não incorporar ou reconhecer os aparelhos móveis como partes ou órgãos da nova corporeidade e subjetividade humana formada na modernidade, especialmente entre as novas gerações? Ou como indagava Sousa (2016, p.15) para não cairmos em visões unilaterais: “De que modo os jovens se submetem ou reinventam o uso dessas tecnologias? Quais sociabilidades e aprendizagens são gestadas nesses processos? Quais as demandas para a educação e, especialmente para os educadores?”

A proposta desse artigo é lançar luzes sobre a complexa relação que o jovem estudante contemporâneo estabelece com o ambiente educacional, entendido no interior da modernidade líquida, uma abordagem teórica desenvolvida por Bauman e que nos serve de referência para compreender os contextos, sujeitos e relações atuais. Na perspectiva do autor, a modernidade se deu desde o princípio como um processo de “liquefação”, portanto foi fluida desde a sua concepção (BAUMAN, 2001,p.9), em um movimento de desestruturação das instituições sociais, políticas e religiosas, bem como as relações que até então organizavam e tutelavam a sociedade.

O artigo nos ajudará a entender que essa liquidez também se materializa na instituição escolar, reflexão apresentada por Paula Sibilia(2012), pois os modelos educativos centrados em uma cultura letrada e em uma pedagogia da vigilância e livresca já não correspondem aos anseios dos sujeitos modernos. Cada vez mais envolvidos com as tecnologias e com uma nova cultura da imagem, os estudantes são caracterizados por uma corporeidade e subjetividades novas.

Chamamos a atenção para o apelo ético no tocante as relações com as tecnologias, um destaque presente na obra de Lenhoard(2017). O homem não pode ser instrumentalizado por aquilo que é meio, mas deve se valer disso para atingir seu fim que é bem e a humanização dos sujeitos. Para o autor o excesso de informações e hiperconectividade tem gerado malefícios que precisam ser curados mediante uma dieta digital.

Por fim, o artigo apresenta algumas pequenas pistas para promover uma melhor tessitura entre educação, juventude e tecnologias, extraídas do pensamento dos autores citados acima e que relacionam de modo ousado a dimensão antropológica, social e tecnológica que marcam a humanidade.

## TECNOLOGIA E JUVENTUDES

O modo como as juventudes se situam no tempo e no espaço se torna compreensível a partir do contexto que elas foram formando suas subjetividades. É no interior da modernidade líquida que nossa sociedade contemporânea foi se configurando com a liquefação das principais instituições modernas, em uma espécie de derretimento de tudo que até então

era sólido e organizava as dimensões política, social, religiosa, econômica e educacional das pessoas.

O conceito de modernidade líquida foi desenvolvido pelo sociólogo polonês Zygmunt Bauman que entendeu a modernidade como um processo de liquefação desde os seus primórdios. Nas palavras do próprio autor “a modernidade não foi fluida desde sua concepção?” (BAUMAN, 2001, p.9). Tal fluidez promoveu uma grande mudança social que nos instiga a repensar os velhos conceitos que garantiam significado as narrativas sociais em tudo que está relacionado a ela (BAUMAN, 2001).

[...] ‘derreter os sólidos’, quando cunhada há um século e meio pelos autores do Manifesto comunista, referia-se ao tratamento que o autoconfiante e exuberante espírito moderno dava à sociedade, que considerava estagnada demais para seu gosto e resistente demais para mudar e amoldar-se a suas ambições — porque congelada em seus caminhos habituais. Se o ‘espírito’ era ‘moderno’, ele o era na medida em que estava determinado que a realidade deveria ser emancipada da ‘mão morta’ de sua própria história — e isso só poderia ser feito derretendo os sólidos (isto é, por definição, dissolvendo o que quer que persistisse no tempo e fosse infenso à sua passagem ou imune a seu fluxo) [...](BAUMAN, 2001, p.9).

É nesse contexto social líquido que também o conceito de juventude rompe com a proposição da sociologia funcionalista, que até então entendia a fase juvenil como meio de transição para a vida adulta ou uma categoria etária do processo de desenvolvimento. Os jovens passam a ser compreendidos como representação social, um modo de ser e de existir, tornando-se uma espécie de forma signo, a forma-juventude (GROPPO,2015, p.568-569).

Para Groppo, é preciso valorizar a diversidade quando se trata de pesquisar ou tematizar a juventude. Na perspectiva do autor, “torna-se mais preciso falar de juventudes, assim no plural, a se considerar os diferentes modos de viver a condição juvenil e a experiência geracional” (GROPPO, 2015, p.572). Os jovens que denominamos de nativos digitais pertencem à Geração Internet ou Y, para os nascidos entre 1977 e 1997 e também à Geração Next ou Z para os nascidos entre 1998 até o presente (TAPSCOTT, 2010, p.26).

Segundo Marc Prensky, “os jogos de computador, o correio eletrônico e a internet, os telefones celulares e as mensagens instantâneas são parte integrante da vida dos jovens” (Apud SIBILIA, 2016, p.74). Isso os torna “nativos digitais”, expressão criada pelo próprio autor e que diferencia os jovens da geração de seus pais, denominados de “imigrantes digitais”, por encontrarem uma dificuldade em se adaptarem ao novo ambiente tecnológico e virtual.

A geração dos nativos digitais, que incorporaram a tecnologia porque cresceram com ela, está influenciando e ocupando cada vez o seu lugar na sociedade, seja na esfera familiar, afetiva, educacional e profissional. “Esses jovens são espertos, rápidos e tolerantes quanto a diversidade do que seus predecessores. Eles se preocupam bastante com a justiça e com os

problemas enfrentados pela sociedade[...]” (TAPSCOTT, 2010, p.15). Mas ao mesmo tempo, paradoxalmente, os jovens são “adestrados para o consumo” (BAUMAN, 2013, p.53).

Essa mesma juventude “torna-se signo para o consumo e realiza-se no consumo” (GROPPO, 2015, p.569), pois o código em que nosso modo de viver contemporâneo está escrito “deriva da pragmática do comprar” (BAUMAN, 2001, p.87). Os jovens são cada vez mais assediados a se sentirem cidadãos na medida em que consomem. O mercado não se aproveitou apenas dessa representação social juvenil, mas fez dela um grande signo para toda sociedade, passando a ideia de juventude ou juvenildade como algo consumível.

Pensa-se a juventude e logo se presta atenção a ela como um ‘novo mercado’ a ser ‘comodificado’ e explorado. Por meio da força educacional de uma cultura que comercializa todos os aspectos da vida da criança, usando a internet e várias redes sociais, e novas tecnologias de mídia, como telefones celulares, as instituições empresariais buscam imergir os jovens num mundo de consumo em massa, de maneiras mais amplas e diretas do que qualquer coisa que possamos ter visto no passado” (BAUMAN, 2013, p. 52).

A estreita relação que estabeleceu os nativos digitais com o consumo de tecnologia, fez que com que houvesse até mesmo uma alteração na clássica pirâmide de Maslow. Associadas às “necessidades básicas como comida, bebida, roupa e abrigo, temos agora de incluir dispositivos móveis, smartphones e ligação *wi-fi*, muitas vezes em posições mais elevadas do que o sexo, amizade ou o prestígio!” (LEONHARD, 2017, p.117).

O consumismo de hoje, porém, não diz mais respeito à satisfação das necessidades – nem mesmo as mais sublimes, distantes necessidades (alguns diriam, não muito corretamente, artificiais, inventadas, derivativas) necessidades de identificação ou a auto-segurança quanto à adequação. Já foi dito que o *spiritus movens* da atividade consumista não é mais o conjunto mensurável de necessidades articuladas, mas o desejo- entidade muito mais volátil e efêmera, evasiva e caprichosa, e essencialmente não referencial que as necessidades, um motivo autogerado e auto-propelido que não precisa de outra justificação ou causa (BAUMAN, 2001, p.88).

Deste modo, percebe-se uma alteração na ordem biológica, psíquica e social do sujeito jovem no mundo contemporâneo, uma vez que possuir um aparelho celular e estar conectado se tornam uma necessidade vital, um modo de garantir cidadania no ambiente das relações virtuais. O principal atrativo do mundo virtual resulta da (pseudo)ausência de contradições e de frustrações que, notoriamente permeiam a vida real, a vida off-line. O mundo on-line, avesso ao off-line, já cria infinitas possibilidades de se livrar de qualquer incômodo, de relações mais duradouras ou de compromissos, afinal, adicionar ou deletar alguém do grupo de relacionamentos está ao alcance de um único dedo. A tecla delete e a possibilidade

de utilizar o recurso anti-spam se tornaram escudo de proteção contra qualquer inconveniente (BAUMAN,2010).

A fluidez nas relações se revela como uma outra marca dos vínculos sociais estabelecidos na sociedade moderna e que por sua vez é cultivado também entre as juventudes. É como se existisse ao mesmo tempo uma espécie de desejo conflitante, que por um lado deseja “apertar os laços e ao mesmo tempo mantê-los frouxos” (BAUMAN, 2004, p.8). Até o amor que até então organizava as relações mais profundas e garantia a tessitura segura das interações humanas se tornou líquido, frágil e transitório (BAUMAN).

O elemento da transitoriedade é mais uma das características marcantes da vida líquida moderna, que contraria o passado da vida pré-moderna, em que era representada uma concepção de permanência infinita dos valores, das instituições e das regras, com exceção da vida humana. Assim, “o que nativos do mundo líquido moderno logo descobrem é que nada nesse mundo está destinado a durar, muito menos durar para sempre” (BAUMAN, 2011, p.188-189).

Nesse contexto de transitoriedade, a educação, que é não sinônimo de escola, surge como uma possibilidade permanente de transformação do sujeito. Por sua vez, “a educação necessita ser vitalícia para nos dar escolhas” (BAUMAN, 2011, p. 195). Mobilizar o pensamento e os sentimentos por meios dos campos de conhecimento e experiências do saber são modos de garantir que os sujeitos assumam um papel ético no mundo.

Para ter utilidade em nosso cenário líquido moderno, a educação e a aprendizagem devem ser contínuas e vitalícias. Nenhum outro tipo de educação ou aprendizagem é concebível; a ‘formação’ de selves ou personalidades é inconcebível de qualquer outro modo que não seja o da reforma contínua, perpetuamente inacabada, em aberto (BAUMAN, 2011, p. 192-193).

## TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

A instituição escolar nem sempre existiu como se fosse algo imemorial ou eterno, mas nasceu como uma tecnologia de época, condicionada a determinismos históricos, numa cultura bem delimitada “numa confluência espaçotempo concreta e identificável, diríamos até recente demais para ter se arraigado a ponto de se tornar inquestionável” (SIBILIA, 2012, p. 16). O mundo fora da escola mudou muito em relação ao tipo de mundo para o qual algumas tendências pedagógicas preparavam seus alunos (BAUMAN, 2010, p.50).

O modo como a escola se situa na sociedade líquida, ocupando a cidade e deixando se ocupar por ela carece de ser entendido, pois a estrutura de paredes pensada para uma geração que vive nas redes talvez não seja o único espaçotempo em que se promoverá a educação do futuro. As novas gerações de estudantes, denominadas de geração internet, já não ocupam o

ambiente escolar do mesmo modo, afinal, estão muito mais nas redes do que entre paredes da escola.

Nas palavras de Paula Sibilia, estamos diante de um desafio enorme, pois nos implica:

inventar um dispositivo capaz de fazer com que essas paredes corroídas e cada vez mais infiltradas voltem a significar algo, desse modo, venham a se transformar tanto sua velha função confiante e disciplinadora quanto sua condição emergente de mero galpão ou depósito” (SIBILIA, 2012, p.209-210).

O desafio que se coloca para os educadores de hoje é inédito, pois se no passado a educação assumia o papel de ser a grande transmissora de informação e conhecimento, já não é mais. E a habilidade de “viver num mundo hipersaturado de informação ainda não foi aprendida” (BAUMAN, 2010, p.60). É como se as pessoas se “empanturrassem” literalmente de informações em que o cérebro não consegue processar, analisar criticamente e transformar em conhecimento.

A compulsividade pelo consumo de informações foi inusitadamente denominada por Leonhard de obesidade digital, “uma doença mental e tecnológica em que dados, informações, meios de comunicação social e conectividade digital geral são acumulados até ao ponto de terem um efeito negativo sobre a saúde e bem-estar, a felicidade e a vida em geral” (LEONHARD, 2017, p.151-152). Os dois principais fatores que favorecem a obesidade digital são, em primeiro lugar o baixo custo da comida digital, podendo ser até gratuita ou mais acessível do ponto de vista financeiro que a comida física. Em segundo lugar os efeitos físicos gerados por esse tipo de consumo não são muito evidentes. O autor cita como exemplo o problema da dependência dos jogos eletrônicos entre os adolescentes coreanos (LEONHARD, 2017, p. 155).

Segundo dados coletados pelo *Imperial College London* e pela Organização Mundial de Saúde (OMS), a obesidade infanto-juvenil (05 a 19 anos) aumentou dez vezes nos últimos quarenta anos. De acordo os mesmos estudos, existe a possibilidade de existir até 2022 mais crianças e adolescentes obesos do que com desnutrição moderada e grave<sup>2</sup>. A aproximação metafórica da obesidade digital com a obesidade biológica é um alerta para nos fazer perceber que “estamos a chegar a um desafio semelhante ou maior à medida que nos empanturramos de tecnologia, causando a obesidade digital” (LEONHARD, 2017, p.151). Denuncia, ainda, o pesquisador:

Os senhores feudais da nutrição digital são naturalmente a Google e os seus homólogos chineses, o Baidu e o Alibaba. O gênio da Google reside na criação de um paraíso (ou pelo menos de um reino) de

2 Disponível em [https://www.paho.org/bra/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5527:obesidade-entre-criancas-e-adolescentes-aumentou-dez-vezes-em-quatro-decadas-revela-novo-estudo-do-imperial-college-london-e-da-oms&Itemid=820](https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5527:obesidade-entre-criancas-e-adolescentes-aumentou-dez-vezes-em-quatro-decadas-revela-novo-estudo-do-imperial-college-london-e-da-oms&Itemid=820). Acessado em 17 de nov. 2018.

consumo transversal a partir de um enorme número de plataformas muito viciantes e virais como o Gmail, o Google Maps, o Google+, o Google Now, o YouTube, o Android e Pesquisa Google (LEONHARD, 2017, p.157).

O exercício do pensamento e do diálogo respeitoso entre os estudantes e seus professores pode ser um modo de realizar uma espécie de “dieta digital equilibrada” (LEONHARD, 2017, p.159). A dieta consiste em definir a quantidade de informação a ser consumida, conduzindo os nativos digitais a se perguntarem: “Quando é que temos de reduzir o que ingerimos, temos tempo para digerir, estamos aqui e agora ou quando devemos mesmo ficar com fome? Sim, também existe uma oportunidade de negócio real aqui: estar off-line é novo luxo” (LEONHARD, 2017, p.161).

Na perspectiva de Leonhard, “o futuro não apenas acontece: é criado por nós todos os dias e seremos responsáveis pelas decisões que tomamos neste momento” (LEONHARD, 2017, p.20). Tal perspectiva nos provoca a pensar de modo responsável as implicações que a relação entre juventude e tecnologia ocasionam no interior da escola e do processo educativo do próprio estudante.

Não é suficiente que a escola incorpore elementos tecnológicos à sua dinâmica educativa, mas que provoque no interior do estudante um modo de se posicionar com liberdade diante da tecnologia. A educação, portanto, é o terreno ético onde se desdobrará um novo pensamento e um novo modo de relação humana, dado que “a tecnologia não tem ética, e não deve ter” (LEONHARD, 2017, p.41), pois ser ético pertence a ordem do sujeito e das interações humanas.

[...] será necessário transformar radicalmente as escolas, e para isso não basta dar o vertiginoso primeiro passo que consiste em desativar o confinamento mediante a irrupção das novas tecnologias. Falta, sem dúvida, o mais difícil: redefini-las como espaços de encontro e diálogo, de produção de pensamento e decantação de experiências capazes de insuflar consistência nas vidas que as habitam (SIBILIA, 2012, p.210-211).

Essa transformação radical do espaço educativo, como lugar de “produção de pensamento e decantação das experiências” pode levar o jovem hiperconectado a compreender que a tecnologia, por mais sedutora que seja, ela é apenas um meio utilizado para alcançar um fim. A palavra tecnologia, do grego “*techne*”, é uma ferramenta, que pretendia e pretende levar as pessoas a verdade e a beleza, referindo-se a melhoria das competências daqueles que as manuseiam, no passado aos artesãos e artistas e hoje a toda sociedade (LEONHARD, 2017, p.47). A origem etimológica da palavra, portanto, traduz exatamente essa tarefa de mediação.

“A tecnologia não nos melhorou integralmente, apenas as nossas ações e possibilidades em relação ao exterior. Nenhum destes avanços tecnológicos nos mudou interior e materialmente, enquanto hu-

manos, de forma profunda e irreversível a nível neurológico, biológico ou mesmo psicológico ou espiritual” (LEONHARD, 2017, p.48).

O fato de a tecnologia está incorporada no espaço educativo não significa que a escola se apresente como moderna, mas pode-se valer de ferramentas ou técnicas contemporâneas, mas para preservar um conjunto ultrapassado de valores, códigos, teorias e regras. É fundamental avançar na forma e no conteúdo das coisas, pois a escola não pode comprar a ideia de que “[...] a educação pode consistir em um ‘produto’ feito para ser apropriado e conservado é desconcertante, e sem dúvidas não depõem a favor da educação institucionalizada” (BAUMAN, 2010, p.42).

### A TECNOLOGIA A SERVIÇO DA HUMANIDADE

O caminho reflexivo que estamos traçando vai nos conduzindo para a compreensão de que a tecnologia e a internet mudaram nossas vidas, mas não tem o poder de determiná-las, uma vez que são ferramentas disponíveis para o nosso uso, pois nós não existimos para usá-las (BAUMAN, 2016). Então, como favorecer uma integração entre as tecnologias, o contexto educacional e o processo de humanização?

Por mais que adoremos a tecnologia, temos de aceitar o fato de que esta não tem, nunca teve, nem nunca terá qualquer consideração inerente pelos nossos valores, crenças e ética. Só terá em conta os nossos valores como *feeds* de dados que explicam o nosso comportamento (LEONHARD, 2017, p.181).

A tecnologia, por estar tão presente na vida cotidiana, vai se corporificando nas subjetividades, a ponto de anular a própria identidade da pessoa, a sua estrutura biológica, de pensamento e liberdade. É como se os sujeitos humanos, mas sobretudo os jovens, fossem móveis. Para Leonhard;

a música é móvel, os filmes são móveis, os livros são móveis, os mapas são móveis, os bancos são móveis, os mapas são móveis[...] Mobilização significa igualmente que a tecnologia está a aproximar-se cada vez mais de nós e, em breve, em nós (LEONHARD, 2017, p.66).

Os dispositivos eletrônicos ou a tecnologia como um todo desempenharam um papel fundamental nessa espécie de metamorfose que viveu o sujeito moderno. As tecnologias se tornaram novas estratégias do sujeito contemporâneo para ser e estar no mundo (SIBILIA, 2016). Essa tecnologia que vai se incorporando cada vez mais no humano, pode garantir a ele um pouco mais de leveza, talvez seja o anseio das juventudes contemporâneas, romper com tudo que se torna pesado, arcaico, rígido ou sólido demais.

Utilizando um estudo de Gilles Deleuze que condenou o fim de algumas instituições tradicionais, entre elas a escola, em seus estudos sobre a crise das sociedades disciplinares e o estilo de vida que foi se cunhando a partir disso, Sibilia nos leva a desconfiar de que instituição escolar sobre uma grande angústia diante de tantas ameaças externas (SIBILIA, 2016).

A rapidez e a intensidade dos fluxos de informação dificultam o processamento dos significados dentro do pensamento dos sujeitos. É como se surfássemos constantemente sobre uma onda de informações que não nos permitem parar para encontrar o sentido das coisas. Para Sibilia, “a hiperconexão produz desconcentração, como uma reação defensiva ante a avalanche de informações e contatos” (SIBILIA, 2016, p.89). Nessa perspectiva, “a opinião é mais funcional que o pensamento” (VASEN, 2008, p.100).

Aqui, podemos retomar o episódio francês de proibição do uso de celulares na escola pública, parece-nos que a luta do Ministério da Educação da França é educar os estudantes na relação com a tecnologia, evitando que a “hiperconexão” continue gerando cada vez mais distração, pois “[...] num mundo saturado de opções e estímulos dos mais diversos tipos, certo sofrimento por excesso de dispersão caracteriza as experiências contemporâneas[...]” (SIBILIA, p.58). Parece ser, pelo menos, em parte, contra essa dispersão que a medida francesa pretende lutar, um modo de assegurar mais atenção dos sujeitos aprendentes.

Enfrentar a dispersão ocasionada cada vez mais pela cultura midiática e da imagem é uma tentativa de retomar os ideais que constituíram a modernidade e que por sua vez instaurou a escola “sob a égide da ‘cultura letrada’ como um horizonte de realização[...]” (SIBILIA, 2016). Havia um ideal de progresso, iluminado pela cultura letrada, mas houve uma passagem da cultura letrada para a cultura da imagem, aquilo que Guy Debord denominou de “sociedade do espetáculo” (DEBORD, 1997) e o autor peruano Llosla nomeou de “civilização do espetáculo” (LLOSLA, 2013).

Essa sociedade espetacularizada vai se constituindo por uma “sociabilidade líquida”, expressão utilizada por Sibilia e que se conecta com o pensamento de Bauman. Isso quer dizer que o novo sujeito social, presente em nossas escolas, é “um tipo de eu mais epidérmico e dúctil, capaz de se exibir na superfície da pele e das telas, edificando sua subjetividade nessa exposição interativa” (SIBILIA, 2016, p.50). O que passa a imperar não são os conteúdos letrados presentes nas áreas de conhecimento, mas os estímulos causados pelas mídias e modo com o público infanto-juvenil interage com elas.

[...] A era contemporânea estimula modos performáticos de ser e estar no mundo mais aptos a agir ante o olhar do outro, ou mesmo diante da lente de uma câmera (o reluzente universo da imagem), do que a se retraírem na própria interioridade (o mais antiquado império da palavra). Assim, costuma ser mais fácil e eficaz pôr o corpo em cena para falar ou atuar, inclusive numa tela, ao passo que ler e escrever são tarefas tão solitárias quanto silenciosas. Longe da linhagem das ‘artes performáticas’, ler e escrever são atividades aparentadas com o artesanal, como esculpir ou trabalhar o barro, costurar ou tecer (SIBILIA, p.72-73).

Certo é que a tecnologia tem configurado cada vez mais uma nova antropologia, ao mesmo tempo que implica diretamente as estruturas criadas para a humanização do homem, como por exemplo a escola. Nessa perspectiva, o desmoronamento e liquidez do processo pedagógico moderno, até então bastante sólido, exige dos pensadores da educação a darem razões que garantam as novas bases que sustentarão a escola contemporânea, talvez não tão rígidas, mas construídas com uma engenharia de pensamento cada vez mais aberta às novas realidades.

## CONCLUSÃO

Os aportes teóricos dos diferentes autores que nos acompanharam ao longo da reflexão nos ajudam a compor elementos reflexivos críticos para pensar a relação que se dá entre juventudes, tecnologia, mercado e educação. Se não mudarmos o modelo mental, nossa forma de pensar, agir e aperfeiçoar nossas concepções de mundo (SENGE, 2017), é difícil refletir criticamente sobre os rumos da escola no contexto da modernidade líquida no qual a própria noção de ensino-aprendizagem também se liquefez.

Hoje, a escola lida com novas subjetividades, com um público infanto-juvenil que cria sua realidade não apenas mediante o conteúdo livresco, mas frente a uma cultura midiática e mercantilizada, próprias da modernidade líquida.

A Escola tem potencial para reconhecer que o currículo não é um depositário de saberes estáticos, mas um território em disputa de saberes na pluralidade (ARROYO, 2014) e desse modo tem condições de incorporar a dimensão tecnológica por meio da nova epistemologia que vai surgindo no contexto e experiências digitais. Tal incorporação será possibilitada pela compreensão das juventudes como uma categoria social que traz em sua corpo e subjetividade um novo modo de ser humano, fortemente influenciado pelas mídias e pelo consumo.

Concluimos com uma pergunta de Fernández Enguita(2004, p.7) ao discorrer sobre como educar em tempos incertos: “Onde está a sabedoria que perdemos no conhecimento? Onde está o conhecimento que perdemos na informação”. Eis uma pergunta que aguça a continuidade da nossa reflexão.

## REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel. Os jovens, seu direito a se saber e o currículo. In. DAYRELL, Juárez; CARRANO, Paulo; MAIA, Carla Linhares. **Juventude e ensino médio**: sujeitos e currículos em diálogo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

BAUMAN, Zygmunt. **Sobre educação e juventude**: conversas com Ricardo Mazzeo/Zygmunt Bauman. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

- BAUMAN, Zygmunt. **Babel: entre a incerteza e a esperança.** Rio de Janeiro: Zahar, 2016.
- BAUMAN, Zygmunt. **A ética é possível num mundo de consumidores?.** Rio de Janeiro: Zahar 2011.
- BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi.** Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- BAUMAN, Zygmunt. **Capitalismo parasitário e outros temas contemporâneos.** Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo.** Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- FERNÁNDES ENGUITA, Mariano. **Educar em tempos incertos.** Trad. Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- GROPPO, Luis Antonio. Teorias pós-críticas da juventude: juvenilização, tribalismo e socialização ativa. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez e Juventud.** vol. 13, núm.2, julio-diciembre, 2015, pp. 567-579.
- LEONHARD, Gerd. **Tecnologia versus humanidade: o confronto futuro entre a máquina e o homem.** Lisboa: Gradiva publicações, 2017.
- LIMA, Nádia Laguárdia de; STENGEL, Márcia; DIAS, Vanina Costa (Orgs.). In.Simpósio Internacional Subjetividade e Cultura Digital, 1., 2017, Belo Horizonte, MG. **Anais do 1º Simpósio Internacional Subjetividade e Cultura Digital: corpo e virtualidade.** Belo Horizonte :UFMG : PUC Minas, 2017.
- LLOSA, Mario Vargas. **A civilização do espetáculo: uma radiografia do nosso tempo e da nossa cultura.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.
- SENGE, Peter M. **A quinta disciplina: arte e prática da organização que aprende.** Trad. Gabriel Zide Neto. Rio de Janeiro: BestSeller, 2017.
- SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- SOUSA, Carlos Ângelo de Meneses(org.) **Juventudes e Tecnologias: sociabilidades e aprendizagens.** Brasília: Liber Livro/Unesco, 2016.
- TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos.** Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.
- VASEN, Juan. **Las certezas perdidas: padres y maestros ante los desafios del presente.** Buenos Aires: Paidós, 2008.

# CIBERCULTURA JUVENIL: A CONECTIVIDADE COMO DIMENSÃO DA CONDIÇÃO JUVENIL<sup>1</sup>

**Thiago Eduardo Freitas Bicalho**

*Especialista em Juventude*

*Faculdade Jesuíta de Filosofia e Teologia - [thiagoe.bicalho@gmail.com](mailto:thiagoe.bicalho@gmail.com)*

**Resumo:** A contemporaneidade marca a dimensão cultural da juventude através dos avanços da informação e comunicação. Neste contexto destaca-se o impacto da conectividade na vida dos jovens. O artigo propõe identificar as necessidades dos jovens com a conectividade destacando o seu papel como dimensão da condição juvenil contemporânea. Através de uma abordagem teórico/documental e empírica a investigação inicia com um levantamento documental para identificar as pesquisas que relacione juventude com cibercultura e ciberespaço. A pesquisa caminha para uma análise empírica em busca de compreender as formas de socializações ativas, considerando os jovens como atores na resolução de problemas emergentes a si e a sua coletividade. São apresentados apontamentos, extraído das falas dos jovens, sobre suas necessidades dos jovens no ciberespaço utilizando para isso o método de análise de conteúdo. Nos estudos de juventude, principalmente os que levam em consideração as teorias pós-críticas, há uma necessidade de valorizar o pensamento e as vivências juvenis colocando o jovem como protagonista nas soluções dos problemas imediatos de sua vida ou de uma coletividade em que está inserido marcando assim as pesquisas de socialização ativas. A análise empírica busca investigar e fundamentar a existência da cibercultura juvenil ao escutar as experiências de jovens residentes na região metropolitana de Belo Horizonte. As falas dos jovens foram categorizadas levando em consideração a sociabilidade e identidades; importância da conectividade; comunicação e processos educacionais. A investigação conceitual relacionada com a pesquisa empírica com jovens leva a definição de *cibercultura juvenil* que considera a relação das juventudes com a cultura, com a sociedade e com as tecnologias da informação e comunicação na contemporaneidade. Foram identificadas 21 necessidades de utilização da conectividade por parte da juventude. Essas necessidades podem ser presentes em outras categorias sociais, todavia, identificamos uma intensidade maior na juventude e, principalmente, no campo da socialização e comunicação. Os resultados obtidos levam a afirmação de que a conectividade é um elemento indispensável para pensar a condição juvenil na contemporaneidade não sendo possível compreender um jovem, ou as múltiplas juventudes, sem ter uma dimensão do seu comportamento e atividades no ciberespaço. Por fim, conceituamos a cibercultura juvenil como experiências juvenis que ocorrem no ciberespaço, seja ela com intuito de informação, entretenimento, relações sociais, videoconferências, co-criação cultural, relacionamentos amorosos e outras dimensões de suas vidas.

**Palavras-chave:** Juventude. Cibercultura. Condição Juvenil. Cibercultura Juvenil.

## INTRODUÇÃO

Existem várias relações de análise possíveis compreender e aprofundar nos estudos da categoria social juventude no âmbito comportamental e sociológico. O tema central desta

1 Artigo extraído do trabalho de conclusão de curso da de Pós-graduação *Latu Sensu* / Especialização em Juventude no Mundo Contemporâneo apresentado a Faculdade Jesuíta de Filosofia e Teologia.

pesquisa é a relação da juventude com a conectividade que está inserida na compreensão da comunicação e das novas mídias.

Em um contexto que a sociedade, através do senso comum, tem uma máxima afirmando que “os jovens só querem saber de internet” a compreensão desta relação faz-se necessária porque as afirmações normalmente são colocadas de forma pejorativa associando a conexão dos jovens no ciberespaço como algo negativo. Porém, constata-se que realmente a conectividade é uma prática elevada na faixa etária dos jovens se comparada com outras faixas etárias (CGI.BR, 2016).

Com isso, o objeto de pesquisa consiste na compreensão da conectividade e de sua influência na compreensão da condição juvenil na contemporaneidade. O objetivo desta investigação é identificar as necessidades dos jovens com a conectividade destacando o seu papel como dimensão da condição juvenil contemporânea.

Ao dar voz a juventude esta pesquisa possibilita compreender algumas influências da conectividade na vida e no cotidiano dos jovens. As influências da conectividade são descobertas a partir dos motivos e das necessidades de permanecer conectado no mundo contemporâneo.

## METODOLOGIA

A pesquisa é de natureza qualitativa, visto que a análise busca compreender aspectos psicossociais e antropológicos da condição juvenil para obter resultados mais adequados à problemática pretendida.

Através de uma abordagem teórico/documental e empírica a investigação inicia com um levantamento documental para identificar as pesquisas que relacione juventude com cibercultura e ciberespaço. O levantamento é enriquecido por autores de referência na temática para que seja possível compreender os avanços tecnológicos, a definição de cibercultura e seus efeitos na vida das juventudes.

A pesquisa caminha para uma análise empírica em busca de compreender as formas de socializações ativas, considerando os jovens como atores na resolução de problemas emergentes a si e a sua coletividade (GROPPO, 2017). São apresentados apontamentos, extraído das falas dos jovens, sobre suas necessidades dos jovens no ciberespaço utilizando para isso o método de análise de conteúdo.

Este método de análise aqui realizada tem a função de administração da prova. Um conjunto de hipóteses relacionados a necessidade da conectividade servem de diretrizes (categorias) e usufruem do método de análise sistemática para verificar a confirmação ou não da influência dos na condição juvenil (BARDIN, 1977).

A etapa de pré-análise foi enriquecida com as discussões das seções para embasar a formulação das hipóteses e objetivos, construindo também um esboço dos indicadores de interpretação. O corpo documental analisado foi obtido através de entrevistas em profundidade

realizada com cinco jovens de idade entre 16 e 29 anos e residentes na região metropolitana de Belo Horizonte/MG, buscando preservar a distribuição de gênero, nível de escolaridade e classe social.

Na exploração do material foi adotada a forma de categorização, distribuídas em quatro categorias: sociabilidade e identidades; importância da conectividade; comunicação e processos educacionais. Múltiplas codificações foram adotadas em consonância com as categorias e com os resultados obtidos nas entrevistas de profundidade correlacionando-as a dimensão da conectividade.

Os dados (temáticas) são agrupadas nas categorias definidas, sendo apresentada em um quadro matricial (BARDIN, 1977) para na sequência tratar os resultados utilizando os indicativos de interpretação definidos processo para obter as respostas aos questionamentos. Estas respostas obtidas estão presentes na última seção e nas considerações finais deste presente artigo.

## CONSTRUÇÃO SOCIAL DA JUVENTUDE NA CIBERCULTURA

Nesta seção busca-se percorrer o caminho na construção da juventude com a cibercultura em uma perspectiva acadêmica e teórica. Para tal, temos duas questões norteadoras a serem respondidas: Como a relação da juventude com a cibercultura é apresentada nas produções acadêmicas (Teses e Dissertações) defendidas nos Programas de Pós-graduação do Brasil? Qual a relação conceitual podemos realizar entre condição juvenil das juventudes e cibercultura na contemporaneidade?

O panorama da relação entre juventudes e cibercultura foi realizada tomando como base de pesquisa a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações – BDTD. Nela foi aplicado na busca avançada o descritor “juventude” combinado com “cibercultura” e “ciberespaço”, n dimensão temporal foi delimitado as produções do período de entre 2008 à 2018.

Por meio das buscas foram levantadas 31 produções acadêmicas que, analisando os resumos e considerações finais, constata-se que a relação da juventude intermediada e envolvidas pela cibercultura atua sobre 06 (seis) temáticas, sendo elas: ação política, educação, estética, expressão artística, religiosidade e sociabilidade geral.

O levantamento documental subsidia afirmar que uma parte significativa das relações sociais são constituídas com o auxílio de equipamentos de mediação tecnológica. Os jovens têm sensações de autonomia e identidade promovidas pelo mundo virtual, mas, destaca-se a necessidade de criticidade para que estes sentimentos não se transformem em dependência e solidão (FERREIRA, 2009). Uma vez que as relações de sociabilidade são múltiplas, ocorrendo tanto presencialmente como virtualmente (DUARTE, 2016) necessitamos construir uma relação da condição juvenil com a cibercultura para compreender a juventude em sua totalidade não suplantando uma das dimensões (presencial e virtual).

Inevitavelmente ao falarmos de condição juvenil temos que compreender as concepções fundantes da sociologia da juventude.

Primeiramente, ao se defrontar com comportamentos, atitudes e situações vividas pelas faixas etárias identifica-se a existência de categorias. Ao se tratar da juventude não é diferente sendo que, no aspecto social, podemos considera-la como uma categoria social (ABRAMO, 1997; MARQUES, 1997; MELUCCI, 1997; GROPPPO, 2000).

A juventude como categoria social (etária) nasce em uma abordagem estrutural-funcionalista através de Emile Durkheim, perpassa uma teoria crítica e avança para teorias pós-críticas de concepção de juventude. Como forma de delimitação do artigo vamos abordar apenas as concepções da teoria pós-crítica.

A teoria pós-crítica emerge em um cenário de mudanças ocorridas na crise da sociologia, que está associada diretamente, com a crise da modernidade (GROPPPO, 2017). Com isso, para compreender a categoria social juventude é necessário situa-la dentro das categorias etárias e discutirmos suas transformações na contemporaneidade.

Debert (2010) faz duras críticas as práticas das categorias etárias na contemporaneidade e afirma que existe uma flexibilização, ou seja, com a modernidade não estamos diante de uma extinção desta categoria (juventude) mas de uma fragilidade e confusão dos padrões que constituem a condição juvenil.

Esta fragilidade e confusão dos padrões que define a condição juvenil da juventude pode ser percebida pela ação do estado através das políticas públicas. No Brasil, na condição de estado onde decorre esta investigação, definiu no Estatuto da Juventude<sup>2</sup> que jovem é, para efeito de leis, as pessoas com idade entre 15 (quinze) e 29 (vinte e nove) anos (BRASIL, 2013), mas as pesquisas no campo da juventude brasileira propõem a expansão do entendimento de juventude para além das faixas etárias.

Abramo (1997) aponta em sua pesquisa sobre a juventude a necessidade de considerar os próprios jovens, escutar e refletir suas experiências, suas percepções e suas formas de atuação e sociabilidade. Com isso, é importante considerar e situar que não é apenas a questão etária que define o que é a juventude, mas, sobretudo as suas características sociais, históricas e culturais (PERONDI; VIEIRA, 2018, p. 51).

Todavia nos deparamos com a existência de uma “segunda modernidade”<sup>3</sup> que torna a forma de vida da juventude instável, reversiva, precária, transitória e outras características que torna as referências de vivência da juventude – sociais, históricas e culturais - mais embaalhadas (GROPPPO, 2017). Com isso a juventude na contemporaneidade é marcada por uma socialização ativa e flexível que busca contribuir com a sua gestão do presente, que

2 Instituído pela lei nº 12.852 de 05 de agosto de 2013, pela então presidente Dilma Rousseff.

3 Buscar estudos de Leccardi (2003) e soma-las com as concepções de Bauman (1999; 2003), Silva (2006), Giddens (1991; 1997) e Beck (1997). Recomenda-se a síntese elaborada por Groppo (2017), no capítulo 3, sobre esses estudos e sua relação com a sociologia da juventude.

significa, enfim, ser capaz de elaborar identidades, suficientemente coerentes para dar certa estabilidade ao sujeito, mas suficientemente flexíveis para permitir alterações em uma era de grande mutação tecnológica e social. (GROPPO, 2017, p. 126)

Neste cenário de imprevisibilidade das mudanças tecnológicas e sociais a condição juvenil se torna dialética por estar assentada em uma relação de contradição entre a sociedade e a juventude (GROPPO, 2010) sendo que dois movimentos são essenciais: atentar sempre as mudanças ocorridas no amago da sociedade e reconhecer que as dimensões que compõe a condição juvenil está em fragilizada na “segunda modernidade” devido a multiplicidade de fatores sociais que influenciam e as constantes mudanças.

Nesta investigação o desejo de reconhecer as mudanças que tornam-se constantes na contemporaneidade leva a análise da cibercultura como uma pratica constante na sociedade do século XXI, especificamente no âmbito dos jovens, demonstrando sua importância e a necessidade de ser abordada na análise das categorias sociais.

As tecnologias da informação e comunicação - TICs realizaram transformações consideráveis na vida cotidiana, na utilização do tempo, nas modalidades de relação com os outros (sociabilidade) e na intimidade. (LE BRETON, 2017) Tais transformações provocaram uma alteração na contemporaneidade, “praticamente obrigando” a relação e posse de itens tecnológicos no dia a dia, principalmente entre a juventude.

Por meio da análise empírica desta investigação constata-se que para cada jovem entrevistado existe ao menos 03 (três) aparelhos com acesso à internet em suas residências. Mas a relação dos jovens com os aparatos tecnológicos <sup>4</sup>não restringe a quantidade. Ao questionar os jovens sobre o uso de internet apresenta-se que nenhum jovem fica mais de 4 horas sem acessar a internet, e a maioria dos entrevistados acessam a internet mais de uma vez por hora.

A presença digital destes jovens pode estar no fato de ser na trama das interações entre sujeitos onde, hoje, as mediações tecnológicas revelam seu potencial alternativo (MARTÍN-BARBERO, 2008) não podendo limitar a visões extremistas e catastróficas da inserção da tecnologia na vida cotidiana.

Os aparatos tecnológicos são, portanto, a ponte para acesso ao ciberespaço. Segundo Levy (1999) o ciberespaço é o

novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LÉVY, 1999, p. 17)

---

4 Considera-se para efeito desta pesquisa aparatos tecnológicos como equipamentos que possuem acesso à internet e são utilizados para efeito de comunicação como, por exemplo: Smartphone, notebook, smart tv.

Este ciberespaço constitui-se como um processo comunicacional uma vez que é uma composição entre os usuários e o fluxo de informações. A principal contribuição da revolução que ocorreu com a internet foi o retorno da dinâmica da comunicação oral, agora modificada, mesclando escrita, imagens e oralidade o fluxo intenso de comunicação virtual (STENGEL; MINEIRO, 2017). Esta nova forma de comunicação transforma o ciberespaço em um local de trocas, onde existe liberdade de expressão para os que criam e produzem a cultura virtual, bem como, o desenvolvimento da tolerância para com os receptores desta linguagem (SETTON, 2009).

A difusão da cultura virtual em formas de manifestações juvenis pode ser acessada em qualquer local do mundo, através do ciberespaço. O jovem tem a liberdade ideológica e tecnológica de explorar, integrar e misturar o planeta e toda a história da humanidade, sendo que o estado-nação tornou-se o mundo e tudo presente nele. (CASTELLS, 1999). Em um cenário que fluxo de informações entre as pessoas é parte constituinte da experiência humana nas redes emerge a cibercultura. Compreende-se então como cibercultura a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica (LEMOS, 2003).

Aproximando o resgate teórico de juventude e cominando com a cibercultura - caracterizada aqui por uma mudança ocorrida na forma de constituição das relações sociais no século XXI – propõe-se a emergência de uma **cibercultura juvenil**. Para situar este novo conceito é necessário destacar a flexibilização da categoria social juventude (DEBELT, 2010), a forma de vida da juventude na “segunda modernidade” (GROPPO, 2017) e a consolidação do ciberespaço, cibercultura e tecnologias da informação e comunicação na atualidade (LÉVY, 1999; CASTELLS, 1999; LEMOS, 2003; MARTÍN-BARBERO, 2008; LE BRETON, 2017).

O espaço de manifestação da cibercultura juvenil é nas redes que

constituem-se em novos ambientes culturais, em que se entrelaçam novas formas de relações sociais que fornecem aos adolescentes novos cenários para explorar identidades, e, portanto, contribuem para que eles experimentem outros modos de ser e estar no mundo. (STENGEL; MINEIRO, 2017, p. 136)

Esta experimentação do modo de ser e estar no mundo é que constitui o jovem como sujeito e, relacionando-a com a cibercultura a torna flexível o bastante para suportar as mudanças na sociedade.

Conceituamos a cibercultura juvenil como experiências juvenis que ocorrem no ciberespaço, seja ela com intuito de informação, entretenimento, relações sociais, videoconferências, co-criação cultural, relacionamentos amorosos e outras dimensões de suas vidas.

A consolidação da análise empírica a seguir propõe-se a ser uma argumentação de prova para consolidar o conceito e apresentar as necessidades latentes aos jovens, uma vez que nasceram nesta nova ordem social/tecnológica e são protagonistas na adesão ao uso do ciberespaço e das redes sociais (STENGEL; MINEIRO, 2017).

## CONSOLIDANDO A CIBERCULTURA JUVENIL PELA PRÁTICA: ANÁLISE DE JOVENS DE BELO HORIZONTE/MG

Esta seção pretende compreender a cibercultura juvenil, com base na experiência dos jovens, e alcançarmos as respostas para o objetivo central. A investigação busca sanar uma carência de investigações que buscam compreender a relação da rede mundial de computadores levando em conta a heterogeneidade das vivências juvenis na web, as experiências contidas nas interações neste espaço e os sentidos atribuídos pelos jovens às vivências na web (BATISTA; EDNILSON, 2012).

A pesquisa abordou 05 (cinco) jovens residentes em 04 (quatro) cidades que compõe a região metropolitana de Belo Horizonte. Os jovens – Tales, Douglas, Amanda, Mário e Paulo<sup>5</sup> - se voluntariaram mediante abordagens pessoais em locais públicos para a realização da entrevista. Dentre os abordados 04 jovens são do sexo masculino, 03 autodeclararam pardos, 01 branco e 01 negro. Dentre a faixa etária 02 encontram-se entre 14-18 anos, 02 entre 19-24 anos e 01 com 26 anos. A escolaridade concentra-se 04 no ensino médio concluído ou em curso e um deles com ensino superior completo.

Os relatos dos jovens foram categorizados na análise de conteúdo, sendo obtido quatro categorias: Sociabilidade e identidades; Comunicação; Processos educacionais e Importância da conectividade. Cada categoria de análise é composta por temáticas que buscam relacionar as experiências juvenis no ciberespaço pelos aspectos culturais, a utilização de aparatos tecnológicos e a relação com a sociedade.

### SOCIABILIDADE E IDENTIDADES

A sociabilidade e identidades é vista aqui como a forma dos/das jovens relacionarem uns com os outros através da conectividade. Realizou-se três indagações: Necessitam de dialogar com alguém, no mesmo ambiente, através da internet? Já conversaram com alguém que só conhece através da internet? Já tiveram alguma dificuldade ao ficar sem internet?

Os diálogos pela internet com uma pessoa (ou jovem) presente no mesmo ambiente ocorre entre os jovens entrevistados como uma necessidade de compartilhar assuntos “privados” sem transparecer as outras pessoas presentes. Outros entrevistados assumem ter dialogado da mesma forma, reconhecendo que esta prática não é positiva o que nos leva a uma constatação de que ocorre um distanciamento, que insere os sujeitos em um ambiente solitário/conectado que propicia uma capacidade para controlar e mascarar intencionalmente suas emoções. (STENGEL; MINEIRO, 2017)

Conversar com alguém que não conhece pessoalmente também é uma prática dos jovens seja motivada por jogos digitais ou pela identificação nas redes sociais de amigos em comum. Constata uma certa segurança, por parte do jovem, em conversar com alguém que possui amizade em comum e no que se refere aos jogos digitais observa-se que este lugar se

5 Os nomes são fictícios para preservar a identidade dos entrevistados

torna um lugar de experimentação, de descobertas e de uma ferramenta de entretenimento, não como um refúgio ou um confinamento decorrente do medo do mundo (LE BRETON, 2017).

Indagados sobre o impacto da ausência de internet no cotidiano os jovens relatam sentir falta de comunicar por mensagens instantâneas e consultar materiais de estudo disponibilizados na web. Isso nos leva a corroborar com a constatação de Le Breton (2017) em que para um jovem é impossível desconectar sem mergulhar no horror do “cibervazio”, uma vez que a conectividade faz-se presente nas experiências de vidas dos jovens entrevistados.

## COMUNICAÇÃO

A comunicação apresenta-se aqui como a forma de obter informações e a produção e divulgação cultural como instrumento de registro de vida. Houveram duas indagações: Como obtém informações? Produz e utiliza fotografias para registrar momentos de sua vida?

A maioria dos jovens utilizam a conectividade como formas de obter informações do Brasil e do mundo. Todos os jovens relataram que utilizam fotos e vídeos como forma de registrar suas vidas e compartilham as mesmas através da conectividade. Assim, as juventudes se apresentam como interlocutores e produtores de informação e conhecimento na rede, destacando com isso o papel das

redes sociais online, que integram essas novas formas de comunicação, ampliando a voz dos indivíduos de forma ímpar na história da humanidade, constituindo-se como espaços de subjetividade, que merecem nossa atenção e estudo. (STENGEL; MINEIRO, 2017, p. 135)

## PROCESSOS EDUCACIONAIS

Considera-se que o processo de ensino/aprendizagem tem um papel relevante na condição juvenil. Dessa forma os jovens foram indagados sobre as experiências de educação a distância e a utilização da conectividade como recurso educacional e comunicacional em sala de aula.

Os cursos a distância não aparecem como prática usual entre os jovens entrevistados, porém, ao se tratar da conectividade na sala de aula observa-se múltiplas atividades. Muitos jovens buscam respostas de questionamentos pessoais pela internet e não questionam o professor ou utilizam os aparatos tecnológicos para acompanhar apostilas e conteúdo das aulas. Constata-se também a utilização da conectividade para realizar troca de mensagens instantâneas.

## IMPORTÂNCIA DA CONECTIVIDADE

A compreensão da importância da conectividade é central para responder os objetivos propostos nesta investigação. A seção busca identificar, na opinião dos jovens, as vantagens da não conectividade, a influência do urbano na conectividade, a ausência de tempo desconectados e as necessidades de ficar conectado.

Os jovens já passaram por experiências de viagens em que ficaram um período sem utilizar a conectividade e alegam ter uma sensação boa de desconectar do mundo e fazer coisas diferentes, porque caso estivessem conectados não [iria] mais a lugar algum, eles fica[ria]m sempre na órbita de seus “amigos” (LE BRETON, 2017).

A maioria dos jovens entrevistados sempre residiram em uma metrópole que faz dela o ambiente privilegiado dessa nova revolução tecnológica (CASTELLS, 1999), e que ao serem indagados, não se recordam de nenhum momento em que ficaram sem acesso à internet ao longo de suas vidas.

Seguindo as categorias, que foram definidas no modelo de análise de conteúdo, foi elaborado o quadro I que apresenta a síntese das necessidades dos jovens relacionados a cibercultura.

Quadro I – Síntese das necessidades dos jovens no ciberespaço

CATEGORIA	NECESSIDADES DOS JOVENS
<b>Sociabilidade e Identidades</b>	Conversar com amigos virtuais (que só conhecem pela internet)
	Manter conversas “privadas” com jovens próximos fisicamente
	Jogar online
	Não ficar isolado
	Realizar atividades escolares enviadas por e-mail
	Utilizar plataformas de estudo
	Comunicar por mensagens instantâneas (via Whatsapp)
<b>Comunicação</b>	Liberdade para se expressar na internet
	Obter informações o Brasil e do mundo
<b>Processos Edu- cacionais</b>	Registrar momentos da vida com fotografias (mediações tecnológicas - câmeras, smartphone, cartão de memória)
	Realizar cursos a distância
	Pesquisar conceitos trabalhados durante a aula
	Realizar atividades dentro de sala de aula
	Acessar arquivos, apresentações, arquivos .pdf ou formulas de disciplinas
<b>Importância da conectividade</b>	Acessar sites específicos durante a aula
	Buscar informações e notícias
	Divertir-se
	Ler
	Identificar escala de trabalho
	Buscar informações de trabalho
Buscar documentos na internet	

Fonte: Elaboração própria, 2018.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a análise foram identificadas 21 necessidades de utilização da conectividade por parte dos jovens participantes desta pesquisa. Essas necessidades podem ser presentes em outras categorias sociais, todavia, identificamos uma intensidade maior na juventude e, principalmente, no campo da socialização e comunicação.

Com isso, a conectividade é um elemento indispensável para pensar a condição juvenil na contemporaneidade, uma vez que não é possível compreender um jovem, ou as múltiplas juventudes, sem ter uma compreensão do comportamento e de suas atividades no ciberespaço. As noções de condição juvenil relacionadas com a de cibercultura emerge a ideia de uma *cibercultura juvenil* que considera a relação das juventudes com a cultura, com a sociedade e com as tecnologias da informação e comunicação na contemporaneidade. A *cibercultura juvenil* relaciona-se com as experiências juvenis através da conectividade, sendo necessário novas pesquisas e investigações para constatar as influências.

No geral, a conectividade está envolvida na vida cotidiana do jovem, nos seus laços de amizade, nas suas práticas de entretenimento, nos estudos e na atuação profissional sendo indispensável para analisar a condição juvenil na contemporaneidade.

A importância da conectividade constatada com essa pesquisa reacende a discussão da conectividade como um direito da juventude e um objeto importante nas políticas públicas, visto que há muitas desigualdades de acesso em relação a classe social.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMO, Helena Wendel. Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil. **Revista Brasileira de Educação**, v. 5 & 6. Num, p. 25–36, 1997.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BATISTA, Juliana; EDNILSON, Rodrigo. **Culturas Juvenis e Tecnologias**. Projeto Diálogos com o Ensino Médio. 2012. Disponível em: <[http://observatoriodajuventude.ufmg.br/jubemi/pdf/modulo\\_04\\_01.pdf](http://observatoriodajuventude.ufmg.br/jubemi/pdf/modulo_04_01.pdf)>. Acesso em: 16 mai. 2018.

BRASIL. **Estatuto da Juventude**. LEI Nº 12.852, DE 5 DE AGOSTO DE 2013. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htm)>. Acesso em: 08 mar. 2017

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede**. 6a ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1. (A era da informação: economia, sociedade e cultura).

DUARTE, Maricelma Tavares. **Redes sociais virtuais, sociabilidade juvenil: os sentidos atribuídos por um grupo de jovens do ensino médio da rede pública de educação de Porangatu**. Goiânia: PUC Goiás, 2016. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-graduação em Educação, Pontifícia Universidade Católica de Goiás, 2010.

FERREIRA, Lygia Socorro Sousa. **Cibercultura, Imaginário e Juventude – A influência da internet no imaginário de jovens brasileiros**. São Paulo: PUC/SP, 2009. Dissertação (Mestrado), Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2009.

CGI.BR. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC domicílios 2015**. São Paulo: Cetic.br, 2016.

GROPPO, Luís Antônio. **Juventude - Ensaio sobre a sociologia e história das juventudes modernas**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2000.

\_\_\_\_\_. Condição juvenil e modelos contemporâneos de análise sociológica das juventudes. Última Década, nº 33, CIDPA Valparaíso, 2010. p. 11-26.

\_\_\_\_\_. **Introdução à sociologia da juventude**. Jundiaí: Paco Editorial, 2017.

LE BRETON, David. Adolescência e comunicação. In: LIMA, Nádia Laguárdia de; Et al. **Juventude e cultura digital: diálogos interdisciplinares**. Belo Horizonte: Ed. Artesã, 2017. p. 15-31.

LEMOS, André. CIBERCULTURA. Alguns pontos para compreender a nossa época. In. LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003. p. 11-23.

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

MARQUES, Maria Ornélia da Silveira. Escola noturna e jovens. **Revista Brasileira de Educação**, v. 5 & 6. Num, p. 63–75, 1997.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. A mudança na percepção da juventude: sociabilidades, tecnicidades e subjetividades entre os jovens. In: BORELLI, Silvia H.S.; FILHO, João Freire. **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: Educ., 2008. p. 09-32.

MELUCCI, Alberto. Juventude, tempo e movimentos sociais. **Revista Brasileira de Educação**, v. 5 & 6. Num, p. 5–14, 1997.

SETTON, Maria das Graças Jacintho. Juventude, Mídias e TIC. In: SPOSITO, MARILIA PONTES (Org.). **Estado da Arte sobre juventude na pós-graduação brasileira: educação, ciências sociais e serviço social (1999-2006)**. Belo Horizonte: Argymentvm, 2009. v. 2. p. 63–86.

STENGEL, Márcia; MINEIRO, Evandro Ornelas. Laço fortes ou fracos? Os adolescentes e s laços nas redes sociais. In: LIMA, Nádia Laguárdia de; Et al. **Juventude e cultura digital: diálogos interdisciplinares**. Belo Horizonte: Ed. Artesã, 2017. p. 135-149.