



Adolescentes na Internet: Interações Imersivas, Sociabilidade e Conhecimento¹

Sebastião Gomes de Almeida Júnior²

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

Apresentação de uma pesquisa em curso com jovens usuários que se apropriam das ferramentas digitais para sua comunicação. Busca-se compreender as interações que os adolescentes estabelecem por meio desses dispositivos na perspectiva de suas interações sociais e da construção de conhecimento. O projeto está estruturado em uma fundamentação teórica reunindo autores do campo das tecnologias da comunicação e sua dimensão sociocultural. Busca-se, também, estabelecer referências teórico/metodológicas que subsidiem a elaboração do processo investigativo. São transcritos diálogos do grupo focal relativos ao *fake* como jogo imersivo para a sociabilidade, as interações com jogos imersivos, e empreendimento pessoal e compartilhamento na rede.

PALAVRAS-CHAVE: Adolescentes; Internet; Educação; Comunicação; Cibercultura.

Introdução

Nos últimos anos a Internet se apresenta como um espaço cotidiano dos jovens para sua expressão pessoal e de relacionamento com diferentes possibilidades de inserção nesse meio. Essa constatação se dá pela verificação de uma presença intensa da nova geração de usuários no ambiente *Web*, com perfis nos sites de relacionamentos, e a utilização de uma variedade de ferramentas interativas disponíveis nas redes sociais, games interativos, etc. A partir dessa observação, surgiram indagações buscando compreender como estes jovens usuários se relacionam por meio das ferramentas digitais na Internet, concretizando-se o projeto investigativo³ em curso.

De início, algumas questões se fizeram como ponto de partida nesse percurso: As referências de mundo destes jovens se expandem, assim como suas relações

¹ Trabalho apresentado no DT 6 - Interfaces Comunicacionais do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012.

² Mestrando em Comunicação e Sociedade, na linha de pesquisa Estética, Redes e Tecnocultura do PPGCOM-UFJF, e-mail tito-jnr@hotmail.com

³ Projeto de Dissertação de Mestrado do PPGCOM-UFJF intitulado “Adolescentes na Internet: Interações Sociais e Construção de Conhecimento”, vinculado ao grupo de pesquisa Redes Sociais, Ambientes Imersivos e Linguagem.



interpessoais se tornam mais complexas a partir da interação com essas tecnologias? As suas interações nos meios digitais, ao potencializarem novas aquisições, impulsionam atitudes e ações transformadoras no seu cotidiano? As ferramentas digitais da internet permitem aos jovens, além do entretenimento e do estabelecimento de uma gama de relações, a construção de conhecimento? Como isso ocorre? Como novos conhecimentos são produzidos nessas interfaces?

Destas indagações, envolvendo as novas gerações e os mecanismos digitais interativos, que aproximam as reflexões teóricas sobre as novas tecnologias de informação e comunicação em interface com a educação, é que se estrutura a questão de pesquisa: Como as interações destes sujeitos no ciberespaço e essa apropriação das tecnologias digitais nessa comunicação constroem conhecimento?

Conforme descrito anteriormente, o tema da pesquisa envolve aspectos relacionados aos adolescentes que se apropriam da Internet como meio de comunicação. A partir de uma constatação de que eles estabelecem, através de suas interações, uma série de relações envolvendo as tecnologias digitais, buscou-se formular objetivos da pesquisa, mantendo o foco nestes jovens e nas ferramentas para comunicação proporcionada pelo desenvolvimento tecnológico no âmbito da cibercultura.

Cabe ressaltar que a elaboração do projeto de pesquisa tem como referência um percurso anterior de investigações de campo desenvolvidas no trabalho de conclusão de curso de especialização⁴ sobre a interação entre adolescentes através de ferramentas digitais na Internet⁵.

Assim, contando com a experiência de pesquisa com adolescentes e o recorte do objeto investigativo atual, desencadeou-se o andamento do projeto em questão, na busca de um aprofundamento teórico e da construção de uma metodologia em que se pudesse estruturar o referido projeto.

⁴ Monografia de conclusão de curso de especialização em TV, Cinema e Mídias Digitais da Faculdade de Comunicação da UFJF intitulada “Adolescentes na Internet: Interações através de Ferramentas Digitais” do autor do artigo.

⁵ Na referida pesquisa foi realizada uma incursão no grupo focal com adolescentes. Através de seus relatos sobre o acesso à rede envolvendo o contexto da Internet, percebeu-se como esse meio parecia constituir também um espaço que contribuía para formação do senso crítico e de aprimoramento de seu repertório pessoal de conhecimentos, indo além do ensino formal oferecido pela escola. Além disso, na análise daquele contexto, onde se destacam as incursões desses jovens usuários nos sites de relacionamento, os laços sociais e a utilização das ferramentas para essa interação estiveram constantemente presentes nos seus relatos e em demonstrações de como as utilizavam.



As tecnologias digitais na comunicação e a cibercultura

Uma compreensão do contexto do desenvolvimento das tecnologias digitais na contemporaneidade deve partir do conhecimento da sua evolução e de seus impactos na sociedade em caráter global. Diferentes áreas do conhecimento humano são afetadas por essas transformações, evidenciando toda uma série de mudanças culturais envolvendo os aparatos tecnológicos da informação e comunicação.

As idéias de McLuhan (1974) são um referencial fundamental no entendimento histórico das mudanças na comunicação e suas consequências psíquicas e sociais que vão ao encontro dos interesses da pesquisa que envolve desenvolvimento cognitivo perpassado pelas tecnologias. O pensamento visionário inovador desse autor sobre os meios de comunicação trata de questões que ainda constituem desafios para o conhecimento na contemporaneidade frente a todo o contexto de transformações tecnológicas.

Na idade mecânica, que agora vai mergulhando no passado, muitas ações podiam ser empreendidas sem maiores preocupações. A lentidão do movimento retardava as reações por consideráveis lapsos de tempo. Hoje, ação e reação ocorrem quase que ao mesmo tempo. Vivemos como que miticamente e integralmente, mas continuamos a pensar dentro dos velhos padrões da idade pré-elétrica e do espaço e tempo fracionados. (MCLUHAN, 1974, p. 18)

Na sua reflexão há algumas décadas, McLuhan (1974) já apontava para questões que ainda hoje são fundamentais na abordagem dos impactos das tecnologias de comunicação no cotidiano, envolvendo aspectos socioculturais e cognição, já que o autor tratou dos meios de comunicação como ferramentas que constantemente moldam indivíduos. “Os efeitos da tecnologia não ocorrem aos níveis das opiniões e dos conceitos: eles se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas da percepção, num passo firme e sem qualquer resistência” (MCLUHAN, 1974, p.34).

É também importante destacar o pensamento de autores que abordam a evolução e as características das mídias digitais na sociedade e o universo da cibercultura, verificadas nas formulações de Castells (2000; 2001), Santaella (2003), Lévy (1999) e Lemos (2002). Essas abordagens recapitulam e contextualizam todo o panorama de mudanças tecnológicas das últimas décadas e traçam uma compreensão histórica do quadro atual da comunicação em rede e da convergência das mídias impulsionadas



pelos avanços constantes das tecnologias digitais, pela sua apropriação em várias áreas do conhecimento e seus impactos na sociedade e na cultura.

Esse contexto de revolução tecnológica, baseada na informação, se dá de forma rápida nesse ciclo de realimentação com a introdução de novos dispositivos, que, com seus usos e desenvolvimentos, se ampliam no alcance e possibilidades de utilização com a apropriação dos usuários que a redefinem. Dessa forma passa a se configurar uma relação muito mais próxima entre a cultura da sociedade, que envolve criação e manipulação de símbolos, e as forças produtivas de bens e serviços, onde a mente humana se torna uma força direta de produção. Esse panorama de transformações “expande-se exponencialmente em razão da sua capacidade de criar uma interface entre campos tecnológicos mediante uma linguagem digital comum na qual a informação é gerada, armazenada, recuperada, processada e transmitida” (CASTELLS, 2000, p.68).

Lévy (1999) trata do contexto dessas transformações no âmbito das tecnologias da comunicação, o que denomina como movimento social para o surgimento da cibercultura. O autor destaca a contribuição dos indivíduos interconectados, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva como palavras de ordem e os princípios básicos para o desenvolvimento inicial do ciberespaço. Além disso, considera que as correntes culturais e os fenômenos de mentalidade coletiva possuem relações estreitas com o desenvolvimento técnico-industrial. Deu-se, assim, através do papel dos usuários no desenvolvimento do aparato técnico e crescimento da rede mundial de computadores, uma “reapropriação em favor dos indivíduos de uma potência técnica que até então tinha sido monopolizada por grandes instituições burocráticas” (LÉVY, 1999, p.125).

As mudanças na sociedade envolvendo a vida social na cultura contemporânea, possibilitadas pelas tecnologias digitais para a comunicação e a sociabilidade, é abordada por Lemos (2002). O autor ressalta que “a cibercultura pela sociedade que nela atua, parece, antes de isolar indivíduos terminais, colocar a tecnologia digital contemporânea como um instrumento de novas formas de sociabilidade e de vínculos associativos e comunitários” (LEMOS, 2002, p.80-81). Além da funcionalidade técnica e da eficácia econômica, a vida social perfaz um outro movimento. Sob essa perspectiva, juntamente com as formas de comportamento impostas pelo desenvolvimento tecnológico dos objetos técnicos, ocorre uma apropriação simbólica. “A atual dimensão da tecnologia na vida social contemporânea mostra que são nos



espaços existenciais de produção de sensações, do vivido coletivamente, que podemos entender as formas do imaginário tecnológico contemporâneo” (LEMOS, 2002, p.106).

A interação em rede: ferramentas para a sociabilidade e conhecimento

No contexto das transformações culturais impulsionadas pela tecnologia e na comunicação mediada por computadores destaca-se o surgimento de ferramentas para expressão e sociabilização. A contribuição teórica de Recuero (2009) trata das interações dos grupos expressos nas redes sociais através das ferramentas de comunicação na Internet.

Essas ferramentas proporcionaram, assim, que atores pudessem construir-se, interagir e comunicar com outros atores, deixando, na rede de computadores, rastros que permitem o reconhecimento dos padrões de suas conexões e a visualização de suas redes sociais através desses rastros. (RECUERO, 2009, p.24)

As ferramentas de relacionamento da Internet possibilitam formas de expressão pessoal dos usuários por meio de ferramentas de interação social. Recuero (2009) estabelece que o entendimento dos atores no ciberespaço pode se dar da maneira como agem através de *nicknames*, além dos *fotologs*, *weblogs* e páginas pessoais. Dessa forma, esses atores utilizam palavras características, cores nas falas e *nicknames* para expressão de si.

É importante destacar a reflexão teórica sobre as tecnologias de informação na perspectiva das relações interpessoais e do conhecimento envolvendo a interação mediada por computador dos estudos de Primo (2007). Em seus estudos, em que adota uma abordagem sistêmico-relacional dos mecanismos *interação mútua* e *interação reativa*, o autor questiona a compreensão generalizada de que a existência do meio garante a comunicação. Dessa forma, Primo (2007) se contrapõe a uma visão tecnicista, propondo superar as concepções simplistas sobre o tema, calcadas na noção de que a existência dos meios garante a qualidade para transmissão de informações.

Não é demais repetir que interagir não é algo que alguém faz sozinho, em um vácuo. Comunicar não é sinônimo de transmitir. Aprender não é receber. Em sentido contrário, quer-se insistir que interação é um processo no qual o sujeito se engaja. Essa relação dinâmica desenvolvida entre os interagentes tem como característica



transformadora a recursividade. E para que isso seja compreendido, é preciso observar o próprio conhecer como relação. (PRIMO, 2007, p.72)

Esse posicionamento contempla a valorização da complexidade dos processos interativos mediados por computador. Assim a comunicação “um-um”, “todos-todos” não pode prescindir, de acordo com o autor, de pesquisas sobre a comunicação interpessoal. Essa visão sistêmico-relacional da interatividade considera os sujeitos como seres pensantes e criativos nesse processo.

Uma abordagem interacionista do conhecimento

Além de contar com a fundamentação teórica sobre tecnologias da comunicação, cibercultura, no âmbito epistemológico buscou-se estabelecer o quadro de referência teórico/metodológico. Para tanto, a proposta investigativa também se articula com as teorias interacionistas Vygotski (1991) que enfatizam a origem social da linguagem e do pensamento e consideram o desenvolvimento cognitivo como uma aquisição cultural.

Podem-se distinguir, dentro de um processo geral de desenvolvimento, duas linhas qualitativamente diferentes de desenvolvimento, diferindo quanto sua origem: de um lado os processos elementares, que são de origem biológica; de outro, as funções psicológicas superiores, de origem sócio-cultural. A história do comportamento da criança nasce do entrelaçamento dessas duas linhas. (VYGOTSKI, 1991, p. 34).

Na perspectiva de subsidiar os estudos das teorias interacionistas que abordam o desenvolvimento humano de apropriação do saber que incorporem o social, o cultural e o histórico, Freitas (1995) faz uma revisão das abordagens das contribuições de Vygotski resgatando a importância de sua contribuição teórica. Segundo Freitas (1995) “o aspecto cultural precisa ser incluído como um elemento no processo do desenvolvimento do ser humano, compreendendo a dinâmica interna das relações pessoais e de como elas são mediadas pela cultura” (p.37).

Freitas (1995) ressalta a importância da linguagem como constituidora do sujeito nas relações interpessoais.

Através da linguagem a criança entra em contato com o conhecimento, humano e adquire conceitos sobre o mundo que a rodeia, apropriando-se da experiência acumulada pelo gênero humano



no decurso da história social. É também, a partir da interação social, da qual a linguagem é expressão fundamental, que a criança constrói sua própria individualidade. (FREITAS, 1995, p. 98)

A opção por esse referencial teórico se dá por se tratar de uma abordagem histórico-social, que considera que o conhecimento se dá na experiência pessoal, adquirida no grupo social, pois “as capacidades individuais não são inerentes à natureza humana, mas determinadas por variáveis do mundo material externo ao indivíduo” (FREITAS, 1994, p.88).

Um caminho de pesquisa com adolescentes: o grupo focal

A proposta de investigação de campo está estruturada em pesquisa qualitativa com jovens usuários de Internet envolvendo as redes sociais e a utilização de ferramentas interativas digitais nesses ambientes imersivos.

O trabalho de campo vem acontecendo por meio de contato com grupos de estudantes de uma escola da Rede Municipal de Juiz de Fora. Os grupos focais previstos foram formados com alunos das séries finais do ensino fundamental⁶ que aceitaram o convite em participar da pesquisa de acordo com seu interesse sobre o tema e pela disponibilidade em serem entrevistados, sendo devidamente autorizados pelos responsáveis⁷.

Para conhecimento do grupo, um questionário inicial⁸ foi realizado para pesquisar hábitos e interesses, verificando o perfil desses adolescentes em relação ao uso⁹ da Internet.

⁶ O artigo 32 da Lei 9.394/96, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispõe sobre a duração de 9 anos para o ensino fundamental, com início aos 6 anos de idade. Ao se propor uma pesquisa com adolescentes, o foco investigativo se deu nas três últimas séries dessa etapa (7º ao 9º ano), com idades que variavam dos 12 aos 16 anos.

⁷ Em se tratando de um estudo científico, todos os procedimentos legais junto à instituição e às famílias dos adolescentes serão verificados a contento, sem prejuízo para o desenvolvimento do trabalho previsto na proposta investigativa. Foi feita a documentação de autorização para pesquisa no estabelecimento e obtida a permissão dos responsáveis pelos alunos participantes.

⁸ O fato de se incluir questionários aplicados sobre uso de Internet, além das entrevistas coletivas, se dá pela sua utilidade prática nessa etapa. O emprego dos questionários não diz respeito à etapa dos encontros com os grupos focais. Sua eficácia ocorre na fase de conhecimento dos candidatos a participarem dos encontros, confirmando seu interesse pelo tema da pesquisa, e, também, para auxiliar a seleção dos participantes.

⁹ Desse levantamento em relação ao uso da Internet, verificou-se que os adolescentes possuem uma frequência diária, dedicando-se, em média, entre 3 e 4 horas de navegação. A maioria dos participantes utiliza a Internet para redes sociais, games, pesquisa de conteúdos e e-mail.



Com 15 alunos que aderiram à pesquisa, foram formados de início dois grupos, um de sete e outro de oito alunos, tendo em conta a homogeneidade e o limite máximo de participantes de acordo com as orientações metodológicas.

Os encontros¹⁰ se iniciaram em novembro de 2011 com elaboração de entrevistas semi-estruturadas. Gatti (2005), ao tratar da atuação do moderador no desenvolvimento do processo grupal, estabelece que “a condição menos estruturada, menos diretiva, parece favorecer a emergência de falas mais densas em relação ao problema, permitindo análises e teorizações mais profícuas (p.35)”.

Dessa forma, para realização da pesquisa qualitativa a proposta é de se trabalhar nesta etapa de entrevistas semi-estruturadas com a formação de grupos focais, tomando os devidos cuidados de preparação do ambiente para realização das entrevistas coletivas.

O Grupo Focal apresenta vantagens relacionadas à sinergia gerada pela participação conjunta do grupo de entrevistados; a interação entre os participantes, que enriquece as respostas; a flexibilidade para o moderador na condução do roteiro; a profundidade e a qualidade das verbalizações e expressões. (COSTA, 2006, p.182)

Nessa opção no desenvolvimento da metodologia, ao realizar as entrevistas semi-estruturadas no grupo focal, o objetivo é de estabelecer condições propícias para trocas significativas entre os adolescentes participantes da pesquisa. Segundo Gatti (2005), “a pesquisa com grupos focais, além de ajudar na obtenção de perspectivas diferentes sobre uma mesma questão, permite também a compreensão de idéias compartilhadas por pessoas no dia-a-dia e dos modos pelos quais os indivíduos são influenciados uns pelos outros” (p.11).

Das entrevistas semi-estruturadas da pesquisa qualitativa com os participantes dos grupos focais registradas e transcritas¹¹, uma série de temas vem se destacando nas falas dos adolescentes. Alguns desses são relacionados às suas incursões na rede na perspectiva da sociabilidade e conhecimento, e se fazem destacar para reflexão teórica

¹⁰ No estabelecimento de ensino para o desenvolvimento da pesquisa pode-se contar com o ambiente do laboratório de informática onde ocorreriam os encontros. Além de permitir a realização dos mesmos, foi possível contar com utilização dos computadores e acesso à Internet para o desenvolvimento do trabalho de campo.

¹¹ As atividades desenvolvidas com os adolescentes dos grupos focais são gravadas em áudio e vídeo. As imagens e a transcrição das entrevistas subsidiam a interpretação dos registros realizados a partir das questões das entrevistas, formuladas de acordo com os objetivos da pesquisa.



no presente estudo: Interações com jogos imersivos; O *fake* como jogo imersivo para a sociabilidade; Interações, compartilhamento e oportunidades na rede.

A seguir, estão relacionados alguns diálogos de acordo com cada um dos aspectos estabelecidos na investigação com interpretações dessas falas¹² e sua abordagem teórica para o aprofundamento das questões suscitadas na pesquisa.

O *fake* como jogo imersivo na sociabilidade

- *Thalita: Eu tenho uma fake [...] No mundo fake todo mundo sabe. Eu conheço um menino mesmo que é o futuro marido da minha fake [...] Eu conheço ele [...] Ele tem um fake que se relaciona na minha fake [...] Ela vai casar! (risos dos colegas) [...] Dia 26 ela casa! [...]*
- *Rafael: Eu fiz para conseguir as coisas do jogo, sabe?...Fingi que era menina... Aí,... Aí todo mundo me dava as coisas, entendeu?*
- *Thalita: (Estranhando) Eh! Eh! Gente! Ué! [...]*
- *Rafael: Não,... Só criei um MSN,... Aí assim,... O povo que joga é tudo nerd, é tudo gordo! Tudo povo doido! Não vai nem na escola... Gordo! [...] Aí... Vamos supor... É... Quando aparece uma menina, aí já começa a ficar tudo bonzinho, entendeu? [...] Aí depois que eu comecei a pegar as coisas eu comecei a falar “Ô seus palhaços, eu sou homem!”... Aí eles começaram a me xingar.” [...]*
- *Thalita: Deixa eu te falar... Tem gente que faz o fake para se passar por uma pessoa que não é. E tem gente que faz para zoar. Entendeu? No meu caso, a gente faz assim... Pra ter, tipo assim... Como é que vou explicar...*
- *Renata: Para ter uma diversão.*
- *Thalita: É... para conhecer pessoas diferentes. Sabe? No mundo assim... Todo mundo que fez o fake... que tá nesse mundo,... tipo assim... sabe... a doutrina, não é doutrina... como é que vou explicar?... Sabe como tem que ser... só por diversão mesmo... Não tem aquela coisa, assim... tem gente que faz assim pra... “eu sou loura, sou magra, sou ‘corpuda’.” Entendeu?*

¹² Os diálogos selecionados são parte de entrevistas coletivas transcritas que foram agrupadas nas temáticas relacionadas. As falas foram registradas pelo moderador, autor da pesquisa e do presente artigo, em encontros com os grupos focais ocorridos entre novembro de 2011 e abril de 2012.



Na sequência de falas registradas dos adolescentes sobre a criação de perfis *fake* nas redes sociais percebe-se que esta prática se destaca como uma das suas formas de interação. Também estão ressaltados nos seus diálogos como diferenciam os usos desse modo de incursão interativa. Além de demonstrarem sua habilidade em identificar perfis *fake*, traçam explicações diferenciando intenções e destacam as finalidades do uso desse recurso.

Recuero (2009) se refere às ferramentas sociais interativas que são apropriadas pelos atores como formas de expressão do *self*. Segundo a autora, é através da percepção desse espaço pelos demais atores que as redes sociais irão emergir.

Em sistemas como o *Orkut*, os usuários são identificados pelos seus perfis. Como apenas é possível utilizar o sistema com um *login* e senha que automaticamente vinculam um ator ao seu perfil, toda e qualquer interação é sempre vinculada a alguém. Para tentar fugir dessa identificação, muitos usuários optam por criar perfis falsos e utilizá-los para as interações nas quais não desejam ser reconhecidos pelos demais. (RECUERO, 2009, p.28)

Recuero (2009) também ressalta que expressões mais complexas dos atores foram permitidas pelo surgimento de ferramentas para trocas sociais que possibilitaram apropriação de várias estratégias para construção das identidades. “São construções plurais de um sujeito, representando múltiplas facetas de sua identidade”. (p.30)

Interações com jogos imersivos

- *André: Eu gosto de jogo online [...] Porque... a maioria das vezes é muito chato ficar jogando sozinho. Online já tem mais gente jogando. Tem mais interatividade. Entendeu?*
- *Eu já joguei um monte de jogo: “Lineage”, “Perfect World”,... “Moon”. Um monte de jogo [...]*
- *Thalita: Eu gosto de jogar CS¹³ na lan house. Porque eu jogo contra todo mundo...*
- *Renata: Nossa! É muito massa, ‘véio’!*

¹³ Abreviatura de *Counter-Strike*, game popular que pode jogado online.



- *Thalita: CS. Jogar CS na locadora [...] Eu trabalho na locadora. Então, no meu computador tem. Então eu fico jogando contra os meninos que tão (sic) usando...*
- *Renata: Ela fica o dia inteiro no MSN*
- *Thalita: A gente fica... tem tempo livre e não tem nada para fazer...aí os meninos ficam lá fora...eu sou muito viciada. Sou apaixonada por CS. Se deixar eu jogo o dia inteiro, o dia inteiro! [...]*
- *Renata: Você sozinho é maneiro. Mas tem uma hora...*
- *André: Ficar matando bot.¹⁴*
- *Renata: Tem hora que você enjoa assim.*

Nos grupos pesquisados, destacam-se nas entrevistas a sua incursão em jogos interativos. Os adolescentes manifestaram interesse por diferentes jogos detalhando algumas de suas características. Percebe-se nas suas falas como os jogos funcionam como entretenimento imersivo compartilhado entre os jogadores. O atrativo dos aplicativos gráficos e as possibilidades lúdicas pela atividade imersiva foram uma constante nas suas falas. Não deixaram, assim, de comparar a experiência de se jogar sozinho com o *bot* oferecido pelo jogo com a possibilidade de interagir com outros participantes.

Murray (2003, p.102), em seu detalhado estudo sobre a evolução, as características e as perspectivas da narrativa no ciberespaço, defende que “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia”. A autora aborda o prazer da atividade imersiva como atividade participativa.

A grande vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários. [...] Nosso engajamento bem sucedido com esses objetos sedutores é feito de pequenos circuitos de realimentação que incitam a um engajamento ainda maior, o qual, por sua vez, conduz a uma crença mais sólida. (MURRAY, 2003, p.113)

Na estruturação da participação, máscaras irão contribuir para o poder imersivo no ciberespaço. “Historicamente, os espetáculos pendem para o lado das narrativas

¹⁴ Diminutivo de *robot*. Aplicação no game que executa ações, quando se joga sozinho no computador. Se tratam de adversários controlados pelo computador.



participativas a fim de prender nossa atenção, de prolongar a experiência imersiva” (MURRAY, 2003, p.113). A autora destaca, também, a interação por meio dos avatares na Internet e a importância dessa representação para os usuários nos ambientes virtuais.

Mesmo quando os avatares são desenhados grosseiramente ou oferecem possibilidades muito limitadas de personificação, eles ainda são capazes de proporcionar identidades alternativas que podem ser utilizadas com vigor. (MURRAY, 2003, p.114)

Nas falas dos adolescentes, a referência de outros participantes nas suas incursões para compartilhamento dos jogos se fez presente. Para eles, ao contar com outros jogadores, as suas incursões nos aplicativos ganham sentido e os mantêm mais envolvidos nos jogos. “A presença de outros participantes cria desafios especiais à imersão” (MURRAY, 2003, p.115).

Empreendimento pessoal e compartilhamento na rede

- *Thiago: Eu gosto de criar site. Criar site. Criar. Modelos de site. Sites mesmo. Não tenho nada para fazer [...] Eu pego um modelo de site e vou editando ele. Aí boto no computador. Se eu quiser criar um site depois, já tem ele ali para mim (sic) usar. Aí, tem um monte lá no meu computador. Se precisar... se alguém precisar, eu dou o template para a pessoa. [...]*
- *Laila: Quando a gente teve a idéia de fazer o jornal aqui para o colégio o Thiago é que fez o site. [...] Um jornal, não é um site não. [...]*
- *Danilo: Ela deu essa idéia. Todo mundo quis. Aí juntou o grupo.*
- *Thiago: Tá até no ar ainda. Eu não tirei do ar ainda não. Só que eu fiz bem básico. O jornal não pode ser um template chamativo. Tem que ser mais básico. Aí eu criei um modelo mais simples. Eu já fiz vários outros modelos de site.*



- *Rafael: Eu já gastei dinheiro com jogo [...] Porque assim, eu gastei dinheiro para melhorar o boneco¹⁵. Ai, depois que ele estava bastante forte o cara me ofereceu duzentos e cinquenta reais e eu vendi para ele... aí eu vendi. [...] Eu gastei vinte e cinco e vendi por duzentos e cinquenta.*
- *André: Mas em comparação, quanto tempo você ficou fazendo o bonequinho?*
- *Rafael: Uns três meses. Demora! Mas vale a pena.*
- *André: Vale a pena sim!*

Ao indagar sobre interesses por conteúdos da Internet, os alunos dos grupos focais destacaram suas predileções. Das falas de alguns adolescentes pode-se ressaltar a importância da dedicação do seu tempo livre. A atividade de navegação mostra ser útil e prazerosa. Também se torna motivadora por alguma forma de compensação para seu empreendimento pessoal. Dedicar-se a uma atividade lúdica e ao mesmo tempo produtiva parece fazer parte de processos que trazem resultados que atendem expectativas individuais sobre algum projeto ao qual se dedicam na sua rede de contatos pessoais.

As redes sociais possibilitam um ambiente de empreendimentos e colaboração, de acordo com a abordagem de Shirky (2011) sobre cultura da participação e excedente cognitivo. Para o autor, os novos mecanismos de mídia possibilitam novos usos sociais da rede de forma ativa. Shirky (2011) trata dessa cultura envolvendo compartilhamento ao afirmar que “o próprio uso de uma tecnologia social é muito pouco determinado pelo próprio instrumento; quando usamos uma rede, a maior vantagem que temos é de acessar uns aos outros” (p.18).

As ferramentas sociais não seriam, assim, condicionadoras do potencial cognitivo proveniente do tempo livre, mas a motivação e a consciência de que esse excedente cria oportunidades em comunicação com o meio e se torna um recurso para os usuários, possibilitando benefícios criativos e compartilhados socialmente. “O que importa agora não são as novas capacidades que temos, mas como transformamos essas capacidades, tanto técnicas quanto sociais em oportunidades” (SHIRKY, 2011, p.168).

¹⁵ O termo foi utilizado pelo adolescente para se referir a um personagem criado no game *World of Warcraft*.



Considerações Finais

Pelas características do suporte onde recepção e emissão estão potencialmente incorporadas aos sujeitos, a Internet tem um papel preponderante para toda uma reconfiguração cultural de grande influência nas novas gerações.

Pela facilidade crescente do acesso aos meios digitais e a incorporação cada vez mais precoce das novas gerações dos mecanismos e recursos imersivos proporcionados pelo desenvolvimento *Web*, se estabelecem hoje novas formas de relacionamento, que tornam os usuários cada vez mais envolvidos com os suportes digitais para a comunicação.

As práticas cotidianas na Internet e nos jogos interativos pelos adolescentes por meio de ferramentas digitais nas quais dedicam seu tempo livre para atividades sociais têm revelado um campo de experiências que vai além da dimensão lúdica, apontando para o seu desenvolvimento cognitivo e sua expressão criativa.

Ao buscar a aproximação com os jovens usuários das ferramentas interativas disponibilizadas pelos aplicativos encontrados na *Web*, vislumbra-se um campo instigante para pesquisa sobre o tema da interatividade e das relações sociais no ciberespaço.

A importância da presença do outro nas suas incursões é revelada constantemente nas falas dos adolescentes. Assim, vão construindo uma rede de relações, ampliando seu repertório de aquisições. Desta forma, ao transitarem por estes vários mecanismos lúdicos, eles o fazem também com a satisfação de terem visibilidade e o retorno esperado dos seus empreendimentos pessoais.

REFERÊNCIAS

COSTA, Maria Eugênia Belczak. **Grupo focal**. In: BARROS, A. e DUARTE, J. (orgs.). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, 2006.

CASTELLS, Manuel A. **A Sociedade em Rede**: a era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo. Paz e Terra, 2000.

_____. **Galáxia da Internet, Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.



FREITAS, Maria Teresa de Assunção. **Vygotsky e Bakhtin: Psicologia e Educação: um intertexto.** São Paulo: Ática, 1995.

GATTI, Bernadete Angelina. **Grupo focal na pesquisa em Ciências Sociais e Humanas.** Brasília: Liber Livro, 2005.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social contemporânea.** Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo. Editora 34, 1999.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo, Cultrix, 1974.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Unesp, 2001.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição.** Porto Alegre: Sulina, 2007.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet.** Porto Alegre: Sulina, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado.** Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

VYGOTSKI, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.