

O PAPEL DAS NOVAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NO COTIDIANO JUVENIL

Caráter do texto: resultado de investigação finalizada.

GT 03: Produção, consumos culturais e mídia.

Autoras: Andréia Ribeiro e Regina de Paula Medeiros

Resumo

O presente texto resulta da pesquisa realizada com jovens da Região Metropolitana de Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil, frequentadores do Programa do Governo do Estado de Minas Gerais - PLUG Minas – Centro de Formação e Experimentação Digital.

O objetivo é analisar o papel das novas tecnologias da informação e da comunicação no cotidiano juvenil. O método utilizado foi pesquisa qualitativa com entrevistas em grupo de jovens com idade entre 14 a 24 anos. Concluímos que o celular e a internet/computador são os recursos mais utilizados e preferidos pelos jovens. O celular é o “teletudo”. A internet é fundamental para o estudo, lazer/cultura. Esses equipamentos tecnológicos representam a possibilidade de autonomia para as interações, tomada de decisão, expressão de ideias e da intersubjetividade.

Palavras-chave: Juventudes. Cultura digital. Equipamentos tecnológicos

O presente texto resulta de pesquisa realizada com jovens da Região Metropolitana de Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil, frequentadores do Programa do Governo do Estado de Minas Gerais conhecido como PLUG Minas – Centro de Formação e Experimentação Digital. O estudo foi financiado pela FAPEMIG (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais) e coordenado pelo Departamento de Ciências Sociais da PUC-Minas.

O PLUG Minas é composto por oito núcleos com objetivos específicos e propostas pedagógicas próprias, com ênfases na formação gerencial, artística, idiomas, cultura digital e domínio de tecnologias – programação de jogos e mídias sociais. O projeto é coordenado por meio de parcerias entre o governo estadual e instituições do terceiro setor: *Empreendedorismo Juvenil; Valores de Minas; Inove Jogos Digitais; Oi Kabum!; Núcleo Amigos do Professor e Núcleo Laboratório de Culturas do Mundo*.

O objetivo do PLUG Minas é atender jovens com idade entre 14 a 24 anos, oriundos de escolas públicas, visando possibilitar o conhecimento nas áreas de cultura, educação e desenvolvimento social, por meio de atividades que tenham como base a cultura digital, a “inovação” e o uso de ferramentas de acesso às redes sociais virtuais e tecnologias de informação.

As principais questões que nortearam a pesquisa são: quais e de que forma os jovens utilizam os artefatos da cultura digital e quais são as possíveis representações que eles fazem sobre as tecnologias da informação e da comunicação?

Trata-se de uma pesquisa qualitativa com técnicas de observação e de entrevista participativa dialógica com cinco grupos compostos por seis jovens. A entrevista participativa dialógica é uma técnica recomendada para pesquisas com jovens que comumente têm dificuldade para expressar sentimentos, avaliar determinados temas, principalmente aqueles que são considerados de fórum íntimo, e para avaliar e criticar posicionamento, escolhas e ações (MEDEIROS; MARQUES, 2012). É uma entrevista realizada com grupos de aproximadamente oito participantes, que por meio de atividades coletivas expressam significados particulares.

Muitos trabalhos são desenvolvidos, na atualidade, sobre esse tema, principalmente tendo como método a netnografia; dentre eles o de Oliveira e Sousa (2011), que investigaram sobre como se forma e se desenvolve a sociabilidade juvenil no *ciberespaço* e quais são os laços sociais ali construídos, tema analisado por Roure (2009). Nossa proposta, aqui, é analisar o papel das novas tecnologias da informação e da comunicação no cotidiano juvenil. Para isso, apontamos os recursos tecnológicos utilizados pelos jovens e dentre eles os que são concebidos como prioritários no dia a dia. Como desdobramento, destacamos os tipos de usos/apropriações juvenis dos artefatos tecnológicos e as representações que eles constroem ao se apropriarem das novas tecnologias da informação e da comunicação. Antes, portanto, é importante definir as novas tecnologias e seus desdobramentos na vida social, o que atualmente definimos como cultura digital.

São consideradas novas tecnologias da informação e da comunicação computadores pessoais (PCs), telefonia móvel, internet, suportes para guardar e portar dados (*pen drives*, cartão de memória, hds, dentre outros), tecnologias digitais de captação e tratamento de imagens e sons, etc. A incorporação e o uso disseminados desses recursos em nossa sociedade foram e estão sendo discutidos por pesquisadores de diversas áreas de conhecimento.

No *site* culturadigital.br há um *link* denominado “Conceito de Cultura Digital”, dedicado à definição do termo¹. Para o culturadigital.br, o conceito não está consolidado. Aproxima-se de outros, como sociedade da informação, *cibercultura*, revolução digital, era digital. Cada um deles, utilizado por determinados autores, pensadores e ativistas, demarca esta época em que as relações humanas são fortemente mediadas por tecnologias da informação e por comunicações digitais.

Entretanto, encontramos alguns trabalhos nos quais os termos cultura digital e *cibercultura* são concebidos como iguais. Autores como Belisário e Lopes, 2011; Freire e Brunet, 2010; Proulx, 2012 e Costa, 2011 preferem o termo cultura digital. Já outros, ora usam cultura digital, ora *cibercultura* (TORNAGHI, 2010; CINTRA, 2003; SILVA, 2009). Contudo, para Rocha (2012)² e Palacios (2009), o termo *cibercultura* surgiu no intuito de diferenciar a cultura até então existente em relação a algo que estava emergindo, o digital. Para Rocha (2012), o termo *cibercultura* nasceu em decorrência de uma necessidade normativa que atualmente é paulatinamente substituído por outros mais gerais, como cultura digital, cultura contemporânea, ou até mesmo apenas pelo termo cultura.

Lemos (2009) alerta que o termo cultura digital e/ou *cibercultura* denota a tendência da sociedade em nomear e categorizar a cultura a partir dos artefatos. Ele acredita que a cultura digital ou *cibercultura* seria a cultura contemporânea, na qual os diversos dispositivos eletrônicos digitais já fazem parte da vida cotidiana. “São tecnologias não apenas da transformação material e energética do mundo, mas que permitem a transformação comunicativa, política, social e cultural efetivamente [...] Nós conseguimos transitar informação, bens simbólicos de maneira inédita na história da humanidade” (LE MOS, 2009, p.136).

Em *Sociedade em Rede*, Castells (2010) aponta cinco características centrais do paradigma da tecnologia da informação³. A primeira é a matéria-prima desse novo paradigma, isto é, são tecnologias destinadas a agir sobre a informação, não apenas para agir sobre elas mesmas. A segunda refere-se ao

¹ O objetivo do *site* é fomentar debates sobre cultura digital com ativistas, representantes de empresas, instituições governamentais, organizações não governamentais e quaisquer pessoas que tenham interesse em participar da formulação de uma política brasileira para a área. A discussão é feita com base em cinco eixos pré-definidos: 1. Memória Digital (acervo, história e futuro); 2. Economia da Cultura Digital (compartilhamento, interesse público e mercado); 3. Infraestrutura para a Cultura Digital (infovia, acesso e inclusão); 4. Arte Digital (linguagem, democratização e *remix*); 5. Comunicação Digital (língua, mídia e convergência). A *redculturaldigital.br* é uma plataforma pública mantida pelo Ministério da Cultura por meio de parcerias com a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa e a Sociedade de Amigos da Cinemateca.

² Ver: *Ciberespaço* atomizado e novos modos de pensar a *cibercultura*. Disponível em <<http://www.pacc.ufrj.br/z/ano6/3/cleomar.php#aut>> Acesso em 02 abr. 2012.

³ Castells (2010) entende que informação é dado que foi organizado e comunicado. (CASTELLS, 2010, p. 64).

caráter penetrável das novas tecnologias, pois toda atividade humana lida com a informação, logo, somos diretamente moldados pelo novo meio tecnológico. O terceiro aspecto refere-se à lógica de redes em qualquer sistema ou conjunto de relações, usando as novas tecnologias da informação. A quarta característica refere-se à afirmação de que o paradigma da tecnologia da informação é baseado na flexibilidade. Tornou-se possível inverter as regras sem destruir a organização, pois a base material da organização pode ser reprogramada e reaparelhada. E por fim, a quinta característica dessa revolução tecnológica é a crescente convergência de tecnologias específicas para um sistema altamente integrado, no qual trajetórias tecnológicas antigas ficam literalmente impossíveis de serem diferenciadas separadamente. (CASTELLS, 2010, p. 108-113).

Essas características apontadas pelo autor são base para estabelecer um paralelo com o conceito de cultura digital, uma vez que ela, como fenômeno da sociedade da informação, corresponde a essas características.

No âmbito da cultura digital, usamos tecnologias para agir sobre a informação e ao mesmo tempo introduzimos o meio tecnológico em nossas vidas, ou seja, somos conformados pelo meio tecnológico nos processos sociais, como por exemplo, ensino à distância, comunidades virtuais ou redes sociais, compras e jogos *online*, *download* de filmes, de músicas, de livros. Além disso, a cultura digital é atualizada, praticada e/ou vivenciada na lógica de redes, que para Castells (2010) são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós, desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilham os mesmos códigos de comunicação; e é por meio dos nós que os fios se articulam na formação de fluxos de informação.

Por fim, a cultura digital é atualizada pela convergência de tecnologias específicas, como computador, internet, telefone celular, câmara digital, *tablet*, TV digital, entre outros, mas todas estão integradas em um sistema de informação. Como um exemplo: para produzir uma imagem (fotografia) ou um vídeo, é necessário um celular ou uma câmara digital. Para tratar a imagem ou fazer a edição do vídeo, os *softwares* que possuem essas ferramentas são indispensáveis. Para compartilhar essa produção, é preciso um computador ligado à internet e uma plataforma, como *Facebook*, *YouTube*, *Google Play*, ou outros. Portanto, o uso de diversificadas tecnologias para compartilhar uma foto ou um vídeo são integradas entre si.

Além dessas características, o conceito cultura digital engloba as seguintes práticas: novos processos de criação, de produção e de divulgação de informação e de cultura; relações colaborativas; comunicação em rede.

Os novos processos de criação, de produção e de divulgação de informação e de cultura são apontados pelos autores como grandes práticas da cultura digital. Segundo Tornaghi (2010), além de receber aquilo que as pessoas fazem, de ter acesso à produção intelectual de outros, pode-se, também, interferir nessa produção e devolvê-la para a rede. É possível, também, comentar sobre o que fazem os outros. Belisário e Lopes (2011) pontuam que ao incorporar as formas orais, visuais e auditivas de comunicação em um único ambiente de produção e distribuição colaborativa, a *web* abre a possibilidade de superar o paradigma de receptor/emissor em prol da construção de inteligências coletivas. Para Lévy (1999), as imagens, os vídeos e os textos são, cada vez mais, objeto de prática de *sampling* e de remixagem. “Qualquer imagem é potencialmente matéria-prima de outra imagem, todo texto pode constituir o fragmento de um texto ainda maior; a obra não está mais distante, e sim ao alcance da mão. Participamos dela, a transformamos, somos em parte seus autores”.

A ideia central nos novos processos de criação, de produção e de divulgação de informação e de cultura é que qualquer indivíduo que esteja disposto poderá produzir textos, vídeos, imagens, entre outras formas de comunicação no meio digital e divulgá-las em rede. O *site YouTube*, que permite aos seus usuários carregarem e compartilharem vídeos de forma independente em formato digital é um bom exemplo. O *site* hospeda uma variedade de vídeos, de produções profissionais à amadoras/caseiras. O

mercado do *YouTube* é definido por Burgess e Green (2009) da seguinte maneira: “o YouTube não está no negócio de vídeo – seu negócio é, mais precisamente, a disponibilização de uma plataforma conveniente e funcional para o compartilhamento de vídeos online: os usuários fornecem o conteúdo que, por sua vez, atrai novos participantes e novas audiências” (BURGESS; GREEN, 2009, p. 21).

Atrelada a essa nova prática está um dos valores da cultura digital: a colaboração (FREIRE; BRUNET, 2010), ou convivência colaborativa (BELISÁRIO; LOPES, 2011), ou práticas de cooperação (PROULX, 2010). Ou então, o que Lévy (1998) chama de inteligência coletiva, que significa trabalhar em comum acordo. Para o autor, é uma “inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências. A base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuos das pessoas”. (LÉVY, 1998, p.28-29). A enciclopédia *Wikipédia* é um bom exemplo de produção colaborativa (enciclopédia colaborativa, livre e *online*)⁴.

A comunicação em rede ou *ciberespaço*, tal como pensa Lévy (1999), compreende um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e de suas memórias. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos, na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. A codificação digital condiciona o caráter plástico, fluido, calculável, com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual, da informação. Esse ambiente definido por Lévy é, por excelência, onde a cultura digital impera, produz e concretiza-se.

Ainda de acordo com o autor, o *ciberespaço* permite a combinação de vários modos de comunicação. Encontramos, em graus de complexidade crescente: o correio eletrônico (*e-mail*), bate-papos (*gmail, facebook...*), as conferências eletrônicas, o hiperdocumento compartilhado, os sistemas avançados de aprendizagem ou de trabalho cooperativo, entre outros.

Em 2008, a revista *Telos* publicou o artigo de Manuel Castells, *Creativity, innovation and digital culture: a map of interactions*. Nele, o sociólogo define a cultura digital em seis tópicos:

Habilidade para comunicar ou mesclar qualquer produto baseado em uma linguagem comum digital.

Habilidade para comunicar desde o local até o global em tempo real e, vice-versa, para poder diluir o processo de interação.

Existência de múltiplas modalidades de comunicação.

Interconexão de redes digitalizadas.

Capacidade de reconfigurar todas as configurações criando um novo sentido nas diferentes camadas dos processos de comunicação, isto é, capacidade de criar ou produzir um novo significado (criatividade).

Constituição gradual da mente coletiva pelo trabalho em rede, mediante um conjunto de cérebros sem limite algum (inteligência coletiva).

O que podemos constatar é que não há homogeneidade ou consenso na compreensão sobre cultura digital, mas Castells resume, em seu artigo, uma diversidade de perspectivas sobre o tema que será utilizado na análise dos resultados da pesquisa que ora apresentamos⁵.

⁴ *Wikipédia* é um projeto de enciclopédia multilíngue livre, baseado na *web*, colaborativo e apoiado pela organização sem fins lucrativos *Wikimedia Foundation*. Seus 19 milhões de artigos/verbetes (719.226 em língua portuguesa em 13 de abril de 2012) foram escritos de forma colaborativa por voluntários ao redor do mundo e quase todos os seus verbetes podem ser editados por qualquer pessoa com acesso ao *site*. (Informação obtida em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia#cite_note-AlexaStats-7>).

⁵ Os nomes dos jovens utilizados neste texto são fictícios. O Anexo A apresenta o perfil de jovens contemplados com a pesquisa.

Os jovens do Plug Minas, ao serem inquiridos sobre os recursos tecnológicos que utilizam no dia a dia, citaram *pen drive*, *notebook*, MP3, MP4, *smartphone*, *tablet*, cartão de memória, *webcam*, *iPod*, celular, computador/internet. O celular e a internet, como muitos se referiram, são os preferidos por eles.

O celular é utilizado “pra falar com as pessoas, pra jogar, pra pesquisar coisas e aplicativos, pra divertir, pra aprender, pra mensagens” (Giovanna, INOVE – Jogos Digitais, 21 anos); “pra usar internet, pra tirar foto” (Sophia, Empreendedorismo Juvenil, 22 anos); “pra ouvir música” (Manuela, INOVE – Jogos Digitais, 18 anos); “celular é mais pra escutar música mesmo, ligar pra alguém...a câmara pra tirar foto... o rádio, quando eu vou dormir, eu coloco música” (Frederico, INOVE – Jogos Digitais, 18 anos). Foi mencionado também “pra tudo...pra tudo” (Jonathan, Laboratório de Culturas do Mundo, 18 anos).

Segundo Lemos (2005), o celular passou a ser um “teletudo”, um equipamento que é ao mesmo tempo telefone, máquina fotográfica, difusor de *e-mails* e SMS⁶, WAP⁷, tocador de música (MP3 e outros formatos), agenda eletrônica, etc. O autor conclui que o celular expressa a radicalização da convergência digital, transformando-se em um “teletudo” para a gestão móvel e informacional do cotidiano.

A percepção de que o celular serve “pra tudo...pra tudo”, somada à possibilidade de usá-lo onde quer que estejam, faz com que os jovens o concebam como “essencial”, “algo que não dá pra ficar sem”. Como destacou a jovem Isabella (Empreendedorismo Juvenil, 18 anos), “meu celular, eu fico grudada nele o dia inteiro, solto ele só pra dormir. Ele fica do meu lado”. Portanto, a mobilidade e a radicalização da convergência digital em um único artefato tecnológico faz do celular, na visão juvenil, o instrumento de excelência da cultura digital.

Outro aspecto que nos chamou atenção foi o hábito de empregá-lo para ouvir música em vários momentos do dia a dia: dentro do ônibus ou metrô, indo a pé para escola, na hora do recreio e/ou no momento de intervalo do curso que frequentam, entre outros. Dayrell (2001) aponta que o gosto juvenil exacerbado pela música indica que ela responde aos anseios dos jovens de encontrar um sentido para a vida ou, ainda, a música é um quadro de referência comum por meio do qual o jovem faz uma leitura da realidade que o rodeia.

Além do celular, alguns jovens destacaram as facilidades de trocas de arquivos/informações proporcionadas pelo *pen drive* no dia a dia:

Pen drive anda comigo pra tudo quanto é lugar [...] pen drive tem foto, tem música, muita, muita, muita, muita música. [...] Eu tenho isso de trocar música rápido assim. Eu gosto de uma música que você tava ouvindo aí eu falo assim: pode por no meu pen drive. Aí eu vou lá e passo pro computador. (Alice, INOVE – Jogos Digitais, 16 anos).

O *pen drive* facilita o compartilhamento de diferentes arquivos, além de ser um instrumento importante na sociabilidade dos jovens.

Em relação aos usos da internet, destacados pelos jovens, é possível observar que ela é empregada para o estudo, lazer/cultura e é relacionada à autonomia. No que se refere ao estudo, o *site* preferido dos jovens para realizar pesquisa escolar é o *Google*.

Internet é um método rápido, muito rápido. Você não tem aquela decepção, tipo: de ficar lá procurando toda a vida aquela matéria, aquela coisa. Internet, você joga no Google e aparece na hora. (Gisele, Empreendedorismo Juvenil, 18 anos).

⁶ SMS – acrônimo de “*short messages*”, mensagens curtas e enviadas pelo celular para uma pessoa ou grupo de pessoas.

⁷ WAP é acrônimo de “*wireless application protocol*”, protocolo que permite que os telefones celulares tenham acesso à internet.

O *Google*, para a geração da cultura digital na atualidade, corresponde à Balsa e outros tipos de enciclopédia usadas pelos estudantes nas décadas de 1980 ou 1990.

Os usos concernentes ao lazer/cultura foram descritos pelos jovens da seguinte maneira:

Eu gosto de ouvir bastante música no computador. (Davi, Oi Kabum!, 17 anos).

Jogar vídeo game também. Às vezes no computador, ou às vezes com um amigo mesmo. (Miguel, Empreendedorismo Juvenil, 18 anos).

Eu uso computador para ver seriado, baixar filmes. (Janaína, Oi Kabum!, 20 anos).

Orkut é mais para jogar mesmo, quando eu não tenho nada para fazer. (Frederico, INOVE – Jogos Digitais, 18 anos).

Os usos relativos à autonomia foram assim relatados:

Eu sempre gostei da área de jogos. Sempre pesquisava, não, na verdade eu tava procurando pela internet um curso de jogos para fazer [...] aí eu vi o projeto do Plug Minas, aí me inscrevi e deu certo. (Giovanna, INOVE – Jogos Digitais, 21 anos).

Eu gosto muito de internet pra...até mesmo para informar, pra saber das coisas, ficar entre as tecnologias, até no curso mesmo, ficar pesquisando, às vezes a gente tá em dúvida, a gente vai e pesquisa alguma coisa. Eu uso [Facebook] mais é pra organizar encontro, conversar com pessoas que não vejo. Ficar sabendo de coisas que normalmente a gente não fica sabendo pela televisão. Como o fórum da... essa marcha que rolou das mulheres⁸. A gente nunca vai ver isso na televisão. (João Pedro, Oi Kabum!, 19 anos).

Eu conheci o PLUG pela internet. Estava pesquisando e achei legal. (Eduardo, INOVE – Jogos Digitais, 15 anos).

Bom, eu tinha um amigo no cursinho de inglês e a gente era muito agarrado. Tudo que ele fazia eu fazia ou então tudo que o outro fazia o outro também fazia. Aí ele pegou e falou assim: Jô vão fazer um técnico em administração, porque nós dois vamos seguir esta carreira. Aí eu to assim: vamos uai. Ele pegou e me mandou um link e disse: aqui, vê este site aqui. Tem Empreendedorismo Juvenil, vamos fazer!?! Eu falei assim: vamos. Eu peguei fiz a inscrição, ele passou, eu passei, só que no dia ele não veio e eu tive que vir sozinha. Fiz à dinâmica, passei, tô aqui. (Helena, Empreendedorismo Juvenil, 18 anos).

Os três tipos de usos apontados aqui não esgotam as múltiplas possibilidades de práticas que os jovens podem realizar no *ciberespaço*, pois ele é o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores. Além disso, conforme Lévy (1999), o termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo de informação que ele abriga, assim como os indivíduos que “navegam” nele e o “alimentam”. Ademais, é consenso entre os pesquisadores a visão de que a juventude não é única, mas sim heterogênea, com características distintas que variam de acordo com aspectos sociais, culturais, econômicos e territoriais. E essa diversidade reflete os diferentes hábitos juvenis no *ciberespaço*.

Mesmo com essas ponderações, deve-se destacar que o uso relacionado à autonomia, no que se refere especificamente à procura de cursos de formação profissional, demonstra a busca desses jovens

⁸ João Pedro fez menção à *Marcha das Vadias* que aconteceu no mês de maio de 2012 em várias capitais brasileiras, inclusive em Belo Horizonte. O movimento traz à tona a violência física, sexual, psicológica e simbólica do gênero feminino em um contexto de cultura machista. O lema do movimento é: “nem santa, nem puta, livre!”.

para sua qualificação com perspectiva futura para a inserção no mercado de trabalho. Esse é um dos pontos complexos de transição para a vida adulta, como bem destacou Dayrell e Corrochano (2009) e é, segundo trabalho publicado em 2006 pelo Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas (IBASE) e Instituto de Estudos, Formação e Assessoria em Políticas Sociais (PÓLIS), um dos temas/questões que mais preocupam os jovens da Região Metropolitana de Belo Horizonte⁹.

A maioria dos jovens que participou da pesquisa ainda não estava inserida no mercado de trabalho. E essa situação nos fez entender o porquê de alguns conceberem o ato de usar frequentemente o computador/internet apenas como ócio e não como instrumento/ferramenta para o trabalho. Um jovem afirmou: “internet adoro, só quando não tem nada para fazer” (Matheus, Valores de Minas, 18 anos). Outro destacou “adoro ficar de frente do computador com minha amiga. Ela vai lá pra casa e a gente fica a tarde toda lá”. (Helena, Empreendedorismo Juvenil, 18 anos).

Além de jogar jogos, ouvir músicas, baixar e assistir a filmes em diferentes *sites* da *web*, os jovens usam constantemente *sites* de redes sociais que são apropriados para diferentes fins, como marcar ou organizar encontro com os amigos/colegas; conversar com os amigos; obter notícias que não são vinculadas nas grandes mídias tradicionais; bisbilhotar a vida alheia; produzir projetos comuns de programação; conhecer pessoas com interesses comuns e utilizar as ferramentas mais famosas e comentadas do *Facebook*, compartilhar e curtir conteúdos diversos:

Rede social também. Facebook, conversar um pouco. Porque eu uso mais pra conversar, nada de postar nem curtir muita coisa não, porque eu acho esse trem chato. Mais é pra uso do bate-papo e também do grupo da faculdade, só. (Maria Eduarda, Oi Kabum!, 20 anos).

Eu gosto... eu não gosto muito de postar, eu gosto muito de ver o que os outros tá colocando. Às vezes eu gosto de olhar as fotos. Também eu gosto porque no Facebook não dá pra ver quem foi lá e te visitou, aí eu gosto de ficar bisbilhotando o Facebook dos outros. Eu acho interessante (risos). (Sophia, Empreendedorismo Juvenil, 22 anos).

O Facebook potencializa diálogo com outros grupos. Aí eu uso ele mais pra isso mesmo, não pra postar. Mandar um recado para algum colega, quase como um e-mail. (João Pedro, Oi Kabum!, 19 anos).

Por exemplo... Facebook é comunicação, sabe? Às vezes, cê não tem o telefone da pessoa, cê digita lá no Facebook, cê acha quem que cê quer, na hora que cê quer... É... cê fala de tudo...Recebe muitas coisas... (Valéria, Laboratório de Culturas do Mundo, 22 anos).

Minhas amigas vão lá pra casa. A gente vai e se tranca no quarto. Fica postando mil coisas no face [Facebook], fica o dia inteiro na internet e tal. (Mariana, Empreendedorismo Juvenil, 18 anos).

Facebook, né? Curtir e compartilhar é o que eu mais sei fazer (risos). Mas odeio ficar conversando com as pessoas pelo Facebook ou então MSN. (Laura, Valores de Minas, 17 anos).

Nas redes sociais, pra mim Facebook também. Nossa, eu posto, eu curto, faço tudo. Até fuço as coisas dos outros. (Manuela, INOVE – Jogos Digitais, 18 anos).

⁹ No caso da Região Metropolitana de Belo Horizonte os temas/questões recorrentes nos grupos de diálogo juvenil foram classificados em – 1. Violência/falta de segurança/criminalidade; 2. Trabalho: emprego/desemprego/falta de oportunidade/primeiro emprego; 3. Miséria: pobreza/fome/desigualdade social/má distribuição da renda; 4. Educação: qualidade do ensino/degradação das escolas públicas/acesso a ensino médio e universitário e, por fim, 5. Discriminação: racismo/preconceito.

Percebemos que não há consenso das formas de usos da rede social pelos jovens. Alguns não gostam de postar, compartilhar ou curtir, outros preferem partilhar seus gostos, opiniões e preferências ideológicas. Alguns destacaram o gosto pelo *Facebook* pelo fato de a rede social proporcionar anonimato ao vasculhar o perfil de outros membros. Uma jovem afirma que a rede social permite o compartilhamento de qualquer tipo de comunicação, além de ser, na visão dela, uma ferramenta eficaz de encontrar pessoas que precisam ser contatadas quando não se dispõe de outros meios.

Apesar de terem destacado o uso contínuo da rede social *Facebook*, na qual possuem amigos com quem mantêm uma interação “face a face” e amigos com quem a interação é feita por meio de aparatos tecnológicos de comunicação, chamados por eles de amigos virtuais, os jovens ainda prezam, e muito, as interações diretas, sejam os amigos de rua, vizinhos, colegas de escola/curso, os parentes (irmãos, primos). Já aqueles que possuem tarefas cotidianas intensas, com escola, trabalho e curso, ritualizam e/ou estreitam seus laços de amizades nas redes sociais, ou então fazem da rede social um meio de prolongamento das relações vivenciadas no cotidiano. Dessa forma, as redes potencializam trocas, conversas e sociabilidades típicas do sistema social contemporâneo ancorado no processo de globalização que ocorre desde meados do século XX, que facilita o contato entre indivíduos de diversos países e culturas internacionais e locais, além de intensificar e promover um crescente processo de integração, possibilitado e retroalimentado pela globalização (HALL, 2005).

Na compreensão dos jovens do Plug Minas, essa nova forma de comunicação tem um caráter potencializador das múltiplas modalidades de trocas e compartilhamentos das relações sociais cotidianas.

A transformação comunicativa fomentada, por exemplo, pelo uso do celular, concorre para as percepções juvenis de que sua vida social não perene na mesmice. Ao contrário, concebem que o celular, aparelho multifuncional, possibilita, a todo o momento, estarem antenados, e por que não, “plugados”, com seus amigos, familiares ou com o meio que os rodeiam, seja enviando mensagens, tirando fotos e compartilhando-as, dando um “toquinho” em alguém, entre outros usos¹⁰.

As facilidades de trocas de produtos culturais, como músicas, filmes, textos e fotos, instauradas com a transformação dos meios tecnológicos, são entendidas pelos jovens como prolongamento de sua interação com os seus pares. Ou seja, mesmo estando em sua residência depois de um dia inteiro atrelados aos estudos, trabalho ou lazer, continuam interagindo e partilhando com seus iguais seus gostos, preferências e novidades do mercado cultural.

No que concerne ao uso da internet e suas ferramentas, como *Google*, *Facebook*, *Youtube*, entre outros, mais uma vez os jovens destacam a importância da *web* no que diz respeito à facilidade de comunicação entre amigos/colegas; de obter informação e de divulgá-la; de estender as interações sociais para além dos espaços tradicionais de encontro, como ruas, esquinas, escola, local de trabalho, etc.; de adquirir e consumir produtos culturais de forma gratuita – música, filmes, clipes musicais –; de realizar pesquisa, buscar conhecimento, esclarecer dúvidas, entre outros.

Embora a rede de computadores seja internacional, os jovens, ao usá-la, promovem adequações ao meio social no qual estão inseridos e ao seu comportamento presente. Isto é, ao interagir nas redes sociais, socializam informações com amigos do seu círculo familiar, escolar e/ou do mundo do trabalho.

Ainda que os jovens do Plug Minas apropriem, à sua maneira, das tecnologias da informação e comunicação, eles também são estimulados pelo Programa em dominar as ferramentas e outros saberes vinculados à cultura digital. Os Núcleos, por exemplo, os instigam a utilizarem ferramentas digitais na conotação da criatividade e da inteligência coletiva: os jovens que frequentam o Núcleo Jogos Digitais

¹⁰ É comum entre os jovens ligar do seu celular para outro e logo em seguida desligar, indicado para seu interlocutor que precisa falar algo mas não dispõe de créditos suficientes para completar a ligação, e aguardar o retorno.

são incentivados a criar usando os recursos e os conceitos da área de jogos, e muitas vezes a criação é coletiva. O mesmo acontece no Núcleo Oi Kabum!, no qual os alunos produzem programas em comum que implicam em trocas de ideias durante o processo de criação que se dá, normalmente, por meio *online*. Já no Núcleo Valores de Minas podemos destacar as produções no campo das artes visuais, danças e teatro. Esses trabalhos são divulgados tanto no *Youtube* como no *site* do próprio Núcleo.

Assim sendo, não resta dúvida de que os jovens contemplados nesta pesquisa vivenciam e têm consciência de que experimentam o que foi definido abstratamente como cultural digital, ou seja, usam a tecnologia para agir sobre a informação, mesclando formas de comunicação, transmitindo informações, bens simbólicos, de uma maneira sem precedentes se comparada com a história de seus pais.

Se levarmos em conta que na sociedade contemporânea o espaço cibernético é um meio de expressão da subjetividade do sujeito, um importante mediador de diálogos, de interesses, um mecanismo de construção de múltiplas amizades virtuais e dispositivo de sociabilidade, podemos afirmar que existe uma rede que é dinamizada por meio virtual, pois nela as relações são organizadas de forma horizontal, igualitária e livre. Podemos inferir também que, teoricamente, o Plug Minas, em sua proposta de oferecer “acesso irrestrito às redes e da autonomia para produzir informação, arte e cultura”; com o objetivo de “promover a apropriação da cultura digital pelos jovens, para que cada um se coloque no mundo como protagonista de sua própria trajetória e possa usufruir o seu direito ao trabalho, à educação e à participação”, é totalmente coerente com as expectativas da juventude contemporânea. Essa percepção é corroborada pelos usuários (alunos, coordenadores dos Núcleos e técnicos) quando relatam sobre os espaços “alternativos” de educação e formação abalizada no princípio de autonomia, na descontração, participação, independência, horizontalidade e no protagonismo.

Anexo A - Perfil de jovens contemplados com a pesquisa

Nome	Núcleo que frequenta	Idade	Escolaridade	Com quem mora	Trabalha
Miguel	Empreendedorismo Juvenil (NEJ)	18 anos	Ensino Médio completo.	É filho único e mora com os pais.	Não.
Júlia	Empreendedorismo Juvenil (NEJ)	17 anos	Cursa o 3º ano do Ensino Médio.	Mora com os pais e os irmãos.	Não.
Davi	Oi Kabum!	17 anos	Cursa o 3º ano do Ensino Médio.	Reside com os pais e o irmão gêmeo.	Trabalha no Núcleo, elaborando projetos em linguagem multimídia.
Gabriel	INOVE – Jogos Digitais	17 anos	Cursa o 2º ano do Ensino Médio.	Reside com a família.	Trabalha no Arquivo Público da Cidade.
Arthur	INOVE – Jogos Digitais	18 anos	Cursa o 3º ano do ensino médio.	Reside com os pais e o irmão.	Trabalha no estúdio de música do primo.
Sophia	Empreendedorismo Juvenil (NEJ)	22 anos	Ensino Médio completo.	É filha única e mora com os pais.	Não.
Isabella	Empreendedorismo Juvenil (NEJ)	18 anos	Cursa o 3º ano do Ensino Médio.	Reside com os pais e os quatro irmãos.	Não.
Manuela	INOVE – Jogos Digitais	18 anos	Ensino Médio completo.	Reside com a família.	Não.
Giovanna	INOVE – Jogos Digitais	21 anos	Ensino Médio completo.	Mora sozinha.	Sem informação.
João Pedro	Oi Kabum!	19 anos	Ensino Médio completo.	Reside com os pais e o irmão mais novo.	Trabalha pelo núcleo, elaborando <i>book trailers</i> .

Alice	INOVE – Jogos Digitais	16 anos	Cursa o 2º ano do Ensino Médio.	Reside com os pais e a irmã mais nova.	Não.
Maria Eduarda	Oi Kabum!	20 anos	Cursa faculdade de Ciência da Computação.	Reside com os pais e a irmã mais velha.	Não.
Laura	Valores de Minas	17 anos	Cursa o Ensino Médio.	Reside com a família.	Não.
Nome	Núcleo que frequenta	Idade	Escolaridade	Com quem mora	Trabalha
Luiza	Valores de Minas	16 anos	Cursa o Ensino Médio.	Reside com os avós.	É professora de informática em uma ONG.
Beatriz	Valores de Minas	16 anos	Cursa o Ensino Médio.	Reside com os pais e o irmão mais velho.	Não.
Matheus	Valores de Minas	18 anos	Ensino Médio completo.	Reside com os pais e a irmã mais nova.	Tem uma banda de música e toca nos finais de semana em bares e festas.
Angélica	Valores de Minas	16 anos	Cursa o 2º ano do Ensino Médio.	Reside com a mãe e o irmão mais novo.	Não.
Letícia	Empreendedorismo Juvenil (NEJ)	17 anos	Cursa o 3º ano do Ensino Médio.	Reside com a mãe e os irmãos.	Trabalha como técnica de monitoramento e vigilância em uma empresa de transportes.
Gisele	Empreendedorismo Juvenil (NEJ)	18 anos	Ensino Médio completo.	Reside com os pais e os quatro irmãos mais novos	Não.
Mariana	Empreendedorismo Juvenil (NEJ)	18 anos	Ensino Médio completo.	Reside com a mãe.	Estagiou por dois anos em uma escola pública e conseguiu seu

					primeiro emprego recentemente.
Helena	Empreendedorismo Juvenil (NEJ)	18 anos	Cursando o 3º ano do Ensino Médio.	Reside com a avó.	Não.
Rafael	Oi Kabum!	17 anos	Cursando o 3º ano do Ensino Médio.	Reside com a família.	Trabalha como atendente em uma <i>lan house</i> .
Eduardo	INOVE – Jogos Digitais	15 anos	Cursando o Ensino Médio.	Reside com os pais e os dois irmãos.	Não.
Betânia	Valores de Minas	16 anos	Cursando o Ensino Médio.	Reside com a família	Não.
Alessandra	INOVE – Jogos Digitais	16 anos	Cursando o 2º ano do Ensino Médio.	Reside com a família.	Trabalha como estagiária.
Amanda	Valores de Minas	17 anos	Cursando o 3º ano do Ensino Médio.	Reside com a família.	Não.
Nome	Núcleo que frequenta	Idade	Escolaridade	Com quem mora	Trabalha
Priscila	INOVE – Jogos Digitais	16 anos	Cursando o Ensino Médio.	Reside com a tia materna.	Não.
Janaína	Oi Kabum!	20 anos	Ensino Médio completo.	Reside com a mãe.	Não.
Karine	Oi Kabum!	18 anos	Cursando o 3º ano do Ensino Médio.	Reside com os pais e os cinco irmãos.	Presta serviços como manicure.
Samuel	Laboratório de Culturas do Mundo	18 anos	Ensino Médio completo.	Reside com a mãe, o padrasto e a irmã mais velha.	Trabalha no setor de comunicação interna em uma empresa de telefonia.

Jonathan	Laboratório de Culturas do Mundo	18 anos	Ensino Médio completo.	Reside com a mãe, o padrasto e os três irmãos mais novos.	Trabalha no setor administrativo em uma empresa de informática que presta serviços para a Prefeitura de Belo Horizonte.
Denise	Laboratório de Culturas do Mundo	17 anos	Cursa o 3º ano do Ensino Médio.	Reside com a mãe e o padrasto.	Trabalha no setor de <i>telemarketing</i> de uma associação de comunicação.
Valéria	Laboratório de Culturas do Mundo	18 anos	Ensino Médio completo.	Reside com o esposo.	Trabalha no setor de monitoramento do processo seletivo do Plug Minas.
Frederico	INOVE – Jogos Digitais	18 anos	Ensino Médio completo.	Reside com os pais e o irmão gêmeo.	Não.

REFERÊNCIAS:

BELISÁRIO, Adriano; LOPES, Juliana. **As culturas digitais dos Pontos de Cultura e Lan houses**. In: FERRAZ, Joana Varon; LEMOS, Ronaldo (org). Pontos de Cultura e lan-houses: estruturas para inovação na base da pirâmide social. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas. 2011, p. 17-46. Disponível em <<http://www.strombo.com.br/faroldigital/wp-content/uploads/2011/12/FAROLDIGITAL-CTS-FGVDIREITORIO.pdf>> Acesso em 28 mar. 2012.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. YouTube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph. 2009.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. 6ª ed. V.1. São Paulo: Paz e Terra. 2010.

CASTELLS, Manuel. **Creativity, Innovation and Digital Culture: a map of interactions**. Revista Telos. 2008. Disponível em: <<http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/cuadernograbar.asp?idarticulo=3&rev=77.htm>> Acesso em 27 mar. 2012.

CINTRA, Hermano José Marques. **Dimensões da interatividade na cultura digital**. 2003. 154f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. Disponível em <

<http://biblioteca.terraforum.com.br/BibliotecaArtigo/libdoc00000032v001Dimensoes%20da%20Interatividade%20na%20Cultura%20Dig.pdf>> Acesso em 27 mar. 2012.

COSTA, Elaine Sarmiento. “**Com quantos gigabytes se faz uma jangada, um barco que veleje**”: o Ministério da Cultura, na gestão Gilberto Gil, diante do cenário das redes e tecnologias digitais. 2011. 203f. Dissertação (Mestrado Profissional em Bens Culturais e Projetos Sociais) – Fundação Getúlio Vargas, Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil, Programa de Pós-Graduação em História, Política e Bens Culturais, Rio de Janeiro. Disponível em <<http://cenpec.org.br/biblioteca/cultura/teses-dissertacoes-e-ensaios/com-quantos-gigabytes-se-faz-uma-jangada-um-barco-que-veleje-o-ministerio-da-cultura-na-gestao-gilberto-gil-diante-do-cenario-das-redes-e-tecnologias-digitais>> Acesso em 02 abr. 2012.

DAYRELL, Juarez. **A música entra em cena: o rap e o funk na socialização da juventude em Belo Horizonte**. 2001. 412f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de São Paulo, Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação. Disponível em: <<http://www.fae.ufmg.br/objuventude/upload/acervo/2b8a46416944af8dfcd752bd8533952d.tese%20Jua rez.pdf>> Acesso em 16 dez. 2012.

DAYRELL, Juarez; CORROCHANO, Maria Carla. Juventude, socialização e transição para a vida adulta. In: GUIMARÃES, Maria Tereza Canezin; SOUSA, Sônia M. Gomes. (org). **Juventude e contemporaneidade: desafios e perspectivas**. SEDH-PR/CONANDA/CECOM: Goiás. 2009, p. 119-136.

FREIRE, Juan; BRUNET, Karla. **Archivo y producción visual en la cultura digital**. Revista Museo y Territorio, n2-3, dez. 2010, p. 37-44. Disponível em <<http://karlabru.net/site/publicacoes/archivo-y-produccion-visual/>> Acesso em 28 mar. 2012.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10 ed. Rio de Janeiro: DP&A. 2005. 102p.

INSTITUTO BRASILEIRO DE ANÁLISES SOCIAIS E ECONÔMICAS – IBASE; INSTITUTO DE ESTUDOS, FORMAÇÃO E ASSESSORIA EM POLÍTICAS SOCIAIS – PÓLIS. **Diálogo nacional para uma política pública de juventude**. Rio de Janeiro/IBASE; São Paulo/PÓLIS. 2006. Disponível em: <http://www.ibase.br/userimages/dialogo_juv_final21.pdf> Acesso em 10 out. 2009.

LEMOS, André. **Entrevista**. In.: SAVAZONI, Rodrigo, COHN, Sérgio (orgs.) **Cultura Digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2009, p. 135-149.

LEMOS, André. **Cibercultura e mobilidade: a era da conexão**. IN: XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – UERJ, set. 2005. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/r1465-1.pdf>> Acesso em 18 out. 2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora34. 1999. 264p.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola. 1998.

MEDEIROS, Regina de Paula; MARQUES, Maria Elizabeth (org). **Educação política da juventude: a experiência do parlamento jovem**. Belo Horizonte: Editora PUCMINAS. 2012.

OLIVEIRA, José Reinado; SOUSA, Carlos Ângelo de Meneses. **Juventude e sociabilidade virtual: expressões a partir da internet**. In: XXVII Congresso Internacional da Associação Latino-Americana de Sociologia. GT 22: Sociologia da infância e juventude. Universidade Federal de Pernambuco: Recife. 2011.

PALÁCIOS, Marcos. **Entrevista**. In.: SAVAZONI, Rodrigo, COHN, Sérgio (orgs.) *Cultura Digital.br*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009, p.253-261

PRETTO, Nelson de Luca; ASSIS, Alessandra. **Cultura digital e educação: redes já!** In: PRETTO, Nelson de Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. *Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder*. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia. 2008. p.75-84. Disponível em <<http://rn.softwarelivre.org/alemdasredes/wp-content/uploads/2008/08/livroalemdasredes.pdf>> Acesso em 27 mar. 2012.

PROULX, Serge. **Trajetórias de uso das tecnologias de comunicação: as formas de apropriação da cultura digital como desafios de uma sociedade do conhecimento**. *Revista Trabalhos em Linguística Aplicada*. Campinas, 49(2): 443-453, Jul./Dez. 2010. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-18132010000200008&script=sci_arttext> Acesso em 27 mar. 2012.

ROCHA, Cleomar. **Ciberespaço atomizado e novos modos de pensar a cibercultura**. *Revista Virtual do Programa Avançado de Cultura Contemporânea*. Universidade Federal do Rio de Janeiro. s/d. Disponível em <<http://www.pacc.ufrj.br/z/ano6/3/cleomar.php#aut>> Acesso em 02 abr. 2012.

ROURE, Glacy Q. de. *Orkut e a socialização de jovens*. In: GUIMARÃES, Maria Tereza Canezin; SOUSA, Sônia M. Gomes. (org). **Juventude e contemporaneidade: desafios e perspectivas**. SEDH-PR/CONANDA/CECOM: Goiás. 2009, p. 153-173.

SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (Org.). **CulturaDigital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue. 2009. 312p. Disponível em: <<http://culturadigital.br/blog/2009/09/26/baixe-o-livro-culturadigital-br/>> Acesso em 27 mar. 2012.

SILVA, Daniela Adonai Lima. **Cultura digital e sua influência na sociabilização dos jovens, segundo a percepção docente**. 2009. 168f. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Departamento de Psicologia do Centro de Ciências Humanas, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza. Disponível em <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=160505> Acesso em 27 mar. 2012.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Convergência digital, diversidade cultural e esfera pública**. In: PRETTO, Nelson de Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. *Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder*. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia. 2008. p.31-50. Disponível em <<http://rn.softwarelivre.org/alemdasredes/wp-content/uploads/2008/08/livroalemdasredes.pdf>> Acesso em 27 mar. 2012.

TORNAGHI, Alberto. **O que é cultura digital?** In: TV ESCOLA. Cultura digital e escola. Ano XX, boletim 10, Ago. 2010, p. 13-21. Disponível em: <<http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/13431810-Culturadigitaleescola.pdf>>. Acesso em 27 mar. 2012.