



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Faculdade de Educação

Dilton Ribeiro do Couto Junior

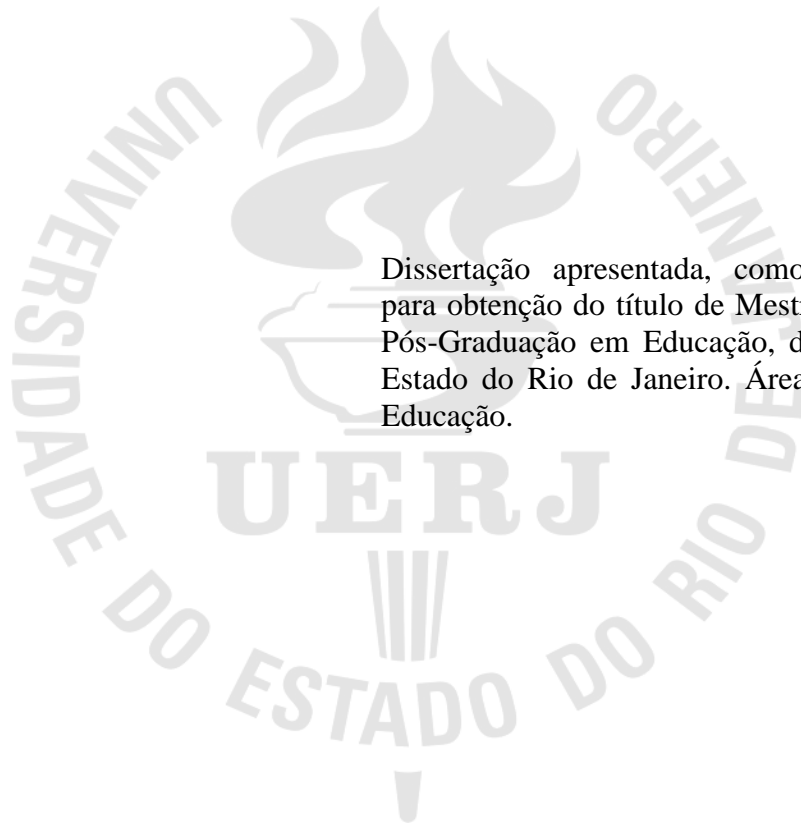
Cibercultura, juventude e alteridade: aprendendo-ensinando com o outro no Facebook

Rio de Janeiro

2012

Dilton Ribeiro do Couto Junior

Cibercultura, juventude e alteridade: aprendendo-ensinando com o outro no Facebook



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de Concentração: Educação.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Maria Luiza Magalhães Bastos Oswald

Rio de Janeiro

2012

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CEH/A

C871 Couto Junior, Dilton Ribeiro.
Cibercultura, juventude e alteridade : aprendendo-ensinando com o outro no Facebook / Dilton Ribeiro Couto Junior. – 2012.
133 f.

Orientadora: Maria Luiza Magalhães Bastos Oswald.
Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
Faculdade de Educação.

1. Facebook (Rede social on-line) – Teses. 2. Cibercultura – Teses.
3. Comunicação – Inovações tecnológicas – Teses. 4. Internet na educação – Teses. 5. Juventude – Séc. XXI – Teses . I. Oswald, Maria Luiza Magalhães Bastos. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Educação. III. Título.

nt CDU 371.3:6

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação.

Assinatura

Data

Dilton Ribeiro do Couto Junior

Cibercultura, Juventude e Alteridade: aprendendo-ensinando com o outro no Facebook

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Aprovada em: 23 de maio de 2012.

Banca Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Maria Luiza Magalhães Bastos Oswald (Orientadora)
Faculdade de Educação da UERJ

Prof^a. Dr^a. Edméa Oliveira dos Santos
Faculdade de Educação da UERJ

Prof. Dr. Nelson De Luca Pretto
Faculdade de Educação da UFBA

Rio de Janeiro

2012

AGRADECIMENTOS

À Maria Luiza Oswald, pela orientação e olhar extremamente cuidadoso dado a esta pesquisa. Em 2006, quando fui seu aluno na disciplina “O Lúdico e a Educação infantil”, você já me mostrava a paixão do professor universitário pelo ofício da pesquisa no campo educacional. Passamos pelos estudos sobre as mídias de massa e hoje nos aventuramos na cibercultura, com a certeza que tenho de querer continuar aprendendo com você e com o Grupo de Pesquisa maravilhoso que coordena. Obrigado por cada reunião de pesquisa ser um momento único e de muito aprendizado. Obrigado também, Maria Luiza, por compartilhar conosco seu lado sensível, as suas histórias maravilhosas e divertidíssimas sobre a sua vida de mãe, de filha, de pesquisadora... *curti muito* todas as histórias!

Ao Grupo de Pesquisa coordenado pela professora Maria Luiza Oswald: Adriana, Sérgio, Tuca, Sarah, Gilse, Tiago, Rafael, Ana Carolina, Ana Paula, Andréia, Roberta, Adriele, Shirlei, Renata, Pollyana e Karine! Obrigado pela escuta atenta às minhas questões e inquietações, pelo companheirismo e amizade já de alguns anos. É um aprender constante com todos vocês, presencialmente na UERJ e também a partir das inúmeras trocas de ideias via *Facebook*/e-mail e outras interfaces. Sem vocês o estudo não ficaria tão interessante, e em cada página escrita eu lembro de todos vocês. Faltam palavras para agradecer de verdade...

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pelo auxílio financeiro concedido na realização desta pesquisa.

Aos professores Paulo Sgarbi, Rita Ribes Pereira e Siomara Borba Leite, do Programa de Pós-Graduação em Educação da UERJ. Obrigado pelas contribuições maravilhosas no decorrer das disciplinas por vocês ministradas, que culminaram em discussões importantes para o meu estudo, principalmente sobre o *ofício de como é possível pesquisar*. Vejo em cada um de vocês o profissional da Educação que um dia almejo ser no ensino superior...

À professora Edméa Santos, que foi escolhida por mim e pelo Grupo de Pesquisa para integrar a Banca Examinadora. Obrigado pelo olhar atento dado ao Projeto de Pesquisa deste estudo. Obrigado pela riqueza que os textos de sua autoria me proporcionaram, tornando possível conhecer um pouco mais sobre a cibercultura sob a ótica da Educação. Obrigado por mediar de forma tão intensa e competente as discussões nas duas disciplinas ministradas por você das quais participei.

À Rita Frangella, professora maravilhosa que tive a oportunidade de conhecer no curso de Especialização em Educação Infantil. Obrigado pelo carinho e incentivo na trajetória acadêmica.

À todos os meus professores da Graduação em Pedagogia na UERJ (2004-2008), também responsáveis pelo amor que sinto pela profissão que hoje exerço. São muitos nomes para lembrar, mas alguns não podem faltar: Alessandra Schuler, Ligia Aquino, Márcia Cabral, José G. Gondra, Edicléa Mascarenhas, Zacarias Gama, Alessandra Melo, Luiza Lemos, Maria Luiza Pontes, José Bessa Freire...

Aos sujeitos da presente pesquisa, jovens estudantes e professores, que me permitiram momentos riquíssimos de interação no ciberespaço, sempre me instigando a re-aprender o meu papel enquanto educador que investiga, *com* internautas, através da mediação técnica das interfaces digitais. *Curti muito* a parceria de todos vocês no *Facebook*!

Aos meus alunos da Escola Municipal, crianças cheias de vida que me dão força e esperança para lutar a favor da melhoria da Educação pública brasileira. Já dizia Antoine de Saint-Exupéry, no livro *O Pequeno Príncipe*, “*Ser homem é ser responsável. É sentir que colabora na construção do mundo*”.

À Rosemary dos Santos, também pesquisadora do campo da Educação que se dedica a investigar a cultura digital. Obrigado pela amizade e carinho desde que ingressamos no Mestrado. Obrigado pela parceria nos trabalhos desenvolvidos juntos e que me mostraram a sua competência profissional.

À Josilene Santos, minha amiga e colega de Mestrado, pelas muitas risadas no decorrer de deliciosas conversas durante os nossos almoços na universidade. Nos conhecemos no início da Graduação, e anos depois continuamos a nos ver na UERJ!

À Annie Gomes Redig, amiga desde a Graduação. Participamos, há alguns anos, do mesmo Projeto de Pesquisa, escrevemos trabalhos juntos e continuamos a nos encontrar na universidade. Cada tijolinho que ergo para fortalecer a minha trajetória acadêmica é inspirado na sua e no belo trabalho que você vem realizando como professora da UERJ e Doutoranda do Proped/UERJ.

Às minhas amigas do curso de Especialização da PUC-Rio, Cristina Cardozo e Luciana Chamarelli, pelo incentivo constante na trajetória acadêmica! Sempre quando nos encontramos, risadas e histórias certamente não faltam! Um grande beijo!

Aos meus outros grandes amigos e *companheiros de vida* desde a época do Colégio Marista São José: Rodrigo (e a namorada Aninha!), Hugo (e a namorada Karina!), Daniel (e a esposa Raquel!) e Karolline. Obrigado pelo carinho de todos esses anos de amizade, de muitas conversas e risos em cada final de semana que conseguimos nos encontrar, mesmo com a vida sempre repleta de afazeres e de muitos compromissos.

Ao Alexandre Pedro Selvatti, pelo carinho e incentivo durante o processo de desenvolvimento desta pesquisa. É totalmente verdade o que já dizia o livro O Pequeno Príncipe, “*Tu te tornas eternamente responsável por aquilo que cativas*”. Existem muitas formas de nos inspirarmos na escrita de um trabalho, quando assistimos a um espetáculo de música clássica, passeamos e contemplamos os diversos pontos da cidade, ficamos em casa olhando pela janela e sentimos o cheiro da chuva... E fiz tudo isso com você, que contribuiu para que eu pudesse realizar esta pesquisa de forma mais leve e fluida, como eu acho que a vida deveria ser. E volto sempre a repetir: “*Obrigado por ter me adicionado no Facebook ^-^*”.

Ao vovô Raymundo Siqueira Campos (*em memória*), pelos almoços e risadas de domingo! Elas continuam vivas como nunca nos meus pensamentos...

À minha avó Lee, que semanalmente pergunta quando termina o Mestrado e quando vou começar as aulas no Doutorado... rrsr Você já foi várias vezes à UERJ ver alguns trabalhos que apresentei, e isso não é toda avó que faz pelo neto...

À minha pequena Grande Família: meu pai Dilton (e a esposa Maria Augusta!), minha mãe Martha Lee, o amigo Affonso, meu irmão Diogo e minhas tias Elizabeth (Lize) e Anna. Obrigado pelo carinho, incentivo e apoio incondicionais durante toda a trajetória acadêmica até aqui trilhada. Se eu terminei o Mestrado é porque vocês existem e fazem parte da minha pequena Grande Família.

RESUMO

COUTO JUNIOR, Dilton Ribeiro. *Cibercultura, juventude e alteridade: aprendendo-ensinando com o outro no Facebook*. 2012. 133 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

As dinâmicas comunicacionais da cibercultura em sua fase atual são possíveis devido à revolução do processo de digitalização, que fez com que imagem, vídeo e som pudessem ser produzidos e compartilhados em/na rede, e pela possibilidade de todo e qualquer internauta ser emissor e receptor em potencial de informação. Diante disso, a pesquisa se dedicou a investigar a relação de jovens usuários do *software* social *Facebook* com os saberes que circulam na referida interface. Para interpretar os dados construídos com os sujeitos da pesquisa busquei auxílio nas contribuições de autores de diversas áreas do conhecimento, principalmente do campo da comunicação. A abordagem da etnografia virtual (ou netnografia) também forneceu aporte teórico-metodológico imprescindível ao estudo. As considerações finais sistematizam os achados do estudo que ressaltam a relevância da dinâmica cibercultural do *Facebook* na constituição de processos de ensino-aprendizagem interativos e co-autorais que colocam em xeque as práticas educativas individuais e autorais próprias da cultura tipográfica. Isso proporcionou refletir sobre a criação de metodologias de ensino baseadas numa perspectiva alteritária, considerando as dinâmicas da interação e da colaboração, próprias da cibercultura.

Palavras-chave: Cibercultura. Educação. Juventude. Alteridade. *Facebook*.

ABSTRACT

The dynamic communications of the cyberculture in its current phase are possible due to the revolution of the digitalization process, which enabled image, video and sound to be produced and shared on the web, and the possibility of every internet user to be a potential sender and receiver of information. Therefore, the research dedicated itself in investigating the relationship of young users of the social software Facebook with the knowledge that circulate in the referred interface. To interpret the data produced with the researched subjects I sought the contributions of authors from various fields of knowledge, especially in the field of communication. The virtual ethnography (or netnography) approach also provided theoretical and methodological contributions to the study. The final considerations systematize the study's findings that highlight the relevance of the Facebook cybercultural dynamic in the constitution of teaching-learning interactive and co-authorial processes that question the individual and authorial educational practices, proper of the typographic culture. This provided reflections on the creation of teaching methodologies based on an alterity perspective, considering the interactive and collaborative dynamics, proper of the cyberculture.

Keywords: Cyberculture. Education. Youth. Alterity. Facebook.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Perfil de “Dilton Couto Junior” no <i>Facebook</i>	21
Figura 2 -	O “Feed de Notícias” no <i>Facebook</i>	22
Figura 3 -	O <i>chat</i> do <i>Facebook</i>	24
Figura 4 -	Compartilhando vídeos do <i>YouTube</i> no <i>Facebook</i>	35
Figura 5 -	Documentário “Home” compartilhado no <i>YouTube</i>	42
Figura 6 -	Uma imagem sobre perguntas e respostas.....	45
Figura 7 -	A expectativa da resposta imediata.....	54
Figura 8 -	Página “Depósito de Tirinhas” no <i>Facebook</i>	66
Figura 9 -	Página “Grafite (Graffiti)” no <i>Facebook</i>	73
Figura 10 -	Imagens da cantora Amy Winehouse no <i>Google</i>	83
Figura 11 -	Imagem sobre o <i>Google</i> compartilhada no <i>Facebook</i>	84
Figura 12 -	Imagem capturada com aparelho celular.....	86
Figura 13 -	Arquivos de dispositivos móveis no <i>Facebook</i>	88
Figura 14 -	Álbum de fotos de jovem estudante no <i>Facebook</i>	89
Figura 15 -	Montagem digital compartilhada na rede.....	91
Figura 16 -	Casal exhibe as novas roupas do filho que está para nascer.....	95
Figura 17 -	Álbum de fotos com as roupas de time de futebol do filho.....	96
Figura 18 -	Vídeo “Time Warp: Hummingbird” compartilhado no <i>Facebook</i>	97
Figura 19 -	Vídeo “Close Encounters of the Giant Kind” compartilhado no <i>Facebook</i>	100
Figura 20 -	Vídeo “Fantasia 2000 – ‘Flight of the Whales’ – Rescore” compartilhado no <i>Facebook</i>	103
Figura 21 -	Jovens estudantes compartilham a imagem “Durante a prova – o professor, o nerd, eu”	106
Figura 22 -	Reapropriação de uma imagem do seriado televisivo “Pink e o Cérebro”	108
Figura 23 -	Reportagem <i>online</i> sobre a evolução do ouvido dos mamíferos.....	110
Figura 24 -	Reportagem sobre o guia do <i>Facebook</i> para ajudar professores.....	116
Figura 25 -	Vídeo “Depoimento da professora Amanda Gurgel”	118

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1. APRESENTAÇÃO DA PESQUISA.....	14
1.1 Uma trajetória de pesquisa como ponto de partida.....	14
1.2 Delimitação e justificativa do tema: traçando as questões norteadoras do estudo.....	15
1.3 O campo empírico: características e possibilidades do <i>Facebook</i> na comunicação.....	21
1.4 Juventude e processos comunicacionais pós-massivos: educação e redes sociais da internet.....	24
1.4.1 <u>Um panorama sobre o conceito de juventude e o jovem internauta.....</u>	24
1.4.2 <u>A liberação da palavra com a emergência das mídias de função pós-massiva.....</u>	30
1.4.3 <u>O poder dos dígitos 0 e 1: a digitalização nos processos comunicacionais.....</u>	33
1.4.4 <u>Educação e ciberespaço: a relação com o saber nas redes sociais da <i>Web</i>.....</u>	37
2. A ALTERIDADE NA ETNOGRAFIA VIRTUAL: PERCURSOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS DA PESQUISA EM AMBIENTES VIRTUAIS	44
2.1 Partindo do “por quê” e não do “pois é”.... ..	44
2.2 Procedimentos metodológicos no <i>Facebook</i> e em outras interfaces digitais..	52
2.3 Reflexões teórico-metodológicas sobre a investigação em ambientes virtuais	57
2.3.1 <u>“<i>Crio ou não crio outro perfil no Facebook?</i>”: pensando a entrada no campo... </u>	57
2.3.2 <u>“<i>Será que eu poderia substituir as conversas online com os sujeitos no Facebook, por entrevistas presenciais?</i>”: sub-utilização da interface.....</u>	58
2.3.3 <u>O jovem na rede pesquisando com <i>outros</i> jovens usuários do <i>Facebook</i>.....</u>	60
3. JUVENTUDE E PROCESSOS COMUNICACIONAIS PÓS-MASSIVOS: DA CONEXÃO À INTERNET AOS TERRITÓRIOS INFORMACIONAIS	63
3.1 “<i>Tô sem laptop e internet! Treva! Preciso solucionar esses problemas logo!</i>”: conexão e velocidade na constituição de sociabilidades juvenis no <i>Facebook</i>.....	63
3.2 “<i>Hoje é dia de estuprar a Velox baixando jogos pro PS 3. =)</i>”: a relação dos internautas com a velocidade do <i>download</i> e <i>upload</i>.....	67
3.3 “<i>Preciso ficar mais tempo fora de casa, fico sem nada de interessante pra postar qnd estou recatada!</i>”: a relação indissociável entre espaço eletrônico e espaço físico na cibercultura.....	70

3.4	<i>“como então que as pessoas entenderiam isso?!”</i>: os laços sociais na dinâmica comunicacional nas/das redes sociais digitais.....	77
4.	JUVENTUDE, CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO: POTENCIALIZANDO AS RELAÇÕES DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO FACEBOOK.....	82
4.1	<i>“A menos que seu nome seja Google pare de agir como se você soubesse de tudo”</i>: uma afirmação geradora de algumas perguntas iniciais.....	82
4.2	Os arquivos multimídias nas redes sociais digitais: imagens, vídeos, textos e sons.....	86
4.2.1	<i>As imagens ganham espaço no Facebook.....</i>	86
4.2.1.1	<i>“Passo aqui todo dia e não me canso de olhar...”</i>: um convite para o mar.....	86
4.2.1.2	<i>“Pra quem não conhece os meus amores ^^”</i>: pensando a educação através das imagens digitais.....	88
4.2.2	<i>“Mas nada supera isto!”</i>: imagens em movimento que movimentam as redes....	97
4.3	Possibilidades para se pensar educações na/com a cibercultura.....	104
4.3.1	<i>Um olhar sobre a educação através das redes digitais.....</i>	105
4.3.2	<i>Saberes que circulam nas redes sociais: “como assim ‘mistério’?? porra nenhuma”</i>	109
4.3.3	<i>“Como seria uma aula com o uso do Facebook?”</i>: desafios e possibilidades.....	112
4.3.4	<i>“Facebook lança guia para ajudar professores a usar mídia social”</i>: algumas considerações.....	115
5.	CONCLUSÃO: NA BUSCA PELAS PERGUNTAS FINAIS.....	121
	REFERÊNCIAS.....	125

INTRODUÇÃO

As transformações culturais, as novas condições de produção dos conhecimentos levam a novos estilos de sociedade nos quais a inteligência é o produto de relações entre pessoas e dispositivos tecnológicos. Mudam, assim, as formas de construção do conhecimento e os processos de ensino-aprendizagem.

(FREITAS, 2005)

Os processos comunicacionais contemporâneos já incorporaram o uso dos artefatos tecnológicos com acesso à internet, propiciando a comunicação e a interconexão dos sujeitos com milhões de pessoas ao redor do mundo. Somos capazes de interagir nas redes sociais da internet, produzindo e compartilhando vídeos, imagens, textos, músicas, dentre outros arquivos, com o objetivo de que os usuários tenham a oportunidade de conhecer o que cada um tem a contar e a recontar. Afinal, podemos recontar a história do outro, reutilizando, à nossa própria maneira, arquivos digitais de outros usuários, nos reapropriando do conteúdo de forma a criar novos conteúdos. Como ressaltam Pretto e Assis (2008), a “liberdade de acesso, a produção e o uso de informações têm sido considerados no contexto mais geral de produção da cultura e de bens culturais e, com isso, têm estimulado e potencializado as possibilidades de produção descentralizada, em rede” (p. 79).

Segundo dados do *Ipobe/NetRatgins* (LEMOS, 2010), nosso país apresenta cerca de 45 milhões de internautas, sendo que mais da metade destes acessa a internet da própria residência. Essa quantidade exponencial de internautas brasileiros fica evidente na popularidade de *softwares* sociais como o *Facebook*, interface que vem interconectando um número considerável de usuários nos processos comunicacionais da cibercultura em sua fase atual. É visível a participação de jovens em dinâmicas de colaboração envolvendo o consumo e a produção intensa de arquivos nos mais diversos formatos multimídias, criando formas distintas de interagir com o outro a partir dos artefatos tecnológicos. Isso vai ao encontro da afirmação de Santaella (2003) sobre a cultura digital, ao mostrar que esta “surge da explosão no processo de distribuição e difusão da informação impulsionada pela ligação da informática com as telecomunicações que redundou nas redes de transmissão, acesso e troca de informação que hoje conectam todo o globo” (p. 60). Não há dúvida de que, segundo Dardeau (2009), “das práticas cotidianas às mais avançadas operações do mundo dos negócios, a cultura digital tornou-se um campo de investigação e reflexão fundamental para a Educação”. Isto porque a cultura digital media novos

modos de ensinar e aprender que merecem a atenção das instituições responsáveis pela educação de crianças e jovens.

Essa foi a motivação de meu interesse em investigar as relações de ensino-aprendizagem que ocorrem por intermédio do potencial comunicacional das redes sociais. Por ser a rede social que mais vem crescendo no Brasil, o *Facebook* foi escolhido como campo empírico do estudo, sendo que optei por definir como sujeitos da pesquisa jovens que já faziam parte de minha rede de amigos neste *software* e outros que, no decorrer da pesquisa, se mostraram interessados em se incorporarem à esta rede.

Para interpretar os dados construídos com os sujeitos da pesquisa busquei auxílio nas contribuições de autores de diversas áreas do conhecimento, principalmente do campo da comunicação, como André Lemos, Lucia Santaella, Pierre Lévy e outros e do campo que intersecciona educação e comunicação, como Nelson Pretto, Edméa Santos e Maria Helena Bonilla. A abordagem da etnografia virtual (ou netnografia) também forneceu aporte teórico-metodológico imprescindível ao estudo.

No primeiro capítulo trago inicialmente os antecedentes de meu interesse pela questão investigada nesta dissertação, apresentando minha trajetória de pesquisa no campo que intersecciona Educação e Comunicação iniciada com o estudo sobre a relação dos jovens com os jogos eletrônicos (COUTO JUNIOR, 2008) e continuada com o estudo sobre a relação de jovens professoras com as mídias massivas e digitais na sala de aula (COUTO JUNIOR, 2010). Em seguida delimito e justifico o tema da presente pesquisa, traçando as questões norteadoras da mesma. A seguir, trago algumas das características e possibilidades do *Facebook* nos processos comunicacionais contemporâneos, apontando o quanto esses processos mediam a concepção contemporânea de juventude ao situarem o jovem num cenário sócio-técnico que permite aos sujeitos constituírem-se como protagonistas sociais.

No segundo capítulo justifico a opção pela etnografia virtual (ou netnografia) fundamentada na perspectiva da alteridade como abordagem teórico-metodológica apropriada ao desenvolvimento do estudo que considerou os jovens usuários do *Facebook* como parceiros do mesmo. Apresento, ainda, neste capítulo os procedimentos utilizados na investigação.

No terceiro capítulo, com base no que vivenciei empiricamente, trago à discussão algumas questões que emergiram ao longo do estudo. Inicialmente aponto as características dos artefatos tecnológicos necessárias para que seus usuários possam navegar e desfrutar das

potencialidades interativas e comunicacionais das interfaces da *Web 2.0*, que vêm permitindo a criação de vínculos sociais e afetivos entre os internautas. E, em seguida, partindo do pressuposto de que o Facebook oferece “possibilidades de colaboração que superam as distâncias físicas e sociais” (CARVALHO; FENSTERSEIFER, 2010, p. 11), trato da indissociabilidade entre o espaço físico e o espaço eletrônico nos processos de comunicação da cibercultura em sua fase atual.

No quarto capítulo identifico de que maneira os usos do *Facebook* mediam as relações de ensino-aprendizagem, apontando como este *software* pode aproximar professores e estudantes, subvertendo o modelo massivo e hierárquico de educação. Ainda que as relações de ensino-aprendizagem tenham sido também evidenciadas nos outros capítulos do trabalho, o quarto capítulo aprofunda a relação dos usuários com as informações que são compartilhadas na interface.

As considerações finais sistematizam os achados do estudo que ressaltam a relevância da dinâmica cibercultural do *Facebook* na constituição de processos de ensino-aprendizagem interativos e co-autorais que colocam em xeque as práticas educativas individuais e autorais próprias da cultura tipográfica. Cabe ressaltar que esses achados não sinalizam para a necessidade de substituição das atividades presenciais de ensino, nem sugerem que a qualificação da escola passa pela interdição de metodologias baseadas no modelo guthemberguiano. Sinalizam sim para necessidade da criação de metodologias de ensino baseadas numa perspectiva alteritária.

1 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA

1.1 Uma trajetória de pesquisa como ponto de partida...

Porque é sobre o que *não se sabe* que se abre no trabalho docente o desafio da prática da procura e da pesquisa; a busca solidária, mas em alguns momentos solitária também, de conhecimentos e de descobertas que estendem mais e mais o imaginário e o cotidiano da educação até limites inacabáveis do saber e do ofício da pergunta. (BRANDÃO, 2003, p. 99, grifos do autor).

Em 2006, ingressei como bolsista de Iniciação Científica no Grupo de Pesquisa coordenado pela Prof^a Maria Luiza Oswald no Programa de Pós-Graduação em Educação da UERJ, em virtude do interesse na temática abordada no projeto que, vinculado à linha de pesquisa “Infância, Juventude e Educação”, investigava, na época, a relação de crianças e jovens com os produtos da indústria de entretenimento japonesa – mangás, animes e videogames. Dentre os possíveis recortes do projeto, interessou-me estudar a relação de jovens com os jogos eletrônicos, tendo sido este o foco de minha monografia de graduação em Pedagogia (2004-2008) na UERJ, intitulada “Jovens, Jogos Eletrônicos e Educação: um diálogo para se pensar práticas educativas alteritárias”.¹ Neste estudo, o objetivo foi buscar caminhos para que a cultura escolar, marcada pela cultura letrada, dialogasse com as práticas culturais relacionadas à cultura imagética (COUTO JUNIOR, 2008).

No ano seguinte, e ainda participando do referido Grupo de Pesquisa, ingressei no curso de especialização em Educação Infantil (2008-2010) da PUC-Rio, desenvolvendo ao término do curso o estudo monográfico intitulado “Reflexões Sobre as Relações de Professoras da Educação Infantil com as Mídias na Sala de Aula”, cujo objetivo foi compreender a relação que jovens professoras da educação infantil têm com os meios tecnológicos, buscando conhecer os usos que elas fazem das mídias na(s) instituição(ões) em que lecionam (COUTO JUNIOR, 2010). Se no estudo monográfico da graduação me dediquei a investigar a relação de jovens estudantes com os *games*, na especialização tive a oportunidade de entrar em contato com jovens professoras da educação infantil, o que me permitiu, dentro do campo dos estudos midiáticos, trabalhar com profissionais do campo da educação. Desta forma, pude também contribuir com os interesses do novo projeto institucional que, então, se dedicava a compreender as relações de alunos e de

¹ Estudo desenvolvido entre 2006 e 2008 no âmbito do projeto de pesquisa “*Infância, Juventude e Indústria Cultural: sociedade, cultura e mediações – imagem e produção de sentidos*”, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação da UERJ e coordenado pela professora Maria Luiza Magalhães Bastos Oswald.

professores com as mídias audiovisuais e digitais e os modos como essas relações mediam os processos de ensinar e aprender baseados na cultura escrita².

Participar do grupo de pesquisa coordenado pela professora Maria Luiza Oswald vem se constituindo uma experiência formativa bastante significativa, tanto no plano teórico, me proporcionando contato com novos conhecimentos e autores, quanto no plano da prática de pesquisa ao me proporcionar vivenciar a complexidade do ofício do pesquisador.

Percebo, hoje, como professor da rede pública municipal, o quanto a relação teoria/empíria me auxilia a pensar a prática de sala de aula. A oportunidade de explorar sistematicamente os referidos objetos em meus estudos monográficos da graduação e da especialização, por intermédio de seu exame tanto no plano teórico, quanto no plano empírico, me abriu os olhos para a significativa importância da implicação da pesquisa em educação com a temática que abrange a relação de crianças e jovens com as mídias digitais. Essa relação traz repercussões para os processos de ensino-aprendizagem, uma vez que vem modificando os modos pelos quais esses sujeitos aprendem. O contato frequente com crianças e jovens, tanto no âmbito do projeto, quanto no dos estágios e no da profissão, me mostram o quanto Nóvoa (1999) tem razão quando chama atenção para as práticas pedagógicas, ainda “fechadas numa concepção curricular rígida e pautadas pelo ritmo de livros e materiais escolares” (p. 16). É com o intuito de tentar contribuir para a modificação dessa situação que venho frequentando desde 2006 o Grupo de Pesquisa, buscando me manter afetado pelo que as investigações apontam, colocando em xeque um ensino que ainda insiste em privilegiar metodologias de ensino que, muitas vezes, desconsideram as práticas culturais dos estudantes, inclusive no que se refere aos usos cotidianos dos meios massivos e digitais.

É diante desta trajetória de pesquisa como ponto de partida, que inicio um novo estudo, agora no Mestrado...

1.2 Delimitação e justificativa do tema: traçando as questões norteadoras do estudo

Um homem pré-histórico não teria podido imaginar o mundo contemporâneo, suas instituições, suas ciências e suas técnicas. Ora, visto a velocidade alcançada hoje pela evolução cultural, somos talvez os homens pré-históricos de nossos netos. Somos muito mais capazes de evoluir, isto é, de estarmos abertos às mudanças dos sentidos e da liberdade do que podemos imaginar (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 42).

² Projeto de pesquisa “Educação e Mídia: imagem técnica e cultura escrita” (OSWALD, 2008).

Com a emergência da *Web 2.0*, a rede mundial de computadores vem sofrendo grandes transformações com o passar dos anos e, segundo Santaella (2002), “Quaisquer tentativas de predição em tempos tão tumultuados beiram o impossível. O que foi escrito sobre as redes em 1995, por exemplo, parece hoje tão distante a ponto de provocar o riso” (p. 53). Lemos e Lévy (2010) mostram que o termo *Web 2.0* foi criado por Tim O’Reilly em 2004 com o objetivo de apontar a diferença em relação a *Web 1.0*. Na *Web 2.0*, “diversas ferramentas e novas funcionalidades foram adicionadas aos *websites*, fazendo-os mais abertos e participativos” (p. 38, grifo dos autores), possibilitando também o que os autores chamam de “liberação da palavra” por parte dos usuários. Essa característica da *Web* hoje propicia que, além do acesso à grande quantidade de informação, possamos também exercitar a aprendizagem colaborativa na e em rede, que está se desenvolvendo, segundo Lemos e Lévy (2010), “de uma maneira surpreendente nas mais diversas redes sociais. A computação social da *Web 2.0* aporta uma modificação essencial no uso da web” (p. 52).

As contribuições de Pretto e Assis (2008) me auxiliaram na busca pelo entendimento do conceito de “rede”. Empregado em diferentes situações, o termo “rede” apresenta significados diversos e integra expressões populares como “*estar na rede*” e “*cair na rede*”, segundo ressaltam os próprios autores. Além disso, áreas do conhecimento como a Biologia, Física, História, entre outras, vêm se apropriando do termo, contribuindo para a popularidade desse. Para Pretto e Assis (2008), a “rede” é compreendida como “um princípio de organização de sistemas, o qual envolve as redes tecnológicas, as redes sociais, as redes acadêmicas e, claro, as redes das redes, gerando, potencialmente, conhecimentos que podem contribuir para uma maior integração de ações e conhecimentos” (p. 77). Assim, a apropriação dada ao conceito de “rede” neste trabalho se refere à forma como os sujeitos interagem na contemporaneidade a partir do uso de aparatos tecnológicos com acesso à internet, possibilitando a interconexão de seus usuários no ciberespaço.

Sobre os diferentes suportes tecnológicos, Canclini (2005) revela que já é possível perceber a ocorrência de modificações na forma como os sujeitos se relacionam com a informação, o conhecimento e o entretenimento, ao ressaltar que “A conjugação de telas de televisão, computadores e videogames está familiarizando as novas gerações com os modos digitais de experimentar o mundo, com os estilos e ritmos de inovação próprios destas redes” (p. 237). Machado (2002) afirma que hoje as imagens técnicas geradas pelo computador possibilitam

ao sujeito vivenciar a experiência de *mergulhar* nos ambientes virtuais por meio da interação. Essa experiência configura “novos modos de subjetivação que alteram nossos modos de perceber o mundo, diluindo as fronteiras entre o que está dentro e fora do ciberespaço” (FERREIRA; COUTO JUNIOR, 2008, p. 5). Alves (*online*), indo nessa mesma direção, ressalta a ocorrência de transformações nas percepções dos usuários ao navegar nos espaços virtuais como os da internet que, repletos de imagens, textos e sons, caracterizam-se “por formas de pensamento não-lineares, que envolvem negociações, abrem caminhos para diferentes estilos cognitivos e emocionais”.

Neste sentido, a autora considera que “as experiências mediadas por tecnologias que utilizam a realidade virtual, abrem novas janelas nos processos de criação” (ALVES, *online*). Parece, assim, relevante buscar entender como jovens estudantes usuários do *software* social *Facebook* vêm se relacionando com o mundo, com a cultura e com o conhecimento a partir dos usos que fazem da referida interface, tema de interesse da presente pesquisa de Mestrado.

A opção por este objeto de estudo justifica-se em função de meu desejo de dar continuidade aos estudos monográficos da graduação e da especialização. Esse interesse de pesquisa remete tanto aos achados da pesquisa monográfica da graduação (COUTO JUNIOR, 2008) que, investigando a relação de jovens com os *games*, mostrou o quanto a dimensão colaborativa dos jogos *online* amplia a capacidade criativa e as redes de conhecimento dos jogadores, quanto aos achados da pesquisa monográfica da especialização (COUTO JUNIOR, 2010) que mostrou o quanto os professores ainda apresentam dificuldade em compreender os usos das mídias massivas e digitais, revelando que seus alunos têm maiores habilidades em estabelecer relações com esses meios. Foi focalizando as diferentes mídias, concebidas como artefatos culturais, que pude, nos meus estudos monográficos, discutir e alertar sobre a necessidade de superação urgente da barreira que vem se interpondo entre a escola e as culturas e práticas de seus alunos, concluindo que as atividades escolares muitas vezes parecem desconsiderar e negar as mudanças ocasionadas pela relação dos estudantes e de seus professores com as tecnologias.

A imersão cada vez mais frequente das pessoas nas redes sociais da *Web* aponta para a urgência do desenvolvimento de pesquisas no campo da educação que invistam na investigação desse fenômeno. Segundo mostra Lemos (2010), o Brasil hoje apresenta cerca de 45 milhões de usuários (destes, 24,4 milhões acessam a internet de suas residências), sendo que “Os brasileiros são ativos produtores de informação e participam de redes sociais. Os internautas brasileiros são

aqueles que ficam mais tempo on-line por mês e usam muito ferramentas da computação social” (p. 23). Nas comunidades virtuais, isto é, nos “grupos de pessoas globalmente conectadas na base de interesses e afinidades, em lugar de conexões acidentais ou geográficas” (SANTAELLA, *online*), os sujeitos se agrupam em torno de alguns interesses que *softwares* sociais como o *Facebook* sugerem, tais como: começar novas amizades no ciberespaço, estabelecer novas redes de contatos e negócios, marcar encontros, buscar um relacionamento sério, dentre outros. Portanto, as comunidades virtuais designam, segundo Amaral, Natal e Viana (2008), “as comunidades mediadas por computador que se formam em torno de plataformas on-line de interação social” (p. 39).

É possível interagir com outras pessoas sem necessariamente estar fisicamente presente, mas virtualmente conectado. Assim, é possível a criação de vínculos sociais mesmo quando os sujeitos estão geograficamente dispersos, numa época em que as redes sociais do ciberespaço vêm se difundindo rapidamente e ganhando cada vez maior número de usuários. Segundo a autora, *softwares* sociais “como Orkut, MySpace, Facebook substituíram em boa parte as interações *face-a-face*” (SANTAELLA, 2008a, p. 129, grifo da autora). Isso mostra o que Lemos (2010) afirma sobre a nova relação dos usuários com as mídias na cultura digital, “que modifica hábitos sociais, práticas de consumo cultural, ritmos de produção e distribuição da informação, criando novas relações no trabalho e no lazer, novas formas de sociabilidade e de comunicação social” (p. 22). Lévy (1999) coloca que pela grande facilidade que a rede mundial de computadores tem em proporcionar aos internautas uma certa visibilidade na busca por temas de debates e objetos de conhecimento, “O ciberespaço torna-se uma forma de contatar pessoas não mais em função de seu nome ou de sua posição geográfica, mas a partir de seus centros de interesse” (p. 100). Lemos (2002) entende que é preciso “superar o paradoxo e vislumbrar que, no ciberespaço, podemos estar sós sem estarmos isolados” (p. 113), justamente pela possibilidade da *Web* em ser um ambiente agregador de *chats*, fóruns etc., como ocorrem nos inúmeros *softwares* sociais que existem hoje nas redes digitais.

Para Lévy (1999), quando estamos conectados é possível “não apenas ler um livro, navegar em um hipertexto, olhar uma série de imagens, ver um vídeo, interagir com uma simulação, ouvir uma música gravada em uma memória distante, mas também *alimentar* essa memória com textos, imagens etc” (p. 94, grifo do autor). Mostrando sua preocupação com o papel do professor e do aluno, além da cultura dos sistemas tradicionais de ensino frente às novas

tecnologias, o autor faz a seguinte pergunta: “Como manter as práticas pedagógicas atualizadas com esses novos processos de transação de conhecimento?” (p. 172). Na tentativa de respondê-la, Lévy (1999) afirma que não se trata de utilizar de qualquer forma a tecnologia, mas que é imprescindível “acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais” (p. 172, grifos do autor).

Oswald (2007), referindo-se a Martín-Barbero, aponta que a escola ainda desconsidera “a reorganização das linguagens e das escritas e, conseqüentemente, a transformação nos modos de ler, obstinando-se em identificar a leitura apenas com o livro” (p. 13). Além disso, Ramal (*online*) mostra que a escola lida com o conhecimento da cultura letrada de forma semelhante às páginas de um livro: “linear, encadeado e segmentado. Num livro é difícil, mesmo incômodo, consultar dois trechos de páginas diferentes ao mesmo tempo: na escola também. É preciso passar primeiro pelo pré-requisito, e só depois ver o seguinte”. A autora também reforça que o currículo escolar está organizado de forma que apresenta uma “estrutura em função de saberes que pretendem funcionar como verdades permanentes, absolutas e universais, independentemente do contexto”. Neste sentido, Orofino (*online*) aponta que é imprescindível colocar em funcionamento uma “prática educativa intercultural” que leve em conta a hibridação de culturas nas escolas, pensando a integração dos diversos meios tecnológicos no contexto educacional. Vale ressaltar que isso ainda é um desafio, pois a relação das crianças e jovens com as chamadas “novas tecnologias” “acabam por nos assustar, porque nós, adultos, ainda estamos vivendo essas transformações sob uma lógica, ainda presos à linearidade, às verdades absolutas, resistindo ao novo” (ALVES, *online*). A partir daí, parece importante adotar uma nova perspectiva de trabalhar os conhecimentos na escola, aliando a tecnologia a favor da aprendizagem, reconhecendo que é grande o interesse dos jovens em participar das redes sociais digitais com outros internautas.

A escola poderia beneficiar-se em conhecer as aprendizagens que estão se constituindo nos ambientes virtuais, potencializando o espaço escolar no sentido de estar atento às novas formas de aprender dos jovens. Para isso, faz-se imprescindível alertar para o fato de que “a escola pode e deve intensificar o diálogo entre a cultura escolar e a cultura midiática ao oferecer oportunidades de produção de narrativas de autoria dos estudantes com o uso de novas linguagens e tecnologias” (OROFINO, 2005, p. 29). Conforme sugere Lévy (1999), trabalhar com a construção dos conhecimentos fazendo uso das novas tecnologias é promover uma educação com “espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares,

se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa uma posição singular e evolutiva” (p. 158). Tendo em vista a relevância do tema, o estudo foi delimitado pelo seguinte recorte: investigar como jovens estudantes estão interagindo no *Facebook* e que sentidos estão construindo com os saberes que circulam nas redes deste *software* social. A partir do interesse que esses jovens manifestam em dialogarem entre si na *Web*, busquei encontrar, *com eles*, caminhos que possibilitassem pensar uma educação que considerasse as dinâmicas da interação e da colaboração, próprias da cibercultura, nos processos de ensino-aprendizagem, criando metodologias de ensino numa perspectiva alteritária.

Nesse sentido, meu interesse na pesquisa foi investigar a relação que jovens estudantes usuários do *Facebook* estabelecem com o conhecimento no ciberespaço, sendo as seguintes as questões que nortearam o estudo: de que formas estes jovens estão interagindo nesta interface? Quais as potencialidades comunicacionais e interativas deste *software* na constituição de suas redes sociais? Como o *Facebook* vem sendo utilizado nas práticas comunicacionais, potencializando a interseção entre o espaço físico e o espaço eletrônico? Como as instituições educacionais aparecem nos registros desses sujeitos no *Facebook*? Quais relações de ensino-aprendizagem esses sujeitos estabelecem com outros usuários?

Pretendi, com o alcance dessas questões, trazer possíveis contribuições à resignificação das práticas pedagógicas que continuam, na maioria das vezes, centradas numa visão de processo ensino-aprendizagem em que a emissão prepondera sobre a recepção, não levando em conta a capacidade que os atores têm de produzir conhecimento, cultura e arte. Além disso, também pretendi contribuir com o campo da pesquisa, apontando possíveis caminhos metodológicos de investigação em ambientes virtuais à luz da etnografia virtual (ou netnografia)³. E as respostas que foram tecidas ao longo do trabalho, sem a intenção de serem conclusivas, direcionaram-se para o levantamento de reflexões e problematizações acerca do tema estudado, numa tentativa de melhor compreender parte do universo das redes sociais digitais, cada vez mais habitadas pela juventude brasileira na contemporaneidade.

³ No capítulo 2 realizo uma discussão teórico-metodológica sobre a etnografia virtual.

1.3 O campo empírico: características e possibilidades do *Facebook* na comunicação

Criado em 2004, o *Facebook* vem reunindo milhões de pessoas ao redor do mundo em torno de uma mesma interface⁴ que apresenta grandes potencialidades comunicativas. A sua “missão” “is to give people the power to share and make the world more open and connected”⁵. Para isso, seus usuários têm a possibilidade de estabelecer o diálogo em tempo real através do *chat* (1), compartilhar e discutir vídeos, sons, imagens e textos por meio de *links*, criar e postar álbuns de fotos (2), utilizar inúmeros aplicativos que propiciam ainda mais a aproximação entre os sujeitos, agendar encontros de aniversário ou qualquer outro tipo de comemoração (“eventos”) (3), dentre outras.

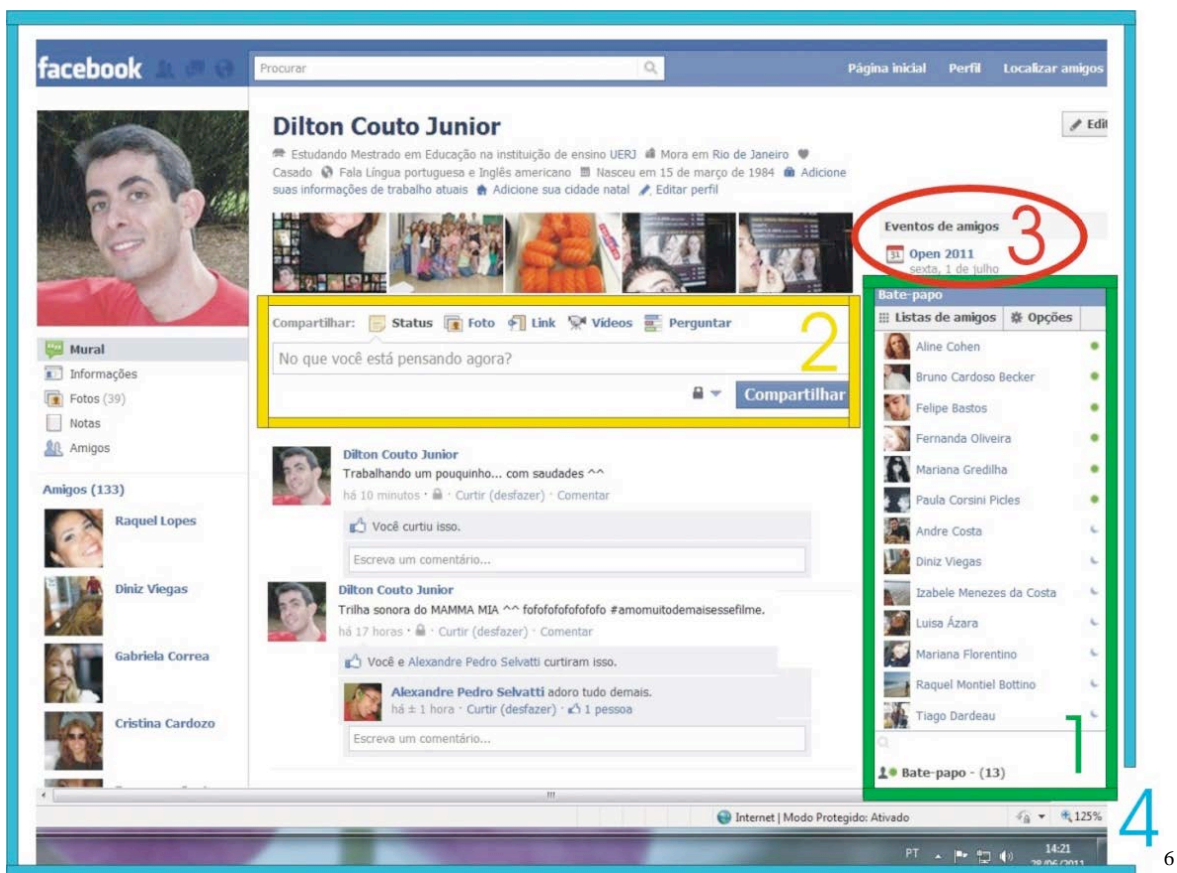


Figura 1 – Perfil de “Dilton Couto Junior” no *Facebook*

⁴ Lévy (1999) entende que o termo “interfaces” diz respeito a “todos os aparatos materiais que permitem a interação entre o universo da informação e o mundo ordinário” (p. 37).

⁵ “dar às pessoas o poder de compartilhar e tornar o mundo mais aberto e conectado” [tradução livre]. Informação disponível em: <<http://www.facebook.com/?ref=logo#!/facebook?sk=info>>. Acesso em: 5 abr 2011.

⁶ Meu perfil do *Facebook* encontra-se disponível em: <<http://www.facebook.com/#!/profile.php?id=100001452054461>>.

Além disso, a comunicação e a interação entre os usuários ocorrem principalmente pelo “mural” (4) a partir de mensagens que são trocadas. As mesmas aparecem no “Feed de notícias” (5) e permitem a visualização do bate-papo que está sendo realizado e que se realizaram. Entretanto, vale destacar que é possível retomar antigos bate-papos caso haja o interesse. Conhecer os usuários que conversam dá um panorama dos assuntos que estão sendo tratados no “Feed”; assuntos esses que vão desde os mais corriqueiros do dia-a-dia aos que envolvem questões políticas e culturais, por exemplo:

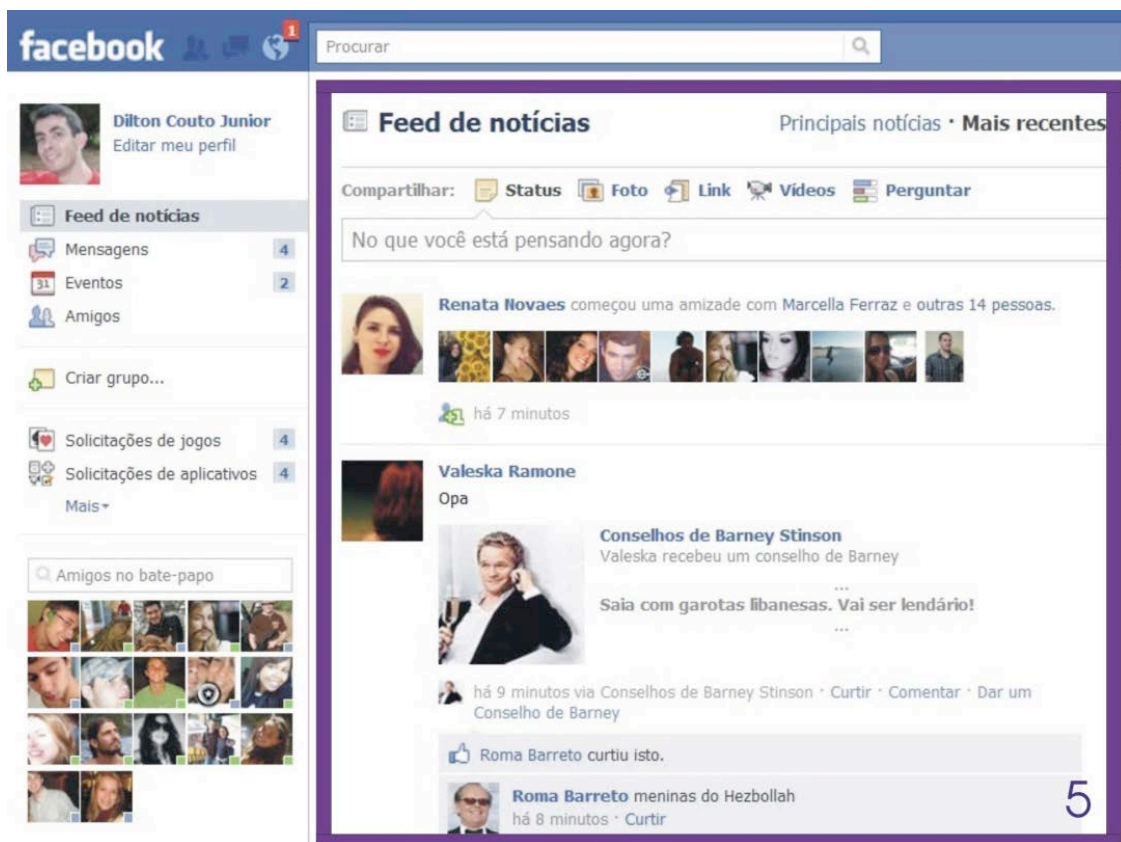


Figura 2 – O “Feed de Notícias” no Facebook

EC: Acabei de comprar um dvd legiao e paralamas juntos... assistindo amarradona...

RS: Aeeeeeee eu amo paralamas quando vai emprestar a sua amiga eihm? Aliás me diz o nome que eu vou fazer um copyleft ehehehe

RN: pa as roupas simplesmente não pulam p mala: eike preguiça!

MG: Vai pra onde prima?

RN: itaipava eô eô

MG: hauhauhau... aprecie sem moderação...rs

JF: Foi muito bom! Fizemos uma passeata da Lagoa à Rua Jardim Botânico e voltamos ao Cap! Espero que o governo nos ouça... [a jovem divulga e compartilha a notícia “Alunos do Cap-UFRJ fazem manifestação em apoio a professores sem salários – O Globo”, no <http://www.oglobo.com>].

Pesquisador: É isso aí, e a manifestação continua no Facebook!

NM: Amanhã a paralisação é no Pedro II!

Dependendo do teor da conversa em questão, o usuário também pode optar por “enviar uma mensagem pessoal”, o que impede que outras pessoas tenham acesso ao que está sendo discutido. Considerando que até mesmo os próprios álbuns de fotos podem ser “bloqueados” para grupos de usuários, pode-se dizer que o *Facebook* constitui-se como uma interface que garante aos internautas o poder de personificar e configurar suas preferências pessoais em seus respectivos “perfis”. Recuero (2009) mostra justamente que *sites* de redes sociais como o *Orkut* e o *Facebook* “possuem mecanismos de individualização (personalização, construção do eu etc); mostram as redes sociais de cada autor de forma pública e possibilitam que os mesmos construam interações nesses sistemas” (p. 121).

Na página pessoal de cada usuário – os chamados “perfis” – é possível inserir uma imagem que identifique o sujeito, divulgar fotos, *links* e vídeos, escrever um pequeno texto autobiográfico, divulgar o e-mail, adicionar informações referentes à “educação e trabalho”, interesses como “música”, “livros”, “filmes” e “televisão”, dentre muitas outras que dão visibilidade ao sujeito na rede. Vale ressaltar que, com exceção do nome do usuário e do e-mail, a maioria das informações não é requerida pelo *Facebook* para que os “perfis” sejam criados. Essa facilidade para a criação de um novo “perfil” aponta justamente para a afirmação de Lévy (1999), ao mostrar que “Os programas aplicativos estão cada vez mais abertos à *personalização* evolutiva das funções, sem que seus usuários sejam obrigados a aprender a programar” (p. 42, grifo do autor).

Com a intenção de evidenciar a potencialidade comunicacional desse *software*, apresento a seguir algumas breves considerações diante de um dos momentos que acessei meu campo de pesquisa:



Figura 3 – O chat do Facebook

Como se vê, várias pessoas de minha rede social encontravam-se *online* no *chat* do Facebook numa quinta-feira do mês de novembro de 2010. Diante do interesse e do desejo dos sujeitos pela conversa mediada pelo computador, seria preciso reconhecer o quanto as conversas *online* poderiam enriquecer o campo educacional, propiciando o estreitamento dos vínculos sociais e efetivos nos processos de ensino-aprendizagem. Entendendo que “todo e qualquer signo pode ser produzido e socializado no e pelo ciberespaço” (SANTOS, 2010, p. 34), torna-se cada vez mais urgente rever o papel da escola frente aos saberes que estão dispersos e são compartilhados pela juventude nas redes digitais hoje.

1.4 Juventude e processos comunicacionais pós-massivos: educação e redes sociais da internet

1.4.1 Um panorama sobre o conceito de juventude e o jovem internauta

Carrano (2000) defende que “A maneira mais simplista de uma sociedade definir o que é um jovem é estabelecer critérios para o situar numa determinada faixa de idade, na qual estaria circunscrito o grupo social da juventude” (p. 12). Embora muitas abordagens teóricas e estudos

compreendam o jovem como um sujeito que está cronologicamente situado entre a criança que já foi e o adulto que um dia será, Dayrell (2003) concorda que ao conceber a juventude como uma etapa transitória da vida, o “vir a ser”, “tende-se a negar o presente vivido do jovem como espaço válido de formação” (p. 41). Segundo Abramo (1997), isso pode se tornar um agravante, pois entender a juventude como um “retrato projetivo da sociedade” (p. 29) é desconsiderar as potencialidades desses sujeitos como atores sociais que, no *presente*, também estão construindo suas trajetórias sócio-históricas juntamente com os demais membros da sociedade, dentro ou fora das redes sociais da internet.

Dayrell (2003) enfatiza que “A juventude constitui um momento determinado, mas não se reduz a uma passagem; ela assume uma importância em si mesma” (p. 42). Com base em Alberto Melucci, Abramo (1997) ressalta que o jovem vivencia “uma seqüência temporal no curso da vida, cuja maturação biológica faz emergir determinadas potencialidades” (p. 42). Sobre isso, Melucci (1997) aponta a existência de um dilema pelo fato de as características biológicas da juventude estarem intimamente relacionadas com um tempo culturalmente construído. Ele discute que a própria noção do tempo não é natural, mas construído socialmente, e afirma que uma das características “da experiência moderna do tempo é uma orientação finalista: tempo tem direção e o seu significado só se torna inteligível a partir de um ponto final, o fim da história” (p. 7). Entretanto, se somos também constituídos pelas marcas sociais e culturais das gerações passadas, não há porque adotar a ideia de que o tempo teria um ponto final na história, mas entendendo que o mesmo é constantemente resignificado e renovado pelos sujeitos sociais, sejam crianças, jovens ou adultos.

Situar cronologicamente o início e o término da juventude é impor condições pré-estabelecidas de um tempo meramente objetivo, desconsiderando o caráter subjetivo do tempo levantado por Melucci (1997), “isto é, ligado à percepção e experiência dos atores humanos” (p. 7). Estes atores humanos, por sua vez, constroem formas diversas de se relacionar com o tempo, e que não necessariamente configura-se como um tempo objetivo, pautado pela lógica de uma sociedade que ainda tem reminiscências do capitalismo industrial, segundo comenta o autor: “Tempo é uma medida de quantidade: nos ritmos diários de trabalho como nos balancetes anuais das empresas. Aliás, [...] a máquina estabelece uma continuidade entre tempo individual e tempo social” (p. 7). O tempo subjetivo pressupõe pensar um contexto que reconhece que as dimensões biológicas, sociais e culturais do homem estão interligadas, tornando possível que este de

desenvolva, segundo Dayrell (2003), “com base nas relações que estabelece com o outro, no meio social concreto em que se insere” (p. 43).

Diante desse contexto, e a partir das contribuições dos autores acima citados, as seguintes perguntas podem ser pertinentes para pensarmos sobre a juventude hoje: o que é ser jovem numa época pautada pela lógica do tempo cronológico? É possível dizer quando começa e quando termina a juventude? Quem é o jovem da contemporaneidade? Qual o espaço social ocupado por ele? A partir dessas e de outras inquietações, parece ser necessário pensar numa concepção de juventude capaz de romper com a ideia de uma mera etapa transitória em direção à vida adulta, buscando identificar as singularidades que são constitutivas dos diferentes grupos juvenis hoje. As contribuições de Castro (2008) também são importantes para que se reflita sobre a concepção de juventude a ser adotada no estudo científico. Isso porque a postura do pesquisador na investigação é norteada pelos princípios teóricos e metodológicos, indissociáveis entre si segundo a autora:

Adotar determinada concepção de infância e de juventude convoca o pesquisador a assumir as conseqüências de tal concepção do ponto de vista da condução do dispositivo de pesquisa, ou seja, articular conseqüentemente teoria (quem é a criança?) com metodologia (como pesquisar crianças e jovens?) (p. 21).

Assim sendo, realizar uma pesquisa com jovens que são reconhecidos e legitimados enquanto atores sociais pressupõe, portanto, desenvolver procedimentos metodológicos que estejam atrelados aos princípios teóricos que fundamentem a categoria juventude com base nesta perspectiva.

Entendendo os desafios que se mostram para as pesquisas do campo da educação que se debruçam a investigar e a trabalhar com o conceito de juventude, Dayrell (2003) afirma que “não é fácil, principalmente porque os critérios que a constituem são históricos e culturais” (p. 41). Indo nessa mesma perspectiva, Carrano (2000) discute que por ser uma construção social, o conceito de juventude se diferencia no que se refere aos diferentes tempos e espaços das sociedades e, portanto, “As idades não possuem um caráter universal” (p. 12). Neste sentido, determinar cronologicamente quando começa e termina a juventude é desconsiderar os fatores históricos e culturais que estão atrelados a esta categoria que, por ser social, apresenta especificidades que não pressupõem a universalidade.

Buscando uma reflexão que abarque os diversos fatores do ser jovem na contemporaneidade, Dayrell (2003) e Carrano (2000) propõem repensar o uso desta categoria não

no singular, mas no plural: *juventudes*. Isso porque, de acordo com Dayrell (2003), “Essa diversidade se concretiza com base nas condições sociais (classes sociais), culturais (etnias, identidades religiosas, valores) e de gênero, e também das regiões geográficas, dentre outros aspectos” (p. 42). Para este autor, a condição social e o tipo de representação das juventudes são construídos nos diversos contextos sociais, como ele mesmo identificou ao investigar jovens das camadas populares. Entretanto, como Dayrell (2003) percebeu em sua pesquisa, há diferentes modos de ser jovem, pois além da classe social, outros fatores são igualmente importantes na constituição das juventudes.

A própria cultura digital vem modificando a lógica da relação da juventude com a informação e o conhecimento. Essa relação no ciberespaço, por sua vez, é pautada numa perspectiva da colaboração em rede, sem linearidade e centralidade, rompendo com a ideia de que o conhecimento se transmite unidirecionalmente. Reforçando isso, Ferreira e Couto Junior (2009), numa pesquisa com jovens jogadores de *vídeo-games* e usuários da internet, mostram que, além da sensação de imersão, “o caráter interativo proporcionado pelas mídias digitais contribuem significativamente para a constituição de subjetividade desses sujeitos, instaurando novos modos de relacionar-se com a informação e o conhecimento” (p. 89). A possibilidade de compartilhamento de arquivos a partir dos artefatos tecnológicos evidencia a agilidade e a rapidez com a qual internautas de todo o mundo vem se comunicando. Isso é o que mostra a jovem **JS** de 22 anos, estudante de graduação que vem desenvolvendo sua pesquisa no campo das Ciências Biológicas numa universidade pública da cidade do Rio de Janeiro, ao divulgar no seu “Perfil” do *Facebook* a seguinte notícia:

JS: não é legal qnd vc manda um email pra um estrangeiro fuderoso da sua área pedindo artigos e ele responde? Mais legal ainda se ele for simpático e te manda TODOS os artigos q vc pediu e mais uns extras =D curti demaaaaais essa polonesa! (sua lymda!)

Pesquisador: Que legal, JS! E os artigos são para te ajudar a fazer a revisão de literatura na monografia?

JS: é, também. É que to com uns problemas pra identificar uns bichos meus.. e não conseguia de jeito nenhum os artigos dela na internet (e eu não queria pagar xD). ai esses artigos tem a descricao de uns gêneros q vao ajudar muito! o/

GR: Que maaaassa! =D Muito legal ela hein!! Boa sorte!!

Pesquisador: bem que a gente podia achar os artigos de que precisamos no google mesmo, não é? sem precisar recorrer aos próprios autores... bem, pelo menos não precisamos viajar de avião e pedir pessoalmente rrsrs e boa sorte no seu trabalho!! Depois conta como ele está indo!

*JS: pois é! bem melhor q nosso avós q tinham q mandar cartas e esperar meses pra ter uma resposta haha brigada **Dilton!***

[...]

MC: Vc tem muita sorte mesmo, pq as vezes a gente faz isso com pesquisadores do Brasil que nem dão o trabalho de responder seu e-mail. =/

ALV: Poloneses são legais!

Pesquisador: uma coisa eu não entendo: se o trabalho já foi publicado, por que as pessoas querem guarda-lo a sete chaves?? Por que não divulga-los na web?

Na conversa acima, um grupo de estudantes no *Facebook* reconhece que seria interessante que os pesquisadores divulgassem na internet os resultados de seus estudos, permitindo que outros pesquisadores da mesma área possam também desenvolver seus projetos. *JS* ainda ressalta: “*Mais legal ainda se ele for simpático e te manda TODOS os artigos q vc pediu e mais uns extras =D*”. Em contrapartida, professores e “*pesquisadores do Brasil que nem dão o trabalho de responder seu e-mail =/*”, poderia ser um indício do desinteresse de muitos desses profissionais em estabelecer vínculos com jovens ainda não graduados. A partir do diálogo acima estabelecido no *Facebook*, não há como afirmar se esse é o caso de *JS*; todavia, segundo indica um dos participantes da conversa, *JS* teve “*muita sorte mesmo*”.

A juventude que tem acesso hoje às tecnologias da informação e comunicação navega com seus pares pelas redes sociais digitais por meio de um grande fluxo de conteúdo que é produzido de forma rápida pelos próprios usuários, ao contrário de nossos avós, “*q tinham q mandar cartas e esperar meses para ter uma resposta*”. As conversas *online* evidenciam as potencialidades comunicacionais das interfaces na internet, propiciando um diálogo simultâneo entre muitos usuários e a possibilidade da troca de informação quase que em tempo real. O desejo dos jovens de permanecer conectado no ciberespaço com outros jovens evidencia a necessidade de dialogar, de tecer colaborativamente novas ideias. Lemos (*online*), num texto escrito há alguns anos, afirmava: “*As novas tecnologias de comunicação e informação serão vetores de agregação social, de vínculo comunicacional e de recombinações de informações as mais diversas sobre formatos variados, podendo ser textos, imagens fixas e animadas e sons*”. Não há dúvida de que o cenário previsto pelo autor é hoje cada vez mais evidente – e mesmo diante disso, muitos adultos que também habitam as redes sociais digitais têm ainda dificuldade de reconhecer e compreender a riqueza comunicacional estabelecida na/em rede pelos jovens internautas na contemporaneidade.

Abramo (1997) reconhece que há diversos contextos vividos pelas juventudes, e lamenta que vivamos numa época que ainda apresenta um discurso com “*grande dificuldade de considerar efetivamente os jovens como sujeitos, mesmo quando é essa a intenção, salvo raras exceções*” (p. 28). Frente a isso, como é possível compreender que os jovens produzem diversos sentidos e

tecem coletivamente saberes, deixando marcas e manifestações culturais nas redes sociais digitais, se eu não os reconheço efetivamente como sujeitos sócio-históricos? Será que as relações estabelecidas entre adultos e jovens no ciberespaço vêm permitindo a promoção de um diálogo que permita o melhor entendimento das diversas perspectivas e pontos de vista, reconhecendo o outro como legítimo outro? A meu ver, as redes sociais do ciberespaço poderiam se revelar como um “lócus” de grande importância de encontro *com* o outro, até pela característica que é própria da cibercultura, como bem destaca Lemos (*online*): “Não basta emitir sem conectar, compartilhar. É preciso emitir em rede, entrar em conexão com outros, produzir sinergias, trocar pedaços de informação, circular, distribuir”.

Abramo (1997) também alerta para o fato de que os jovens ganham maior visibilidade na mídia quando estão principalmente vinculados aos inúmeros problemas sociais “como violência, crime, exploração sexual, drogadição, ou as mediadas para dirimir ou combater tais problemas” (p. 25). Isso também vai ao encontro da afirmação de Carrano (2000), ao apontar que “A juventude é tratada muito mais como um problema do que enquanto um campo possível de problematização” (p. 24). Para ele, é verdade que “A presença cultural do sentido de juventude em nossas sociedades é geradora de representações sociais que, em muitos aspectos, se afastam dos efetivos sentidos das práticas culturais produzidas pelos jovens” (p. 13). A própria experiência social que a juventude tem a partir dos usos que fazem das mídias digitais ainda apresenta certa dificuldade de ser reconhecida e legitimada pelas gerações mais velhas. Por isso, seria providencial ao campo da educação promover práticas educativas que permitam dar visibilidade a estes sujeitos, na tentativa de ensejar a construção dos discursos *com* eles, e não *sobre* eles, como muitas vezes se tende a fazer, até porque “Quando cada um desses jovens nasceu, a sociedade já tinha uma existência prévia, histórica, cuja estrutura não dependeu desse sujeito, portanto, não foi produzida por ele” (DAYRELL, 2003, p. 43).

Apresentando a possibilidade de compreender as relações que podem ser estabelecidas entre jovens e adultos, Carrano (2000) diz que “Um desafio que se apresenta para o campo da educação é o de conseguir os necessários ‘vistos’ e ‘passaportes’ para a viagem que é dialogar e mesmo compartilhar dos sentidos culturais que são elaborados nas múltiplas redes sociais da juventude” (p. 26). E um desses “vistos” e “passaportes” levantados pelo autor poderia estar na relação que os jovens estabelecem nas redes sociais da internet, que vem propiciando que estes sujeitos sejam capazes de produzir e divulgar suas produções culturais no ciberespaço. Seria

preciso, então, reconhecer que os jovens vêm manifestando-se culturalmente também nas redes sociais digitais, deixando marcas que revelam modos diversos de se apropriarem das interfaces comunicacionais. Esses sujeitos, juntamente com outros internautas, intensificam o diálogo na/em rede a partir das potencialidades interativas propiciadas pelas mídias de função pós-massiva, comprovando que, segundo Santaella (2008a), as mídias digitais “emolduram novas modalidades de experiência social” (p. 129).

1.4.2 A liberação da palavra com a emergência das mídias de função pós-massiva

É cada vez mais comum no espaço físico das grandes cidades, usuários de computadores acessarem o ciberespaço, tendo a possibilidade de permanecerem conectados uns aos outros, o que lhes permite o compartilhamento de notícias, imagens, músicas, vídeos, *links*, além de mensagens de textos, em *softwares* sociais como o *Facebook*. Segundo Lemos (2002), este não é o caso das mídias de massa em que o fluxo da informação é “unidirecional. No ciberespaço não. Este possibilita a simultaneidade sensorial e o fluxo bidirecional da informação (todos-todos), além da interatividade” (p. 123). E é justamente essa possibilidade de tornar todos os sujeitos produtores ativos de informação que faz com que as mídias de função pós-massiva se diferenciem do modelo da teoria da informação, caracterizada por Primo (2000) como: “emissor-receptor, linear, mecanicista, hierárquico e desigual reservada a uma parte do sistema apenas a ‘passividade’, permitindo-lhe tão somente o feedback” (p. 81). Ainda sim, Lévy (1999) ressalta e defende que não existe a suposta passividade na relação estabelecida entre os sujeitos e as mídias de massa:

um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo. Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho (p. 79).

Santos (2002) vai discutir que “o ciberespaço é um espaço de comunicação potencialmente interativo, pois permite uma comunicação ‘todos-todos’” (p. 117), propiciando aos internautas serem ao mesmo tempo consumidores e produtores de informações que são difundidas e compartilhadas na rede mundial de computadores. Alves (2002) acredita que a rede “está, hoje, no âmago da nova forma de construir o conhecimento, em todas as áreas de atividades humanas – das ciências aos movimentos sociais, do mundo do trabalho à comunicação social” (p. 119). As redes se expandem gradualmente no ciberespaço pela intensa participação

dos internautas, o que demonstra a capacidade da internet em modificar-se, segundo mostra Lévy (1999): “Ela incha, se move e se transforma permanentemente” (p. 160). Para o autor, isso ocorre pela vasta quantidade de informação que se encontra difundida. E é a partir das diferentes possibilidades de navegar no ciberespaço por meio de inúmeras interfaces que muitos jovens vêm rompendo com o pólo da emissão e interagindo com outros internautas que podem estar geograficamente dispersos e, ainda sim, conectados entre si pela rede. Essa interação é ainda mais intensificada pelo uso dos *softwares* sociais, que propiciam aos internautas a capacidade de se agruparem por interesses e afinidades nas conversas *online* que acontecem nessas redes digitais. Segundo Alves, Japiassu e Hetkowski (*online*), “A co-laboração na/em Rede, sem dúvida, pode contribuir para a emancipação do sujeito engajando-o em um genuíno processo de construção autônoma de novos conhecimentos e saberes”; construção essa que pode ser colaborativa e tecida entre muitos usuários a partir do compartilhamento e discussão não unicamente por meio de mensagens de texto, mas através de vídeos ou de imagens, por exemplo.

É neste contexto que se torna possível ao usuário navegar, manipular, organizar, produzir e consumir informações nos ambientes virtuais, ressaltando o que afirma Lévy (2010) sobre os meios de comunicação: “a nova comunicação pública é polarizada por pessoas que fornecem, ao mesmo tempo, os conteúdos, a crítica, a filtragem e se organizam, elas mesmas, em redes de troca e de colaboração” (p. 13). Lemos (2010) também vai nessa mesma direção ao mostrar que a

liberação da palavra se dá com o surgimento de funções comunicativas pós-massivas que permitem a qualquer pessoa, e não apenas empresas de comunicação, *consumir, produzir e distribuir informação* sob qualquer formato em tempo real e para qualquer lugar do mundo (p. 25, grifos do autor).

O que o autor denomina de “liberação da palavra” é justamente a possibilidade de os usuários atuarem na produção da informação que é compartilhada no ciberespaço, seja por meio de textos escritos ou pelas imagens capturadas pelas lentes das câmeras digitais e celulares, por exemplo. Santaella (2010) mostra justamente que com a popularização das *webcams*, câmeras digitais e celulares, pessoas ao redor de todo o globo vêm produzindo uma grande quantidade de imagens, que podem ser também manipuladas em telas sensíveis ao toque, como é o caso do *iPad* e do *iPhone*. A produção da informação imagética também acelera e intensifica o diálogo em/na rede pelos jovens internautas, sendo este “um modo de produção que permite a quaisquer pessoas, não importa a idade, o gênero, a classe social, a formação, tornarem-se fotógrafos ambulantes” (SANTAELLA, 2010, p. 189).

Diferentemente da cultura de massa, Lemos e Lévy (2010) comentam sobre as características e possibilidades permitidas pela cultura digital, ao proporcionar ao sujeito “o luxo da escolha, o luxo da garimpagem, o luxo do excesso e da profusão de coisas para além do gosto médio. Isso é que faz a riqueza da Internet e que permitiria uma expansão do conhecimento e a *liberação da palavra* na cibercultura” (p. 93, grifos meus). A partir de uma infinidade de opções à disposição dos jovens na internet, são estes que escolhem e trilham seus caminhos no ciberespaço, tornando-se verdadeiros protagonistas ao interagirem com os que lhes são apresentados na tela do computador.

Celulares, *palmtops*, *laptops*, *netbooks*, *tablets*, dentre outros dispositivos que apresentam a tecnologia *wireless*, tornam possível também a comunicação dos jovens na mobilidade, que “navegam” entre os diversos signos, produzindo outros signos também em inúmeros espaços da cidade.⁷ Por conta do que Lemos e Lévy (2010) designaram como “cacofonia de vozes” (p. 93) no ciberespaço, a oportunidade que hoje os sujeitos apresentam para dialogar com seus pares vem gerando, segundo os autores, uma “quantidade crescente de colaboradores, de parceiros (atuais ou potenciais), de amigos, de pessoas de quem dependemos e que dependem de nós – e isso em uma escala internacional” (p. 81). Sobre a potencialidade comunicacional que as redes digitais desempenham hoje, não há dúvida de que apesar da distância física entre os sujeitos, muitos jovens internautas hoje se encontram muito próximos afetivamente com seus amigos no ciberespaço, e têm a necessidade de estarem conectados e em constante interação com seus pares, num “vínculo social através das tecnologias eletrônico-digitais” (LEMOS, *online*).

A jovem **BL**, de 23 anos, estudante de uma universidade pública da cidade do Rio de Janeiro, fez um comentário na sua página do *Facebook* que reforça o interesse dos sujeitos pelas redes sociais da internet:

BL: *Sem internet desde sábado, só deu tempo de passar uns e-mails e ficar na saudadeeee! Finalmente voltouuuuuuuuuuuuu*

Pesquisador: *teve saudades do que da internet??*

BL: *Claroooo. Não dá uma dor no peito quando vc fica sem conexão?*

Pesquisador: *sério?*

⁷ De acordo com a “Wikipédia – A enciclopédia livre”, *wireless* ou rede sem fio “refere-se a uma rede de computadores sem a necessidade do uso de cabos – sejam eles telefônicos, coaxiais ou ópticos – por meio de equipamentos que usam radiofrequência (comunicação via ondas de rádio) ou comunicação via infravermelho”. Para um maior aprofundamento sobre os usos das mídias digitais na mobilidade, ver os trabalhos de Santaella (2007, 2008a) e Lemos (2002, 2009a, *online*).

***Pesquisador:** eu fico com uma tremenda dor de cabeça, não no peito hehehe é ruim mesmo! Mas agora além da internet aqui em casa, coloquei 3G também! As chances de ficar sem internet estão cada vez menores na minha vida hehehe*

***BL:** Simm quero falar não posso, quero saber como chegar em algum lugar não posso, quero ouvir uma musica q deu vontade do nada não posso...*

Um dos princípios da cibercultura é, de acordo com Lemos (*online*), a conexão. Sem esta, o usuário que costuma acessar com frequência o ciberespaço, pode “ficar na saudadeeee” e “com uma dor no peito” pela impossibilidade de produzir e consumir informação com outras pessoas. O autor enfatiza que sem conexão não há liberação da palavra, emissão: “O princípio de emissão está acoplado assim ao princípio de conexão generalizada de troca de informação”. Neste sentido, ficar “Sem internet desde sábado” é permanecer durante alguns dias sem dialogar nas redes digitais: “quero falar não posso”.

É de grande importância nesta pesquisa “escutar” o que dizem os jovens no *Facebook*, compreendendo melhor a relação que estabelecem com a informação e o conhecimento nas redes sociais da *Web*. A partir do princípio da conexão esse “falar” pode ser desempenhado hoje de forma multimidiática pelo processo de digitalização que vem modificando a relação dos usuários na comunicação mediada pelo computador. Santaella (2002) vai mostrar que “O aspecto mais espetacular da era digital está no poder dos dígitos para tratar toda informação, som, imagem, vídeo, texto, programas informáticos, com a mesma linguagem universal, uma espécie de esperanto das máquinas” (p. 54).

1.4.3 O poder dos dígitos 0 e 1: a digitalização nos processos comunicacionais

Com a emergência das mídias digitais, os *bits* (códigos digitais universais 0 e 1) permitiram que houvesse a reprodução e difusão da informação de forma muito mais fácil. Atualmente, “Digitalizada, a informação se reproduz, circula, se modifica e se atualiza em diferentes interfaces. É possível digitalizar sons, imagens, gráficos, textos, enfim uma infinidade de informações” (SANTOS, 2005, p. 197). Diante disso, o que os jovens internautas estariam produzindo com os *bits* nas redes sociais digitais? E como esses *bits* vêm permitindo aos sujeitos potencializar a conversa mediada pelo computador nos processos comunicacionais em que há a participação coletiva da construção do conhecimento?

O processo de digitalização vem permitindo o compartilhamento de vídeos na *Web*, como é bastante comum entre os jovens usuários do *Facebook*, que divulgam *links* que direcionam

outros internautas para *sites* como o *YouTube*.⁸ Lévy (1999), em obra escrita há mais de uma década, já previa: “A perspectiva da digitalização geral das informações provavelmente tornará o ciberespaço o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do início do próximo século” (p. 93). Não há dúvida de que o *YouTube* se constitui como um importante *site* que contém um amplo acervo cultural digital que guarda parte da nossa memória áudio-visual e que pode ser acessada de qualquer canto do globo:

Fundado em fevereiro de 2005, o YouTube permite que bilhões de pessoas descubram, assistam e compartilhem vídeos criados originalmente. O YouTube oferece um fórum para que as pessoas se conectem, informem e inspirem outras, em todo o globo, e age como uma plataforma de distribuição para criadores e anunciantes de conteúdo original, pequenos e grandes.⁹

Sobre esta memória, é possível encontrarmos documentários e filmes nacionais e internacionais, videoclipes de artistas renomados, bem como a música de artistas pouco conhecidos e que também divulgam seus trabalhos na rede, vídeos amadores dos próprios usuários do *YouTube*, seriados de televisão, programas de telejornal, dentre outras. O que a juventude hoje está fazendo ou será capaz de fazer com essa memória digital nas próximas décadas? E como essa memória se integrará às novas memórias que vêm se formando e que se formarão num futuro próximo? Não há como prever com exatidão, mas alguns indícios do que hoje a juventude está fazendo no *Facebook* com o compartilhamento de vídeos é o de ampliar as discussões e os debates *online*, que não ocorrem única e exclusivamente por meio do texto escrito nos processos comunicacionais pós-massivos.

Lemos (2002), ao enfatizar que há no ciberespaço a capacidade da informação, ao ser transformada em *bits*, de fazer “com que os diversos formatos midiáticos possam transitar por vários suportes (imagens, textos, sons, vídeo... e por ondas, fibras óticas, satélites, etc.)” (p. 122), me ajuda a reconhecer que o *Facebook* não é um espaço destinado apenas às conversas textuais individuais e coletivas. Isso significa entender que vídeos e imagens podem também iniciar discussões, como frequentemente usuários dos *softwares* sociais o fazem:

⁸ O endereço do *site* é: <<http://www.youtube.com/>>. Acesso em: 10 jan. 2011.

⁹ Informação disponível em: <http://www.youtube.com/t/about_youtube>. Acesso em: 20 jun. 2011.

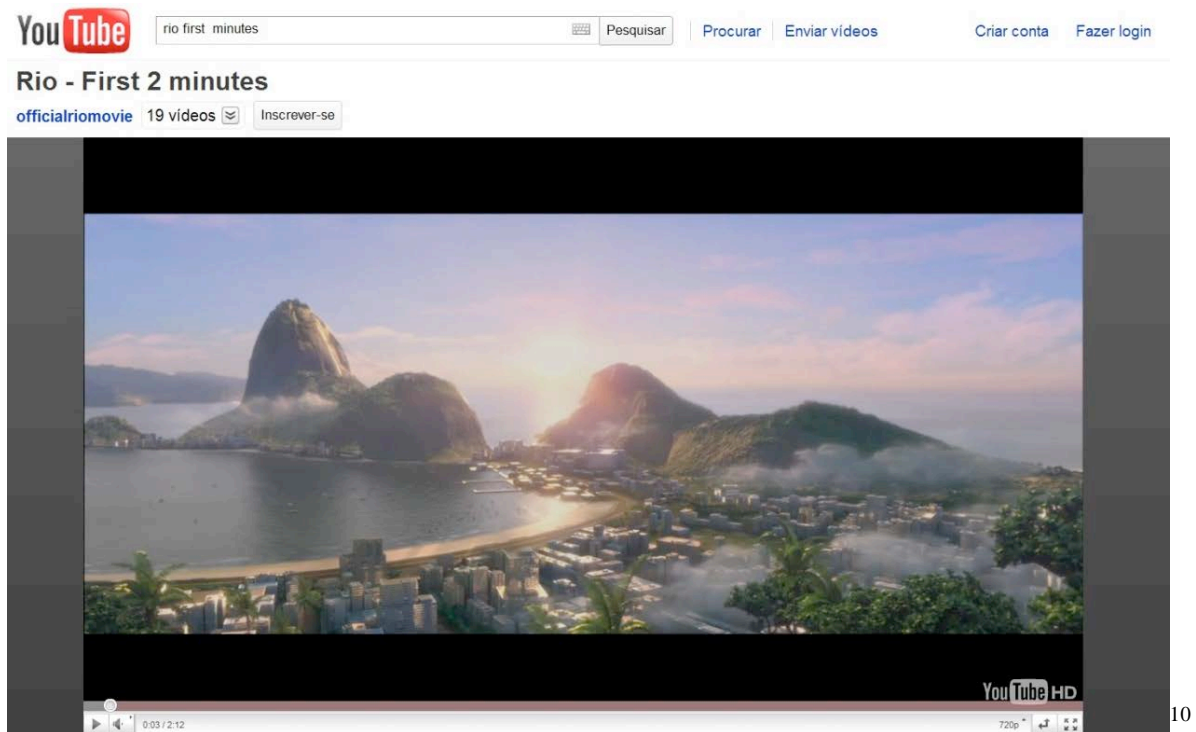


Figura 4 – Compartilhando vídeos do *YouTube* no *Facebook*

AP, jovem de 22 anos, compartilha um link do *YouTube* na sua página do *Facebook* com a introdução de dois minutos em HD (*High Definition*) do filme de animação *Rio*. A partir do vídeo, algumas questões foram discutidas com outros estudantes:

GS: *aeEEEEEEEE!!!! simmmmm! AMOOOO o cantinho [a música] inicial também! e também o assovio inicial da música do bondinho!*

GS: *e que bom que tu conseguiu uma qualidade boa! [em alta definição] arrepiaaaaa muito!!!*

DD: *Eu gostei também. Só esqueceram de avisar para os roteiristas que a gente [no Brasil] não samba e joga futebol 24h ao dia rs*

Pesquisador: *Concordo com vocês dois! Nossa, o filme foi demais da conta para mim nesse aspecto (futebol e carnaval). Muito samba e futebol pra quem não curte nem um, nem outro rrsrsrs Mas as imagens são lindas!*

AP: *Ainda bem que lembraram de dizer que “carnaval é uma festa que acontece (SÓ) 4 dias no ano” [fala de um dos personagens ao mostrar os costumes e hábitos da cidade, logo no início do filme]... achei muito válido.*

GS: *Esqueceram de avisar aos roteiristas que nem todas as calçadas do Rio são iguais aos do calçadão de Copacabana uisharuiarshui ah gente... detalhes!! não jogamos fut sempre... mas isso tem sempre na nossa rotina!! basta ir na praia li que tu vê várias bolas quicando! Não achei ofensivo.*

AP: *Achei interessante tbm o povo hipnotizado pela tv (claro, com futebol)... nem perceberam as araras fugindo!*

Pesquisador: *os dois estavam totalmente mergulhados no jogo de futebol!! Rrsrsrsrs*

¹⁰ Vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=ZZ81_Q0IYAM>. Acesso em 20 jun. 2011.

Ao iniciar os comentários sobre o vídeo, os sujeitos já se mostraram bastante entusiasmados com a qualidade áudio-visual das imagens em movimento, apresentando uma resolução bastante alta, segundo disponibiliza o próprio *YouTube* no *site*: 720p (1280 x 720 *pixels*). É interessante perceber como já é possível encontrar muitos vídeos no *YouTube* com imagens em movimento em alta definição suportadas nos monitores e televisores ultrafinos de LED/LCD, que atingem hoje a resolução de até 1920 x 1080 *pixels*¹¹.

Para Lévy (1999), “De fato, são os sons e as imagens em movimento que mais consomem capacidade de armazenamento e de transmissão” (p. 35). Isso mostra justamente o que Santaella (2010) aponta abaixo, ao fazer um breve levantamento histórico do consumo da memória dos computadores desde a década de 1980:

Até o fim dos anos 1980, os computadores domésticos tinham um único disco rígido com uma capacidade de 20 *megabytes* (cada *megabyte* tem 1 milhão de *bytes*). Cinco anos depois, essa medida subiu para 80. Poucos anos depois, só o sistema operacional já exigia essa medida. Em 2005, a capacidade do computador já alcançava centenas de *gigabytes*, composto por 1 mil *megabytes*. Com a chegada dos gráficos, vídeos, músicas, programas para tratamento de imagens e aplicações para editoração, visando aumentar o desempenho da máquina ou para *backup* etc., usuários começaram a instalar conjuntos de discos independentes, que trabalham juntos como uma única unidade de armazenamento. Esse conjunto pode facilmente superar a capacidade de um *terabyte* (p. 73, grifos da autora).

É pelo advento dos avanços tecnológicos que os internautas hoje vem usufruindo de “*uma qualidade boa!*” de imagens em movimento que “*arrepiaaaaaa muito!!!*”. Sites muito frequentados pelos jovens, como é o caso do *YouTube*, já se encontram bastante populares nas redes sociais digitais, sendo seu conteúdo amplamente compartilhado na *Web*. A capacidade de armazenamento dos computadores permite aos criadores e produtores de indústrias como a cinematográfica de promover na internet suas obras com uma qualidade áudio-visual que impressionam os usuários. Não há como negar que “*as imagens são lindas!*”, e os vídeos variam de poucos *megabytes* até vários *gigabytes* dependendo de sua extensão e qualidade gráfica.

Apesar do fascínio pelos vídeos em alta definição, os internautas acima também comentaram sobre o conteúdo narrativo, que não necessariamente agrada plenamente a todos apesar dos ricos efeitos imagéticos e sonoros: “*Só esqueceram de avisar para os roteiristas que a gente [no Brasil] não samba e joga futebol 24h ao dia rs*” e “*Esqueceram de avisar aos*

¹¹ “*um pixel é o menor ponto que forma uma imagem digital, sendo que o conjunto de milhares de pixels formam a imagem inteira*”. Informação disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Pixel>>. Acesso em 10 fev. 2012.

roteiristas que nem todas as calçadas do Rio são iguais aos do calçadão de Copacabana uisharuiarshui". Tampouco os usuários do *Facebook* entram sempre em acordo entre si e as refutações são bastante comuns pela discordância de opiniões expressas nos comentários: “*mas isso tem sempre na nossa rotina!! basta ir na praia li que tu vê várias bolas quicando! Não achei ofensivo*”. É justamente pela liberação da palavra e pelo processo de digitalização que os internautas são capazes, hoje, de romper com o pólo da emissão, produzindo e compartilhando novos conteúdos e discutindo e criticando o que já foi produzido, promovendo novas resignificações: “Graças à capacidade do computador para transformar em impulsos eletrônicos toda informação de dados, voz e vídeo, nesse universo, não há signo que não possa ser absorvido, traduzido, manipulado e transformado” (SANTAELLA, 1997, p. 42).

Este vídeo, além de muitos outros documentários, curtas-metragens etc., mostra sobre o que jovens usuários do *Facebook* dialogam no ciberespaço, apontando para o fato de que as informações são resignificadas pelos internautas nos processos comunicacionais mediados pelo computador, o que revela o potencial crescente da conversa *online* nas redes sociais da internet. Diante disso, seria preciso agora entender qual o papel da educação em meio às novas práticas contemporâneas que hoje também ocorrem no ciberespaço e que alteram a relação dos jovens com o conhecimento e a informação. Neste sentido, como a educação poderia se apropriar do processo de digitalização e construir, com a juventude, novas estratégias em sala de aula para abarcar também as manifestações culturais que ocorrem por meio das informações que circulam livremente nas redes sociais da internet?

1.4.4 Educação e ciberespaço: a relação com o saber nas redes sociais da Web

As máximas de que “o mundo mudou”, de que “a escola está em crise” ou de que “as crianças não aprendem” já não dão mais conta (se é que um dia o fizeram) de nos fornecer ferramentas e argumentos necessários para pensar a cultura escolar em nosso tempo. Paralelamente a isso, estamos frente a novas lutas sociais, ligadas à construção das novas configurações culturais por meios das quais os sujeitos, a escola, a educação são hoje produzidos.¹²

Articulando diversos saberes que são tecidos coletivamente nas redes sociais do ciberespaço, os jovens internautas estão hoje se comunicando intensamente por meio da

¹² Parte da “Apresentação” *online* do evento “4º Seminário Brasileiro de Estudos Culturais e Educação” e “1º Seminário Internacional de Estudos Culturais e Educação”. Informação disponível em: <http://www.4sbece.eventos.dype.com.br/conteudo/view?ID_CONTEUDO=550>. Acesso em: 22 jun. 2011.

mediação tecnológica. Os sons da cidade se misturam com as músicas que saem dos autos-falantes dos celulares, *laptops/netbooks* e *tablets*; mensagens instantâneas são enviadas constantemente de celulares e compartilhadas entre os usuários nos *softwares* sociais; as câmeras fotográficas e filmadoras digitais permitem que os usuários armazenem uma grande quantidade de fotografias e vídeos em alta definição nos cartões de memórias; os monitores dos caixas eletrônicos dos bancos são comandados pelos clientes ao mais leve toque dos dedos; semáforos programados eletronicamente controlam o tráfego dos transportes terrestres, e assim por diante. É possível compreender o que Lemos (2002) aponta sobre o fato de que “Não se trata do computador tomando o lugar dos objetos, mas o contrário: é o computador que desaparece nos objetos” (p. 113). Desta forma, não há como negar que é preciso também pensar sobre a potencialidade das tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem, como muitos professores e pesquisadores estão se propondo a fazer, e já evidenciando que isso vem se constituindo como um verdadeiro desafio para os profissionais da educação na contemporaneidade.

Este movimento intenso dos jovens no espaço urbano propicia que suas experiências sociais também sejam contadas e recontadas nas redes digitais da internet a partir das inúmeras interações cotidianas que estabelecem com outros sujeitos. Neste sentido, e diante do cenário sócio-técnico brevemente traçado e imaginado acima, a seguinte pergunta formulada por Jobim e Souza (*online*) é pertinente: “Quais são as possibilidades de criação e de liberdade em uma sociedade cada vez mais programada pela tecnologia?”. Reconheço essa “liberdade” hoje também como a possibilidade de não mais precisarmos nos conectar ao ciberespaço pelo uso de cabos, mas a partir das redes sem fio, sendo outro indício da grande quantidade de informação produzida e compartilhada pelos internautas em diferentes e inúmeros pontos da cidade. Segundo Lévy (1999),

A World Wide Web é um fluxo. Suas inúmeras fontes, suas turbulências, sua irresistível ascensão oferecem uma surpreendente imagem da inundação de informação contemporânea. Cada reserva de memória, cada grupo, cada indivíduo, cada objeto pode tornar-se emissor e contribuir para a enchente (p. 160).

Lemos (2010) mostra que, atualmente, a tecnologia cria, no espaço urbano, “possibilidades de ampliação da comunicação e da gestão racional e científica do planeta. Buscar o sentido, ou os sentidos da tecnologia é se engajar na via de compreensão desse destino do homem no mundo” (p. 29). Segundo o autor, o engajamento no mundo a partir dos usos dos

aparatos técnicos diz respeito às formas como os usuários habitam as cidades, pensando o espaço da pólis dentro de uma lógica estruturada em rede global. Dessa forma, também entendo que buscar o sentido da tecnologia para o jovem é compreender quais sentidos e manifestações juvenis são expressas por esses sujeitos nas diversas redes sociais habitadas por eles na internet. Essas marcas e manifestações culturais da juventude, além de assegurarem o espaço desses sujeitos na *Web*, também acarretam reconfigurações nas relações sociais cotidianas: se a bateria do celular fica sem carga não é possível interagir com os usuários na rede, se a conexão está lenta eventualmente prejudicará a comunicação e o compartilhamento de arquivos pelos milhões de internautas ao redor do globo. Isso porque “As redes digitais permitem que estejamos simultaneamente em vários espaços, partilhando sentidos” (SANTOS, 2010, p. 36).

Definido por Lévy (1999) como “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (p. 92), o ciberespaço só é possível de ser acessado por intermédio da conexão. Direta e indiretamente, os jovens estão conectados pelas redes sociais digitais que se formam a cada instante, criando vínculos sociais entre si e interagindo e manipulando informações que vem modificando a forma como o mundo informacional é apreendido pelos internautas, dentro e fora do ciberespaço. Para Jobim e Souza (*online*), é imprescindível “criarmos, através da educação, modos de confronto com a experiência tecnológica, colocando tanto educadores como educandos na posição de se sentirem responsáveis por inventar outras estratégias de interação na produção de conhecimento”. Isso poderia ser um caminho para proporcionar que os grupos juvenis participem de experiências que permitam dar visibilidade de como vêm ocorrendo as apropriações das informações que são produzidas por eles nas redes sociais da internet, contribuindo com uma reflexão acerca de como os saberes são compartilhados no ciberespaço.

Concordo sobre o que diz Santos (2010): “O ciberespaço é muito mais que um meio de comunicação ou mídia. Ele reúne, integra e redimensiona uma infinidade de mídias” (p. 34), como o jornal, revista, rádio, cinema e televisão, segundo a autora. Por isso, é necessário considerar sua possibilidade de agregar toda essa informação e o seu potencial para que sejam repensados os processos de ensino e aprendizagem que possam também abarcar a lógica do compartilhamento das ideias tecidas coletivamente, co-criando conhecimentos que não sejam lineares, mas que permitam uma reflexão, em comunhão com o professor, de que as tecnologias “sejam promotoras de um certo modo de ver as coisas, interpretando e recriando o mundo de

muitas e diferentes maneiras” (JOBIM E SOUZA, *online*). Os sujeitos podem recriar o mundo fazendo uso das diversas tecnologias e produzindo sentidos também nessas redes digitais. Assim, é possível hoje que as informações de um programa de televisão, de um jornal ou livro, por exemplo, continuem a ser discutidas pelos telespectadores/leitores/internautas na rede mundial de computadores.

Graduada em Pedagogia numa universidade pública da cidade do Rio de Janeiro, a jovem **DF**, de 28 anos, comenta sobre o que assiste no *History Channel*¹³, possibilitando que outros usuários interessados no assunto também compartilhem de suas impressões iniciais, adicionando novas impressões e comentários:

DF: *[Estou] Assistindo “Tubarões Monstruosos” no History Channel. Tubarões brancos que podem chegar a 7m de comprimento e mais d 2 toneladas são assustadores. Você sabia q por conta do filme “Tubarões” os tubarões brancos quase foram dizimados?*

ASQ: *Um absurdo isso de matar os tubarões. Eles são essenciais para o equilíbrio do planeta!*

Esse monte de ignorantes que os mata por suas barbatanas e os joga de volta no mar para agonizaram até a morte.

Aff... #odeioquemmaltrataqualqueranimal

DF: *Sim, por conta disso a população d focas triplicou e agora eles têm uma grande quantidade d alimentos e crescem mais e mais rápido, mas as focas ficam perto da praia, logo as pessoas estão sendo atacadas tb*

ASQ: *Justamente!*

Nenhum ecossistema é respeitado.

Estranho ainda estarmos aqui! Durando tanto...

Pesquisador: *nossa, tem um monte de documentários bacanas que mostram justamente a interrelacao de todos os seres vivos na terra... ninguém passa ileso por um processo de desmatamento ou de extinção de algum animal...*

Pesquisador: *deem uma olhada, é ótimo:*

Pesquisador: *http://www.youtube.com/movie?v=jqxENMKaeCU&feature=mv_sr*

O fato de que, “Na Web, cada elemento de informação contém ponteiros, ou links, que podem ser seguidos para acessar outros documentos sobre assuntos relacionados” (LÉVY, 1999, p. 106), mostra a potencialidade do ciberespaço em permitir aos seus usuários o compartilhamento de uma grande quantidade de informações. Assistir na televisão que “*Tubarões brancos [...] podem chegar a 7m de comprimento e mais d 2 toneladas*” e, posteriormente, compartilhar essa informação na *Web*, é hoje uma das formas de estar interagindo e produzindo saberes com outros internautas. É grande o fluxo de informações que são produzidas nas redes, e um comentário inicial desencadeia outros igualmente importantes que apontam justamente para o caráter participativo e colaborativo do ciberespaço, com arquivos e

¹³ O endereço do *site* é: <<http://www.history.com/>>. Acesso em ago. 2011.

links que podem ser compartilhados e acessados por internautas de diferentes cantos do globo. Para Santaella (2002), a telecomunicação e a informática conecta “potencialmente qualquer ser humano no globo numa mesma rede gigantesca de transmissão e acesso que vem sendo chamada de ciberespaço” (p. 52).

Ao serem convidados para assistirem ao documentário *Home*, disponível no *site* do *YouTube* – “*deem uma olhada, é ótimo:*

The image shows a screenshot of the YouTube interface for the documentary 'HOME'. At the top, the YouTube logo is on the left, and search, navigation, and account options are on the right. Below the header, there's a navigation bar with 'Filmes' and a dropdown menu for 'Documentário e biografia'. The main content area features a large movie poster for 'HOME' with the tagline 'WE ALL HAVE A DATE WITH THE PLANET!'. To the right of the poster is a 'HOME' section with a blue 'Assistir agora' button and a descriptive paragraph about the film. Below the poster, there's a 'Sobre este filme' section with details like genres, runtime, and quality. To the right, there's a 'Resenhas da Rotten Tomatoes' section with two reviews, one of which is partially visible and ends with '14'.

Figura 5 – Documentário “Home” compartilhado no *YouTube*

Santos (2010), ao mostrar que “o conhecimento não pode ser transmitido, deve ser construído no processo” (p. 46), traz outras possibilidades para pensar sobre a forma como os sujeitos se relacionam com as informações nas redes digitais. Alves (2002) entende que o conhecimento pode ser “construído” sob a lógica da rede, rompendo com a “maneira ordenada, linear e hierarquizada, por um único e obrigatório caminho” (p. 115). Isso vem se opor à noção moderna de caráter fragmentado do conhecimento, e me auxilia a compreender que a transmissão unidirecional dos saberes não comporta as múltiplas possibilidades de articulação das ideias, questões, problemas e hipóteses que são levantadas diariamente pelos milhões de jovens que habitam os diversos *softwares* sociais da internet.

Para Santos (2010), “Acreditamos que aprendemos mais e melhor quando temos a provocação do ‘outro’ com sua inteligência, sua experiência. Sabemos que temos interfaces que garantirão a nossa comunicação com nossa fala livre e plural” (p. 47). É com este “outro” que o ciberespaço adquire sentido, se constituindo como um espaço propício para que seus usuários tecam todo e qualquer tipo de conhecimento, num processo que poderia ser interessante para que professores e pesquisadores conheçam a relação estabelecida entre os jovens e os conhecimentos que circulam nas redes digitais, na tentativa de promover ações que favoreçam repensar o trabalho com a juventude, dentro e fora da sala de aula. Esse desafio implica também na forma

¹⁴ Vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/movie?v=jqxENMKaeCU&feature=mv_sr>. Acesso em: 24 jun. 2011.

como pesquisadores do campo educacional realizam seus estudos, *com* a juventude, nas redes sociais da internet. A partir do método etnográfico virtual, algumas pistas e caminhos teórico-metodológicos puderam ser traçados na presente pesquisa de Mestrado, discutidos no próximo capítulo.

2 A ALTERIDADE NA ETNOGRAFIA VIRTUAL¹⁵: PERCURSOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS DA PESQUISA EM AMBIENTES VIRTUAIS

2.1 Partindo do “por quê” e não do “pois é”....

Marinho (2006), discutindo sobre os usos das Tecnologias da Informação e Comunicação na educação, propõe:

Penso – e sempre digo isso a meus alunos e alunas – que, para melhorar a escola e a educação, devemos fazer uma pedagogia da incerteza. É o que chamo de pedagogia do ‘por quê?’, ao contrário da pedagogia do ‘pois é’, da educação das certezas e dos saberes pré-fixados (p. 20).

Ensejar a prática do diálogo e da alteridade nos processos de ensino-aprendizagem talvez seja hoje um dos desafios a serem enfrentados para que possamos pensar uma educação para o século XXI. Ao mesmo tempo em que este se constitui, a meu ver, como um dos principais desafios, é também um *caminho* que poderia ser trilhado para propiciar que, *juntos*, professores e estudantes estejam engajados e comprometidos com a produção coletiva do conhecimento. Como pedagogo e pesquisador, também parto do pressuposto de que na busca pelo caminho teórico-metodológico nos ambientes virtuais, o “por quê?” se apresenta como uma alternativa mais interessante do que o “pois é”.

Numa perspectiva alteritária, Pereira (2006) diz que

também o pesquisador é alvo da sua pesquisa, posto que sabe-se um sujeito que não está a espreitar uma realidade que lhe é estranha, mas atua como um sujeito dotado de valores, que tem consciência de que a sua presença não representa apenas uma interferência, mas é fundadora de um tipo de discursividade só possível pela sua presença.

Ao partir dessa perspectiva para pensar a produção do conhecimento com auxílio da abordagem da etnografia virtual (ou netnografia), compreendo que a interação nas redes sociais com jovens internautas se faz de forma participativa, levando em consideração o modo pelo qual estes indivíduos compartilham gostos, objetivos, crenças e ideias, produzindo sentidos diversos pela necessidade deles de se relacionarem com o conhecimento e a cultura a partir de processos

¹⁵ Amaral (2009) revela que o “termo netnografia tem sido mais amplamente utilizado pelos pesquisadores da área do marketing e da administração, enquanto o termo etnografia virtual é mais utilizado pelos pesquisadores da área da antropologia e das ciências sociais” (p. 15). O objetivo deste capítulo não é o de discutir as especificidades dos termos mencionados, e ressaltar que os utilizo como sinônimos.

comunicacionais mediados pelas diversas interfaces digitais. Jobim e Souza e Kramer (2003) criticam a ideia de que docentes e discentes são considerados, “‘aqueles que ensinam’ e ‘aqueles que aprendem’. Eles são sujeitos históricos. São produtores de linguagem. Linguagem que os constitui como sujeitos humanos e sociais sempre imersos em uma coletividade” (p. 15).

Ao adotar na investigação a perspectiva de trabalhar *com* os sujeitos – e não sobre *os* sujeitos –, a ideia de que o pesquisador é o detentor das respostas a serem descobertas é rompida, e o próprio jovem passa a se constituir como *co-autor* na construção coletiva do conhecimento. Essa ideia fica clara na imagem¹⁶ a seguir, que foi compartilhada na página “Depósito de Tirinhas” do *Facebook*, e que me ajuda a pensar sobre a minha postura como pesquisador na relação alteritária que pude construir com os sujeitos no campo.



Figura 6 – Uma imagem sobre perguntas e respostas...

¹⁶ Imagem disponível em:

<<http://www.facebook.com/media/set/?set=a.319032798144764.71055.261705443877500&type=1>>. Acesso em: 28 fev. 2012.

Em uma pesquisa realizada com sujeitos integrantes da cultura “electro-industrial”, Amaral (2009) se apropria da netnografia como uma abordagem que vem permitindo a ela reconhecer a alteridade e a co-autoria, ressaltando principalmente a ideia do conhecimento ser construído em comunhão com o pesquisador. Para a autora, as interações *online* “potencializam ainda mais os níveis de proximidade e a disseminação dos dados da pesquisa, além da possibilidade de alterações e correções de detalhes que, à primeira vista, também possam não ter ficado claros ao pesquisador” (p. 19). Diante disso, é possível perceber um processo de investigação que se constrói gradualmente *com* o outro, possibilitando que todos se afetem e se deixem afetar na troca. E essa troca é certamente potencializada quando os participantes nas interações *online* têm “tantas perguntas” para cada uma das “respostas dadas”, garantindo que a participação em processos de sociabilidade via computador nos permita conhecer cada vez mais e melhor outros internautas geograficamente dispersos.

A etnografia virtual auxilia o pesquisador, segundo Rocha e Montardo (2005), em ser “testemunha de um mundo que também se desenrola no ciberespaço” (p. 10). E é justamente pela potencialidade de auxiliar os pesquisadores a capturar as marcas do cotidiano *online* de jovens usuários das redes sociais que essa abordagem metodológica vem tendo “espaço assegurado nas pesquisas onde os objetivos incluem saber ‘o que as pessoas estão realmente fazendo com a tecnologia’” (GUTIERREZ, 2009, p. 10). Esse foi o motivo que me levou a escolher a etnografia virtual como procedimento para operar com a especificidade de meu objeto de estudo, tendo em vista sua propriedade na pesquisa que se debruça sobre “os processos de sociabilidade e os fenômenos comunicacionais que envolvem as representações do homem dentro de comunidades virtuais” (AMARAL; NATAL; VIANA, 2008, p. 35).

Assim, busquei, *com* os sujeitos, conhecer fatos cotidianos nas redes sociais do *Facebook*, me deixando afetar pela relação construída no campo a partir das conversas *online*, tanto individuais quanto coletivas, com jovens usuários dessa interface. A etnografia virtual aponta que é possível conviver com os sujeitos em um novo lócus de pesquisa, o ciberespaço. Este lócus se constituiu, no meu caso, como um ambiente propício para legitimar e reconhecer o outro como legítimo outro na produção de conhecimentos que vem sendo, mais recentemente, exercida cotidianamente também pelos sujeitos nas redes sociais da internet. A escolha do *Facebook* como campo empírico me possibilitou criar vínculos sociais com os jovens no ciberespaço, que “já fez

da cultura um lugar de produção de conteúdo, de conexão livre entre pessoas e grupos e de reconfiguração da vida social, política e cultural” (LEMOS, 2010, p. 29). Lemos e Lévy (2010) também trazem uma discussão sobre a ideia de que o ciberespaço hoje apresenta maior liberdade de uso aos usuários, propiciando a comunicação em escala planetária pelas “possibilidades de escrita coletiva, de aprendizagem e de colaboração na e em rede. Exemplos estão em expansão hoje, como comprovam a popularidade de redes sociais como Facebook” (p. 53).

Uma conversa estabelecida entre um grupo de jovens das Ciências Biológicas da UFRJ se inicia quando **AP**, de 22 anos, comenta o *link* de um vídeo compartilhado por **EB** no *Facebook*. O vídeo do *Youtube* “Rio 3D Filme: trailer legendado Brasil HD”¹⁷ é um trecho do filme Rio, animação dirigida pelo brasileiro Carlos Saldanha, e mostra parte da trama que acontece com os personagens na Cidade Maravilhosa, cenário reconstruído digitalmente e que é bastante fiel à cidade do Rio de Janeiro, retratando algumas das praias da Zona Sul, bem como a Pedra da Gávea e o Cristo Redentor. O foco das discussões girou em torno, principalmente, do reconhecimento e identificação dos personagens com as diferentes espécies de aves que aparecem no filme, e apontou para um debate colaborativo na e em rede bastante específico do campo das Ciências Biológicas, até pelo uso de nomes científicos comumente utilizados pelos especialistas que estudam os pássaros:

AQ: *Fazia tempo que não ria tanto com um filme ;)*

EB: *duas :)*

PG: *três!... e já estou com ele em casa para passar pros meus alunos!... ahuahau professor de primeira mão!*

(...)

MP: *Esse é pros Arólogos... vcs notaram tds os Philodendrons q aparecem no filme?! Eles estavam por toda a mata... XD achei o máximo!*

EB: *tinha um o tempo todo que parecia o undulatum. Tinha uma nervação esquisita, mas n faz diferença pra quem não conhece e era muito bonito :D*

EB: *já viu alguma representação de floresta tropical que preste sem Araceae, MP? :p*

MP: *é verdade... mas senti falta das minhas Commelinaceae e das minhas Orchidaceae! Mas eu tbm achei q aquele Philo parecia MT um undulatum com defeito. =D*

LC: *Adorei seu comentário EB!!! Floresta tropical sem Araceae não é floresta!!!!*

LC: *Aquele lá certamente não é o undulatum, é um outro de folhona que eu vejo por aí mas não sei quem é, mas Philo Philo, não Meconostigma. As matas fechadas do Rio não tem undulatum (e se tivessem, ele seria mais alto).*

EB: *LC, até parece que ele ta muito bem representado no desenho suficientemente pra identificar né :P eu sei de qual tu ta falando, mas tb não tá igual a ele. Desenharam inclusive ele praticamente aleijado, sem caule. Enfim, por isso diz-se: algo parecido com o P. undulatum :)*

¹⁷ O vídeo encontra-se disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=LqkwNUiFqLs>>. Acesso em: 1 jun. 2011.

LC: Ah, EB... Não era o undulatum... Era o paludicola!!!!1 HUHauhauhauhauh!!!!

AP: Gente, esverdiei com essa conversa...

Pesquisador: e eu boiei rsrs mas curti do mesmo jeito! =)

(...)

LC: Falei que tinha virado assunto interno... Hauhauhauhauh!!!!

Na concepção de Amaral, Natal e Viana (2008), a netnografia é “um dos métodos qualitativos que amplia o leque epistemológico dos estudos em comunicação e cibercultura” (p. 35), embora não se trate da mera transposição do método etnográfico para a realização da pesquisa no ciberespaço. A própria distância física entre os sujeitos nas investigações netnográficas supõe repensar a abordagem a ser utilizada pelo pesquisador. Até porque, segundo mostra Gutierrez (2009), “Diferentemente da etnografia tradicional, a netnografia não exige a presença física do pesquisador” (p. 11). Entretanto, a autora coloca que “Se não houver interação, o pesquisador poderá passar despercebido, por exemplo” (p. 11).

Embora o antropólogo Carlos Rodrigues Brandão (2003) não esteja referindo-se às pesquisas realizadas no ciberespaço, ainda assim levanta um aspecto do estudo de campo que permite refletir sobre a importância da interlocução entre pesquisador e pesquisados, ao comentar o quanto é mais significativo “quando [os sujeitos] podem dizer de maneira mais livre e dialógica a alguém que os ouve o que pensam e sentem, em vez de responderem a perguntas ao estilo ‘sim’ ou ‘não’” (p. 43-44). Jobim e Souza (2007), acerca das pesquisas que fazem uso de entrevistas, também mostra que, quando se estabelece um diálogo no campo, a troca de experiências pessoais é imprescindível para contribuir com a produção de conhecimento, que deve ser compartilhado para ser construído. Morin (1999) também me auxilia a entender que “a informação nasce do nosso diálogo com o mundo, e nele sempre surgem acontecimentos que a teoria não tinha previsto” (p. 27). Sgarbi (2010) faz uma crítica “à noção de autoridade ligada ao conhecimento” (p. 1), que poderia ser exemplificada quando um palestrante, “especializado” em relação a um determinado saber, impõe-se ao público, ou quando um pesquisador concebe-se “soberano” em relação aos sujeitos na sua investigação científica.

Inspirando-me nessa perspectiva que percebe a pesquisa como um encontro de alteridades, busquei me relacionar com os jovens usuários do *Facebook* concebendo-os como parceiros da tarefa de conhecer o que ainda é desconhecido. Entendendo com Morin (1999) que “o conhecimento navega em um mar de incerteza” (p. 30), reconheci os sujeitos da presente investigação como co-autores do estudo. Cabe dizer que o próprio objeto de pesquisa, ainda não

suficientemente explorado pelo campo da educação, supõe essa postura do pesquisador de se colocar diante do pesquisado como se estivesse “navegando num mar de incertezas”...

Pesquisador: “Nossa, vivendo e aprendendo com as pessoas aqui no Facebook! :) Ah, e vocês costumam aprender muito por aqui?”.

Pesquisador: “Huh? Explica please!”.

Pesquisador: “Mas CS, de que tipo de conhecimento você está falando?”.

*RL: “Ai **Dilton!!!** Você está lançando a semente da dúvida!! Ou será que é da discórdia?! kkk”*

As perguntas acima mencionadas foram levantadas no decorrer de diversas conversas individuais e coletivas no *Facebook*, e apontam para o importante papel do diálogo, inclusive entre pesquisador e sujeitos, na produção coletiva do conhecimento em rede. Todos estão implicados e têm a possibilidade de produzir sentidos nas conversas *online*, em um cenário de colaboração aonde a interação entre os pares promove reflexões que propiciam a todos serem protagonistas ativos que questionam e indagam inspirados pela vontade e pela curiosidade de aprender *com* o outro. Sobre a importância do diálogo na experiência de ensinar-aprender, Brandão (2003) argumenta que

quando se ensina o que ainda não se sabe, se pergunta. Quando se pergunta, de alguma maneira o ato seguinte é uma forma ou experiência de pesquisa. É *levar aos outros em diálogo comigo* as minhas perguntas em busca das deles e, se possível, de respostas que eles se deram e, agora, dão a mim; perguntas que faço a mim mesmo (p. 70, grifos meus).

Essa foi a experiência que me dispus a imprimir na interação estabelecida com os sujeitos nas interfaces digitais. O próprio aplicativo *Skype*¹⁸ também me possibilitou entrar em contato com alguns usuários do *Facebook* para que me ajudassem na tarefa de melhor entender, esclarecer e ampliar algumas das discussões tecidas com/entre eles no referido *software* social. Para que eu pudesse relatar, por exemplo, a experiência da conversa entre os biólogos da UFRJ sobre o vídeo do *Youtube*, anteriormente mencionada, recorri ao jovem **AP**, que conhece bem a geografia da cidade do Rio de Janeiro, e que me auxiliou na descrição do trecho de dois minutos do filme *Rio*, apontando justamente que, no presente estudo, os sujeitos são ativos na produção do conhecimento:

¹⁸ Para maiores informações e *download* desse aplicativo – que realiza ligações, chamadas com vídeo e apresenta também *chat* – ver <<http://www.skype.com>>. Acesso em: 15 mar. 2011.

Pesquisador: ah, quando tiver um tempinho...

Pesquisador: aquela praia que aparece no video <http://www.youtube.com/watch?v=LqkwNUiFqLs>. Qual é a praia? é a de Copacabana? nao sei se é possível termos certeza...

AP: acho q sim.

AP: na verdade eles [os personagens] saem do Leblon, da pedra da gavea

AP: vao até o litoral do leblon

Pesquisador: obrigado! vou colocar então: “uma praia da Zona Sul”, que era a minha intenção inicial rsrs

AP: nao

AP: é ipanema

Pesquisador: Zona Sul rsrs

Reconhecendo a importância dos sujeitos como co-autores do presente estudo, considereirei como imprescindível a escolha de um campo que me aproximasse dos jovens usuários, buscando uma postura como pesquisador que prima não pelas “verdades absolutas”, mas pelas perguntas que, constantemente, foram sendo formuladas a partir da relação estabelecida no campo com os sujeitos. Diante da abordagem teórico-metodológica adotada, pesquisar com jovens nas redes sociais digitais foi estar implicado num diálogo respeitoso, ocupando um espaço não de alguém que busca “levar o conhecimento” àqueles que supostamente nada saberiam, mas de alguém que, assim como mostra Amaral (2009), apresenta “mais questionamentos e dúvidas do que respostas prontas” (p. 15). Dúvidas técnicas sobre o 3G¹⁹ também surgiram e reforçam o importante papel dos sujeitos como parceiros da investigação, me auxiliando na melhor compreensão sobre as diferentes velocidades de acesso à internet via dispositivo móvel:

Pesquisador: Oi DV, eu queria perguntar sobre internet 3G! Ela é boa? Estive vendo na [...] e o plano mais barato está 29,90 (mas achei estranha a velocidade: 32kbps... não sei se isso é rápido ou devagar para 3G).. abraço!

DV: Olha, o 3G é bem variável... Com um sinal bom, funciona bem, mas tem se o sinal estiver ruim..... >.<”

32kbps eu acho que é pouco sim... Eu já usei a minha até para jogar no LOTRO [The Lord of The Rings Online], então com certeza é mais rápida...

Só tenha em mente uma coisa: 3G é pra uso no dia-a-dia, não para downloads... Pra isso ela é um lixo. XD

Abraço!

Pesquisador: vlew pelas dicas, DV! Eu estava pensando nisso mesmo... mas soh uma ultima perguntinha: eu gosto muito de ver videos de musica no youtube (inclusive aprecio também aqueles que tem a opção 720p e 1080p).. será que, com essa velocidade, tem como eu ver tranquilamente vídeos no youtube? não precisa, necessariamente, estar com essas resolucoes...

DV: A 3G normal consegue... A 32 Kbps deve ficar lento, mas não é impossível... Adianto que vai demorar razoavelmente pra carregar, cara... =/

E com resolução alta, você vai levar BEM mais tempo pra ver...

¹⁹ As “redes 3G permitem telefonia móvel de longo alcance e evoluíram para incorporar redes de acesso à Internet em alta velocidade e Vídeo-telefonia”. Informação disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/3G>>. Acesso em: 25 fev. 2012.

*Dá uma checada, vê se não tem outra 3G mais rápida que vc tenha condição de pagar... Pode valer a pena! \o_
 Pesquisador: obrigado, DV! vou ter que ver outras operadoras mesmo...*

Dialogar na rede com os sujeitos da pesquisa supõe estar conhecendo as diferentes possibilidades de usos da internet móvel, pois me permitiu estar ainda mais próximo dos sujeitos na mobilidade. A conversa acima foi importante neste sentido, me proporcionando novas informações sobre o 3G a partir da interação com o internauta *DV*, de 21 anos.

Canclini (2005) me auxilia a refletir sobre o papel dos sujeitos da investigação como co-autores, quando diz que a pesquisa “remete à confrontação e ao entrelaçamento, àquilo que sucede quando os grupos entram em relações e trocas” (p. 17), o que implica a compreensão de que “os diferentes são o que são, em relações de negociação, conflito e empréstimos recíprocos” (p. 17). O meu papel enquanto usuário que pesquisa com outros usuários no *Facebook* foi o de buscar questionar, compreender o cotidiano da própria rede social da internet, levantando questionamentos no ciberespaço dentro de uma imersão que se fez partindo dos pressupostos metodológicos da etnografia virtual. Adotar as conversas *online* como procedimento metodológico também me mostrou que “a verdade não se encontra no interior de uma única pessoa, mas está na interação dialógica entre pessoas que a procuram coletivamente” (JOBIM E SOUZA, 2007, p. 92). Maturana (2002) também me mostra que “a linguagem como fenômeno, como um operar do observador, não ocorre na cabeça nem consiste num conjunto de regras, mas ocorre no espaço de relações” (p. 27). Essa postura de compreender a importância do diálogo na pesquisa etnográfica virtual ocorreu em um espaço de convivência com o outro, onde pesquisador e sujeitos se transformaram mutuamente, como é o próprio ato de educar na perspectiva de ensinar a prática pela legitimidade dos sujeitos a partir do respeito mútuo na relação entre os pares: “O educar se constitui no processo em que a criança ou o adulto convive com o outro e, ao conviver com o outro, se transforma espontaneamente, de maneira que seu modo de viver se faz progressivamente mais congruente com o do outro” (MATURANA, 2002, p. 29). Neste contexto, a nova postura assumida na investigação é a de alguém que reconhece e legitima os diversos pontos de vista dos sujeitos, sem que os envolvidos na pesquisa abdicuem de suas respectivas identidades, subjetividades e contextos sociais aos quais pertencem. A partir daí, entende-se que o pesquisador, nas redes sociais da internet, adote uma perspectiva que constitui os sujeitos parceiros na tarefa de produzir coletivamente saberes sobre o objeto de estudo.

Ainda que não exista uma única forma de se fazer etnografia virtual (ROCHA; MONTARDO, 2005), a conversa *online* que se estabeleceu com os participantes da pesquisa mostrou a diluição das fronteiras entre o real e o virtual, reforçando a ideia de indissociabilidade entre elas. Isto porque, segundo mostra Gutierrez (2009), as redes sociais da internet constituem-se enquanto parte do território físico, onde a geografia do ciberespaço, embora não coincida “com a das redes comunicacionais que se desenham no território físico, [...] nem por isso constitui uma dimensão estanque da realidade. Ao contrário, as redes se interpenetram e dialeticamente se constroem e reconstroem” (p. 1). Indo nessa mesma direção, Rocha e Montardo (2005) acreditam que a rede mundial de computadores adquiriu centralidade nas práticas culturais cotidianas de muitos sujeitos pela diluição das fronteiras do real e do virtual. Para Gutierrez (2009), a cultura digital “se constrói na emergência das ações, reações, sociabilidades, hegemonias, movimentos que derivam das marcas que a tecnologia deixa na sociedade contemporânea” (p. 1), tornando-se cada vez mais difícil pensar o ciberespaço e a cidade como espaços distintos que possam ser dicotomizados. Diante disso, compreender os inúmeros aspectos que envolvem a relação estabelecida pelos usuários com a cultura digital é um desafio também para se pensar os procedimentos metodológicos a serem adotados pelas pesquisas que se dedicam a investigar, *com* os usuários, as redes sociais que vêm se constituindo na internet, como as do *Facebook*.

2.2 Procedimentos metodológicos no *Facebook* e em outras interfaces digitais

No caso da pesquisa em culturas tão novas, como as que estão se estabelecendo no ciberespaço, existe a necessidade de se ampliar o alcance das metodologias criadas e desenvolvidas na pesquisa de fenômenos anteriores a existência de uma dimensão cultural on-line. Por consequência, as metodologias podem se hibridizar, acolher métodos e técnicas umas das outras e receber influências de teorias diversas (GUTIERREZ, 2009, p. 3).

A opção pela etnografia virtual como metodologia de pesquisa (SÁ, 2002; GUTIERREZ, 2009; ROCHA; MONTARDO, 2005; MONTARDO; PASSERINO, 2006; AMARAL; NATAL; VIANA, 2008; AMARAL, 2009) me forneceu subsídios imprescindíveis à relação que estabeleci com os sujeitos ao longo do estudo. Se, de acordo com Sá (2002), “na reflexão dos principais estudiosos da comunicação em rede, as práticas e metodológicas de pesquisa são pouco explicitadas e discutidas” (p. 155), acredito ser imprescindível explicitar os procedimentos que realizei no presente estudo.

A entrada em campo deu-se no segundo semestre de 2010, quando tive a oportunidade de aproximar-me das potencialidades comunicativas do *Facebook* enquanto *software* social que agrega diferentes linguagens e que propicia o fortalecimento da interação entre os sujeitos. É possível dialogar verbalmente, imageticamente e sonoramente com os usuários, e isso vem modificando a relação dos internautas com o conhecimento que se difunde também na rede. Lemos e Lévy (2010) mostram que em *softwares* sociais como o *Orkut* ou o *Facebook*, o usuário “expõe suas preferências e difunde suas produções, sejam elas textuais, sonoras ou imagéticas, além de se comunicar diretamente, por MSN, comentários ou e-mails, com as suas ‘comunidades’ de ‘amigos’” (p. 107). Foi nessa perspectiva da comunicação digital que busquei entender os usos do *Facebook* por jovens internautas, me propondo a observar, interagir e estabelecer conversas *online*, síncronas e assíncronas²⁰, com esses sujeitos, além de procurar perceber como se formavam as redes digitais a partir da interação entre os pares. A jovem *EB*, de 25 anos, ao compartilhar a seguinte imagem²¹ da página do *Facebook* “Altas risadas”, mostra uma das características do diálogo com o uso das SMS²², popularmente conhecidas como mensagens de texto:

²⁰ Recuero (2009) entende que a comunicação mediada por computador pode ser *síncrona* ou *assíncrona*. Na primeira, há “uma expectativa de resposta imediata” (p. 120), como é o caso do *chat* do *Facebook*. Para a autora, essas ferramentas “simulariam uma troca de informações de forma semelhante a uma interação face a face” (p. 120). Em relação às segundas, posso citar o e-mail e as mensagens compartilhadas pelo usuários no *Facebook*, que são utilizadas pelos internautas sem que a expectativa de resposta seja imediata.

²¹ Imagem disponível em <<http://www.facebook.com/AltasRisadas>>. Acesso em 10 jan. 2012.

²² Serviço de mensagens curtas (em inglês: Short Message Service), ou SMS, “é um serviço disponível em telefones celulares (telemóveis) digitais que permite o envio de mensagens curtas (até 160 caracteres) entre estes equipamentos e entre outros dispositivos de mão (handhelds), e até entre telefones fixos (linha-fixa)”. Informação disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Servi%C3%A7o_de_mensagens_curtas>. Acesso em: 23 fev. 2012.



Figura 7 – A expectativa da resposta imediata

Bastante utilizadas pelos usuários de celulares, inclusive para enviar mensagens destes aparelhos às diversas redes sociais, as SMS se configuram como mensagens curtas que dinamizam a interação entre as pessoas. Ao comentar que os processos comunicacionais pós-massivos apresentam uma linguagem mais veloz e dinâmica do que as tradicionais – e ainda muito utilizadas – mensagens postais, a jovem **EB** concorda que as SMS requerem de seus usuários a agilidade na resposta. Pretto (2010) vai ressaltar ainda que a juventude vem se apropriando dos meios móveis de comunicação e “passaram a usar os celulares como meio de expressão, enviando SMS [...], colocando fotos no Orkut, Flickr, inserindo-se em redes sociais como o Myspace ou Facebook, Quepasa, por exemplo” (p. 5). A quantidade de colaboradores que hoje encontramos na rede mundial de computadores, se expressando a partir de arquivos multimidiáticos, reforça o potencial da troca de informações no ciberespaço.

Por conta do que Lemos e Lévy (2010) designaram como “*cacofonia de vozes*” (p. 93) no ciberespaço, a oportunidade que hoje os sujeitos apresentam para dialogar vem gerando, segundo os autores, uma “quantidade crescente de colaboradores, de parceiros (atuais ou potenciais), de amigos, de pessoas de quem dependemos e que dependem de nós – e isso em uma escala internacional” (p. 81). Isso é o que mostra a página “Altas risadas”, que em fevereiro de 2012 apresentava mais de 2 milhões e 400 mil usuários/colaboradores, com mais de 6 mil e 300 fotos

humorísticas sendo compartilhadas no *Facebook*. E pela popularidade desta página na rede, estes números certamente continuarão crescendo exponencialmente no decorrer dos próximos anos.

Lévy (2010), sobre as buscas realizadas no *Google* e a exploração no *Facebook*, menciona que vem havendo uma evidente mudança relacional do usuário com a informação digital no ciberespaço, modificando inclusive a forma como as pessoas interagem em seus cotidianos *off-line*, ou seja, sem que estejam navegando na rede mundial de computadores: “O aumento da transparência e a multiplicação dos contatos implicam uma nova velocidade de circulação das ideias e dos comportamentos” (p. 13). Isso permite compreender que as novas práticas sociais da cibercultura – *chats, blogs, e-mails*, sites de relacionamento, sites de busca, *msn*, comunicação por intermédio de tecnologias móveis como celulares, *palms, laptops* e *tablets* – podem trazer contribuições para se pensar metodologicamente os usos das mídias digitais por jovens internautas. Rocha e Montardo (2005) afirmam que “cabe ao pesquisador-etnógrafo contemporâneo escolher corretamente o que lhe é mais apropriado, em termos de técnicas e ferramentas de pesquisa, para auxiliá-lo” (p. 10).

Uma vez que elegi como co-autores da pesquisa os próprios sujeitos, eles se tornaram parceiros imprescindíveis no decorrer da investigação, me permitindo uma melhor compreensão sobre os diversos usos das interfaces digitais nos processos comunicacionais pós-massivos. Estas interfaces propiciaram que múltiplas e variadas vozes interagissem, reconfigurando constantemente o fluxo da informação produzida e compartilhada pelos internautas na rede.

Neste cenário, a tecnologia foi utilizada para me ajudar a entender quais usos os sujeitos fazem dela, na tentativa de que houvesse a abertura de um diálogo que fosse favorável para marcar o reconhecimento da legitimação de todos na investigação científica. Promover o encontro *com* o outro no campo de pesquisa a partir do método netnográfico me levou a perceber as possibilidades das diversas interfaces digitais na promoção de um diálogo respeitoso que reconhece os jovens como protagonistas nas redes sociais da internet.

As conversas coletivas propiciam a troca e, como aponta Kramer (2004) referindo-se ao uso das mesmas em pesquisa por ela realizada, “ofereceram aos participantes a oportunidade de se manifestarem e fazerem intercâmbio” (p. 503), em um espaço onde o pesquisador não mais é o único a fazer perguntas, mas os próprios entrevistados têm a possibilidade de participar ativamente na elaboração de outras questões que considerarem igualmente importantes. Foi o que ocorreu neste estudo, a partir do convívio *online* que estabeleci com noventa e oito jovens

usuários do *Facebook*, dentre estes alguns jovens professores que recentemente concluíram o ensino superior ou estão cursando a pós-graduação na área. Muitos desses sujeitos selecionados já faziam parte de minha rede social, enquanto outros, no decorrer da pesquisa, se mostraram interessados em se incorporarem à minha rede de amigos (e vice-versa).

As conversas *online* foram salvas no computador no formato imagem (“.jpg”), permitindo que eu criasse um banco de imagens. A partir do comando “Print Screen”,²³ pude capturar centenas de imagens de momentos de interação na interface *Facebook* que se mostraram interessantes para a minha investigação. Amaral, Natal e Viana (2008), sobre o método netnográfico, afirmam que esse “acesso à informação também é facilitado [...]. Nos métodos face a face de pesquisa qualitativa, é necessário que os dados sejam transcritos para posterior análise” (p. 36). Ao fazerem uso da netnografia para estudar os espaços de socialização na *Web*, com ênfase nos *blogs*, Montardo e Passerino (2006) enfatizam três aspectos que considero como positivos nesta forma de fazer pesquisa: “1) facilidade de busca e coleta de dados; 2) amplitude da coleta e do armazenamento (no tempo e no espaço); 3) desdobramento da pesquisa com rapidez” (p. 8). Apesar da pesquisa etnográfica virtual não exigir do pesquisador a transcrição de entrevistas, como ocorre nas pesquisas etnográficas, ainda assim é um desafio trabalhar com uma vasta quantidade de informações que circulam livremente na rede mundial de computadores, e que não param de ser produzidas e compartilhadas pelos milhões de internautas ao redor do globo. O critério utilizado para selecionar, no *Facebook*, as informações produzidas e compartilhadas por mim e pelos sujeitos da pesquisa foi a popularidade das conversas *online* no “Feed de Notícias”, muitas das quais envolvendo o uso de arquivos de áudio e vídeo²⁴. Isso propiciou que houvesse o maior envolvimento e participação dos sujeitos da pesquisa nas conversas por nós tecidas no decorrer da investigação.

As inúmeras imagens capturadas do ciberespaço foram posteriormente interpretadas à luz do diálogo com a teoria tornando possível o levantamento dos eixos de análise. Vale ressaltar que as imagens produzidas pelos sujeitos da pesquisa e que foram aqui publicizadas, receberam autorização prévia de seus respectivos autores para tal; em relação aos demais arquivos

²³ “Print Screen” é um comando existente nos computadores (*netbooks*, *laptops* e *desktops*) cujo acesso se dá através da tecla de mesmo nome, o qual grava, na forma de imagem, o que está sendo exibido na tela. Comentei com muitos dos sujeitos da pesquisa que fiz uso da referida tecla para salvar e armazenar as telas capturadas durante a pesquisa de campo. Maiores informações sobre os procedimentos metodológicos feitos no estudo encontram-se no item 3 deste capítulo: “Procedimentos metodológicos no *Facebook* e em outras interfaces digitais”.

²⁴ No capítulo 4 deste trabalho me dedico a fazer uma análise das apropriações dos arquivos de áudio e vídeo, no *Facebook*, feitos pelos participantes da pesquisa.

imagéticos dos quais fiz uso neste trabalho, disponibilizei seus respectivos endereços eletrônicos (*websites*) para que pudessem ser localizados na rede. Para realizar as análises das conversas *online*, optei por fazer uso de siglas para me referir aos jovens, preservando, desta forma, a identidade dos participantes da pesquisa.

2.3 Reflexões teórico-metodológicas sobre a investigação em ambientes virtuais

2.3.1 “Crio ou não crio outro perfil no Facebook?”: pensando a entrada no campo

Uma das questões que surgiu anteriormente à minha entrada no campo em 2010 foi a possibilidade de criar um novo perfil no *Facebook* para realizar a pesquisa. Usuário desde 2009 deste *software* social, participo diariamente deste ambiente para, principalmente, conversar com meus amigos e família, compartilhar *links* e fotos. Diante disso, perguntei-me se seria viável misturar minha condição de pesquisador com a de usuário. Em outros termos, seria válido desenvolver minha pesquisa, realizando-a dentro de minha própria página pessoal?

Metodologicamente eu poderia criar um novo perfil no *Facebook* única e exclusivamente para a realização do estudo. Entretanto, essa opção não iria ao encontro da perspectiva teórica adotada, porque a criação de um novo perfil implicaria no distanciamento dos sujeitos, evidenciando a tentativa de criar um ambiente neutro, eliminando possíveis resíduos que deixassem transparecer, enquanto pesquisador, a minha vida cotidiana no campo empírico.

Em coerência com os pressupostos teórico-metodológicos adotados, relativos à importância de assumir a alteridade como princípio ético da pesquisa, entendi que *mergulhar* no campo pressupõe estar com os sujeitos, fazer parte da vida cotidiana deles e com eles (e vice-versa). Nesse sentido, meu cotidiano seria retroalimentado pelo dos sujeitos (e vice-versa), numa perspectiva de tecer coletivamente o conhecimento, reconhecendo a importância das linguagens e das sensibilidades geradas a partir da relação estabelecida entre mim e os usuários do *Facebook*. Somente assim, a meu ver, eu poderia estar mais próximo, por intermédio do método netnográfico, de reconhecer o outro como co-autor da pesquisa.

Criar um outro perfil também poderia acarretar na artificialização das relações *online* no decorrer do meu estudo, o que vai ao encontro da crítica levantada por Morin (1999) acerca das pesquisas que criam situações artificiais de controle ao propor as experimentações: “Tiro um

corpo do seu meio natural, separo-o, coloco-o num meio artificial que controlo ou sobre o qual faço variar um certo número de determinações, e que me permitem conhecê-lo” (p. 22). Desse modo, assumi que para compreender como os jovens estavam habitando as redes sociais que vêm se constituindo no *Facebook*, e como estavam compartilhando conhecimento, minha relação com eles não poderia se dar sob uma perspectiva de controle e experimentação, mas de convivência cotidiana. Assim sendo, a entrada no campo se deu a partir da minha página pessoal do *Facebook*, reconhecendo que “se os conhecimentos são o resultado de diferentes modos de articulação entre experiências diversas, fica difícil aceitar a ideia de que os conhecimentos são preexistentes ao ato de conhecer, que são dados ‘objetivos’ a serem acessados” (OLIVEIRA, 2007, p. 112). Portanto, minha experiência enquanto sujeito que pesquisa não esteve desvinculada de minha vida cotidiana e pessoal.

2.3.2 “Será que eu poderia substituir as conversas online com os sujeitos no Facebook, por entrevistas presenciais?”: sub-utilização da interface

Sá (2002), em uma pesquisa que realizou sobre a dimensão comunicativa do carnaval carioca integrando também as redes digitais (análise de *sites* e de listas de discussão), apontou que o envolvimento dos sujeitos com a internet propiciou que o ciberespaço pudesse ser utilizado “para potencializar estes encontros, sobretudo entre iguais” (p. 160). Neste sentido, as redes *online* também estariam se formando em torno dos interesses e anseios que os usuários apresentam para compartilhar suas ideias, ampliando o fluxo da informação para outros espaços, e não mais e unicamente a partir de encontros face a face.

E, a cada instante, inúmeros são os exemplos no *Facebook* que mostram justamente uma mudança relacional na forma como os jovens vêm interagindo na *Web*, o que aponta para a potência dos processos comunicacionais pós-massivos no diálogo *com* o outro. Não há como negar que esse diálogo hoje encontrou novos espaços para ocorrer, segundo comenta Santaella (2008a), quando diz que “A comunicação mediada por computador via internet deslocou os pontos de encontros físicos para os contextos espaciais virtuais” (p. 130-131). Isso não significa negar ou desvalorizar as relações face a face, mas considerar outras possibilidades de interação e diálogo com os sujeitos na produção de um conhecimento que acontece e que ganha força também no ciberespaço.

Fazer uso da interface *Facebook* significa interagir com os usuários a partir de conversas síncronas e assíncronas, compartilhar colaborativamente ideias, imagens, músicas, vídeos e *links*, ampliando as possibilidades comunicacionais. Diante das especificidades que são constituintes deste *software* social, ficaria inviável realizar a presente investigação de Mestrado unicamente com a realização de entrevistas presenciais com os sujeitos da pesquisa, até porque os registros e marcas deixados pelos usuários no ciberespaço são importantes para o pesquisador que faz netnografia; registros esses que permitem conhecer melhor a redes sociais da internet e como os usuários, autores dessas redes, se apropriam das mesmas. Jenkins (2009) mostra justamente as possibilidades de usos dos novos meios de comunicação digital, impensáveis há poucas décadas com os meios de comunicação de massa:

Fãs de um popular seriado de televisão podem capturar amostras de diálogos no vídeo, resumir episódios, discutir sobre roteiros, criar *fan fiction* (ficção de fã), gravar suas próprias trilhas sonoras, fazer seus próprios filmes – e distribuir tudo isso ao mundo inteiro pela Internet (p. 44, grifo do autor).

Se eu substituisse as conversas *online* com os sujeitos por entrevistas semi-estruturadas presenciais não haveria a possibilidade de captar e compreender a dinamicidade dos fluxos de informação que são renovados a cada instante nas redes sociais da internet. Em outras palavras, eu estaria sub-utilizando o *Facebook* para a realização da investigação sem a possibilidade de interagir com a multiplicidade de conteúdos criados no ciberespaço pelos usuários, incluindo aí os do pesquisador. Parte da conversa realizada no dia 18 de maio de 2011 entre a jovem *JC*, de 27 anos, e outros quatro usuários do *Facebook* encontra-se registrada a seguir. A interação do grupo é intensa e há a troca de experiências dos usuários sobre um dos artefatos tecnológicos cada vez menos utilizados atualmente, o vídeo-cassete. Além de dicas sobre a transferência de dados analógicos para o formato digital, os sujeitos comentam sobre as filmagens que realizavam na década de 1990. E essas informações e inúmeros relatos permanecem ainda disponíveis para os cerca de 650 usuários que constavam na lista de “amigos” de *JC*, permitindo a todos visualizar e compartilhar desta discussão iniciada pela jovem sobre o vídeo-cassete:

JC: VIDEOCASSETE FUNFANDO!!!²⁵ hahahahahahaha!!! tô assistindo às minhas fitas de filmadora de 14 anos atrás ahhhhhh!!! priceless!!!! =P

²⁵ De acordo com o dicionário InFormal, “funfar”, segundo informação enviada por Ramon Freitas, é uma gíria usada na Internet que significa “funcionar”. Informação disponível em: <http://www.dicionarioinformal.com.br/buscar.php?palavra=funfar&x=40&y=11>. Acesso em: 23 maio 2011.

*SS: Vou levar minhas fitas de programas da Xuxa e da Angélica pra ver aí... hahahaha
Eu brincava, perdia e fazia careta ou ganhava e fazia careta tb hahahaha*

JC: hahahah! acabei de assistir a minha primeira fita, de 1997... que idéia de jirico dar uma filmadora pra uma criança de 12 anos! hahaha to rindo mt aqui...

SS: Bizarrice máxima que eu adoro hahaha

Pesquisador: e o que voce estava filmando afinal, JC??

TSS: Que relíquia!

PR: Eu curto a cultura magnética. De qualquer forma, recomendo fortemente fazer uma cópia digital desses filmes. Não precisa divulgar, abrir para todo mundo, mas guarde para você. Daqui a 30 anos vc comemora que seu DVD estará funcionando.

JC: quer ensinar o peixe a nada? hahaha obvio q eu vou digitalizar tudo... mas só quando conseguir comprar um dvd player q tb grave, por 2 motivos.. 1º q cobram papo de 10 reais por fita pra fazer isso e eu tenho umas 30 fitas de filmadora e mais umas 50 de vhs... 2º q tem mts coisas filmadas q eu nunca em 100 anos daria na mão de um estranho hahahahah sério, vcs não tem noção do nível de tosqueira q eu filmava com meus amigos.. teatrinhos, stop motion, apresentações de dança, só coisa ridícula hahahah

Exemplos como esses são muitos, e incluem também as discussões que envolvem não apenas o uso da linguagem escrita, mas a sonora e a visual, muito utilizadas na comunicação entre usuários em *softwares* sociais que apresentam interfaces interativas como o *Orkut* e o *Facebook*.

2.3.3 O jovem na rede pesquisando com outros jovens usuários do Facebook

Partindo do pressuposto de que é possível construir sentidos diversos na relação entre pesquisador e sujeitos, e entendendo que cada investigação é única, pois ocorre espacial e temporalmente em diferentes contextos, lanço a seguinte pergunta: como é possível pensar a dinâmica relacional em uma investigação científica onde todos os envolvidos no processo de pesquisa são igualmente jovens e usuários do *Facebook* e de outras redes sociais digitais? Além disso, reconhecendo a possibilidade de um jovem pesquisar com outros jovens, qual é, afinal, o lugar que eu ocupo nesse processo de pesquisa? De acordo com Castro (2008), “A preocupação com o lugar do pesquisador no processo de pesquisa não é recente. Ela tem alimentado os mais diversos debates” (p. 23). E é por conta disso que inúmeras questões emergem acerca da postura do pesquisador na interação com os sujeitos.

Sem a pretensão de dar resposta a essas perguntas, mas com o objetivo de tencionar as questões acima, vale ressaltar a importância de compreender com maior propriedade essa complexidade de aspectos que envolvem as investigações no campo das Ciências Humanas e Sociais no que diz respeito à relação estabelecida com os sujeitos pesquisados na produção do

conhecimento científico. A partir do que foi discutido anteriormente neste capítulo, reforço a ideia de que, segundo os autores adotados, não há neutralidade do pesquisador na investigação, pois este se encontra inserido em um contexto sócio-cultural que o faz pensar e re-pensar seu próprio ofício constantemente.

Rosa (2011), em sua dissertação de Mestrado recentemente apresentada no Programa de Pós-Graduação em Educação da UERJ, também tece algumas reflexões sobre os desafios de se fazer uma pesquisa com jovens quando os próprios pesquisadores *também* são jovens. Referindo-se ao trabalho de campo realizado em uma escola pública da Zona Norte do Rio de Janeiro juntamente com uma bolsista de Iniciação Científica, Rosa (2011) relata:

Essa identificação nos levou, muitas vezes, a nos confundirmos, e a sermos confundidas, com os estudantes até pela aparência. Essa proximidade nos possibilitou um contato muito próximo com eles que nos percebiam enquanto parte de sua geração. [...] A partir dessa identificação, estabelecemos uma relação de parceria fundamental para o andamento da pesquisa (p. 42).

A parceria também se constituiu como um aspecto importante no meu trabalho investigativo, que partiu de uma relação de alteridade com os sujeitos. Dayrell (2003), referindo-se aos jovens que participam de grupos de *rap* e *funk*, mostra que no contexto de transformações socioculturais no Brasil, “parecem surgir novos lugares no mundo juvenil, quase sempre articulados em torno da cultura. O mundo da cultura se apresenta mais democrático, possibilitando espaços, tempos e experiências que permitem que esses jovens se construam como sujeitos” (p. 51); mundo este que vem se expandindo também para as redes digitais da internet, como fica evidente no *Facebook*, bastante utilizado pelos jovens brasileiros hoje.

Brandão (2003), referindo-se à pesquisa como produção que supõe o reconhecimento de pesquisador e pesquisados como co-participantes da construção de conhecimento, diz o seguinte: “me vi envolvido de corpo e alma com uma experiência de criação de novos saberes em que o ‘outro’, sujeito de *minha* investigação científica, passa a ser também um praticante direto de *nossa* pesquisa” (p. 47, grifos do autor). Essa concepção de pesquisa foi o que me permitiu afetar *o* outro e, ao mesmo tempo, me deixar afetar *pelo* outro, numa relação de cumplicidade e pertencimento construída *entre/com* jovens que habitam as redes sociais da internet. E sob a perspectiva da alteridade, pesquisei *com* outros jovens no ciberespaço legitimando o *Facebook* como um lugar de autoria, com a participação de todos em processos de ensino-aprendizagem que apresentaram muitos movimentos de troca de arquivos, ou seja, “de troca entre amigos, entre

parceiros, possibilitando a dinâmica de produção colaborativa com uma intensificação da produção de conhecimentos e culturas” (PRETTO, 2010, p. 7).

A parceria criada baseou-se na ideia de que, *juntos*, pesquisador e pesquisados produzem colaborativamente os conhecimentos, partindo do princípio da liberação do pólo da emissão, em que os internautas apresentam a “voz livre” na *Web 2.0*, segundo Lemos e Lévy (2010). De acordo com estes autores, com a possibilidade de “nos organizar, conectar e produzir coisas coletivamente (o princípio de conexão), iremos, com certeza, produzir reconfigurações nas instituições culturais, no fazer político, no espaço público, na democracia” (p. 83).

Diante do exposto, a abordagem teórico-metodológica adotada para investigar com *outros* jovens no *Facebook* trouxe a oportunidade para aproximar pesquisador e sujeitos, buscando o diálogo via computador que estivesse comprometido em conhecer cada vez mais e melhor os sentidos construídos por todos nós na relação com o mundo da cultura e do entretenimento. Pesquisar com *outros* jovens no ciberespaço foi promover a ideia de que os pontos de vista são reconhecidos e legitimados e as “vozes são livres” para eu conhecer e me deixar conhecer por tantos *outros* jovens internautas nas redes sociais.

3 JUVENTUDE E PROCESSOS COMUNICACIONAIS PÓS-MASSIVOS: DA CONEXÃO À INTERNET AOS TERRITÓRIOS INFORMACIONAIS

Com base no que vivenciei empiricamente, trago à discussão neste capítulo quatro questões que emergiram ao longo do estudo. Refiro-me, no primeiro item, às características dos artefatos tecnológicos necessárias para que seus usuários possam navegar e desfrutar das potencialidades interativas e comunicacionais das interfaces da *Web 2.0*, que vêm permitindo a criação de profundos vínculos sociais e afetivos entre os internautas. No segundo item apresento como a velocidade de conexão à internet modifica a relação dos usuários com as informações que são compartilhadas no *Facebook*. No terceiro item, partindo do pressuposto de que o *Facebook* oferece “possibilidades de colaboração que superam as distâncias físicas e sociais” (CARVALHO; FENSTERSEIFER, 2010, p. 11), trato da indissociabilidade entre o espaço físico e o espaço eletrônico nos processos de comunicação da cibercultura em sua fase atual. No quarto item, discuto os laços sociais nas dinâmicas comunicacionais nas/das redes digitais, para compreender os sentidos produzidos entre os usuários do *Facebook* acerca das ideias por eles compartilhadas.

3.1 “*Tô sem laptop e internet! Treva! Preciso solucionar esses problemas logo!*”: conexão e velocidade na constituição de sociabilidades juvenis no *Facebook*

A velocidade das transformações que estão ocorrendo nos mais diferentes âmbitos da vida social marca o contexto contemporâneo. Cada transformação provoca e é provocada pelas outras, de forma que a complexidade é uma de suas características básicas. Especialmente, as mudanças nos processos tecnológicos provocam transformações na economia, nas relações com o saber, nas relações de poder, nas relações entre os sujeitos. No entanto, não as determinam (BONILLA, 2009, p. 23).

Os artefatos tecnológicos contemporâneos vêm promovendo profundas transformações sociais na vida dos sujeitos. Nas redes sociais da internet, é visível o desejo dos jovens de estarem interconectados, participando de conversas mediadas pelo computador a partir do uso de interfaces interativas que propiciam a colaboração. De acordo com Arruda (2009), “Apesar de recursos como a informática e a internet serem recentes, a tecnologia está presente na sociedade

há muito tempo, desde que foi possível ao homem alterar substancialmente a natureza, gerando ações artificiais e transformadoras do meio” (p. 16). E compreendendo essa relação dos seres humanos com os artefatos tecnológicos hoje, é visível o desejo dos sujeitos para acessarem a internet, escutarem música, assistirem a filmes, etc., tudo isso ao mesmo tempo e muitas vezes na mobilidade. Isso reforça a ideia de Santaella (2008b), ao afirmar que “Os espaços eletrônicos estão firmemente situados na experiência vivida, motivados por ela e tomam forma em resposta às suas demandas” (p. 96).

Lemos (2007) vai mostrar que tanto as mídias massivas quanto às de função pós-massiva são constituintes da comunicação na nossa sociedade: “A paisagem comunicacional contemporânea é formada hoje por processos massivos, com o fluxo informacional centralizado, e pós-massivos, customizados, onde qualquer um pode produzir, armazenar e circular informação sobre vários formatos e modulações” (p. 9). Se o jornal, a televisão e o rádio não permitem que as pessoas interfiram sobre o pólo da emissão, os sujeitos agora, com a emergência das mídias digitais, podem ser produtores ativos de informação, interagindo uns com os outros, o que leva o espaço eletrônico a vir se tornando um lugar privilegiado na promoção da sociabilidade entre os internautas.

Marques (1997), referindo-se às contribuições de Simmel, afirma que este autor entende sociabilidade “como valorização da amizade, das reuniões, das conversas, das festas, dos encontros e dos diálogos” (p. 64). Dayrell (2003) enfatiza que formas de sociabilidades são criadas em torno de interesses comuns compartilhados pelos grupos juvenis. Ele cita *rappers* e *funkeiros* para ressaltar a importância do *rap* e *funk* no estreitamento dos laços afetivos e sociais dos sujeitos que apreciam o referido estilo musical. Mais recentemente, outras formas de sociabilidades também vêm ocorrendo com a emergência dos espaços eletrônicos, que proporcionam a interconexão entre os jovens na rede mundial de computadores, fortalecendo os laços de amizade, de solidariedade e promovendo formas dinâmicas de interação.

Hoje, as redes sociais da internet são capazes de aproximar afetivamente usuários geograficamente dispersos, que passam a interagir por meio do uso das interfaces digitais. Concordo com Ferreira (2010), ao mostrar que, “Não é, portanto, a interpretação do sujeito que dá sentido ao objeto, mas é a rede configurada *por sujeito e objeto* que produz sentido” (p. 6, grifos meus), o que pressupõe repensar a importância dos artefatos para propiciar que os sujeitos estejam interconectados nas redes sociais que emergem no ciberespaço. Isso vai ao encontro das

contribuições de Santos (2005), ao afirmar que as tecnologias da informação e da comunicação estão propiciando novas relações com o saber, “se instituindo num processo híbrido entre humanos e objetos técnicos tecendo teias complexas de relacionamentos e aprendizagens” (p. 199). Santaella (2008b) também concorda que a mediação tecnológica do ciberespaço vem propiciando a “emergência de novas práticas culturais” (p. 96), agregando formas diversas de interagir com outros internautas. E muitas vezes a interação ocorre pelo compartilhamento de uma quantidade exponencial de arquivos digitais, revelando a proximidade destes jovens no *Facebook*. Na referida interface é possível compartilhar, por exemplo, reportagens, vídeos, músicas, fotografias e imagens de histórias em quadrinhos, que potencializam o diálogo entre os internautas; diálogos que envolvem os mais variados assuntos.

A página “Depósito de Tirinhas”²⁶, por exemplo, apresenta um slogan interessante, que diz “*Sequências Pequenas Mensagens Gigantes*”. O slogan revela que, apesar das histórias em quadrinhos compartilhadas serem bastante curtas, podendo ser lidas em poucos segundos, elas são capazes de produzir muitos sentidos entre os usuários. A repercussão dessas histórias é considerável, pois a página integra aproximadamente 260 mil internautas que, diariamente, recebem as novas atualizações dela.

²⁶ Página do *Facebook* disponível em: <<http://www.facebook.com/DepositoDeTirinhas>>. Acesso em: 26 mar. 2012.

The image shows a screenshot of a Facebook page for 'Depósito de Tirinhas'. The page header includes the Facebook logo, navigation icons, and a search bar. The cover photo displays the text 'Sequências Pequenas' and 'Mensagens Gigantes' above a cartoon illustration of a man in a blue coat and a dog. A post by Orlando Pedroso is visible, featuring a drawing of a man's face with the text 'PUTZ, VOLTEI A SP MAS NAO A MIM,'. The post has 66 likes and 8 comments.

Figura 8 – Página “Depósito de Tirinhas” no Facebook

É cada vez maior o número de professores que estão fazendo parte do Facebook e que, juntamente com outros usuários, compartilham mensagens em suas páginas pessoais, apresentando também o desejo de permanecerem conectados à internet pelos seus computadores pessoais, segundo apontam **JC** e uma outra jovem, a professora de inglês **CR**:

JC: buááá a placa-mãe foi-se... meu pc ficou órfão!!! tô me sentindo totalmente desnorreada sem meu computador!!!! snif! =[

WJ: Sua placa mae sifu no dia das mães?!?!? suspicious.. very suspicious..

RN: eike dó... =/

CR: Tô sem laptop e internet! Treva! Preciso solucionar esses problemas logo! Viver sem tecnologia tá quase impossível! Ainda bem que acesso no trabalho... Bjus pra todos e bom dia!

Mediante a relação que essas jovens estabelecem com outros internautas, não há como negar a importância dos artefatos para que seja possível estabelecer, no ciberespaço, a interconexão com outros sujeitos. Para Ferreira (2010), “Tradicionalmente atribuímos a autoria da ação aos sujeitos, esquecendo o quão determinante é sua *relação com os artefatos*” (p. 6, grifos meus). Sem os artefatos, não há como acessar à Internet e suas possibilidades interativas e comunicacionais, que são próprias da infra-estrutura técnica da *Web* hoje. Isso mostra o papel do ciberespaço, “permitindo que o usuário seja potencialmente emissor e receptor. Esta possibilidade técnica vem estruturando novos arranjos sociais e, destes, vivenciamos a emergência de novas articulações de saberes” (p. 198), segundo afirma Santos (2005).

E são justamente esses saberes produzidos e compartilhados entre os internautas a partir de uma grande quantidade de informações, que revelam o quão importante também é a velocidade de transferência de arquivos na *Web* nos processos comunicacionais pós-massivos, que envolve a articulação de imagens, textos e sons, consumidos e produzidos intensamente por pessoas de todos os cantos do planeta. Marinho (2010) mostra que os serviços e aplicativos da *Web 2.0* “vêm sendo responsáveis por significativas mudanças na forma como pessoas se relacionam com a rede e através dela” (p. 200), justamente pela possibilidade de compartilharmos informações a partir de interfaces gratuitas. O desejo para que os jovens estejam constantemente conectados, participando ativamente de conversas mediadas pelo computador, implica em novas formas de sociabilidades na *Web 2.0*.

E quanto maior a velocidade com a qual navegamos na internet, maior será a quantidade de arquivos que poderemos acessar e compartilhar na rede, contribuindo melhor para expandi-la e ressignificá-la coletivamente com outros internautas.

3.2 “Hoje é dia de estuprar a Velox baixando jogos pro PS 3. =)”: a relação dos internautas com a velocidade do *download* e *upload*²⁷

A velocidade de transferência de arquivos na internet modifica a relação dos internautas na rede, pois implica no que é compartilhado e acessado por esses sujeitos. De simples *sites* que não têm imagens, sons ou vídeos, às complexas estruturas do *YouTube*, repletos de textos e principalmente pela presença marcante de vídeos com alta qualidade gráfica, o ciberespaço hoje

²⁷ *Download* e *upload* referem-se à transferência de dados entre computadores. Para maiores informações técnicas, acesse: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Download>>. Acesso em: 18 mar. 2012.

abarca uma variedade considerável de *sites*, com estilos e interfaces próprias. Entretanto, a internet banda-larga²⁸ é cada vez mais necessária para os jovens que desejam usufruir das possibilidades interativas e das experiências multimidiáticas da *Web*.

A velocidade cada vez maior de *megabytes* que podem ser baixados e compartilhados no ciberespaço a cada segundo revela justamente a demanda do público internauta pelo *download* e *upload* de conteúdo. Crianças, jovens e adultos, de diversas localidades do mundo, vêm realizando o *download* de “*Séries, filmes, animes, etc*”, como mostra **TM2**, ou fazendo *upload* de imagens no *Facebook*, muito utilizado pelos seus usuários também para a divulgação de vídeos do *YouTube*. Sobre a possibilidade de realizar o *download* de arquivos com muitos *gigabytes*, algo impensável há alguns anos, o jovem **DV**, de 21 anos, inicia uma conversa com outros internautas ao afirmar na sua página do *Facebook* que

DV: *Hoje é dia de estuprar a Velox baixando jogos pro PS 3. =)*

DV: *Já foram uns 7,6 GB ate agora e ainda vou deixar baixando de noite! Se terminar tudo, terão sido uns 18 GB + ou -...*

TM: *hahahahaha*

TM: *“estuprar”*

BM: *tu desbloqueou²⁹ [o vídeo-game]?*

DV: *Já comprei desbloqueado, bocó! :P*

BM: *bocó é vc :p*

TM2: *Eu já baixei mais de 30GB's em um dia... fraco.*

DV: *Tá, TM2, mas eu tô baixando jogos, não pornografia!*

DV: *Uahsuahsuahsuashuashushau*

DV: *hsauhsauhsuassuas*

TM2: *eu também estava baixando jogos! so que o primeiro veio corrompido... ai eu tive que baixar outro... 15GB' de novo...*

BM: *SEI*

Pesquisador: *Além de jogos e pornografia – rrsrrsrs – voces fazem download de mais o que???*

TM2: *Séries, filmes, animes, etc*

Pesquisador: *Já vi que sem a internet vocês estariam de mal a pior, viu??!! Rrsr*

DV: *Sem a internet a gente respiraria com a ajuda de aparelhos XD*

DTC: *desbloqueio de ps3? comofas?*

DV: *Cara, tem como fazer em casa, mas eu não faço idéia de como! Eu já comprei o meu desbloqueado, as procura pelo Multiman (que é o sistema de desbloqueio que o meu tem) na internet que é possível que vc ache algum tutorial para desbloquear. ;)*

BM: *É perigoso isso, é melhor levar em alguém.*

Pesquisador: *nossa, é melhor levar em alguém mesmo...*

Pesquisador: *Melhor do que estragar um aparelho de mais de 1 mil e poucos reais...*

²⁸ Segundo o setor de padronizações da União Internacional de Telecomunicações, a banda-larga é definida “como a capacidade de transmissão que é superior àquela da primária do ISDN a 1.5 ou 2 Megabits por segundo. O Brasil ainda não tem uma regulamentação que indique qual é a velocidade mínima para uma conexão ser considerada de banda larga. A Colômbia estabeleceu uma velocidade mínima de 512kbps e os Estados Unidos de 200kbps”.

Informação disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Banda_larga>. Acesso em: 26 jul. 2011.

²⁹ “Desbloquear” é o termo utilizado pelos *gamers* para se referir à modificação feita no *hardware* dos vídeo-games, permitindo, desta forma, que “jogos piratas” possam também ser executados no sistema.

A conversa *online* entre **DV** e seus amigos mostra a necessidade que eles têm hoje por uma internet banda-larga que atenda aos desejos desses jovens de realizar o *download* de arquivos, inclusive os *softwares* de vídeo-games, que se encontram disponíveis em diversos *websites* e que realmente fazem com que seja “*dia de estuprar a Velox baixando jogos pro PS 3 [Playstation 3]*”. É interessante perceber certa disputa entre os jovens diante do fato de qual deles possui a internet banda-larga mais rápida, que possibilite o *download* de muitos *gigabytes* em um curto espaço de tempo, inclusive a ponto de deixar o computador ligado 24 horas/dia para que os arquivos continuem sendo “baixados”, mesmo sem que o usuário esteja fazendo uso da máquina, segundo revela **DV**: “*Já foram uns 7,6 GB ate agora e ainda vou deixar baixando de noite! Se terminar tudo, terão sido uns 18 GB + ou -...*”. Essa afirmação é rapidamente comentada por **TM2**, que compara a quantidade de *gigabytes* que o jovem internauta já foi capaz de transferir para seu computador num único dia: “*Eu já baixei mais de 30GB’s em um dia... fraco*”.

Recuero (2005) diz que a cooperação, a competição e o conflito são partes da dinâmica da rede social e estão diretamente interligados: “A competição [...] pode agir no sentido de fortalecer a estrutura social, gerando cooperação para atingir um fim comum, proporcionar bens coletivos de modo mais rápido, ou mesmo gerar conflito e ruptura nas relações” (p. 10). Sem dúvida o sentimento de competição esteve vinculado ao fortalecimento da relação entre os pares, no sentido de que permitiu a esses jovens conhecerem a velocidade da conexão de cada um deles, os arquivos que cada um compartilha e “baixa”, além de trocarem algumas ideias sobre o “desbloqueamento” de vídeo-games.

A quantidade de *gigabytes* que **DV** e **TM2** transferem diariamente para seus computadores via internet banda-larga equivale a anos de trabalho de *gamedesigners*, por exemplo; a anos de trabalho de roteiristas, diretores atores/atrizes, dentre outros profissionais igualmente importantes na elaboração dos seriados norte-americanos; a anos de trabalho de músicos no desenvolvimento de seus álbuns; e assim por diante. Lévy (1999) mostra que “Desde o início da informática, as memórias têm evoluído sempre em direção a uma maior capacidade de armazenamento, maior miniaturização, maior rapidez de acesso e confiabilidade, enquanto seu custo cai constantemente” (p. 34). O autor exemplifica essa informação com alguns dados que mostram justamente este avanço tecnológico, propiciando que os internautas hoje possam armazenar cada vez mais memórias em seus computadores pessoais: “De 1956 a 1996, os discos

rígidos dos computadores multiplicaram por 600 sua capacidade de armazenamento” (p. 34) e, além disso, “o custo do megabyte passou, no mesmo período, de 50 mil a 2 francos” (p. 34)³⁰.

Vale ressaltar a importância de se buscar o papel das instituições educacionais como as escolas e as universidades hoje frente a uma quantidade exponencial de informação que se encontra disponível nas redes sociais digitais, e que são digitalmente manipuladas e compartilhadas pelos jovens. Pensar na relação dos jovens com os arquivos digitais no ciberespaço é também buscar a compreensão dos “territórios informacionais” (LEMOS, 2011), ou seja, na relação indissociável do espaço eletrônico e do espaço físico nos processos comunicacionais pós-massivos.

3.3 “Preciso ficar mais tempo fora de casa, fico sem nada de interessante pra postar qnd estou recatada!”: a relação indissociável entre espaço eletrônico e espaço físico na cibercultura

Os primeiros computadores (calculadoras programáveis capazes de armazenar os programas) surgiram na Inglaterra e nos Estados Unidos em 1945. Por muito tempo reservados aos militares para cálculos científicos, seu uso civil disseminou-se durante os anos 60. Já nessa época era previsível que o desempenho do hardware aumentasse constantemente. Mas que haveria um movimento geral de virtualização da informação e da comunicação, *afetando profundamente dados elementares da vida social*, ninguém, com a exceção de alguns visionários, poderia prever naquele momento (LÉVY, 1999, p. 31, grifos meus).

A presença cada vez mais marcante de aparatos tecnológicos na sociedade contemporânea vem evidenciando profundas mudanças organizacionais, econômicas, culturais e sociais, que acabam por metamorfosear a maneira como pensamos, conhecemos e interagimos com o mundo. Vários acontecimentos de importância histórica transformaram o cenário social e político da vida humana, e muito disso deve-se às tecnologias da informação e comunicação e as implicações disso na vida social dos sujeitos, conforme evidencia Lévy (1999) na citação acima.

Previamente ao surgimento dos artefatos da cultura digital, as pessoas geograficamente dispersas se comunicavam muito por meio do telefone e de cartas. No caso desta última, a expectativa de resposta não era imediata, e hoje, embora mensagens de texto enviadas de telefones celulares ou mensagens compartilhadas nos *softwares* sociais sejam bastante comuns, as

³⁰ Vale ressaltar que apesar dos custos cada vez menores do preço de cada *megabyte*, imprescindíveis para que os internautas possam armazenar os *downloads* realizados, e também dos custos cada vez menores da Internet banda-larga no Brasil e no mundo, muitos brasileiros ainda não usufruem do ciberespaço de forma rápida e dinâmica, como muitos já o fazem. Maiores informações sobre as questões que envolvem a inclusão digital, ver “Inclusão Digital: polêmica contemporânea”, obra organizada por Bonilla e Pretto (2011).

cartas continuam sendo utilizadas pelas pessoas. Santaella (2007) vai dizer que “todas as formas de cultura, desde a cultura oral até a cibercultura hoje coexistem, convivem e sincronizam-se na constituição de uma trama cultural hipercomplexa e híbrida” (p. 128), reforçando a ideia de que o surgimento de uma mídia não necessariamente implica no desaparecimento das anteriores. Lemos (2005) também vai dizer que “Devemos evitar a lógica da substituição ou do aniquilamento já que, em várias expressões da cibercultura, trata-se de reconfigurar práticas, modalidades midiáticas, espaços” (p. 3).

Com a emergência dos dispositivos móveis e com a revolução do processo de digitalização, as informações puderam ser compartilhadas no ciberespaço, e mensagens de texto, vídeos, etc., passaram a ser trocadas também em tempo real via aparelhos telefônicos sem fio, que além de realizar chamadas telefônicas na mobilidade, apresentam cada vez mais recursos à disposição dos usuários. Indo nessa mesma direção, concordo com Santaella (2010) quando afirma que “As interações tangíveis e encarnadas interligarão de modo cada vez mais íntimo os mundos físico e digital, por meio da inteligência computacional embutida nos objetos cotidianos e nos ambientes” (p. 18-19). Neste sentido, as conversas mediadas pelos diversos artefatos tecnológicos propiciam que os jovens hoje estejam transitando simultaneamente por entre o espaço eletrônico e o espaço físico, em um processo de interação com a cidade via redes sociais digitais. Lemos (*online*) vai mostrar que esta interface entre o espaço eletrônico e o espaço físico – denominado por ele de “territórios informacionais” – vem sendo expandida pelo uso das tecnologias de comunicação sem fio. Isso fica ainda mais evidente quando podemos “transportar” a internet conosco a partir do uso de dispositivos móveis, acessando a qualquer instante as diversas interfaces interativas que tornam possível a comunicação na cibercultura atual. Lemos (2007) vai ilustrar os territórios informacionais a partir do exemplo do espaço físico de um parque e do espaço eletrônico internet:

Por exemplo, o lugar de acesso sem fio em um parque por redes Wi-Fi é um território informacional, distinto do espaço físico parque e do espaço eletrônico internet. Ao acessar a internet por essa rede wi-fi, o usuário está em um território informacional imbricado no território físico [...] do parque, e no espaço das redes (p. 12-13).

O breve diálogo no *Facebook* entre os jovens **MG** e **EA**, ambos com 22 anos, aponta para a relação indissociável entre o ciberespaço e o espaço físico, na medida em que mesmo fazendo uso da tecnologia como mediadora da conversa *online*, o assunto tratado entre os dois amigos remete constantemente para “fora do ciberespaço”. Em outras palavras, o assunto tratado pelos

jovens na interface *Facebook* faz menção aos acontecimentos vivenciados por eles no espaço da cidade³¹:

MG: EA, seu vacilão. Fez muita falta ontem. =(

EA: querida eu te liguei ontem para ver onde vc tava e vc me ligou horas depois
XDDD

EA: vem aki pra ksa

MG: Claro, estava num videokê bêbada. Po, hoje é aniversário da G. Vou dar uma passadinha lá. (grifos meus)

A relação dos jovens com o espaço físico me auxilia a compreender o ciberespaço não como algo separado da realidade, mas que é retroalimentado pela relação destes sujeitos nos diversos espaços físicos da cidade, como é o caso do “videokê”, mencionado por *MG*. De acordo com Santaella (2010), “por meio dos equipamentos sem fio, o ciberespaço agora se mistura cada vez mais com o mundo físico” (p. 265), o que coloca em questionamento a “concepção de um mundo virtual paralelo” (p. 265). A autora critica que “O acesso a lugares, informações e pessoas distantes criou naturalmente a ideia de um mundo virtual, paralelo ao mundo físico, no qual penetrávamos por meio de conexões computacionais” (p. 264). Vale ressaltar que, com a popularização dos dispositivos móveis, é possível hoje o permanente acesso às informações das redes sociais da internet: podemos interagir no espaço físico das cidades e entrarmos, simultaneamente, em contato com informações que são produzidas e compartilhadas no espaço eletrônico.

Shirvanee (2006) também fornece um exemplo interessante sobre a relação dos grafiteiros com o espaço público, ao mostrar que estes grupos, ao mesmo tempo em que continuam deixando marcas e histórias pela cidade, também vêm ganhando popularidade mundo afora por meio das diversas redes sociais da internet: “Because signs and symbols play a significant role in graffiti culture, information can spread across various social networks and along many countries”³². Constituindo-se como parte de muitos cenários urbanos contemporâneos, sinais e símbolos da cultura grafite passaram a ocupar também o espaço eletrônico, com a possibilidade de participação e de interação dos grafiteiros com outros internautas. Agora, suas histórias podem ser recontadas para uma quantidade significativa de pessoas, que passam a compartilhar e a

³¹ Lemos (2007) ressalta que “espaço urbano” e “cidade” não são sinônimos. O autor mostra essa diferença ao afirmar que “O espaço urbano é um espaço socialmente produzido. Podemos dizer que a cidade é o espaço físico das práticas sociais e o urbano a invenção dessas práticas” (p. 10).

³² “Porque os sinais e símbolos desempenham um papel significativo na cultura grafite, a informação pode se espalhar por várias redes sociais e por muitos países”. [Tradução livre].

conhecer o trabalho desenvolvido pelos artistas que integram a cultura grafite. Santaella (2008b), sobre as diversas formas de cultura que coexistem hoje (oral, escrita, impressa, cultura de massa, cultura das mídias e cibercultura), mostra que “Os novos meios vão chegando, levando os anteriores a uma refuncionalização e provocando uma reacomodação geral na paisagem midiática” (p. 95). A cultura grafite continua integrando muitos espaços urbanos contemporâneos, e agora também encontrou outro meio para se difundir: as redes sociais digitais. No *Facebook*, por exemplo, é possível encontrarmos a página “Grafite (Graffiti)”³³, que apresenta cerca de 1 milhão e 350 mil integrantes. Estes estão, a todo instante, compartilhando comentários, vídeos, imagens etc., sobre a cultura grafite.

The image shows a screenshot of the Facebook page for "Grafite (Graffiti)". At the top, there is the Facebook logo, a search bar with the word "Procurar", and a small profile picture of a person. Below the header, the page title "Grafite (Graffiti)" is displayed with a "Curtiu" button. Underneath, it says "Interesse · Você quis dizer Grafite (em Português)?". A section titled "Publicações relacionadas" shows two posts: one by Katherine Guerrero with the text "Graffiti ♥♥ I Love it ;D" and another by Voices Republic with the text "Word on the street is that the 'defiant souls prevail'. Beautiful Photography Street art and Graffiti". A large image of a graffiti piece is displayed, featuring a figure in a hooded cloak and the text "DEFIANT SOULS PREVAIL". The bottom of the image shows the text "Visualizar publicação · Ontem às 15:48".

Figura 9 – Página “Grafite (Graffiti)” no *Facebook*

³³ Página do *Facebook* disponível em: <<http://www.facebook.com/pages/Graffiti/105672926131840?sk=info>>. Acesso em: 27 mar. 2012.

O ciberespaço nunca esteve tão próximo da vida cotidiana dos sujeitos, e as redes sociais digitais são prova disso pelo fato de que os usuários dos *softwares* sociais compartilham inúmeras mensagens a todo instante na medida em que vivenciam simultaneamente acontecimentos no espaço físico. Isso é possível de ser percebido na breve narração de uma partida de futebol feita pela professora *AW* no *Facebook*, bem como de um show em DVD comprado no camelô pela jovem professora *EC*:

AW: Mexeu errado, tinha que tirar o Diego Souza, aff!

AW: Haja coração pra ver o vascão!!! Tira esse Diego Sousa e bota o Elton!!!

EC: Acabei de comprar um dvd legião e paralamas juntos... assistindo amarradona...

RS: Aeeeeeeee eu amo paralamas quando vai emprestar a sua amiga eihm eihm? Aliás me diz o n omes que vou fazer um copyleft ehehehe

EC: foi um show na década de 80 para o globo de ouro. Acabei de achar no camelô... hehe Levo sexta pra vc copiar... ah mas legiao é melhor... of course!!! (grifos meus)

Embora a partida de futebol estivesse sendo transmitida via computador, e o show sendo executado também no computador, é um indício de que os internautas dos *softwares* sociais vêm se comunicando mediante uma grande quantidade de interfaces e conteúdos diversos, com uma linguagem dinâmica que muitas vezes se inicia no ciberespaço, mas que nele não termina: “*Levo sexta pra vc copiar...*”. Santaella (2008b) comenta que “o mundo tecnológico não está separado do mundo físico, mas está incrustado nele” (p. 96).

Podendo ser acessado de inúmeros equipamentos sem fio como *laptops*, *tablets* e telefones celulares, o *Facebook* agrega cada vez maior número de usuários, propiciando que os jovens estejam, nesta interface, em contato constante até na mobilidade, compartilhando vídeos, músicas, participando de conversas *online* com outros sujeitos. E essa interseção entre o espaço físico e o espaço eletrônico faz com que o ser humano, segundo Santaella (2007), seja capaz de “desenvolver uma mente distribuída, capaz de realizar multitarefas no mundo chamado ‘físico’” (p. 216). Neste sentido, longe de serem dicotômicos, o espaço físico das cidades e o ciberespaço unem-se para propiciar a produção de informações nas redes digitais. Vale ressaltar também que, diante das conversas tecidas com/entre os jovens pesquisados no *Facebook*, o contrário também foi visível: a interação *online* iniciada no ciberespaço desencadeou uma série de repercussões no espaço físico das cidades, evidenciando que não há como dissociar o espaço eletrônico dos espaços físicos nos processos comunicacionais pós-massivos. Frente a esse contexto, Santaella (2008a) deixa claro que “nós continuamos a habitar esferas físicas, em urdiduras nas quais várias

outras esferas virtuais se *misturam*, sem que os ambientes físicos desapareçam” (p. 131, grifo meu).

Diante de inúmeras conversas que foram realizadas no *Facebook*, apresento a seguir as que possibilitam melhor compreender e evidenciar a relação entre o espaço eletrônico e o espaço físico:

GDC: *Preciso ficar mais tempo fora de casa, fico sem nada de interessante pra postar qnd estou recatada!*

Pesquisador: *Depois eu que sou viciado em FB!! hahahaah*

GDC: *e to mentindo q vc é?*

Pesquisador: *nao rsrsrs*

AG: *E o flamengo não tem ajudado...*

KT: *é só chamar XD*

NO: *Queridos amigos, muito obrigada pelas mensagens de carinho pelo meu aniversário! Fico muito feliz de poder compartilhar de alguma forma, meu dia com pessoas queridas! E viva as redes sociais.*

Beijos e abraços!

GGG: *NO querida, ainda que meio atrasado, PARABÉNS!!!! Felicidades muitas.... você merece. Bjus*

ACR: *Leve, leve, leve.... rs*

Obrigada a todos que estiveram comigo hj e aos que estavam torcendo!! Amei as mensagens carinhosas pelo celular!!!

Agora..... descansar um pouquinho, né??

Pesquisador: *Parabéns mais uma vez, ACR! A apresentação foi um sucesso, como sempre. bjos! bom descanso e não some, viu?!*

NO: *Parabéns, foi um brilho só! Linda, segura de si, respondeu muito bem tudo!! Ainda teve emoção no final. Você merece!!!*

NM: *Parabéns!!! Descansar um pouquinho não, descanse muitooooo!!!!*

ACR: *rsrsrs... Obrigada, queridos!!!! Foi maravilhoso!!!*

NM: *Eu não mandei msg pelo celular, mas eu pensei em vc, ta?!*

ACR: *Eu sei, NM!!! Sei que vc tava torcendo mto!!!!*

BD: *Ixi, agora vai ficar sem graça, pq eu tinha pensando em mandar uma msg =/ Mais uma vez: Meus sinceros Parabéns, ACR! Foi maravilhoso! Beijoss já com gostinho de saudades*

ACM: *Parabéns, amiga!! Pelo visto, foi sucesso absoluto!*

Precisar “*ficar mais tempo fora de casa*” foi uma das afirmações feitas pela jovem **GDC** no seu perfil do *Facebook* para mostrar a todos que, segundo ela, não há “*nada de interessante pra postar*” quando em um determinado período do nosso dia-a-dia vivenciamos e interagimos pouco com outras pessoas na cidade. Isso ocorre porque o ciberespaço é alimentado pela relação dos sujeitos com os espaços da cidade; e com a emergência dos dispositivos móveis, que apresentam uma comunicação bidirecional, a relação do espaço urbano com o ciberespaço se intensificou: “Trata-se de uma relação de emissão e recepção da informação a partir de

dispositivos que permitem a mobilidade comunicacional e informacional no espaço urbano” (LEMOS, 2007, p. 15).

O sujeito que compartilha na sua rede social o fato de que tende a habitar por muito tempo o ciberespaço, podendo por vezes precisar “*ficar mais tempo fora de casa*”, poderá receber convites dos amigos via redes sociais para que desfrutem de uma maior interação nos espaços físicos da cidade: “*é só chamar XD*”, segundo comentou **KT** para **GDC**. Indo nessa mesma direção, concordo com Lemos (2009a) quando ressalta que “As comunicações eletrônicas contemporâneas não substituem os contatos face a face ou a relação com o espaço urbano” (p. 32), me permitindo perceber que os processos comunicacionais realizados nos *softwares* sociais não excluem outras formas de interação do dia-a-dia. Todavia, reconheço também que as interfaces comunicacionais digitais são capazes de promover o diálogo entre os internautas, com a participação de diversas vozes que se entrecruzam e, colaborativamente, tecem saberes.

Sendo o ciberespaço um ambiente mediador para as conversas interativas e colaborativas, o mesmo propicia que professoras como **NO**, além de outros internautas, possam “*compartilhar de alguma forma, meu niver com pessoas queridas!*”. Os agradecimentos e os “*Beijos e abraços!*” enviados aos amigos dela no *Facebook* ocorreram posteriormente à festa de aniversário, que também foi compartilhada no seu perfil a partir da criação de um álbum de fotos da comemoração. Outra professora, a jovem **ACR** de 28 anos, dizia estar “*Leve, leve, leve...*”, e se mostrava bastante contente no comentário deixado no seu perfil, dizendo que amou “*as mensagens carinhosas pelo celular!!!*”, agradecendo “*a todos que estiveram comigo hj e aos que estavam torcendo*”. As comemorações acima explicitadas revelam a interrelação das redes digitais com a vida cotidiana das professoras nos espaços físicos da cidade:

NO querida, ainda que meio atrasado, PARABÉNS!!!! Felicidades muitas... você merece”.

Parabéns mais uma vez, ACR!

Parabéns, foi um brilho só!

Mais uma vez: Meus sinceros Parabéns, ACR! Foi maravilhoso! Beijoss já com gostinho de saudades.

Parabéns, amiga!! Pelo visto, foi sucesso absoluto!

Isso revela o que apontam Rocha e Montardo (2005), ao mostrarem que “O sucesso de sites de relacionamento, Orkut e derivados, são provas desta potencialização de sentimentos.

Porque também se constitui em uma possibilidade de comunhão, de agregação virtual, nem por isso menos real, dos indivíduos” (p. 12-13). O *Facebook* e o *Orkut*, que interconectam milhões de usuários espalhados pelo planeta, certamente modificam a forma como as pessoas interagem na cidade e no ciberespaço, intensificando o diálogo entre seus participantes a partir de acontecimentos vivenciados nos espaços eletrônicos e nos espaços físicos. A partir das mensagens de texto das professoras *NO* e *ACR* no *Facebook*, há uma diferença que merece ser destacada, e diz respeito ao fato de que não são todas as mensagens compartilhadas nos *softwares* sociais que vão propiciar que seus usuários as compreendam. Afinal, qual o motivo de *ACR* estar “*Leve, leve, leve*”?

3.4 “*como então que as pessoas entenderiam isso?!?*”: os laços sociais na dinâmica comunicacional nas/das redes sociais digitais

Pierre Lévy (1999), já no final da década de 1990, afirmava que “a informática contemporânea – programas e hardware – está desconstruindo o computador em benefício de um espaço de comunicação navegável e transparente, centrado na informação” (p. 44). Para o autor, isso significa que o computador está cada vez menos fragmentado pelos programas: “É um computador cujo centro está em toda parte e a circunferência em lugar algum, um computador hipertextual, disperso, vivo, fervilhante, inacabado: o ciberespaço em si” (p. 44). Não há dúvida de que o ciberespaço se mostra importante hoje pelo amplo e rico acervo digital que pode ser acessado de qualquer artefato com navegador para a internet, possibilitando o compartilhamento de informação a partir da interconexão entre seus usuários.

Lemos (2002) vai propor uma pergunta interessante que revela as especificidades da internet nos processos comunicacionais pós-massivos: “Ligar a TV é ver televisão, ligar o rádio é ouvir emissões, mas e a Internet?” (p. 122). O autor então responde à própria pergunta, afirmando que “Não sabemos o que o internauta está fazendo: ele pode estar em um *chat* com alguém do Sri Lanka, navegando num *site* americano, lendo um jornal russo ouvindo uma rádio francesa, e tudo ao mesmo tempo” (p. 122-123, grifos do autor). E é a partir dessa riqueza e complexidade de signos que os jovens hoje são capazes de se comunicar no ciberespaço: “qualquer indivíduo pode fazer fotos ou um vídeo pelo celular e rapidamente enviar para sua comunidade no YouTube, Orkut ou *blog*” (LEMOS, *online*, grifo do autor). Carvalho e Fensterseifer (2010), num estudo

exploratório que investigou as possibilidades de colaboração nos sites de redes sociais, focalizando principalmente o *Facebook*, revelam também que “a internet e o desenvolvimento tecnológico permitem que as pessoas mantenham e criem laços sociais a distância, interajam e desenvolvam projetos conjuntos independentemente de suas origens” (p. 10) geográficas.

A interrelação entre os espaços físicos e os espaços eletrônicos certamente se mostra mais visível com a emergência dos aparatos tecnológicos sem-fio, permitindo uma maior liberdade nos processos comunicacionais em uma era em que há a possibilidade de nos comunicarmos de praticamente qualquer lugar do planeta a qualquer momento do dia. Sobre isso, Arruda (2009) vai dizer que “Em uma sociedade digitalizada, tempo e espaço são integrados virtualmente” (p. 17). Isso vem se tornando também um desafio teórico-metodológico para os pesquisadores que se dedicam a explorar e a estudar as interfaces da internet para que seja possível estabelecer conversas *online* com os sujeitos nas redes sociais digitais. É preciso ter clareza que na realização de um trabalho de pesquisa com jovens internautas nas redes sociais, estes sujeitos encontram-se interconectados, fazendo uso de inúmeras interfaces e, muitas vezes, fazendo tudo isso a partir de artefatos tecnológicos móveis nos espaços físicos das cidades. Para Lemos (2007), não há dúvida de que os “territórios informacionais estão reconfigurando as práticas comunicacionais nas cidades” (p. 18).

De acordo com Santaella (2007), as comunidades virtuais eletrônicas “nunca deixaram de viver nas áreas limítrofes entre a cultura física e a virtual, e o crescimento dos espaços eletrônicos não está se dirigindo para a dissolução das cidades, dos corpos, do mundo físico, mas para a *interseção* do físico com o virtual” (p. 217, grifo meu). É em função da existência de uma grande quantidade de informação que é produzida e publicizada de forma rápida no ciberespaço e pela possibilidade de habitar-mos simultaneamente os ambientes virtuais e os espaços físicos das cidades, que essa interseção muitas vezes nos torna incapazes de compreender, em um primeiro momento, tudo o que é compartilhado pelos usuários nas redes sociais da internet.

GDC, ao compartilhar comigo e com outras cerca de 640 pessoas que estavam adicionados à sua rede no *Facebook*, que “*Malhar com a mestra, não tem preço!*”, me causou um estranhamento inicial pela falta de um contexto que me permitisse compreender a afirmação feita pela jovem. Na medida em que os internautas estão interagindo no espaço eletrônico, nem sempre é possível saber o que estes fazem e fizeram nos espaços físicos. Frente a isso, ainda sim

fiquei curioso para descobrir o porquê de escrever uma afirmação como essa, e que apareceu no “Feed de Notícias” do *Facebook* daqueles que estavam adicionados à rede de amigos de **GDC**:

GDC: *Malhar com a mestra, não tem preço!*

Pesquisador: *rsrs como assim??*

GDC: *A mina q eu me espelho nos relacionamentos amorosos... Kkkkk fazia tempo q eu não a via...*

Pesquisador: *hehe como então que as pessoas entenderiam isso?! Teriam que perguntar?? Rsrs*

GDC: *tem quem entende :D se não tivesse eu não postaria!*

Pesquisador: *vero!!*

No breve diálogo com a jovem, pude perceber parte da dinâmica comunicacional nas/das redes sociais digitais. Durante o desenvolvimento da presente pesquisa de Mestrado, não foi possível entender e participar de todas as conversas que se desenvolveram a partir dos conteúdos compartilhados (mensagens, vídeos, etc.) no *Facebook*, porque o meu envolvimento com os usuários restringiu-se basicamente pelo uso da referida interface.

A minha imersão no campo permitiu evidenciar a diversidade de assuntos abordados entre os jovens pesquisados; assuntos que se encontram diretamente interligados com a vivência destes sujeitos nos diversos espaços físicos. Recuero (2009), num estudo com as redes sociais da internet, comenta que “uma conversação não é constituída unicamente de uma estrutura de mensagens. Ela é igualmente constituída de um sentido construído entre os interagentes” (p. 122). Isso vai apontar para a capacidade de compreendermos, ou não, as mensagens compartilhadas no *Facebook*, como sugere a afirmação de **GDC**: “*tem quem entende :D se não tivesse eu não postaria!*”.

Na tentativa de dinamizar o bate-papo, aproximando determinados usuários de algumas conversas *online*, é que o *Facebook* trouxe a possibilidade de estarmos realizando as “marcações”. Estas poderiam ser utilizadas por **GDC**, por exemplo, com o objetivo de destinar a afirmação “*Malhar com a mestra, não tem preço!*” a alguns de seus amigos que estariam em sintonia com este assunto, que se tratava da “*mina q eu me espelho nos relacionamentos amorosos*”. Ainda sim, muitos permanecerão sempre na dúvida sobre como “*que as pessoas entenderiam*” afirmações como “*Malhar com a mestra, não tem preço!*”, cabendo ao autor da mensagem explicá-la (ou não). Essa também é uma das especificidades dos processos comunicacionais nas/das redes sociais digitais: nem sempre obteremos respostas às nossas perguntas, e sem a participação do *outro* no diálogo, a comunicação tende a se encerrar. Isso me remete para a ideia de que seria preciso investir mais tempo para propiciar que o “o ‘cimento’ das

relações sociais dentro de um grupo” (RECUERO, 2005, p. 8) seja forte, permitindo uma maior participação e envolvimento dos usuários nas conversas estabelecidas.

Quanto mais usuários adicionamos às nossas redes digitais, maior é o investimento *online* que teremos que dispor para a manutenção do fortalecimento dos laços sociais. Todavia, isso não impede “que um laço fraco que é alimentado continuamente pela interação social pode tornar-se um laço forte” (RECUERO, 2005, p. 8). Diante disso, caso houvesse o maior envolvimento entre mim e determinados grupos de jovens pesquisados no *Facebook*, as perguntas abaixo formuladas por mim teriam maiores chances de serem respondidas:

RN: *email da biofísica: 457 emails não lidos. nao sei como ainda nao cancelaram minha conta. saudade de ser parte da UFRJ. principalmnt nos ultimos dias...*

TSM: *eu acho que meu e-mail da ufrj ainda existe... e eu não uso ele desde o 6 período...*

RN: *nego tinha q fazer uma manutenção nessas contas... uma reciclagem...*

Pesquisador: *Oi RN! rrsrrs mas falta tempo pra ver os e-mails?! Está se formando? Bjos*

... [sem resposta – fim da conversa *online*]...

DF: *As pessoas falam que eu posto tudo no Face. A verdade é que se ficam sabendo que eu faço é pq tb ficam por aqui fuxicando minha vida.*

Pesquisador: *hahaha e voce quer que as pessoas fuxiquem a sua vida??*

... [sem resposta – fim da conversa *online*]...

MF: *Venho p UERJ tds os dias,porem pegar o elevador e vir ate o 12 andar me traz tantas lembranças... Foram mtsss anos! E*

eu dizia que logo que me formasse,não pisaria aqui tão cedo! O destino trai a gente (as vezes positivamente) o tempo todo!

BR: *Todo mundo axu q fala isso neh... NUNCA MAIS VOLTO NESSE LUGAR, daí qdo se volta na faculdade da a maior nostalgia!!*

Pesquisador: *rrsrrs que coisa boa, MF! Foi fazer o que na UERJ? Estive lá hoje. Nossa, saudades também da nossa turma e das aulas!*

... [sem resposta – fim da conversa *online*]...

Ainda que somente ocasionalmente isso tenha ocorrido na minha relação com os jovens pesquisados, é interessante ressaltar que, na consolidação das interações no ciberespaço, “Sem investimento, os laços sociais tendem a enfraquecer com o tempo” (p. 8), segundo aponta Recuero (2005). Devido à grande quantidade de informação que é produzida e compartilhada no *Facebook*, é exigido cada vez mais tempo para que possamos escolher as conversas *online* das quais desejamos participar, e isso se constitui como um verdadeiro desafio para os internautas que têm centenas de amigos adicionados às suas redes sociais. E, além disso, muitos de nossos amigos também podem apresentar mais algumas centenas de outros amigos adicionados às redes sociais deles, e assim por diante.

As dinâmicas comunicacionais pós-massivas na *Web* revelam os muitos usos que são feitos pelos jovens internautas nas redes sociais digitais a partir dos conteúdos produzidos e compartilhados. Isso porque, para Lévy (1999), “As páginas da Web exprimem idéias, desejos, saberes, ofertas de transação de pessoas e grupos humanos” (p. 162). Referindo-se ao ciberespaço, Santaella (2002) diz que “Não se pode negar que, como intelectuais e educadores, temos diante de nós um espaço a ser ocupado” (p. 55), espaço que possibilite a melhor compreensão de como as conversas mediadas pelo computador podem propiciar relações de ensino e aprendizagem entre os jovens nas redes sociais da internet. Essa e outras questões são discutidas no próximo capítulo do presente estudo.

4 JUVENTUDE, CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO: POTENCIALIZANDO AS RELAÇÕES DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO FACEBOOK

4.1 “A menos que seu nome seja Google pare de agir como se você soubesse de tudo”: uma afirmação geradora de algumas perguntas iniciais...

Com a emergência das mídias digitais, segundo afirma Lemos (*online*),

pela primeira vez, qualquer indivíduo pode produzir e publicar informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, adicionar e colaborar em rede com outros [...]. Os exemplos são numerosos, planetários e em crescimento geométrico: *blogs*, *podcasts*, sistemas *peer to peer*, *softwares* livres, *softwares* sociais, arte eletrônica... Trata-se de crescente troca e processos de compartilhamento de diversos elementos da cultura a partir das possibilidades abertas pelas tecnologias eletrônico-digitais (grifos do autor).

Neste cenário, que envolve uma grande quantidade de artefatos tecnológicos à disposição dos usuários, jovens internautas hoje interagem na rede mundial de computadores a partir do uso de interfaces digitais. A “*liberação da palavra*”, discutida ao longo da obra de Lemos e Lévy (2010), revela a possibilidade dos internautas serem produtores e colaboradores ativos de conteúdos para a *Web*: de forma rápida e dinâmica, toda e qualquer informação pode ser compartilhada em *sites* de redes sociais, tornando possível que outros usuários tenham a oportunidade de visualizá-las e de comentá-las. As informações ajudam a tornar a rede bastante diversa e, ao mesmo tempo, extremamente extensa porque ao contrário das mídias massivas, onde o fluxo da informação se dá na perspectiva “*um-todos*”, nos processos comunicacionais pós-massivos, sua característica principal é a possibilidade da comunicação “*todos-todos*”. Em outras palavras, hoje é possível que os usuários com acesso à internet possam ser produtores em potencial de informação, contribuindo para a expansão e a modificação constante da *Web*. De acordo com Arruda (2009), “A dinâmica do mundo atual apresenta ao mundo escolar um novo paradigma a ser desvendado pelo profissional da educação e pelos estudantes – a produção de conhecimento para além da capacidade humana de acompanhamento deste” (p. 20-21). Isso porque vídeos, músicas, mensagens etc., constantemente produzidos e compartilhados pelos jovens, encontram-se presentes numa quantidade exponencial que dificulta selecionar o conteúdo

desejado, como fica claro ao procurarmos, por exemplo, imagens da cantora Amy Winehouse³⁴ no *website* do *Google*³⁵:

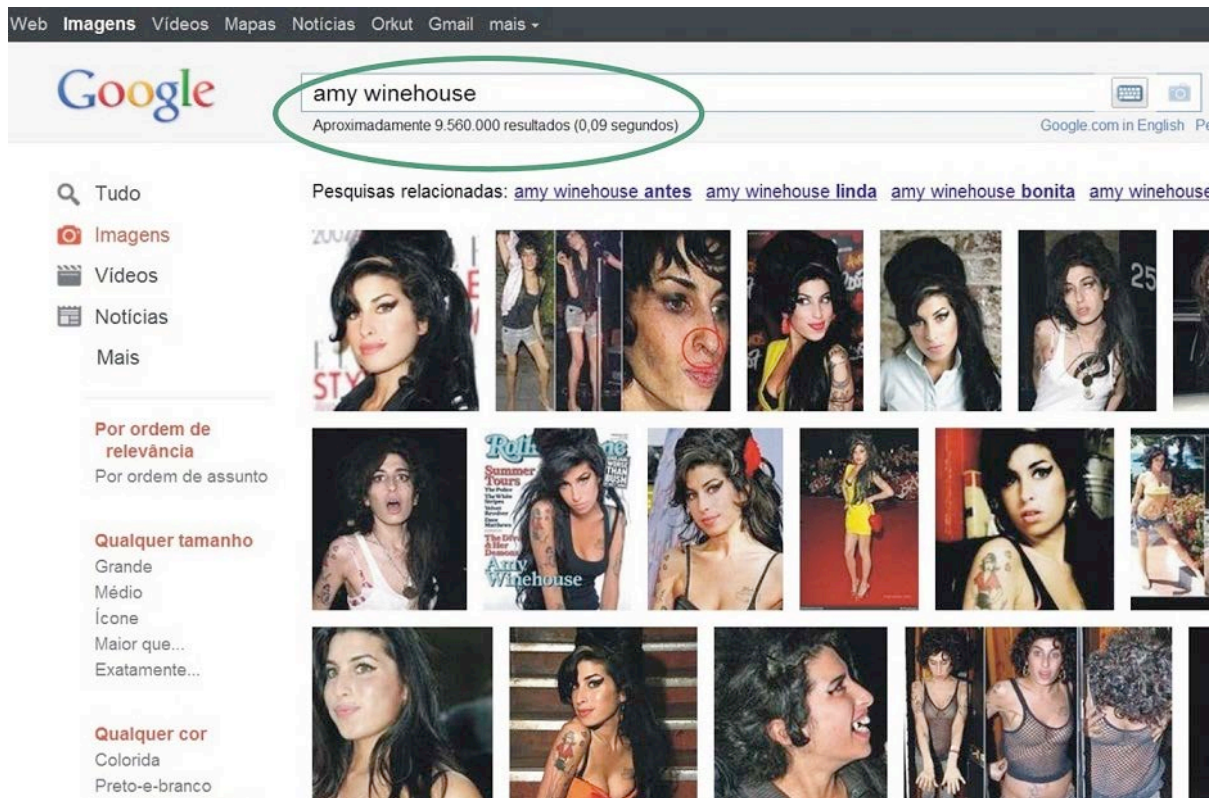


Figura 10 – Imagens da cantora Amy Winehouse no *Google*

Uma busca que, em 0,09 segundos, localiza aproximadamente 9.560.000 imagens da já falecida e ainda popular cantora Amy Winehouse, demonstra as potencialidades da infra-estrutura do ciberespaço para propiciar que, com a revolução do processo de digitalização, milhões de usuários possam entrar em contato com essas e outras informações, às quais são acrescentadas novas informações que são compartilhadas novamente na *Web*. As milhões de imagens da cantora repetem-se inúmeras vezes, mas adquirem significados diferentes na medida em que são publicadas em jornais eletrônicos, em *blogs*, em *sites* especializados de música, em *softwares* sociais, etc., ou seja, existe uma quantidade bastante significativa e diversa de conteúdos criados por internautas de todos os cantos do planeta a partir das milhões de imagens da cantora no

³⁴ A minha escolha pela busca do acervo fotográfico de Amy Winehouse em 2011 no *Google* deu-se em função da popularização da cantora neste mesmo ano, quando foi encontrada morta aos 27 anos de idade em seu apartamento na Inglaterra. Ressaltando que este acontecimento ganhou muita repercussão na mídia, inclusive nas redes sociais digitais.

³⁵ O endereço do *site* é: <<http://www.google.com/>>. Acesso em: 27 out. 2011.

ciberespaço. É a essa quantidade de informação que o jovem **BCB** (22 anos) se refere ao compartilhar esse recado no *Facebook*:

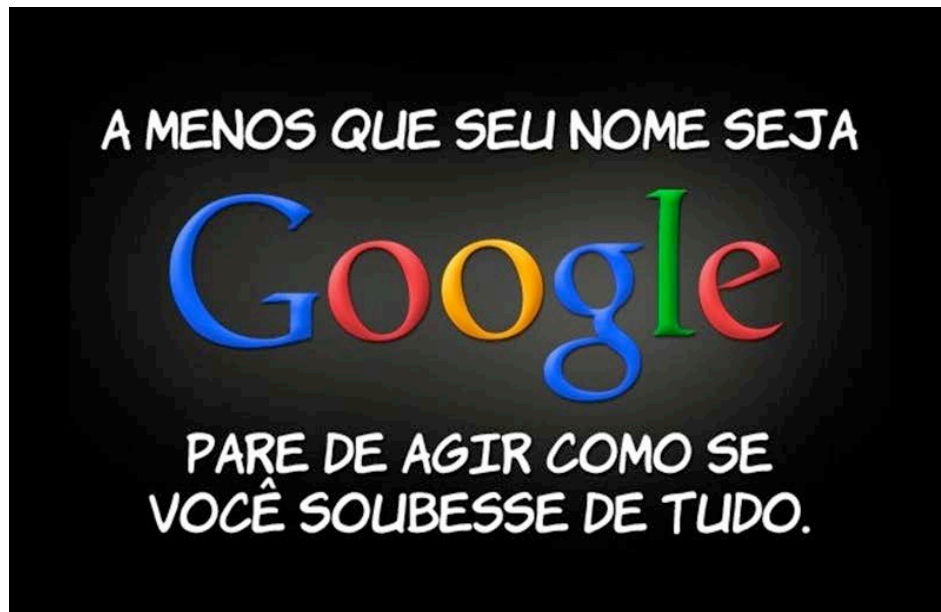


Figura 11 – Imagem sobre o *Google* compartilhada no *Facebook*

A imagem acima, compartilhada pelo internauta no *Facebook*, me permitiu pensar sobre como a rede mundial de computadores apresenta um amplo e rico acervo multimidiático – com imagens, vídeos, sons, textos, dentre outros – que permite aos usuários de todos os cantos do planeta acessarem muitas fontes de informação, aparentemente inesgotáveis. Diversas comunidades do *Facebook* também têm nomes bastante semelhantes aos dizeres da imagem, como a “Unless your name is google, stop acting like you fucking know everything”³⁶, que agrega mais de 80.000 pessoas e evidencia a popularização da empresa *Google* nas redes sociais da internet, dona de um dos mais importantes e acessados *websites* de buscas atualmente. Lévy (1999) explica essa popularização dizendo que “um sistema de interconexão e de pesquisa de documentos como a World Wide Web tem a capacidade de transformar a Internet em um hipertexto gigante, independente da localização física dos arquivos de computador” (p. 106). Sendo assim, um internauta que navega na Europa pode usufruir dos mesmos conteúdos da *Web* daqueles que navegam na América Latina, e todos desfrutam de um ambiente em comum que os torna capazes de estar em constante contato: o ciberespaço. Na mesma direção, Lemos (2009b)

³⁶ Página do *Facebook* disponível em: <<http://www.facebook.com/#!/pages/Unless-your-name-is-Google-stop-acting-like-you-fucking-know-everything/181731031885768?sk=info>>. Acesso em 13 set. 2011.

diz “que hoje pela primeira vez nós podemos disseminar informação sob qualquer formato para qualquer lugar do planeta, sem necessariamente ter grandes recursos financeiros” (p. 137).

A possibilidade que a *Web* hoje apresenta para aproximar as pessoas, interconectando-as, e fazendo com que haja o contato constante dos sujeitos com informações que são produzidas colaborativamente entre os internautas, mostra a importância de se promover uma reflexão sobre os processos de ensino-aprendizagem que hoje também se expandiram para as diversas interfaces digitais. Segundo Lemos (*online*), os internautas hoje podem “acessar, produzir e distribuir informação, de maneira autônoma, estabelecendo redes colaborativas e processos comunicativos mais complexos”, revelando essa possibilidade de participação e de co-autoria no ciberespaço.

A priori, entendo que não é possível “*saber de tudo*” pelo *Google*, até porque não são todas as produções culturais da humanidade, anteriores à criação da *Web*, que se encontram digitalizadas na rede, embora bibliotecas de várias localidades do mundo, por exemplo, estejam se empenhando para propiciar que o acervo impresso esteja aos poucos sendo disponibilizado nos ambientes *online* para os leitores. Além disso, obras musicais de artistas e de compositores mais antigos também vêm ganhando cada vez mais espaço na rede, contribuindo para a sua constante expansão. Diante disso, creio que seja cada vez mais improvável conhecermos e desfrutarmos de todo o conteúdo disponível na *Web*, porque nos faltaria tempo para acessar toda a memória multimidiática presente nela hoje. Novamente me aproprio das contribuições de Lévy (1999) quando mostra que “o projeto de domínio do saber por um indivíduo ou por um pequeno grupo tornou-se cada vez mais ilusório. Hoje, tornou-se evidente, tangível para todos que o conhecimento passou definitivamente para o lado do intotalizável, do indominável (p. 161).

Reconhecendo e concordando com a incapacidade do ser humano para conhecer os incontáveis *bits* de informação produzidos e compartilhados na internet, as questões que são discutidas no presente capítulo abarcam as relações de ensino-aprendizagem dos jovens no *Facebook*. O que esses sujeitos, muitos dos quais são professores, estariam discutindo e escrevendo sobre a relação que tem com a educação? E se é possível encontrarmos e aprendermos colaborativamente sobre uma quantidade significativa de assuntos acadêmicos e não-acadêmicos, como essas informações no ciberespaço estariam modificando a lógica do ensinar e do aprender na contemporaneidade? E mais: como as interfaces digitais poderiam ressignificar as práticas pedagógicas que ainda são calcadas em uma perspectiva de mera transmissão do conhecimento, sem considerar a lógica colaborativa e interativa das redes digitais

na produção dos saberes? Sem a preocupação única de responder a essas questões, mas com o objetivo de promover reflexões a partir delas, busquei neste capítulo analisar as conversas *online* das quais participei, além de tantas outras que presenciei entre os sujeitos da pesquisa, focalizando como os saberes que circulam no *Facebook* são produzidos e compartilhados pelos jovens.

4.2 Os arquivos multimídias nas redes sociais digitais: imagens, vídeos, textos e sons...

4.2.1 As imagens ganham espaço no *Facebook*

A cada dia sentimos com maior evidência o modo como a tecnologia da imagem se transformou numa prótese do olhar, sendo praticamente impossível falar da nossa existência no mundo atual sem os aparatos técnicos que acabaram por modificar a própria natureza humana (JOBIM E SOUZA, *online*).

4.2.1.1 “*Passo aqui todo dia e não me canso de olhar...*”: um convite para o mar...

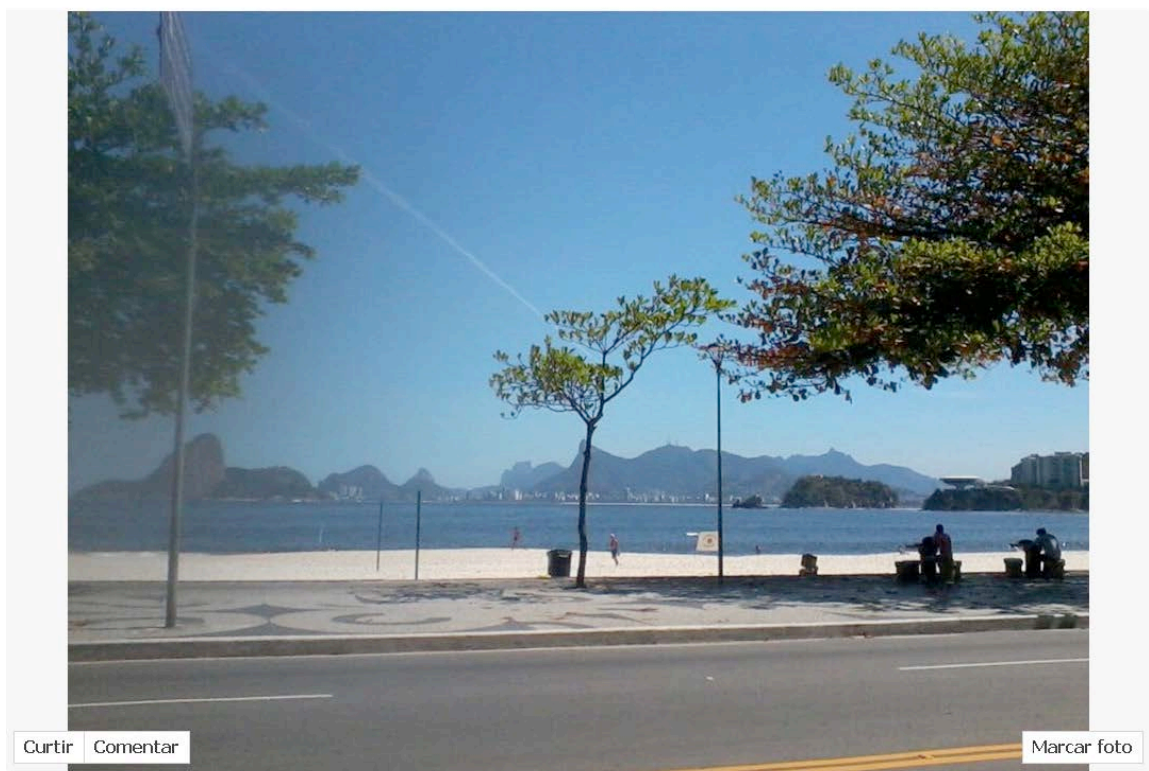


Figura 12 – Imagem capturada com aparelho celular

SN: Passo aqui todo dia e não me canso de olhar...

GM: Eu tb!

AL: esse ângulo do mac é uma das coisas que me faz não querer largar de Niterói!

MG: ver o Rio de longe dá uma paz...

GSL: pois é... é só abrir a janela SN! Privilégio nosso!

Manguel (2001) aponta que “somos essencialmente criaturas de imagens, de figuras” (p. 21). Estamos, a todo instante, pensando através de imagens, e em contato diário com grandes *outdoors*, imagens produzidas pelos celulares, pinturas, desenhos, imagens em movimento provenientes das produções cinematográficas etc., o que torna interessante refletir a respeito de como elas vêm sendo utilizadas e vividas também pelos jovens nas redes sociais digitais. Se considerarmos que o ser humano é capaz de produzir imagens para contar histórias e, ao mesmo tempo, convidar centenas de outras pessoas para vê-las, lê-las e ouvi-las nessas redes, não há como negar o quão importante é o ciberespaço neste sentido, capaz de se tornar um ambiente que agrega e abarca outras formas de promover o diálogo entre os jovens, não se restringindo à linguagem textual.

A jovem professora *SN*, de 27 anos, ao compartilhar na sua rede social do *Facebook* a imagem acima, nos convida a interagir com seu dia-a-dia na cidade de Niterói, local de sua residência. O foco da imagem é a praia de Icaraí, com suas belas árvores, pessoas desfrutando da areia e da paisagem do Rio de Janeiro ao fundo. Os 250 internautas que fazem parte de sua rede social também podem perceber e visualizar, no canto direito, o Museu de Arte Contemporânea de Niterói (MAC). E é este cenário, capturado pela lente do aparelho celular de *SN*, que justifica a afirmação inicial da jovem: “*Passo aqui todo dia e não me canso de olhar...*”. Mesmo que bastante breve e dinâmico, o diálogo entre os sujeitos, iniciado pelo envio da imagem de *SN* ao *Facebook*, propiciou que outras histórias também ganhassem visibilidade na rede social da jovem, e que houvesse o sentimento de envolvimento destes usuários com a conversa *online*. Afinal, entender que, para *AL*, o MAC “*é uma das coisas que me faz não querer largar de Niterói!*”, enquanto *MG* acredita que “*ver o Rio de longe dá uma paz...*” e que, segundo *GSL*, basta “*só abrir a janela SN! Privilégio nosso!*”, é reconhecer e perceber que trata-se de pessoas que compartilham ideias bastantes semelhantes sobre a cidade a partir de um olhar que é mediado pela tecnologia. E não apenas isso: a captura da imagem por *SN* na cidade de Niterói revela a possibilidade de que outros internautas façam novas apropriações da fotografia digital nas redes sociais. Isso é o que mostra Lemos (2005), ao dizer que atualmente os indivíduos podem “alterar, adicionar e colaborar com pedaços de informação criados por outros” (p. 2). A jovem *SN* iniciou

a conversa *online* a partir de uma imagem capturada com seu aparelho celular nas ruas de Niterói, e o que os usuários que se encontram na sua rede do *Facebook* farão com o arquivo, não há como saber. Isso porque, conforme reforça Lemos (2005), a tecnologia digital cria “processos abertos, coletivos e *livres*” (p. 2, grifo meu).

Jobim e Souza (*online*) ressalta que “as imagens constituem hoje as narrativas do mundo contemporâneo, trazendo novos elementos para buscarmos uma compreensão mais abrangente do próprio conceito de narrativa”. Neste sentido, seria preciso reconhecer que vivemos nitidamente marcados pela forte presença da imagem na sociedade contemporânea, que vem reconfigurando as práticas sociais quando, por exemplo, utilizamos os telefones celulares com câmeras fotográficas, captamos imagens a partir deste aparato tecnológico e enviamos para as redes digitais “*via-celular*”. E isso foi exatamente o que *SN* fez ao capturar a imagem de Niterói na mobilidade e compartilhá-la no *Facebook*, permitindo que centenas de outros internautas pudessem comentar e visualizar o arquivo no momento em que a jovem transitava pela rua de Icaraí em meio a uma linda vista para o mar...



Figura 13 – Arquivos de dispositivos móveis no *Facebook*

4.2.1.2 “*Pra quem não conhece os meus amores ^^*”: pensando a educação através das imagens digitais

Ainda que nem todos façam uso das câmeras fotográficas dos celulares para enviar imagens ao *Facebook*, certamente os “álbuns de fotos” dos usuários estão constantemente recebendo atualizações, fazendo com que haja uma grande quantidade de arquivos imagéticos nas redes digitais. Alguns usuários já compartilham hoje centenas de imagens, com cada acontecimento sendo exibido e registrado na rede com muito entusiasmo. Isso é o que mostra Marinho et al. (2009), ao comentar que “A Web 2.0 é a rede no tempo de uma Sociedade da

Autoria, onde cada internauta se torna, além de (co)autor ou (co)produtor, distribuidor de conteúdos, compartilhando a sua produção com os demais indivíduos” (p. 9). O álbum de fotos “*Monografia ;)*”, criado por **JS**, estudante de 22 anos que está concluindo o curso de Ciências Biológicas em uma universidade pública da cidade do Rio de Janeiro, é interessante porque mostra o andamento do trabalho da jovem pesquisadora. Nele, é possível conhecer um pouco mais sobre os invertebrados marinhos, tema de seu estudo e do trabalho na universidade, sendo que as duas primeiras imagens (**1** e **2**) são de sua autoria, e foram desenvolvidas no próprio computador, e representam o macho e a fêmea da espécie de seres vivos que ela investiga:

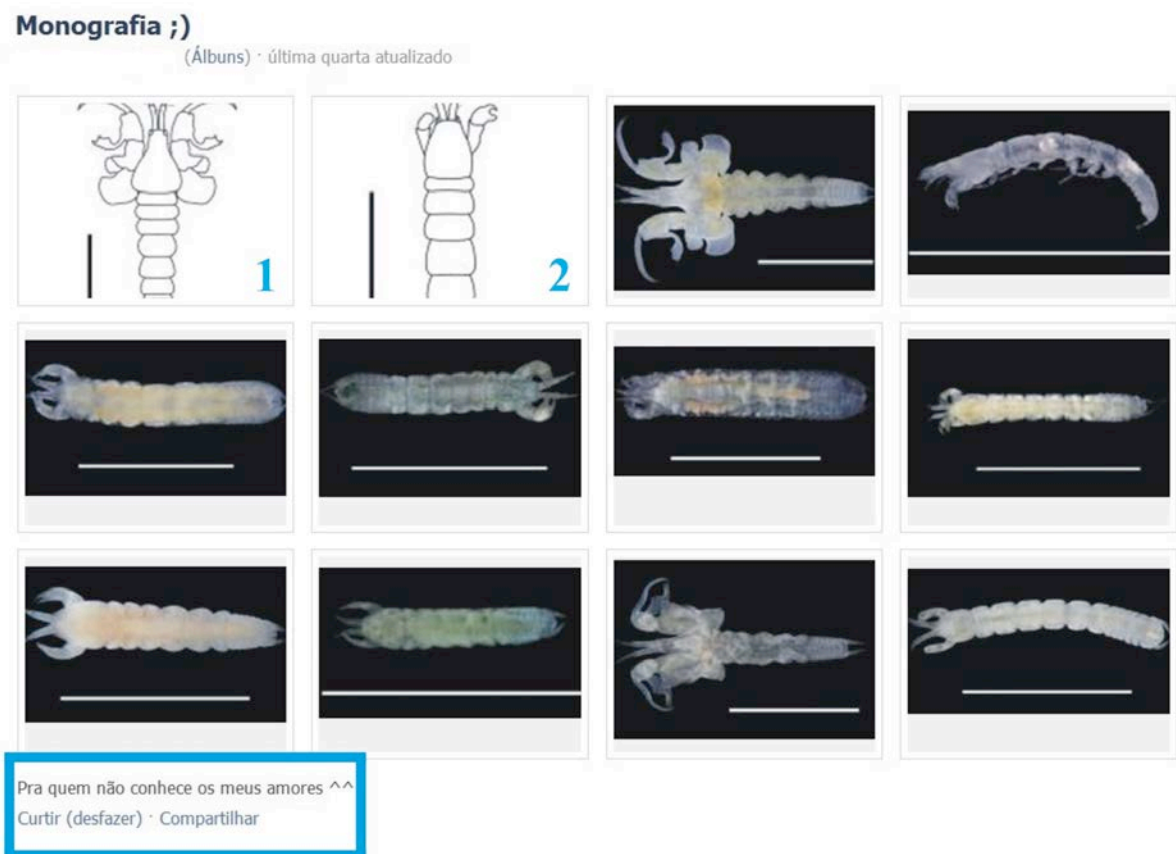


Figura 14 – Álbum de fotos de jovem estudante no *Facebook*

CA: ah, esse amor dá um trabalho...mas a recompensa é maravilhosa!! ;)

CA: lindas fts

CB: Lindoss. Porém as polychaetas são mais. =P

JS: ah q mentira! aqueles vermes nojentos haha

CB: kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkk

BF: Filhos dão mto trabalho! São lindos, mas dão trabalho! Mamãe que o diga, né Nacelinha cuti-cuti?! Parabéns pelos rebentos, **JS**!!

JS: e vc pode me dizer se ta mto ruim **BF**! esse negocio de balancear as cores não é comigo...

BF: *JS! As fotos estão ótimas!! Mto bem!!! Acho que dá p/ mexer um detalhe ou outro, p/ deixar ainda melhor!! Mas nada que tenha comprometido, são só detalhes de balanço de cor e luz mesmo!! Vc tá de parabéns!!*

PP: *São seus os desenhos?? Outra parada.... me tira uma dúvida... é normal achar tanáidacea em água doce??*

JS: *são meus sim.. e tem algumas spp q são de agua doce sim, pq ta aparecendo mt?*

Primeiramente, é possível perceber a legenda convidativa no álbum de fotos de **JS**, demonstrando o interesse da jovem para que seus colegas e amigos da universidade, além de outros internautas, possam ver o trabalho de pesquisa que ela está realizando: “*Pra quem não conhece os meus amores ^^*”. A partir daí, muitos passam a interagir com **JS** para conversar também sobre seus trabalhos na UFRJ, promovendo um debate interessante que envolveu o desejo de todos em conhecer melhor os “*amores*” de cada um. E é diante da possibilidade de promover um diálogo dinâmico e participativo no *Facebook* que faz dele um espaço característico da cultura digital, onde “cada usuário é estimulado a produzir, distribuir e reciclar conteúdos digitais, sejam eles textos literários, protestos políticos, matérias jornalísticas, emissões sonoras, filmes caseiros, fotos ou música” (LEMOS, 2005, p. 7).

Em um dos laboratórios de pesquisa da universidade, **JS** encontrou a oportunidade de estudar os invertebrados marinhos, produzindo também imagens de sua autoria destes seres vivos para o seu estudo. Isso porque é na cibercultura que podemos dialogar na/em rede, produzir e compartilhar nossas próprias imagens na *Web*, que estarão passivas inclusive de sofrerem eventuais críticas pelos internautas que conhecem *softwares* capazes de editar e manipular todo e qualquer tipo de arquivo digital: “*As fotos estão ótimas!! Mto bem!!! Acho que dá p/ mexer um detalhe ou outro, p/ deixar ainda melhor!! Mas nada que tenha comprometido, são só detalhes de balanço de cor e luz mesmo!! Vc tá de parabéns!!*”. Ao compartilhar suas imagens nas redes digitais, **JS** pôde adquirir novos parceiros de trabalho na sua investigação científica ao reconhecer que as imagens poderiam ficar ainda melhores: “*e vc pode me dizer se ta mto ruim BF! esse negocio de balancear as cores não é comigo...*”. Para Lemos (2009b), “o espírito do que nós estamos vivendo hoje, do que se chama de cultura digital, de cibercultura, [...] emerge a partir de uma apropriação social desses dispositivos” (p. 136), e a nossa comunicação mediada pelas diversas interfaces digitais é prova disso.

É pelo ciberespaço que compartilhamos arquivos de diversos formatos midiáticos para outros internautas, propiciando a todos criticar, alterar e acrescentar novas informações, que serão posteriormente e indefinidamente compartilhadas na *Web* na medida em que esses arquivos

circulam pelo mundo afora³⁷: um mesmo vídeo pode ser baixado de qualquer parte do planeta, passar por um processo de edição (com acréscimo de legendas, remoção do áudio e reposição de um novo, etc.) e ser novamente compartilhado no *YouTube* ou em um *software* social, por exemplo. Isso fica bastante evidente ao nos depararmos com uma imagem³⁸ compartilhada no *Facebook* pela jovem **LB**, recém-formada em Administração numa universidade particular da cidade do Rio de Janeiro. Os integrantes da rede social de **LB** discutem e criticam a pequena montagem digital realizada por um internauta que, com o auxílio de *software* de edição de imagem, “recortou” o corpo de uma mulher, “colando-o” sobre a areia da praia. A reapropriação da imagem certamente propiciou um momento de muita risada e diversão aos participantes da conversa a seguir:



Figura 15 – Montagem digital compartilhada na rede

LB: Erradíssimoooo.. rs

ALL: kkkkkkkkkk

³⁷ Lemos (2009b) apresenta uma discussão interessante sobre a questão da “autoria” no ciberespaço. Entretanto, o que o meu interesse no presente trabalho de pesquisa é analisar os saberes que circulam nas redes sociais da Internet, com o foco sobre o *Facebook*, e de que formas as pessoas vêm se apropriando disso. Segundo ressalta o autor, “A discussão do que é legal ou não é uma discussão que está em pauta, mas independente disso as pessoas estão efetivamente trocando coisas” (p. 139).

³⁸ A imagem encontra-se disponível também no site <<http://vitorindiot.wordpress.com/2011/01/07/fazendo-errado/>>. Acesso em 7 jan. 2012.

nas redes sociais da *Web*, reconhecendo estes sujeitos como protagonistas ativos, capazes de terem sua autoria reconhecida e legitimada para além do espaço físico da sala de aula: “essas novas tecnologias rompem as possibilidades comunicativas e de formação a partir do desaparecimento das fronteiras físicas e temporais” (ARRUDA, 2009, p. 20). O álbum de fotos de *JS*, “*Monografia ;)*”, nos convida a conhecer os “*amores*” da jovem e de seus colegas da universidade, permitindo que os trabalhos destes sujeitos adquiram visibilidade na rede, inclusive incentivando que os outros processos de ensino e aprendizagem ocorram para além do espaço físico das instituições educacionais.

Neste sentido, pensar a educação através dos álbuns de fotos digitais do *Facebook*, supõe perceber os processos de ensino-aprendizagem na perspectiva da troca, da interação dinâmica e colaborativa, do compartilhamento de saberes capazes de tornar “as imagens técnicas mediadoras de um diálogo entre pessoas que buscam novos modos de narrar sua experiência, recriando o mundo na imagem e no discurso” (JOBIM E SOUZA, *online*). As muitas imagens que circulam nas redes sociais da internet hoje são capazes de contar e recontar o dia-a-dia de jovens como *JS* e *SN*. São imagens que revelam a potência que o diálogo na rede é capaz de proporcionar, agregando muitos internautas em um mesmo ambiente onde cada um “tem a possibilidade de se manifestar, trazer seus conhecimentos, sua capacidade de aprender e ensinar” (p. 25), segundo afirma Bonilla (2009). Em consequência, a autora vai apontar a ideia de que “o que resulta não é meramente uma soma, nem uma separação entre ‘bom’ e ‘ruim’, ‘certo’ e ‘errado’, mas uma sinergia de experiências” (p. 25). Essa sinergia, segundo ela, dá-se pelo trabalho coletivo e cooperativo, pela aprendizagem e pelo reconhecimento e enriquecimento de todos na *Web*.

Sobre a quantidade exponencial de imagens que vêm sendo compartilhadas pelos usuários no *Facebook*, a professora *RS* apresenta entusiasmo sobre as possibilidades do que para ela é considerado um “movimento”: “*Acho muito interessante esse movimento do Facebook, ou seja, das pessoas que estão aqui em usar uma diversidade enorme de imagens: compartilhadas, remixadas, editadas, legendadas, produzidas. É um movimento interessante!*”. Ela, usuária de inúmeras redes sociais, acredita que este “movimento” é característico dos processos comunicacionais da cibercultura, como a própria ideia de co-autoria nas redes sociais da internet. Santos (2011) também aponta que as tecnologias digitais em rede “ampliam e potencializam a nossa capacidade de memória, armazenamento, processamento de informações e conhecimentos,

e, sobretudo, de comunicação” (p. 77), porque estamos, a todo instante, em contato com uma grande quantidade de *bits* que potencializam a interação e a participação com outros internautas.

Levantar contribuições ao campo da educação através de um olhar atento para as imagens digitais no *Facebook* é reconhecer a potência dos diálogos mediados pelo computador, que me instigam a pensar sobre a seguinte pergunta levantada por Lévy (1999): “Como manter as práticas pedagógicas atualizadas com esses novos processos de transação de conhecimento?” (p. 172). Os saberes que circulam livremente no ciberespaço vêm promovendo extensos debates e reflexões ao campo da educação, e a relação que os internautas estabelecem entre si nas redes digitais apontam para possíveis caminhos frente ao desafio que é ser docente na contemporaneidade, com a popularização das tecnologias digitais e, conseqüentemente, da proliferação de imagens, que propiciam a constante ressignificação dos processos de ensinar e de aprender. A meu ver, manter as práticas pedagógicas atualizadas é também levar em consideração a relação que os jovens estabelecem com os saberes que são compartilhados no ciberespaço, com o objetivo de melhor compreender o “pensamento das gerações ‘digitais’ e a organização da escola para empreender a tarefa de ensinar essas novas gerações” (p. 16), conforme também destaca Arruda (2009).

Diante das possibilidades interativas das interfaces digitais, muitas das quais propiciam aos usuários a troca de arquivos como imagens, vídeos, textos, sons etc., é possível perceber a vasta produção imagética compartilhada por sujeitos de diversas partes do mundo nas redes sociais da internet. Milhões de pessoas se agregam em torno de uma mesma interface, entrando em contato umas com as outras para discutir os mais variados assuntos, de seus trabalhos de pesquisa na universidade à escolha do time de futebol do filho que está para nascer em breve...



Figura 16 – Casal exhibe as novas roupas do filho que está para nascer

*JM: suspende **RMB**, esa remera de Cerro NOO..!!*

***RMB**: huahauhauhauh justamente pense em vos cuando hiba a poner esta foto... le regalaron pues... el va a decidir despues... bjo... te adoro...!*

***OLM**: Ya decidioooo CERRRISTA 1000%!!!!!! jajajaja*

A imagem acima nos ajuda a conhecer parte de uma história que é capaz de aproximar pessoas de uma mesma família nas redes sociais da internet: “*pense em vos cuando hiba a poner esta foto*”. Em setembro de 2011, **RMB** estava grávida há pouco mais de sete meses, mas a expectativa de todos quanto à escolha do time de futebol da criança que ainda “viria ao mundo” já era bem forte. Entretanto, a futura mamãe já deixava claro que “*el va a decidir despues*”. Recém-casada, a jovem **RMB**, nascida e criada durante boa parte de sua vida no Paraguai, se formou em Farmácia em uma universidade pública da cidade do Rio de Janeiro, e iniciou o seu namoro com o atual esposo ainda durante a graduação. Ele, flamenguista nascido no Rio de Janeiro, é formado em Engenharia de Produção pela mesma universidade. Apesar de **RMB** hoje torcer também para o Flamengo, ela conheceu o futebol principalmente a partir dos times do seu país de origem, quando ainda era uma criança.

O álbum de fotos do casal, “*19 de septiembre de 2011*”, revela uma aproximação interessante entre os dois países, o Brasil e o Paraguai. Os jovens, ao fotografarem no quarto do

bebê todas as roupas do Flamengo compradas até aquele momento para o filho, criaram a oportunidade para que os familiares que vivem no Paraguai e os que residem no Brasil possam estar mais próximos uns dos outros, discutir e conversar sobre os mais variados assuntos em torno da gravidez, da expectativa do nascimento e, conforme evidenciado no diálogo *online*, sobre o esporte que é paixão nacional em muitos países da América Latina e no mundo.



19 de septiembre de 2011

Figura 17 – Álbum de fotos com as roupas de time de futebol do filho

Pensar a educação através dos usos das imagens digitais é compreender também a forma com a qual as imagens são capazes de motivar os internautas a promover encontros *online* em uma mesma interface que garante a interação e a visibilidade a todos. Segundo afirma Arruda (2009), “mais do que ressignificar, os sujeitos que tem acesso às diferentes mídias criam outras relações de saberes e outras maneiras de interpretar o mundo” (p. 19), conforme revelam as imagens digitais. Estas, por sua vez, evidenciam o quão interessante seria para o campo da educação refletir sobre a criação de estratégias para que os diferentes saberes produzidos e compartilhados nas redes sociais sejam igualmente reconhecidos e legitimados nos processos de ensinar e aprender. Para Arruda (2009), “seja ele acadêmico, seja não acadêmico” (p. 18), os usos das tecnologias digitais “reorganizam as formas de apreensão do conhecimento” (p. 18). E não são apenas as imagens digitais que alimentam o ciberespaço e permitem a promoção de novas formas de interpretar o mundo, mas as imagens em movimento também contribuem para a ampliação do fluxo de informações da *Web*.

4.2.2 *“Mas nada supera isto!”*: Imagens em movimento que movimentam as redes...

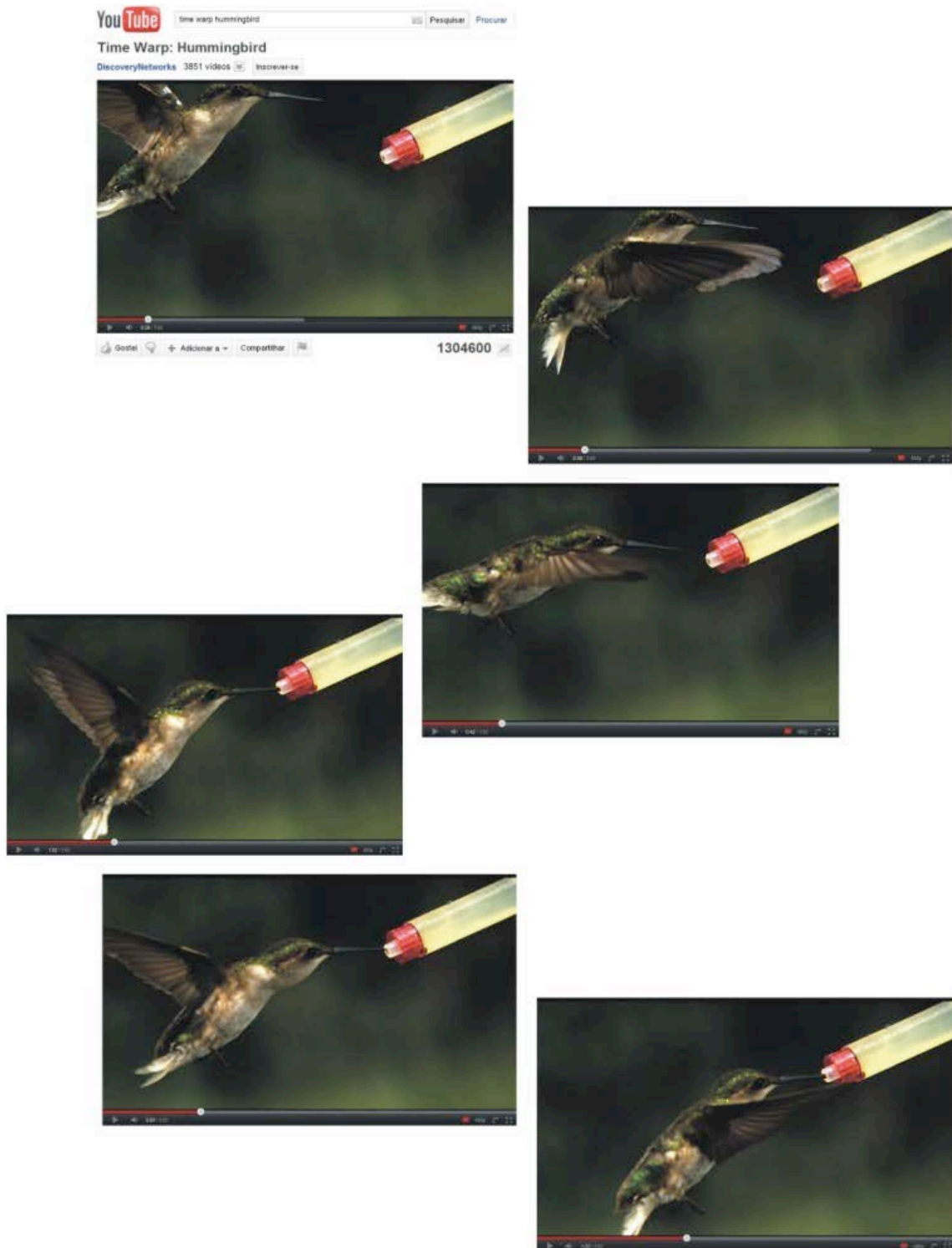


Figura 18 – Vídeo “Time Warp: Hummingbird” compartilhado no *Facebook*

AP: Mas nada supera isto!

AP: A natureza é linda. Ponto final.

AP: Somos felizes!

Pesquisador: fico impressionado como essas cameras filmadoras que tem esse recurso do slow... dá realmente para capturar com muita nitidez os movimentos dos animais em camera lenta...

Após compartilhar no seu perfil do *Facebook* o vídeo “*Time Warp: Hummingbird*”⁴⁰, o jovem biólogo *AP*, que atualmente cursa o Mestrado na sua área de formação, onde se dedica a estudar as aves, mostra o bater das asas dos beija-flores em câmera lenta. Com a capacidade de movimentar as asas dezenas de vezes por segundos, estes seres também são muito apreciados por *AP*, ao afirmar que “*A natureza é linda. Ponto final*”. Ao mesmo tempo, o vídeo cria um sentimento de pertencimento na área de atuação de ambos os jovens biólogos: “*Somos felizes!*”. Certamente este vídeo, que em outubro de 2011 já havia sido exibido no *YouTube* mais de um milhão e trezentas mil vezes, propicia refletir sobre a ideia de que as redes sociais digitais são ambientes que agregam e aproximam estudantes. A própria descrição do vídeo no referido *website* já apresenta algumas informações interessantes sobre a vida destas aves: “*A hummingbird flaps its wings up to 70 times per second; its heart rate can reach 1,260 beats per minute*”⁴¹.

Pela vasta quantidade de vídeos que se encontram nas incontáveis *websites* atualmente, internautas como o jovem *AP* têm o importante papel de realizar uma seleção prévia do que poderia ser mais significativo para compartilhar na sua rede social, de forma que as imagens em movimento promovam debates e o interesse de outros usuários. O vídeo do beija-flor, disponível no *YouTube* e compartilhado na página do *Facebook* de *AP*, agora também permite que as pessoas de sua rede social (biólogos, engenheiros, professores, estudantes, dentre tantos outros) acessem as imagens em movimento, interagindo uns com os outros. Para Bonilla (2009), os usos das tecnologias da informação e da comunicação criam a oportunidade para que os sujeitos sejam capazes de “participar, questionar, produzir, decidir, transformar a dinâmica social” (p. 28), e isso se deve pela “liberação da palavra” (LEMOS; LÉVY, 2010) nos processos comunicacionais pós-massivos.

Freitas (2009), ao comentar sobre os usos que os alunos vêm fazendo do computador e da internet, ressalta que “Não podem os professores continuarem trabalhando como se essa realidade

⁴⁰ Vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=D8vjYTXgIJw>>. Acesso em: 19 out. 2011.

⁴¹ “Um beija-flor bate suas asas até 30 vezes por segundo; seu batimento cardíaco pode atingir até 1.260 por minuto” [tradução livre].

não existisse” (p. 9). Talvez ainda mais importante do que reconhecer e compreender os usos dos vídeos pelos internautas, seja a promoção de novas perspectivas de trabalho para os docentes diante das características da *Web* ao permitir a interação entre os usuários. Arruda (2009) não deixa dúvida de que “a linguagem informática tem ultrapassado cada vez mais as barreiras dos especialistas e alcançado grande número de pessoas” (p. 20), o que revela mudanças na forma como os sujeitos estão interagindo entre si na contemporaneidade, fazendo uso de diversas interfaces computacionais para a promoção da comunicação coletiva e colaborativa nas redes sociais: todo e qualquer vídeo do *YouTube* pode ser compartilhado também no *Facebook*, propiciando que um número cada vez maior de usuários se dediquem a conhecer novos assuntos e a debatê-los. Isso é o que Lévy (1999) aponta a respeito das tecnologias digitais na sociedade hoje: “É a transição de uma educação e uma formação estritamente institucionalizadas (a escola, a universidade) para uma situação de troca generalizada dos saberes, o ensino da sociedade por ela mesma, de reconhecimento autogerenciado” (p. 172).

Nas redes digitais, não há aquele que “ensina” e aquele que “aprende”, mas há a troca constante de ideias, opiniões, inquietações, revelações, etc., rompendo com a antiga lógica de que a comunicação se dá numa perspectiva unidirecional, linear. Santaella e Lemos (2010) apontam que “Enquanto uma superfície tem um dentro e um fora separados por uma borda, redes são só bordas, sem dentro nem fora” (p. 32). Isso porque, na rede, todos tem a possibilidade de ensinar/aprender uns com os outros: a dúvida de um internauta é respondida por outro, e a resposta pode vir a ser complementada e aprimorada a partir do acréscimo de novas informações. A co-produção dos saberes compartilhados ganha, portanto, uma proporção coletiva, com a participação e interação dos usuários a partir de seus comentários, conforme é possível perceber a seguir na análise da discussão do vídeo “*Close Encounters of the Giant Kind*”⁴², compartilhado também por **AP** no *Facebook*. Neste vídeo, o mergulhador e fotógrafo da “*National Geographic*”, Brian Skerry, narra a sua experiência no fundo do mar a partir de uma fotografia tirada do momento em que uma baleia interage com um membro de sua equipe. A expedição, que durou três semanas durante o período do inverno na Antártica, única estação do ano que esta espécie de baleia é encontrada no continente, permitiu capturar a imagem de um dos momentos mais espetaculares da carreira de Skerry até agora, segundo o próprio revelou no vídeo. Pelo tamanho do animal, que media aproximadamente 45 pés e que se mostrou bastante dócil e

⁴² Vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=K0_h3AAAn7Pk>. Acesso em 30 out. 2011.

extremamente curioso para se aproximar de um dos mergulhadores da expedição, proporcionou para Skerry a sensação de que “*your heart is pounding and your brain is racing*”⁴³.

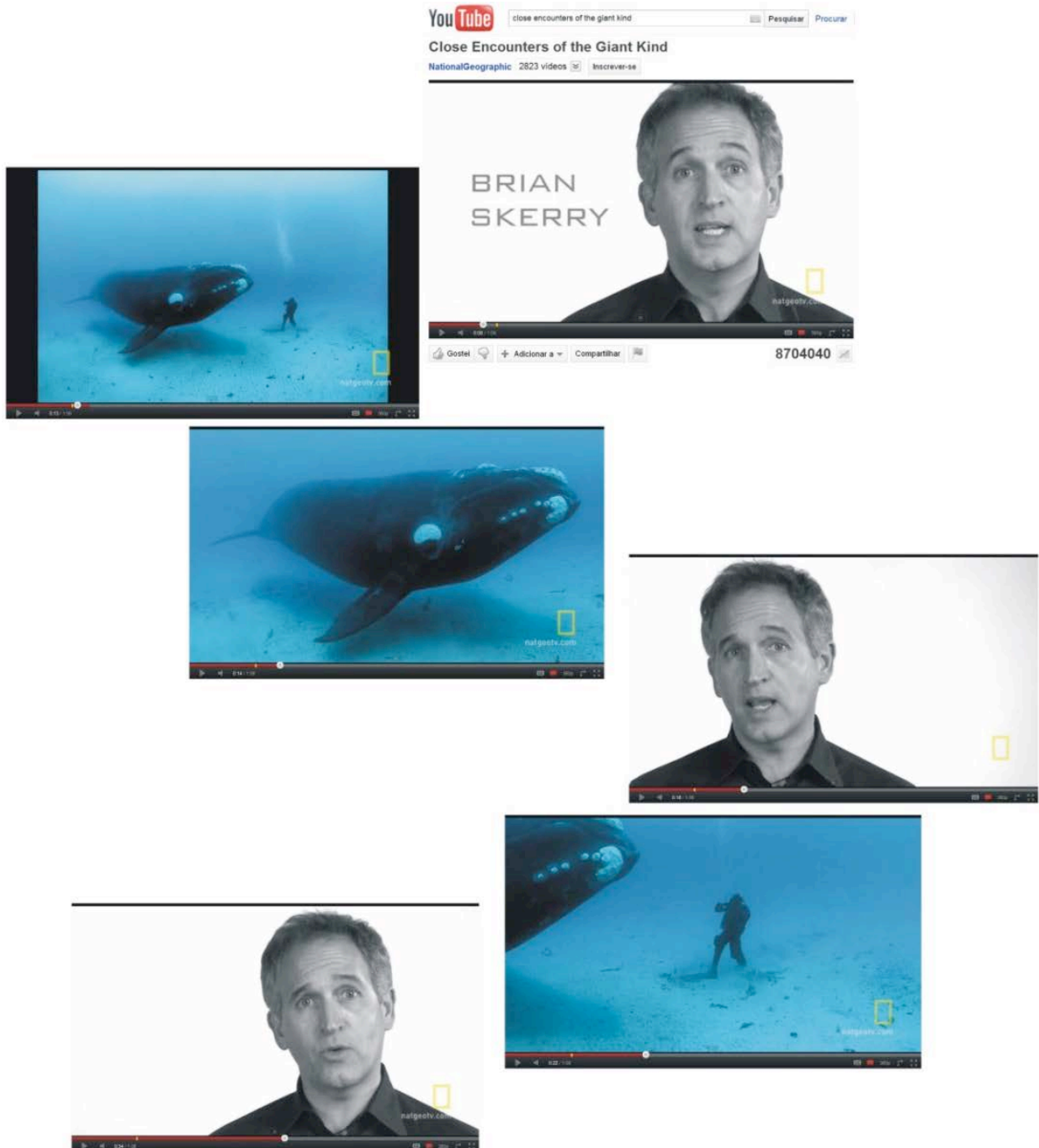


Figura 19 – Vídeo “Close Encounters of the Giant Kind” compartilhado no *Facebook*

AP: Um dia, quem sabe... linda!

DV: É uma franca, igual às da Patagônia!

⁴³ “Seu coração bate forte e o seu cérebro está acelerado” [tradução livre].

Lindas! Gigantes! Sensacionais! =)))

Pesquisador: *gente, é quase tão maravilhoso quanto o meu “encounter” com o ipad2 outro dia numa loja! Hihihih*

DV: *Hahahahahahahaha*

GS: *ai que sonho....!!*

AP: *Foi o que eu disse queridinha!*

Pesquisador: *Eu vi essa baleia no Fantasia 2000 ontem!!! ^^*

O vídeo “*Close Encounters of the Giant Kind*” já foi exibido mais de um milhão e setecentas mil vezes no *YouTube*, propiciando que uma quantidade bastante significativa de internautas de diferentes partes do mundo conhecesse o trabalho de Skerry, com a possibilidade de discutirem e comentarem o vídeo. Na página pessoal de **AP** no *Facebook*, o vídeo mostra o entusiasmo dos jovens biólogos em relação à imagem da baleia: “*Um dia, quem sabe... linda!*”, “*Lindas! Gigantes! Sensacionais! =)))*” e “*ai que sonho....!!*”. Essa sinergia entre os jovens estudantes da biologia e o envolvimento profissional deles com o estudo dos seres vivos em uma mesma universidade pública da cidade do Rio de Janeiro, tornou evidente que a minha relação estabelecida com a fotografia da baleia capturada por Skerry foi diferente – a começar pelo meu desconhecimento, até então, do nome da espécie retratada no vídeo. Isso me aponta para a ideia de que o ciberespaço é o lugar do encontro, que permite evidenciar as diferentes formas com as quais os usuários se apropriam das conversas *online*. Diante disso, não me parece demais considerar a importância de compreender o fenômeno da cultura digital a partir dos usos sociais de seus artefatos, conforme afirma Lemos (2009b) a seguir:

eu acredito que o espírito do que nós estamos vivendo hoje, do que se chama de cultura digital, de cibercultura, não emerge dos grandes computadores, não emerge de uma dimensão mais metafísica da inteligência artificial, que era fazer com que o computador pensasse como um ser humano, não emerge dos grandes sistemas militares para contar e calcular balística. Ele emerge a partir de uma *apropriação social desses dispositivos* (p. 136, grifos meus).

E é com base na perspectiva deste autor que reconheço o uso social dos artefatos nos processos comunicacionais via computador, me permitindo também compreender que as conversas *online* produzem sentidos diferentes para os internautas: o que para uns o “*encounter*” com a baleia franca pode ser considerado um “*sonho*”, para outros ele “*é quase tão maravilhoso quando o meu ‘encounter’ com o ipad2 outro dia numa loja!*”. São essas possibilidades de pensar sobre os diferentes “*encounters*” no ciberespaço que faz das redes sociais digitais um ambiente que abarca pessoas de diferentes gêneros, idades, localidades. Pessoas estas que são, antes de tudo, “*seres políticos, ou seres da comunicação*” (p. 135), segundo ressalta Lemos (2009b), e que

precisam, segundo o autor, “lutar sempre contra as dificuldades da comunicação” (p. 135). Comunicar-se no ciberespaço, por sua vez, pressupõe que os internautas interajam entre si por intermédio das diversas interfaces digitais, fazendo uso das linguagens verbal e não-verbal (imagens, vídeos), de forma que estabelecem um diálogo que não necessariamente é harmonioso, mas que pode apresentar divergências de opiniões e desencadear possíveis conflitos na rede.

Bonilla (2009) comenta que “pela característica hipertextual das redes, é possível interferir no conhecimento que outras pessoas e grupos construíram ou estão construindo” (p. 31). Em outras palavras, é possível que os sujeitos possam se apropriar do conteúdo produzido anteriormente por outros internautas, de forma que haja a participação e a colaboração nas discussões *online*, como é possível perceber nos vídeos do *YouTube* que são compartilhados no *Facebook*. Acrescentar novas informações ou simplesmente reforçar o que foi anteriormente dito são algumas das possibilidades para ampliar as conversas *online*: “Foi o que eu disse *queridinha!*” enfatiza a afirmação de **AP**, enquanto que “*É uma franca, igual às da Patagônia!*” é um dado novo apresentado por **DV** a respeito da espécie de baleias que aparecem no vídeo. Outro dado que complementou a discussão foi a minha afirmação a respeito do filme de animação da *Walt Disney Pictures*, “*Eu vi essa baleia no Fantasia 2000 ontem!!! ^^*”. Apresentando lindas imagens em movimento ao som de inúmeras e renomadas músicas clássicas, como a 5ª Sinfonia de Ludwig van Beethoven, e Carnaval dos Animais de Camille Saint-Saëns, dentre outras⁴⁴, o vídeo de Skerry me remeteu, diferentemente dos outros participantes da conversa, para o filme de animação “*Fantasia 2000*”, revelando as diferentes apropriações dos internautas diante do conteúdo que é compartilhado nas redes sociais digitais:

⁴⁴ Para maiores informações sobre a trilha sonora completa do filme de animação da *Walt Disney Pictures*, “*Fantasia 2000*”, acesse: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Fantasia_2000> Acesso em: 26 out. 2011.



45

Figura 20 – Vídeo “Fantasia 2000 – ‘Flight of the Whales’ – Rescore” compartilhado no *Facebook*

⁴⁵ Vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=6eS8WUoKeP0&feature=related>> Acesso em: 26 out. 2011.

“*Close Encounters of the Giant Kind*”, embora seja um vídeo com apenas um minuto de duração, trouxe a possibilidade no *Facebook* para que os participantes da conversa *online* pudessem conhecer a relação do outro com a baleia retratada por Skerry. O registro escrito permitiu que as centenas de pessoas que integram a rede social de *AP* também tivessem a oportunidade de interagir com as imagens em movimento e com a leitura do diálogo tecido entre mim e os jovens biólogos. Todavia, vale ressaltar que, longe de estar encerrada, a conversa pode ampliar-se ainda mais caso haja o interesse dos usuários: a “*Patagônia*”, bem como o *tablet*⁴⁶ da Apple (“*Ipad2*”) e o filme de animação “*Fantasia 2000*” poderiam se constituir como outros assuntos igualmente importantes para dar continuidade ao diálogo na rede. Conforme discute Ramal (*online*), “Imagem e som ganham o status de ‘linguagem’ e, portanto, invadem o espaço do significante escrito para tornar-se, também elas, novos textos, concebidos com diferentes modelos e igualmente relevantes para a comunicação social”.

Diante das novas dinâmicas comunicacionais proporcionadas pelas redes sociais digitais, como o compartilhamento e a colaboração de saberes entre os usuários, muitas práticas educacionais contemporâneas, envolvendo estudantes e professores, já estão adotando o ciberespaço como um ambiente privilegiado para discutir e buscar novos caminhos metodológicos para se pensar educações na/com a cibercultura.

4.3 Possibilidades para se pensar educações na/com a cibercultura

A educação escolar anda em descompasso com uma sociedade marcada pelas tecnologias. Em um mundo da multimídia, invadido por sons e imagens, estáticas e, principalmente, em movimento, com cores em profusão, a escola insiste nas monotonias da cor do quadro de giz e da voz do professor. Em suma, continuamos, em pleno século XXI, a fazer uma educação do século XIX (MARINHO et al., 2009, p. 3).

As significativas e profundas transformações na forma de interagir e, portanto, de se relacionar com outros internautas a partir dos artefatos tecnológicos contemporâneos, não deixa dúvida de que seria interessante e imprescindível repensar antigas lógicas de ensinar e de aprender, baseadas muitas vezes numa perspectiva que supervaloriza os saberes cristalizados⁴⁷ dos livros impressos. Sobre isso, Oswald (2007) relata que algumas práticas escolares ainda

⁴⁶ Maiores informações sobre os *tablets* estão disponíveis em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Tablet_PC>. Acesso em: 26 out. 2011.

⁴⁷ Faço uso do termo “cristalizado” não com o objetivo de diminuir a importância dos livros impressos no cotidiano escolar, mas com o objetivo de mostrar a impossibilidade do leitor para modificar ou intervir no conteúdo da obra.

insistem em basicamente privilegiar os “textos impressos que, normalmente, constituem a biblioteca escolar” (p. 2), desvalorizando muitas vezes os interesses dos estudantes na relação que estabelecem com os processos de leitura e escrita que também encontram-se presentes na comunicação mediada pelo computador. Arruda (2009) comenta que a interatividade proporcionada pelas tecnologias digitais permite aos sujeitos conhecer e compreender o mundo e “As consequências dessa nova realidade educacional provocam no professor uma sensação de que as coisas ficaram fora de seu alcance – existe um sentimento de perda de poder ‘intelectual’ na sala de aula” (p. 21). Essa “perda de poder” comentada pelo autor refere-se justamente à ideia de que existe uma lógica unidirecional na sala de aula, com a presença de um sujeito (o professor) que supostamente detem “Todo” o conhecimento (verdadeiro e legítimo), cabendo a este transmiti-lo para aqueles que saberiam “menos” (os alunos).

4.3.1 Um olhar sobre a educação através das redes digitais

É comum encontrarmos, nas redes sociais da internet, inúmeras e severas críticas às instituições educacionais. Muitas vezes sendo percebido como uma espécie de “vilão” no contexto da sala de aula, o professor é um personagem bastante discutido e visivelmente popular entre os usuários do *Facebook*. A seguir, é possível identificarmos uma imagem interessante que foi compartilhada pela jovem **LB**, e que representa o que para ela é um momento importante na educação: a avaliação...



Figura 21 – Jovens estudantes compartilham a imagem “Durante a prova – o professor, o nerd, eu”

AR: Fatoooo

Pesquisador: hauahauhauahaua

Pesquisador: Mas como assim, LB?! É toda prova que você sai “baleada”? rrsr

LB: tb nao eh assim ateh q em matematica eu me dou bem (facoo a vz de nerd) + coloca as outras mat ae... aff portuga entao eh triste ... e qqr materia de direito!!

Huahuhauhaua

Pesquisador: E na escola? Você sempre enfrentou “tristezas” com o portugues? rrsr

A escolha da cor vermelha para compor as letras maiúsculas do título da imagem parece ser bem sugestiva, e revela um momento crucial e muitas vezes temido pelos estudantes: a avaliação. O interesse da imagem acima não é o de promover uma reflexão sobre a avaliação educacional nas instituições de ensino, mas pensar que muitos jovens, mesmo navegando diariamente nas redes sociais e entrando em contato com uma grande quantidade de hipertextos, ainda consideram que o “portuga então eh triste”. São jovens que praticam e exercem a leitura hipertextual, num percurso que “se converte em escrita nas intervenções feitas nos textos, nos contatos via livros de recados ou e-mails. Escrita que se inscreve no já escrito e o re-escreve. Leitura/escrita que se constitui num diálogo constante com os textos dos diferentes links e com pessoas” (FREITAS, 2005, p. 2). Vilarinho (2011) reforça isso e também mostra que “A hipertextualidade oferece infinitas possibilidades de conexões entre partes de textos e textos inteiros, ampliando ‘absurdamente’ as fronteiras entre diferentes áreas do conhecimento” (p.

138). E quais outras leituras/escritas as práticas educacionais vêm permitindo seus alunos conhecer e exercitar a partir de um trabalho que envolva as diferentes áreas do conhecimento? Concordo com Bonilla (2004), ao defender que o ser humano é, “por natureza, falante e ouvinte, e não escritor e leitor” (p. 6). Ainda de acordo com a autora, também concordo que a escola “tem por objetivo, além de ensinar a ler e escrever, introduzir os aprendizes em outras instituições, também usuárias da escrita” (p. 7). Neste sentido, o que impediria, na imagem acima, que os demais alunos consigam, igualmente, se esquivar das balas do “*o professor*”? E qual(is) seria(m) o(s) motivo(s) que levaria(m) “*o professor*” a ser visto como aquele que porta a arma de fogo? Ainda que a minha pergunta – “*E na escola? Você sempre enfrentou ‘tristezas’ com o português? rrsr*” – não tenha sido respondida pelos jovens no *Facebook*, a imagem é significativa e representa uma realidade compartilhada por muitos estudantes, como **AR**, que afirmou: “*Fatoooo*”.

Considerando os inúmeros desafios relacionados à necessidade de pensar uma educação para o século XXI que esteja atenta às linguagens dinâmicas da *Web*, é importante reconhecer as redes sociais da internet como espaços que propiciam a liberação do pólo da emissão. Em outras palavras: “a circulação avassaladora de informações via rede permite a emergência de vozes e discursos anteriormente reprimidos pela hegemonia da informação difundida pelos meios de comunicação de massa” (VILARINHO, 2011, p. 133, grifos meus). E certamente são muitos os discursos que dão visibilidade ao que os jovens têm a dizer nas redes digitais, uma vez que estas os incentivam na promoção do diálogo, e nos possibilitam conhecer quem são os personagens que habitam a sala de aula, como “*o professor*”, “*o nerd*” e os muitos “*eu*”.

Pensar educações na/com a cibercultura é romper com a mecanicidade de um ensino que tem como premissa principal a mera transmissão do conhecimento, sem a possibilidade de que estudantes e professores sejam sujeitos que ensinam/aprendam, em comunhão, a partir do que a tecnologia é capaz de oferecer. Esta poderia abrir espaço “para a constituição de redes na escola, redes que potencializam a colaboração entre professores e alunos, a produção de informação, conhecimento e cultura, a troca de experiências e ideias, os processos de aprendizagem” (BONILLA, 2009, p. 36). Criar redes de aprendizagens na escola é propiciar que estudantes e seus professores entrem em contato com saberes que circulam para além do espaço físico da sala de aula, promovendo assim, formas diversas de interagir e de participar da dinâmica

comunicacional da *Web*; dinâmica esta que abarca espaços de troca entre os milhões de internautas que, embora geograficamente dispersos, estão interconectados pela rede.

É visível a participação dos jovens estudantes universitários nas redes sociais da internet, com muitos deles, nas mais diversas áreas do conhecimento, almejando também seguir a trajetória profissional de seus professores por meio da pesquisa e da produção científica. A frase célebre⁴⁸ do seriado muito popular na televisão brasileira na década de 1990, “*Pink e o Cérebro*”, agora adquire um outro sentido, que vem sendo compartilhado por centenas de jovens universitários como *JS*:



Figura 22 – Reapropriação de uma imagem do seriado televisivo “Pink e o Cérebro”

JS: ahhhh adorei! ainda nao cheguei nisso, mas acredito totalmente...

No quadrinho⁴⁹, é interessante a reapropriação feita pelos internautas para se referir ao ofício da pesquisa. A pesquisa poderia ser um convite para que os saberes sejam produzidos e compartilhados, criando legítimos processos de ensino-aprendizagem para além do espaço físico da sala de aula. E não há dúvida de que hoje, com a emergência das interfaces interativas da *Web* 2.0, a produção do conhecimento também passou a ganhar espaço nas redes sociais digitais.

⁴⁸ – “O que vamos fazer hoje à noite, Cérebro?

– O que fazemos todas as noites, Pinky: tentar dominar o mundo”.

⁴⁹ A imagem também encontra-se disponível em:

<http://usabilidoido.com.br/entrevista_sobre_design_de_interacao_na_webdesign.html>. Acesso em: 25 mar. 2012.

Sobre isso, torna-se muito relevante a pergunta proposta por Santos (2011): “Como lançar mão das tecnologias digitais em rede e da cibercultura para educar mais e melhor em nosso tempo?” (p. 92). A jovem **JS** compartilhou o quadrinho acima, e ela certamente vem se inspirando profissionalmente e se beneficiando das redes para conhecer cada vez mais o universo da pesquisa acadêmica a partir do diálogo com outros internautas.

4.3.2 Saberes que circulam nas redes sociais: “como assim ‘mistério’?? porra nenhuma”

Pensar as práticas de ensino-aprendizagem para atender às novas dinâmicas sociais dos praticantes é legitimar os saberes que são produzidos e distribuídos pelas redes digitais da internet. Reportagens compartilhadas, por exemplo, desencadeiam discussões e apontam alguns dos desejos e anseios profissionais dos jovens que trabalham e estudam nas universidades brasileiras. Assim como **JS**, muitos são jovens pesquisadores, usuários das redes, que utilizam as interfaces digitais para interagir, se comunicar, e têm a oportunidade para conhecer os trabalhos de seus colegas. **JSM**, ao compartilhar para **GS** a reportagem “*Fóssil revela como ocorreu evolução do ouvido dos mamíferos*”⁵⁰, fomenta um debate que convida inúmeros usuários a se debruçarem sobre o conteúdo da matéria jornalística:

⁵⁰ Reportagem disponível em: <<http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2011/04/fossil-revela-como-ocorreu-evolucao-do-ouvido-dos-mamiferostransicao-do-ouvido-dos-repteis-para-os-mamiferos-era-um-misterio-esqueleto-de-especie-desconhecida-foi-encontrado-na-china.html>>. Acesso em: 5 jan. 2012.

Fóssil revela como ocorreu evolução do ouvido dos mamíferos

Transição do ouvido dos répteis para os mamíferos era um mistério. Esqueleto de espécie desconhecida foi encontrado na China.

Marília Juste
Do G1, em São Paulo

imprimir

Um fóssil preservado de uma espécie até agora desconhecida ajudou cientistas a desvendar um mistério de quase 160 anos: como ocorreu a formação do ouvido médio dos mamíferos. O segredo estava escondido na mandíbula do animal de 120 milhões de anos.



Esqueleto preservado do animal (Foto: Divulgação/Nature)

Figura 23 – Reportagem online sobre a evolução do ouvido dos mamíferos

LN: AH VAH! Heuhuehue

GS: ih caracaaaaaaaaaaaaaa!! que irado! quero o artigo! Vou mandar pra minha irmã! ela trabalha com isso uihaihuaia

GS: e eu adoro os URLs da g1! são auto-explicativos huahuahsuasauhaa

AC: GS222222222222222222!!!

GS: já mandei para ela auhauahaiha

AC: Acho q ela já tinha comentado algo sobre isso faz tempo! sobre esse achado na china...

GS2: como assim “mistério”?? porra nenhuma. em qlqr livro texto sobre evolução de mamíferos vc vai ler sobre a formação do ouvido médio, pq é algo mt marcante. Acontece q com esses fósseis bizarros da china, eles estão preenchendo pequenas lacunas q corroboram esse processo e descobrindo detalhes, como a função da cartilagem de meckel.

GS2: <http://www.nature.com/nature/journal/v472/n7342/pdf/nature09921.pdf>⁵¹

Pesquisador: Ué, então as informações da notícia do G1 estão incorretas?

GS2: eu não disse isso. nao disse q estão incorretas, apenas q não são nenhuma novidade. nao desse tanto como o escarcéu q eles fazem.

GS2: não estão incorretas do ponto de vista anatômico ou evolutivo, mas do ponto de vista histórico, pq não foram descobertas agora.

Pesquisador: ah, ok!

Na conversa *online*, fica visível as redes de aprendizagem que vão se constituindo a partir da reportagem. Inicialmente, **JSM** compartilha a matéria para **GS**, que já se mostra bastante entusiasmada para divulgar o conteúdo à irmã: “*ih caracaaaaaaaaaaaaaaaa!! que irado! quero o artigo! Vou mandar pra minha irmã! ela trabalha com isso*”. Poucas horas depois, a jovem **GS2**, formada em Ciências Biológicas e atualmente cursando o Doutorado no exterior, realiza uma leitura crítica da reportagem, relatando aos participantes da conversa, e também aos integrantes de sua rede social, o porquê da discórdia dela sobre o fato de a matéria *online* afirmar ser um “mistério” a transição do ouvido dos répteis para os mamíferos. Para isso, ela fundamenta-se nas contribuições teóricas de um artigo chinês escrito em 2011, e que foi também compartilhado por ela. Não há dúvidas de que isto releva as características de um internauta que, com emergência da *Web 2.0*, “passa a colaborar na criação de grandes repositórios de informações, torna-se também semeador e contribuindo para que uma riqueza cognitiva se estabeleça e se expanda” (MARINHO et al., 2009, p. 9). Ao final, criou-se uma ampla rede entre mim e os jovens, que apresenta uma contribuição interessante, a meu ver, sobre os diferentes saberes que, tradicionalmente, são considerados como “verdadeiros” e, por isso “indiscutíveis”, como aqueles que, mais recentemente, vem sendo compartilhados também nos *sites* da internet.

Lemos e Lévy (2010) fazem a seguinte provocação a respeito do que podemos considerar como um “bom” livro, uma notícia “verdadeira” e um saber “garantido”: “um livro não é ‘bom’ porque ele é publicado, uma notícia não é ‘verdadeira’ porque ela é anunciada na televisão, um saber não é ‘garantido’ porque ele é ensinado numa universidade (falamos pela nossa experiência, caros colegas!)” (p. 95). Reconhecer as palavras dos autores acima citados nos permite refletir sobre a ideia de que estamos constantemente consumindo, produzindo e resignificando saberes, bem como atribuindo valores sobre os saberes que consideramos como os mais e os menos importantes. Além disso, Lévy (1999) também ressalta:

⁵¹ **GS2** compartilha o artigo científico “*Transitional mammalian middle ear from a new Cretaceous Jehol eutriconodont*”, escrito por Jin Meng, Yuanqing Wang & Chuankui Li. Acesso em: 5 jan. 2012.

Hoje, a maioria dos saberes adquiridos no início de uma carreira ficam obsoletos no final de um percurso profissional, ou mesmo antes. As desordens da economia, bem como o ritmo precipitado das evoluções científica e técnica determinam uma aceleração geral da temporalidade social. Este fato faz com que os indivíduos e grupos não estejam mais confrontados a saberes estáveis, a classificações de conhecimentos legados e confortados pela tradição, mas sim a um *saber-fluxo caótico*, de curso dificilmente previsível no qual deve-se agora *aprender a navegar* (p. 173, grifos meus).

Vivenciamos hoje um período nitidamente marcado também pela intensa produção de informações que circulam livremente pelas redes sociais da internet, que Lévy (1999) acima denomina de “saber-fluxo caótico”. E, é diante da importância de conhecermos as possibilidades de se navegar em meio às informações que se apresentam de forma dispersa e em quantidade considerável na *Web*, que no presente estudo dialogo com professores e pesquisadores do campo da educação e da comunicação, que também estão se dedicando a investigar as repercussões da dinâmica interativa e colaborativa dos saberes que são tecidos cotidianamente entre os jovens no ciberespaço.

4.3.3 “Como seria uma aula com o uso do Facebook?”: desafios e possibilidades

E foi com o objetivo de discutir a cultura digital que professores e jovens estudantes criaram o grupo “Cibercultura”⁵² no *Facebook*, apresentando muito debates interessantes, conforme é possível percebermos a seguir, numa conversa *online* que, mais do que fazer afirmações, levantou hipóteses e propôs algumas reflexões e questões acerca do desafio que seria repensar as práticas educacionais à luz da cibercultura, com o foco sobre a incorporação das redes sociais digitais à essas práticas. Longe de estar encerrado, o debate partiu da seguinte pergunta levantada pela professora AC: “*Como seria uma aula com o uso do Facebook?*”.

AC: Como seria uma aula com o uso do Facebook?

CS: Adicionando um link interessante (vídeo, texto etc) e solicitando que os alunos possam entrar no link solicitado e fazer seus comentários para serem debatidos em sala de aula. Ou até mesmo um exercício postado para que todos possam desenvolver.

CS: Também pode-se utilizar o face, onde cada aluno escolhe um tema relevante para levar para aula, dependendo da disciplina abordada, com posts do seu próprio face pelo próprio ou por outros e também pode gerar um debate.

CS: Adorei essa ideia. Parabéns!

⁵² O grupo “Cibercultura” encontra-se disponível em:

<<http://www.facebook.com/media/set/?set=a.128135233911544.24704.100001452054461&type=3&saved#!/groups/170623072995039/>>. Acesso em: 31 out. 2011.

FS: *AC, eu acho que será bem interessante, porém, naum acho legal ficarmo somente preso aos conteúdos de sala de aula, pois só teríamos mudado a lógica de ensinar e naum teria aproveitado as potencialidades q est software tem a nos oferecer!!!*

AC: *Interessante CS e FS pensar no potencial comunicacional deste software social num processo de ensinoaprendizagem com a intenção de não criar um formato de uso pela Educação institucionalizada. Será possível?*

FS: *Sim, pois se estivermos pensando em ensinar para além da sala de aula, podemos pensar no uso para além da escolarização!!!*

EG: *O bom é que aqui [no Facebook] não apenas ensinamos, mas trocamos ideias com nossos alunos e passa a ser uma via de duas mãos. Acho que este é o objetivo de uma rede social.*

Pesquisador: *Oi AC, a sua pergunta inicial foi muito boa! gostei! Concordo com você, FS, de termos o cuidado de não sub-utilizar o facebook, meramente “transportando” a aula para o plano digital. É preciso o diálogo em/na rede, a interação, a tessitura coletiva dos saberes. Não acredito que uma aula “tradicional” possa ser transposta para o Facebook, que tem uma lógica não unidirecional, até por conta da “liberação da palavra” (Andre Lemos), onde os sujeitos são, ao mesmo tempo, emissores e receptores de informações... o que acham disso? Bem, é com base nesta perspectiva que tenho pensado as redes sociais na educação; uma educação para além da sala de aula.*

Pela recente aproximação do campo da educação com a cibercultura, ainda há a necessidade de serem realizadas pesquisas que permitam uma melhor compreensão de como a relação dos jovens com a cultura digital poderia contribuir com um novo olhar para as práticas educacionais. Ainda assim, alguns desses estudos, como os de Freitas (2010, 2009, 2005), Santos (2011, 2010, 2005, 2002), Bonilla (2009, 2004), Arruda (2009) e Oswald (2007, 2008, 2011), estão apontando para a necessidade de que o ensino e a aprendizagem sejam ressignificados pelos usos dos artefatos tecnológicos contemporâneos. O estudo de Santos (2002) aponta para essa necessidade na seguinte afirmação: “podemos nos inspirar no digital e nos seus desdobramentos (hipertexto, interatividade, simulação), propondo práticas curriculares mais comunicativas, com mais e melhores autorias individuais e coletivas” (p. 115). E esta “inspiração no digital” também teve a possibilidade de emergir com o diálogo tecido acima com os sujeitos da pesquisa, que forneceram informações valiosas ao reconhecerem as redes sociais digitais como interfaces importantes na tentativa de serem utilizadas na prática pedagógica.

Diante da dinâmica colaborativa e interativa dessas redes, muitos desses jovens professores no *Facebook* acreditam que poderia não ser interessante, a partir do uso da referida interface, “ficarmo[s] somente preso[s] aos conteúdos de sala de aula, pois só teríamos mudado a lógica de ensinar e naum teria[mos] aproveitado as potencialidades q est software tem a nos oferecer!!!”, segundo **FS**. E algumas dessas potencialidades foram também mencionadas pelos sujeitos da pesquisa, como a possibilidade da promoção dos debates *online* como mostra **CS**: “Adicionando um link interessante (vídeo, texto etc) e solicitando que os alunos possam entrar

no link solicitado e fazer seus comentários”. Pensar nesta proposta como mais uma alternativa para os usos dos *softwares* sociais na educação permitiria uma melhor compreensão sobre como professores e estudantes poderiam se apropriar das interfaces digitais em processos de ensino e aprendizagem para além do espaço físico da sala. Bonilla (2004), referindo-se às contribuições de Lévy (1999), mostra que “as tecnologias, longe de adequarem-se apenas a um uso instrumental, são importantes fontes de imaginário, entidades que participam plenamente da instituição de mundos percebidos” (p. 4), pois estas reorganizam a forma com a qual nos comunicamos e interpretamos o mundo.

Ressignificar os processos de ensino e aprendizagem hoje vai além da implementação das mídias digitais nas instituições educacionais, mas inclui a necessidade de uma política de formação de professores que se comprometa a discutir a relação dos jovens com as redes sociais da internet. Isso possibilitaria entender como esses processos poderiam abarcar as contribuições da dinâmica da cultura digital na educação, como a interação, a colaboração em/na rede. De acordo com Freitas (2009), “não se trata apenas de informatizar a escola” (p. 8) e, segundo eu mesmo afirmei no diálogo com os sujeitos, é preciso “*o cuidado de não sub-utilizar o facebook, meramente ‘transportando’ a aula para o plano digital*”. Neste sentido, faz-se cada vez mais urgente e necessário buscar novas alternativas para as práticas pedagógicas, muitas vezes identificadas pelos estudantes e pelos próprios professores como práticas que apresentam uma lógica de mera transmissão unidirecional de saberes, conforme ficou evidente no diálogo acima tecido com os sujeitos no *Facebook*, e que novamente apresento abaixo com alguns destaques importantes:

AC: Interessante CS e FS pensar no potencial comunicacional deste software social num processo de ensinoaprendizagem com a intenção de não criar um formato de uso pela Educação institucionalizada.

FS: [...] se estivermos pensando em ensinar para além da sala de aula, podemos pensar no uso [do Facebook] para além da escolarização!!!

EG: O bom é que aqui [no Facebook] não apenas ensinamos, mas trocamos ideias [...].

Pesquisador: [...] Concordo com você, FS, de termos o cuidado de não sub-utilizar o facebook, meramente “transportando” a aula para o plano digital. É preciso o diálogo em/na rede, a interação, a tessitura coletiva dos saberes.

Vale ressaltar que a afirmação sobre a via de mão dupla levantada pela jovem *EG* diz respeito à valorização da troca de saberes entre os sujeitos, e que encontra espaço nas práticas

sociais da cibercultura. Esta perspectiva é defendida também por Santos (2002) nas redes digitais: “Ninguém sabe tudo, todo mundo sabe alguma coisa diferente do outro e é exatamente essa diferença dos saberes que enriquece o coletivo inteligente” (p. 120).

4.3.4 “Facebook lança guia para ajudar professores a usar mídia social”: algumas considerações

Freitas (2009), referindo-se ao trabalho desenvolvido no âmbito da Faculdade de Educação da UFJF, constatou o seguinte diante das práticas sociais de leitura e escrita dos estudantes na internet e aquelas proporcionadas pelas escolas: “Através da inserção em escolas, possibilitada pelas pesquisas realizadas, percebeu-se certo descompasso entre o que acontece nas salas de aula e o avanço das tecnologias digitais presentes na contemporaneidade” (p. 7-8). Esse descompasso também foi constatado no desenvolvimento de duas pesquisas realizadas com jovens jogadores de vídeo-games (COUTO JUNIOR, 2008) e professoras da Educação Infantil (COUTO JUNIOR, 2010)⁵³. Algumas das contribuições levantadas pelos estudos mencionados foi a insatisfação dos jovens com as práticas educativas que desconsideram o interesse deles pelas mídias em geral, ao mesmo tempo em que as próprias professoras consideraram-se insatisfeitas em como vem utilizando-se das diversas mídias na prática docente. E um dos possíveis caminhos para a superação desses desafios poderia estar no aprendizado dos usos dos meios midiáticos com os estudantes, pois são eles que detêm uma maior facilidade e interesse em estabelecer relações com esses meios.

Diante do exposto, e entendendo que “Novas relações com o saber vão se instituindo num processo híbrido entre o homem e a máquina” (SANTOS, 2002, p. 121), seria preciso possibilitar que professores continuem vivenciando as práticas sociais da cibercultura como forma de aprender com as/nas diversas interfaces digitais numa relação com o outro que seja mediada pelo computador. Continuo reforçando e defendendo que aprender interconectando-se com outros internautas no ciberespaço talvez seja um dos caminhos mais interessantes hoje para aproximar as práticas sociais de professores e de seus estudantes às práticas educacionais. Na tentativa de gerar

⁵³ Estas pesquisas foram orientadas pela professora Maria Luiza Magalhães Bastos Oswald no Programa de Pós-Graduação em Educação da UERJ.

uma discussão sobre a aproximação do *Facebook* ao cotidiano do trabalho docente, a professora *WB* compartilhou a seguinte reportagem⁵⁴:

The image shows a screenshot of a news article from Terra.com. The title is "Facebook lança guia para ajudar professores a usar mídia social". The article is dated "13 de maio de 2011 • 10h24". It includes a "NOTÍCIA" label, a "comentários" link, and several paragraphs of text. At the bottom right, there is a link that says "mais notícias de educação »".

Facebook lança guia para ajudar professores a usar mídia social comentários

13 de maio de 2011 • 10h24

NOTÍCIA

O Facebook lançou nesta semana um guia que pretende ajudar os professores do mundo todo a entender e aproveitar a mídia social na sala de aula. Chamado de Facebook para Educadores, o material é gratuito e pode ser acessado no endereço <http://facebookforeducators.org/>.

O guia foi escrito pela especialista em educação Linda Fogg Phillips, pelo mestre Derek Baird e pelo doutor. BJ Fogg. Segundo Phillips, "os professores estão reconhecendo que precisam ter um melhor entendimento sobre o Facebook e utilizá-lo de forma positiva e produtiva para apoiar a educação dos alunos do século 21".

A especialista afirma que o Facebook influencia todos os aspectos da sociedade e está mudando a maneira de se comunicar e interagir. "Os professores precisam conhecer e entender essa tecnologia para que sejam capazes de atender às necessidades educacionais dos alunos de hoje. Também precisam saber ensinar e estimular seus alunos a serem bons 'cidadãos digitais'", diz.

Segundo Phillips, os educadores podem utilizar a mídia social como forma de aprendizado em sala de aula. "Os professores que entendem que uma das ferramentas mais poderosas para o ensino é também um meio que promove o entusiasmo pelo aprendizado, têm grande capacidade de engajar seus alunos em uma experiência de aprendizado ativa. Alguns professores estão usando o Facebook como uma ferramenta para apoiar discussões em classe, ampliar a conscientização de eventos e causas, estimular a colaboração entre os alunos e encorajar o aprendizado além da sala de aula", afirma.

Ela afirma ainda que a ferramenta para os professores foi desenvolvida para oferecer informações atualizadas sobre o Facebook, além de conteúdo sobre como utilizar a mídia como uma ferramenta de suporte para a educação. "Os professores encontrarão tutoriais fáceis de entender, informações mais detalhadas, dicas e ideias criativas sobre o uso do Facebook na educação", completa.

Por enquanto o material está disponível apenas em inglês, mas, segundo o Facebook, em breve será traduzido para outros idiomas.

mais notícias de educação »

Figura 24 – Reportagem sobre o guia do *Facebook* para ajudar professores

AW: *Que tal?*

JCR: *Só o fato de divulgar esta possibilidade já vale, mesmo em se tratando de “guias”! Afinal, o que estamos fazendo por aqui?!*

Pesquisador: *quando o assunto é “professor”, parece que “guia”, “manual didático” etc são as palavras-chave do nosso dia-a-dia. Será mesmo que precisamos de guias? Antes mesmo de guias, que tal wi-fi nas escolas públicas?*

⁵⁴ Reportagem disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/educacao/noticias/0,,OI5126259-EI8266,00-Facebook+lanca+guia+para+ajudar+professores+a+usar+mídia+social.html>>. Acesso em: 5 fev. 2012.

O meu interesse ao analisar a reportagem compartilhada por *AW* não se encontra em avaliar a qualidade do “guia” destinado aos professores, mas em compreender o porquê de se escrever um material didático que visa auxiliar professores a incorporarem as redes sociais digitais na sala de aula. Não desconsidero a necessidade urgente de se pensar a formação dos professores no contexto das dinâmicas comunicacionais da cibercultura, como mesmo ressalta Marinho (2010), ao dizer que a rede “exigirá aos professores uma formação. Eles ainda precisarão de tempo para conviver com as RSV [redes sociais virtuais] antes de incorporá-las em suas práticas; precisarão criar, por si mesmos, o convencimento de sua utilidade antes de adotá-las” (p. 207). Assim sendo, é evidente a importância de discutirmos hoje as redes no contexto escolar, propiciando que professores e estudantes convivam juntos nas diversas interfaces digitais, participando de processos de ensino-aprendizagem mediados pelas diferentes tecnologias, dentro e fora da sala de aula. Todavia, o que parece interessante ser destacado na reportagem é a fala de Linda Fogg Phillips, especialista em educação e uma das autoras do guia, que ressalta: “*Os professores encontrarão tutoriais fáceis de entender, informações mais detalhadas, dicas e ideias criativas sobre o uso do Facebook na educação*”. E por quê não o contrário: apresentar ideias criativas, para os professores, sobre o uso *da educação no Facebook*?

Sobre os usos das redes sociais virtuais na educação, Marinho (2010) levanta a seguinte crítica: “Mas será levar a escola para as redes, ou trazer as redes para a escola? Aparentemente a mesma coisa, ainda que para mim processos distintos” (p. 205). A afirmação de Phillips na reportagem certamente traz algumas questões acerca da incorporação das redes digitais na educação. Diante do exposto, “*levar a escola para as redes*” é descentralizar o papel do professor como mero transmissor de conhecimentos, subvertendo a sala de aula, e tornando esta um espaço interativo que seja potencializado pelos processos comunicacionais da *Web 2.0*. No que se refere a “*trazer as redes para a escola*”, pode se tornar um verdadeiro desafio porque implicaria em desconsiderar as dinâmicas da interação e da colaboração, próprias da cibercultura, tornando as redes parte de um universo que adquire uma dimensão “educativa”, com fins meramente didáticos. Sobre os usos das diferentes mídias na sala de aula, Bonilla (2004) também vai ao encontro desta perspectiva ao afirmar que,

Para os professores, utilizar diferentes linguagens e tecnologias, na escola, está associado a ter que assistir os denominados programas “educativos”, como fontes de informação, quando se *enquadram* nos conteúdos curriculares, sendo o jornal, o documentário e as home pages os mais utilizados (p. 1, grifo meu).

Neste sentido, seria interessante refletir sobre as mídias sociais na escola, com o cuidado de repensar constantemente o papel delas na prática docente, visando torná-las integrantes das propostas educativas, potencializando processos de ensino-aprendizagem para além da mera transmissão de conhecimento. Se por um lado existem muitos professores usuários das redes digitais, e por outro lado também existe a proposta de se lançar “*guia para ajudar professores a usar mídia social*”, me remeto então para a pergunta feita pelo também professor **JCR** sobre a reportagem acima: “*Afinal, o que estamos fazendo por aqui?!*”. O vídeo “*Depoimento da professora Amanda Gurgel*”⁵⁵, bastante popular no *Facebook* e no *YouTube*, revela parte do que os professores têm feito nas redes:



Figura 25 – Vídeo “Depoimento da professora Amanda Gurgel”

⁵⁵ Vídeo disponível também em: <<http://www.youtube.com/watch?v=yFkt0O7lceA>>. Acesso em: 14 fev. 2012.

Em fevereiro de 2012, o vídeo obteve mais de 2 milhões de acessos no *YouTube*, e trouxe o depoimento de uma professora de Língua Portuguesa da rede estadual do Rio Grande do Norte, quando participava, em 2011, de uma sessão pública na Assembléia Legislativa na cidade de Natal. O conteúdo do depoimento é bastante interessante, e embora não me dedique a analisá-lo no presente trabalho, destaco a possibilidade que ele trouxe de dar visibilidade sobre inúmeras questões do cenário educacional no Nordeste brasileiro. O que vale ser ressaltado aqui, entretanto, é a ampla repercussão nacional que o depoimento da professora desencadeou, conforme mostra Santos (2011), ao dizer que o vídeo circulou “pela rede social YouTube, sendo ‘reconfigurado’ em outras interfaces e softwares de redes sociais (Twitter, Facebook, Orkut, entre outros) da internet e em seguida pelo meios massivos (canais de TV, rádio, impressos)” (p. 76). Assim, as inúmeras redes sociais que compõem a rede mundial de computadores hoje podem ser consideradas como amplos espaços de discussão para os internautas, englobando os mais variados assuntos, acadêmicos e não-acadêmicos.

A meu ver, mais do que investir na publicação de “guias” e “manuais” para que os professores utilizem com destreza e dinamicidade as redes digitais na sala de aula, acredito ser mais importante tornar estes profissionais *usuários ativos* das práticas sociais engendradas pela cibercultura, propiciando que as diversas experiências comunicacionais medidas pelas tecnologias possam fazer da sala de aula um espaço de permanente ressignificação das mídias de massa e digitais. Ao compreendermos que “A cibercultura é a cultura contemporânea estruturada pelo uso das tecnologias digitais em rede nas esferas do ciberespaço e das cidades” (SANTOS, 2011, p. 77), fica cada vez mais difícil negar a entrada das mídias nas instituições educacionais. Para Marinho et al. (2009), “Será muito difícil manter jovens 2.0 em uma escola 1.0; será difícil a convivência em uma escola ‘analógica’ do indivíduo ‘digital’” (p. 24).

Não obstante a importância de considerar a referida interface nos processos de ensinar e aprender, é igualmente importante reconhecer que as dinâmicas das redes sociais da internet poderiam ensejar um novo olhar que contribuísse para se pensar educações na/com a cibercultura. Mais do que meramente ser utilizado como uma ferramenta na promoção de um ambiente institucionalizado do saber e de se constituir como uma sala de aula virtual, o *Facebook* se revela importante porque agrega dinâmicas comunicacionais que proporcionam aos professores e

estudantes formas outras de tecer “teias complexas de relacionamento com o mundo” (SANTOS, 2002, p. 121).

Defendo que pensar educações na/com a cibercultura não implica em planejar práticas educativas no *Facebook*, mas de se apropriar desta interface para ampliar os canais comunicativos entre estudantes e seus professores. De acordo com Brandão (2003), “Todo aluno que não consegue ou não quer aprender é alguém que não conseguiu se fazer escutar” (p. 209). Nessa perspectiva, entendo que as redes sociais da internet poderiam propiciar também que as diferentes vozes dos estudantes sejam ouvidas e interpeladas, criando vínculos mais estreitos entre todos os envolvidos nos processos de ensinar e aprender, de forma que os limites físicos das salas de aula sejam rompidos, garantindo que professores e estudantes encontrem espaços de troca nas diversas interfaces digitais. Referindo-se ao vídeo de Amanda Gurgel no *YouTube*, Santos (2011) mostra que “Em tempos de cibercultura, precisamos aprender a nos comunicar em rede, temos de fazer redes e nos aproximar mais dos nossos colegas [professores] e estudantes” (p. 95).

5 CONCLUSÃO: NA BUSCA PELAS PERGUNTAS FINAIS...

Entrar em contato com jovens no *Facebook* me mostrou o quanto esses internautas podem contribuir ativamente para que os estudos em cibercultura sejam realizados. A abordagem da etnografia virtual (ou netnografia) me propiciou compreender e trilhar alguns caminhos teórico-metodológicos durante a interação *online* estabelecida com os sujeitos da pesquisa. Por isso mesmo que, longe de encerrar a discussão do presente trabalho de Mestrado, busco neste momento algumas perguntas finais, esperando que estas permitam a promoção de algumas reflexões, *aqui enumeradas*, para os campos da educação e da comunicação. O meu interesse em continuar investigando as redes sociais digitais com jovens estudantes e professores é um aspecto motivador para que a minha busca pelas perguntas finais possa se constituir como algumas das questões norteadoras para futuros estudos.

1 – O *Facebook*, campo empírico adotado, se mostrou como um ambiente privilegiado para que os jovens, geograficamente dispersos, pudessem estar interconectados pela/em rede, estabelecendo vínculos de sociabilidade. Entrar em contato com a juventude nas redes sociais da internet foi oportuno para que eu conhecesse como estes sujeitos interagem no ciberespaço, apropriando-se de informações e de conhecimentos que circulam livremente pela *Web*; informações e conhecimentos que são produzidos também pelos próprios internautas.

2 – Neste estudo, foi interessante perceber alguns aspectos constituintes da cibercultura, como a ideia de que o ciberespaço é indissociável do espaço físico, sendo retroalimentado pelas práticas sociais cotidianas dos sujeitos. A cibercultura em sua fase atual se dá na relação entre o espaço eletrônico e o espaço físico, possibilitando a interconexão entre os internautas e a intensa recepção e emissão de informação que pode ser produzida por esses usuários a partir de qualquer dispositivo (móvel ou não) com acesso à internet. E diante disso, qual seria o papel da cibercultura na ressignificação dos processos de ensino-aprendizagem?

Considerando que a cultura digital não é vivida apenas nas interfaces digitais, não há porque desconsiderá-la nas práticas pedagógicas. Isso também foi evidente num estudo anterior (COUTO JUNIOR, 2010), em que as próprias professoras da Educação Infantil consideraram os artefatos tecnológicos contemporâneos como parte da vida cotidiana, segundo evidencia a jovem *MS*, quando diz: “*Acho que a gente vive num mundo tecnológico e as mudanças estão enormes, tanto na área da medicina, não é, como em várias áreas [...], então assim, não tem como fugir*”

dessa modernidade e desse mundo tecnológico que está aí". Neste sentido, como pensar o papel do professor no contexto das dinâmicas comunicacionais da cibercultura, quando os saberes agora se intensificaram e se ampliaram para as diversas interfaces digitais? Santos (2003) defende que, "Primeiramente, há a necessidade de rompimento com a dinâmica da escola da sociedade industrial, na qual os alunos têm de abordar os mesmos conteúdos, ao mesmo tempo, da mesma forma e em busca dos mesmos resultados" (p. 310).

3 – Ainda que mais perguntas do que respostas tenham sido lançadas neste estudo, as reflexões tecidas com os sujeitos, auxiliadas pelo aporte da fundamentação teórico-metodológica adotada, proporcionaram perceber como a informação e o conhecimento vêm sendo apropriados pelos jovens no *Facebook*. A partir da revolução do processo de digitalização, da velocidade de conexão à *Web* e da liberação da palavra, pude compreender melhor as dinâmicas comunicacionais na/da internet, que abarcam o compartilhamento intenso de arquivos de textos, vídeos, imagens e sons. Frente a isso, como as práticas pedagógicas poderiam se aproximar desta especificidade da produção dos jovens internautas?

4 – Orofino (2005) alerta para o fato de que se torna preciso conhecer "o universo cibernético por onde as mentes criativas de nossos filhos e alunos navegam horas a fio nos confins do mundo digitalizado do computador, da internet" (p. 46). Não há dúvida de que os jovens encontram-se motivados pelas conversas tecidas entre si, que constituem-se como uma linguagem dinâmica própria da cibercultura, com a presença marcante da linguagem áudio-visual. Sendo assim, de que forma a educação poderia incorporar essas novas linguagens na prática pedagógica, com o objetivo de ampliar os processos de ensino-aprendizagem para além dos limites físicos da sala de aula?

Pensar educações na/com a cibercultura é mais do que a mera implementação das mídias digitais na sala de aula, é reconhecer e legitimar outras formas de aprender; um aprender que seja praticado nas dinâmicas do compartilhamento, da colaboração na/em rede com outros internautas. Concordo com Santos (2002), quando diz "Não basta apenas inovar a forma nem o conteúdo dos materiais ou estratégias de ensino. É necessário transformar o processo de comunicação dos sujeitos envolvidos" (p. 119). Isso não significa desvalorizar ou inutilizar determinados suportes que ainda são bastante utilizados nas práticas pedagógicas, como o quadro-negro, o livro didático, o retroprojetor, dentre outros, mas promover novas formas de entrar em contato com os conhecimentos. Nóvoa (1999) também ressalta que "É fundamental encontrar espaços de debates,

de planificação e de análise, que acentuem a troca e a colaboração entre os professores” (p. 16), e o ciberespaço poderia se constituir como um ambiente privilegiado para isso.

Crianças, jovens e adultos são capazes de aprender/ensinar na interação com professores em sala de aula, ao mesmo tempo em que aprendem/ensinam na interação que estabelecem com outros internautas, participando de dinâmicas comunicacionais na/da *Web* que ampliam as possibilidades para que se conheça um mundo que é criado e a todo instante recriado por pessoas de todas as partes do planeta. Para Alves, Japiassu e Hetkowsky (*online*), é nos ambientes colaborativos que,

Ao deparar-se com a voz e os enunciados do OUTRO, em e-coletivos que estejam abertos à uma participação “horizontal” de todos, o aprendiz põe em movimento a sua capacidade de tolerar o pensamento divergente, de respeitar as crenças e convicções dos diferentes grupos humanos e de considerar legítimos os pontos de vista da alteridade – de modo não submisso no entanto.

Ler um livro, comentando-o nas redes sociais digitais, entrar em contato com outros leitores, ouvir uma música nova, compartilhar uma canção tipicamente brasileira para que um africano possa ouvi-la, assistir a uma produção cinematográfica inglesa, gravá-la em um *pendrive* e anos depois assisti-la novamente, dentre tantas outras possibilidades, é hoje uma realidade que instiga muitos pesquisadores do campo educacional a pensar educações na/com a cibercultura. No que se refere à presente investigação, pensar educações na/com a cibercultura foi trilhar os próprios percursos teórico-metodológicos, agregando olhares de diversas áreas do conhecimento, contribuindo para que as práticas pedagógicas pudessem ser repensadas à luz da relação estabelecida pelos sujeitos com os saberes que circulam no *Facebook*.

5 – Além disso, foi possível perceber e reconhecer o *Facebook* como um espaço legítimo de ensino-aprendizagem. Mais do que valorizar os conteúdos escolares, os sujeitos rompem com as fronteiras das salas de aula, privilegiando a produção e o compartilhamento de ideias e opiniões, produzidas colaborativa e dinamicamente, a partir da intensa interação entre estes internautas no ciberespaço. Ainda que muitas práticas pedagógicas exerçam um trabalho em sala de aula reconhecendo os alunos como meros receptores de informações – supostamente legítimas e verdadeiras –, o *Facebook* propicia a dinâmica da convivência coletiva, em que professores e estudantes, em comunhão, participam de processos *online* de ensino-aprendizagem. Como seria possível fazer uso das interfaces digitais para a ampliação dos canais comunicativos nos processos de ensino-aprendizagem, sem que a aula seja meramente transposta para o plano

digital? E como romper com a lógica unidirecional dos saberes, promovendo novas abordagens pedagógicas, com os estudantes, nas redes digitais? Dardeau (2009), referindo-se à importância do papel mediador do professor na relação dos estudantes com o conhecimento e a cultura, ressalta que

não se trata apenas de assumir a postura de usar os novos meios para estimular o interesse do estudante, levando-o simplesmente a imergir no universo disperso de informações produzidas pela rede mundial de computadores e tecnologias afins, mas de, junto com ele, buscar maneiras de compartilhar a cultura digital como experiência democrática, capaz de ampliar o acesso ao saber, à arte e à cultura.

Reinventar as práticas pedagógicas em vista de educações na/com a cibercultura é cada vez mais necessário e, ao mesmo tempo, se torna uma possibilidade concreta, na medida em que os aparatos tecnológicos vêm se popularizando na vida cotidiana dos sujeitos, proporcionando o estreitamento dos vínculos sociais. Defendo que um dos caminhos para se pensar educações na/com a cibercultura seria descobrir as potencialidades destes aparatos nos processos comunicacionais contemporâneos, que abarcam o desejo e a necessidade dos usuários de se sentirem como produtores de cultura. Afinal, quais seriam os desafios a serem pensados na prática pedagógica, para criar nos estudantes o desejo e a necessidade da produção e emissão de novos saberes? Para isso, talvez fosse preciso construir processos de ensino-aprendizagem em espaços que propiciam a interação entre os sujeitos como ocorre no *Facebook*.

REFERÊNCIAS

ABRAMO, Helena Wendel. Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil. *Revista Brasileira de Educação*, n. 5/6, p. 25-36, 1997. Disponível em: <http://www.anped.org.br/rbe/numeros_rbe/revbrased6_5.htm>. Acesso em: fev. 2009.

ALVES, Lynn. *Games: novo locus de aprendizagem*. Disponível em: <http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&label=Artigos&v_nome_area=Artigos&v_id_conteudo=65515#topo>. Acesso em: 16 set. 2006.

_____; JAPIASSU, Ricardo; HETKOWSKI, Tânia Maria. *Trabalho colaborativo na/em rede: entrelaçando trilhas*. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/colaborativo/01.htm>>. Acesso em 26 ago. 2009.

ALVES, Nilda. Tecer conhecimento em rede. In: ALVES, Nilda; GARCIA, Regina Leite (Org.). *O sentido da escola*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

AMARAL, Adriana. Autonetnografia e inserção *online*: o papel do pesquisador-*insider* nas práticas comunicacionais das subculturas da *Web*. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*. v. 11, n. 1, p. 14-24, jan./abr., 2009. Disponível em: <www.fronteiras.unisinos.br/pdf/62.pdf>. Acesso em: 22 jan. 2012.

_____; NATAL, Geórgia; VIANA, Lucina. Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital. *Revista FAMECOS*, n. 20, p. 34-40, 2008. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/4829/3687>>. Acesso em: 15 nov. 2011.

ARRUDA, Eucídio. Relações entre tecnologias digitais e educação: perspectivas para a compreensão da aprendizagem escolar contemporânea. In: FREITAS, Maria Teresa de Assunção (Org.). *Cibercultura e formação de professores*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009, p. 13-22.

BONILLA, Maria Helena Silveira. Escola aprendente: comunidade em fluxo. In: FREITAS, Maria Teresa de Assunção (Org.). *Cibercultura e formação de professores*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009, p. 23-40.

_____. Linguagens, tecnologias e racionalidades utilizadas na escola: interfaces possíveis. In: REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO, 27^a, 2004. Caxambu. *Anais...* Caxambu: Espaço Livre, 2004, p. 1-16. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/27/gt16/t1611.pdf>>. Acesso em: dez. 2011.

_____; PRETTO, Nelson De Luca (Org.). *Inclusão digital: polêmica contemporânea*. Salvador: EDUFBA, 2011, 188p. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/4859/1/repositorio-Inclusao%20digital-polemica-final.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2012.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. *A pergunta a várias mãos: a experiência da partilha através da pesquisa na educação*. São Paulo: Cortez, 2003.

CANCLINI, Néstor García. *Diferentes, desiguais e desconectados: mapas da interculturalidade*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2005.

CARRANO, Paulo Cesar Rodrigues. Juventudes: as identidades são múltiplas. *Movimento: revista da Faculdade de Educação da Universidade Federal Fluminense*, n. 1, maio 2000.

CARVALHO, Cíntia da Silva; FENSTERSEIFER, Karina. Facebook: promotor de colaboração internacional. In: CONGRESSO NACIONAL DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO, 33º, 2010, Caxias do Sul. *Anais...* Caxias do Sul: Intercom, 2010, 13p. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-2366-1.pdf>>. Acesso em: 1 ago. 2011.

CASTRO, Lucia Rabello de. Conhecer, transformar(-se) e aprender: pesquisando com crianças e jovens. In: CASTRO, Lucia Rabello de; BESSET, Vera Lopes (Org.). *Pesquisa-intervenção na infância e juventude*. Rio de Janeiro: Trarepa/FAPERJ, 2008.

COUTO JUNIOR, Dilton R. *Jovens, Jogos Eletrônicos e Educação: um diálogo para se pensar práticas educativas alteritárias*. Monografia apresentada como um dos requisitos para a conclusão do curso de graduação em pedagogia. UERJ, 2008. 53p. Mimeo.

_____. *Reflexões sobre as relações de professoras da educação infantil com as mídias na sala de aula*. Monografia apresentada como um dos requisitos para a conclusão do curso de especialização em Educação Infantil. PUC-Rio, 2010. 48p. Mimeo.

DARDEAU, Tiago Cabral. Cultura digital – desafio para a escola. *Jornal eletrônico Educação & Imagem*, v. 2, n. 13, maio 2009. Disponível em: <<http://www.lab-eduimagem.pro.br/JORNAL/>>. Acesso em: 20 abr. 2010.

DAYRELL, Juarez. O jovem como sujeito social. *Revista Brasileira de Educação*. n. 24, p. 40-52, 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n24/n24a04.pdf>>. Acesso em: out. 2009.

FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino. Jovens e Mídias: Modos de mediação tecnológica e produção de conhecimento. In: CONGRESSO INTERNACIONAL COTIDIANO DIÁLOGOS SOBRE DIÁLOGOS, 3º, 2010, Niterói. *Anais...* Niterói: UFF, 2010, p. 1-11. (Publicado em CD-ROM).

_____; COUTO JUNIOR, Dilton R. Jogos Eletrônicos e Educação: um diálogo possível com a escola. *Vertentes* (São João Del-Rei), v. 33, p. 89-99, 2009. Disponível em: <<http://www.ufsj.edu.br/portal-repositorio/File/Vertentes/Helenice%20e%20Dilton.pdf>>. Acesso em: jan. 2010.

FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino; COUTO JUNIOR, Dilton R. Agenciamento e imersão nos jogos eletrônicos: contribuições ao campo educacional. In: SEMINÁRIO BRASILEIRO DE ESTUDOS CULTURAIS E EDUCAÇÃO, 3^o, 2008, Canoas. *Anais...* Canoas: PPGEDU/ULBRA, 2008. p. 1-11. (Publicado em CD-ROM).

FREITAS, Maria Teresa de Assunção. Discutindo sentidos da palavra *intervenção* na pesquisa de abordagem histórico-cultural. In: _____; RAMOS, Bruna Sola. *Fazer pesquisa na abordagem histórico-cultural: metodologias em construção*. Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2010, p. 13- 24.

_____. Apresentação. In: FREITAS, Maria Teresa de Assunção (Org.). *Cibercultura e formação de professores*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 7-12.

_____. Letramento digital e formação de professores. In: REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO, 28^a, 2005, Caxambu. *Anais...* Caxambu: Espaço Livre, 2005, p. 1-16. Disponível em: <www.anped.org.br/reunioes/28/textos/gt16/gt16858int.rtf>. Acesso em: out. 2010.

GUTIERREZ, Suzana de Souza. A Etnografia virtual na pesquisa de abordagem dialética em redes sociais on-line. In: REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO, 32^a, 2009, Caxambu. *Anais...* Caxambu: Espaço Livre, 2009, p. 1-16. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/32ra/arquivos/trabalhos/GT16-5768--Int.pdf>>. Acesso em: maio 2011.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: ALEPH, 2009.

JOBIM E SOUZA, Solange. *O olho e a câmera*. Disponível em: <<http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2001/epc/epcetxt3.htm>>. Acesso em: 20 ago. 2009.

_____. Dialogismo e alteridade na utilização da imagem técnica em pesquisa acadêmica: questões éticas e metodológicas. In: FREITAS, Maria Teresa; JOBIM e SOUZA, Solange; KRAMER, Sonia (Org.). *Ciências humanas e pesquisa: leituras de Mikhail Bakhtin*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2007. p. 77-94.

_____; KRAMER, Sonia. Experiência humana, história de vida e pesquisa: um estudo da narrativa, leitura e escrita dos professores. In: KRAMER, Sonia; JOBIM E SOUZA, Solange (Org.). *História de professores: leitura, escrita e pesquisa em educação*. São Paulo: Ática, 2003. p. 13-42.

KRAMER, Sonia. Professoras de educação infantil e mudança: reflexões a partir de Bakhtin. *Cadernos de Pesquisa*, v. 34, n. 122, p. 497-515, 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15742004000200011&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 20 abr. 2009.

LE MOS, André. Os sentidos da tecnologia: cibercultura e ciberdemocracia. In: _____; LÉVY, Pierre. *O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária*. São Paulo: Paulus, 2010. p. 21-31.

LEMOS, André. Aspectos da cibercultura: vida social nas redes telemáticas. In: PRADO, José Luiz Aidar (Org.). *Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas*. São Paulo: Hacker, 2002. p. 112-129.

_____. Mídia locativa e territórios informacionais. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 16º, 2007, Curitiba. *Anais...* Curitiba: COMPOS, 2007, p. 1-20. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_168.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2012.

_____; LÉVY, Pierre. *O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária*. São Paulo: Paulus, 2010.

_____. *Cibercultura como território recombinate*. Disponível em: <<http://abciber.org/publicacoes/livro1/textos/cibercultura-como-territorio-recombinante1/>>. Acesso em: 6 fev. 2011.

_____. *Ciber-cultura-remix*. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>. Acesso em: 17 ago. 2011. Artigo escrito para apresentação no seminário “Sentidos e Processos” dentro da mostra “Cinético Digital”, no Centro Itaú Cultural, São Paulo, ago. 2005, p. 1-9.

_____. Cultura da mobilidade. In: BEIGUELMAN, Giselle; LA FERLA, Jorge (Org.). *Nomadismos tecnológicos*. São Paulo: Editora Senac, 2011, p. 15-34.

_____. Cultura da mobilidade. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 40, p. 28-35, dez. 2009(a). Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/6314/4589>>. Acesso em: jul. 2010.

_____. Infraestrutura para a cultura digital (entrevista). In: COHN, Sérgio; SAVAZONI, Rodrigo (Org.). *Cultura digital.br*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009(b), p. 135-149. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/09/cultura-digital-br.pdf>>. Acesso em: jun. 2010.

LÉVY, Pierre. Prefácio à edição brasileira. A mutação inacabada da espera pública. In: LEMOS, André; LÉVY, Pierre. *O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária*. São Paulo: Paulus, 2010. p. 9-20.

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

MACHADO, Arlindo. Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: CONGRESSO NACIONAL DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO, 25º, 2002, Salvador. *Anais...* Salvador: Intercom, 2002, p. 1-16. Disponível em: <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/18810/1/2002_NP7MACHADO.pdf>. Acesso em: 10 maio 2012.

- MANGUEL, A. *Lendo imagens: uma história de amor e ódio*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- MARINHO, Simão Pedro P. Redes sociais virtuais. Terão elas espaço na escola? In: DALBEN, Ângela Imaculada Loureiro de Freitas et al. (Org.). *Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente*. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. p. 197-213. Disponível em: <http://www.fae.ufmg.br/endipe/livros/Livro_3.PDF>. Acesso em: 16 abr. 2012.
- _____. Novas tecnologias e velhos currículos; já é hora de sincronizar. *Revista E-curriculum*, São Paulo, v. 2, n. 3, p. 1-28, dez. 2006. Disponível em: <<http://www.pucsp.com.br/ecurriculum>>. Acesso em: 23 dez. 2011.
- _____; TÁRCIA, L.; ENOQUE, C. F. O. VILELA, R.A.T. Oportunidades e possibilidades para a inserção de interfaces da web 2.0 no currículo da escola em tempos de convergências de mídia. *Revista e-Curriculum*, PUC-SP, São Paulo, v. 4, n. 2, p. 1-28, jun. 2009. Disponível em <<http://www.pucsp.com.br/ecurriculum>>. Acesso em: 6 fev. 2012.
- MARQUES, Maria Ornélia da Silveira. Escola noturna e jovens. *Revista Brasileira de Educação*. n.5/6, p. 63-75,1997. Disponível em: <http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE05_6/RBDE05_6_08_MARIA_ORNELIA_DA_SILVEIRA_MARQUES.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2012.
- MATURANA, Humberto. *Emoções e linguagem na educação e na política*. Tradução de José Fernando Campos Fortes. Belo Horizonte: UFMG, 2002.
- MELUCCI, Alberto. Juventude, tempo e movimentos sociais. *Revista Brasileira de Educação*, n. 5/6, p. 5-14, 1997. Disponível em: <http://www.anped.org.br/rbe/numeros_rbe/revbrased6_5.htm>. Acesso em: fev. 2009.
- MONTARDO, Sandra; PASSERINO, Liliana Maria. Estudo dos blogs a partir da netnografia: possibilidades e limitações. *Revista Novas Tecnologias na Educação*. v. 4, n. 2, p. 1-10, dez. 2006. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14173>>. Acesso em: 24 fev. 2012.
- MORIN, Edgar. Por uma reforma do pensamento. In: PENA-VEJA, Alfredo; ALMEIDA, Elimar Pinheiro de (Org.). *O pensar complexo*. Rio de Janeiro: Garamond, 1999. p. 21-34.
- NÓVOA, António. Os professores na virada do milênio: do excesso dos discursos à pobreza das práticas. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 25, n. 1, jun. 1999. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97021999000100002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 23 jun. 2009.
- OLIVEIRA, Inês Barbosa de. O Campo de Estudos do Cotidiano e sua Contribuição Para a Pesquisa em Educação. In: SCHWARTZ, Cleonara Maria et al. (Org.). *Desafios da Educação Básica e Pesquisa em Educação*. Vitória: EDUFES, 2007. p. 107-127.

OROFINO, Maria Isabel. *Educação intercultural, mídia e mediações: aportes das teorias latino-americanas da comunicação e consumo cultural*. Disponível em <http://www.ufsm.br/linguagem_e_cidadania/02_02/MariaIsabelLC8.htm>. Acesso em: 13 fev. 2006.

_____. *Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade*. São Paulo: Cortez, 2005.

OSWALD, Maria Luiza. A relação do jovem com a imagem: um desafio ao campo de investigação sobre a leitura. In: REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO, 30^a, 2007, Caxambu. *Anais...* Caxambu: Espaço Livre, 2007, p. 1-15. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/trabalhos/GT10-2826--Int.pdf>>. Acesso em: fev. 2009.

_____. Educação e mídia: imagem técnica e cultura escrita. *Projeto de Pesquisa*, UERJ/FAPERJ, 2008.

_____. Educação e processos comunicacionais pós-massivos: implicações para práticas educativas em espaços formais e não-formais de educação. *Projeto de Pesquisa*, UERJ/FAPERJ, 2011.

PEREIRA, Rita Ribes. Infância, mídia e educação: perspectivas de pesquisa intervenção (as crianças e as telenovelas). *Projeto de Pesquisa*, UERJ/FAPERJ, 2006. Mimeo.

PRETTO, Nelson De Luca. Professores universitários em rede: um jeito hacker de ser. In: ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICA DE ENSINO – CONVERGÊNCIAS E TENSÕES NO CAMPO DA FORMAÇÃO E DO TRABALHO DOCENTE: POLÍTICAS E PRÁTICAS EDUCACIONAIS, 15^o, 2010, Belo Horizonte. *Anais...* Belo Horizonte: UFMG, 2010, p. 1-15. Disponível em: <https://blog.ufba.br/nlpretto/files/2010/04/endipe_pretto_v1_1_com_imagem_enviado08032010_webpretto_atualizada.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2011.

_____; ASSIS, Alessandra. Cultural digital e educação: redes já! In: _____.; SILVEIRA, Sérgio Amadeu (Org.). *Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder*. Salvador: EDUFBA, 2008. p. 75-83. Disponível em: <<http://rn.softwarelivre.org/alemdasredes/wp-content/uploads/2008/08/livroalemdasredes.pdf>>. Acesso em: fev. 2011.

PRIMO, Alex. Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n. 12, p. 81-92, jun. 2000. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3068/2346>>. Acesso em: mar. 2010.

RAMAL, Andrea Cecília. *Ler e Escrever na Cultura Digital*. Disponível em: <<http://www.revistaconecta.com/destaque/edicao04.htm>>. Acesso em: 9 mar. 2010.

RECUERO, Raquel. Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és: a conversação mediada pelo computador e as redes sociais na internet. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 38, p. 118-128, abr. 2009. Disponível em:

<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/5309/3879>>.

Acesso em: ago. 2011

_____. Redes sociais no ciberespaço: uma proposta de estudo. In: CONGRESSO NACIONAL DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO, 28º, 2005, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: ECO, 2005, p. 1-15.

Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R0096-1.pdf>>.

Acesso em: set. 2011.

ROCHA, Paula Jung; MONTARDO, Sandra Portella. Netnografia: incursões metodológicas na cibercultura. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (e-compós)*, p. 1-22, dez. 2005. Disponível em:

<<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/55/55>>. Acesso em: abr.

2011.

ROSA, Ana Carolina Pereira da Silva. “*Se meu pai viesse aqui hoje nessa escola, ele não ia aprender*”: cibercultura e processos de ensino-aprendizagem. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011. Disponível em:

<<http://www.proped.pro.br/>>. Acesso em: 29 fev. 2012.

SÁ, Simone Pereira de. Netnografias nas redes digitais. In: PRADO, J. L. A. (Org.). *Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas*. São Paulo: Hacker Editores, 2002, p. 147-164.

SANTAELLA, Lucia. *Games e comunidades virtuais*. Disponível em:

<<http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu>>. Acesso em: 30 mar. 2007.

_____. A crítica das mídias na entrada do século 21. In: PRADO, José Luiz Aidar (Org.). *Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas*. São Paulo: Hacker Editores, 2002, p. 44-56.

_____. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. A estética política das mídias locativas. *Nômadias*, Revista da Universidad Central/Colômbia, n. 28, p. 128-137, abr. 2008a. Disponível em:

<<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/colombia/iesco/nomadas/28/12-estetica.pdf>>.

Acesso em: 15 ago. 2009.

_____. Mídias locativas: a internet móvel de lugares e coisas. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 35, p. 95-101, abr. 2008b. Disponível em:

<<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/view/5371/4890>>. Acesso em:

18 mar. 2012.

SANTAELLA, Lucia. *A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade*. São Paulo: Paulus, 2010.

_____. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana. (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 33-44.

_____; LEMOS, Renata. *Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter*. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTOS, Edméa Oliveira dos. Educação on-line: a dinâmica sociotécnica para além da educação a distância. In: PRETTO, Nelson de Luca (Org.). *Tecnologia e novas educações*. Salvador: EDUFBA, 2005.

_____. A cibercultura e a educação em tempos de mobilidade e redes sociais: conversando com os cotidianos. In: FONTOURA, Helena Amaral; SILVA, Marco (Org.). *Práticas pedagógicas, linguagem e mídias: desafios à Pós-graduação em Educação em suas múltiplas dimensões*. Rio de Janeiro: ANPEd Nacional, 2011, p. 75-98. Disponível em: <<http://www.fe.ufrj.br/anpedinha2011/ebook1.pdf>>. Acesso em: 20 dez. 2011.

_____. Educação *online* para além da EAD: um fenômeno da cibercultura. In: SILVA, Marco; PESCE, Lucila; ZUIN, Antonio (Org.). *Educação online: cenário, formação e questões didático-metodológicas*. Rio de Janeiro: Wak, 2010. p. 29-48.

_____. Formação de professores e cibercultura: novas práticas curriculares na educação presencial e a distância. *Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade*. Salvador, v. 11, n. 17, p. 113-122, jan./jun., 2002.

SANTOS, Gilberto Lacerda. A Internet na escola fundamental: sondagem de modos de uso por professores. *Educação e Pesquisa*, v. 29, n. 2, jul./dez. 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022003000200008&script=sci_arttext>. Acesso em: 29 maio 2009.

SGARBI, Paulo. Imagens e outras mídias nas reflexões de ensinoaprendizagens cotidianas de professores na tarefa de formação dos leitores em si mesmos. *Palestra proferida no Encontro Nacional de Mídia e Formação de Leitores*. set. 2010, 17p.

SHIRVANE, Lily. Locative Viscosity: traces of social histories in public space. *Leonardo online*, v. 114, issue 03, 2006. Disponível em: <http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n03-04/lshirvane.html>. Acesso em: 20 mar. 2012.

VILARINHO, Lúcia Regina Goulart. Práticas pedagógicas em ambientes virtuais de aprendizagem: um desafio da educação na cibercultura. In: FONTOURA, Helena Amaral; SILVA, Marco (Org.). *Práticas pedagógicas, linguagem e mídias: desafios à Pós-graduação em Educação em suas múltiplas dimensões*. Rio de Janeiro: ANPEd Nacional, 2011. p. 132-143. Disponível em: <<http://www.fe.ufrj.br/anpedinha2011/ebook1.pdf>>. Acesso em: dez. 2011.

Websites visitados

4o Seminário Brasileiro de Estudos Culturais e Educação:
http://www.4sbece.eventos.dype.com.br/conteudo/view?ID_CONTEUDO=550

Dicionário inFormal:
<http://www.dicionarioinformal.com.br/>

Facebook:
<http://www.facebook.com/>

Google:
<http://www.google.com/>

History Channel:
<http://www.history.com/>

Skype:
<http://www.skype.com/>

Wikipédia – A enciclopédia livre:
<http://pt.wikipedia.org/>

YouTube:
<http://www.youtube.com/>