



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO

KELLY DEISE MACÊDO DE ARAÚJO

Juventude nos espaços virtuais: sociabilidade a partir
do uso de aplicativos em dispositivos móveis.

JOÃO PESSOA

2013

KELLY DEISE MACÊDO DE ARAÚJO

Juventude nos espaços virtuais: sociabilidade a partir do uso de aplicativos em dispositivos móveis.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Graduação em Pedagogia plena Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba - como requisito para a obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Professora Dr^a. Nádia Jane de Sousa

JOÃO PESSOA

2013

A663j Araújo, Kelly Deise Macêdo de.

Juventude nos espaços virtuais: sociabilidade a partir do uso de aplicativos em dispositivos móveis / Kelly Deise Macêdo de Araújo. João Pessoa: UFPB, 2013.

63f. ; il.

Orientador: Nádia Jane de Sousa

Monografia (graduação em Pedagogia) UFPB/CE

1. Dispositivos móveis. 2. Espaços virtuais. 3. Juventude. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 316.614 (043.2)

KELLY DEISE MACÊDO DE ARAÚJO

Juventude nos espaços virtuais: sociabilidade a partir do uso de aplicativos em dispositivos móveis.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Graduação em Pedagogia plena Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba - como requisito para a obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Professora Dr^a. Nádia Jane de Sousa

Aprovado em: ____/____/____

Banca Examinadora

Prof^a Dr^a Nádia Jane de Sousa
Orientadora

Prof^a. Dr^a. Lebian Tamar Silva Bezerra
Examinador

Prof^a Ms. Laura Maria de Farias Brito
Examinador

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a Deus que me iluminou nos momentos mais difíceis; aos meus pais que sempre me deram o suporte que precisei; e a minha irmã, que me ajudou durante todo o percurso me fazendo chegar até aqui.

“Devemos definir os lugares, de agora em diante, como uma complexidade de dimensões físicas, simbólicas, econômicas, políticas, aliadas a bancos de dados eletrônicos, dispositivos e sensores sem fio, portáteis e eletrônicos, ativados a partir da localização e da movimentação do usuário.”

André Lemos (2009)

RESUMO

O presente trabalho trata da sociabilidade juvenil a partir do uso de aplicativos em dispositivos móveis e busca compreender como este processo entre sujeitos, o frequente uso de novos aparatos tecnológicos, e a socialização, é então estabelecido. Desse modo, pretende tratar o espaço como lugar constituinte de diversas dinâmicas de vivências e produtor de significativo efeito no processo de formação pessoal e social dos indivíduos. O trabalho aborda a figura do jovem que representa e faz-se representar sócio-culturalmente por comportamentos que não se associam, necessariamente, a fatores biológicos ou etários, e que estão inseridos em uma sociedade capitalista que incentiva práticas de consumo de variados bens materiais. Nesse sentido, apresenta um pequeno traçado de algumas das mudanças nas formas de comunicação que, entre outras coisas, influenciam nos processos de socialização. Sendo assim, foi elaborada uma pesquisa que pretende verificar como o frequente uso desses aplicativos instalados em aparelhos celulares, influencia nas formas de socializar desses sujeitos e em que medida essas novas práticas interferem na sua vida cotidiana.

Palavras – chave: Dispositivos móveis. Espaços virtuais. Juventude. Sociabilidade.

ABSTRACT

The present Term Paper deals with the youth sociability from the use of systems applications on mobile devices and tries to understand how this process between persons, frequently use

to consider the space as a place of several dynamic experiences and like a producer of

with the figure of the young person who represents and represents yourself in the socio-culturally contexts, by behaviors that not necessarily agree to the biological or age factors, and that are inserted in a capitalist society that encourages practices for consumption of several material goods. In this sense, shows a small timelined route of some changes of the

was elaborate a research that aims to check how the frequently use of these systems applications installed in mobile handsets, affects the way of socializing of these persons and in what extension these new practices interfere with your daily life.

Keywords: Mobile devices. Sociability . Virtual spaces. Youth.

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Imagem do celular e suas diversas funções.....	24
Gráfico 1- Exposição dos dados com o que os jovens mais fazem no tempo livre	31
Gráfico 2- Exposição dos dados com o que os jovens mais fazem para se divertir.....	34
Postagem 1- Usuário da rede social mostrando o alimento que vai consumir	37
Postagem 2- Usuário da rede social expondo seu estilo de roupa preferido	38
Postagem 3- Usuário da rede social exibindo seu dinheiro	39
Caricatura 1- Formas de trabalho e lazer nos diferentes anos.....	41
Caricatura 2- Sujeitos interagindo mais o celular do que com as pessoas	43
Reprodução 1- Usuário da rede social falando com orgulho do seu lugar de origem	44
Representação 1- Maior interação com o celular do que com os sujeitos presentes.....	51
Representação 2- Ilustração do desenho usando o celular mesmo estando com sono	53

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
2. O ESPAÇO/TEMPO NA CONTEMPORANEIDADE: PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES.....	16
2.1 ESPAÇOS TEMPORAIS	18
2.2 CIBERESPAÇO	21
2.3 COMUNICAÇÃO: ELA MUDA, NÓS MUDAMOS.....	22
2.4 COMUNICAÇÃO ATRAVÉS DO USO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS.....	23
2.5 ESPAÇOS VIRTUAIS COMO ESPAÇO DE VIVÊNCIAS.....	26
3. JUVENTUDE: FORMAS DE SER/ESTAR NA CONTEMPORANEIDADE.....	30
3.1 JUVENTUDE NA SOCIEDADE DO EFÊMERO.....	32
3.2 JUVENTUDE NO CIBERESPAÇO: MANEIRAS DE VER E SER VISTO	37
3.3 JUVENTUDE: ENTRE AS FRONTEIRAS DO ESPAÇO/TEMPO	40
4. ANÁLISE DOS RESULTADOS	46
4.1 ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO	46
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS.....	58
APÊNDICE	61

INTRODUÇÃO

Falar a respeito de formação ou práticas de sociabilidade nos remete, comumente, a pensar em instituições formais de ensino, já que, historicamente, a instituição escolar manteve-se como principal esfera responsável por educar e de ensinar formas de se viver em sociedade.

Enquanto sujeitos, fomos, ao longo do tempo, condicionados a viver de acordo com um padrão a se seguir, a formas de agir e até mesmo de pensar. No entanto, com o processo de globalização e com os frequentes avanços tecnológicos, a escola deixa de ser o ambiente exclusivo de (re)produção e disseminação do saber e outros espaços passam, também, a ser provedores de tais práticas.

Com a crescente evolução da indústria comunicacional, veículos como TV, rádio, cinema, etc., passaram a ganhar cada vez mais espaço na vida das pessoas, inserindo-se ativamente em suas práticas cotidianas, deixando de ser, meros aparatos de entretenimento para se tornarem artefatos culturais simbólicos.

Através da extensão desses meios, passamos a compreender que os processos formativos são produzidos, também, nas práticas sociais desenvolvidas em diversos segmentos sociais. Acontece na vida cotidiana das pessoas, em seus momentos de lazer, de interação com o meio e com o outro, em espaços que passam a funcionar como redes de relações e práticas sociais educativas. Para Carrano (2003) o processo formativo ocorre no próprio movimento da vida e da práxis social.

Dentre essas mídias, a *internet*, sem dúvida, foi a evolução tecnológica e comunicacional que mais tem causado mudanças na vida em sociedade, nas formas de relacionamento entre sujeitos, e entre sujeitos e sociedade como um todo. A informação deixa de ser transmitida primordialmente na forma impressa e passa a se fazer presente em toda a esfera virtual, a qual, tendo em posse os aparelhos necessários, todos podem ter acesso a qualquer momento. A comunicação, associada ao uso da *internet*, passa a funcionar como uma verdadeira cadeia, na qual os indivíduos interagem com vários outros dos mais diversos lugares do globo que também estejam conectados à rede. Logo, tempo e espaço já não são mais fronteiras que estabelecem muros de separação entre as pessoas, pois estes podem ser rapidamente ultrapassados com apenas um *click*.

As formas de se relacionar em sociedade foram sendo transformadas na medida em que, cada vez mais sujeitos passaram a ter acesso aos mais diversos aparatos tecnológicos, que atendem aos mais variados gostos e estilos. Associar-se ou estar em permanente contato com o outro, parece ser premissa para as vivências na sociedade contemporânea. Os sujeitos passam a constituir-se por meio do compartilhar, seja de emoções, de pensamentos, gostos, estilos ou de imagens. As subjetividades humanas deixam de existir, predominantemente, individualmente para serem expostas ao maior número de pessoas possível.

Nas chamadas redes sociais, sujeitos compartilham não apenas fotos ou música de sua preferência, mas também seus sentimentos, aquilo que os aflige naquele momento, ou algo que lhe causou extrema alegria, fazendo com que todos os demais que estejam conectados naquele instante fiquem sabendo o que está acontecendo em suas vidas, mesmo que estes demais, nem mesmo mantenham uma relação de cunho pessoal com esses indivíduos. É um compartilhar não apenas de uma foto no perfil ou de emoções, mas sim de compartilhar a própria vida e aquilo que o constitui como sujeito nesses espaços.

Partindo das questões acima mencionadas, o interesse em tratar dos espaços virtuais como campo de pesquisa surge, primeiramente, a partir da participação no projeto de extensão (PROBEX¹) *Papo cabeça: discutindo a educação do jovem na cultura da mídia*, coordenado pela Prof^a Dr^a Nádia Jane de Sousa, que tinha o principal objetivo promover diálogos e debates em torno de questões que envolviam a relação entre os jovens e a prática do consumo promovida pelas diferentes mídias. Em segundo, na participação no projeto de pesquisa (PIBIC²) denominado *Identidade Juvenil na cidade de João Pessoa/PB. Espaços públicos para a juventude na cidade de João Pessoa/PB*, coordenado pela mesma professora, o qual objetiva abordar as discussões acerca da sociabilidade juvenil que, na perspectiva do referido projeto, constitui-se nos variados espaços sociais, bem como em suas práticas de lazer. Tal projeto buscava compreender de que forma esses diversos contextos contribuem na formação da identidade dos jovens, assim como tais vivências interferem no seu modo de vida.

¹ Programa de Bolsas de Extensão PROBEX. Possibilita a interação entre universidade, graduandos e comunidade através de atividades acadêmicas.

² Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica PIBIC. Apoia políticas de iniciação científicas desenvolvidas nas universidades através da concessão de bolsas a estudantes de graduação participantes da pesquisa.

Sendo assim a partir da observação desses jovens, sujeitos participantes das pesquisas anteriormente mencionadas, pôde-se constatar que estes enxergam nos espaços virtuais, um ambiente para sua prática de lazer.

Nesse contexto, é necessário que entendamos quais relações os indivíduos estabelecem entre os espaços virtuais e reais. Por que os jovens buscam os espaços virtuais para sua socialização? Por que utilizam os dispositivos móveis para se relacionarem uns com os outros? O que os atrai? Que necessidade os move? Houve alguma mudança nessas relações presenciais depois que estabeleceram relações através do uso desses dispositivos?

Assim, pretendendo atender as questões acima citadas, o objetivo principal desse trabalho é entender as práticas de sociabilidade estabelecidas pelos jovens nos espaços virtuais a partir do uso de aplicativos em dispositivos móveis.

Nesse sentido, este trabalho pretende guiar-se por alguns dos aportes teóricos da análise de caráter qualitativo, visando analisar os discursos proferidos pelos sujeitos participantes da referida pesquisa, buscando compreender a relação que os indivíduos estabelecem com os espaços virtuais nos quais estão inseridos. Com isso, de acordo com Minayo (2000), a análise de cunho qualitativo tem a intenção de atender as questões voltadas ao que se refere à subjetividade dos indivíduos, além de promover uma ação de fortalecimento das questões particulares dos sujeitos, seu referencial identitário cultural, suas crenças, valores, vontades e costumes.

A escolha por este tipo de pesquisa se deu pela razão de a mesma oferecer características que dão suporte para tratar de questões relacionadas a seres humanos, já que não se pretende analisar aqui, dados exatos ou sistemáticos, mas sim, os processos formativos de sociabilidade dos sujeitos que podem ocorrer de diferentes maneiras em distintos momentos e contextos.

De acordo com Bardin (2009), a resposta para uma questão dada por um determinado sujeito, pode estar arraigada de uma representação muito maior do que aquilo que se pode ler. De acordo com autora, esta mesma resposta está vinculada a uma carga de afetividade simbolicamente representada naquilo que foi dito.

Posto isso, aplicou-se um questionário *online* para os usuários das redes de relacionamento virtuais, com o objetivo principal de saber desses indivíduos, com que frequência estes utilizam os aparelhos celulares para ter acesso às principais redes, bem como, o que mais os atrai nesses espaços. Dessa forma, para que se

preserve a identidade real desses indivíduos e se evite a exposição desnecessária que venha a causar qualquer tipo desconforto futuro, os participantes desta pesquisa

A coleta dos dados aconteceu no período de duas semanas, os sujeitos foram selecionados de acordo com o tipo de postagem que fora observado durante este determinado período de coleta. Os escolhidos são aqueles que apresentaram maior assiduidade em compartilhar com os demais aquilo que estava acontecendo em tempo real em suas vidas. Observado isso, quatro sujeitos foram convidados participarem da referida pesquisa.

É importante ressaltar que este trabalho se detém em compreender como são estabelecidas as formas de sociabilidade juvenil a partir de uma pequena amostra de sujeitos que fazem uso de aplicativos em dispositivo móveis, não pretendendo explicar esse processo e nem se utilizando dos termos específicos da área informacional tecnológica, tendo em vista não se ter a devida apropriação para fazê-lo.

Nesse sentido, o presente trabalho desencadeia-se primeiramente abordando a questão do espaço, mencionado neste texto como lugar de diversas vivências, promovedor de processos interativos entre sujeitos, bem como entre sujeitos e o próprio espaço. No segundo momento, será abordada à figura do jovem como sujeito incluído em uma categoria sociocultural, identificado por suas múltiplas condutas e distintas formas de se relacionar com os demais. Posteriormente será feita a apresentação da análise dos dados obtidos para que os objetivos desta pesquisa fossem atendidos. Por fim, serão apresentadas algumas considerações finais das possíveis constatações acerca do tema abordado.

2. O ESPAÇO/TEMPO NA CONTEMPORANEIDADE: PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES

Ao consultarmos o dicionário sobre o significado da palavra espaço, encontraremos definições como:

... ; ... elimitado, cuja área pode conter alguma coisa ou ainda, diz respeito ao meio que nos envolve, tudo que está ao no ...). Neste trabalho, no entanto, esta palavra não será mencionada a partir de definições que correspondam a explicações geográficas ou físicas. Aqui, nos reportaremos a mesma sob outra perspectiva. Assim, falaremos de espaço como lugar de vivências, de ambiente que interage com sujeitos e que proporciona a interação entre sujeitos.

Carrano (2003) nos diz que o espaço é um produto material em relação com outros elementos materiais, entre outros, os homens, que entram também em relações sociais determinadas e estabelecem forma ao espaço. Nesse aspecto, entende-se que o espaço só tem significado a partir da interação do ser humano com ele, ou seja, serão as pessoas, dependendo do uso que farão dele, que darão sentido ao uso do mesmo.

No mundo globalizado no qual vivemos, estamos em constante movimento, em uma contínua busca por algo, aquilo que ainda não temos, que almejamos, mas que, em muitos casos, nem mesmo sabemos descrever com exatidão o que seria. Esse modo de vida agitado e aparentemente sempre apressado, nos retrata como sociedade atual, revelando-nos o que nos proporcionaria sentido enquanto sujeitos. Tratar-se-ia da ação, ou seja, nos constituiríamos como tal porque mantemos uma permanente relação com o meio, seja este composto por objetos ou por outros sujeitos. Viver em inércia seria como não se assumir como ser existente, seria apenas como um ser que vive, mas não convive em sociedade.

Nesse sentido, o espaço, apropria-se do mesmo significado, passando a fazer sentido apenas enquanto houver uma dinâmica de ação/relação com o mesmo, funcionando como artefato cultural que proporciona a interação entre sujeitos e bens materiais e imateriais.

O espaço social é ao mesmo tempo estrutura e superestrutura. Ao fazer parte dos mecanismos de produção social, ele se situa no âmbito das estruturas produtivas (organização social do trabalho, redes de distribuições de produtos, produção e estocagem de matérias-primas etc.). Ao articular os processos de reprodução social, ele estabelece relações superestruturais entre instituições e sujeitos, tais como aquelas relacionadas com as práticas de cultura e saber. Portanto, não existe relação que não se estabeleça em determinado contexto socioespacial produzido pelas ações dos sujeitos históricos concretos (CARRANO, 2003 p. 21).

Dessa forma, o raciocínio da organização social nos espaços físicos, estabelece regras de conduta entre os sujeitos, criando, a certa medida, uma rotina nas práticas de relação entre os indivíduos, delimitando suas ações nos espaços
traz à tona uma espécie de microestrutura entre às práticas/ações das pessoas com o meio que frequentam, agindo sob o aspecto de uma realização simultânea entre eles.

Essa constante relação que os sujeitos mantêm com os espaços que frequentam provoca mudanças em sua formação na medida em que estes passam a se constituir enquanto sujeitos em processo formativo, já que

as práticas sociais que ocorrem nas cidades incorporam-se ao conceito de educação, uma vez que compreendem em suas dinâmicas culturais próprias de realização, a formação de valores, a troca de saberes e, em última instância, a própria subjetividade (CARRANO 2003, p. 20).

Nessa perspectiva, analisar as práticas sociais que ora acontecem no espaço, significa entre outras coisas, compreender os processos culturais e educativos promovidos por essa dinâmica de relação entre sujeitos e lugar. Logo, entende-se que o indivíduo constitui-se como tal, também a partir da relação que o mesmo manteve com o meio ao longo do seu processo formativo. Assim, compreender o sujeito, seus anseios, seus valores e suas práticas, implica em contextualizá-lo antes de fazer qualquer julgamento a seu respeito. Em outras palavras, pensar em espaço de maneira simplória não contempla sua significância, quando consideramos a afirmação de Carrano (2003 p. 27) de que o espaço não é
. Nesse sentido, o espaço não determina-se apenas por suas proporções geográficas, mas também por diversas dinâmicas que nele acontece.

2.1 ESPAÇOS TEMPORAIS

Pensando nas questões acima referidas, faz-se necessário que compreendamos alguns dos aspectos do processo de globalização no qual estamos inseridos, em que a palavra chave que parece nos retratar é a aceleração (dos nossos movimentos, dos objetos, de nossas práticas, etc.). Na medida em que são desenvolvidos novos aparatos tecnológicos, a distância entre um ponto e outro e entre os sujeitos, parece encurtar cada vez mais, chegando a ser quase imperceptível ou mesmo neutralizada. Há uma frenética busca pela rapidez na satisfação do desejo, na agilidade do desenvolvimento de tarefas, seja na esfera do trabalho ou nas práticas desenvolvidas por nós em nosso cotidiano. O que não se permite é a perda de tempo .

Dessa forma, a lógica é pensar em estratégias que nos levem ao objetivo desejado o mais rápido possível, como se a vida funcionasse guiada por uma reta, e não existissem curvas ou obstáculos pelo caminho. Para Bauman (1999) vivemos atualmente em um mundo em que a distância parece não fornecer nenhuma barreira que impeça as pessoas de se relacionarem umas com as outras. De acordo com ele, mesmo parados, estamos em constante movimento, seja assistindo TV, ou quando estamos acessando a *internet*, mas sempre, de uma forma ou de outra, em movimento e imersos em lugares que não são os nossos de origem.

Para Romão (2008),

a globalização é a expansão internacional das relações de produção capitalistas; a expansão internacional do modo de vida burguês e de sua visão de mundo e, finalmente, a planetarização das comunicações e das novas tecnologias (ROMÃO, 2008 p. 115).

Outros autores também apregoam sobre as fronteiras entre tempo e espaço que parecem ter sido ultrapassadas pelo processo de globalização e massificação dos reprodutores midiáticos de informação. Para Canclini (1997),

a disseminação dos produtos simbólicos pela eletrônica e pela telemática, o uso de satélites e computadores na difusão cultural também impedem de continuar vendo os confrontos dos países periféricos como combates frontais com nações geograficamente definidas. (CANCLINE, 1997 p. 12).

As grandes indústrias passam não mais a fixar-se a um país ou região, mas são amplamente distribuídas por vários lugares no mundo. Existe uma matriz, mas várias são as filiais que passam a inserir-se em territórios locais, transformando-os a certo modo e disseminando culturas padronizadas e homogêneas.

Ao que se pode notar, a economia, também em vistas do processo de globalização, tornou-se uma produção efêmera, em que os bens de consumo possuem durabilidade programada para logo serem substituídos por outros. A indústria sustenta-se no desejo do consumidor, operando sob a lógica da sedução para atrair consumidores, oferecendo determinados produtos como essenciais a sua vida naquele determinado momento, sendo esta, apenas momentânea, visto que, logo surgirá outra propaganda com outro produto que será oferecido como uma coisa necessária a se possuir.

Os consumidores atuais são movidos pelas múltiplas sensações que o consumo pode gerar. O combustível maior seria não mais, primordialmente, a sensação de satisfação gerida pelo novo objeto adquirido, mas pelo prazer de experimentar uma nova sensação ainda não sentida. Consumir desperta, também, o senti

Os consumidores se sentem superiores porque estão no comando da ação (BAUMAN, 1999).

A vida parece mover-se pela satisfação instantânea do momento. Nesse sentido, movimento é uma das palavras que definem a essência de um verdadeiro consumidor, pois esta dinâmica de busca por algo que ainda não possui é o que o constitui como tal. Estagnação ou fixação estão fora de seu vocabulário. Pelo contrário, são (os consumidores, a quem Bauman se reporta chamando de turistas e vagabundos ³) verdadeiros eternos viajantes a procura de novas emoções, novas histórias, novos lugares.

Nessa perspectiva, distinguem-se os que podem ter a escolha da mobilidade, porque estão em um nível social elevado, que são viajantes, turistas por opção, daqueles que não podem escolher fixar-se a um lugar ou outro. Estes, são

³ Bauman 1999, em sua obra *Globalização: as consequências humanas*, classifica os consumidores como turistas e vagabundos. Os turistas são os consumidores de alto poder aquisitivo que podem escolher os lugares para onde ir, assim como podem ter acesso a variados bens de consumo e que não estão presos a prerrogativas de tempo e espaço. Os vagabundos são os sujeitos com baixo poder de consumo e que dependem das condições financeiras para se locomoverem de um lugar a outro.

levados de lugar a lugar por falta de condições de permanência, são os que o autor
que não são
recebidos de braços abertos e com o sorriso no rosto como fazem com os turistas.
Sendo então a liberdade de escolha proporcionada pelo poder aquisitivo, o que os
distingue.

Ele ressalta ainda a questão da divisão de espaços. Assim, de acordo com o autor, ricos e pobres não vivem em mundos distintos, mas que, pelo contrário, o cerne da discussão trata-se justamente de viverem em um mesmo mundo com condições financeiras tão discrepantes, onde um tem sempre a opção de escolher a melhor vida para si, enquanto o outro, menos favorecido, fica sempre com as sobras, sujeitado a viver da maneira que lhe for possível.

Em virtude disso, esclarece que, para que esta mobilidade instantânea propagada nos dias de hoje aconteça, é preciso que se esteja no topo da ordem hierárquica social. Ou seja, não basta que se deseje viajar de um lugar para outro, para isto, é necessário que se tenha condições financeiras. Nesse sentido, o autor nos fala que aqueles que constituem o chamado primeiro mundo, vivem no tempo e que o espaço não importa; as distâncias não são empecilho para eles. Já os que habitam o terceiro mundo, dependem do espaço, estão estagnados nele, não por opção, mas por falta de condições para que se possa sair dele e transitar por vários outros.

Ainda nessa vertente, em uma espécie de estratégia que parece burlar a prerrogativa na qual o sujeito necessita de condições financeiras para ir de um lugar a outro, aqueles menos favorecidos passam a fazer uso de outros territórios que não necessitam dessa condição, e passam a povoar outros espaços sem que seja preciso deslocar-se fisicamente para isto. São os chamados espaços virtuais, ou ciberespaços. Portanto, é sobre esta concepção de novos espaços que tratará o tópico a seguir.

2.2 CIBERESPAÇO

Os espaços virtuais passam, cada vez mais, a corroborar o universo dos sujeitos, estes funcionam como uma rede de múltiplas vivências e experiências. Neles, é possível ter acesso a diversas informações simultâneas. A informação circula de forma rápida e os indivíduos agem não apenas como meros receptores, mas como construtores da mesma. Por meio do uso desses espaços, os indivíduos produzem e reproduzem aquilo que os representa, seus gostos e hábitos culturais, assim como retratam sua visão de mundo. A partir disso, constroem e reconstróem formas de se relacionar com seus pares e em sociedade.

Nesses espaços, a cultura juvenil cria novas representações simbólicas a serem disseminadas. A atual geração de jovens caracteriza-se pela fluidez na qual estes levam a vida. São sujeitos que têm a facilidade em produzir simultaneamente diversas redes de relacionamentos, mas que, no mesmo ritmo, desfazem-se de objetos e afetos com a mesma prontidão com que os adquire. Nesse sentido, fazer parte dessa geração requer pensar com rapidez e agilidade.

A cibercultura atua como uma rede de interconexões entre sujeitos, na qual os indivíduos trocam ideias, compartilham suas particularidades, criam, recriam, e dão ressignificação às práticas que são desenvolvidas no âmbito da esfera social. -se de forma onipresente, fazendo com que não seja o usuário que se desloquem até a rede, mas

Nessa esfera, conhecimento e informação são descentralizados e os assuntos tratados dentro desses contextos virtuais são ilimitados e diversos. São espaços de livre expressão dos sujeitos. Os jovens enxergam nesse espaço imaterial seu lugar de prática de lazer, além de poderem experimentar nesses ambientes, algo que não conseguem sentir com a mesma satisfação fora do campo virtual. Nele, esses indivíduos podem sentir o sabor da liberdade com maior intensidade, expressar-se livremente sem a censura que a ordem social estabelece fora desse campo.

Nesse sentido, a partir do uso de novos espaços no processo de interação e formas de socialização entre os sujeitos, também a nossa forma de nos comunicar sofre algum tipo de alteração. Assim, o próximo tópico, abordará algumas das

modificações que foram ocorrendo e provocando mudanças em nossas maneiras de nos relacionarmos uns com os outros.

2.3 COMUNICAÇÃO: ELA MUDA, NÓS MUDAMOS.

Para que possamos compreender as mudanças que ora vêm ocorrendo no campo comunicacional no cenário social atual, é preciso que se desenvolva um pequeno traçado histórico das evoluções que ocorreram nas formas de nos relacionarmos e nos comunicarmos em sociedade até os dias de hoje.

A primeira mudança que constatamos ocorreu na transição da forma oral a de forma presencial, seguindo a lógica geracional, em que costumes e valores eram transmitidos de geração em geração, de pai para filho, com o intuito de que suas linhagens tivessem continuidade, tornando a relação espaço/tempo como determinantes para realização de tais acontecimentos.

A partir do uso da escrita, passamos a ter acesso às informações textuais desenvolvidas por pessoas de outros lugares e tempo, sem que houvesse uma relação direta entre os sujeitos. Isso posto, a relação espaço/tempo ganha novos entornos e a informação passa a adquirir cunho universal, podendo ser disseminada independentemente das distâncias entre os indivíduos.

Posterior a este acontecimento, o desenvolvimento das mídias (TV, rádio, cinema) causou uma maior ênfase no sentido universal da comunicação, visto que, em decorrência da massificação desses meios e do acesso dos indivíduos a estes veículos comunicacionais, a relação entre sujeitos e informação tornou-se mais da tecnologia, tem criado

informação

(NICOLA, 1998, p. 237). Assim, a partir da chegada da *internet* e de sua inserção no cotidiano dos indivíduos, os sujeitos adquirem novas formas de interagirem uns com os outros, passando a ter uma relação dinâmica entre si, em espaços não físicos, chamados de espaços virtuais.

Nesse sentido, Lévy (2000) nos diz que

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 alimen (2000 p.17).

Nesse contexto, o universal adquire novo significado ao possibilitar uma maior interação e contato entre indivíduos de contextos distintos, constituindo-se não no sentido de totalidade por estar presente em todas as partes, mas por permitir o amplo acesso de todos nesse espaço, repleto de simbolismos, visíveis ou não, que já se apresenta como indicador de lugar atribuindo-lhe significante e significado.

Portanto, considerando o exposto, devemos compreender a forma de nos comunicarmos como resultado de uma ação social, ou seja, o uso de nossa linguagem como canal disseminador de processos de sociabilidade do indivíduo. Para Nicola (1998 p. 230) comunicação foi o canal pelo qual os padrões de vida de sua cultura foram-lhe transmitidos, pelo qual aprendeu sociedade, de sua família, de seu grupo de amigos, de sua vizinhança, de sua é, isoladamente, sujeito. Este, faz-se sujeito e vem se fazendo, por meio da aquisição da linguagem e das suas formas de se comunicar e se relacionar com o meio e com o outro.

Nessa perspectiva, nossas formas de linguagem variam de acordo com o espaço em que estamos inseridos, bem como as relações interpessoais adquirem diferentes formas de expressão a partir dos novos canais de distribuição de comunicação.

2.4 COMUNICAÇÃO ATRAVÉS DO USO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS

Partindo das prerrogativas anteriormente apontadas, compreendemos que por meio das mudanças no campo da comunicação, os sujeitos passam a adquirir novas formas de interagirem entre si. O uso da telefonia fixa foi uma das

significativas mudanças nesse processo. No entanto, a telefonia móvel no país teve um ascendente crescimento. O uso de aparelhos fixos, ao que parece, tornou-se menos frequente e os indivíduos parecem dar cada vez mais preferência ao uso de celulares. De acordo com Strusani,

[...] o Brasil é o quinto maior mercado móvel do mundo e, como o maior mercado da América Latina, conduz inovação, empreendimentos de negócios e atividades sociais e culturais na região. A penetração móvel deve chegar a 140% em 2012 em comparação com os 22% de penetração de linhas fixas, colocando a tecnologia móvel como o principal fornecedor de todos os tipos de serviços de telecomunicações para a maioria dos consumidores (STRUSANI, 2012 p. 01).

O aparelho celular passa cada vez mais a ser usado como item preferencial de consumo de considerável parcela da população. Os sujeitos passam a ter informações precisas através do uso da tecnologia da computação móvel que, de acordo com Figueiredo e Nakamura (2003), pode ser representada como um novo paradigma computacional, o qual permite que usuários desse ambiente tenham acesso a serviços independentemente de sua localização, podendo, inclusive, estar em movimento. Mais tecnicamente, é um conceito que envolve processamento, mobilidade e comunicação sem fio. A ideia é ter acesso à informação em qualquer lugar e a qualquer momento . Esse aparato tecnológico, com o passar do tempo, adquire não apenas novos adeptos dessa tecnologia, mas passa a possuir cada vez mais funções.

Figura 1



Fonte: Google⁴.

⁴Disponível em: <https://www.google.com.br/search?q=dipositivos+m%C3%B3veis+e+suas+diversas+fun%C3%A7%C3>

Atualmente é possível não apenas falar com outra pessoa ao celular, mas trocar mensagens de texto, tirar fotos, ouvir músicas, gravar vídeos e acessar a internet. Através do uso desse aparelho, a informação passa a circular de maneira interativa e rápida, provocando certa modificação em nossas formas de nos relacionar uns com os outros e em nossos processos de sociabilidade. De acordo com Lemos,

O que está em jogo nesse começo de século XXI é o surgimento de uma nova fase da sociedade da informação, iniciada com a popularização da internet na década de 80, e realizada com o desenvolvimento da computação sem fio, pervasiva e ubíqua, a partir da popularização dos telefones celulares, das redes de acesso em fio

-se de transformações nas práticas sociais, na vivência do espaço urbano e na forma de produzir e consumir informação (LEMOS, 2005 p. 02).

As redes de telefonia celular e as redes sem fio são a infraestrutura necessária para que os indivíduos façam uso das funções oferecidas pelos dispositivos móveis, que passam a permitir que estes tenham acesso a serviços independentemente de sua localização, fazendo com que as pessoas passem a permanecer considerável tempo conectados ao ciberespaço através do uso de diversos aplicativos que executam funções específicas em computadores ou dispositivos móveis, instalados em seus aparelhos celulares, sendo os mais comumente utilizados ao redor do mundo o *facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *WhatsApp*.

O *facebook* e *Twitter* são redes sociais que tiveram seu início apenas a partir do uso de computadores de mesa ou redes de computadores sem fio, como o *notebook*, e que só depois estenderam seu uso para os dispositivos móveis, em forma de aplicativos. Estas redes permitem que os usuários enviem e recebam atualizações pessoais de outros contatos em tempo real, em qualquer lugar e a

%B5es&um=1&ie=UTF-8&hl=pt-BR&tbn=isch&source=og&sa=N&tab=wi&ei=NaoUrKBLZLU8wS1z4DACQ&biw=1366&bih=667&sei=OqooUoeaCorA8ATI9YHIAQ#hl=pt-BR&q=smartphone+e+suas+divesas+fun%C3%A7%C3%B5es&safe=off&tbn=isch&um=1&facrc=_&imgdii=_&imgrc=6RCMM0aqEjowsM%3A%3BwohzKzSRY7jniM%3Bhttp%253A%252F%252Fimg.americanas.com.br%252Fcatalog%252Fskins%252Fblog%252Fmedialibrary%252F2012%252Ftelefonia%252Fqual_celular_escolher_shutterstock_86181751.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.americanas.com.br%252Fsublinha%252F263588%252Fcelulares-e-telefones%252Fcelular%252Fsmartphone%3B500%3B372>. Acesso em 12 de Agosto de 2013.

qualquer hora. Já o *Instagram* e o *WhatsApp* são aplicativos previamente planejados para serem usados em diversos modelos de dispositivos móveis. Por meio deles, é possível o compartilhamento de mensagens de texto, vídeos, fotos, músicas, além de os usuários poderem manter-se conectados a estes espaços por tempo indeterminado, desde que seus aparelhos móveis possuam sinal de *internet*.

As tecnologias móveis, os sensores invasivos [...] as redes de acesso sem fio à internet (Wi-Fi, Wi-MAX, 3G) criam a computação ubíqua para os lugares e os objetos do dia-a-dia. A informação eletrônica passa a ser acessada, consumida, produzida de todo e qualquer lugar, a partir dos mais diferentes objetos e dispositivos. O

Nesse sentido, os sujeitos passam a povoar outros espaços e a adquirir novas formas de interação entre si. Criam formas dinâmicas de se relacionarem com os demais indivíduos, transformando as barreiras existentes entre espaço e tempo, e dando novas significações aos ambientes que ora passam a frequentar.

2.5 ESPAÇOS VIRTUAIS COMO ESPAÇO DE VIVÊNCIAS

Partindo do pressuposto já mencionado anteriormente, em que o espaço é entendido como ambiente de vivências, de trocas de saber e de sociabilidade, e que influencia, inclusive, na formação pessoal dos sujeitos, torna-se pertinente a discussão acerca de sabermos quais espaços estão sendo utilizados pelo público juvenil para sua prática de lazer, tendo em vista que é também durante essa prática, que os mesmos expõem seus pensamentos, trocam experiências, tecem novas redes de relacionamento, etc.

Entende-se que a escola é um lugar favorecedor das manifestações de sociabilidade juvenis. Nela, os jovens expressam seus gostos, sua linguagem, seus estilos, suas formas de comportamento, e a cultura juvenil produz e se reproduz de maneira mais acentuada. Esse é o espaço onde existe uma maior formação de grupos, compostos de acordo com os gostos e estilos em comum. No entanto, este

não é o único lugar em que práticas de sociabilidade são desenvolvidas. Para Cássia Hack (2005), há que se prestar atenção no cotidiano e nas práticas de lazer dos jovens, tendo em vista que são nesses momentos que os mesmos tecem seus projetos, experimentam suas potencialidades, criam e recriam suas formas de estarem no mundo. Assim, o exercício do lazer deve ser enxergado como uma prática cultural, e os espaços frequentados pelos jovens para tal realização, devem ser vistos como contribuintes do processo de formação e de educabilidade desses sujeitos; que a partir de suas ações nesses lugares, criam e recriam suas formas de se comunicar e de se representar na sociedade.

Logo, compreende-se que a formação desses indivíduos realiza-se, também, em um sentido mais amplo, pois esta se faz presente em diversos momentos, assim como na própria complexidade que se desenvolve a vida humana. Essa formação acontece nos mais distintos contextos, nas grandes ou pequenas atitudes, que não possuem, *a priori*, um caráter formativo. Logo, os espaços destinados à prática do lazer passarão a dar sentido/significado, a formação subjetiva desses indivíduos.

Os fenômenos relacionados com as atividades de lazer estão no centro dos processos de formação da subjetividade e dos valores sociais nas sociedades contemporâneas. Para os jovens, especialmente, as atividades de lazer se constituem num espaço/tempo privilegiado de elaboração da identidade pessoal e coletiva (CARRANO, 2003 p.138).

Assim, as atividades de lazer, seriam como uma fuga da realidade, das obrigações, das tensões moralistas e das regras que regem a vida das pessoas. Para Carrano (2003, p. 139) preciso que se viva esse tempo livre, importante lazer deve ser algo prazeroso, um momento em que o sujeito possa se relacionar com os demais, trocar ideias, valores etc.

Os lazes são vividos pelos jovens como uma oportunidade de afrouxamento ou suspensão das tensões impostas pelo processo de *regulação moral* e da denominada *educação civilizada*. Nos momentos de lazer os jovens podem encontrar a oportunidade de concentração sobre si próprios e de interação não obrigatória com o grupo de amigos (CARRANO, 2003 p. 140).

Nesse sentido, podemos observar a partir do frequente avanço tecnológico, que as formas de nos relacionarmos e de nos comunicarmos uns com os outros são afetadas, bem como nossas práticas de lazer, que também sofrem alterações com o passar do tempo. Assim, outros espaços além dos físicos, passam a ser usados para esta realização. Dessa forma, os espaços virtuais, passam, cada vez mais, a corroborar o universo juvenil, sendo utilizados como espaços de diversas vivências e experiências.

Através da criação de um perfil em contas de redes de relacionamentos virtuais, os indivíduos passam a se relacionar com um número considerável de pessoas e a compartilhar com outros usuários, que também possuem uma página nessas redes, aquilo que está acontecendo em sua vida em tempo real. Os *posts*⁵ variam de usuário para usuário, e cada um tem sua maneira de se expressar. Alguns fazem questão de compartilhar com os demais aquilo tudo que acontece em sua vida, sejam relatos felizes, pela realização de algum desejo, ou tristes, como alguma decepção amorosa sofrida pelo usuário; cada um ao seu estilo, ou seja, o indivíduo vai inserindo em seu perfil e em suas formas de se comunicar aquilo que condiz com sua personalidade. De uma forma ou de outra, o que os indivíduos expõem ou compartilham para outras pessoas parece ter sempre uma relação com seu estado de espírito no momento. É a sua vida, vista e contada através de uma página na *internet*.

Nas redes de relacionamento mais utilizadas pelos internautas⁶, como *Tweeter*, *Facebook*, *Instagram* e *WhatsApp*, já mencionados anteriormente, os adeptos da cibercultura compartilham seus sentimentos, sua intimidade, suas preferências musicais, sua preferência por roupa e até mesmo por comida. É seu estilo de vida exposto nesses canais virtuais. Neles, é possível, inclusive, perceber a condição social a qual pertencem os indivíduos, tendo em vista que, através das postagens desses usuários, podemos saber quais ambientes são frequentados por eles; os tipos de roupa que a pessoa costuma usar, se são ou não de marcas renomadas e de alto valor aquisitivo.

Sob esta ótica, Stuart Hall (1997) apregoa a concepção de que a sociedade contemporânea capitalista retrata-se como lugar de desigualdades, no que se refere

⁵ Texto escrito em *website*.

⁶ Nome dado aos usuários dos espaços virtuais.

a questões de etnias, gênero, hierarquização de poder, entre outras. Nesse sentido, nos diz que a cultura não está alheia a este processo, pois, os simbolismos criados em sociedade, também estão no centro dos discursos culturais. Tais reproduções são questões tratadas também no âmbito da cultura. Nas postagens, os sujeitos reproduzem aquilo que os representa, seus gostos e hábitos culturais. Elas retratam não apenas sua visão de mundo como também sua visão política sobre fatos que repercutem nacionalmente. Outros utilizam essas redes de relacionamento para desabafar sobre suas angústias, sobre suas subjetividades, ou ainda para protestar contra a corrupção no país, a exemplo do recente movimento Avante Brasil ⁷.

São as redes sociais mostrando-se como importante fonte de disseminação de ideologias e de relevante meio de comunicação para o planejamento de expressivas mobilizações nos espaços físicos das cidades. Assim, e entre outras coisas, esses espaços funcionam como meio de se fazer ouvir, de se expressar, de enxergar e de ser enxergado. Esses veículos midiáticos passam a estabelecer novas formas de interação e comunicação entre os indivíduos, além oferecerem condições para que práticas culturais sejam produzidas e reproduzidas. Em síntese, por meio desses espaços virtuais, podemos visualizar os retratos do que seria a atual sociedade em vigência .

⁷ Movimento desencadeado nas redes sociais que tinha como objetivo principal mobilizar os usuários da rede para irem às ruas protestarem contra a corrupção no país. Organizavam manifestações com data e hora marcadas para fazer com que os discursos disseminados nos espaços virtuais fossem efetuados de forma massiva nas ruas de todo o país.

3. JUVENTUDE: FORMAS DE SER/ESTAR NA CONTEMPORANEIDADE

Ao falarmos sobre Juventude, a primeira ideia que nos vem à cabeça é a imagem do jovem como ser em processo de transição, envolto em mudanças corporais, psicológicas e comportamentais. Desse modo, cria-se uma representação (DAYRELL, 2005). Assim, parte-se do pressuposto de que a juventude representa apenas uma passagem na vida das pessoas. Logo, pouco se discute a respeito de sua representação cultural perante o meio social em que está inserida, e que necessidades precisam ser supridas para que esta passe a ser valorizada como categoria social.

De acordo com Cássia Hack (2005), não há um conceito definitivo que possa explicar, de maneira satisfatória, o que é ser jovem. Para Gropoo (2000), juventude tratar-se-ia de uma reprodução simbólica, criada pela sociedade, bem como pelos próprios jovens para apresentar-se e representar-se socialmente, justificando assim, atitudes comportamentais atribuídas a estes indivíduos.

Dentre os pressupostos que buscam uma definição para explicar do que se trata a juventude, Dayrell (2005) nos diz que a expansão dos meios de comunicação de massa promoveu, pelo rádio, pelos discos e pelo cinema, o aparecimento de uma

possibilita o surgimento de grupos juvenis que se distinguem, não mais em torno da criminalidade ou mesmo da escola, mas em torno do tempo livre, com uma identidade própria expressa (p. 30).

Nesse sentido, defendemos a ideia de que ser jovem não está ligado, necessariamente, ao fator etário ou biológico, mas, também, pela maneira de ser, pelas relações que estabelecem no seu entorno e pela linguagem da qual faz uso.

anticonformismo, transgressão, procura do risco e do prazer, onipotência), é também um estilo que ultrapassa

Pensando nas questões acima apontadas, é necessário observar a juventude para além dos muros da escola, buscando conhecer os espaços utilizados pela mesma para suas práticas de lazer, bem como de que maneira esses espaços

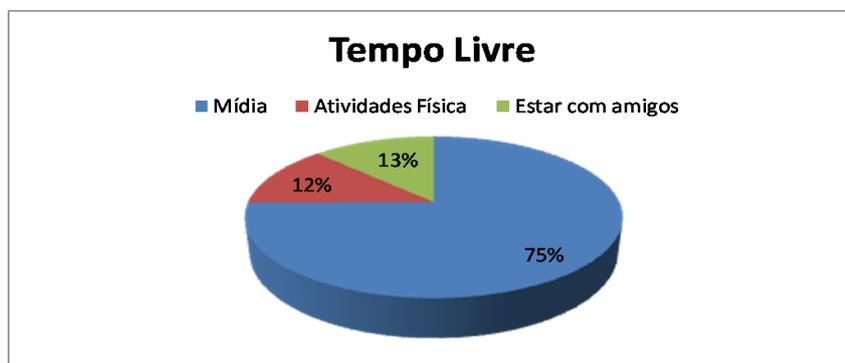
contribuem para sua formação pessoal e social. Assim, ao falarmos sobre juventude, tentamos compreendê-la como uma categoria cultural, enxergando os jovens sob a perspectiva de que estes são sujeitos históricos que, a cada época, se renovam e são identificados a partir de seus gostos, estilos e comportamentos, e que também são renovados a cada mudança de geração.

Partindo desses pressupostos ora apresentados, esses jovens constroem e reconstróem suas formas de representação para eles próprios, assim como para o meio social em que estão inseridos. Criam e recriam seu referencial identitário através dessas diversas dinâmicas de vivências, que ocorrem, privilegiadamente, nas instituições escolares, mas que, no entanto, ocorrem também, fora desses espaços formais de educação.

Esta afirmação pôde ser identificada na pesquisa de Iniciação Científica (PIBIC) , que tinha como proposta analisar os elementos sócio-educativos-culturais que constituem e são constituídos no processo de socialidade juvenil, que emerge dos seus espaços de vivências e passam a revelar um novo modo de estar-junto que traduz-se na dinamicidade e no pluralismo da vida social; bem como, a partir dessas vivências, identificar os processos de formação das identidades dos sujeitos pesquisados.

Tendo isso como base, no que se refere ao tempo livre, a maioria dos jovens aponta que as atividades de sua preferência estão relacionadas ao uso de diferentes mídias: TV, computador, vídeo games, cinema, etc., bem como a prática de esportes e estar com os amigos.

Gráfico 1



Fonte: RESULTADO PIBIC, 2013.

Pelo exposto, pudemos constatar a forte influência dos canais midiáticos no cotidiano dos jovens participantes da pesquisa, considerando-se que, assistir TV, ouvir música e acessar a *Internet*, são as respostas mais frequentes.

Logo, compreendemos que esses canais apresentam significantes contribuições no processo das mudanças de preferência por estilo, modos de se vestir, de se expressar e de se comportar, ocorridas no cenário juvenil ao longo dos anos, já que, tais meios, são verdadeiras vitrines que ditam moda e padrões de comportamento para este público, como sugere Cássia Hack (2005).

Diante disso, observamos que mudanças históricas e comportamentais acerca do universo juvenil, marcam mutações não apenas nos perfis desses indivíduos, mas fazem emergir, a cada mudança, uma nova reorganização nas esferas sociais.

3.1 JUVENTUDE NA SOCIEDADE DO EFÊMERO

Paralelo às rápidas e constantes mudanças sociais que ora vem ocorrendo, em que diversos são os estilos, gostos e formas de relações interpessoais, os jovens inserem-se nesse contexto imersos em um mundo tecnológico envolto em informações que chegam até eles pelos mais diversos canais de comunicação. É assim que a escola deixa de ser o principal meio condutor dos processos de socialização desses jovens, e outros espaços passam a fazer parte integrante de suas vivências sociais.

Com isso, a juventude passa a ser cada vez menos assinalada apenas por suas definições de idade, mas por suas formas de comportamento, uso de linguagens, maneira de se vestir (entre outros aspectos) que os caracterizam. Tais atributos, agregados à figura dos jovens, estão, muitas vezes, associados à prática de lazer e do consumo. Dessa forma, o surgimento de um mercado próprio para o jovem valoriza o prazer e o consumo como fontes de gratificação imediata, gerando novos padrões de comportamento que tem o lazer como referência. Assim, os jovens encontram satisfação no consumo de bens materiais e culturais, a exemplo da compra de um celular, ou ao ouvir uma música.

absoluto, estável ou fixo, mas, pelo contrário, tudo flui e muda o tempo todo. Vive-se a satisfação do momento, em que um desejo pode ser rapidamente substituído por outro. Ainda segundo o mesmo, trata-se também de uma vida de consumo, em que se vive no presente e pelo presente.

A maneira como a sociedade atual molda seus membros é ditada primeiro e acima de tudo pelo dever de desempenhar o papel de consumidor. A norma que nossa sociedade coloca para seus membros é a da capacidade e vontade de desempenhar esse papel (BAUMAN, 1999 p. 88).

Através dos grandes portais midiáticos, como, TV, rádio e *Internet*, o imaginário juvenil é diariamente cooptado por diversas marcas e *slogans*, ícones do consumo, que garantem o prazer e a satisfação imediata, propagando que você será mais feliz se consumir determinados produtos ou se pertencer a determinados estilos grupais. Os jovens são incentivados a consumir cada vez mais pela satisfação momentânea, porque desta forma, estarão inseridos nos padrões estéticos visíveis de possuírem bens materiais de última geração.

De acordo com esta lógica, a juventude ganha um cunho simbólico e passa a representar e representar-se socialmente através do mundo das imagens. Assim, os objetos, através de sua exposição, adquirem um sentido não por si mesmo, mas pela gama de informações implicitamente agregadas a eles. (MAFFESOLI, 1995). Logo, ao afirmarmos nosso pertencimento a um grupo por meio da posse de determinados objetos, estamos indicando quem somos e a que determinado grupo pertencemos, fazendo-se saber dessa forma, que bens materiais não falam, mas

Marcada não mais por conceitos absolutos, nem tampouco por sujeitos centrados e detentores de saberes imutáveis, a sociedade contemporânea destaca-se pelo seu pluralismo, pela crescente massificação, imersa em um processo de saturação de verdades e certezas, e na proliferação de ideias cambiantes e flexíveis (MAFFESOLI, 1998).

Nesse sentido, a formação de grupos dá-se pela aproximação de gostos e estilos e pelo compartilhar de emoções. A tendência pelas novas formas de socialização liga-se ao amplo leque de escolhas que os indivíduos podem fazer. Se

antes as pessoas fixavam-se a um só grupo e a um estilo, hoje, isso não ocorre. Segundo Maffesoli (1998), ao que tudo indica, os sujeitos atuam sob a ótica da formação de um novo ethos social, baseando-se na sociabilidade e no agrupamento. Assim, o sujeito não viveria de forma isolada, mas em uma constante busca pelo estar junto.

Este apontamento também foi percebido nas respostas dos jovens participantes da pesquisa de iniciação científica (PIBIC) quando, em sua importante maioria, os sujeitos responderam que um indicativo de diversão implicava em estar entre seus pares.

partilhar gostos, ouvir uma música, passear, ou até mesmo para não se esses indivíduos buscam o agrupamento, sem grandes planos ou ideologias, tratando-se apenas da vontade de se , como apregoa Maffesoli (2006), e compartilhar uma mesma forma de experimentar o mundo. Como podemos perceber na tabela abaixo.

Gráfico 2



Fonte: RESULTADO PIBIC, 2013.

Para este fato, Maffesoli (2005) explica que há uma estética social (o vibrar, o sentir e o experimentar em comum) que se organiza em torno de quatro polos, a saber: a prevalência do sensível, a importância do ambiente ou do espaço, a procura do estilo, a valorização do sentimento tribal. Para o autor, as práticas minúsculas constituem o terreno sob o qual se constrói a sociedade. É a necessidade de pertencer que constitui o laço social, a partilha de emoções e sensações. De acordo com Sousa (2010), a

potência que reafirma a solidariedade e que favorece a fusão e estabelecimento de uma relação táctil na massa interagimos, criamos grupos, nos tocamos.

Maffesoli (2004) nos diz ainda que, na sociedade em que nos encontramos, sentimos a necessidade de nos juntarmos, de nos amontoarmos, fisicamente ou mesmo virtualmente. Ele

ação de pequenos grupos de vivências coletivas, inseridos em um convívio social mais extenso. De acordo com esse conceito, esse desejo de estar junto, nos oferta a sensação de proteção e segurança.

Em consonância com o termo de neo-tribalização utilizado por Maffesoli, pelo pertencimento a um grupo. De acordo com ele, ao pertencer a determinado grupo, o sujeito sente-se acolhido e seguro. Nesse sentido, é como se os indivíduos buscassem um abrigo para se refugir da hostilidade apresentada pela sociedade atual.

, como para Maffesoli, neo- cada vez mais guiados por sua subjetividade e pelo compartilhar de emoções e sentimento de pertencimento. Apregoam ainda que na sociedade contemporânea, a tendência pelas novas formas de socialização está ligada ao amplo leque de escolhas que os indivíduos podem fazer. Se antes existia a fixação a únicos grupos e estilos, hoje, isso não mais acontece. As opções são diversas e os sujeitos podem transitar entre vários deles.

Para Maffesoli (2003) essa transitoriedade entre estilos e grupos, é vista de maneira positiva, pois dessa forma, os sujeitos estariam livres para escolher seu espaço de socialização, podendo vivenciar cada momento intensamente. No entanto, de acordo Bauman (2007), isto estaria causando uma fragmentação e conseqüentemente um enfraquecimento na estruturação das relações humanas.

na qual tudo é descartável e o que prevalece é a satisfação do momento, em que possuímos a nossa disposição uma variedade de escolhas, não é mais possível falarmos em uma identidade estática (BAUMAN, 2005).

Assim, construímos nossas identidades pelo consumo de bens. E as próprias identidades passam a ter características similares aos bens de consumo. Passam a ser identidades transitórias, descartáveis, e dispensáveis após a

satisfação. Os jovens inserem-se nesses contextos, como atores principais em meio a este cenário atual, já que as informações que perpassa e são disseminadas as principais mudanças nas estruturas sociais vigentes.

Atualmente vivemos na era da informação, que passa a ser disseminada em massa por meio dos diferentes veículos comunicacionais vigentes, dentre eles, jornais, revistas, TV, rádio, e *internet*, que, ao que se percebe, tornou-se a revolução tecnológica responsável por acentuar a transformação nas formas de se relacionar entre as pessoas, sobretudo, dos jovens, que começam a levar para esses espaços virtuais, suas necessidades de se conviver em grupos e de estarem sempre juntos, compartilhando informações, ideias, emoções, sensações etc. a todo o instante. No dizer de Lemos,

Trata-se da ampliação de formas de conexão entre homens e homens, máquinas e homens, e máquinas e máquinas motivadas pelo nomadismo tecnológico da cultura contemporânea e pelo desenvolvimento da computação ubíqua (3G, Wi-Fi), da computação senciente (RFID, *bluetooth*) e da computação pervasiva, além da continuação natural de processos de emissão generalizada e de trabalho cooperativos da primeira fase dos CC (*blogs*, fóruns, *chats*, *software* livres, *peer to peer*, etc.). Na era da conexão, do CCm, a rede transforma-
envolvendo o usuário em plena mobilidade (LEMOS, 2005 p. 02).

Dessa forma, entende-se que o momento atual de informatização massificada das sociedades contemporâneas, perpassa pela crescente elevação do número de pessoas que passaram a possuir os objetos que permitem o acesso à *internet* e ao conteúdo nela contido, como computadores, laptops, notebooks, ultrabook, smartphones, iphones, tablets, ipeds (celulares), entre outros, que permitem que as pessoas façam parte de uma imensa rede de conexões, tornando-as seres hiperrelacionadas, fazendo com que a relação entre sujeitos torne-se ubíqua, ou seja, que passe a acontecer o tempo inteiro, sem que os mesmos estejam presencialmente juntos.

3.2 JUVENTUDE NO CIBERESPAÇO: MANEIRAS DE VER E SER VISTO

Tento em vista o exposto apontado no tópico acima, em que a esfera virtual é tida como espaço de vivências, na qual os sujeitos partilham suas experiências e subjetividades com os demais conectados a este ambiente; em que as redes sociais constantemente atualizada pelos sujeitos compreende-se, sob esta perspectiva, que a imagem passa a ser tomada como ferramenta relevante no processo de afirmação social, sendo utilizada por esses indivíduos como forma de se incluir no processo de informatização vigente, assim como meio de demonstrar seu pertencimento nesse universo abstrato e repleto de significâncias. Isso pode ser percebido na imagem abaixo, em que um indivíduo compartilha uma prática do seu cotidiano, no aparente intuito de que as pessoas saibam o que ele está fazendo no presente momento.

Postagem 1



Fonte: Página do *facebook*⁸.

A partir da exposição de imagem, e do simbolismo que se criou por trás de cada postagem, os sujeitos passam a compartilhar hábitos comuns ao seu cotidiano como forma de se mostrar ao mundo, como se viver aquele momento, não fosse o bastante para o tornar concreto. Atividades básicas que anteriormente

⁸Disponível em: < <https://www.facebook.com/>>. Acesso em 02 de Agosto de 2013

aparentavam não ter significância ao ponto de serem divulgadas aos demais, como se alimentar, passam hoje a fazer parte de um verdadeiro ritual nas redes sociais. Assim, primeiro o sujeito posta o que irá comer para só depois saciar sua necessidade alimentícia. Nesta direção, Sousa (2010) nos diz que

[...] a imagem favorece a agregação e a fascinação, transforma a socialidade contemporânea, a mente sendo formada pelo contato com o mundo material. O que é visível leva ao invisível; não é mais o indivíduo isolado em sua razão que prevalece mas sua participação num conjunto tribal, que ocorre através de uma profusão de imagens que consome com voracidade (SOUSA, 2010 p. 57).

Ainda nesse sentido, as pessoas compartilham não apenas seu gosto por comida, mas também aquilo que os constitui enquanto ser social, que tem a ver com sua personalidade, como sua preferência por determinados estilos, modo de vestir e de se apresentar perante o convívio social com seu grupo. O que pode ser observado na imagem a seguir, de mais um usuário da rede de relacionamento virtual *facebook*.

Postagem 2



Fonte: Página do *facebook*⁹.

Dessa forma, a imagem desempenha um papel relevante na construção e na manutenção desses espaços como referências de padrões estéticos sociais a serem

⁹ Disponível em: < <https://www.facebook.com/>>. Acesso em 02 de Agosto de 2013.

seguidos, disseminados estética como forma de sentir e experimentar o mundo apregoa Maffesoli (2006) e que, para Sousa (2010 p. 81) criam formas de ser e fazer [...] atuam sobre os indivíduos e interferem

O

sujeitos nas redes sociais pode ser notado também na próxima figura.

Postagem 3



Fonte: Página do facebook¹⁰.

Pela imagem, podemos perceber que há uma clara necessidade desse da rede social. Nesse sentido, compreende-se que os grupos atuais têm na exposição de sua imagem, um elemento que dá sentido a sua existência. Existe aqui, pelo que se pode observar, uma necessidade de se fazer enxergar, de ser visto, como uma maneira de se afirmar perante a sociedade assim como parece indicar, uma busca pela autoafirmação do próprio indivíduo. Para isso Sousa (2010) esclarece que

n
aparência, são pivôs da vida social, onde o culto ao corpo, a busca incessante do prazer e do gozo, a valorização exacerbada da moda,

¹⁰ Disponível em: < <https://www.facebook.com/>>. Acesso em 02 de Agosto de 2013.

são, entre outras, expressões de sua teatralidade [...] neste universo as imagens adquirem importância fundamental, pois são elas que nos unem; elas são diversas mas entram em correspondência uma com as outras, criando uma unicidade que invade o corpo social e cada um de nós (SOUSA, 2010 p.60).

Isso indica que a estética, ligada ao compartilhar de sensações e de percepção de mundo, como indica Maffesoli (2010), possibilita a propagação das representações acerca do mundo, que vão caracterizar a identidade dos sujeitos e do próprio grupo. A disseminação das imagens e o simbolismo arraigado a elas são incorporados ao universo e às práticas cotidianas dos sujeitos através dos diversos canais midiáticos que passam a funcionar como uma espécie de fonte geradora de uma estética social e que, aparentemente, transforma seus hábitos, valores, formas de se relacionar e agir no meio social.

3.3 JUVENTUDE: ENTRE AS FRONTEIRAS DO ESPAÇO/TEMPO

Com expansão dos territórios urbanos, nos quais a sociedade deixa de se organizar em pequenas comunidades espalhadas para compor grandes aglomerações de pessoas em um mesmo espaço geográfico, imaginou-se que poderia haver uma espécie de padronização cultural. No entanto, o que se têm observado no decorrer desse período, é que a adoção de um único modelo de cultura vem se fragilizando em decorrência da ampla diversidade cultural existente na atualidade, em que as preferências são diversas e a ideia de sistematização na qual os sujeitos guiar-se-iam por apenas uma estética social, vai se perdendo.

A cidade passa a funcionar como espaço de múltiplas dinâmicas e vivências, baseando-se em uma rotina repleta de inquietudes. As mudanças acontecem de forma rápida e a vida em territórios urbanos carece cada vez mais de agilidade e rapidez. De acordo com Lemos (2009, p. 28), se realiza nos fluxos de mobilização, mistura e ampliação que se opõem ao isolamento e à autonomia mais fechada das antigas. Ainda nesse sentido, o autor nos diz que a mobilidade sempre foi uma constante busca na vida do ser humano que sempre almejou encontrar seu lugar no espaço.

Para Lemos (2009), no âmbito de nossas relações comunicacionais,

a mobilidade é central já que comunicar é fazer mover signos, mensagens, informações, sendo toda mídia (dispositivos, ambientes e processo) estratégias para transportar mensagens afetando nossa relação com o espaço e com o tempo. Na atual fase das tecnologias da mobilidade e de locação (as mídias locativas), não se trata tanto de aniquilar os lugares, mas criar espacializações (LEMOS, 2009 p. 28)

Assim, os sujeitos recriam espaços socializantes distintos do físico e, no âmbito das redes de relacionamentos vigentes, é estabelecida uma estreita relação entre três polos, sendo estes, a *comunicação*, a *espacialização* e a *mobilidade*. Porém, esta nova forma de organização entre comunicação, espaço/tempo e mobilidade, não se estabelece no meio em que opera de forma neutra. Lemos (2009, p.29) apregoa que um tipo de mobilidade tem sempre impacto sobre outro. A mobilidade informacional-virtual tem impactos diretos sobre a mobilidade física e sobre o lugar e o espaço onde opera, e vice-versa . Esta nova dinâmica entre esses polos pode ser percebida na imagem a seguir.

Caricatura 1



Fonte: Página B1tch no *facebook*¹¹.

¹¹ Disponível em:< <https://www.facebook.com/YouB1tch?fref=ts>>. Acesso em 10 de Agosto de 2013.

Nessa perspectiva, novos hábitos passam a recriar formas culturais de existência. Nossas ações tendem a causar mudanças em nossas práticas cotidianas e em nossas formas de se conviver em sociedade. Para isto, David Harvey (1988) aponta que

a transitoriedade das coisas dificulta a preservação de todo sentido de continuidade histórica. Se há algum sentido na história, há que descobri-lo e defini-lo a partir de dentro do turbilhão da mudança, um turbilhão que afeta tanto os termos da discussão como o que está sendo discutido. A modernidade, por conseguinte, não apenas envolve uma implacável ruptura com todas e quaisquer condições históricas precedentes, como é caracterizada por um interminável processo de rupturas e fragmentações internas inerentes (HARVEY 1988 p. 22)

Assim, ao longo do tempo, vamos nos modificando e nos condicionando a viver de acordo com os parâmetros regulamentares de cada momento da história. Atualmente, vivemos em uma sociedade marcada pela expansão tecnológica, pela agilidade e mobilidade. A vida acontece de maneira intensa e rápida e a nova geração distancia-se da rotina, regras de conduta totalizantes e absolutas não a representa.

Através da imagem a seguir, podemos notar que os espaços virtuais, sendo abordados aqui como lugar de distintas vivências, acessados a partir de dispositivos móveis, podem funcionar como um canal de fuga da realidade, fazendo com que os indivíduos deixem de interagir com o espaço físico que ocupam no momento para se relacionarem com pessoas virtualmente presentes em seu ciclo de relacionamentos na cibercultura que, ao que parece, são mais divertidas e podem oferecer maior dinamicidade ao seu momento de socialização.

Caricatura 2



Fonte: Página B1tch no *facebook*¹².

Nesta direção, Lemos (2009) diz que não podemos falar em mobilidade sem pensarmos em imobilidade, já que os aspectos de uma interferem direta ou indiretamente na outra, podendo causar uma modificação em nosso entorno e em nossas formas de nos representar em sociedade. Entretanto, o espaço físico não deve ser pensado como algo que perde o sentido ou que adquire menos valor em prol da ocupação massiva dos espaços na esfera virtual, mas que este funciona como um meio de produção social.

No mesmo sentido apregoa que a mobilidade deve ser vista como produto cultural e que esta não é algo recente em nossa cultura, ela apenas adquire nova forma de se estabelecer, sendo diferente do que acontecia com nossos antepassados, que migravam de um lugar a outro em busca de algo específico como s novos nômades virtuais criam territorializações em meio a movimentos p. 30).

Nessa perspectiva, compreendemos que essas mobilidades ocasionam uma mudança sobre os espaços físicos. Estas promovem um processo de espacialização e os lugares passam a ser pensados como espaços de acontecimentos, de vivências e práticas sociais mais fluidas em um processo que o autor chama de territorialização e deste , proporcionando uma .

¹² Disponível: < <https://www.facebook.com/YouB1tch?fref=ts>>. Acesso em 10 de Agosto de 2013.

Toda a nossa experiência é fundada em lugares e por mais que as novas tecnologias sejam sofisticadas e permitam ações à distância, nossa experiência é sempre locativa. As mídias produzem sentidos de lugar. Elas criam formas de conhecimento e de experiência local já que a nossa percepção do mundo e de nós mesmos se dá pela relação com o outro e com a imagem que esse outro cria de nós (LEMOS, 2009 p. 31).

Nesse sentido, Woodward (2000) afirma que o lugar adquire função fundamental no que diz respeito ao nosso referencial identitário de quem somos e quais representações simbólicas reproduzimos ao longo de nossa trajetória como sujeitos históricos e sociais. Dessa maneira, tais aspectos vão adquirindo uma significação por meio da reprodução compartilhada desses costumes, criando uma identidade cultural para determinado povo ou região. Isto pode ser percebido na imagem a seguir de um usuário da rede social *Facebook*.

Reprodução 1



Fonte: Página do *facebook*¹³.

Através do exposto, podemos observar que as representações criadas em torno de objetos, hábitos e costumes, nos identificam. Logo, o lugar onde moramos torna-se, também um referencial para dizer quem somos e o que representamos.

¹³ Disponível em: < <https://www.facebook.com/>>. Acesso em 12 de Agosto de 2013.

Mesmo em meio ao processo do uso das novas tecnologias informacionais que parecem neutralizar tempo/espço e padronizar reproduções culturais, não deixamos de compartilhar aquilo que nos é subjetivo.

Nesse sentido, compreendemos que há um processo múltiplo de opções, indo em direção contrária às concepções totalitárias e absolutistas, movimentando-se, pois, na direção de uma estruturação pós-moderna, que, na concepção de David Harvey (1998), emerge no sentido de reestruturar os discursos totalizantes de uma cultura universal, trazendo à tona expressões de variados gostos e costumes. A disseminação de conhecimento imutável e a valorização do aspecto erudito da cultura perdem força, cedendo lugar ao pensamento heterogêneo.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Gradativamente, o aparelho de telefonia fixa foi cedendo lugar aos aparelhos móveis de comunicação. Se antes o indivíduo precisava deslocar-se até o objeto para realizar suas ligações, hoje em dia a predominância é de que o aparelho permaneça constantemente com o sujeito, independente do lugar em que o mesmo se encontre. Ou seja, há uma crescente massificação desses objetos portáteis, que, ao logo do tempo, foram adquirindo cada vez mais funções.

Este trabalho busca compreender como se estabelece a relação entre os sujeitos e o uso desses aparatos tecnológicos em seus processos de socialização. Neste capítulo será apresentada a análise dos resultados obtidos a partir aplicação de um questionário distribuído a determinados sujeitos possuidores de um perfil na rede relacionamento *facebook* pré-selecionados pelos critérios já anteriormente mencionados .

4.1 ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO

Nossas formas de nos relacionar uns com os outros vem se modificando ao longo do tempo. Como já mencionando neste trabalho, as primeiras formas de transmissão de informação e conhecimento aconteciam por meio da forma oral, baseando-se na forma geracional em que hábitos, valores e costumes eram repassados de pai para filho, dando seguimento as linhagens familiares.

Depois disso, essas formas passaram a acontecer por meio da escrita, e através de textos impressos a disseminação de informações passou a ultrapassar as barreiras do espaço e do tempo, já que para se ter acesso a uma informação os sujeitos não mais precisavam estar presentes no mesmo local e hora. Já era possível saber o que acontecera em outro lugar do país sem ter que se deslocar até o local onde determinados fatos ocorreram.

Com a expansão dos meios de comunicação, o acesso ao conhecimento tornou-se ainda mais rápido e prático. Veículos como o rádio e a TV permitiram a ampla circulação das informações e as pessoas puderam se manter atualizadas de

maneira mais ágil e precisa. A ampliação da telefonia móvel no país por meio de uma extensa rede de telecomunicações estendeu ainda mais a relação entre os sujeitos.

A partir dessa premissa, para tentar compreender como se estabelece a relação entre os jovens e sua sociabilidade a partir do uso dessas ferramentas tecnológicas - ferramentas essas que permitem a permanente conexão desses sujeitos por meio da posse desses aparelhos - , a presente pesquisa elaborou um questionário com 15 perguntas para saber como se dá a percepção desses sujeitos com relação a este processo.

O questionário foi aplicado via *online* a quatro sujeitos de diferentes sexos e idades, tendo a faixa etária variado dos 18 aos 24 anos. Dentre os participantes, todos se encontram inseridos no terceiro grau de sua escolaridade. Dois deles dizem possuir trabalho remunerado, enquanto os outros dois permanecem apenas estudando.

Questionados a respeito de quanto tempo esses indivíduos utilizam as redes sociais, fazendo uma média entre a soma desses sujeitos e os respectivos tempos de uso, são cerca de 6,4 anos de acessos a essas mídias. No que diz respeito à posse de algum aparelho que permita a extensão do acesso às diversas redes de relacionamentos virtuais (*smartfone*¹⁴, *tablet*¹⁵), todos disseram possuir algum objeto com tais funcionalidades. Também disseram fazer uso de alguns dos principais aplicativos utilizados mundialmente, como *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp* e *Foursquare*¹⁶, os quais, estão instalados em seus respectivos aparelhos.

Perguntados a respeito do que mais os motiva a fazer uso desses aplicativos, a maioria deles respondeu que a facilidade em comunicar-se com os

¹⁴ Smartphone (*telefone inteligente*, numa tradução livre do inglês) é um telemóvel com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas executados por seu sistema operacional. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Smartphone>>. Acesso em 30 Agosto de 2013.

¹⁵ Dispositivo pessoal em formato de prancheta que pode ser usado para acesso à *Internet* organização pessoal, visualização de fotos, vídeos, leitura de livros, jornais e revistas e para entretenimento com jogos. Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Tablet>. Acesso em 30 de Agosto de 2013.

¹⁶ Rede social e de microblogging que permite ao utilizador indicar onde se encontra, e procurar por contactos seus que estejam próximo desse local. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Foursquare>>. Acesso em: 30 de Agosto de 2013.

demais sujeitos são as coisas que mais lhes incentivam a estarem nesses ambientes.

“Socialização e comunicação imediata [...] Compartilhar acontecimentos, momentos vivido por mim e pelos contatos”. (Sujeito “A”)

“A facilidade de comunicação com qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo [...] O motivo principal é a interação com os colegas, poder expor fotos, conversar com os amigos, ficar informado das principais notícias”. (Sujeito “B”)

“O contato fácil e descontraído com pessoas [...] A facilidade em contatar pessoas, a possibilidade de estar em contato com várias ao mesmo tempo, sem necessariamente está sobrecarregando o aparelho, a praticidade e a inclusão que estes aplicativos me propiciam”. (Sujeito “C”)

“Facebook: Está conectado sempre com os meus amigos, a hora que quiser; Instagram: Aqui na capital, estou sempre sabendo dos últimos acontecimentos da cidade pois acompanho os principais meios de comunicação (TV CORREIO, por exemplo); WhatsApp: O fato de você poder criar grupos de conversas, envio de fotos e vídeos para grupos. Utilizo desse recurso tanto no trabalho quanto na faculdade, é ótimo!; Foursquare: Quando vou a algum lugar novo, dou sempre uma olhadinha nas dicas que o pessoal deixa lá e sempre deixo as minhas lá!”. (Sujeito “D”)

A partir das respostas dos sujeitos participantes dessa pesquisa, podemos notar que o uso desses recursos tecnológicos, de acordo com eles, facilita os processos de comunicação, estabelece formas dinâmicas de relacionamento entre os jovens, assim como promovem um processo mais ágil de formação de novas redes de socialização. Assim como explica Lemos (2009, p. 04), as novas formas de comunicação sem fio estão redefinindo o uso do espaço de lugar e dos espaços
 itos passam a representar e representar-se socialmente através do uso de determinados objetos. Logo, de acordo com Maffesoli (1995), ao afirmamos nosso pertencimento a um grupo por meio da posse de tais artefatos, estamos indicando quem somos e a que determinado grupo pertencemos.

Assim, esses indivíduos passam a estabelecer-se como grupo, porque além de fazer uso de objetos de consumo que permitem que isso aconteça, compartilham de gostos e estilos de vida semelhante. Eles são movidos pelo mesmo vibrar de

sensações e pelo compartilhamento de espaços, já que através das redes sociais móveis, que são capazes de dar a exata localização dos sujeitos, os mesmos vinculam informações de onde estão por meio de fotos, textos ou vídeos, possibilitando o encontro dos indivíduos ou apenas incentivando os demais a irem àquele lugar divulgado por esses sujeitos, , por meio da utilização do aplicativo *foursquare*.

No questionário perguntou-se: Quanto tempo, em média, você passa acessando essas mídias? E os sujeitos responderem da seguinte forma:

“O tempo todo, é só ter wi-fi disponível e quando não tem, estou usando outros meios que me permitem estar conectada (pc ou note)” (Sujeito “A”)

“Cerca de seis horas por dia” (Sujeito “B”)

“As redes sociais estão conectadas 24 no meu dispositivo, mas de uso ativo, ao fim da noite (ou madrugada) soma-se de 8 a 10 horas diárias [...]” (Sujeito “C”)

“24h, não desconecto nunca!” (Sujeito “D”)

os sujeitos passam a manter uma permanente relação com essas mídias, mantendo-se sempre conectados a estas e com outros sujeitos o tempo inteiro.

Também foi perguntado se o uso desses aplicativos em seus dispositivos móveis influenciou em suas formas de se socializar com os demais, e os entrevistados responderam a esta questão da seguinte forma:

“Acaba distanciando um pouco o relacionamento com contato pessoal. Converso e passo mais tempo em contato com as pessoas pelos aplicativos do que pessoalmente. Geralmente falo com as mesmas pessoas pelo app, mas se estou pessoalmente continuo usando o app com outras pessoas e converso pouco com a pessoa que costumo conversar muito pelo app que pessoalmente. Entendeu? que com a minha própria mãe. Vou mandar ela comprar um celular que tenha android¹⁷ (Sujeito “A”)

¹⁷ Android- sistema operacional baseado no núcleo do Linux para dispositivos móveis. Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Android>>. Acesso em 05/09/2013.

“Fiquei mais comunicativa, mais sociável, com isso passei a conhecer mais pessoas e a criar novas amizades” (Sujeito “B”)

“É inegável a influência das redes sociais no convívio entre os jovens na atualidade, estar numa determinada rede social lhe permite estar em contato com pessoas de diversos lugares, distantes ou próximos, e como boa parte do meu tempo é dedicado a essas redes, o modo de me socializar é inconscientemente regido por aquilo que está em vigência nelas, determinados termos, acontecimentos entre outros, são fatores que se vê muitas vezes nas redes e que guiam o meu diálogo fora delas” (Sujeito “C”)

“Antigamente, quando você conhecia uma pessoa de cara chamaria para ir ao cinema, comer um doce (sim, por falta de dinheiro sempre chamo para comer doces), tomar um café...Hoje em dia esses bons hábitos, foram substituídos pelas frases “automáticas”: “Você tem face? Insta? Me Segue?”, querendo ou não você acaba sendo vítima e eu sou uma delas, mas ainda chamo pra comer doces

Para essa questão todos os sujeitos responderam que, de uma forma ou de outra, o uso dessas ferramentas tecnológicas causou algum tipo de mudança em suas formas de se relacionar com outros sujeitos. Uns associam essa prática de uso como potencializadora dos processos de socialização, como pode ser observado nas respostas do sujeitos , sugerindo, inclusive, que causam interferência nas suas formas de se comunicar nos espaços não virtuais, e que os assuntos da esfera virtual transportam-se para serem discutidos fora dela.

em um efeito maior causado pelo constante uso desses aplicativos. Indicam que as relações interpessoais fora dos espaços virtuais foram modificadas porque as pessoas parecem manter uma maior interação com essas redes midiáticas e com os outros sujeitos conectados a elas, do que com pessoas que estão presencialmente em seu convívio. Esta afirmação pode ser mais bem compreendida, a partir da observação da imagem a seguir.

Representação 1



Fonte: Google¹⁸.

Nessa perspectiva, como afirma Lemos (2009), com o uso dos novos aparatos tecnológicos, os sujeitos passam a dar novos significados aos espaços frequentados. São novas práticas sociais que emergem com a interface da mobilidade, espaços físicos e virtuais. De acordo com ele os lugares devem ser definidos agora como

uma complexidade de dimensões físicas, simbólicas, econômicas, políticas, aliadas a bancos de dados eletrônicos, dispositivos e sensores sem fio, portáteis e eletrônicos, atividades a partir da localização e da movimentação do usuário. Esta nova territorialidade compõe, nos lugares, o território informacional (Lemos, 2009 p. 92)

De acordo com o *facebook* e *instagram*, uma forma mais fácil e dinâmica para se relacionar com pessoas, deixando de lado as antigas práticas dos processos de sociabilidade e, ao que se indica, os novos meios de relacionamentos, que são os virtuais, parecem

¹⁸Disponível

em:

https://www.google.com.br/search?q=celular+conectado+ao+mundo&um=1&ie=UTF-8&hl=pt-BR&tbm=isch&source=og&sa=N&tab=wi&ei=tNwcUoqVGqa4sQTW8lGwBA&biw=1366&bih=667&sei=t9wcUtOuM_SpsQT444CwCA#facrc=_&imgdii=_&imgrc=XcFnO3hM7lut7M%3A%3B-i8fl_PCh8yQtM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.nossanoite.com.br%252Fblogs%252Fela%252Fimagens%252Fvicio_dentro.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.nossanoite.com.br%252Fblogs%252Findex.asp%253Fbusca_mes%253D6%2526busca_ano%253D2013%2526coluna%253D2%3B520%3B370. Acesso em 12 de Agosto de 2013.

estabelecer as regras de relacionamentos da vida real. São novas condutas, baseadas do que foi vivenciado no espaço virtual.

As conversas giram em torno dos assuntos advindos das mídias virtuais. Os ambientes não virtuais são tomados pelos virtuais e as pessoas acabam ignorando o espaço em que ocupam no momento, para interagirem nos espaços virtuais com pessoas que estão distante.

Questionados se suas ações cotidianas sofreram algum tipo de alteração a partir do momento em que os indivíduos passaram a utilizar algum dos aplicativos, surgiram as seguintes respostas:

“Perco muito tempo usando os aplicativos, me atraso, atraso as atividades, acordo cedo, mas me levanto tarde olhando tudo que tem pra olhar. Deito cedo, mas durmo tarde fazendo a mesma coisa. É como se eu sentisse a necessidade de acompanhar tudo, para não perder nada e não ficar desatualizada, caso algum acontecimento compartilhado pelos contatos vire notícia e todo mundo comece a falar sobre”. (Sujeito “A”)

“Passei a estudar menos, a dormir menos” (Sujeito “B”)

“Após o uso dessas redes, tornou-se hábito conferir todas elas tão logo eu abra os olhos pela manhã, ao longo do dia e antes de dormir, esse hábito é tão intenso que chegar a ser um grande incômodo perceber que estou sem conexão e tudo aquilo que vivo, seja academicamente, em família ou entre amigos, é motivo para que eu pense: “Vou postar isso”, “Vou fotografar aquilo”, “Vou publicar determinada frase”, ou seja, tudo que vivo quero compartilhar para que os outros, que não estão tão próximos, compartilhem comigo de determinado momentos cotidianos que vivo” (Sujeito “C”)

“A vida muda por completo, antes eu não tinha vida mesmo! Só dependia das redes sociais para tudo! Com o tempo você vai vendo que aproveitando melhor os recursos que elas (as Redes Sociais) te oferecem, você consegue produzir mais e melhor principalmente no trabalho! Tiro como exemplo EU mesmo: Consegui aliar o facebook e twitter ao meu trabalho, seguindo regras que eu mesmo as criei. Hoje, não dependo delas para nada e consegui melhorar minha produtividade e conseqüentemente consegui VIVER melhor! Pena que você só consegue aprimorar isso depois de se ferrar muito!” (Sujeito “D”)

De todas as respostas, a questão da mudança das práticas cotidianas. De acordo com ele, essas ferramentas o auxiliam em suas práticas no setor do trabalho, elas funcionam de

modo a contribuir no desempenho de suas atividades. Os outros sujeitos, no entanto, dizem que suas rotinas foram bastante alteradas e que o fato, aparentemente natural de dormir, tem sido modificado em detrimento do uso das mídias através dos aplicativos dos seus dispositivos móveis, que permitem que os sujeitos permaneçam 24 horas conectados ao ciberespaço. A imagem a seguir pode configurar um melhor entendimento sobre este fato.

Representação 2



Fonte: Facebook¹⁹.

Nesse contexto, os sujeitos parecem ter se tornado reféns do acesso a essas mídias para se relacionarem uns com os outros. Uma espécie de necessidade de se estar sempre atualizado e em comunicação com um ou mais indivíduos como podemos observar

Na última pergunta do questionário, os sujeitos foram indagados caso, por ventura, eles parassem de utilizar os aplicativos que permitem o constante contato

¹⁹Disponível

<<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=540612112660548&set=pb.399920860063008.-2207520000.1378318422.&type=3&permPage=1>>. Acesso em 21 de Agosto de 2013.

com seus grupos de relacionamento, se haveria mudanças em sua vida e nas formas de se relacionar com os amigos. Os sujeitos deram as seguintes respostas:

“O contato ficaria mais lento e causaria distanciamentos, não me vejo mais sem usar qualquer um que seja”. (Sujeito “A”)

“Fica difícil na comunicação, não dá pra combinar de sair ou de se ver, ia acabar perdendo o contato com alguns”. (Sujeito “B”)

“[...] na minha opinião, dificultaria o acesso a novas amizades e afastaria um pouco as que já estão firmadas, uma vez que perderíamos aquele contato visual de ler, ver fotos e saber como a pessoa tá o que anda fazendo, uma vez que a correria diária muitas vezes impede que estejamos em contato constante com as pessoas pelas quais cultivamos um sentimento de amizade”. (Sujeito “C”)

“Consegui superar isso”. (Sujeito “D”)

os demais indivíduos disseram que se deixassem de utilizar esses aplicativos, o seu processo de socialização com o seu grupo de relacionamento ou com os futuros grupos, sofreria uma modificação. Este aconteceria de forma mais lenta ou mesmo, em alguns relacionamentos já estabelecidos por meio do uso dessas ferramentas, poderiam deixar de existir.

Pelo exposto apresentado pelos sujeitos dessa pesquisa fica claro que o uso desses aplicativos facilita os processos de socialização entre os sujeitos, assim como dinamiza tais processos. Os indivíduos passam a ter uma gama de escolhas, passando a ter acesso a diversos meios para se comunicar com outros sujeitos, e se inserem em uma rede extensa de relacionamento.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo do pressuposto de que a educação não ocorre de forma linear nem tampouco representa-se apenas em forma de dado, mas que acontece em um processo formativo repleto de entrelinhas a serem identificadas, compreende-se que esta não se detém a um único ambiente para acontecer.

Nenhum sujeito constitui-se como tal de forma isolada. Somos, na verdade, uma combinação de fatos, resultado de tudo aquilo que tivemos acesso ao longo de nosso percurso; lugares que conhecemos, cheiros que sentimos, conversas que tivemos, comidas que provamos. A soma de todos estes fatores resulta em um determinado tipo de sujeito, que distingue-se do outro porque este percorreu outros caminhos, com diferentes experiências que o fizeram ser como ele é.

Constituímos o mundo e ele também nos constitui com tudo aquilo que ele pode nos oferecer. O que acontece é uma troca mútua, ele nos representa e nos o moldamos com nossas ações. O mundo é resultado de nossas ações e nós somos o resultado de tudo aquilo que tivemos contato no mundo.

Nesse sentido, pensar em processos formativos requer observar os espaços frequentados pelo sujeito que se pretende conhecer, considerando que este também não se resume a conotações geograficamente explicáveis, mas como lugar de diversas ações; como espaço de distintas vivências, que interage com o sujeito e que proporciona a interação entre sujeitos.

Sob esse aspecto, o jovem, insere-se no grupo de sujeitos que mais promovem ações interativas, sejam estas entre eles ou com os lugares que frequentam. Caracterizam-se não por determinantes biológicos ou voltados para o fator etário, mas sim por uma série de comportamentos que os representam como categoria. Conhecidos por suas inquietudes, esses sujeitos transitam por vários estilos, gostos e grupos. Possuem formas de linguagens próprias e parecem refletir, em suas formas de agir, os aspectos da sociedade globalizada na qual estão inseridos, que se caracteriza pela fluidez dos seus processos transformadores.

Os espaços frequentados são os mais diversos e, em consequência da revolução tecnológica, estes deixaram de ser apenas físicos. Os jovens passaram a povoar também o ciberespaço. Nele, os sujeitos têm a possibilidade de interagir com vários outros simultaneamente, de forma rápida, prática e dinâmica. Nesses

espaços, esses indivíduos dividem experiências vividas por eles, seus gostos, suas particularidades, por meio do compartilhamento de imagem, vídeo ou frases. Existe uma constante troca de informações variadas entre os sujeitos.

Com a modernidade, a vida em sociedade adquire novo ritmo e passa a acontecer de forma frenética. Nossas práticas pedem agilidade e rapidez, as transformações acontecem de maneira fluida e, quando menos se percebe, tudo está mudado. São mudanças imperceptíveis ao nosso olhar, mas que se estabelecem de tal forma nos meandros sociais, que se tornam fixas e acabam por causar sólidas mudanças em nossas formas de nos relacionarmos uns com os outros.

Com isso, a ideia da mobilidade é essencial para conhecermos algumas das novas características da cidade contemporânea. Por meio dela, não somente a vida se desenvolve de maneira mais ágil, mas também nossos processos de sociabilidade passam a acontecer de forma distinta. Com o advento da telefonia móvel, comunicar-se ficou mais fácil e, com a associação desse segmento aos avanços advindos do campo da informática (através da extensão dos pontos de internet, acessível agora em vários locais da cidade), a comunicação tornou-se fácil, prática e constante.

Os sujeitos, sobretudo os jovens, através do uso de distintos aplicativos em seus dispositivos móveis, experimentam uma nova forma de socialização entre seus pares. Estabelecem uma extensa rede de relacionamento e passam a comunicar-se com os demais onde quer que estejam e a qualquer hora. A partir do uso dessa nova tecnologia, os indivíduos têm mais facilidade em relacionar-se com o mundo e com outros sujeitos. A relação torna-se prática e dinâmica. De acordo com as respostas às perguntas apresentadas no questionário da pesquisa a esses sujeitos, essa nova forma de socialização é vista de maneira positiva, pois facilita a aproximação entre eles, bem como oferece uma forma mais agradável de socializar-se.

Outro aspecto observado, foi que os indivíduos parecem enxergar na ação de estarem constantemente conectados, uma forma de fugir do isolamento, permanecendo em contato com outro(s) sujeito(s), compartilhando suas particularidades e a dos outros indivíduos. O que importa é estar sempre conectado e não perder ou ficar de fora de nenhum acontecimento que acontece dentro ou fora do ciberespaço.

Considerando todos os pressupostos ora apresentados neste trabalho, não é mais possível negarmos que houve considerável modificação em nossas formas de nos relacionarmos e interagirmos em sociedade em prol das mudanças ocorridas no setor comunicacional. O constante uso de aparatos tecnológicos que, ao longo do tempo, têm se aprimorado e se tornado acessíveis para relevante número da população, vem transformando as formas de socialização dos sujeitos, bem como seus modos de representar e representar-se em sociedade. Os dispositivos móveis são um excelente exemplo para que possamos visualizar as mudanças causadas na relação entre sujeitos e entre sujeitos e espaço.

Os jovens buscam os espaços virtuais para sua socialização porque neles encontram facilidade nesse processo que ocorre de maneira ágil e dinâmica. De acordo com os sujeitos desta pesquisa o contato com outras pessoas que estão distante acontece de maneira mais assídua, causando um estreitamento dessas relações, assim como proporciona que haja uma maior aproximação entre indivíduos que ainda não se conhecem, mas que passam a se relacionarem através do uso recursos oferecidos pelos dispositivos móveis. Para eles, passar a fazer uso dos diversos aplicativos disponíveis em seus aparelhos ocasionou mudanças significativas em suas vidas cotidianas. De forma positiva ou negativa, os sujeitos afirmam que suas rotinas diárias sofreram alterações como, por exemplo, dormir menos, estudar menos ou poder conversar mais com as pessoas do seu ciclo de amizade, manter-se constantemente atualizado sobre os fatos que ocorrem dentro e fora da esfera virtual etc.

Diante disso, cabe a nós enquanto pedagogos, enxergar os processos educativos em seus diferentes contextos. Compreender que outros lugares distintos das instituições formais de ensino também desempenham papéis que resultam em processos de educabilidade. O sujeito não constitui-se como tal de forma isolada, mas sim pelo contato com diferentes artefatos, sujeitos e lugares; este, apresenta-se como resultado de variadas ações que ocorreram em seu entorno. Portanto, é nossa responsabilidade estar atentos a estas mudanças que causam e vem causando mudanças na formação pessoal e social dos sujeitos.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Trad. Luís A. Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70, 2009.

BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: as consequências humanas**/ Zygmunt Bauman; tradução, Marcus Penchel. Rio de Janeiro. Ed. Jorge Zahar., 1999.

_____. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi/Zygmunt Bauman; tradução, Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

_____. **Modernidade líquida**. Trad. Plínio Dentzien, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.

_____. **Comunidade**: a busca por segurança no mundo atual. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

_____. **Vida líquida**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas** - estratégias para entrar e sair da modernidade . Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997. p.283-350: Culturas híbridas, poderes oblíquos. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cdrom/Garcia/garcia.pdf>>. Acesso em: 28/07/2013.

CARRANO, Paulo César Rodrigues. **Juventude e cidades educadoras**. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2003.

_____. **Jovens na Cidade**. Rio de Janeiro. 2001, IETS.

DAYRELL, Juarez. **A música entra em cena**: o rap e o funk na socialização da juventude/ Juarez Dayrell. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Dicionário Aurélio eletrônico: século XXI. Riode Janeiro: Nova Fronteira/Lexicon Informática, 1999.

FIGUEIREDO, Carlos Maurício Seródio, NAKAMURA Eduardo. **Computação Móvel**: Novas Oportunidades e Novos Desafios. **Revista T&C Amazônia**. 2003.

GROPPO, Luis Antônio. Juventude: Ensaio sobre Sociologia e História das

Juventudes Modernas. Rio de Janeiro: DIFEL, 2000.

HACK, Cássia. **Lazer e mídia em culturas juvenis**: uma abordagem da vida cotidiana. Florianópolis: s.ed., 2005.

HALL, Stuart. Org. Kenneth Thompson. Trad. Ricardo Uebel, Maria Isabel Bujes e Marisa Vorraber Costa. **A centralidade da cultura**: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. Rev. Educação & Realidade. 1997. Disponível em: <http://www.gpof.fe.usp.br/teses/agenda_2011_02.pdf>. Acesso em: 22/08/2013.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. 7 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

LEMOS, André. Arte e mídia locativa no Brasil. In: LEMOS, André, JOSGRILBERG, Fabio (Org.). **Comunicação e mobilidade**: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil. Ed. EDUFBA, Salvador, 2009.

_____. **Cultura da Mobilidade**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, 2009. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/6314/4589>>. Acesso em 20/07/2013.

_____. **Cibercultura e Mobilidade. A Era da Conexão**. XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/r1465-1.pdf>>. Acesso em 10/07/2013.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MAFFESOLI, Michael. **A contemplação do mundo**. Tradução de Francisco Franke Settineri. Porto Alegre: Artes e Ofício, 1995.

_____. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades. Apresentação de Luiz Felipe Baeta Neves; trad. De Maria de Lourdes Menezes. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1998.

MINAYO, Maria Cecília de Souza et al. **Pesquisa Social**: Teoria, método e criatividade. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

NICOLA, José de. **Lingua, literatura e redação**. 13.ed. São Paulo: Scipione, 1998.

PALLANDA, Eduardo Campos. Comunicação móvel no contexto brasileiro. In: LEMOS, André, JOSGRILBERG, Fabio (Org.). **Comunicação e mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil**. Ed. EDUFBA, Salvador, 2009.

ROMÃO, José Eustáquio. Globalização e reforma educacional no Brasil (1985-2005). Revista Iberoamericana de educación, n. 48, p. 111-127, 2008.

STRUSANI, Davide. **Observatório Brasil da Mobilidade 2012**. Sumário executivo. Disponível em: <http://www.gsma.com/publicpolicy/wp-content/uploads/2012/03/gsma_brazil_obs_exec_ptg_web_09_12-2.pdf>. Acesso em: 28/08/2013.

WIKIPÉDIA. **Linguagem**. Disponível em < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem> >. Acesso em 05.09.2013.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In.: SILVA, Tomaz Tadeu da. (org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais**. 2. ed.. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SITES ACESSADOS:

Facebook. Disponível em< <https://www.facebook.com/>>.

Google. Disponível em: <<https://www.google.com.br/>>.

APÊNDICE

QUESTIONÁRIO

Prezado (a),

Afim de atender o requisito para a obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia, desenvolvo uma pesquisa científica, TCC (Trabalho de Conclusão de Curso), intitulada de “Juventude nos espaços virtuais: sociabilidade a partir do uso de aplicativos em dispositivos móveis”, orientada pela Profª Drª Nádia Jane de Sousa, no intuito de compreender como se estabelece a relação entre espaços virtuais e sociabilidade juvenil. Para que a pesquisa seja concluída e os objetivos sejam alcançados, faz-se necessário a aplicação desse questionário. Desde já, agradeço sua colaboração enquanto sujeito participante desta pesquisa.

Dados pessoais

1. **Sexo** () F () M

2. **Idade**

R.

3. **Trabalha?**

Sim () **Não** ()

4. **Em que?**

R.

5. **Estuda?**

R.

Se sim, em que nível de estudo?

R.

6. Há quanto tempo faz uso das redes sociais?

R.

7. O que mais lhe atrai nesses espaços?

R.

8. Possui algum aparelho tecnológico (*smartfone, iped, tablet*) que permita a extensão do acesso às essas redes?

Sim () Não ()

9. Faz uso de aplicativos como: *Facebook, Instagram, WhatsApp* ou *Foursquare*?

Sim () Não ()

10. Se sim, qual (is) mais utiliza?

R.

11. O que mais lhe motiva a fazer uso desses aplicativos?

R.

12. Quanto tempo, em média, você passa acessando essas mídias?

13. Fazer uso desses aplicativos influenciou em sua forma de se socializar com os demais?

Sim () Não ()

Se sim, de que maneira?

R.

14. Suas ações cotidianas sofreram alguma alteração a partir do momento em que você passou a utilizar algum desses aplicativos?

Sim () Não ()

Se sim, quais?

R.

15. O uso dessas ferramentas já lhe causou algum tipo de transtorno?

Sim () Não ()

Se sim, qual (is)?

R.

16. Se você parasse de utilizar esses aplicativos haveria mudanças em sua vida, nas formas de se relacionar com os amigos?

Sim () Não ()

Se sim, quais?

R.