

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

Thiago Álvares da Trindade

**“A GENTE SE AMA E SE ODEIA AO MESMO TEMPO”
UMA ETNOGRAFIA DO CONSUMO DE SMARTPHONES EM CIRCUITOS
DE SOCIABILIDADE DE JOVENS DE CAMADAS POPULARES**

Santa Maria, RS
2018

Thiago Álvares da Trindade

**“A GENTE SE AMA E SE ODEIA AO MESMO TEMPO” UMA ETNOGRAFIA DO
CONSUMO DE SMARTPHONES EM CIRCUITOS DE SOCIABILIDADE DE
JOVENS DE CAMADAS POPULARES**

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Comunicação, na linha de pesquisa de mídias e estratégias comunicacionais.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Sandra Rubia da Silva

Santa Maria, RS
2018

Ficha Catalográfica gerada através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Central da UFSM, com dados fornecidos pelo autor.

Trindade, Thiago Álvares da
"A gente se ama e se odeia ao mesmo tempo": Uma
etnografia do consumo de smartphones em circuitos de
sociabilidade de jovens de camadas populares / Thiago
Álvares da Trindade.- 2018.
207 p.; 30 cm

Orientadora: Sandra Rúbia da Silva
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de
Pós-Graduação em Comunicação, RS, 2018

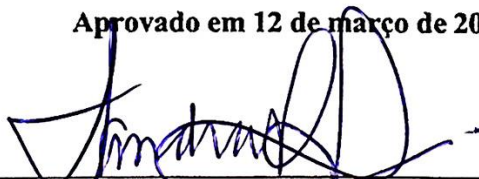
1. Smartphones 2. Juventudes 3. Sociabilidades 4.
Consumo 5. Etnografia I. Silva, Sandra Rúbia da II.
Título.

Thiago Álvares da Trindade

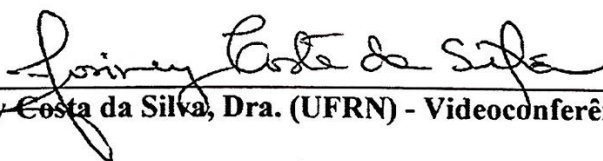
**“A GENTE SE AMA E SE ODEIA AO MESMO TEMPO” UMA ETNOGRAFIA DO
CONSUMO DE SMARTPHONES EM CIRCUITOS DE SOCIABILIDADE DE
JOVENS DE CAMADAS POPULARES**

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre em Comunicação**, na linha de pesquisa de mídias e estratégias comunicacionais.

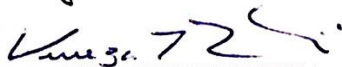
Aprovado em 12 de março de 2018:



Sandra Rubia da Silva, Dra. (UFSM)
(Presidente/Orientadora)



Josimey Costa da Silva, Dra. (UFRN) - Videoconferência



Veneza Veloso Mayora Ronsini, Dra. (UFSM)

Santa Maria, RS
2018

AGRADECIMENTOS

Com a conclusão da dissertação vem o momento de agradecer a todos e todas que me ajudaram de alguma forma (objetiva e afetiva) na construção deste estudo. Em primeiro lugar, agradeço aos meus queridos pais, Airton Alves da Trindade e Maria Aparecida Álvares da Trindade, os quais são os meus verdadeiros exemplos. Levo vocês comigo, como amuleto, e sempre estarei ao seu lado para vencer os desafios que a vida nos põe a prova. Se hoje eu cheguei até aqui é porque vocês me ensinaram a lutar pelos meus sonhos. Pai e mãe, amo vocês incondicionalmente!

Em sequência, gostaria de agradecer à minha orientadora, Professora Sandra Rúbia da Silva, pelas orientações e incentivo na construção desse trabalho árduo. Sandra, em ti eu pude encontrar segurança e conforto para falar sobre minhas inquietações e dúvidas em relação a minha pesquisa. Sou muito grato pela confiança que foi depositada em mim.

Dedico essa dissertação aos meus amigos de pós-graduação e de grupo de pesquisa, os quais eu pude ver uma relação de afeto crescer e dar frutos. Um agradecimento em especial às amigas Camila Rodrigues Pereira e Darcielle Marques Menezes, as quais me ajudaram na construção dessa escrita em inúmeros momentos. Adoro todos vocês por tudo que fizeram por mim: pelos abraços, cafés compartilhados e surtos divididos. Ter vivido tudo isso com vocês, fez com que a minha caminhada no mestrado fosse muito mais otimista.

Agradeço aos meus irmãos de coração, em especial, João Pedro Krause, Brunno Silva Santos, Guilherme Fonseca, Samira Poffo, Alexia Sorënsen, André Martins, Ana Paula Belizário, Clarissa Farencena, Estéfany Della Flora, Matheus Chitolina, Laura Mendes, Paula Xavier e Welson Lima Jr. por todas as mensagens de motivação e carinho. Sou eternamente grato por ter vocês ao meu lado.

Também agradeço aos jovens participantes da pesquisa e a todos os profissionais da educação que conheci e que pude fazer amizade ao longo deste trabalho. Sem a participação de vocês essa pesquisa não seria nada. De todo modo, faço um agradecimento em especial a Leon, o principal participante da pesquisa e com quem pude desenvolver uma amizade sincera que foi construída com muitas conversas e risadas.

Sou muito agradecido à pessoa que mais me deu suporte durante o meu período de mestrado, ao meu amor: Paola Cervo Spencer. Obrigado por fazer de tudo para tornar meus dias melhores e por sempre estar presente nos momentos em que mais precisei do teu carinho e apoio. Com certeza, sem a tua ajuda eu não teria aguentado a todos os desafios que encarei

durante o período do mestrado. Para sempre vou te amar, minha morena do cabelo enroladinho.

Sou grato a todos os professores e técnicos administrativos em educação da FACOS e do POSCOM que passaram pela minha fase como discente. Não há palavras para agradecer a importância que vocês tiveram na minha formação profissional e também pessoal.

Por fim, agradeço a UFSM por ter me abraçado e me acolhido durante esses seis anos de estudos que concluo! Sou grato por participar de uma universidade pública, gratuita e de qualidade que foi muito importante para minha formação. Espero poder dar retorno à comunidade que financiou os meus estudos por meio das minhas ações enquanto publicitário e como mestre em comunicação.

RESUMO

“A GENTE SE AMA E SE ODEIA AO MESMO TEMPO” UMA ETNOGRAFIA DO CONSUMO DE SMARTPHONES EM CIRCUITOS DE SOCIABILIDADE DE JOVENS DE CAMADAS POPULARES

AUTOR: THIAGO ÁLVARES DA TRINDADE
ORINETADORA: SANDRA RÚBIA DA SILVA

Por meio de uma abordagem etnográfica a presente dissertação buscou identificar os circuitos em que ocorrem a construção e a manutenção das dinâmicas de sociabilidade juvenis através das práticas de consumo de smartphones de um grupo de treze jovens. Assim, encarei esses artefatos tecnológicos como uma via de acesso à internet. Tal percepção me levou a questionar se o uso desses dispositivos está em articulação com a construção das redes de relacionamento dos jovens pesquisados. Neste sentido, os direcionamentos dessa pesquisa me levaram a investigar os circuitos de sociabilidade presentes dentro e fora da esfera digital. Assim, por meio da observação das práticas de consumo de smartphones desses jovens, pude identificar três categorias: conflitos e competições; relacionamentos amorosos e sexuais; e por último, lazer e trabalho. Essas esferas são palcos para a execução de dinâmicas de sociabilidade mediadas pelos smartphones e pelas mídias digitais e, especialmente, pelas plataformas de redes sociais. Deste modo, percebi que o exercício dessas atividades atua na construção e manutenção dos laços sociais dos participantes da pesquisa. Para este estudo, investiguei as práticas de consumo de smartphones através de uma abordagem antropológica (DOUGLAS e ISERWHOOD, 2002; MILLER, 1997; 2013). Além disso, compreendi as mídias sociais digitais por meio do conceito de sociabilidade escalonável, de autoria de Daniel Miller e coautores (et al., 2016), o qual acredita que o nível de privacidade e o tamanho de uma plataforma interferem no modo de utilização de uma mídia social. Por fim, em articulação teórica com as categorias analíticas, ponderei sobre a influência dos smartphones na construção e manutenção das sociabilidades entre o grupo de participantes. Ao fim, identifiquei que as práticas de consumo desses aparelhos compõem um núcleo de táticas (CERTEAU, 1989) que auxiliam na constituição e manutenção dos laços sociais desses indivíduos. Além disso, constatei que algumas atividades são permeadas por elementos de masculinidade hegemônica as quais auxiliam na conservação de uma hierarquia social entre os jovens de ambos os sexos. Em suma, essas condutas de masculinidade expressam performances de agressividade, virilidade e competitividade que são manifestadas nas sociabilidades mediadas pelos smartphones. Por fim, as práticas de consumo desses dispositivos tecnológicos pelo grupo pesquisado têm como finalidade os seguintes aspectos: atender as necessidades sociabilidade desse grupo de jovens que está conectado ao cenário digital; garantir o entretenimento desses indivíduos; e gerenciar a construção e manutenção dos laços sociais nos circuitos de sociabilidade juvenil presentes nas esferas *on-line* e *off-line*.

Palavras-chave: Smartphones; Juventudes; Sociabilidades; Consumo; Etnografia.

ABSTRACT

"WE LOVE AND HATE EACH OTHER AT THE SAME TIME" AN ETHNOGRAPHY OF SMARTPHONES CONSUMPTION IN SOCIABILITY CIRCUITS OF LOW-INCOME YOUNG PEOPLE

AUTHOR: THIAGO ÁLVARES DA TRINDADE

ADVISOR: SANDRA RÚBIA DA SILVA

Through an ethnographic approach, the present dissertation sought to identify the circuits in which occur the construction and maintenance of dynamics of youthful sociability, through the practices of smartphone consumption of a group of thirteen young people. Thus, I approach these technological artifacts as a way of accessing the Internet. Such perception led me to question whether the use of these devices is in articulation with the construction of the relationship networks of the young people surveyed. In this sense, the paths of this research led me to investigate the circuits of sociability present inside and outside the digital sphere. Therefore, through the observation of the smartphone consumption practices of these young people, I was able to identify three categories: conflicts and competitions; love and sexual relationships; and recreation and work. These spheres are the stage for the execution of sociability dynamics mediated by smartphones and digital media and, especially, by social networking platforms. In this way, I realized that the exercise of these activities work in the construction and maintenance of the participants' social links. For this study, I investigated the consumption practices of smartphones through an anthropological approach (DOUGLAS and ISERWHOOD, 2002; MILLER, 1997; 2013). Furthermore, I understood digital social media through the concept of scalable sociability by Daniel Miller and coauthors (et al., 2016), who believes the level of privacy and the size of a platform interfere with how social media is used. Finally, in theoretical articulation with the analytical categories, I thought about the influence of smartphones in the construction and maintenance of sociabilities among the group of participants. At the end, I identified that the consumption practices of these devices compose a nucleus of tactics (CERTEAU, 1989) that help in the constitution and maintenance of the social links of these individuals. Besides, I have noticed some activities being permeated by elements of hegemonic masculinity which help in the conservation of a social hierarchy among young of both sexes. In short, these behaviors of masculinity express performances of aggressiveness, virility and competitiveness, manifested in the sociabilities mediated by smartphones. Finally, the consumption practices of these technological devices by the researched group are aimed at the following aspects: guarantee the sociability needs of this group of young people who are connected in the digital sphere; ensure the entertainment of these individuals; and manage the construction and maintenance of social links in the circuits of youth sociability present both in online and offline.

Key words: Smartphones; Youths; Sociabilities; Consumption; Ethnography.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Esfera dos conflitos e competições	47
Figura 2 – Esfera dos relacionamentos amorosos e sexuais	47
Figura 3 – Esfera do lazer e trabalho	48
Figura 4 – Esquema para a análise teórica-metodológica	58
Figura 5 – Conectados e desconectados: a internet na América Latina (2015)	62
Figura 6 – Ilustração dos participantes da pesquisa	126
Figura 7 – Dinamismo das relações combativas do grupo de participantes	137
Figura 8 – <i>Print</i> 1 de uma das discussões entre os jovens participantes	141
Figura 9 – <i>Print</i> 2 de uma das discussões entre os jovens participantes	142
Figura 10 – <i>Print</i> 3 de uma das discussões entre os jovens participantes	143
Figura 11 – <i>Print</i> 4 de uma das discussões entre os jovens participantes	145
Figura 12 – Capa de Facebook de Soares	150
Figura 13 – Equipe participante das intersseries do colégio “Acampamento das Flores” ...	151
Figura 14 – Premiação da equipe vice-campeã das intersseries do colégio	153
Figura 15 – Fotografias do perfil do Instagram de Thiago	155
Figura 16 – Treta enquanto elemento que engloba práticas de conflito e competição	158
Figura 17 – Publicações de nível afetivo entre Suarez e sua namorada	162
Figura 18 – Foto de perfil do Facebook de Suarez	163
Figura 19 – Publicação compartilhada por Suarez	164
Figura 20 – Comentários Afetivos I e II	165
Figura 21 – Comentários afetivo com tonalidade de humor publicado no <i>spotted</i>	167
Figura 22 – Indireta com tonalidade de humor publicada no <i>spotted</i>	168
Figura 23 – Pontos de conexão entre o <i>spotted</i> e as demais categorias aqui visualizadas ..	169
Figura 24 – Evento de <i>K-pop</i> de Santa Maria	174
Figura 25 – Divulgação do vídeo de <i>Clash Royale</i> de Brian	176
Figura 26 – Check-in realizado por Mirella	180
Figura 28 – Foto do Instagram de Thiago	182
Figura 28 – Divulgação do trabalho de Mirella.....	185
Figura 29 – Intersecção entre lazer e trabalho	187

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Características da Internet Contemporânea, segundo Christine Hine	113
Quadro 2 – Descrição do perfil dos participantes da pesquisa	127

LISTA DE NOMES

PROFESSORES:

Eliane	Professora de Biologia do ensino médio
Fernando	Professor de história do ensino médio
Lúcia	Professora de língua portuguesa e língua inglesa do ensino médio
Milton	Professor de geografia do ensino médio
Roberta	Coordenadora pedagógica do colégio “Acampamento das Flores”
Sirlei	Professora de sociologia do ensino médio
Sônia	Professora de matemática do ensino médio

PARTICIPANTES:

Brian	Aluno do terceiro ano do ensino médio
Eduardo	Aluno do terceiro ano do ensino médio
Gemini	Aluno do terceiro ano do ensino médio
Juliana	Aluna do terceiro ano do ensino médio
Leon	Aluno do terceiro ano do ensino médio
Luigi	Aluno do terceiro ano do ensino médio
Maria	Aluno do terceiro ano do ensino médio
Mirella	Aluna do terceiro ano do ensino médio
Mirian	Aluna do terceiro ano do ensino médio
Thiago	Aluno do terceiro ano do ensino médio
Slatan	Aluno do terceiro ano do ensino médio
Suarez	Aluno do terceiro ano do ensino médio
Valéria	Aluna do terceiro ano do ensino médio

ESCOLAS:

Acampamento das Flores	Instituição de ensino médio e fundamental
Auto da Compaixão	Instituição de ensino fundamental

GLOSSÁRIO

Bots – Abreviatura de *robots*. Em jogos eletrônicos os *bots* são os personagens controlados pelo *software* do videogame.

Boy – Gíria do universo gay utilizada para se referir aos homens heterossexuais.

Brasileirão – Nome popular para o Campeonato Brasileiro de Futebol.

Clash Royale – Jogo eletrônico multiplayer de estratégia criado para plataformas Android e iOS.

Check-in – Palavra em inglês que significa “chegada”, “entrada”, “confirmar presença”.

Counter Strike – Série de jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa. O game é *multiplayer* e pode ser jogado *on-line* ou *off-line*.

Crentelho – Neologismo criado pelos participantes da pesquisa a partir da união das palavras “crente” e “pentelho”. É utilizada para se referir aos evangélicos que propagam preconceitos.

Crush – Gíria utilizada para se referir à pessoa por quem você tem uma paixão.

DIY – Abreviação para a expressão inglesa “*do it yourself*”, que significa “faça você mesmo”.

E-sport – Abreviação para esportes eletrônicos.

Funk proibidão – Estilo de funk que retrata sobre o tráfico de drogas e o sexo.

Geek – Gíria inglesa utilizada para se referir aos aficionados pela temática da tecnologia, eletrônica, jogos de tabuleiro e etc.

K-pop – Abreviação de pop coreano.

League of Legends – Jogo eletrônico *multiplayer on-line*.

Multiplayer – jogos eletrônicos capazes de suportar uma grande quantidade de jogadores simultaneamente.

Nude – Fotografia sem roupas.

Player – Expressão inglesa para se referir aos jogadores de *e-sports*.

Print – Imagem que representa uma captura de tela de um smartphone ou computador.

Rolê – Caminhar ou passear sem preocupação.

Sexting – Ato de conversar e/ou compartilhar conteúdos de nível sexual ou erótico.

Shippar – Gíria utilizada para expressar desejo pela união romântica entre personagens ou casais. A gíria é oriunda da palavra inglesa “*relationship*”, que significa relacionamento, em português.

Spotted – espaços digitais para a publicação anônima de cantadas e indiretas.

Treta – Confusão, conflito ou briga.

Whey Protein – proteína do soro do leite que é comercializada como suplemento alimentar.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
1.1 NOVOS OLHARES SOBRE O CAMPO DE PESQUISA.....	15
1.2 NOVOS CAMINHOS PARA A PESQUISA.....	19
2 AS JUVENTUDES SÃO PALCO DE MANIFESTAÇÕES	25
2.1 A CONSTRUÇÃO SOCIAL DAS CULTURAS JUVENIS.....	26
2.2 UM OLHAR SOBRE OS CIRCUITOS DE SOCIABILIDADE JUVENIS.....	32
2.2.1 Conflitos e Competições	33
2.2.2 Relacionamentos Amorosos e Sexuais	37
2.2.3 Lazer e Trabalho	40
2.2.4 Foco sobre os três circuitos de sociabilidade encontrados	45
2.3 APROXIMAÇÕES COM O CAMPO DAS PRÁTICAS DE CONSUMO.....	50
2.4 CONSUMO E JUVENTUDE COMO APORTE TEÓRICO-METODOLÓGICO	56
3 TECNOLOGIAS QUE NOS ACOMPANHAM A TODO O MOMENTO	59
3.1 A INTERNET COMO CONEXÃO E DESCONEXÃO.....	60
3.2 DINÂMICAS DE SOCIABILIDADE <i>ON-LINE</i> E <i>OFF-LINE</i> :.....	66
3.3 A EXPANSÃO DA REDE DE SOCIABILIDADE DIGITAL	73
3.4 OS SMARTPHONES NA CONSTRUÇÃO DAS SOCIABILIDADES JUVENIS	79
3.5 PERFORMANCES DE MASCULINIDADE MEDIADAS PELOS SMARTPHONES ..	83
4 EXISTEM ATALHOS PARA SEGUIR?	91
4.1 A HISTÓRIA DA ETNOGRAFIA NOS ESTUDOS ANTROPOLÓGICOS	92
4.2 UM OLHAR SOBRE O FAZER ETNOGRÁFICO	95
4.3 A TEORIA ETNOGRÁFICA TAMBÉM COMPÕE O CAMPO	101
4.4 UMA LINHA TÊNUE ENTRE A ETNOGRAFIA E A ÉTICA	111
4.5 A INTERNET COMO CAMPO DE ESTUDO PARA A ETNOGRAFIA	112
5 SMARTPHONES E PRÁTICAS DE SOCIABILIDADE JUVENIS	117
5.1 CAMINHOS QUE ME LEVAM AO COLÉGIO ACAMPAMENTO DAS FLORES ...	118
5.2 CADA PARTICIPANTE TEM UM ROSTO E UM CORAÇÃO	125
5.3 CONSTRUINDO CATEGORIAS AO REDOR DAS PRÁTICAS DE CONSUMO DE SMARTPHONES.....	133
5.4 CENÁRIOS DE CONFLITOS E DE COMPETIÇÕES	133
5.4.1 Foco sobre as performances de masculinidade hegemônica	138
5.4.2 Foco sobre os circuitos conflitivos	139
5.4.3 Foco sobre os circuitos competitivos	148
5.5 CENÁRIOS DE RELACIONAMENTOS AMOROSOS E SEXUAIS	158
5.5.1 Foco sobre os relacionamentos afetivos mediados pelos smartphones	159

5.5.2 Foco sobre os circuitos de indireta no <i>spotted</i>	166
5.5.3 Foco sobre os circuitos <i>off-line</i> de sociabilidade afetiva e sexual	170
5.6 CENÁRIOS DE LAZER E DE TRABALHO	172
5.6.1 Foco sobre as atividades de lazer no espaço doméstico	173
5.6.2 Foco sobre as atividades de lazer em ambientes públicos	178
5.6.3 Foco sobre o uso de smartphones na esfera do trabalho	184
5.6.4 Foco sobre os fenômenos de abstração e de desapego digital	186
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	190
REFERÊNCIAS	200

1 INTRODUÇÃO

1.1 NOVOS OLHARES SOBRE O CAMPO DE PESQUISA

Durante o momento inicial dessa dissertação de mestrado fui perturbado por algumas incertezas em relação a minha temática de estudo. A minha principal meta era investigar os usos e apropriações dos smartphones por jovens estudantes de camadas populares dentro do ambiente escolar. Como principal hipótese, procurava encontrar usos específicos desses aparelhos em prol de questões educativas. Ao todo foram mais de nove meses de encontros espaçados na escola de ensino fundamental “Auto da Compaixão”¹, localizada em um bairro periférico da cidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul. Minha motivação era acreditar que os alunos usassem esse artefato como uma ferramenta pedagógica a serviço da educação. Todavia, as minhas observações não iam ao encontro da minha hipótese, afastando-a da sua confirmação. Assim, ao longo das observações percebi que os jovens estudantes quase não utilizavam os seus smartphones em sala aula. Infelizmente, as únicas confirmações que possuía eram alguns relatos de professores que afirmavam que seus alunos faziam alguns dos seus trabalhos na escola através dos smartphones.

As observações não chamavam a minha atenção e sentia que cada manhã era tempo jogado fora. Os campos enganam, e nesse caso eu era o enganado. Estava cego pela minha hipótese, e confesso que desejava que ela, em algum momento, surgisse durante as observações. Não aconteceu. Entretanto, devido a uma oportunidade que surgia em paralelo, iniciei a estruturação de um novo campo de observações. O espaço era uma escola estadual de ensino médio o qual eu chamo aqui de “Acampamento das Flores”², localizada também em um bairro periférico da cidade de Santa Maria. De tal forma, mantive minha hipótese firme durante as primeiras observações, até que finalmente percebi que meu pressuposto não iria se conjecturar. Contudo, os smartphones ganhavam novos rumos como uma plataforma tecnológica que permeava os circuitos de sociabilidade dos jovens de camadas populares. Logo, a minha tentativa de estranhar as atividades banais desses indivíduos me permitiu identificar algumas dinâmicas de sociabilidade que cercavam o cotidiano desses adolescentes em particular.

¹ Nome fictício para preservar o anonimato da escola e dos seus alunos e professores.

² Nome fictício para preservar o anonimato da escola e dos seus alunos e professores.

Acredito que fiquei diversos encontros sem dar valor às informações que o campo me apresentava e fazia saltar aos meus olhos, todavia, eu não queria enxergar. Contudo, no auge do processo investigativo eu pude me deparar com outro tesouro que se apresentava em minha frente. De início, confesso que foi difícil imaginar os novos caminhos da pesquisa, mas foi um exercício necessário e acredito que essas informações possam evidenciar a minha subjetividade enquanto pesquisador em processo de construção.

Campos mudam! E com essas mudanças vieram novos caminhos a serem descobertos e construídos. No meu caso muitas questões mudaram e isso permitiu que eu pudesse visualizar que para esses jovens os smartphones não atuam como uma ferramenta a serviço da educação - não da forma como eu gostaria de ver. No entanto, esse objeto se tornava uma porta de acesso para inúmeros formatos de interação e conexão. Deste modo, foi possível compreender o smartphone³ como uma via de acesso à internet, o qual alavanca a construção de dinâmicas de sociabilidade. Esse dispositivo, quando conectados às mídias sociais, ganha inúmeros usos e apropriações que são reflexo da sua aproximação junto às culturas juvenis. Nesse sentido, a escola, como um conjunto de espaços, foi só mais um dos circuitos de sociabilidade presente na construção desses indivíduos. Logo, foi fundamental considerar a instituição de ensino como um ponto de partida para o estabelecimento de contato e aproximação com os jovens desta pesquisa.

Entretanto, as inquietações iniciais sofriam algumas modificações. Os direcionamentos que a pesquisa tomava demarcavam a reestruturação da problemática. Sendo assim, delimitei a seguinte **problemática**: “Como as sociabilidades juvenis são influenciadas através das práticas de consumo de smartphones, dentro e fora da esfera digital?”. Ao invés de somente investigar os usos e apropriações desses artefatos por jovens de camadas populares, esta dissertação também direcionava seu olhar para os circuitos de sociabilidade das juventudes, tanto na esfera *on-line* como *off-line*, e também, para o fenômeno da construção e manutenção dessas sociabilidades. Nesse sentido, práticas e lugares (físicos e digitais) ganhavam novos significados na relação entre culturas juvenis e smartphones, principalmente, quando os últimos estão conectados a uma rede de internet.

Desta forma, o **objetivo geral** dessa pesquisa foi identificar os circuitos através dos quais ocorre a construção e manutenção das dinâmicas de sociabilidade desses jovens, tal como mediadas pelas práticas de consumo de smartphones nos espaços online e *off-line*. Ao

³ Nesse trabalho, entendo telefones celulares e smartphones como termos intercambiáveis. Tal motivo se encontra nas falas dos participantes os quais se referem à “telefone celular” para englobar os dispositivos móveis, como aparelhos celulares e smartphones.

fim, durante a composição dos **objetivos específicos** busquei elucidar três finalidades que são: **a)** Analisar a influência das práticas de consumo de smartphones nos circuitos de sociabilidade dos jovens de camadas populares; **b)** Investigar as dinâmicas de sociabilidade mediadas pelos smartphones na esfera *on-line* e *off-line*; **c)** Compreender o papel dos smartphones nas dinâmicas de construção e manutenção das redes de sociabilidade desses jovens.

O percurso investigativo para cumprir os objetivos e responder a questão problema foi a etnografia – abordagem teórico/metodológica de caráter qualitativo e de raízes descritivas que visa realizar uma exposição de diversos fenômenos e características sociais e culturais de um determinado grupo social. Deste modo, segundo Winkin (1998, p. 145), o viver a realidade do “outro” permite “aprender o social com todo o respeito que lhe é devido – e com todo o prazer que dele podemos retirar”. A aproximação com o campo viabiliza novas formas de observar e presenciar uma determinada realidade social.

Posto isto, estabilizei o meu campo etnográfico junto ao grupo de alunos do 3º ano do colégio Acampamento das Flores⁴, devido às novas particularidades que surgiam de um cenário rico e fértil. Deste modo, iniciei o processo de estruturação de um novo quadro de observações que viria a se consolidar no primeiro semestre do ano de 2017. As observações ocorreram em dois cenários: o *off-line*, com a investigação no campo da escola e a realização de entrevistas; e o *on-line*: com as observações dos sites de rede social de cada aluno e entrevistas em plataformas virtuais. Enquanto as observações no campo da escola Auto da Compaixão se mantinham em respeito a uma amizade construída junto aos alunos e professores do colégio, novos olhares, repletos de curiosidade, foram lançados para o campo da instituição Acampamento das Flores. Sendo assim, segui os rumos que o campo me apresentava. Os indícios eram de uma etnografia que viria a se deparar com novos territórios os quais os circuitos de sociabilidade iam me guiando. De início pude identificar a presença, tanto nas esferas *on-line* e *off-line*, de três cenários de sociabilidade juvenis as quais abrangem um arcabouço de práticas sociais, sendo estas: os conflitos e as competições; os relacionamentos amorosos e sexuais; e os hábitos de lazer e o trabalho, ambos atravessados pelas práticas de consumo de smartphones.

Depois de estabelecida a problemática, os objetivos e o percurso metodológico busquei **justificar** a temática da pesquisa, assim, selecionei alguns dados a fim de fortalecer a motivação para se estudar os aparelhos celulares na sociedade brasileira contemporânea.

⁴ Durante o período de abril de 2017 até janeiro de 2018.

Somente no Brasil, o ano de 2017 iniciou com aproximadamente 243,4 milhões de telefones celulares – número maior que a população do país (TELECO, 2017). Dados como esse permitem visualizar como é estrondosa a disseminação desses aparatos em relação à população nacional e também mundial. Entre os telefones móveis encontram-se inúmeros modelos que vão dos mais simples aos mais modernos smartphones. A obsolescência programada coordena o ritmo das atualizações desses equipamentos que já invadiram o cotidiano de grande parte da população global. Logo, os constantes avanços no cenário tecnológico e comunicacional permitiram que esses artefatos se tonassem ferramentas facilitadoras do dia-a-dia em aspectos como: comunicação e interação, além de atuar como um dispositivo de via de acesso à rede mundial de computadores. Portanto, sua constante presença no cotidiano da população possibilitou pensar que os smartphones englobam diferentes práticas de consumo as quais se distinguem de acordo com os contextos em que estão inseridos, principalmente, quando conectados à internet.

Esses e demais outros pontos aqui apresentados são algumas das principais justificativas para estudar os smartphones no contexto atual da sociedade contemporânea. Além do mais, as pesquisas na área do consumo de dispositivos móveis vêm crescendo ao longo dos anos evidenciando um campo de interesse para pesquisadores de diversas áreas como: comunicação, antropologia, psicologia, entre outras áreas do conhecimento. As características desse objeto comunicacional permitiram que ele esteja em interface com diversos outros estudos, possibilitando a sua presença em inúmeras pesquisas de diferentes áreas do conhecimento. Seguindo este caminho, é válido evidenciar que esta dissertação também se originou de interesse pessoal sobre o objeto dos smartphones e a temática das práticas de consumo que cercam esse artefato. Ademais, investigar as condutas de consumo de minorias pertencentes às camadas populares da sociedade brasileira também representa um esforço político de promover visibilidade e voz aos participantes dessa pesquisa. As juventudes de camada popular, constantemente, foram estigmatizadas pela mídia e pelos discursos de ódio presentes no cotidiano. Portanto, o olhar direcionado por essa dissertação em relação ao consumo de jovens de camada popular não buscou impor juízos de valor nas suas atividades, mas sim, promover um ponto de luz sobre as perspectivas dessa camada social.

Ao fim, esse trecho demarcou os novos rumos que direcionaram essa dissertação em seu desenvolvimento. De modo reflexivo busquei apresentar as nuances que marcaram a transformação da temática ao longo da minha inserção em campo. De todo modo, como exposto anteriormente: campos mudam, e as modificações atuaram de modo reflexivo na

constituição de novos percursos que foram aqui retratados a ponto de fundamentar e delimitar os direcionamentos dessa dissertação de mestrado.

1.2 NOVOS CAMINHOS PARA A PESQUISA

Com as mudanças estruturais que ocorreram na temática do trabalho foi necessário dispor novos olhares em relação às práticas de consumo de smartphones por jovens de camadas populares. Nesse caminho, a seguinte dissertação procurou realizar a interface entre a comunicação e a antropologia. Através desse ponto, aproximei o objeto empírico dos smartphones junto aos estudos do consumo. Para isso filiei-me a uma perspectiva antropológica do consumo a qual investiga os significados que emergem das apropriações desses artefatos por seus indivíduos. Mary Douglas e Baron Isherwood (2004), além de Daniel Miller (2007, 2013) corroboram para a compreensão do consumo enquanto um ato eminentemente social. A perspectiva antropológica auxiliou na concepção desse conceito enquanto um processo ritualístico cercado de significados que emergem da cultura e das relações entre bens materiais e indivíduos. Logo, os itens de consumo são entendidos como bens desprovidos de sentido por si só (DOUGLAS e ISHERWOOD, 2004), entretanto, são enriquecidos de significado quando articulados as normas sociais de um determinado grupo.

Nesse sentido, encaro que os smartphones assumem papel de importância na sociedade em diferentes níveis, como: comunicação, entretenimento, relacionamento e etc. Contudo, o foco desta pesquisa se encontra na influência dos dispositivos móveis nos circuitos de sociabilidade dos agrupamentos juvenis. Estes indivíduos nasceram no auge da internet comercial e estão familiarizados com as tecnologias e ferramentas digitais (MILLER et al., 2016). Para esses jovens, o smartphone é um dos inúmeros modos de estarem, permanentemente, conectados junto a amigos, colegas e conhecidos através das mídias sociais digitais e outras ferramentas e aplicativos. Tais apontamentos levam a considerar que as dinâmicas de sociabilidade desses indivíduos estão atravessadas pelas práticas de consumo dos smartphones. Como exemplo, elenco alguns dos usos desses aparelhos para atender as necessidades de sociabilidade dos jovens estudados, como: conversações nas plataformas digitais; e interações em sites de rede social. Para Michel De Certeau (1989) esses usos podem ser entendidos enquanto táticas, – as quais são a reapropriação das práticas com a finalidade de alterar o significado dessa ação e, assim, “driblar os termos dos contratos sociais” (1989, p. 41) estabelecidos de antemão, com o sentido de afirmar um grupo de

indivíduos ou as suas condutas. Ainda segundo o autor, “essas ‘maneiras de fazer’ constituem às mil práticas pelas quais os usuários se reapropriam do espaço organizado pelas técnicas de produção sócio-cultural” (CERTEAU, 1989, p. 41).

Em sequência, a escola Acampamento das Flores foi entendida como um ponto de partida para novas descobertas e perspectivas em relação à temática estudada. A instituição tornou-se um campo preliminar para identificar novos trajetos em que esses indivíduos estão inseridos. De tal modo, a escola continua sendo um local fundamental na formação da identidade juvenil e dos primeiros circuitos de sociabilidade fora dos laços familiares. Todavia, instituições como escola e família perdem forças durante o período da modernidade e acabam angariando espaço para novas práticas de sociabilidade que, diga-se de passagem, estão na palma da mão das juventudes.

Os avanços tecnológicos das últimas décadas impulsionaram o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação corroborando com a consolidação de um novo cenário social, o qual é marcado pela presença das tecnologias digitais no cotidiano. De todo modo, um destes dispositivos recebe destaque: o smartphone – ou telefone celular. O seu destaque se faz possível devido ao fato que a inserção desse equipamento no tecido social possibilitou que os modos de comunicação e interação mudassem ao longo dos últimos anos. Das ligações móveis até as conversações em rede muitas foram às mudanças e, hoje, não há sombra de dúvida que as mediações desses aparelhos corroboraram para que às práticas de sociabilidade alcançassem outros patamares.

Esses e outros avanços também possibilitaram a disseminação da internet e viabilizaram que os aparelhos celulares pudessem estar conectados através de uma rede sem fio como *Wi-Fi*, 3G ou 4G. A propagação da banda larga e a massificação de dispositivos móveis do tipo smartphone vêm possibilitando que esses aparelhos assumam um papel importante na sociedade contemporânea. Somente em 2016, uma pesquisa realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) apresentou que, pela primeira vez, o número de casas brasileiras com computadores e notebooks diminuiu, entretanto, a quantidade de acessos à internet pelo telefone celular aumentou – a razão para esse fato, explicou o Instituto de pesquisa, foi que pela primeira vez em 11 anos, a renda dos brasileiros diminuiu⁵.

A inserção dos dispositivos móveis no tecido social auxiliou que os smartphones fossem encarados pela sociedade como um item de necessidade. Os anseios por manter-se conectado junto aos demais usuários corroboraram para que esse aparelho se tonasse uma

⁵ Fonte: <http://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2016/11/smartphones-superam-numero-de-residencias-com-computadores.html>. Acesso em de novembro de 2016.

peça única e repleta de histórias que acompanha a cada proprietário. Cada um desses casos evidência a importância cultural que esse artefato veio ganhando ao longo da sua popularização. Os distintos usos e apropriação de smartphones viabilizaram que esses dispositivos assumissem novos significados que se diversificam de acordo com a sua inserção em determinados contextos e localidades. As práticas de consumo globais e locais estão, constantemente, produzindo novos sentidos e significados para estes objetos. Os aparelhos celulares foram criados com o intuito de colocar as pessoas em contato, porém, suas distintas atualizações, modificações e, principalmente, apropriações corroboraram para que os modos de interação, comunicação e sociabilidade fossem sendo modificados. Nesse sentido, De Certeau apresenta que a manipulação permite que sejam produzidas e difundidas novas práticas entre os seus usuários – técnicas essas que só acontecem através dos manuseios por parte daqueles que não fabricam tais objetos (DE CERTEAU, 1989).

Cada sociedade cria sentido para as suas distintas condutas de consumo as quais são marcadas por atributos econômicos, sociais, culturais e geracionais. Nesse sentido, as práticas de consumo de smartphones ganham novos significados quando em proximidade com as culturas juvenis. De tal modo, o aparelho é impactado pelas necessidades e normas culturais desse grupo de indivíduos. Para sustentar tais prerrogativas me amparei na perspectiva antropológica do consumo de Mary Douglas e Baron Isherwood (2004) e Daniel Miller (1997, 2013), como já alegado anteriormente. Portanto, através dessa concepção busquei articular a implicação das práticas de consumo de smartphones no contexto das culturas juvenis.

Por fim, apresento a estruturação da dissertação e os capítulos seguintes. Logo, a pesquisa se encontra dividida em quatro grandes áreas que chamo aqui de capítulos. Os primeiros três capítulos são de tipologia teórico-metodológica e buscaram ressaltar os principais aportes teóricos que foram trabalhados ao longo da dissertação. O último capítulo é de ordem analítica e busca apresentar os apontamentos encontrados na etnografia realizada junto aos jovens participantes da pesquisa. Para a fase de observação etnográfica foi destinado um período de dez meses que se iniciou em abril de 2017 e foi encerrado em janeiro de 2018. Enfim, ao longo do capítulo final articulei as práticas de consumo de smartphones pelos jovens pesquisados junto com as categorias analíticas construídas para o processo de análise que são: conflitos e competições; relacionamentos amorosos e sexuais; e lazer e trabalho.

O primeiro capítulo da dissertação se debruçou no conceito de juventude buscando, inicialmente, trazer algumas considerações sobre esta concepção. Ao longo da primeira seção explorei sobre a construção social da juventude a qual é marcada por diferentes modelos de sociedade e períodos históricos que serão brevemente resgatados na articulação inicial do

capítulo. Por conseguinte, esse trecho da pesquisa também se concentrou em trabalhar juventude em sua pluralidade, trazendo perspectivas de autores que refletem sobre as múltiplas particularidades que compõem o escopo da formação e da representação das juventudes no cotidiano. Logo, articulei as considerações sobre juventude(s) para os seguintes autores nacionais: Helena Wendel Abramo (2004), Marília Pontes Spósito (2004), Silvia Helena Borelli (2008), Clarice Cassab (2011), Nadya Araújo Guimarães (2004), Maria Rita Kehl (2005), Maria Antonieta Albuquerque de Souza (2005); Ana Karina Brenner, Juarez Dayrell e Paulo Carrano (2004); Gabriela Calazans (2004); e autores internacionais, como Pierre Bourdieu (1989) e Jesús Martín-Barbero (2008).

Ao longo do primeiro capítulo pude desenvolver algumas amarrações entre as considerações dos autores mencionados e algumas informações encontradas durante as observações etnográficas. Portanto, essas primeiras considerações auxiliaram na estruturação de categorias presentes nos circuitos de sociabilidade dos jovens participantes da pesquisa, como: conflitos e competições; relacionamentos amorosos e sexuais; lazer e trabalho.

Ademais, ao fim do capítulo apresentei os principais conceitos e enquadramentos de consumo e os autores aos quais me aproximei teoricamente. Nesse sentido, afiliei-me a uma perceptiva antropológica do consumo através das contribuições de Mary Douglas e Baron Isherwood (2004), e de Daniel Miller (1997; 2013). Ao final, realizei algumas ponderações sobre as práticas de consumo de jovens de camadas populares com o intuito de construir um aporte teórico-metodológico de juventude e consumo o qual corroborou com a análise dos dados identificados nas observações etnográficas.

O segundo capítulo aprofundou-se nas questões das culturas digitais e das práticas de sociabilidade juvenis. Assim, em um primeiro momento, iniciei a discussão sobre a esfera *on-line* trazendo um breve recorte da história da internet e algumas ponderações sobre o papel dos smartphones para as camadas populares. Na sequência, aproximei as duas temáticas anteriormente citadas: as culturas digitais e as práticas de sociabilidade, a fim de observar as performances de interação desempenhadas pelos jovens participantes (GOFFMAN, 2009) e os elementos presentes nas suas conversações digitais (RECUERO, 2014). No terceiro tópico do segundo capítulo procurei discutir algumas relações entre as plataformas *on-line* e às práticas de interação e conexão utilizadas por seus usuários, assim, pude me aprofundar sobre as mídias digitais trazendo alguns elementos pertencentes a sua estrutura e suas funções. Para tal, trouxe as considerações de boyd e Ellison (2009) e Miller e coautores (2016) sobre mídias sociais e sites de redes sociais.

Ao longo do quarto e quinto subcapítulos tracei um panorama sobre a construção das culturas juvenis contemporâneas junto aos artefatos tecnológicos. Nesse sentido, amarrei algumas articulações entre culturas digitais e juventudes, encarando o smartphone como um artefato que vem moldando os formatos de conexão e sociabilidade entre as culturas juvenis.

Ainda no capítulo dois, pude abrir uma discussão sobre a questão das masculinidades hegemônicas. Durante o exercício do trabalho etnográfico foi possível identificar que algumas das práticas de sociabilidade dos jovens participantes são atravessadas por elementos que compõem um padrão de masculinidade dominante. Portanto, performances de agressividade, competição e virilidade são observadas por meio de contribuições de autores, como Almeida (1995); Grossi (2004); Cecchetto (2004).

O terceiro e último capítulo teórico apresentou a abordagem metodológica aplicada nessa pesquisa – a etnografia. Nesse caso, a etnografia foi desenvolvida como um percurso teórico-metodológico, e não somente como um simples método (PEIRANO, 2014). Para tratar sobre a etnografia foi necessário apresentar uma contextualização histórica da construção dessa abordagem traçando a sua evolução epistêmica e as diferentes atividades de campo que a compõe. Em sequência tracei um panorama de estudos nacionais e internacionais que auxiliaram na composição de um campo de pesquisas sobre a temática dos telefones celulares e smartphones.

A posteriori, fiz algumas articulações para uma reflexão sobre a etnografia no campo da comunicação. As considerações para uma etnografia em interface com o cenário dos estudos comunicacionais permitiu a instauração de trajetos que guiaram esse trabalho a estudar os artefatos comunicacionais, como os meios de comunicação e a sua influência na sociedade. Portanto, a interface entre etnografia e comunicação guiou esta dissertação para a investigação dos smartphones em proximidade com as culturas juvenis de camadas populares.

O capítulo se encerra com uma reflexão teórica sobre a importância do campo da internet para a etnografia. A internet ainda é um campo “novo” para os estudos etnográficos e mantém uma série de obstáculos em relação a sua prática, todavia os cenários digitais vêm se consolidando como um espaço de estudo para as pesquisas etnográficas. De acordo com as considerações de Christine Hine (2015), no decorrer desse capítulo tratei a internet como sendo incorporada, corporificada e cotidiana na cultura contemporânea. De acordo com a sua inserção no dia-a-dia de milhares de pessoas ao redor do globo, foi possível identificar como as práticas sociais atuam na significação dos usos e apropriações da internet estabelecendo novos modos de ser e estar no mundo. No final, a pertinência de uma etnografia para a

internet se configurou devido ao fato de que não há mais distinções entre a esfera real e a virtual, ambas estão conectadas.

O capítulo quatro é de ordem analítica e buscou cruzar os dados identificados em campo junto aos aportes teóricos utilizados pela pesquisa. A priori, esse trecho realizou uma descrição dos cenários e campos em que a pesquisa percorreu e também traçou um perfil dos participantes desse estudo: 13 jovens com idade entre 16 e 18 anos, todos alunos do terceiro ano do colégio Acampamento das Flores. Após a descrição iniciei a construção das categorias analíticas que compõem a análise desse trabalho. Logo, articulei os circuitos de sociabilidade encontrados junto às considerações teóricas utilizadas ao longo dos capítulos dessa dissertação para que, posteriormente, eu pudesse exercer a escrita etnográfica sobre as normas sociais desses jovens de camadas populares em relação ao uso dos seus aparelhos celulares. De tal o modo, as práticas de consumo de smartphones identificadas evidenciaram os cenários de construção e manutenção dos circuitos de sociabilidade juvenis os quais são mediados por dispositivos como os smartphones e as mídias digitais.

Ao fim, apresentei as considerações finais dessa dissertação que articula comunicação e antropologia. Logo, foi possível visualizar algumas ponderações que surgiram a partir da interface entre os dados etnográficos e as categorias construídas. As reflexões levantadas são algumas das considerações identificadas de acordo com os trajetos que o campo etnográfico me guiou. Porém, outras reflexões e caminhos podem ser percorridos para o estudo das práticas de consumo de smartphones pelas culturas juvenis de camadas populares. Nesse sentido, ao fim do trabalho, deixo alguns apontamentos e trajetos para futuras pesquisas acadêmicas que venham a se interessar por essa temática.

2 AS JUVENTUDES SÃO PALCO DE MANIFESTAÇÕES

Este [universo juvenil], cada vez mais perpassado pelos hábitos de consumo, é peça-chave na consolidação contemporânea do campo midiático. (ROCH, R.; SILVA, J., p. 9).

2.1 A CONSTRUÇÃO SOCIAL DAS CULTURAS JUVENIS

O primeiro capítulo surgiu da necessidade de falarmos sobre juventude⁶ e sobre os distintos cenários em que está em voga. Nesse caso, pude encarar que a juventude foi impulsionada pelo discurso midiático através de programas televisivos, da propaganda e também da moda. O “ser jovem”, representado pelas capas das revistas, programas de televisão, novelas e anúncios comerciais, é poder deter da liberdade e de usufruir o melhor que esta fase da vida pode vir a oferecer. De acordo com Kehl (2004), “o adolescente nas últimas décadas do século XX deixou de ser a criança grande, desajeitada e inibida, de pele ruim e hábitos antissociais, para se transformar no modelo de beleza, liberdade e sensualidade para todas as faixas etárias.” (p. 93). Essa construção midiática entoa discursos para conquistar o público *teen* – faixa de mercado que recebe a atenção das corporações – e passa a ganhar visibilidade. A indústria cultural e do entretenimento procura, através da “juvenilização” (BORELLI, 2008), conquistar distintas camadas de mercado. Assim, calças jeans, *best sellers*, *blockbusters*, entre outros produtos elaborados para as camadas juvenis ganham apelo e força nos demais outros grupos sociais como adultos, crianças e inclusive idosos.

Ainda segundo Kehl, “a associação entre juventude e consumo favoreceu o florescimento de uma cultura adolescente altamente hedonista” (2004, p. 93) Os produtos de beleza, as tendências de moda, o corpo ideal são retratos da construção cultural que está em voga no mercado. Sucessos midiáticos como a novela *Malhação*⁷, há mais de 22 anos presente na TV aberta brasileira, evidenciam o apelo mercadológico que busca dialogar e vender para as camadas juvenis. Ser jovem é *trend*⁸, é a tendência mercadológica das últimas décadas, o qual identificou na população que têm entre 12 e 24 anos, uma possibilidade de setor de venda e um público já etiquetado pelos seus comportamentos e estereótipos.

Mas voltamos à pergunta inicial – o que é juventude? Para tentar solucionar essas dúvidas amparo-me em Pierre Bourdieu (1989) para que as suas contribuições possam jogar um ponto de luz nessa problemática. Logo, para o sociólogo francês, “juventude” nada mais é do que “apenas uma palavra” (1989). Ainda segundo o autor, juventude é uma invenção social, construída dentro da estrutura da sociedade através de lutas de poder entre grupos

⁶ Nesse trabalho, juventude e adolescentes serão tratados como sinônimos, “exatamente para evidenciar o importante caráter cultural que essas construções sociais vêm ganhando no debate da Antropologia, Sociologia, Comunicação, entre outras áreas do conhecimento” (ROCHA e PEREIRA, 2009, p.21).

⁷ Telenovela da TV Globo que está no ar desde 1995.

⁸ Tendência em inglês.

geracionais (1989, p. 113). A construção de representações para uma idade biológica é fruto de manipulação social, o qual institui modos de comportamento juvenil que etiquetam as categorias etárias. Desta forma, Bourdieu irá abordar que o conceito de juventude não se sustenta por si só, pois é incapaz de englobar uma população e seu conjunto de particularidades dentro de uma categoria etária na estrutura social (ABRAMO, 2005, p. 42).

Portanto, por ser uma categoria socialmente construída, juventude apresenta inúmeras transformações no decorrer do tempo e do espaço (CASSAB, 2011). Essa categoria é marcada por um conjunto de particularidades e atravessamentos que buscam evidenciar o comportamento e a representação da cultura juvenil. Nesse sentido, a complexidade de pensar a juventude dentro de um único sentido singular aumenta. Definitivamente, ser jovem de classe popular é diferente do que ser jovem de camada média alta. Inúmeras outras esferas atravessam o que é ser jovem como: classe; gênero; raça; etnia; religião; diferenças etárias; entre tantos outros fatores. Por conseguinte, é possível pensar em juventude no plural, ou seja, em “juventudes” (ABRAMO, 2005; GUIMARÃES, 2005; SOUZA, 2005; CASSAB, 2011). A pluralidade de juventudes permite que possamos refletir sobre a complexidade dessa categoria – a qual esta sendo constantemente (re)pensada (CASSAB, 2011).

Ponderar juventude como construção social nem sempre foi o único modo de refletir sobre esse conceito. Segundo Cassab (2011), é possível identificar três sentidos para a concepção de juventude:

Uma primeira, que procurará definir juventude a partir de um recorte etário – entre 15 e 24 anos, no caso da Organização Mundial de Saúde (OMS). A segunda relaciona a juventude a uma fase de transição – a passagem da infância à vida adulta. Por uma última, que associa a juventude a um eterno devir, a um projeto de futuro, sendo, portanto, negado o presente. (CASSAB, 2011, p. 158).

Borelli (2008) pondera que juventude pode ser estruturada a partir de duas perspectivas: como categoria universal e “como um problema particular dessa ou daquela classe social, de uma ou de outra etnia, desse ou daquele gênero” (p. 69). De acordo com a primeira perspectiva teórica – juventude através de uma categoria universal –, engloba um conjunto de características que são predestinadas a um grupo juvenil e que representam um marco de transição da vida infantil para a fase adulta. De modo contrário, a segunda abordagem descarta que a juventude possa ser compreendida por meio de uma categoria universal. Assim, a partir de um entendimento da pluralidade da juventude, essa perspectiva busca compreender um conjunto de fatores das culturas juvenis, como: “sua inserção na hierarquia de classes e no contexto das desigualdades sociais, sua origem étnica, posição de

gênero, nível de escolaridade, condição de moradia, pertença familiar, consumo cultural, midiático, entre outros” (BORELLI, 2008, p. 69).

Ainda sobre a conceituação teórica, Abramo (2005) reflete sobre as concepções de juventude, primeiramente, como uma fase de transição; e também como uma construção cultural. Embora distantes, a primeira perspectiva procura refletir sobre o papel do jovem na sociedade, de modo a dar destaque às transformações biológicas e a sua transição dentro dos limites geracionais estipulados por cada grupo de indivíduos. A segunda, pontuada anteriormente, discorre sobre o conceito de juventude como uma construção cultural que emerge, segundo Souza (2005, p.92), “da relação de forças que constituem a representação da identidade juvenil e dos modos de ser e estar no mundo vinculado a estas identidades”.

Marcas na construção histórico-social da concepção de juventude evidenciam a evolução desses indivíduos e o seu papel em distintos modelos de sociedade ao longo da história. Portanto, as culturas juvenis se estruturam nas relações sociais e na cultura de determinada sociedade. Deste modo, mais do que um simples limiar entre a infância e a vida adulta, a juventude é fruto do desenvolvimento histórico da sociedade e de como os adultos retratavam e pensavam essa fase etária da vida de acordo com educação, sexualidade, trabalho e inserção na vida pública e política desses indivíduos.

A partir deste ponto, inicio uma reflexão sobre o papel da juventude e as suas transformações em uma perspectiva histórica e cultural da sociedade ocidental. Assim, ao longo dos tempos, a categoria juventude se transformou e adquiriu distintos significados de acordo com o marco social de determinada sociedade. (CASSAB, 2011). Minha retomada do conceito de juventude se iniciou na sociedade romana, deste modo, Cassab (2011) recorre a Fraschet (1996 apud CASSAB, 2011) para identificar as características desses modelos de sociedade. Segundo a autora, a entrada no mundo jovem acontece através de rituais que evidenciam a passagem e transformação da criança em jovem. Diferentemente, na Idade Média o conceito de juventude é uniforme e imóvel (CASSAB, 2011, p. 148) passando a ser atribuído a critérios morais. Para tanto, a autora se apoia nas contribuições de Pastoreau (1996 apud CASSAB, 2011) para compreender as dinâmicas de passagem no período da Idade Média.

O primeiro era composto por uma divisão da sociedade associada às quatro estações e aos quatro elementos. Assim, prossegue o autor, a infância seria a primavera, a juventude medieval o verão, momento das tempestades e do calor, a “idade média” o outono e a velhice, o inverno. Um segundo sistema de classificação social privilegiava a idade. A *infantia* correspondia do nascimento até os sete anos, quando então o indivíduo passava para a *pueritia*, idade que se estendia até os 14 anos. Já a *adulescentia* correspondia ao período dos 14 aos 21 anos, a *juventus*, dos 21 aos 35; anos e, por fim, a *virilitas*, dos 35 aos 55 anos. (PASTOREAU, 1996 apud CASSAB, 2011, p. 148-149).

Na entrada da modernidade, período marcado pela Revolução Industrial, o conceito de juventude ganha novos significados frente à sociedade. A partir desse período, o conceito de “juventude é percebido como uma etapa da vida na qual os indivíduos possuiriam uma maneira própria de ver, sentir e reagir – características que seriam específicas dos jovens” (CASSAB, 2011, p. 151). Nessa fase o jovem desfruta de um momento de transição e maturação biológica e social – o qual evidencia a transformação do indivíduo. De tal modo, os jovens filhos da burguesia são, através da sua inserção na escola, preparados para a vida adulta. Entretanto, esse marco evidencia um período de privilégios somente para os filhos da burguesia, os jovens filhos das classes operárias amadureceram através do trabalho, devido à falta de preparo e a necessidade de contribuir com as necessidades do lar.

A partir dos pós-guerras (evidenciado pelo fim da Primeira e da Segunda Guerra Mundial) a juventude em si passa a ser encarada de outra forma. Os filhos dos homens que voltaram da guerra viviam um contexto diferenciado – em que os estados não detinham mais o papel de propor a guerra e defender as suas fronteiras. O largo avanço do capitalismo e da propaganda nos cenários “pacificados” permitiram novas posturas na construção das identidades juvenis. A partir desse momento, o consumo passa a ser peça importante na construção das “sub-culturas” dos jovens. Os filhos dos pós-guerras exibiam suas motocicletas em frente a postos de gasolina, ressignificaram as suas vestimentas, apropriavam-se de símbolos culturais e criavam novas dinâmicas de interação social e de disputas entre outras “sub-culturas” (HALL e JEFFERSON, 2014). Tomo como exemplos as sub-culturas *Punk*, *Skin-heads*, *Hippies*, *Mods*, *Teds*, entre outros (Ibid., 2014). Esses jovens são marcados pela dispensa do trabalho⁹ e pela grande rotina de tempo livre e ocioso para construção de relações sociais com outras camadas juvenis. O tempo livre se enquadra como um período de preparo para a vida adulta, de construção de sociabilidades e de saberes que formam esse indivíduo como ser maduro. (ABRAMO, 2005; SOUZA, 2005; BRENNER,

⁹ A dispensa do trabalho era para aqueles que eram filhos das classes burguesas, os jovens filhos das classes trabalhadoras ainda detinham da obrigação de ter um emprego.

DAYRELL e CARRANO, 2005; KEHL, 2004). Segundo Souza, “entre 1961 e 1967 a agenda colocada sobre a ‘juventude’ destacava o seu futuro que significava o ‘futuro da sociedade’ em termos dos projetos para o amanhã dos chefes de família, trabalhadores, operários, estudantes” (2005, p. 93). Por conseguinte, o berço do conceito de “juventude”, o qual conhecemos através das representações midiáticas, surge na sociedade ocidental da metade do século XX e evidencia o nascer de um jovem que se tornaria a representação da esperança de um mundo “pacificado”, moderno e vanguardista.

Todavia, com as mudanças estruturais, econômicas e sociais que marcaram a transição do século XX para o século XXI, novos modos de representação da juventude foram postos em voga, através dos discursos moralistas da sociedade e da produção midiática. De tal modo, Souza (2005) apresenta um resumo de como o jovem deixa de ser o futuro do amanhã e passa a se tornar o problema do hoje:

Em 1985, com a acentuação da crise urbana do trabalho, do emprego e da problemática que esses fatores encetam sobre a sucessão de gerações e a estrutura familiar (como a demora para conseguir autonomia financeira e independência para constituir família e sair da casa dos pais), passa-se do ‘jovem futuro de amanhã’ ao ‘jovem problema de hoje’ (delinquência, marginalidade, coabitação, violência etc.). (SOUZA, 2005, p.93).

A geração antes vista como esperança para um futuro moderno e “pacifista” passou a ser considerada “como problemática mas, também, como espelho refletor da sociedade americana do pós-guerra” (KEHL, 2004, p. 92). A juventude começou a ser associada como uma fase de perigo constante e que merece ser vigiada. A delinquência juvenil é a marca que permite a sua transgressão e associação a marginalidade, vinculando esse indivíduo a um problema social (CASSAB, 2011). Portanto, o jovem passou a ser visto dentro de um duplo sentido: ora é delinquente, ora é peça modernizante da sociedade.

A perspectiva atual para conceber o jovem ainda é muito atravessada pelo discurso da mídia que busca criminalizar esse indivíduo, especialmente os jovens negros e de classe popular. Desta forma, o jovem é visto como um projeto de delinquência prestes a se subverter contra os padrões morais da sociedade contemporânea. Processos de vigilância são impostos na construção desse indivíduo e demarcam os seus contatos sociais – assim, família, escola, trabalho e outras instituições se tornam responsáveis pela transformação juvenil e construção de sociabilidades que evitem o seu desvio. Mas afinal, o jovem é a solução ou o problema do país?

Logo, é importante identificar as estruturas que cercam esse jovem e que fazem parte do processo de constituição desse indivíduo enquanto cidadão social. Em sequência, após a identificação de inúmeras perspectivas teóricas em relação ao conceito de juventude busquei, através de uma abordagem teórico-metodológica, cercar os entendimentos para compreender esse indivíduo social na contemporaneidade. Portanto, me afiliei a uma abordagem teórica construtivista que reflete sobre a construção social da juventude na sociedade contemporânea. Nesse sentido, pude entender esse indivíduo como alguém em constante transformação de acordo com as instituições, materialidades e relações sociais que estão a sua volta.

Ao fim, foi possível compreender juventude enquanto uma construção social que é atravessada e influenciada por outras esferas sociais. Tais questões permitem constituir o que é “ser jovem” nas sociedades ocidentais contemporâneas. Nesse sentido, foi possível perceber que para os participantes da pesquisa, ser jovem é um fator que muitas vezes é influente no pertencimento ou afastamento de um determinado grupo social. Logo, compus uma breve visualização dos agrupamentos formados entre os participantes da pesquisa com o objetivo de arranjar os fluxos de sociabilidades desses jovens.

Assim, dentro do grupo de 13 jovens identifiquei a formação de pequenos grupos que se constituem com o objetivo de construir identidades e vínculos de sociabilidade. Esses pequenos grupos de afinidade compõem, em sua totalidade, uma equipe (GOFFMAN, 2009) que se agrupa devido ao compartilhamento de algumas vivências enquanto estudantes do mesmo colégio e da mesma turma. Segundo Goffman, os membros de uma equipe mantêm relações de intimidade, contudo, essas interações só podem ser visualizadas em cenas de bastidores, como as regiões de fundo, ou seja, regiões em que não haja a presença do público ou de membros de outras equipes (GOFFMAN, 2009). Diante dos olhares atentos do público os membros de uma equipe mantêm uma relação de cooperação e formalidade a fim de dar sustentação à representação que está sendo apresentada pela equipe. A constituição desses agrupamentos levantou alguns questionamentos sobre as performances desempenhadas entre os participantes dessa pesquisa. Logo, acredito que no decorrer das interações, os membros do grupo dão suporte as representações que cada membro desempenha.

De tal modo, ao longo das observações e das entrevistas foi possível identificar a relevância de algumas questões que estão presentes no nível da sociabilidade, como: os conflitos e as competições; os relacionamentos amorosos e sexuais; e o lazer e o trabalho. A escolha por esses circuitos de sociabilidade se fez devido a essas três esferas se evidenciarem de modo perceptível em relação ao meu campo de estudo. Neste sentido, analisei as dinâmicas de interação social mediadas pelos smartphones nos cenários *on-line* e *off-line* dos

participantes da pesquisa, a fim de compreender a influência dessas práticas na construção e manutenção dos circuitos de sociabilidade juvenis.

2.2 UM OLHAR SOBRE OS CIRCUITOS DE SOCIABILIDADE JUVENIS

Seguindo os trajetos indicados pelo campo etnográfico percebo que a escola Acampamento das Flores é apenas um dos cenários fundamentais para a construção dos circuitos de sociabilidade juvenil. Portanto, as pistas deixadas pelo campo nos levam a identificar novas questões que estão atravessadas pelo uso dos smartphones e articuladas as culturas digitais. Novos percursos saíram da instituição escolar e encontram novos pilares fundamentais para a composição das identidades juvenis. De tal modo, procurei olhar reflexivamente para esses pilares dando toda a atenção necessária para os pontos que são relevantes na construção do que é ser jovem.

Ao todo, como já apresentado, identifiquei três esferas fundamentais para a construção das sociabilidades do grupo de jovens pesquisado: os conflitos e as competições; os relacionamentos amorosos e sexuais; e por fim, o lazer e o trabalho. Trato essas três questões como categorias analíticas que ao longo desse subcapítulo foram destrinchadas teoricamente para que possamos visualizar o seu papel na construção e manutenção dos circuitos de sociabilidade juvenis. Assim, cada uma dessas categorias analíticas foi construída separadamente de acordo com a articulação das culturas juvenis junto às considerações teóricas aqui utilizadas.

O período da juventude é marcado por uma série de estruturações no nível das relações pessoais. Na contemporaneidade, as instituições primárias como família e escola perdem o seu prestígio e exclusividade e passam a não serem as únicas instâncias responsáveis pela construção das identidades juvenis. Neste sentido, uma multiplicidade de esferas passa a ser responsável pela socialização dos jovens, portanto, Abramo evidencia “a importância dos campos do lazer e da cultura, principalmente na constituição da sociabilidade, das identidades e da formação de valores” (ABRAMO, 2005, p. 43).

No mesmo caminho, as mídias também possuem um papel importante na construção das identidades e representações juvenis. Todavia, procurei dar enfoque ao impacto das mídias sociais digitais na socialização desses indivíduos. A familiaridade das culturas juvenis com as tecnologias da informação e comunicação (TICs) é inegável, fato este que é um indicativo da construção social desses indivíduos em proximidade com as tecnologias

(MILLER et al., 2016). Ser jovem, na contemporaneidade, exige maior domínio tecnológico do que a geração dos seus pais e avós. De todo modo, é difícil afirmarmos a existência de “nativos digitais” ainda que o acesso a dispositivos tecnológicos e a redes de conexão à internet ainda não são uma realidade para milhares de indivíduos ao redor do mundo (MILLER et al., 2016; CASTRO, 2012). Diferentemente de um direito humano, a internet permanece sob o domínio de grandes corporações que são provedoras desse serviço. Deste modo, a afirmação de nativos digitais se configura de maneira errônea quando percebemos que grande parcela da população, até este momento, nem sequer detém de sistema de esgoto (HINE, 2015; CASTRO, 2012).

As tecnologias digitais configuram um cenário para a construção de redes de sociabilidade. Estar conectado passa a ser uma necessidade que é evidenciada pelas contas em distintas mídias digitais como Facebook, Instagram, Whatsapp, YouTube, entre outras plataformas. Desta forma, a questão apresentada por Martín-Barbero é imprescindível para se refletir sobre a questão das juventudes em articulação com as tecnologias digitais. Logo, o autor expressa que “a tecnologia é, hoje, uma das metáforas mais potentes para compreender o tecido – redes e interfaces – de construção da subjetividade” (2008, p. 20). Longe de pensar uma visão apocalíptica e caótica sobre os usos e apropriações das tecnologias digitais pelas culturas juvenis. De tal modo, reflito sobre esse espaço como um cenário de construção de novas sociabilidades, extensão dos processos de subjetividades cotidianos e uma oportunidade de construção de novos vínculos sociais que transcendem as instituições como família e escola.

A partir desse ponto, pondero sobre as três categorias que foram visualizadas durante o meu período de observações etnográficas e entrevistas no campo do colégio Acampamento das Flores. Diante desses achados procurei construir, de modo empírico e teórico, essas três categorias a ponto de auxiliar a fase da análise. Deste modo, as categorias construídas aqui foram: os conflitos e competições; os relacionamentos amorosos e sexuais; e por fim, o lazer e o trabalho. Cada uma dessas esferas foi fundada através das práticas de sociabilidade observadas nos cenários de sociabilidade frequentados pelos jovens participantes da pesquisa.

2.2.1 Conflitos e Competições

Os conflitos e as competições são práticas pertencentes às dinâmicas de interação e são estabelecidas entre inúmeros grupos sociais. Ambos estão enquadrados no nível da

sociabilidade e permitem que, através das suas ações, sejam exercidos o controle e a manutenção de um determinado conjunto de indivíduos. Os dois modelos de sociabilidade são a configuração de lutas sociais, entretanto, apenas o conflito engloba quesitos de hostilidade entre os interagentes do mesmo grupo ou de equipes diferentes. De modo distinto, a competição pode ser observada através da lente da oposição, vindo a mobilizar o grupo dentro de uma dinâmica de rivalidade – a qual se constrói com princípios de vitória e derrota. Em uma situação combativa, a competição pode vir a tornar-se um conflito. De todo modo, as relações conflitivas estão mais relacionadas ao nível da agressividade, podendo assim, gerar esfacelamento ou ruptura da estrutura social (RECUERO, 2011).

Diante de tais práticas de sociabilidade foi necessário evocar a noção de polidez para que possam ser compreendidas as interações estabelecidas entre esses jovens e interpretar o que pode e o que não pode ser expresso entre um determinado grupo de indivíduos. Segundo Goffman (2009), a questão da polidez está relacionada ao modo como o ator dialoga com a sua plateia e é interpretado por esta. Nesse caso, a polidez diz respeito à relação construída através da interação entre ator e seu público, permitindo que a representação possa ter continuidade. Para Raquel Recuero, a polidez é “um dos rituais da conversação sobre os quais a conversação também se limita e se organiza” (2014, p. 92). Logo, a concepção de polidez para a autora, faz menção às regras e às convenções internalizadas a fim de organizar relações harmoniosas entre os participantes.

Ora, toda a conversação necessita ocorrer dentro de normas convencionalmente acordadas pelos interagentes para que sua função de construir as relações sociais aconteça. A polidez é assim um elemento ritualístico místico da conversação que visa preservar a cooperação nas interações e evitar o conflito [...]. (RECUERO, 2014, p. 87).

A polidez é necessária para que as interações ocorram dentro do nível da cooperação. Segundo Recuero, a “cooperação é o processo formador das estruturas sociais” (2011, p. 81). Tal exercício acontece visando atender aos interesses coletivos e individuais de um grupo, construindo assim, as bases de uma rede de interações. Logo, sem a prática da cooperação não se constrói a coletividade. A partir dessas premissas foi possível visualizar que as ações de conflito e competição consomem as relações entre os indivíduos causando o esfacelamento e a ruptura dos laços sociais antes estabelecidos. Nesse sentido, a polidez e a cooperação atuam em conjunto a fim de fortalecer e manter os laços sociais construídos entre os indivíduos de uma mesma rede (RECUERO, 2014, 2011). A negociação dos níveis de polidez e a estruturação de uma cultura de cooperação entre o grupo evita o conflito através da

conciliação dos posicionamentos dos atores, entretanto, este é um “acordo que é consequência direta do capital social estabelecido e construído na rede” (RECUERO, 2014, p 165).

Por conseguinte, o capital social é um dos principais motivadores na negociação da polidez (RECUERO, 2014). Logo, foi possível identificar que as relações de intimidade favorecem a expansão dos níveis de polidez entre um determinado grupo (RECUERO, 2014). Como exemplo, aponto o alto grau de intimidade construído ao longo de anos de coleguismo entre os participantes da pesquisa. Para esses jovens, a intimidade permitiu que o nível de polidez entre suas relações pudesse ser mais flexível. Tais apontamentos são evidenciados através da empiria da observação etnográfica. No nível das práticas, os jovens interagem através de inúmeros xingamentos e palavras de baixo-calão, porém, as expressões ofensivas não são encaradas enquanto insultos ou como *bullying* entre os participantes. Tal consentimento no nível do conflito revela o amplo grau de intimidade construído entre o grupo de jovens, contudo, essas práticas também apresentam os comportamentos hostis e agressivos que, em algumas situações, colocam a integridade dos participantes em risco.

Todavia, a competição e o conflito também podem ser visualizados de modo positivo na rede de interações. Raquel Recuero (2011) pontua que essas dinâmicas podem repercutir de maneira distinta em cada grupo social. Assim, o conflito e a competição não atuam somente na ruptura das relações sociais, ambos podem auxiliar no fortalecimento dos laços de união entre os indivíduos de uma estrutura social. De todo modo, é válido comunicar mais uma vez que as relações de cooperação são fundamentais para a estrutura social, além de serem à base da construção de laços entre um conjunto de indivíduos. Contudo, as relações de competição podem vir a fortalecer os laços sociais dos indivíduos de um mesmo grupo, os quais se apoiam para alcançar objetivos de modo coletivo (RECUERO, 2011). Ademais, as relações de conflito são o outro lado das dinâmicas de sociabilidade e provocam o “desequilíbrio” da estrutura (Ibid., 2011), todavia, essas ações são substanciais para a manutenção do sistema de interações de um grupo social.

Portanto, as ações de sociabilidade podem ser expressas de modo distinto e apresentar diferentes impactos em cada grupo social (RECUERO, 2014). Assim, para a turma de jovens pesquisados as dinâmicas de sociabilidade atravessadas pelo conflito e pela competição se expressam de modo peculiar. Exemplifico os casos visualizados em campo em que os alunos representam relações de hostilidade e agressividade entre si, todavia, nos bastidores das festas e encontros da turma há profusos atos de confraternização e cooperação. O participante e

informante privilegiado Leon¹⁰ apresentou uma fala que ilustra bem essa relação de cooperação, conflito e competição entre os jovens da pesquisa: “a gente se ama e se odeia ao mesmo tempo”. A expressão revelou que as relações entre esses indivíduos alcançam os dois extremos entre cooperação e conflito. Tal ponderação me levou a perceber que o alto grau de intimidade do grupo é o que, na maioria das vezes, corrobora para iniciação de circunstâncias de conflito e competição. Além disso, acredito que a instauração dessas dinâmicas de sociabilidade entre esses jovens é motivada por tamanha heterogeneidade dos participantes – os quais se mostram, demasiadamente, distintos em suas relações e gostos pessoais.

De todo modo, foi necessário exemplificar o que compreendo enquanto competição e conflito diante das práticas de sociabilidade que observei durante o período da prática etnográfica. Assim, compreendo enquanto conflito as relações de nível hostil e agressivo entre os participantes da pesquisa. Por mais que muitos tenham apresentado que não consideram essas situações como ofensivas, procuro analisar justamente os embates que difamam e desonram a integridade física e moral dos participantes, além de serem compostos por discursos de ódio, ameaças e preconceitos. Informo que o nível da agressividade física não foi visualizado em campo durante o período da observação, contudo foi perceptível o exercício de intimidações e provocações que foram trocados entre os jovens tanto dentro como fora da esfera digital. No nível da competição observo os desafios e rivalidades que são construídas entre os próprios participantes em dois cenários: a sala de aula e os espaços de sociabilidade masculina. Nesses palcos de sociabilidade as rixas são constituídas com o objetivo de se legitimar diante de determinado assunto ou área. Por fim, ressalto que a competição, como apresentado anteriormente, não compreende o nível da hostilidade (RECUERO, 2011).

Vale elucidar que as dinâmicas de cooperação e conflito também foram observadas na esfera digital. Recuero disserta que “de um modo especial, a interação dos sites de rede social parece ser intensamente marcada pelo conflito e pelos atos de ameaça” (RECUERO, 2014, p. 165). De acordo com Miller et al. (2016), as mídias sociais aproximam as relações entre os estudantes, mas também facilitam a fricção entre os mesmos, o que instaura a prática dos insultos e das brigas. Ainda de acordo com o autor, o ambiente digital permite que esses jovens possam se esconder atrás de telas e se sentir impunes, instaurando assim, o exercício de comentários conflituosos que buscam ofender a outros indivíduos.

¹⁰ Leon é o participante da pesquisa que me auxiliou na aproximação com o grupo aqui pesquisado. Mais informações sobre a sua aproximação e participação nesta pesquisa serão apresentadas ao longo do capítulo quatro.

Na esfera digital dos participantes da pesquisa percebo que muitas das discussões iniciadas em sala de aula migram para o cenário on-line a fim de perpetuar tais embates entre os jovens. Nesse sentido, as interações de conflito e competição mediadas pelos smartphones com acesso a internet permitem que tais dinâmicas de sociabilidades possam transcorrer tanto dentro como fora da esfera digital. De todo modo, tais modelos de sociabilidade serão analisados a partir das interações que foram visualizadas dentro dos circuitos de sociabilidade juvenis. Logo, as relações mediadas pelos aparelhos celulares serão examinadas a fim de compreender as lógicas de construção e manutenção dos laços sociais estabelecidos por esses jovens.

2.2.2 Relacionamentos Amorosos e Sexuais

As interações com finalidade de conquistar parceiros, tanto para o nível das relações amorosas quanto das sexuais, foram indispensáveis para a construção da segunda categoria de sociabilidade identificada através do trabalho de campo. Ao meu olhar essas relações de nível afetivo são, sem sombra de dúvidas, questões importantes para a construção dos circuitos de sociabilidades juvenis, além de atuarem na formação das identidades desses indivíduos. Para os jovens participantes da pesquisa, o exercício da paquera, da conquista e da prática sexual são algumas das atividades que compõem o cotidiano desses indivíduos. De todo modo, para elucidar o leitor sobre a minha compreensão sobre essa categoria, é necessário esclarecer alguns dos meus entendimentos sobre os relacionamentos amorosos e sexuais entre o grupo de jovens aqui pesquisados.

Os relacionamentos amorosos são equivalentes às interações de nível afetivo, as quais são identificadas entre as culturas juvenis e que atuam com o propósito de construir vínculos de afeto por meio da prática do romance e do flerte. Deste modo, as práticas de sociabilidades efetuadas com esses objetivos serão um dos nossos focos para essa pesquisa. Busco através dessas interações, presentes tanto dentro como fora da esfera digital, seguir os percursos deixados durante esse “jogo de conquista”. O emprego da palavra jogo se fez justo devido à observação de certo nível de disputa que atravessa os relacionamentos amorosos desses jovens e consolida uma conjuntura que é atravessada por dinâmicas de entretenimento e de competição.

Os relacionamentos amorosos identificados na esfera do entretenimento se constituem através das lógicas da diversão. Os principais exemplos são as indiretas afetivas lançadas

publicamente em páginas do Facebook, como o *spotted*¹¹ do colégio. As indiretas afetivas lançadas nessa plataforma digital servem para expressar, anonimamente, os afetos entre os estudantes da escola Acampamento das Flores, contudo, as mensagens enviadas são encaradas através da lente do humor, causando comentários que expressam zombarias e provocações entre os participantes. Na esfera da competição, é possível visualizar o fenômeno do “jogo da conquista”. Neste acontecimento, alguns jovens desempenham uma postura de predação sexual, que quando bem sucedida, legitima as práticas de conquista do participante. Em tais fatos é comum escutar relatos de conquistas amorosas entre os participantes e os denominados “*crushs*”¹².

Além dos relacionamentos de nível amoroso há também os de nível sexual, todavia, é preciso conceituar a presença da sexualidade no período da juventude. A sexualidade é uma questão importante para a construção das identidades juvenis, no entanto, houveram muitas transformações em relação a juventude e a sexualidade nos últimos anos. Primeiramente tratada como um tabu, hoje a sexualidade e a juventude andam de mãos dadas e representam um período de liberdade o qual tem determinada importância para a construção do que é ser jovem na contemporaneidade. Segundo Abramo (2005), a juventude deixa de se configurar como um período de “desenvolvimento fisiológico da capacidade de reprodução e a permissão sociocultural para exercer a sexualidade (tal como se consolidou na modernidade)” (ABRAMO, 2005, P. 48), e passa a representar um estágio de desenvolvimento da sexualidade.

Anteriormente, o sexo era tratado como dilema moral das juventudes. Os debates sobre sexualidade e juventude presentes na esfera pública evidenciavam os perigos do sexo através da gravidez e da contaminação por doenças sexualmente transmissíveis. Perante estes discursos, o sexo era uma armadilha para o fim do período da juventude. O comportamento sexual do jovem era compreendido como desviante e anormal e carregado de sentidos pejorativos como descontrole, imaturidade, despreparo e etc. (CALAZANS, 2005, p. 217). Entretanto, o discurso moralista agia como psicologia reversa para os jovens que estavam cada vez mais estimulados pelos discursos sexuais das novelas e programas de entretenimentos presentes na televisão e outros conteúdos disponíveis na internet: como os jogos com abordagem erótica e a pornografia. Todavia, a sexualidade passa a ser um tema trabalhado no cotidiano da juventude, seja pela família, pela escola, ou também pela mídia. Portanto, a sexualidade juvenil começa a ser encarada como uma temática importante na

¹¹ Espaço digital destinado ao envio de mensagens afetivas de modo anônimo.

¹² Gíria utilizada no Brasil, para referenciar as “paquerias” ou “paixões” de alguém.

construção dos indivíduos; seja na valorização e diferenciação dos já iniciados nos rituais sexuais; ou também na construção dos circuitos de sociabilidade atravessados pela prática sexual.

O amadurecimento sexual das crianças é marcado pelo desenvolvimento do seu órgão sexual – internamente e externamente – o que evidencia a fase da puberdade, marcada pelo período de transição da infância para o início da vida sexual (KEHL, 2004). Esse estágio é introduzido através de rituais que evidenciam a passagem do corpo infantil, que agora passa a “a ocupar um lugar entre os adultos” (Ibid., p. 91). No contexto contemporâneo, juventude e sexualidade é um assunto abordado com maior liberdade nas conversas entre os próprios adolescentes, entre a família, entre a escola e pela própria mídia. Nesse sentido, pude perceber que relatos sobre a vida sexual assumem a banalidade e firmam-se como conteúdo das conversações cotidianas. Falar sobre sexo e prazer não é mais contestado e passível de julgamento por moralismos sociais entre grande número da população juvenil. Nesse sentido, os jovens participantes se mostraram abertos a falar sobre as suas relações de nível sexual, contudo, é necessário pontuar que esses diálogos foram firmados após o estabelecimento de fortes laços de confiança com os pesquisados. Por fim, a descoberta da sexualidade e do próprio corpo ganha novos rumos com a incorporação dos dispositivos tecnológicos que atravessam os processos de sociabilidade que são construídos junto ao tema da sexualidade.

De acordo com o entendimento criado através das contribuições teóricas e empíricas sobre a sexualidade, busquei observar o fenômeno dos nudes e do “sexting¹³” e também o papel assumido por essas dinâmicas de interação na construção e manutenção da sociabilidade das culturas juvenis. Para tanto, investiguei as práticas de conquista com objetivo sexual entre esses jovens. De todo modo, é importante evidenciar que os dispositivos móveis e suas funcionalidades executam um papel de aproximação do cenário sexual. Nesse sentido, os usos de aplicativos têm possibilitado que, muitas das vezes, o passo inicial para instaurar uma interação sexual seja dado na esfera digital, através de chats e outros aplicativos especializados para a procura de parceiros sexuais. As práticas de sociabilidade mediadas pelos smartphones e pela internet demarcam um papel importante na construção das redes afetivas e sexuais das juventudes. A sexualidade é uma fase em constante exploração durante o período da adolescência. Logo, aplicativos como Tinder, Happend, Badoo e entre outros e outras mídias digitais possibilitam a instauração de uma sexualidade mediada pelos smartphones e que traz novas configurações e significações para essa prática de sociabilidade.

¹³ Conversas em plataformas digitais marcadas pelo conteúdo sexual.

2.2.3 Lazer e Trabalho

O período do entretenimento e do lazer é, para as culturas juvenis, um momento fundamental para a constituição das suas relações sociais e da sua identidade. A partir do período da modernidade os jovens passam a ser encarados pela dispensada do trabalho e se utilizam desse período para a constituição das suas sociabilidades (KEHL, 2004; SOUZA, 2005). Contudo, os jovens participantes da nossa pesquisa estão, em sua maioria, inseridos no mercado de trabalho, portanto, os cruzamentos entre os ambientes de lazer e de trabalho acabam sendo difusos. Nesse cenário turvo, ocorrem amarrações entre essas duas esferas.

De acordo com Fátima Cecchetto, as atividades de período livre podem ser enquadradas enquanto lazer ou tarefas vinculadas ao trabalho doméstico, neste sentido, a autora separa as atividades de período ocioso em cinco tipologias: trabalho privado e doméstico; repouso; satisfação das necessidades biológicas; sociabilidade; atividades miméticas ou jogos (CECCHETTO, 2004, p. 109).

Diferente das juventudes burguesas ou de classe média alta, os jovens de classes populares acabam sendo inseridos no mundo do trabalho de modo prematuro. Para estes indivíduos os períodos de ociosidade não são preenchidos com atividades extracurriculares, como reforços escolares, aulas de música ou dança, mas sim, com atividades trabalhistas e cursos preparatórios para o mercado de trabalho. De acordo com Sposito, (2005) a construção sociocultural da categoria juventude, no Brasil, se torna complexa devido ao trabalho estar diretamente relacionado à concepção da juventude (2005, p. 124). Portanto, o trabalho atravessa a construção da identidade juvenil. A necessidade e a busca por autonomia são as principais trajetórias que levam os jovens para o cenário trabalhista. Quando inseridos, esses jovens passam a deter dos seus próprios salários e tentam readequar a rotina de aulas à rotina trabalhista. Entretanto, decisões de tal nível de importância acabam sendo acompanhadas de incerteza, insegurança e ansiedade por parte dos jovens. A tomada de decisões como um emprego, um curso de graduação, e opções que envolvam responsabilidade refletem a dinâmica de insegurança da juventude em relação à escolha de um trabalho. Segundo Guimarães:

De fato, a incerteza que hoje contamina as trajetórias profissionais dos trabalhadores “maduros” era destacada, desde então. Como uma característica dos percursos ditos “juvenis”, tantos nos momentos de auge como nos momentos de retração cíclica da oferta de empregos. Isso porque, na sua condição de “recém-chegados” ao mercado de trabalho, via de regra eximidos da responsabilidade da chefia do grupo familiar (e da função de provedor que a ela se associa), adolescentes e jovens expressavam uma grande rotatividade (não apenas entre as situações de emprego e desemprego, mas entre as de atividade e inatividade), em sua busca do “emprego certo”. Não sem razão, diz esse diagnóstico formulado já no final dos anos 1970, tal dinâmica de intensa transição ocupacional (associada ao desemprego juvenil) tendia a se diluir à medida que se atingia a idade adulta (OECD, 1980). (GUIMARÃES, 2005, p. 156).

O trabalho, como as outras instituições também é um berço para novas práticas sociais e para a construção de novas dinâmicas do que é ser jovem. Ainda segundo o autor, o sentido do trabalho adquire múltiplos significados (GUIMARÃES, 2005) para a juventude e atua na construção e consolidação dos diferentes modos do jovem ser e estar no mundo. Os significados adquiridos pelo trabalho são criados na condução da vida ocupacional e na valorização das práticas laborais (Ibid., p. 157). Portanto, é compreensível o impacto da inserção trabalhista no imaginário da juventude brasileira, principalmente daqueles de camadas populares. De todo modo, para os jovens participantes da pesquisa, os circuitos de sociabilidade do trabalho também são amarrados de possibilidades de interação, e conseqüentemente, construção e manutenção de redes de sociabilidade que atuam não somente na esfera do trabalho, mas também no entretenimento e diversão. Desta maneira, os jovens apresentam um arcabouço de táticas (CERTÉAU, 1989) utilizadas para subverter os períodos de estresse e cansaço vinculados ao trabalho por meio de práticas de lazer e de diversão.

Entretanto, foi necessário criar algumas limitações entre a esfera do trabalho e do lazer. Logo, por mais que muitos dos jovens de camadas populares já estejam inseridos na esfera trabalhista, eles ainda dispõem de tempo livre o qual é preenchido com atividades de sociabilidade que buscam destacar a prática do lazer.

Aproximo-me do campo para retratar alguns das atividades das quais os jovens participantes da pesquisa estão envolvidos nos seus períodos de ociosidade. Assim, foi possível identificar que alguns participantes ocupam o seu tempo livre através de atividades em Centros de Tradição Gaúcha (CTG), outros se dedicam a distrair-se com jogos de vídeo game *on-line* e os demais assistem vídeos na internet, escutam música, ou saem com os amigos para passear ou para ir a festas e boates. Para os jovens essas práticas buscam realizar a construção e a manutenção dos circuitos de sociabilidade juvenis, neste sentido, essas ações atuam com a interação de amigos e conhecidos que se unem para disfrutar dos momentos de

diversão. Logo, pude compreender como período de entretenimento e lazer o tempo destinado à realização de interações sociais que buscam trazer divertimento, além de atuarem na formação e manutenção dos circuitos de sociabilidades tanto dentro como fora da esfera digital.

O cultivo do período destinado à recreação e a diversão também é, portanto, utilizado para o desenvolvimento dos laços de sociabilidade das culturas juvenis. Por isso, as dinâmicas de ocupação do tempo livre refletem a utilização desse período para o exercício de dinâmicas de sociabilidade, permitindo assim, a constituição das identidades juvenis. Segundo Brenner, Dayrell e Carrano (2005) são durante os tempos de ociosidade que as culturas juvenis incorporam “suas próprias normas e expressões culturais, ritos, simbologias e modos de ser que os diferenciam do denominado mundo adulto” (p. 176). A construção dessas coletividades juvenis permite que o senso de pertencimento leve a esses jovens a interagir com os grupos que estão em sua proximidade, estabelecendo assim, laços de sociabilidade com demais outros jovens.

Por conseguinte, o tempo de lazer caracteriza um momento importante para a construção das identidades juvenis através de possibilidades de interação e articulação com outros grupos de jovens. Diferentemente de se apoiar em uma postura moralizante do período de ócio, “é preciso considerar o lazer como o tempo sociológico no qual a liberdade de escolha é elemento preponderante e que se constitui, na fase da juventude, como campo potencial de construção de identidades” (BRENNER, DAYRELL e CARRANO, 2005, p. 176). O tempo livre dos encargos como ir à escola, realizar as tarefas escolares e trabalhar permite a estruturação de novas dinâmicas para a construção do que é ser jovem na contemporaneidade.

Através desses pontos foi possível articular o período do entretenimento e do lazer junto aos usos das tecnologias digitais pela juventude. Deste modo, smartphones, computadores e internet fazem a mediação da ocupação do tempo livre desses jovens. O período que antes poderia ser considerado tedioso se transforma em um momento de fuga. Logo, essas pequenas saídas de escape configuram-se em um período para conversar com os amigos através dos *chats on-line* e dos sites de redes sociais. Os instantes de folga durante o trabalho e as aulas encaradas como “tediosas” deixam ser empecilho para as dinâmicas de sociabilidade mediadas pelos telefones celulares com acesso a internet. Assim, esferas antes atribuídas pelo exercício da prática trabalhista e da disciplina escolar são subvertidas pelas práticas de sociabilidade que propõem breves instantes de entretenimento e de lazer para esse grupo de jovens.

Além disso, plataformas digitais como o YouTube permitiram que um arcabouço de conteúdos adentrassem aos gostos desses jovens. Os atuais *youtubers* estão em alta frente aos modelos audiovisuais consumidos pelos participantes da pesquisa. Tal afirmação se projeta através da empiria dos relatos coletados em campo. Em suma, é necessário retratar que um dos participantes se tornou um *youtuber* durante o estágio da realização da pesquisa. O jovem utiliza de seu canal para expressar as suas habilidades com a edição de vinhetas e também com jogos para dispositivos mobile. Embora, seus vídeos não atinjam a marca de milhões de visualizações – como os vídeos dos *youtubers* famosos –, seus vídeos são apreciados, e ao mesmo tempo zoados pelos seus amigos e colegas.

Os conteúdos presentes na plataforma do YouTube tem como sua principal diferenciação o seu formato e estilo que, diferente da televisão, aproximam-se das culturas juvenis e adaptam-se aos seus gostos e interesses. Esses formatos de conteúdo audiovisual tão presente nos vídeos dos atuais *youtubers* são reflexo da “entretenimentização” da economia, como apontado por Douglas Kellner (2001, p. 6). A apologia da cultura midiática se espalha para as plataformas digitais e modifica a construção dos conteúdos que são desenvolvidos através da ótica do entretenimento e do espetáculo. O fenômeno dos *youtubers* invade as telas dos smartphones e dos computadores e torna-se fonte de conteúdo e de entretenimento para muitas crianças, jovens e adultos. Neste sentido, Kellner aponta que no período da atualidade vivemos em uma sociedade de “infoentretenimento”, na qual “entretenimento e espetáculo entraram pelos domínios da economia, política, sociedade e vida cotidiana por meio de formas inovadoras e importantes” (KELLNER, 2001, p. 7). Para tal, Kellner se apoia nas considerações de Michael J. Wolf (1999 apud KELLNER, 2001) para apontar que na atual sociedade, economia e entretenimento se fundem e articulam um aspecto responsável pela invasão da esfera do espetáculo nos demais setores da vida cotidiana. Tal lógica atinge os discursos dos *youtubers*, fenômeno que viria a surgir alguns anos depois dos textos dos autores. Assim, esse novo formato de conteúdo audiovisual das plataformas digitais segue os princípios da “cultura do quarto” (BURGESS e GREEN, 2009). A lógica do “faça você mesmo”¹⁴ permite que os espectadores tornem-se produtores de conteúdo e possam divulgar os seus vídeos que terão como marca formatos mais curtos, edições diferenciadas e que dialogam diretamente com quem assiste – diferente dos antigos modelos audiovisuais da televisão.

¹⁴ *Do it Yourself* (DIY), expressão em inglês que significa: faça você mesmo.

Ainda no contexto das culturas digitais, os jovens se utilizam da construção de perfis em plataformas *on-line* para interagir com outros jovens, se divertir, mas principalmente, para “expressar elementos de sua personalidade ou individualidade” (RECUERO, 2011, p. 25). A mediação das interações pelos dispositivos digitais como os smartphones permitem que os jovens estejam em constante interação e possam, através de grupos de conversa, aplicativos e outras funcionalidades, utilizar plataformas de entretenimento e lazer para a construção das suas identidades.

Ao fim, é preciso ressaltar o impacto da internet e das mídias digitais em articulação ao período de lazer das culturas juvenis. Principalmente, quando seus usos são mediados através dos dispositivos móveis, como os smartphones. Portanto, esses dispositivos, quando providos de conexão a internet, possibilitam que surjam diante da tela dos aparelhos dos jovens pesquisados inúmeras possibilidades de práticas que objetivam a ocupação do tempo livre, para assim, realizar a construção e a manutenção dos circuitos de sociabilidade desses indivíduos.

De todo modo, observei que os circuitos de lazer pertencentes aos participantes da pesquisa são circundados por dois cenários distintos: o ambiente domiciliar e os espaços externos a casa, como a rua, o bairro e os eventos. Para tal, trago a tona para essa discussão algumas das ponderações de Jürgen Habermas (2003) e Adriano Duarte Rodrigues (1990) sobre esfera pública e privada. Com o advento da modernidade, o estado passa a atuar “como entidade organizadora do mercantilismo” (RODRIGUES, 1990, p. 38), ficando ao seu encargo assegurar o direito dos mercados e dos consumidores, assim, com o surgimento desse fenômeno, passa a ser necessário estruturar uma nova esfera que assegure as demandas do mercado – o espaço público. Fica a encargo de a esfera privada administrar os fluxos mercantilistas impulsionados pelo modelo liberal dentro de cada modelo de negócio presente na sociedade burguesa (HARBERMAS, 2003). Contudo, Habermas (2003) e Rodrigues (1990) irão pontuar a efetivação de um processo de polarização que se inicia na esfera privada, deste modo, o ambiente destinado a família e a profissão acabam sendo deslocados, cabe ao cenário íntimo da família tornar-se cada vez mais pertencente à esfera privada, e o palco de práticas trabalhistas migra progressivamente para a esfera pública.

Os burgueses da era liberal viviam a sua vida privada prototipicamente na profissão e na família; o setor de intercâmbio de mercadorias e do trabalho social era tanto uma esfera privada quanto a “casa”, despojada de funções econômicas imediatas. Estas duas esferas, outrora, estruturadas no mesmo sentido, desenvolvem-se agora de modo oposto (HABERMAS, 2003, p. 181).

Assim, o ambiente destinado ao convívio familiar entre filhos, esposas, e maridos fica restrito as configurações da propriedade privada, ficando protegidos dos olhares externos (RODRIGUES, 1990). Neste sentido, concepções de intimidade configuram uma invenção da sociedade burguesa que constitui cenários de sociabilidade distintos em questões de classe, gênero, raça e geração (Ibid., 1990). As mulheres e crianças ficavam restritas ao ambiente doméstico e as tarefas correspondentes ao lar. De modo contrário, os homens tinham livre direito de frequentar os espaços públicos destinados à sociabilidade masculina – palcos que foram essências para o desenvolvimento da opinião pública (HABERMAS, 2003; RODRIGUES, 1990), a qual era regida pelos homens de renome e prestígio pertencentes à burguesia da época.

Por fim, nesta dissertação identifiquei que os circuitos de sociabilidade juvenis relacionados aos períodos de lazer estão amarrados a esfera pública das ruas e a esfera privada do lar. Assim, procuro estabelecer possíveis distinções entre as práticas de sociabilidade instituídas em cada um desses ambientes.

2.2.4 Foco sobre os três circuitos de sociabilidade encontrados

As três categorias identificadas foram resultado de um período de mais de dez meses de observação etnográfica em múltiplos campos e da realização de entrevistas com os jovens participantes da pesquisa. Neste caso, conflitos e competições; relacionamentos amorosos e sexuais; e lazer e trabalho são reflexos dos achados em campo e da construção conjunta com os participantes. Em suma, foi possível identificar as práticas de sociabilidade através do nível das ações e dos discursos dos entrevistados – e assim, aglutinar estas em categorias que foram sendo construídas progressivamente. Logo, as categorias aqui identificadas detêm de um papel importante na manutenção e construção dos circuitos de sociabilidade dos indivíduos pesquisados, além de serem mediadas pelos smartphones e pelas redes sociais digitais.

A elaboração dessas categorias foi feita em proximidade, portanto, é possível que as esferas construídas, em alguns momentos, estejam em contato. Tais aproximações das

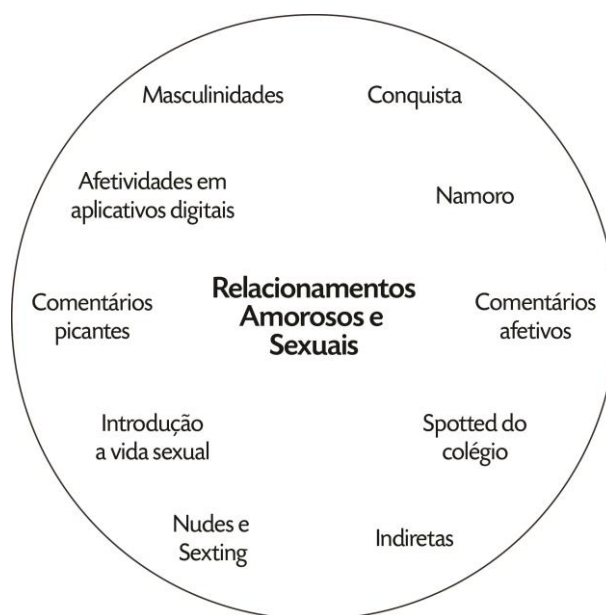
categorias tornam o cenário de estudo dos circuitos de sociabilidade complexos, assim, algumas práticas de sociabilidade podem estar presentes em mais de uma categoria, evidenciando as relações entre as interações desses jovens. Desta forma, procuro descobrir os pontos de conexão entre os circuitos de sociabilidade identificados. Para isso, preparei um quadro com cada uma das três categorias que busca ilustrar as práticas de sociabilidade desses jovens. A ilustração exemplifica algumas das ações desses indivíduos identificadas na investigação etnográfica. Assim, conforme a figura 1, 2 e 3 é possível visualizar que algumas práticas de sociabilidade estão presentes em mais de uma esfera. As práticas da masculinidade; das conversas em aplicativos digitais, da competitividade e das atividades esportivas acabam por se tornar pontos de cruzamento entre as categorias. Em suma, cenários como o *spotted* do colégio e as indiretas, como apresentado anteriormente, estão indiretamente em proximidade com as categorias do entretenimento e do lazer. Além disso, acredito que algumas das práticas identificadas também estejam englobadas em outras esferas e, portanto, espero que com o desenvolvimento da análise eu consiga distinguir as relações estabelecidas através da aproximação entre estas categorias.

Figura 1 – Esfera dos conflitos e competições



Fonte: o próprio autor.

Figura 2 – Esfera dos relacionamentos amorosos e sexuais



Fonte: o próprio autor.

Figura 3 – Esfera do lazer e do trabalho



Fonte: o próprio autor.

As ilustrações corroboraram com a visualização dos pontos de intercâmbio entre as três esferas analíticas, contudo, é válido pontuar que outras zonas aproximações podem vir a surgir em trabalhos futuros. No demais, os pontos de conexão são sustentados pelas práticas

que buscam construir e manter os circuitos de sociabilidade dos jovens pesquisados. De todo modo, uma questão se fez importante ao observar essas dinâmicas de interação mediadas pelos smartphones: a questão das “táticas”. As táticas são compreendidas por Michel De Certeau (1989) como os modos de subverter as normas dominantes sem escapar dos sistemas aos quais estão inseridos. Neste sentido, as práticas de sociabilidade identificadas em cada uma das categorias foram analisadas através da lente das “táticas” de Certeau (1989).

De tal modo, é necessário compreender o sentido de “táticas”, para isso minha principal fonte para a delimitação teórica desse conceito é Michel De Certeau. O autor em “A invenção do Cotidiano” (1989) estudou as práticas de bricolagem dos indivíduos que sempre estiveram à margem, e as compreende como procedimentos de transformação das diretrizes soberanas. Logo, para o historiador francês, as práticas de insubordinação são modos dos “dominados” controlar, mesmo de modo breve, as forças do cenário da produção e usar a seu favor (CERTEAU, 1989, p. 47). Para a minha pesquisa, observo os usos dos smartphones a fim de atender as necessidades de um conjunto de indivíduos em específico – os jovens de camadas populares do colégio Acampamento das Flores. Assim, compreendo que para esses jovens os smartphones são utilizados não somente para telefonar ou fazer uso de algumas funcionalidades operacionais que esses dispositivos dispõem. Contudo, as práticas de consumo desses artefatos visam fortalecer e manter os circuitos de sociabilidades juvenis os quais estão inseridos. Tal conjunto de práticas identificados em cada uma das categorias representa os “indicadores da criatividade que pulula justamente onde desaparece o poder de se dar uma linguagem própria” (CERTEAU, 1989, p. 44). Portanto, este estudo permitiu que eu pudesse visualizar as práticas de sociabilidade mediadas pelos smartphones como ações enriquecidas de sentido e que buscam mais do que um simples uso, mas modos de atingir as necessidades desse grupo de indivíduos.

As ações desses indivíduos são analisadas a ponto de compreender os significados e relevâncias que essas práticas trazem para os seus circuitos de sociabilidade. Deste modo, o uso de aplicativos, telefonemas, discussões, namoros não são observados, simplesmente, no nível das ações. Assim, atentei às táticas empregadas e aos sentidos que elas produzem com o intuito de acatar as necessidades desse grupo em específico. De acordo com Michel De Certeau (1989) as “táticas do consumo, engenhosidades do fraco para tirar partido do forte, vão desembocar então em uma politização das práticas cotidianas” (p. 45). Neste sentido, tais ações compõem um conjunto de bricolagens que busca se apropriar e transformar os princípios da economia cultural dominante e utilizar essas ações a favor dos “dominados”. Assim, as táticas nada mais são do que:

(...) um cálculo que não pode contar com um próprio, nem portanto com uma fronteira que distingue o outro com totalidade visível. A tática só tem por lugar o do outro. Ela aí se insinua, fragmentariamente, sem apreendê-lo por inteiro, sem poder retê-lo à distância. Ela não dispõe de base onde capitalizar os seus proveitos, preparar suas expansões e assegurar uma independência em face das circunstâncias. O "próprio" é uma vitória do lugar sobre o tempo. Ao contrário, pelo fato de seu não-lugar, a tática depende do tempo, vigiando para "captar no vôo" possibilidades de ganho. (CERTEAU, 1989, p.46 e 47).

As práticas representam as vitórias dos fracos diante das ameaças do cenário da produção e da hegemonia cultural e social das classes dominantes. Esses constantes jogos de apropriações e dominações são apenas uma das formas dos “dominados” subverterem o poder dos fortes. De acordo com o autor, essas táticas são consideradas “pequenos sucessos, artes de dar golpes, astúcias de “caçadores”, mobilidades de mão-de-obra, simulações polimorfas, achados que provocam euforia, tanto poéticos quanto bélicos” (CERTEAU, 1989, p. 47). De tal modo, essas ações atuam a fim de ressignificar os jogos entre as classes e gerir novos modos de combate a fim de “alterar as regras de espaço do opressor”. (Ibid., p. 79). Por conseguinte, quando os jovens se utilizam dos smartphones para atender as suas necessidades fora das convenções estipuladas pelos dispositivos e pelos aplicativos nele presentes, os indivíduos criam uma esfera de interação que busca prover e manter os seus circuitos de sociabilidade.

Nesse caso, as categorias analíticas construídas anteriormente foram compostas por um conjunto de práticas sociais que, ao meu ver, representam táticas dos jovens pesquisados a fim de construir e manter os seus circuitos de sociabilidade juvenis. Para tanto, os jovens se articulam de estratégias para que possam utilizar seus smartphones a fim de realizar suas interações sociais nas esferas *on-line* e *off-line*. Neste sentido, as competições e conflitos; os relacionamentos amorosos e sexuais; e o lazer e o trabalho circundam as práticas cotidianas desses jovens que procuram efetivar seus laços de interação. Portanto, as transgressões identificadas ao longo do trabalho etnográfico são modos de usar e se apropriar dos smartphones para satisfazer as instâncias de sociabilidade do grupo de participantes.

Por fim, alguns pontos se apresentaram explícitos, como o da masculinidade – o qual está presente em todos os circuitos de sociabilidade observados. As práticas de masculinidade foram analisadas através da lente dos estudos de gênero e buscam configurar os diferentes modelos de masculinidade expressos no campo e como eles atuam no nível das sociabilidades juvenis. Assim, dinâmicas de dominação, agressividade e competitividade circundam as práticas de sociabilidade dos participantes. De tal modo, os discursos e as práticas são

enriquecidos com o que eu diria se aproximar de um modelo de masculinidade hegemônica o qual procura subverter os demais modelos de “ser homem” (ALMEIDA, 1995). De acordo com o modelo de masculinidade hegemônica, o menino só é encarado enquanto homem através das suas aventuras sexuais e experiências adquiridas através do nível da dominação feminina (ALMEIDA, 1995; CECHETTO, 2004, GROSSI, 2004), o que também é possível perceber nas falas de alguns jovens participantes. Esse modelo dominante de masculinidade é construído de modo relacional, ou seja, é edificado em proximidade ao padrão de feminilidade que foi encarado enquanto subalterno no campo etnográfico. Nesse sentido, pude perceber algumas práticas de performatividade feminina¹⁵, entretanto, os olhares da pesquisa se mostraram voltados para as dinâmicas de sociabilidade atravessadas por elementos de masculinidade hegemônica, as quais se mostraram aparentes, pois, eram utilizadas para afrontar as participantes mulheres. Além disso, os meninos se comportavam de modo agressivo e muitas das vezes ofendiam as meninas com comentários que feriam ao seu corpo e a sua autoestima. De todo modo, é importante ressaltar que foi destinado um subcapítulo somente para a questão das masculinidades no decorrer da dissertação.

Ao fim, as três categorias aqui apresentadas compõem um papel relevante na construção do que é ser jovem de camada popular na contemporaneidade. Logo, a escolha dessas categorias analíticas se fez devido às observações preliminares realizadas em campo, as quais confirmam a dimensão dessas questões na construção e manutenção dos circuitos de sociabilidade juvenis. Por conseguinte, essas categorias são atravessadas pelas práticas de consumo de dispositivos móveis, como os telefones celulares e smartphones que estão em constante articulação com as culturas digitais. A posteriori, o objetivo foi abordar teoricamente os cruzamentos das práticas de consumo de smartphones pelas culturas juvenis. Todavia, de antemão, é preciso compreender o conceito de consumo e as suas nuances teóricas de acordo com as diferentes perspectivas que cercam essa concepção.

2.3 APROXIMAÇÕES COM O CAMPO DAS PRÁTICAS DE CONSUMO

O seguinte subcapítulo da dissertação foi destinado a pensar o consumo dentro de duas perspectivas: os enquadramentos discursivos em que esse conceito ganha visibilidade; e

¹⁵ Segundo Butler (1990), as relações entre os gêneros são constituídos por meio de uma performatividade de gênero. Ainda de acordo com a autora, essa construção é fundamentada por um conjunto de ações e expressões em repetição que constituem as condutas dos gêneros.

através das perspectivas teóricas que buscam refletir o papel do consumo na sociedade contemporânea. Logo, foi possível identificar que o consumo é atravessado por um conjunto de compreensões que atribuem distintas ordens discursivas para o seu significado. Pensar o consumo é ir além da sua origem como uma etapa posterior ao cenário da produção, por conseguinte, foi necessário refletir sobre o consumo como uma construção social, simbólica e histórica repleta de significados.

Entre tantos atravessamentos, iniciei com os enquadramentos de ordem discursiva, principalmente, os oriundos dos discursos midiáticos, os quais intentam retratar o consumo dentro da sociedade contemporânea. Everardo Rocha na introdução do livro “O mundo dos bens: para uma antropologia do consumo”, lançado em 2004 no Brasil¹⁶, e de autoria de Mary Douglas e Baron Isherwood apresenta três enquadramentos para o consumo: o enquadramento hedonista, moralista e naturalista. O primeiro, e provavelmente o mais conhecido é o “consumo pelo prisma da publicidade” (ROCHA, 2004, p. 11). O enquadramento hedonista é o fruto do trabalho publicitário que impulsiona o consumo através de um discurso que salienta a felicidade através do ato da compra e da satisfação de desejos. Neste sentido, a sedução se torna a principal artimanha do consumo.

O segundo enquadramento – o moralista – é dotado de um viés apocalíptico para retratar de modo pejorativo a atividade da compra. Por meio do viés moralista o consumo serve para “explicar as mazelas tão díspares quanto violência urbana, ganância desenfreada, individualismo exacerbado ou toda a sorte de desequilíbrios (...) da sociedade contemporânea” (ROCHA, 2004, p. 11). Portanto, o consumo se torna um ato passível de condenação e alienação da sociedade. Na sequência, o terceiro enquadramento retrata o consumo através de um viés naturalista. Desta forma, “o consumo existe em razão da *natureza da biologia* ou de uma *universalidade humana*” (ROCHA, 2004, p. 13). Por fim, esse último viés retrata o consumo como sendo algo intrínseco a natureza humana e que atenta, através de um viés determinista, para as necessidades físicas – como consumir oxigênio, água e comida.

Por fim, Everardo Rocha e Cláudia Pereira irão apontar que existe um quarto enquadramento para o consumo: o utilitário. O discurso utilitário do consumo projeta o seu significado para um viés mercadológico que busca, por meio de estratégias, vender mais. (ROCHA e PEREIRA, 2009, p. 75). Todavia, esses distintos enquadramentos para pensar o significado do consumo em sociedade “impedem que o consumo escape para um plano

¹⁶ Versão traduzida do livro: lançada em 1980.

simbólico cultural” (ROCHA e PEREIRA, 2009, p. 75). Ao fim, é possível adentrarmos a um próximo conjunto de atravessamentos teóricos que procuram entender o consumo e o seu papel nas dinâmicas culturais e simbólicas da sociedade contemporânea.

Portanto, pensar o consumo como um conceito teórico permite que diversas perspectivas possam ser destrinchadas – sendo que cada uma pode elencar inúmeros significados. Em um primeiro momento, pude me amparar nas contribuições teóricas sobre consumo de Barbosa (2004), para assim visualizar o amplo espectro de estudos presentes nessa área. Assim, a autora divide esse conceito em duas perspectivas: a cultura do consumo e a sociedade de consumo.

De acordo com Barbosa, a cultura do consumo é uma perspectiva presente nas abordagens de autores como: Frederic Jameson; Zygmunt Bauman; e Jean Baudrillard (BARBOSA, 2004). Para esses teóricos a cultura do consumo está fortemente atrelada com os fatores que cercam a cultura da sociedade pós-moderna, a qual é oriunda do consumo desenfreado em que o consumidor se torna tanto cliente como mercadoria (BAUMAN, 2005). É através da democratização do consumo, que o consumidor passa a ter uma falsa ideia de liberdade de escolha em relação ao consumo. A pungência dessa atividade implica que, cada vez mais, as angústias do consumir venham à tona, deste modo, o ato da escolha passa a ser mais importante do que é escolhido e consumido. (BAUMAN, 2001).

Segundo a concepção de Jean Baudrillard, o consumo: “é uma conduta ativa e coletiva, uma imposição moral, uma instituição. Ele é todo um sistema de valores, com tudo o que esse termo implica, isto é, sua função de integração grupal e de controle social” (1970, p. 114). Logo, este sistema de valores é responsável por englobar diversos signos que são consumidos a partir da nossa conduta em sociedade. Todavia, para Baudrillard, os signos são a principal mercadoria a ser consumida pelos indivíduos. A saturação do consumo de signos através de narrativas publicitárias e linguagens audiovisuais corrobora com a transformação da realidade social – a qual os itens que eram antes reais se tornam hiper-reais.

Enfim, as seguintes interpretações de consumo estão coligadas aos entendimentos de cultura do consumo. Logo, essas perspectivas são identificadas devido às suas fortes críticas ao modelo atual de sociedade. Entretanto, as abordagens expostas não buscam compreender os diferentes tipos de consumo e de consumidores presentes na sociedade contemporânea (BARBOSA, 2004), além de deixarem uma lacuna, pois não refletem sobre a participação dos agentes do consumo.

A sociedade de consumo é a segunda perspectiva presente através dos apontamentos de Livia Barbosa (2004). Os autores que buscam entender o consumo através dos impactos

dessa prática na cultura e nas dinâmicas sociais são: Don Slater; Daniel Miller; Grant McCracken; Colin Campbell; Pierre Bourdieu; e Mary Douglas. Segundo Barbosa, esses teóricos procuram compreender como “o consumo se conecta com outras esferas da experiência humana” (BARBOSA, 2004, p. 11). O consumo está tão arraigado à ordem das práticas sociais e culturais que se perpetua no cotidiano permitindo o fortalecimento de uma sociedade de consumo. Portanto, é possível pensar o conceito como uma barreira simbólica entre classes sociais. A principal característica de distinção de classes, segundo Bourdieu, é a relação que ocorre “através do consumo simbólico (ou ostentatório) que transmuta os bens em signos, as diferenças de fato em distinções significantes [...], em valores” (BOURDIEU, 2007a, p. 16). Desta forma, o consumo também atua como um obstáculo simbólico entre classes. Essas práticas de resistência são utilizadas por indivíduos de grupo sociais com a finalidade de impedir que sujeitos que não pertençam à determinada realidade cultural, econômica e social possam adentrar a essa comunidade.

O consumo simbólico atua através da reapropriação e ressignificação dos bens materiais por um determinado conjunto de indivíduos. Logo, através das práticas de apropriação, ocorre a valorização de determinado item através dos novos signos incorporados a esse objeto e que são provenientes do estilo de vida e dos gostos de uma determinada classe social. Esses signos presentes nas práticas de consumo permitem a “criação e manutenção de relações sociais de dominação e submissão” (BARBOSA, 2004) que são marcadas pelas distinções de status entre os indivíduos. O consumo, além de atuar como ferramenta de segregação, também atua como prática de aproximação entre grupos na estrutura social. Deste modo, pensar o consumo é se permitir explorar e investigar as relações pessoais pautadas dentro do atual sistema capitalista. Em suma, para Bourdieu (2007b) o consumo, além de estar relacionado às classes sociais, está atrelado ao estilo de vida. Por meio do consumo simbólico do indivíduo é possível determinar a posição que este indivíduo ocupa dentro da estrutura de classes sociais. Portanto, o quesito econômico não deve ser o único item levado em conta no momento de identificar a posição de um grupo social dentro da estrutura de classes.

Uma classe não pode jamais ser definida apenas por sua situação e por sua posição na estrutura social [...] seus membros se envolvem deliberada ou objetivamente em relações simbólicas com os indivíduos das outras classes, e com isso exprimem diferenças de situação e de posição segundo uma lógica sistemática, tendendo a transmutá-las em *distinções significantes*. (BOURDIEU, 2007a, p. 14).

Após o auxílio das contribuições introdutórias de Livia Barbosa (2004) sobre as concepções sobre o consumo, debruei-me na perspectiva de autores que suscitam refletir

sobre uma antropologia do consumo, nesse sentido, teóricos como Mary Douglas e Baron Isherwood (2004) possibilitaram uma reflexão sobre tal perspectiva. Os autores propõe pensar em uma perspectiva cultural e simbólica do consumo que é marcada pelas relações entre os bens materiais e a sociedade. Portanto, esses teóricos refletem sobre o consumo como um sistema de significação que cria sentidos e rituais para o ato da compra de bens materiais (DOUGLAS e ISHERWOOD, 2004).

A proposta de uma antropologia do consumo de Mary Douglas e Baron Isherwood é um embate as considerações de nível econômico que pairavam sobre a significação do consumo. Para Douglas e Isherwood o consumo é uma realidade cultural e coletiva (2004). Neste sentido, o consumo de bens materiais é atravessado por significados culturais que aproximam os bens de consumo das relações sociais. Por conseguinte, consumir torna-se um ato social construído por rituais culturais e simbólicos que criam novos sentidos e significados para os bens materiais. Ainda segundo os autores, o consumo serve para aproximar e afastar relações entre indivíduos sociais. Deste modo, o consumo aproxima grupos, mas também, como aponta Bourdieu (2007a; 2007b), cria distinções entre indivíduos dentro da estrutura social. Logo, para Douglas e Isherwood os bens materiais, isoladamente são neutros, todavia os seus usos são socialmente construídos e incorporados de significado, portanto, segundo os autores, esses bens “podem ser usados como cercas ou como pontes” (DOUGLAS e ISHERWOOD, 2004, p. 36).

O consumo é marcado por rituais que clarificam os significados possibilitando que o consumidor possa constituir um universo inteligível com os bens que escolhe (2004, p. 112-113). Ao fim, o consumo serve para traduzir as relações sociais e os atravessamentos que o mundo dos bens possui na esfera da sociedade. Logo, a significação desses objetos inseridos nos agrupamentos sociais é um passo para questionar as relações que instituímos junto aos bens de consumo.

Ademais, há outra abordagem para os estudos do consumo o qual podemos nos deparar: o consumo como cultura material. Pensar através de uma perspectiva material permite que se possam analisar os impactos da materialidade no contexto da sociedade contemporânea. Miller (2007, 2013) reflete sobre a importância dos objetos materiais na construção das dinâmicas de socialização. De tal forma, para o autor, o foco está na relação do indivíduo com os objetos cotidianos e como essas interações são capazes de significar os usos desses objetos. Em suma, na maioria das vezes, esses usos passam despercebidos, entretanto, a não percepção do envolvimento desses objetos nas dinâmicas sociais é o que permite a instauração de uma cultura material (MILLER, 2013). Deste modo, a perspectiva material do

consumo se apresenta como uma exaltação das relações e subjetividades que ocorrem entre os indivíduos e as materialidades, e não necessariamente como uma “ênfase errônea nos objetos ao invés das pessoas” (MILLER, 2007, p. 38).

A ótica de uma cultura material, diferente das demais, não acredita no viés negativo do consumo – o qual ataca diretamente o cenário da produção e enxerga o ato de consumir como uma prática condenável. Portanto, essa abordagem realiza “uma compreensão mais profunda da especificidade de uma humanidade inseparável de sua materialidade” (MILLER, 2007, p. 47). Tal concepção possibilita analisar o consumo por meio dos usos e apropriações que estão presentes dentro de um cenário social. Essas distintas formas de manifestação do consumo são analisadas através dos impactos que os bens materiais possuem no cotidiano dos indivíduos, já que a sociedade não está “mais separada da sua materialidade intrínseca” (MILLER, 2007, p. 53).

Por fim, referente à presença do consumo nas perspectivas teóricas foi possível perceber que esse conceito, em diversos momentos, esteve exposto nas discussões da sociedade moderna, entretanto, na maioria das vezes foi alvo de juízos moralizantes que impunham a negatividade das suas práticas. O viés negativo do consumo procurava de maneira errônea, simplesmente, atrelá-lo a itens supérfluos e ao dispêndio irresponsável de matéria prima e de bens materiais. Todavia, esses posicionamentos começaram a ser alterados a partir das mudanças significativas que ocorreram a partir da década de 80, “quando o consumo passou a despertar o interesse sociológico como um tema em si mesmo” (BARBOSA, 2004, p. 13).

A partir dessa fase, o consumo deixou de ser “considerado um simples ponto final” (MILLER, 2007, p. 47) e passou a ser entendido como um conceito repleto de significações para compreender as dinâmicas de segregação e pertencimento, construção de identidades, e tantas outras perspectivas que atravessam o seu cenário. Finalmente o consumidor ganhou um papel de importância nos estudos do consumo, os quais perceberam o seu papel ativo no momento da compra. Deste modo, o consumo recebe novas significações e simbologias para compreender a sociedade contemporânea o qual já é marcada por essa ação tão presente no cotidiano da população global.

Ao fim, após elencar algumas das principais perspectivas teóricas e empíricas sobre o consumo, busquei elucidar a possibilidade de uma melhor visualização desse conceito e como ele está sendo pensado para retratar a sociedade e as relações que a cercam. Neste sentido, Rocha e Pereira (2009), em uma revisão teórica, apresentam algumas abordagens do consumo apontadas anteriormente:

O Consumo estrutura valores e práticas sociais: regula relações sociais, interfere nos aspectos culturais, constrói identidades. Pelo consumo, opera-se um sistema de classificação que aproxima e distancia pessoas e coisas, regulando as relações sociais. O consumo não é uma prática individualista. O consumo é uma prática da cultura, do público, do coletivo. Ele não se reduz às vontades individuais, pois o ato da compra pressupõe uma troca. O consumo opera um sistema de classificação que aproxima e diferencia grupos de pessoas através das coisas, e vice-versa. (ROCHA e PEREIRA, 2009, p. 76-77).

Ao final, esses apontamentos serviram para uma melhor compreensão do consumo enquanto conceito que está diretamente relacionado ao meu objeto empírico de pesquisa. Portanto, a partir da construção de um percurso teórico-metodológica que aproxima as concepções de juventude e consumo, consegui trilhar o estudo das práticas de consumo de smartphones por jovens de camadas populares. Desta forma, me aproximei das contribuições teóricas de três autores: Mary Douglas e Baron Isherwood (2004) e Daniel Miller (2007; 2013). Por fim, os aportes desses autores – sobre uma antropologia do consumo – auxiliam na construção de um percurso investigativo que visou ponderar sobre as práticas de consumo de smartphones e as ressignificações que esse dispositivo adquire na construção e manutenção dos circuitos de sociabilidades juvenis dos quais está em mediação.

Tais visualizações permitiram encarar os telefones celulares e smartphones como objetos que se espalharam pelo mundo e ganharam importância no cotidiano de milhares de indivíduos. Esses dispositivos se tornaram peças fundamentais e adquiriram espaço como extensão da agenda, do computador, e porque não dizer do nosso próprio corpo? De todo modo, estou longe de um discurso romântico que busca evidenciar que estamos nos tornando mais máquinas do que humanos pelas nossas interações mediadas pelos dispositivos tecnológicos. Assim, prefiro pensar os smartphones como bens materiais que são tangenciados por questões culturais e simbólicas. Muito além do que um simples objeto, os aparelhos celulares são significados de acordo com a cultura e o contexto espaço temporal em que estão inseridos (MILLER, 2007; 2013). Diante de tais ponderações, encaro o consumo de bens materiais enquanto uma ação construída por rituais culturais que criam significados para os itens de consumo (DOUGLAS e ISHERWOOD, 2004).

2.4 CONSUMO E JUVENTUDE COMO APORTE TEÓRICO-METODOLÓGICO

A abordagem antropológica do consumo vem ganhando fôlego nas pesquisas científicas. Tal ponto é decorrente das investigações sobre as relações entre bens materiais e indivíduos sociais. Diante disso, as perspectivas dos estudos de Daniel Miller (2007; 2013) permitiram que fosse possível realizar uma reflexão sobre o impacto dos bens materiais na sociedade. Neste sentido, foi necessário compreender os usos desses bens através de uma perspectiva global e local. Portanto, como visto anteriormente, o mesmo objeto pode adquirir diferentes sentidos que variam de acordo com os contextos culturais e sociais em que estão inseridos.

Através da perspectiva material o consumo pode adquirir significados que traduzem as dinâmicas sociais contemporâneas. Miller apresenta um exemplo em seu estudo realizado com donas de casa londrinas: nesse caso, o autor identificou que o ato da compra, para as mulheres pesquisadas, era envolvido por afetividades que buscavam atender ao bem-estar dos indivíduos pertencentes as suas famílias. Por isso, consumir configurava-se em “um ato de amor” (MILLER, 1998). Por conseguinte, como identificado pelo autor, o ato de comprar permuta-se em uma ação repleta de significados que fortalece a construção dos laços sociais.

No caso do meu objeto empírico foi necessário observar que os telefones celulares permearam a vida cotidiana e ressignificaram inúmeras práticas sociais dos participantes da pesquisa. Esses dispositivos estão presentes em funcionalidades como comunicação e conexão, o que corrobora para a construção de novos significados para cada uma dessas ações presentes na rotina de milhões de indivíduos. Seus usos são enraizados nos processos diários que são feitos quase que de maneira inconsciente e automática, logo, de acordo Miller (2013):

(...) os objetos são importantes não porque sejam evidentes e fisicamente restrinjam ou habilitem, mas justo o contrário. Muitas vezes, é precisamente porque nós não os vemos. Quanto menos tivermos consciência deles, mais conseguem determinar nossas expectativas, estabelecendo o cenário e assegurando o comportamento apropriado sem se submeter a questionamentos. Eles determinam o que ocorre à medida que estamos inconscientes da capacidade que têm de fazê-los. (MILLER, 2013, p. 78-79).

Além disso, as contribuições de Douglas e Isherwood (2004) sobre uma perspectiva antropológica também compõe o material teórico utilizado para o projeto de uma perspectiva teórico-metodológica das práticas de consumo de smartphones. Essa compreensão auxilia a estudar os rituais construídos ao redor do consumo desses dispositivos por jovens de camadas populares. As contribuições dos estudos desses rituais me ampararam na compreensão dos significados que esses dispositivos adquirem em relação ao contexto e as necessidades do grupo social estudado. Para isso, busquei, através das dinâmicas sociais do grupo de jovens,

compreender a significação dos smartphones na construção e manutenção dos circuitos de sociabilidade juvenis.

No decurso das contribuições desses autores construí uma perspectiva teórica e metodológica do consumo, que vinculada à prática etnográfica, possibilitou identificar os atravessamentos dos smartphones nas culturas juvenis. Portanto, esses bens materiais tão presentes no cotidiano das práticas sociais contemporâneas foram o palco para este estudo. Deste modo, procurei analisar a influência desses artefatos nas interações entre jovens de camadas populares e o seu papel na construção e manutenção dos circuitos de sociabilidade desses indivíduos. Para isso, identifiquei às manifestações das práticas de consumo desses dispositivos tanto dentro como fora da esfera digital; e também como eles ressignificaram as sociabilidades desses indivíduos. Por fim, com a finalidade de visualizar a configuração teórico-metodológica da pesquisa apresento o seguinte esquema. (Figura 4).

Figura 4 – Esquema para a análise teórica-metodológica: consumo e juventude

Práticas de consumo de **smartphones**
por jovens de camadas populares.



Circuitos de sociabilidade juvenil

Fonte: o próprio autor

3 TECNOLOGIAS QUE NOS ACOMPANHAM A TODO O MOMENTO

Claramente, este não é inteiramente um processo unidirecional. Essas tecnologias nos mudaram. Elas nos deram potencial para comunicação e interação que não possuímos anteriormente. Precisamos primeiro estabelecer claramente quais são esses potenciais e depois examinar o que o mundo fez posteriormente com essas possibilidades¹⁷ [tradução nossa] (MILLER et al., p.1).

¹⁷ Tradução para: Clearly this is not entirely a one- way process. These Technologies have changed us. They have given us potential for communication and interaction that we did not previously possess. We need first clearly to establish what those potentials are and then to examine what the world subsequently did with those possibilities (MILLER et al., p.1).

3.1 A INTERNET COMO CONEXÃO E DESCONEXÃO

A internet, sem sombra de dúvida, é uma das grandes invenções da humanidade. Seu projeto uniu distintos precedentes e alcançou o auge com a sua distribuição comercial a partir da década de 90. Poder-se-ia dizer que a sua criação mudou o mundo e a maneira como nos relacionamos, todavia, acredito no inverso: que os seus usos globais mudaram e ainda mudam a forma como a enxergamos e a utilizamos (MILLER et al., 2016) Os atravessamentos dessa tecnologia permitem a sua incorporação no tecido social e a ressignificação das práticas sociais. Peço que imaginem duas situações, aqui vai a primeira: duas pessoas estão conversando por videoconferência, o primeiro é um investidor londrino, com fortes ligações com o mercado de ações, e a outra, uma economista nova iorquina que trabalha na Wall Street e que é contratada pelo cliente londrino para direcionar os melhores investimentos no mercado de ações. A segunda situação envolve você e seu vizinho, vamos supor que vocês moram no oitavo andar de um edifício. Você dois estão de saída e acabam dividindo o mesmo elevador. Ele puxa assunto sobre o clima chuvoso que têm feito nos últimos dias para evitar o silêncio constrangedor que os acompanharia durante o trajeto até a portaria. No final vocês se despedem e cada um vai para uma direção diferente. De tal forma, ao fim dessa experiência imaginária pergunto: qual conversa é mais real e qual é a mais virtual? Certamente não tenho presunção de responder a esse tipo de questão, mas acredito que relações dialógicas entre esfera real e esfera virtual já foram desconstruídas no passado. De todo modo, é necessário observar que os diálogos atravessados pelas tecnologias da informação e comunicação (TICs) incorporam novos formatos de sociabilidade, entretanto, esses não são tão diferentes do que uma conversa de elevador. A diferença entre esses dois formatos de diálogo é o simples fato que eles são mediados por suportes distintos e englobam práticas de sociabilidade diferenciadas, todavia, não são menos reais que as interações exercidas nos cenários *off-line* (HINE, 2015). Portanto, entendo que as sociabilidades, quando medidas pelos smartphones e mídias sociais, apresentam algumas distinções no formato de interação, de todo modo, essas relações não são esvaziadas de significado por estarem permeados pelas plataformas digitais (MILLER, et al., 2016). Nesse sentido, ao longo dessa dissertação procurei analisar as práticas de sociabilidade presentes em dois cenários: o *on-line* e o *off-line*, através das considerações de pesquisadores como Daniel Miller e coautores (2016), Raquel Recuero (2011; 2014) e Erving Goffman (2009).

Em sequência, o importante nesse resgate imaginário é evidenciar que a internet atravessa as práticas sociais e permite a transformação no modo em que nos relacionamos.

Portanto, nossas ações refletem diretamente na forma como usamos as tecnologias para nos comunicar, criar e manter nossas redes de sociabilidade. A incorporação dos dispositivos móveis e das mídias digitais no cotidiano evidencia que essas tecnologias adquiriram um papel importante nas formas de como nos comunicamos. Se durante o meu trajeto para uma reunião importante eu pegasse um engarrafamento causado por um pequeno acidente de trânsito, certamente, com o auxílio de uma tecnologia móvel com acesso a internet eu teria como avisar aos meus colegas de trabalho a situação do meu possível atraso. *Voilà!*

O mundo mudou a forma de vermos e utilizarmos as redes (MILLER et al., 2016). Na atualidade, as nossas relações sociais são atravessadas por interfaces midiáticas que moldam o nosso modo de ser e estar no mundo de acordo com a incorporação dessas tecnologias no contexto das práticas sociais. Martino (2014) evidencia que as mídias digitais e o ambiente criado a partir de suas conexões atuam como um espaço de articulação com a vida humana. Neste sentido, experimente ficar uma semana longe de e-mails, redes sociais e qualquer tipo de atividade vinculada ao acesso à internet. No início pode parecer catastrófico, embora já tenhamos passado por isso a cerca de vinte anos atrás.

Dinâmicas de conexão entre humanos e mídias digitais possivelmente sejam umas das principais marcas da sociedade contemporânea. Todavia, isso não evidencia que estejamos nos tornando mais máquinas do que humanos – o que muda é a forma que (e com que) estamos conectados. As mídias digitais têm permitido inúmeras conexões e formas de relacionamento ao redor do mundo. Porém, o abismo social ainda perpetua esse ambiente segregando conectados e desconectados. A “barreira digital” (MARTINO, 2014, p. 10), que ainda assola a humanidade, exclui uma grande parcela da população nacional e global que até esse momento não tem acesso à internet ou domina as ferramentas tecnológicas para poder usufruir das possibilidades do cenário digital.

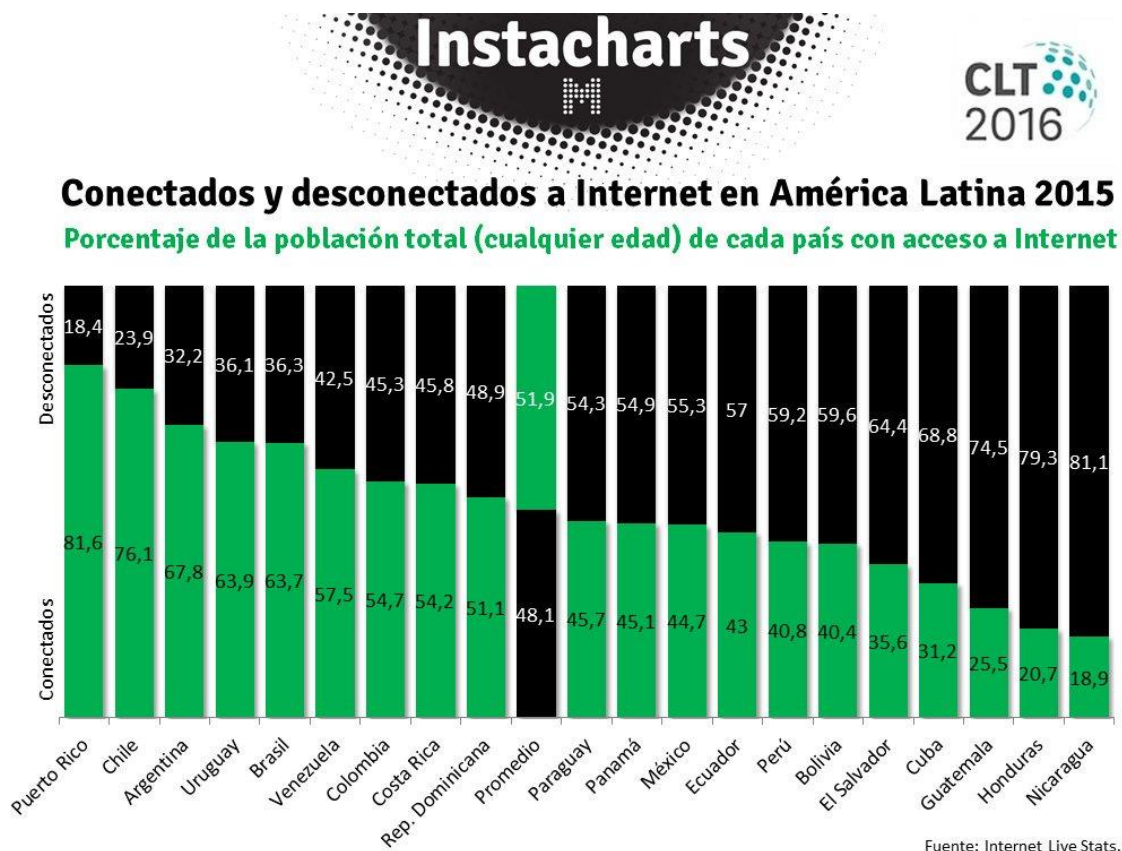
De todo modo, ainda que as desigualdades ao nível do acesso sejam abissais, a internet mantém-se em constante expansão¹⁸ ao redor do mundo e na América Latina (Figura 5). A internet é um campo de estudos que até o momento precisa ser desbravado, o que permite encará-la da mesma forma que o título do livro¹⁹ de Castells (2003), – como uma galáxia. O universo da internet ainda é composto por portais, redes sociais, sites, blogs, bancos de dados e outros elementos que representam uma imensa rede composta por bits e por pixels. Esse espaço desterritorializado e informacional vinha sendo conhecido até então como

¹⁸ Através do website <http://www.internetlvestats.com/> é possível acompanhar o número de usuários de internet pelo mundo, número de websites criados, e-mails enviados, número de telefones celulares e notebooks vendidos ao redor do globo, além de outros dados que vem sendo atualizados em tempo real.

¹⁹ A Galáxia da Internet, de autoria de Henry Castells (2003).

“ciberespaço” (LEMONS, 2006; SANTAELLA, 2005). Todavia, como pontuado por Felinto (2011), com o declínio dos termos de “cibercultura” e seus derivados ocorre à substituição dessas definições por demarcações teóricas como, culturas digitais, estudos de mídias, entre outras abordagens. Portanto, como menciona o autor “a questão central das novas mídias já não é a transferência do labor humano para as máquinas, mas sim a expansão do potencial criativo do homem através das tecnologias de informação e comunicação” (FELINTO, 2011, p. 3). Castells (2003) já havia apresentado questões semelhantes sobre a incorporação da internet no tecido social; logo o autor aponta para o fato que as novas transformações tecnológicas moldam as formas como nos relacionamos e vice-versa. Por isso, as culturas digitais são resultado do atravessamento intrínseco da internet e das “novas mídias” na instauração de práticas de sociabilidade contemporâneas. Os sujeitos constroem a significação das redes digitais por meios dos seus usos, consolidando os modos de ser estar no mundo conectado.

Figura 5 – Conectados e desconectados: a internet na América Latina (2015)



Em suma, para compreender as demais características das culturas digitais é necessário conhecer a internet através de uma perspectiva histórica. A internet da atualidade se apresenta de modo distinto ao da sua origem, a qual é marcada pela interseção das ações científicas das universidades, pela orientação militar americana no contexto da guerra fria, e pelas grandes pesquisas científicas financiadas pelos governos (CASTELLS, 2003). O encontro de diferentes culturas como a libertária; militar e governamental deram a impulsão para o projeto de internet que se conhece atualmente. As origens desse modelo se encontram na Arpnet, o primeiro esqueleto da internet, construído pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos através de uma rede de computadores conectados (Ibid., 2003).

Ao longo dos anos 50 e 60 a internet foi desenvolvida através de uma arquitetura em rede não centralizada (CASTELLS, 2003; MARTINO, 2014). O projeto da Arpnet tinha propósitos militares, portanto, a sua origem descentralizada surge com o objetivo de manter uma rede de dados em fluxo permanente a qual pudesse suportar a qualquer ataque. Assim, no caso de um ponto de conexão ser destruído os outros continuariam operando e permitindo o tráfego de informações. (CASTELLS, 2003; MARTINO, 2014). Todavia, com o desenvolvimento tecnológico o intuito militarista ficou em segundo plano, o que permitiu a construção de uma “tecnologia de transmissão de telecomunicações, a comutação por pacote” (CASTELLS, 2003, p. 14) e que inspirou os três princípios em que a internet ainda atua: arquitetura descentralizada; “poder computacional distribuído através dos nós da rede; e redundância de funções na rede para diminuir o risco de desconexão” (Ibid., 2003).

Com a consolidação de uma rede de conexão entre computadores, a estrutura da internet foi apropriada por movimentos de base que surgiram em universidades e centros de pesquisa. Outro ponto importante dessa estrutura foi a sua arquitetura aberta, o qual viabilizou a disseminação de protocolos de comunicação entre outras máquinas. A propagação dos protocolos e a popularização de computadores pessoais entre as camadas universitárias permitiu a consolidação de uma cultura de base. Neste sentido, Castells aponta para o fato de que:

As universidades foram o terreno comum para a circulação da inovação entre redes exclusivas da *big science* e as redes contraculturais improvisadas que surgiam em todos os tipos de formato. Os dois mundos eram muito diferentes, mas tinha mais pontos em contato do que geralmente se pensa. (CASTELLS, 2003, p. 25).

Esses movimentos tiveram papel fundamental na construção da internet que conhecemos atualmente. É só a partir do final da década de 80 e início dos anos 90 que o modelo de internet se aproxima das matrizes atuais. Durante esse período Tim Berners-Lee, e outros desenvolvedores dão início ao sistema de conexões através da criação das primeiras páginas e sites (MARTINO, 2014). O desenvolvimento de *softwares* que possibilitaram a navegação na internet por meio da *World Wide Web* (WWW) consolidou um novo marco no formato de navegação na internet. A primeira versão da internet (como nós conhecemos) surge no cenário de redes de conexão entre universidades e, posteriormente, seria comercializada a partir da metade da década de 90. A versão inicial da internet, posteriormente seria conhecida como Internet 1.0 e é marcada pela sua operação ao redor de páginas estáticas (MARTINO, 2014, p. 12). Posteriormente, com a expansão do compartilhamento de dados e, principalmente, da expansão das redes sociais junto a produções colaborativas, permitiu-se que a internet chegasse a uma forma de conexão mais dinâmica, o que viria se tornar a web 2.0 e que superou o modelo tradicional de internet estática.

No contexto brasileiro é só a partir dos anos de 1994-1995 que a internet inicia o seu lento processo de disseminação de acordo com a pequena, porém crescente, compra de computadores pessoais. Todavia, os caros modelos de aparelhos tecnológicos impediram que esses itens se tornassem acessíveis a grande maioria da população. A disseminação massiva acontece só a partir dos anos 2000, em que os dispositivos de acesso como computadores, notebooks e telefones celulares foram se tornando progressivamente “acessíveis”. Além disso, planos de internet comercializados por empresas de telefonia ampliaram o cenário de disseminação da conexão. De todo modo, é preciso pontuar que a internet não é uma realidade universal no contexto brasileiro e em muitos países do mundo. Entretanto, políticas públicas e ações sociais têm lutado contra as “barreiras digitais” (MARTINO, 2014) que impedem a disseminação massiva das tecnologias da informação e comunicação.

Os avanços tecnológicos modificam o mundo e se popularizam, todavia, ainda não estão disponíveis a um acesso global. Na atualidade acredita-se que entorno de 3,2 bilhões de

pessoas estão conectadas à internet no mundo²⁰, o que representa menos da metade da população mundial. Assim, essa má distribuição corrobora com a instauração de desigualdades e de relações de dominação e distinção.

Desde 1990, ano do desenvolvimento da *World Wide Web* por Tim Berners-Lee, a internet vem se popularizando pelo mundo com um crescente número de acessos que não são compostos apenas pelas camadas mais ricas. Todavia, a presença e popularização das tecnologias móveis – como os smartphones – vêm favorecendo a questão do acesso à internet as comunidades populares (MILLER et al., 2016). Portanto, a internet e os aparatos tecnológicos atuam como ferramentas capazes de se transformarem em “uma maneira preliminar de algumas pessoas menos privilegiadas poderem ser capazes de acessar os recursos”²¹ [tradução nossa] (MILLER et al., 2016, p. 129). Entretanto, a internet não se configura como uma ferramenta de mudança social. Pesquisadores como Daniel Miller e coautores (et al., 2016) e Winocur (2009) irão expor que em alguns casos, as famílias de classe popular acreditam que a mudança social acontece através da introdução dos filhos no cenário das tecnologias. Logo, essas famílias realizam altos investimentos para poder comprar um computador e permitir que os filhos possam aprender a dominar as ferramentas digitais. A esperança dos pais é que os filhos possam mudar de vida através da inserção no cenário tecnológico – o que se configura como uma necessidade para esses indivíduos. No entanto, o acesso à rede mundial de computadores e o domínio das ferramentas tecnológicas não acarreta em ascensão dentro da estrutura social. Portanto, o acesso à internet configura-se como uma oportunidade de contato com a esfera digital, e não diretamente um degrau dentro da estrutura de classes.

As desigualdades no campo tecnológico e no acesso à internet ainda são questões preocupantes e assolam a grande parcela da população mundial. No Brasil, metade dos cidadãos não dispõe de acesso à internet, sobrando apenas alguns lugares para a configuração do seu uso, como *lan houses*, escolas públicas, bibliotecas, entre outros. Contudo, a constante popularização de planos de internet e a disseminação de dispositivos de acesso à rede mundial de computadores, como os smartphones, estruturam um cenário de mudanças para um futuro próximo.

²⁰ Pesquisa realizada pela União Internacional das Telecomunicações. Fonte: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/05/mundo-tem-32-bilhoes-de-pessoas-conectadas-internet-diz-uit.html>. Acesso em 08 de dezembro de 2016.

²¹ Tradução para: *Media technology has become one primary way in which some less privileged people may be able to access resources such as information previously only available* (MILLER et al., 2016, p. 129).

Segundo matéria da Agência Brasil²², o telefone celular ganha força e se estabelece como principal meio de acesso à internet no país, ultrapassando os microcomputadores que desde 2015 apresentam uma redução no número de domicílios que acessam a internet por meio desses. Ainda segundo a matéria, a região do Brasil que mais navega via telefone celular foi o Norte. Acredita-se que tal motivo acontece devido ao barateamento dos planos de internet para telefonia móvel e também pelas dificuldades de infraestrutura em relação a sistemas de internet fixa. Nesse ponto, é evidente que os smartphones apresentam maiores facilidades em relação ao uso do que os próprios computadores de mesa e notebooks, além de possuírem características de mobilidade e portabilidade. Esse conjunto de atributos e funcionalidades que compõem os telefones celulares, aliado também à facilidade de compra, são pontos que conquistam os atuais consumidores. Ademais, questões como a necessidade de ter um dispositivo para comunicação e informação permitem que esses aparelhos se disseminem por toda a população brasileira. Dados publicados em uma matéria da revista *exame*²³ apontam que 9 em 10 brasileiros possuem um telefone celular, e destes é apresentado que 57% dos brasileiros possuem um aparelho do tipo smartphone.

Ademais, as mídias sociais representam um verdadeiro aliado às camadas populares, pois, são ferramentas econômicas de conexão, principalmente quando acessadas por meio de um smartphone (SPYER, 2017). Neste sentido, a popularização desses dispositivos corroborou para que as camadas populares e médias pudessem ter acesso à conexão e pudessem usar isso a seu favor, principalmente as camadas juvenis.

Por fim, compreendo camadas populares enquanto uma categoria empírica, pois, para os participantes da pesquisa o acesso à rede mundial de computadores não é uma questão abrangente e de fácil conexão. Para muitos dos jovens aqui estudados, o acesso à internet é apenas garantido por meio de sua participação na esfera de trabalho, o que corrobora para que possam adquirir bens como smartphones e pacotes de telefonia móvel. Neste sentido, foi possível identificar que os smartphones são o principal dispositivo de conexão desses indivíduos.

3.2 DINÂMICAS DE SOCIABILIDADE *ON-LINE* E *OFF-LINE*

²² Fonte: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2016-12/ibge-celular-se-consolida-como-o-principal-meio-de-acesso-internet-no-brasil>. Acesso em julho de 2017.

²³ Fonte: <http://exame.abril.com.br/tecnologia/57-da-populacao-brasileira-usa-smartphone-diz-estudo/>. Acesso em 22 de junho de 2017.

Como visto, a história da internet é repleta de nuances que surgem no seu princípio militarista e cessam no seu atual modelo comercial. Neste ponto, as transformações na estrutura da internet – a qual conhecemos atualmente –, implicam em um cenário de mudanças na vida cotidiana de milhares de indivíduos ao redor do planeta. Em tal contexto, os circuitos de sociabilidade também não foram preservados e sofreram transformações que são decorrentes dos impulsos da esfera digital. No transcorrer dessas mudanças, as linguagens, as conexões e a construção das redes de relacionamento foram modificadas pelo advento da rede de computadores.

O fenômeno da internet e a popularização de plataformas de acesso favoreceram para que indivíduos de todo o mundo pudessem estar, constantemente, “ligados” (TURKLE, 2012; CASTELLS, 2004). Pessoas do mundo inteiro estão conectadas umas as outras e também, ligadas através dos dispositivos de mediação, como computadores e telefones celulares. Diante desse primeiro ponto, abro um parêntese o qual me amparo na obra: *Apocalípticos e Integrados*, de Umberto Eco (2006). O texto do autor italiano procura polarizar a indústria cultural e os meios de comunicação de massa em duas extremidades: os que culpabilizam os meios de comunicação (apocalípticos); e os que inocentam os mesmos (integrados). A obra reflete o contexto do início da segunda metade do século XX e discorre sobre os efeitos dos meios de comunicação na sociedade moderna. Tal resgate surge a fim de ponderar que, desde a invenção da escrita, as novas tecnologias já integravam algum modelo de pânico que poderia ser instituído em sociedade (Miller et al., 2016). Por outro lado, é indispensável mencionar que existem opiniões positivas em relação ao uso dessas tecnologias. Diante disso, o ponto levantado aqui é que o cenário das tecnologias sempre compôs um ambiente de tensões o qual opõem argumentos contrários e favoráveis; e tal questão não foge as tecnologias móveis e a rede mundial de computadores. Textos como *“Alone Together: why we expect more from technology and less from each other”* de Sherry Turkle (2012) e *“Amor Líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos”* de Zygmunt Bauman (2004) apresentam uma versão apocalíptica sobre as conexões estabelecidas com o advento das tecnologias. Para os autores, as relações estabelecidas, no período da modernidade através das esferas digitais, se edificam de modo frágil e podem ser desfeitas de modo instantâneo, o que compõe uma questão que implica em pânico e maiores níveis de insegurança por parte dos usuários. Entretanto, a seguinte pesquisa é apoiada em um viés crítico o qual não busca relativizar os usos dos usuários enquanto “bons” ou “ruins”. Acredito que os smartphones e as mídias sociais compõem o cotidiano dos jovens aqui estudados e são significados de modo diferente para cada usuário da tecnologia. Neste sentido, os cenários de sociabilidade mediados pelos

dispositivos tecnológicos não serão visualizados como “menos reais” do que as relações face-a-face (HINE, 2000, HINE, 2015; MILLER et al., 2016). De todo modo, procurei expor algumas das distinções visualizadas pelos participantes da pesquisa em relação aos circuitos de sociabilidade *on-line* e *off-line*.

As discussões sobre a autenticidade das sociabilidades no cenário digital sempre estiveram presentes. O pânico social sobre as tecnologias digitais narrava que, com o advento das tecnologias da informação e comunicação, as relações sociais passariam a ser menos reais, e nós humanos, migraríamos para um palco de interações que negaria o nível da humanidade. Contudo, no palco das interações mediadas por dispositivos tecnológicos as relações não deixaram de ser menos reais. Segundo Daniel Miller e coautores (et al., 2016), os antropólogos sempre demarcaram que a comunicação digital pode ser considerada uma mudança cultural, entretanto, não cria uma relação de maior mediação provocando a perda da autenticidade dessas interações.

As sociabilidades presentes nas plataformas digitais sofrem algumas modificações, mas não perdem a sua essência de estabelecer laços com os amigos, familiares e conhecidos. Mesmo com as transformações que ocorrem nos espaços de conversação *on-line* é necessário estabelecer algumas considerações sobre as instâncias da sociabilidade que estão presentes nos rituais cotidianos, como: os atores; as interações; as impressões; os laços sociais; o capital social; e o contexto.

O primeiro elemento que trago para a abertura deste subcapítulo é de atores sociais. Os atores são a principal peça para a construção de uma rede de interações. Esses elementos configuram a primeira instância para a construção da trama de contato, pois, estabelecem as conexões entre os nós. Por conseguinte, os vínculos estabelecidos entre os atores presentes em uma rede possibilitam a formação de novos pontos de conexão na rede. (RECUERO, 2011).

As redes estabelecidas são consequência da instauração dos processos de sociabilidade. As relações presentes nos nós da rede são fruto de um ritual em que, constantemente, interpretamos e somos interpretados pelos papéis sociais que desempenhamos (GOFFMAN, 2009). O autor Erving Goffman (2009) se utiliza da metáfora do palco para compreender o fenômeno das interações sociais. Nesse cenário, representamos papéis através de máscaras com objetivo de guiar a interpretação da plateia que interage conosco. As projeções realizadas no palco das interações são, incessantemente, traduzidas pelos espectadores a fim de construir as impressões sobre a atuação do ator. Nesse ponto, Goffman assinala que:

Quando um indivíduo chega à presença de outros, estes, geralmente, procuram obter informações a seu respeito ou trazem à baila a que já possuem. (...) A informação a respeito do indivíduo serve para definir a situação, tornando os outros capazes de conhecer antecipadamente o que ele esperará deles e o que dele podem esperar. Assim, informados, saberão qual a melhor maneira de agir para dele obter uma resposta desejada. (2009, p. 11)

De fato, durante o palco das interações sociais, as primeiras impressões são relevantes para a construção de opiniões sobre os atores e sobre os papéis desempenhados (GOFFMAN, 2009). As impressões que surgem diante da representação de um indivíduo são os elementos que constroem os processos de sociabilidade. Neste sentido, os efeitos de uma boa atuação permitem que o ator possa dar continuidade no seu papel. Assim, Goffman pontua que “quando uma pessoa chega à presença de outras existe, em geral, alguma razão que leva a atuar de forma a transmitir a elas a impressão que lhe interessa transmitir” (2009, p. 13 e 14). A performance projetada por um ator busca que o seu público a interprete e compreenda, todavia, diante dessa relação dialógica na qual se constroem as impressões alguns elementos podem ser mau interpretados ou simplesmente perdidos.

Em relação a esses apontamentos, faço necessário apresentar a definição de interação para Goffman (2009). Para o autor a interação é “a influência recíproca dos indivíduos sobre as ações um dos outros, quando em presença física imediata” (GOFFMAN, 2009, p. 24). Portanto, um ator social busca que os membros de uma plateia o observem e compreendam o papel que ele quer transmitir a fim de sustentar a sua atuação. Essas relações de sociabilidade são construídas através das atividades coletivas que vão conjecturando as estratégias interativas de cada indivíduo. Nesses processos são estabelecidas relações de comunicação entre os indivíduos, o que corrobora para a construção de laços sociais, os quais segundo Recuero “são formas mais institucionalizadas de conexão entre atores, constituídos no tempo e através da interação social” (RECUERO, 2011, p. 38). Ainda em sequência, Granovetter (1973 apud MARTINO, 2014; RECUERO, 2011) assinala que os laços sociais podem ser de dois tipos: fortes e fracos. Os laços fortes são relações de intimidade firmadas pelo capital social compartilhado entre os interagentes. Em geral, os laços dessa tipologia são construídos entre amigos e familiares. De modo contrário, a tipologia dos laços fracos implica que as suas conexões são mais frágeis e menos estáveis do que as anteriores, portanto, as suas relações são constituídas por conhecidos e pessoas de menor intimidade.

Ao longo dos processos de sociabilidade o ator social irá desempenhar inúmeros papéis, como: filho, irmão, aluno, amigo, entre tantos outros que virem a surgir. Estamos

sempre representando papéis sociais e, também, buscando dar sustentação e credibilidade a eles. Quando saímos do personagem ou desempenhamos um papel díspar ao contexto em que estamos inseridos rompemos algumas normas estabelecidas no momento da interação e corremos o risco de sermos mal interpretados ou taxados como loucos. (GOFFMAN, 2009). Por exemplo, quando entro em uma sala de aula, espera-se que me comporte como um aluno e desempenhe interações com meus pares e com meus professores. Todavia, se entro em uma sala de aula e me porto como se estivesse em uma festa, protagonizo uma ruptura dos contratos pré-estabelecidos. A discrepância de minha atuação deslegitima as representações que constitui e interrompe as interações estabelecidas com os atores desse cenário. Nesse caso, a representação expressa por mim estaria fora da situação definida.

As representações são parte essencial das interações estabelecidas entre os atores. Para Goffman (2009), as representações referem-se “a toda atividade de um indivíduo que se passa num período caracterizado por sua presença cotidiana diante de um grupo particular de observadores e que tem sobre estes alguma influência” (GOFFMAN, 2009, p. 29). Diante de tais representações há elementos de sociabilidade que se mantem fixos e intransmutáveis, essas características são conhecidas enquanto fachadas (Ibid., 2009). Para o autor, as fachadas são os “o equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconscientemente empregado pelo indivíduo durante sua representação” (Ibid., p. 29). Portanto, as características físicas de um ator, suas habilidades e o cenário que o cerca constituem a sua fachada. Assim, os atores utilizam-se dos elementos a sua disposição para dar sustentação ao papel que interpretam diante do público.

Além disso, outros cenários se fazem presentes na esfera das interações entre atores e seu público. Ambientes como os bastidores são o local onde os atores “podem agir naturalmente” e “tirar as suas máscaras”, sem o peso da vigilância dos espectadores que o assistem e constroem julgamentos sobre a sua representação. De acordo com Goffman (2009) a esfera dos bastidores é a área de treinamento dos membros que estão sendo iniciados, além de ser um espaço de revisão e abandono da fachada. Para os atores, os locais de bastidores mais comuns são os camarins e a zona atrás das cortinas do espetáculo. Nas situações cotidianas essas áreas se encontram em circunstâncias em que estamos sozinhos ou entre relações íntimas, assim, podemos abandonar o fardo das máscaras que carregamos. Ao longo do trabalho etnográfico identifiquei que a sala de aula, quando longe dos olhares da direção escolar, dos pais e dos membros da comunidade, torna-se um espaço de construção de relações de proximidade entre professores e alunos. Todavia, nas festas escolares, os vínculos

de proximidade e as brincadeiras entre professores e alunos não são expressas, voltando a estabelecer as relações de distanciamento e formalidade entre esses dois grupos de indivíduos.

Diante de tais considerações, ainda é necessário elucidar mais um dos elementos de relevância nas redes de sociabilidade: o capital social. Segundo Recuero, o capital social é “um valor construído a partir das interações entre os atores sociais” (2011, p. 45). Este elemento é o principal ingrediente para o fortalecimento dos laços de interação. Além disso, o capital social permite que as negociações entre os autores possam ser realizadas de modo mais harmônico atentando as necessidades do conjunto de interagentes.

Por fim, resta apresentar o último ponto relevante nas esferas de sociabilidade: o contexto. Em cenários de conversação, tal interação entre atores exige que o contexto seja colocado em voga. O contexto é marcado por um conjunto de elementos que projetam o enredo e o cenário de um diálogo. Nas conversações é o que permite que dois interagentes possam entrar em articulação e estar com os discursos alinhados. Goffman (2009) irá expressar que o contexto é resultado das interações entre os atores. A relação construída nesse contato é que permite direcionar o diálogo e assim demarcar o cenário em que esses indivíduos estão inseridos. Na esfera digital o contexto se apresenta de modo implícito. Assim, a autora pontua que todo o ator “precisa ser capaz de negociar, construir e reparar o contexto, que vai formar o pano de fundo sobre o qual as conversações acontecem. Sem esse contexto, é impossível compreender toda a dimensão da conversação no ciberespaço” (RECUERO, 2014, p. 95).

Na esfera digital o contexto está em constante transição. Assim, a cada nova comunicação o contexto pode vir a ser alterado, construído ou recuperado (RECUERO, 2014). Os contextos são fruto da negociação entre os interagentes, logo a cada nova comunicação estabelecida ou iniciada o contexto acaba sendo reelaborado através do acordo firmado entre os participantes. É importante demarcar que esses enredos que direcionam a conversação podem ser fugazes, num estante podem ser construídos, modificados e até mesmo esquecidos. Em suma, os principais responsáveis por essas transformações são os atores os quais direcionam as suas conversações com o intuito de negociar os contextos.

Diante da conjuntura de cenários de sociabilidade digital, é importante demarcar a questão de que os espaços de conversação *on-line* são modificados de acordo com as limitações que as ferramentas digitais possuem no nível da interação. Neste sentido, as restrições presentes nessas esferas de sociabilidade modificam as formas das pessoas se relacionarem. Todavia, ferramentas e plataformas buscam atender as demandas de sociabilidade desses indivíduos. Assim, o uso de *emojis*, *gifs*, mensagens de áudio, imagens e

vídeos constituem formas de interação que buscam suprir as demandas de expressão dos interagentes nos circuitos de sociabilidade *on-line*.

Ademais, nos cenários de relacionamento digital, a compreensão de atores sociais também sofre algumas alterações. Segundo Recuero (2014), a principal característica que diferencia esses autores da esfera *off-line* para o ambiente *on-line* é o distanciamento durante as interações que acabam sendo mediadas por dispositivos tecnológicos e digitais. Nesses ambientes os atores buscam edificar as suas identidades através das ferramentas disponíveis nas plataformas *on-line*. Os distintos modos de representação dos atores nas culturas digitais permitem que estes estejam situados em inúmeras plataformas e possam se apresentar, em cada uma delas, de maneiras diversas – seja por um perfil, uma conta ou um canal. As plataformas e ferramentas presentes na esfera digital são locais de representação das identidades desses indivíduos. Nesses ambientes o autor constrói e manifesta características da sua individualidade (RECUERO, 2011). Assim, cada um desses espaços é reapropriado pelos atores para que possam ser expressas a sua personalidade e identidade em um cenário de presença social nas esferas digitais. Essas plataformas são passíveis de customização, nesse sentido, os atores expõem fotos, dados, características que busquem traçar um perfil próprio que atue como representação do ator na cena *on-line*. Segundo Recuero (2011), essa construção de perfis de identidade na rede mundial de computadores é essencial para que o processo de comunicação possa ser fundamentado. Assim, a autora pontua que “essas questões são importantes porque trazem a necessidade de que o ator, que se expressa através da comunicação mediada pelo computador, seja individualizado e percebido de modo a proporcionar as pistas necessárias para a interação social” (2011, p. 27).

Para essa pesquisa chamamos essas plataformas de expressão da identidade e de construção das interações *on-line* de mídias sociais digitais. Essas ferramentas a serviço da identidade e da sociabilidade foram sendo modificadas a fim de atender as necessidades de cada indivíduo. De acordo com Miller et al. (2016, p. 9) “a transformação dos sites de redes sociais pelo uso de seus usuários – é o que permite a alteração na plataforma”. Cada grupo de indivíduos tem o seu modo particular de operar as mídias digitais a fim de atender as suas demandas de sociabilidade e de construção da sua identidade. Deste modo, as apropriações dessas mídias são múltiplas e variam de cultura para cultura. Contudo, as relações entre indivíduos e plataformas digitais não seguem uma via de mão única. Logo, a construção desses usos, como apresenta Miller et al. (2016) é dialógica, portanto, não cabe aqui dizer se as mídias mudaram o jeito de nos comunicarmos ou as nossas formas de comunicação mudaram as mídias.

Por fim, as redes sociais transformam-se com o avanço cronológico e isso se estende também as redes presentes nos cenários digitais. As alterações ocorrem no decorrer das interações, pois, as “redes são sistemas dinâmicos” (RECUERO, 2011) que são decorrentes dos processos de interação estabelecidos entre os indivíduos em um determinado contexto e plataforma. Com essas interações criam-se vínculos e diferentes formatos de contato, os quais são influenciados pelas linguagens, ferramentas e mediações presentes em um determinado cenário. Em um contexto que não se constitui enquanto estático, os agrupamentos sociais como as comunidades são construídas através dos vínculos gerados entre seus membros (BARRICHELO, 2001). As relações estabelecidas entre os participantes da rede podem ser geradas por meio de interesses em comum, identidade e proximidade. No cenário digital, os vínculos sociais instituídos não são mais dependentes das questões geográficas e assim, as barreiras espaciais que antes impediam que indivíduos entrassem em contato uns com os outros são desconstruídas. (BARRICHELO, 2001). Nesse mesmo ambiente as relações estabelecidas podem ser facilmente constituídas através de uma solicitação de amizade ou seguindo alguém em alguma plataforma como Instagram e Twitter, entretanto, do mesmo modo que essas redes podem ser facilmente constituídas, elas também podem ser desfeitas com um click (CASTELLS, 2004; TURKLE, 2012).

3.3 A EXPANSÃO DA REDE DE SOCIABILIDADE DIGITAL

A ubiquidade da internet e as suas transformações permitem que novas plataformas comunicacionais se estabilizem e ganhem atenção. As mídias sociais, a partir da consolidação da web 2.0 se instalam e criam novas dinâmicas sociais num cenário que não é mais estático. A sua rápida incorporação no cotidiano da sociedade evidencia a sua articulação das práticas sociais de distintos extratos da população. Todavia, o que são as mídias digitais? Existem diversas respostas para essa pergunta, e nem todas elas dialogam entre si. Martino (2014) refere-se a mídias digitais através de uma diferença entre os meios eletrônicos e os meios de comunicação de massa (analógicos). Logo, as mídias digitais por não serem detentoras de suporte físico, como tudo na internet, possuem os seus dados, diferentemente das mídias de massa, convertidos em sequências numéricas – ou seja, transformam-se em códigos binários. Nesse sentido, o termo digital pode ser compreendido como binário (MILLER e HORST, 2015; MARTINO, 2014), ou que é construído através de *bits*, a menor partícula da informação computacional (NEGROPONTE, 1997).

Dessa forma, alguns questionamentos saltam aos meus olhos: qual a diferença entre rede social e mídia social? O Facebook seria uma rede social? De início, precisamos superar esses embates, principalmente devido ao avanço progressivo dessas plataformas na sociedade contemporânea. O que se pode elencar é que as terminologias variam de autor para autor. Além disso, é importante salientar que os termos mídias sociais e redes sociais não surgiram com o advento da internet, somente foram resignificados a ponto de criar sentido no contexto das culturas digitais. Portanto, redes sociais definem qualquer nível de interação ou relação com demais outros indivíduos. A sociabilidade é inerente ao ser humano e as suas redes de interação acompanham a nossa história desde que nos tornamos seres sociais (ou seja, há muito tempo!). Do mesmo modo, a concepção de mídias sociais – como plataformas de troca de mensagens e interação social –, surgiu por volta de 1970 com sistemas BBS e Usenet²⁴, que foram sendo remodelados e dando espaços a novos programas que vinham surgindo como IRC e o famoso ICQ que se popularizou nos anos 90.

Recuero (2014) em seu estudo sobre os processos de conversação mediados pelo computador apresenta algumas distinções e tipologias presentes nas redes sociais estruturadas nos cenários digitais. Assim, a autora aponta para o fato de que as redes sociais na internet podem ser encaradas através de duas tipologias: redes emergentes; e redes filiação ou associação (RECUERO, 2014). No primeiro modelo de rede social as conexões estabelecidas ocorrem por meio de interações expressas entre os próprios atores sociais. Nesses cenários, as redes de relacionamento são, primordialmente, constituídas pelas práticas de interação entre os participantes. Como exemplo, podemos citar redes como o Facebook. De modo distinto, as redes de filiação são “constituídas de dois tipos de nós: os atores e os grupos” (RECUERO, 2014, p. 97). Portanto, as redes de filiação ou associação são estabelecidas entre os participantes e os eventos que os cercam. Essa tipologia de rede se apresenta como uma herança da internet 1.0, a qual era marcada pelo nível estático, logo, as conexões estabelecidas nas redes de filiação são de ordem estável, pois, são determinadas pelo sistema da rede social (RECUERO, 2014). O principal exemplo para as redes de filiação são as listas de amigos ou seguidores, como no Twitter ou Instagram. Os laços construídos nessas redes não são instituídos por meio da interação entre os participantes da plataforma digital, assim, “são laços constituídos sem nenhum esforço” (RECUERO, 2014, p. 98). De todo modo, as diferenças entre as redes não são retratadas de modo aparente, assim, Raquel Recuero (2014) pontua algumas questões sobre as distinções entre redes emergentes e de afiliação:

²⁴ Fonte: <http://www.agenciamkb.com.br/novo/como-surgiram-as-midias-sociais/>. Acesso em 22 de junho de 2017.

(...) as diferenças entre as redes emergentes e as redes de filiação são sutis. Na topologia, por exemplo, estas diferenças estão mais relacionadas com o tamanho da rede e menos com o tipo de grupo social representado por ela. Nada impede, por exemplo, que uma rede de filiação represente laços fortes e contenha tipos de capital social diferentes. Mas é mais difícil de analisar esse tipo de valor, pois é difícil observar também como esses laços são constituídos. (...) As diferenças mais significativas, no entanto, aparecem relacionadas à dinâmica dessas redes. Enquanto as redes de filiação são bastante estáveis, mudam mais raramente (e quanto mais difícil for deletar uma conexão, mais a rede ficará estável) e tendem a crescer e agregar mais nós; as redes emergentes são bastante mutantes e tendem a apresentar dinâmicas de agregação e ruptura com frequência. Mas é preciso que se tenha claro que um mesmo objeto pode conter tanto redes de filiação quanto redes emergentes. (RECUERO, 2014, p. 100 e 101).

Em posteriori, apresento algumas das conceituações para mídias sociais digitais. Assim, uma das principais referências sobre estudos de mídias sociais é danah boyd²⁵. Em um artigo em coautoria de Nicole Ellison, as autoras apresentam a definição, a história e algumas perspectivas de estudos sobre mídias sociais que estão em desenvolvimento com o atravessamento de diferentes temáticas. Portanto, para as autoras, mídias sociais digitais, ou sites de rede social²⁶ - terminologia definida por elas -, são:

(...) serviços da internet que permitem os indivíduos a: (1) construir um perfil público ou semipúblico dentro de um sistema delimitado, (2) articular uma lista de outros usuários com quem esses compartilham uma conexão e (3) ver e atravessar em suas listas de conexões e àquelas feitas por outros dentro do sistema. A natureza e a nomenclatura dessas conexões podem variar de um site para o outro²⁷. (boyd e Ellison, 2008, p. 211).

Ellison e boyd entendem que o conceito de sites de rede social está atravessado pelas características estruturais e funcionais o qual a interface da rede proporciona. Nesse sentido, a construção de um perfil, de uma lista de amigos articulada e da possibilidade de adicionar e encontrar novos amigos através de outras listas é, para as autoras, a essência do significado de sites de rede social. Entretanto, longe de ter uma definição única as mídias sociais são plataformas que permitem interação e participação entre mais de dois participantes. Portanto, Miller (ET AL., 2016), define como mídia social “um espaço entre transmissão tradicional e a comunicação diádica privada, proporcionando às pessoas uma escala de tamanho de grupo e

²⁵ Em suas publicações, a autora assina seu nome em minúsculo.

²⁶ Tradução para: *social network sites*

²⁷ Tradução para: “*We define social network sites as web-based services that allow individuals to (1) construct a public or semi-public profile within a bounded system, (2) articulate a list of other users with whom they share a connection, and (3) view and traverse their list of connections and those made by others within the system. The nature and nomenclature of these connections may vary from site to site*”.

graus de privacidade que chamamos de sociabilidade escalonável²⁸ [tradução nossa] (MILLER et al., 2016, p. 9). Longe de ser um rótulo científico, a definição de Miller e coautores procura através dos entendimentos científicos e não científicos, categorizar as mídias sociais para o seu estudo etnográfico o qual teve o auxílio de outros oito pesquisadores espalhados ao redor do mundo.

A perspectiva de mídia social com a qual me afiliei para a estruturação desta dissertação foi a de Daniel Miller e autores – o qual está amarrado aos conceitos de polimedia e de sociabilidade escalonável. Segundo os autores (2016), uma teoria da polimedia admite que, de modo isolado, não conseguimos entender uma plataforma midiática, portanto “estas devem ser compreendidas como relativas entre si, já que hoje as pessoas usam o leque de possibilidades disponíveis para selecionar plataformas específicas ou mídia para gêneros de interação específicos”²⁹ [tradução nossa] (MILLER et al., 2016; summary). O segundo conceito está em proximidade e diz respeito à sociabilidade escalonável, a qual compreende os diferentes usos dados às plataformas digitais de acordo com o tamanho do grupo e também com o grau de privacidade de cada mídia digital (MILLER et al., 2016). Nesse sentido, é possível pensar o papel da sociabilidade escalonável em diferentes plataformas como: Facebook, Instagram, Whatsapp e Snapchat. Cada plataforma digital tem dinâmicas de sociabilidade diferenciadas de acordo com as duas características apontadas anteriormente. Logo, os usos sociais do Facebook são distintos dos usos do Instagram por serem plataformas de características antagônicas – sendo o primeiro uma mídia com maior apelo aos grandes grupos e menor privacidade enquanto o Instagram representa os atributos contrários.

Em uma perspectiva histórica, um dos primeiros sites de rede social a serem criados foi o SixDregress, plataforma que surgiu em 1997. Para boyd e Ellison (2008), o SixDegress foi a primeira rede social a estar de acordo com o conceito criado pelas autoras, pois, permitia a criação de um perfil, o suporte de lista de amigos, e por fim, autorizava a conexão e afiliação entre outras listas de amigos. (boyd e Ellison, 2008). Através da interface do SixDregress era possível adicionar amigos e enviar mensagens simples entre a rede de contatos. Entretanto, o seu sucesso foi passageiro dando lugar a novas plataformas que surgiram posteriormente.

²⁸ Tradução para: (...) *we have defined social media as the colonisation of the space between traditional broadcast and private dyadic communication, providing people with a scale of group size and degrees of privacy that we have termed scalable sociality* (MILLER et al., 2016, p. 9).

²⁹ Tradução para: (...) *polymedia that recognises our inability to understand any one platform or media in isolation. They must be seen as relative to each other, since today people use the range of available possibilities to select specific platforms or media for particular genres of interaction* (MILLER et al., 2016; summary).

Ainda antes da viarada do século, no ano de 1999, surgiu na Coréia do Sul a plataforma Cyword, que foi utilizada até o ano de 2005 quando foi facilmente substituída pelo Facebook (MILLER et al., 2016). O Friendster surgiu logo depois, no ano de 2002, e permitia que os membros pudessem conversar com outros usuários e compartilhar mídia online. Porém, como o SixDregress e o Cyword, o Friendster perdeu usuários para grandes plataformas de mídias sociais que se consolidaram na sequência como MySpace e Facebook, criados respectivamente em 2003 e 2004.

O MySpace foi lançado em 2003 e teve a sua popularização fortemente vinculada com a relação de bandas de indie rock com seus fãs e ouvintes. Logo, a plataforma era utilizada pelos conjuntos musiciais como estratégia de angariar e ter contato com o seu público ouvinte através de anúncios de entradas gratuitas para shows, além de funcionar como um ambiente de suporte para músicos autorais e locais (boyd e Ellison, 2008). Grandes bandas da atualidade como o *Arctic Monkeys* tiveram passagem pelo MySpace como uma forma de aproximar-se do seu público e disseminar as suas músicas através da rede. As dinâmicas de sociabilidade entre fãs e bandas permitiram a propagação e popularização dessa plataforma, que chegou a ser a rede mais popular do mundo.

Criado em 2004 por Mark Zuckerberg, o Facebook é hoje, a mídia social mais popular do mundo. Na sua origem, essa plataforma era uma rede social apenas para alunos de Harvard. Com o tempo a rede social acabou crescendo e ganhando apelo entre seus usuários. Isso levou o Facebook, no início de 2005, a expandir as suas conexões entre outras universidades. A sua evolução progressiva foi ganhando novos patamares até que em 2006 a rede chegou ao nível corporativo e, posteriormente, ainda no mesmo ano, foi aberta a toda a população. Atualmente, o Facebook vem angariando e comprando outras mídias digitais e plataformas de sociabilidade como o Instagram e o Whatsapp. De todo modo, as suas dinâmicas sociais levam a concentrar os seus usuários em um espaço que basicamente é entendido como a própria internet (MILLER et al., 2016). Seus usos e funcionalidades dão conta de suprir outras atividades que estão presentes em outras redes como assistir vídeos, compartilhar arquivos, fazer *upload* e *download* de fotos, acompanhar informações e notícias em tempo real através de *streamings* e outros formatos de divulgação. Não é por falta de motivos que o anseio excessivo por mudanças do Facebook e de seus criadores resulta na composição de uma plataforma que aos poucos foi adquirindo a configuração do que seria, hoje, a nossa interpretação de internet.

De todo modo, até aqui foram apresentadas algumas plataformas que marcaram a história e a evolução das mídias sociais digitais (uma história recente – como tudo na

internet). Todavia, algumas plataformas como Cyworld e o QQ são muito populares em países como Coréia do Sul e China, respectivamente, e evidenciam que por mais que as mídias digitais sejam um fenômeno mundial, ainda estão muito demarcadas por características locais e culturais que evidenciam a popularização de uma rede em um contexto social (MILLER et al., 2016; boyd e Ellison, 2008). No Brasil o fenômeno das mídias digitais aconteceu a partir da segunda metade dos anos 2000 com o surgimento do Orkut – que se popularizou em terras brasileiras e na Índia. A partir do ano de 2011 essa plataforma veio perdendo usuários enquanto outras mídias como Facebook e Twitter vinham crescendo. Nos anos seguintes o Orkut foi ultrapassado em número de acessos e conseqüentemente encerrou as suas atividades em 30 de setembro de 2014. Nesse período, o Facebook já contabilizava cerca de 1,39 bilhão de usuários ativos mensais³⁰. Em 2017, a rede social de Mark Zuckerberg atingiu o incrível número de quase 2 bilhões de usuários ativos mensais e ainda está em crescimento.

Enfim, relaciono as perspectivas teóricas que foram expostas na sequência para, através de uma abordagem antropológica das mídias digitais (MILLER et al., 2016) refletir sobre o impacto dessas tecnologias no cotidiano da cultura de jovens de camadas populares. Desta forma, busco compreender como o consumo dessas plataformas, mediado através dos smartphones, pode atuar na construção dos circuitos de sociabilidades juvenis presentes dentro e fora da esfera digital.

As mídias sociais já estão incorporadas no cotidiano da sociedade, principalmente nas parcelas jovens da população (MILLER et al., 2016). Para esses indivíduos, as redes de sociabilidade digital detêm um papel importantíssimo para a manutenção das relações sociais, seja entre amigos ou entre conhecidos. As interações que acontecem virtualmente permitem o desenvolvimento e a manutenção das redes de sociabilidade que, por conseguinte, são mediadas pelas tecnologias da informação e da comunicação. A rede de amigos se expande e permeia novas práticas de interação através de chats, linguagens, postagens entre outros mecanismo presentes na web. A construção desses espaços de interação digital é moldada pelos próprios indivíduos sociais, a fim de garantir uma plataforma de formação e de manutenção identitária através da articulação de signos e interações entre os seus usuários digitais. Portanto, as identidades desses jovens também são construídas em interação nos distintos cenários digitais presentes no cotidiano desses indivíduos: como mídias sociais, chats, aplicativos, entre outras ferramentas e plataformas. As esferas onde ocorrem as

³⁰ Fonte: <https://corporate.canaltech.com.br/noticia/facebook/Facebook-supera-expectativas-e-fecha-2014-com-93-de-aumento-no-lucro-liquido/>. Acesso em 22 de junho de 2017.

interações mediadas pelos smartphones buscam, através das ferramentas de cada plataforma, constituir elementos da identidade de cada ator (RECUERO, 2011). Como apresentado anteriormente, a construção das identidades *on-line* é o que legitima a formação de uma presença digital que é pública e privada simultaneamente. A ambiguidade desse cenário se faz devido ao nível de sociabilidade revelado, onde tal perfil torna-se “domínio público” e de abertura para interação com diversos outros usuários; contudo, a relação permanece privada por estabelecer um perfil único de um usuário o qual expõe a sua personalidade. Nesse sentido, o ator constrói os elementos que decide expressar na esfera digital a fim poder expressar a sua identidade. De tal forma, os usuários dessas plataformas digitais buscam espaços para performar as representações da sua identidade através de fotos, músicas e tantos outros elementos que podem ser adicionados e expressos nas plataformas *on-line*.

3.4 OS SMARTPHONES NA CONSTRUÇÃO DAS SOCIABILIDADES JUVENIS

O número de conexões à internet vem aumentando conseqüentemente ao redor do mundo e os dispositivos móveis vêm corroborando para esse processo. A presença de aparelhos com acesso à internet adentrou ao cotidiano da população, porém, esse acontecimento é historicamente recente em nosso período de tempo. Segundo alguns sites, o primeiro aparelho que garantiu acesso comercial para a internet móvel via GSM foi o Nokia 9000³¹, em 1996. Entretanto, essa tecnologia estava ao acesso de uma pequena parcela da população. Atualmente, a popularização da telefonia móvel corroborou para que aparelhos do tipo smartphone se disseminassem ao redor do mundo. Em suma, tais dispositivos atuam como plataformas de conexão com a internet, assim, a difusão de planos de telefonia móvel com pacotes de dados, como 3G e 4G, possibilitaram que o acesso à internet estivesse na palma da mão, principalmente das culturas juvenis.

André Lemos (2008) pensa o telefone celular como “um dispositivo híbrido móvel de conexão multiredes (DHMCM)” (LEMOS, 2008, 49). O hibridismo dos aparelhos celulares viabiliza que ele possa atender as funções de múltiplos dispositivos como câmeras fotográficas, GPS, bússola, despertador, além de estar conectados a multiredes como a sinais de internet sem fio, bluetooth, redes de satélite entre múltiplas outras (LEMOS, 2008). A conexão a essas redes corroborou para que o smartphone pudesse ser encarado como um

³¹ Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/celular/85491-primeiro-celular-mundo-internet-video.htm>. Acesso em 11 de junho de 2017.

dispositivo ou plataforma de conexão a internet de baixo custo, em comparação a alguns tablets, notebooks e computadores de mesa.

O custo benefício de ter um dispositivo móvel como um smartphone de inúmeras funcionalidades conquistou diversas camadas populacionais, principalmente entre as classes populares, que enxergam nesse dispositivo móvel, uma forma de estarem conectados à internet (SPYER, 2017). Portanto, esses aparelhos quando conectados a rede mundial de computadores viabilizam uma gama de funcionalidades e cenários de sociabilidades digitais. Assim, de acordo com os apontamentos encontrados por Pereira (2017), em sua dissertação de mestrado sobre o consumo de smartphones por mulheres de camadas populares, esses dispositivos só atendem as funcionalidades desejadas quando conectados a uma rede de internet, caso contrário, são encarados como um item sem funcionalidade.

De todo modo, para a população em geral, mais especificamente para a juventude – tão marcada pela sua dinamicidade e estado de identidade em formação, os smartphones representam uma interface que conecta e aproxima relações sociais com outros pares. Nesse sentido, ser jovem e estar conectado através desses dispositivos permite que esse indivíduo possa, por meio do seu aparelho, construir e manter os circuitos de sociabilidade o qual transita livremente.

A conexão é uma das particularidades das culturas juvenis contemporâneas. É na dinamicidade das interações nas mídias digitais, na linguagem própria para as conversas, nas postagens, e entre outras práticas sociais em interface com as culturas digitais que o jovem constrói a sua identidade. A juventude está espalhada por toda internet em diferentes circuitos de sociabilidade, interagindo com outros jovens e construindo a sua identidade digital. Podem-se elencar alguns exemplos dessas construções: as *selfies* postadas em plataformas como o Facebook são práticas que perpassam a construção das identidades e dos circuitos de sociabilidade desses jovens. As fotos nas mídias digitais são chamadas por alguns autores de “subjetividade pós-moderna, ou seja, uma subjetividade desterritorializada, aberta, presenteísta e esfacelada” (LEMOS, 2008, p. 57).

As características do dispositivo já encaram essa subjetividade: as fotos são tiradas, vistas e descartadas imediatamente, Circulam como forma de fazer contato: são enviadas, por exemplo, a amigos mostrando onde as pessoas estão e os momentos banais fora da solenidade. As fotos (e os vídeos) se bastam nessa circulação. Elas são imagens imediatas (aparecem na tela), cuja circulação se apresenta como forma de sociabilidade (“Olha o que estamos fazendo agora!”), além de serem presenteístas (o que vale é o momento, a olhadela rápida), pessoais e móveis (ver, circular, apagar, postar em um blog em “tempo real”, sem precisar esperar o tempo da revelação e da exibição). (Ibid., 2008).

Nesse sentido, as fotos publicadas compõem a identidade digital do jovem ator e retratam os níveis de sociabilidade que constitui com os demais atores da rede, seja através de reações e comentários publicados na plataforma. Em suma, interfaces que permitem comentar, curtir ou interagir com a publicação podem tornar-se uma instância de sociabilidade impulsionada pelas publicações de fotografias e vídeos. Logo, os jovens providos por seus dispositivos móveis utilizam dessas interfaces e funcionalidades para estar em contato com seus pares e criar novos laços sociais.

Além das fotos, plataformas como o YouTube proporcionam um espaço de consumo de conteúdo dos mais diversificados. Criado em 2005, o YouTube não se enquadra nas características de sites de redes sociais de Boyd e Ellison (2008), todavia, é a mais importante plataforma de repositório digital de vídeos de toda a internet (BURGESS e GREEN, 2009). Os atributos do YouTube consolidaram essa plataforma e também possibilitaram que o mesmo pudesse disputar espaço junto as mídias massivas. Logo, sua interface integrada e de fácil operação, junto a todo o apelo da plataforma, viabilizaram que seu uso fosse se expandindo ao redor do mundo. Fatores como esses corroboraram para que o repositório digital de vídeos recebesse inúmeros conteúdos dos mais diversificados, os quais eram construídos pelos seus próprios usuários – evento que chamou a atenção dos públicos juvenis (BURGESS e GREEN, 2009). Assistir a vídeos no YouTube e despender horas nessa plataforma é comum para algumas parcelas da juventude, portanto, encaramos esse repositório digital como uma mídia a favor da construção das identidades desses indivíduos. Os conteúdos visualizados favorecem um arcabouço de assuntos que são consumidos de acordo com o interesse do espectador.

O YouTube cresceu como uma plataforma que dividiu espaços entre os conteúdos produzidos por grandes empresas/produtoras e também com vídeos caseiros de baixo ou nenhum valor de produção. Assim, o YouTube foi sendo construído como um local de cultura participativa, em que os usuários poderiam visualizar essa plataforma como uma janela de aparição para o mundo. Seduzidos por esse cenário, os consumidores de vídeos começaram a

produzir e publicar seus próprios trabalhos no intuito de participar do contexto de produção e circulação de vídeos nessa plataforma (JENKINS, 2008).

Esse cenário de consumo, produção e circulação de conteúdo digital em plataformas como YouTube proporcionou que fenômenos como os *vloggers* e *youtubers* se popularizassem e, atualmente, assumissem um papel de destaque na sociedade contemporânea. Em conversas com alguns dos jovens participantes percebo que é notório o consumo de vídeos e de conteúdos produzidos por *youtubers*. O modelo diferenciado desses vídeos, cujos quais seguem os intuitos da “cultura do quarto” (BURGESS e GREEN, 2009), instaurando uma sensação de diálogo e proximidade com os espectadores o qual permite que alguns desses canais possam assumir o status de fama. Por fim, o consumo de vídeos e conteúdos de *youtubers* atua na construção das subjetividades juvenis e no escopo de assuntos e gostos que estão em proximidade com esse indivíduo em formação.

Em relação aos circuitos de sociabilidade, a internet em geral, mas especificamente as mídias digitais permitiram que os jovens pudessem manter e construir novos vínculos com indivíduos próximos ou mais afastados. Listas de amigos podem ser acessadas e colegas distantes do ensino fundamental podem ser encontrados e adicionados. Velhos amigos separados por distâncias físicas podem se reencontrar e conversar por longas horas. Portanto, as culturas digitais, como um todo, permitiram um grande arcabouço de práticas de sociabilidade que auxiliam na construção das redes de sociabilidade juvenil, em específico as mídias digitais, as quais são plataformas determinantes para a ampliação e manutenção dos circuitos de sociabilidade.

Contudo, essas plataformas também impulsionam o exercício do conflito e da competição, os quais foram visualizados durante o trabalho etnográfico com os jovens participantes. Diante de tais ponderações, Recuero aponta que “a interação nos sites de rede social parece ser intensamente marcada pelo conflito e pelos atos de ameaça” (RECUERO, 2014, p. 165). O anonimato viabiliza que sejam expressos discursos de ódio e o exercício do *bullying* entre as culturas juvenis (MILLER et al., 2016). Em suma, as esferas de conversação presentes nos cenários digitais corroboram para o exercício de práticas de conflito e competição que, muitas das vezes, migram da esfera *off-line* para os espaços *on-line*. Além disso, a prática de envio de indiretas, mensagens provocativas e ofensivas é uma atividade que está em proximidade dos circuitos de sociabilidade juvenis, possibilitando a ruptura ou a manutenção dos laços construídos em rede.

De tal modo, a perspectiva dos conceitos de polimídia e de sociabilidade escalonável (MILLER et al., 2016) viabiliza que eu possa compreender essas mídias digitais de acordo

com os usos e apropriações dessas pelos participantes da pesquisa. Os jovens participantes utilizam múltiplas plataformas digitais para estabelecer distintos cenários de sociabilidade *on-line*. Para isso, a conceituação de sociabilidade escalonável me auxiliou na visualização das características das mídias digitais, como grau de privacidade e tamanho. Diante disso, algumas plataformas podem apresentar diferentes usos por parte dos seus usuários, o que configura um conjunto de múltiplas apropriações. Em relação ao campo pesquisado, a agressividade observada em campo não se mostra presente em plataformas de maior tamanho, assim, essas condutas se revelam notórias em mídias de maior privacidade junto aos indivíduos mais íntimos.

Outro ponto interessante a ser elucidado sobre as mídias sociais é a sua capacidade de migração (RECUERO, 2014). Devido à dinamicidade do cenário digital os atores são capazes de migrar para distintas plataformas. Assim, em cada uma dessas redes os atores podem construir a sua teia de contatos, estabelecendo novos vínculos que podem existir em uma plataforma e não existir em outra. Logo, a questão da sociabilidade escalonável se faz relevante para a análise dos circuitos de sociabilidade presentes nas mídias digitais e os quais são utilizados de modo distinto pelos participantes da pesquisa.

Diante dessas prerrogativas, é necessário apresentar o entendimento de circuitos para este trabalho. Logo, compreendo circuito enquanto uma categoria que retrata as práticas sociais que estão em relação com um espaço em específico e que são reconhecidas pelos seus usuários rotineiros (MAGNANI, 2012). De tal maneira, as considerações de Magnani para a delimitação do entendimento de circuito permitem a construção de um “circuito jovem” (2012), com o intuito de elucidar o comportamento dos jovens nas metrópoles. Assim, procuro observar os trajetos *off-line* e *on-line* o qual esses jovens desenvolvem suas práticas de sociabilidade. Nesse sentido, atento para as dinamicidades das relações juvenis e as migrações que são realizadas entre os distintos circuitos de sociabilidade identificados. Para tal, faço necessário compreender às reapropriações desses jovens dos espaços de interação (MAGNANI, 2012), principalmente os digitais, que são utilizados como forma de exposição e construção de uma identidade digital que visa demarcar a sua presença nessa esfera.

3.5 PERFORMANCES DE MASCULINIDADE MEDIADAS PELOS SMARTPHONES

O recorte de gênero foi um dos muitos pontos o qual a minha pesquisa me surpreendeu. No início do trabalho de campo, em nenhum momento acreditei que viria a

trabalhar sobre a lente dos estudos da masculinidade. Contudo, essa proposta foi apresentada pelo campo e pela maturação das particularidades que haviam emanado dos meus achados. Sandra Rúbia da Silva (2012) pontua que os telefones celulares são embebecidos de funções simbólicas que demarcam as apropriações desses artefatos por um determinado grupo de indivíduos, e nesse caso, não seria diferente. Assim, por meio da atividade etnográfica, foi possível identificar que as práticas de sociabilidade dos jovens participantes estão cercadas por condutas e elementos que assinalam um padrão de masculinidade hegemônica. Para analisar essas práticas amparo-me nas contribuições teóricas de Almeida (1995); Cecchetto (2004); Grossi (2004) e Goldenberg (2003).

Os estudos de gênero surgiram com o levante de pesquisadoras feministas que lutavam contra: o antropocentrismo dos homens nas pesquisas científicas; e o credo de que as diferenças de gênero eram ratificadas por diferenças biológicas. (ALMEIDA, 1995; CECCHETO, 2004). Com o crescimento da relevância dos estudos de gênero, outros perfis de pesquisadores começaram a adotar gênero como uma categoria teórica que englobava as relações presentes em sociedade (GOLDENBERG, 2003). Por conseguinte, com o surgimento dessa nova onda de pesquisadores é que se passa a estudar as masculinidades e as suas variações, mas também nesse nível, elementos do seu padrão hegemônico visíveis em sociedade (ALMEIDA, 1995).

Por gênero entendo uma construção social que busca demarcar elementos da identidade de um indivíduo por meio da filiação desse a um escopo de valores e condutas enraizados na cultura (BUTLER, 1990; CECCHETO, 2004). Nesse sentido, os papéis de gênero são construídos através de uma performatividade de gênero (BUTLER, 1990) a qual firma um conjunto de atributos e características por meio de condutas e atividades que são constantemente reiteradas e repetidas na construção social dos gêneros. Portanto, é necessário enfatizar que nenhum menino ou menina nasce com uma identidade de gênero, mas a constrói ao longo de suas experiências. Essas formações são realizadas de modo relacional, assim, o indivíduo vai constituído a sua identidade através de pontos de proximidade e distinção. Logo, atribuir gênero a aspectos biológicos – ligados à anatomia do corpo – é deslegitimar um conjunto de valores que constitui a identidade de um indivíduo social. Contudo, no sistema cultural brasileiro em que estamos presentes, as distinções entre gênero ainda se fazem marcantes pelos aspectos físicos e pelas condutas assumidas pelos indivíduos. No cenário do meu campo etnográfico, elementos de masculinidade hegemônica se evidenciaram presentes nas práticas e nos discursos de meninas e meninos, o que criou barreiras e distinções entre as identidades de gênero assumidas entre os participantes.

A definição de “ser homem”, ou seja, de uma identidade masculina é complexa, pois, está atravessada por inúmeros elementos que constituem a individualidade do sujeito. Segundo Almeida (1995), ser homem está atrelado a um composto de atributos morais de comportamento que estão em constante construção. Logo, o homem se constitui através das relações que cria com outros indivíduos, com os espaços que frequenta, com os hábitos que possui e com os valores que expressa ou reprime. Para mais, o masculino se constitui pelo fundamento dialógico entre os gêneros, portanto, ser homem, no senso comum, é não ser mulher e ter genitais masculinas (ALMEIDA, 1995; GROSSI, 2004). A separação entre masculino e feminino se constitui em padrões que são seguidos a fim de atender as expectativas das diferenças de gênero de cada sociedade (CECCHETO, 2004). Nesse sentido, o homem busca se afastar das esferas femininas, as quais se configuram como práticas e espaços feminilizantes. Para isso, durante a infância, os meninos são separados da mãe e da esfera doméstica, campo destinado às mulheres (GROSSI, 2004), e se aventuram pela rua e pelas proximidades do bairro o qual constituem os primeiros passos para o domínio da esfera pública.

Os recentes apontamentos circundam os valores e elementos que atuam na distinção entre os gêneros e galgam para a constituição de um padrão de homem e de mulher na cultura brasileira. Diante dos estudos de gênero, o modelo de homem que é constituído e valorizado é compreendido enquanto hegemônico. Assim, a delimitação de um comportamento social que é convencionalizado para os homens é o que estabelece uma masculinidade hegemônica. A principal característica desse modelo é a subordinação dos demais padrões de masculinidade (ALMEIDA, 1995; CECCHETTO, 2004; GROSSI, 2004). É válido ressaltar que ao longo das observações realizadas em campo pude identificar algumas condutas de feminilidade por parte das jovens meninas. De todo modo, essas ações eram oprimidas pelas performances desempenhas pelos rapazes. Assim, pude visualizar um padrão de feminilidade que é subalternizado pelo modelo de masculinidade vigente no grupo de jovens. Nessa dissertação, as condutas das participantes femininas ficaram em segundo plano e não foram analisadas a fundo, entretanto, pesquisas futuras podem ser desenvolvidos sobre as condutas identificadas através da ótica dos estudos de corrente feminista. Ao fim, para o estudo dos elementos de masculinidade presentes no contexto dos jovens participantes investiguei as práticas de sociabilidades juvenis sobre a lente dos estudos da masculinidade hegemônica.

O modelo hegemônico de masculinidade está vinculado a condutas de dominação. As posturas de dominância se revelam presentes em dois níveis: nas relações sociais, com o exercício da “superioridade masculina”; e na sexualidade pelo papel ativo nas relações.

(ALMEIDA, 1995; CECCHETO, 2004; GROSSI, 2004). A primeira postura, presente nas relações de sociabilidade, se configura através da prática da violência. Nesse sentido, o “homem” deve instituir relações de poder, junto aos demais, pela agressividade física e discursiva. Contudo, o padrão hegemônico de masculinidade não se constitui somente pelo exercício da dominação e da hostilidade, mas também pela “interrelação com a divisão do trabalho e com os padrões de ligação emocional” (ALMEIDA, 1995, p. 150). Além disso, a masculinidade se estabelece pela negação da esfera feminina.

(...) o domínio da esfera pública pelos homens; o duplo padrão: a divisão das mulheres entre puras (casáveis) e impuras; a compreensão da diferença sexual como dada por Deus, pela Natureza ou pela Biologia; a problematização das mulheres como opacas ou irracionais nos seus desejos e ações; e a divisão sexual do trabalho. (ALMEIDA, 1995 p. 153).

Diante da constituição do modelo hegemônico de “ser homem”, surgem cenários em que são expressas as performances de masculinidade, como: o corpo e a “casa dos homens”. São por meio da corporalidade que são construídas as distinções simbólicas atreladas ao gênero (GROSSI, 2004). A transformação do corpo em uma dimensão viril é o que dá sustentação para a masculinidade de cada indivíduo. O corpo constitui um suporte para a distinção de gênero, por conseguinte, elementos como os músculos passam a configurar um cenário de exibição do que é ser homem, pois indicam a força e as marcas de um corpo construído através da violência contra si (GROSSI, 2004). Portanto, a materialidade do corpo atua enquanto palco para as relações de dominação efetivadas pela virilidade e adesão aos esportes (CECCHETO, 2004).

O que deve ser ressaltado nesse processo é a exaltação de uma cultura viril em que a força física, a tenacidade e a (p.78) riqueza orientam valores da masculinidade descrita como hegemônica. O esporte e também o lazer são áreas onde é possível construir e exibir essas marcas para estabelecer uma hierarquização nas masculinidades através do culto a força física. (CECCHETO, 2004, p. 79).

A constituição de um corpo definido, perfeito, implica em sofrimento e flagelo ao próprio indivíduo. O rito de marcar o corpo através da aquisição de músculos, cicatrizes e outros elementos constitui uma masculinidade que é corporal e se expressa através de uma plataforma composta de carne e de osso (GROSSI, 2004). Assim, a disputa e o modelo de competitividade dos esportes também transforma o corpo como um item de diferenciação no desempenho e prática de alguns esportes. Diante desses cenários de sociabilidade e competição, predominantemente, masculinos firmam-se algumas instituições como o futebol, o

qual se constitui como um ambiente de construção de modelos de masculinidade (BANDEIRA e SEFFNER, 2014; CECCHETTO, 2004).

Por fim, Cecchetto (2004) amparada em Norbert Elias (1994), aponta que esses territórios para a prática de esportes são cenários para o controle da agressividade presentes na identidade desses indivíduos. Nessas esferas, os participantes podem expressar os níveis de rivalidade e competição entre os demais participantes dentro das normas estabelecidas. Ainda de acordo com a autora, os espaços para os esportes são utilizados como “lugar de exibição do “etos guerreiro”, do ideal de um modelo de masculinidade macho de uma maneira exacerbada, desregrada, sem controle” (CECCHETTO, 2004, p. 108). Por fim, a compreensão de “casa dos homens” auxiliou na constituição dos cenários em que ocorrem as sociabilidades masculinas (ALMEIDA, 1995). Esses locais são compostos por interações entre homens, as quais são orientadas pela agressividade, competitividade e expressão de um padrão combativo, como os campos de futebol; as rodas de conversa masculina, e as academias de musculação.

Enquanto resta aos homens a esfera pública, como as ruas, a política e os eventos; restam as mulheres o cenário e as obrigações domésticas. O homem constitui a sua identidade através da sua relação com outros homens, seja na cooperação ou relações conflituosas. Nesse nível, “a domesticidade e a solidão são mal vistas – como sintomas de anti-sociabilidade e de virilidade diminuída -, por parte dos homens” (ALMEIDA, 1995, p. 185). Deste modo, a “casa dos homens” são os cenários de sociabilidade entre amigos e rivais. Todavia, os indivíduos do sexo masculino se comportam enquanto eternos competidores em suas relações sociais, atuando com o objetivo de afirmar as suas masculinidades diante dos demais. Logo, esses espaços tornam-se esferas para afirmar ou menosprezar as masculinidades de outros homens, transformando-os em “mulher simbólica”, através de descrédito do seu potencial ativo enquanto ser masculino. Nesse sentido, as masculinidades se apresentam nos seguintes formatos: anedotas e contos das aventuras sexuais; expressão da força e de bravura; ou apresentação das capacidades de divertimento ou de jogo rápido para ganhar discussões através do uso da retórica.

A prática da “casa dos homens” faz-se muito pela palavra e pela retórica. A perspicácia verbal, a capacidade de réplica, o relato de proezas, a predominância do ênfase narrativo sobre o conteúdo explícito, são artes que treinam e exibem ali. (ALMEIDA, 1995, p. 189 e 190)

Logo, a masculinidade apresenta-se como frágil (ALMEIDA, 1995), pois, necessita estar sendo constantemente afirmada pelos pares. Almeida pontua que outros elementos de provocação atingem a virilidade e o seu nível de atividade. Nesse sentido, as provocações podem surgir em relação ao trabalho; ao nível econômico; ao físico; à independência; e à dinamicidade para responder as provocações (ALMEIDA, 1995). Por esse ângulo, os homens compreendem que o indivíduo que se encontra na pobreza e não atua como provedor da sua família está no nível da passividade, o que o torna “feminilizado” diante dos demais. Tais ponderações também acontecem para os que detêm de menor capacidade física comparada aos homens que flagelam e constroem os seus próprios corpos; na dinamicidade das respostas se encontra o homem, que pelo nível da retórica, contorna as provocações que recebe de modo astuto, controlando os seus sentimentos e detendo da palavra final que intenta ao riso daqueles que acompanham a discussão (ALMEIDA, 1995).

Além dos cenários de expressão da masculinidade outras esferas dizem respeito ao padrão hegemônico de “ser homem”, como: o trabalho; o lazer e as emoções. Nesse sentido, irei me debruçar sobre esses três elementos a fim de constituir algumas das esferas pertencentes a esta pesquisa. Na dimensão do trabalho, o homem deve constituir-se enquanto provedor da família ou dos seus próprios custos, caso contrário torna-se desmoralizado diante dos demais. A dependência, principalmente financeira, está atrelada ao gênero feminino e, portanto, torna-se fator “feminilizante” para os homens que não estão inseridos no cenário trabalhista. Ademais, outros modelos de trabalho, os quais não envolvam o exercício de atividades viris ou que atrevessem ambientes femininos também são desmoralizados diante dos trabalhos que valorizam o corpo, a técnica e o uso de ferramentas pesadas. Tais apontamentos surgem dos achados de campo, logo, no cenário das discussões e dos embates em sala de aula, alguns meninos tentam desmoralizar os demais por não participarem de cursos técnicos ou por nunca terem “trabalhado de verdade”. Por conseguinte, o sentido de alteridade trabalhista, para esses jovens, se encontra no trabalho duro e pesado.

A dimensão do lazer é correlacionada à esfera do trabalho, pois, se apresenta como um período em que os indivíduos estão livres dos estresses trabalhistas e podem libertar as tensões adquiridas em outras atividades (DUMAZIDIER, 1975 apud CECCHETO, 2004).

Para os jovens, o tempo de lazer é utilizado para sair com amigos ou se divertir com algum jogo, filme ou música. Logo, o período de ociosidade é utilizado para a sua formação identitária, além de possibilitar a construção e manutenção dos circuitos de sociabilidade juvenis. Contudo, outro fenômeno é apontado diante do exercício do lazer para os meninos: o lazer como produção de tensões (CECCHETO, 2004). Durante esses momentos os jovens utilizam-se dos seus períodos de lazer para a realização de atividades que buscam libertar as tensões adquiridas em cenários como o trabalho e a escola. Deste modo, percebo isso em três espaços: nos campos de futebol, nas academias de musculação e na sala de aula. Fátima Cecchetto (2004), em sua pesquisa com jovens de camada popular, identificou que para os seus participantes as atividades de recreação não eram compreendidas como pertencentes a um período de descanso e relaxamento, porém como exercícios de libertação de tensões. Nesses momentos a agressividade, a virilidade, a dominância se fazem exacerbados em uma dinâmica de jogo. Seja através das competições da construção do corpo ideal nas academias, ou na disputa de um jogo de futebol com entradas duras e violentas. A libertação desses sentimentos resguardados na maior parte das vezes nos períodos de trabalho e de escola permite o expurgo das tensões que são acumuladas por esses jovens.

No palco da masculinidade hegemônica as emoções são controladas e resguardadas. Nesse sentido, entende-se que é da natureza do homem o autocontrole, e, por conseguinte, sobram as mulheres o descontrole e a inabilidade de conter seus sentimentos (ALMEIDA, 1995; LEAL, FREIRE FILHO e ROCHA, 2016). Grossi aponta que a expressão “homem não chora” é recorrente entre as frases ditas durante a formação dos meninos (2004). Com a construção da masculinidade foi estabelecida a vitória sobre as emoções que devem ser resguardadas, porque, um homem de respeito deve manter o seu controle e as suas expressões não devem interferir no cenário que o cerca. O respeito e a honra do homem também são adquiridos através do controle das suas emoções e daqueles o qual ele é provedor. Assim, um homem de respeito, para a nossa cultura, é identificado enquanto aquele que tem uma mulher e uma família de respeito, os quais são controlados pela sua ordem (GROSSI, 2004). Contudo, como apresentado anteriormente, os padrões de masculinidade hegemônica tem sido amplamente contestados e criticados permitindo a construção de outros modelos de ser homem que não seguem os padrões hegemônicos. Assim, os homens que eram vítimas da sua própria dominação (ALMEIDA, 1995), acabam encontrando um espaço de luta e liberdade para a expressão dos seus sentimentos.

Na esfera digital, os modelos de masculinidade hegemônica também são expressos. Logo, é a partir da construção do perfil dos atores sociais que alguns elementos são expressos,

como: virilidade, corporalidade, violência e dominação. No campo da minha pesquisa foi possível identificar inúmeros elementos que compreendem esses cenários, porém, apenas um se apresenta de modo notório: a construção da competitividade e dos conflitos através dos ambientes digitais. No campo dos chats de conversação os jovens expressam a sua identidade através das conversações firmadas nos contextos do bate-papo *on-line*. Contudo, a expressão de hostilidade, agressividade e violência através das mensagens do chat é comum entre o conjunto de participantes. De acordo com os participantes, esse espaço está sempre agitado por incontáveis assuntos, entretanto, uma das temáticas é imperativa em relação ao restante do conteúdo: os conflitos. Nos embates *on-line*, os participantes se utilizam de ferramentas como *prints*³², montagens, áudios e *gifs* para lançar “indiretas” ou iniciar discussões. De acordo com os próprios jovens, os conflitos acontecem por diversos motivos que vão desde: ofensas, problemas mal resolvidos e até mesmo situações banais.

Por fim, os fundamentos teóricos e os relatos do campo permitem configurar que o grupo de jovens se evidencia por elementos que estão em proximidade com o modelo de masculinidade hegemônica. Essas condutas buscam afirmar uma identidade masculina que se evidencia enquanto dominante diante das demais outras identidades de gênero. O padrão de dominação e de competitividade atravessa os circuitos de sociabilidade desses indivíduos e acaba sendo expresso nas dinâmicas de interação observadas em campo. Nesse sentido, foi necessário investigar a questão das masculinidades as quais cercam às práticas de sociabilidade mediadas pelos smartphones desses jovens, como: a dominação, a agressividade, a competitividade, a corporalidade, e a negação das emoções (GROSSI, 2004). Portanto, acredito que essas práticas visam afirmar uma identidade masculina – a qual é soberana e hostil – por meio das dinâmicas de sociabilidade juvenis mediadas pelos smartphones e pelas plataformas de redes sociais desse grupo de jovens em particular.

³² Captura em imagem da tela.

4 EXISTEM ATALHOS PARA SEGUIR?

(...) as inquietações que nos levam ao desenvolvimento da pesquisa nascem no universo do cotidiano. O que atrai na produção do conhecimento é a existência do desconhecido, é o sentido da novidade e o confronto com o que nos é estranho. (CRUZ NETO, 2002, p. 64).

4.1 A HISTÓRIA DA ETNOGRAFIA NOS ESTUDOS ANTROPOLÓGICOS

Inicialmente, para compreender etnografia em si, é preciso descer as suas raízes. Pertencente à abordagem dos estudos antropológicos, a etnografia é um estudo de raízes descritivas que busca compreender uma exposição de diversos fenômenos sociais e culturais de um grupo específico ou de uma sociedade. Sendo assim, a etnografia é uma abordagem teórico-metodológica de ordem qualitativa – e um processo denso de imersão do pesquisador dentro do campo (ou campos) de pesquisa, que visa realizar uma observação detalhista das práticas, eventos e instituições de uma determinada cultura. Originária no campo da antropologia, a etnografia atualmente dialoga com inúmeras áreas do conhecimento. Para esse caso em particular, vinculei a abordagem antropológica ao cenário da comunicação. Tal ponto se evidencia através do objetivo da dissertação o qual foi identificar os circuitos de sociabilidade juvenis que são mediados pelas práticas de consumo de smartphones nos cenários *on-line* e *off-line* por parte do grupo de participantes da pesquisa.

A etnografia auxiliou na constituição de um percurso que me guiou na investigação das apropriações dos smartphones por jovens de camadas populares. A presença e a observação das práticas realizadas pelos participantes da pesquisa proporcionou uma descrição densa dos impactos desses dispositivos no cotidiano dos jovens estudados. Portanto, concentrei-me nas manifestações expostas pelo campo a fim de traçar um percurso etnográfico que siga os fenômenos construídos pelo meu envolvimento com os participantes da pesquisa.

Vale ressaltar que o seguinte estudo não se configura enquanto uma cartografia. A prática etnográfica e o método cartográfico se mostram deveras semelhantes em alguns pontos que compartilham em comum, como a atividade de campo. Entretanto, ao descer ao campo, um etnógrafo procura de modo interativo, construir os dados junto aos participantes da pesquisa. Diferentemente, o cartógrafo deve se manter atento as particularidades do campo e dos seus participantes a fim de traçar os percursos da pesquisa e as principais conexões rizomáticas que se apresentam ao longo de cada percurso (KASTRUP, 2007; DELEUZE e GUATARRI, 2015). A cartografia possibilita que o pesquisador possa estabelecer as redes de contato dentro de um sistema de interconexões sem fronteiras. Portanto, os traços de afinidade entre as duas abordagens se constituem na configuração dos mapas dos circuitos de sociabilidade juvenis aqui identificados. Deste modo, é possível que em alguns momentos haja pontos de contato entre as duas abordagens, contudo, o objetivo dessa pesquisa é desenvolver um estudo de ordem etnográfica.

De volta à abordagem etnográfica, a sua definição é, de acordo com o dicionário Aurélio (FERREIRA, 2000, p. 300), um “estudo descritivo de um ou mais aspectos sociais e culturais de um povo, grupo social, etc.”. Logo, a definição da atividade etnográfica é dependente, segundo Geertz (1997, p. 15 apud TRAVANCAS, 2011, p. 98) do esforço intelectual dedicado sobre determinado estudo e que representa uma “descrição densa” do objeto. A analogia ao mergulho é o que permite ao pesquisador compreender uma cultura em sua totalidade, podendo observar seus eventos e participar do cotidiano do grupo estudado. Viver a realidade do “outro” permite “aprender o social com todo o respeito que lhe é devido – e com todo o prazer que dele podemos retirar” (WINKIN, 1998, p. 145). Portanto, a aproximação com o campo permite novas formas de observar, presenciar e sentir uma realidade social.

Para Geertz, (2005, p. 11) o trabalho de um etnógrafo é “ir a lugares, voltar de lá com informações sobre como as pessoas vivem e tornar essas informações disponíveis à comunidade especializada, de uma forma prática”. Por conseguinte, a etnografia exige um processo de entrada e aceitação em campo. O mergulho etnográfico requer um longo período de imersão e de contato junto a um determinado grupo de indivíduos. As etnografias clássicas realizadas por antropólogos como Malinowski e Mead apontam exemplos de longas imersões, cujo objetivo era compreender e vivenciar em totalidade as principais características de um determinado grupo social. Entretanto, é necessário que o pesquisador, antes de ir a campo, realize um trabalho de levantamento bibliográfico sobre a temática estudada (TRAVANCAS, 2011). A preparação permite melhor diálogo entre os dados encontrados e o desenvolvimento da análise, posteriormente, realizado durante a escrita. Ao final do processo, se inicia a fase da imersão, a qual permite a volta do pesquisador ao seu gabinete de escrita, possibilitando “se situar, entre a realidade e o livro” (DAMATTA, 1978, p. 25). O processo de escrita encadeia um sistema de narrativas onde o autor concentra as suas anotações em um esboço da realidade que ele presenciou, e que, posteriormente, é divulgado no formato de publicação para os seus pares.

A descrição das práticas etnográficas não reduz esse processo a um simples método, nesse sentido, é possível pensarmos a etnografia como uma relação entre teoria e prática (PEIRANO, 2014). A essência empírica da etnografia é o que oportuniza o contato do pesquisador com sentidos, discursos e eventos que ocorrem em campo. Ao analisar a etnografia como puramente um método, condena-se um processo rico em informações e em constante construção, que ocorre por meio das leituras das monografias clássicas e das inspirações do pesquisador. Peirano (2014) aponta que “a própria teoria se aprimora pelo

constante confronto com dados novos, com as novas experiências de campo, resultando em uma invariável bricolagem intelectual.” (p. 381). De tal forma, a etnografia é o resultado de evoluções epistêmicas que ao longo dos anos constituíram essa abordagem.

A origem da etnografia, ainda no início do século XX, é marcada pelo despertar da curiosidade e do interesse do pesquisador sobre o exótico e o não familiar. Assim, essa abordagem surgiu como um grande interesse sobre as diferentes culturas e artefatos culturais encontrados pelos missionários durante as suas missões aos países em processo de colonização. Dentro dessa perspectiva clássica e etnocêntrica, a pesquisa etnográfica se consolidou através do eixo central da diferença entre o “Eu” e o “Outro” (TRAVANCAS, 2011; DAMATTA, 1978; GEERTZ, 2005).

De fato, só se tem Antropologia Social quando se tem de algum modo o exótico, e o exótico depende invariavelmente da distância social, e a distância social tem como componente a marginalidade (relativa ou absoluta), e a marginalidade se alimenta de um sentimento de segregação e a segregação implica estar só e tudo desemboca — para comutar rapidamente essa longa cadeia — na liminaridade e no estranhamento (DAMATTA, 1978, p. 28).

Partindo do estranhamento inicial, a etnografia – dentro do seu viés clássico – busca enxergar o ponto de vista dos “nativos”. Porém, com o avanço das revoluções dentro do seu campo epistêmico, os estudos etnográficos começaram a se ocupar com o cotidiano e as principais práticas de uma determinada cultura, muitas vezes próxima. Ver as cidades como possibilidade de inúmeras práticas, cotidianos e experiências apresenta um processo divisor de água que abandona o olhar sobre o exótico e desperta interesse naquilo que é diferente ao recorrente. Por conseguinte, a etnografia configura uma segunda fase evolutiva com a escola de Chicago, que passa se interessar pelas práticas dos indivíduos marginalizados, vividas no cotidiano das cidades e grandes metrópoles. Segundo Moura (2003), a investigação dentro do ambiente das cidades apresenta alguns desafios, principalmente em saber lidar com as múltiplas diversidades que se sobrepõem e acompanham os ambientes urbanos. Além disso, é importante que o pesquisador consiga lidar com questões de familiaridade e estranhamento; proximidade e distância (VELHO, 2003; MOURA, 2003) que serão encontrados durante o trabalho nesses campos muitas vezes próximos.

Deriva daí a importância do estudo de projetos individuais e coletivos nos quais as possíveis contradições e ambiguidades, provindas dos multipertencimentos, apresentam-se, pelo menos em parte, subordinadas a uma ação racional. Ao mesmo tempo, é esse multipertencimento que permite ao antropólogo pesquisar sua própria sociedade e, dentro dela, situações com as quais ele tem algum tipo de envolvimento e das quais participa. O fato de não ser englobado por nenhum grupo exclusivo – somado às próprias características e à formação do antropólogo, que, em princípio,

produz e valoriza uma certa distância – permite o movimento de estranhamento crítico diante do próximo (VELHO, 2003, p. 18).

Por fim, a última revolução no campo de estudos da etnografia acontece a partir da segunda metade do século XX. Encontra-se nesse período uma etnografia preocupada em entender a questão do pertencimento, logo, a pergunta chave para essa abordagem é entender: “tudo o que é preciso saber para ser membro” (WINKIN, 1998, p. 131). A partir destas mudanças no campo epistemológico da etnográfica é que se estudam grupos familiares, grupos de trabalho, bares, cafés e entre outras micro sociedades não mais ilhadas ou marginalizadas. Assim, o processo de estudar as experiências do cotidiano é um movimento de “*estranhar o familiar*” (VELHO 2003). Esse movimento permite que novos olhares sejam direcionados para hábitos, experiências, práticas e rituais que sempre cercaram o pesquisador.

Por fim, a etnografia compreende uma abordagem de inúmeras facetas e possibilidades metodológicas plurais, englobando diversas técnicas, categorias e processos de captação de dados. Em suma, a evolução etnográfica evidencia que os objetos e os campos de estudo são plurais, como: pequenas sociedades, metrópoles, ou também o ambiente virtual, ainda que, com o aumento do número de usuários conectados em rede, surge a necessidade de se pensar sobre uma etnografia para internet (HINE, 2015), Assim, delimitada essa nova necessidade, a evolução dessa abordagem deve ser capaz de englobar um campo que atravessa a vida cotidiana de inúmeros usuários e que está imbricado nas práticas online e *off-line* de milhões de indivíduo. (HINE, 2000; 2015). Enfim, compreender a revolução do processo etnográfico nos permite imaginar novos alinhamentos para este estudo que está em contate evolução.

4.2 UM OLHAR SOBRE O FAZER ETNOGRÁFICO

A partir deste momento serão apresentadas as principais peculiaridades do fazer etnográfico no campo; assim, inicio a reflexão sobre algumas complexidades que se apresentam diante do pesquisador durante a execução dessa abordagem, como: a entrada em campo; o olhar; o ouvir; o escrever; e as técnicas de pesquisa que compõem a prática etnográfica.

A meu ver, a ação de entrada e aceitação no campo é um dos principais, se não o principal, trabalho do etnógrafo. Entretanto, antes de pontuar algumas questões sobre a entrada a campo é preciso delimitar as suas noções. Entendo campo enquanto uma delimitação espaço-temporal em que os esforços de pesquisa irão se debruçar. O recorte da

realidade empírica a ser estudada não é um processo de fácil delimitação. É necessário estipular fronteiras entre o território e perceber assim, os seus principais aspectos. Só a partir desse momento é que o pesquisador pode problematizar o processo de aproximação com uma determinada realidade social.

A negociação da entrada em campo é um procedimento complexo e repleto de obstáculos e problemáticas que requerem um conjunto de estratégias estipuladas pelo pesquisador. Essas técnicas envolvem a aproximação gradual do etnógrafo, o primeiro contato com o grupo, além do estudo bibliográfico que antecede a entrada. Segundo Minayo (2004), a entrada em campo envolve um aglomerado de questões que visam demarcar “os detalhes do primeiro impacto da pesquisa, ou seja, como apresenta-la, como apresentar-se, a quem se apresentar, através de quem, com quem estabelecer os primeiros contatos” (MINAYO, 2004, p. 102), a fim de evitar barreiras e futuros obstáculos. Ainda segundo a autora, a pesquisa sobre campo deve contemplar as seguintes atividades: “(a) escolha do espaço da pesquisa; (b) escolha do grupo de pesquisa; (c) estabelecimento dos critérios de amostragem; (d) estabelecimento de estratégia de entrada em campo”. (Ibid., p. 101). Só a partir do momento em que o pesquisador é aceito e recebe o aval da comunidade para participar do seu cotidiano é que “o campo torna-se um palco de manifestações de intersubjetividades e interações entre pesquisador e grupos estudados, propiciando a criação de novos conhecimentos.” (CRUZ NETO, 2002, p. 54). A construção de novas experiências que surgem do choque cultural entre etnógrafo e os participantes é que possibilita o pesquisador observar certa realidade social a partir de seus “nativos”. Assim, segundo Cruz Neto, a aproximação do antropólogo deve:

De preferência, (...) ser uma aproximação gradual, onde cada dia de trabalho seja refletido e avaliado, com base nos objetivos preestabelecidos. É fundamental consolidarmos uma relação de respeito efetivo pelas pessoas e pelas manifestações no interior da comunidade pesquisada (CRUZ NETO, 2002, p. 55).

É no cotidiano que a relação entre pesquisador se torna mais forte, assim, nesse processo progressivo é “que são criados e fortalecidos os laços de amizade, bem como os compromissos firmados entre o investigador e a população investigada” (CRUZ NETO, 2002, p. 56). O bom relacionamento permite melhor envolvimento e retorno por parte da população.

Firmada a entrada do pesquisador em campo, se instaura o processo de observação. Tal recurso requer o treinamento do olhar, ou segundo Oliveira (1996), a domesticação do olhar. O etnógrafo deve estar sensível a percepções que só apenas a visão pode trazer a tona. Assim, a competência do ver requer não somente o olhar distante sobre um conjunto de

práticas e ações do grupo, mas também o envolvimento e interação do pesquisador com o ambiente e o grupo social envolvido (MINAYO, 2004). A visão é um dos sentidos, junto da audição, que permanece em constante vigilância. A dedicação aos sentidos permite interpretações que possam “dar conta das estruturas significantes por trás e dentro do menor gesto humano” (TRAVANCAS, 2011, p. 98). Porém, é importante a consciência de que quando formos a campo, o olhar já terá sido alterado e possuirá outro modo de visualizar o terreno e o objeto estudado (OLIVEIRA, 1996). Assim, o olhar do pesquisador não é imparcial. Parte-se do pressuposto de que a visão está atravessada por um conjunto de peculiaridades e subjetividades que constroem o pesquisador como indivíduo social e que interferem na decodificação dos dados observados.

Como apresentado anteriormente, o olhar e o ouvir são as principais competências do etnógrafo (OLIVEIRA, 1996) que deverão ser afloradas durante o período em campo. Nesse sentido, o ouvir permite que o etnógrafo possa identificar os principais dados expressos pelo grupo de indivíduos estudado. O apontamento dessas peculiaridades permite não só o registro confessional das práticas, hábitos, rituais de um grupo, mas também intercâmbios culturais (LAGO, 2007 apud FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011). Assim, o ouvir permite que o etnógrafo crie sentidos entre os aspectos já anteriormente registrados no momento da observação. Porém, da mesma forma que o olhar, o ouvir também implica imparcialidade nos dados encontrados. Durante o processo de entrevista, o pesquisador pode coibir ou influenciar o participante em sua fala. Enfim, o etnógrafo deve ser sensível ao ponto de não estimular as respostas do seu respondente, nem direcioná-lo a questões tendenciosas. Ademais, o investigador não pode se ater de que tudo que é dito pelo entrevistado seja verdade. Desta forma, olhar e ouvir são competências conjuntas que conseguem desmentir registros que são fruto de desejos, ambições ou simulações do indivíduo pesquisado.

O escrever é o último recurso da prática etnográfica e atua amparado pelo olhar e pelo ouvir. O papel do escrever na antropologia é de criar um esboço daquilo que foi presenciado e ouvido dentro do trabalho de campo, ou seja, é escrever de “modo a colocar numa relação inteligível as interpretações que alguém faz de uma sociedade, cultura, modo de vida, (...)” (GEERTZ, 2005, p. 112). Assim, escrever é “interpretar o que está sendo dito, observado e sentido. (...) é fruto de muitas vozes. Das vozes nativas, das vozes dos autores com que dialoga e da sua voz” (TRAVANCAS, 2011, p. 103). Portanto, o etnógrafo atua como um tradutor da realidade experimentada durante a imersão. Sua real função é expressar, através da escrita, todo o processo descritivo vivenciado – realizando um testemunho dos momentos sentidos, observados e escutados durante o trabalho de campo.

A escrita etnográfica chama para a sua composição uma incrível gama de gêneros de escrita. A subjetividade do autor se funde ao ato de escrever e cria uma carga afetiva ao texto etnográfico, sendo assim, um reflexo das vivências que ocorreram durante o trabalho de campo. Segundo DaMatta, “seria possível dizer que o elemento que se insinua no trabalho de campo é o sentimento e a emoção” (1978, p. 30). A emoção está presente dentro do fluxo de ideias do autor que o fazem remeter ao ambiente estudado.

Uma dedução possível, entre muitas outras, é a de que, em Antropologia, é preciso recuperar esse lado extraordinário das relações pesquisador/nativo. Se este é o lado menos rotineiro e o mais difícil de ser apanhado da situação antropológica, é certamente porque ele se constitui no aspecto mais humano da nossa rotina. É o que realmente permite escrever a boa etnografia (DAMATTA, 1978, p. 35).

Segundo Geertz (2005), é papel do etnógrafo projetar o real através do filtro da escrita. Isso implica que a monografia possa circular entre outros pesquisadores e disseminar o processo iniciado durante o trabalho de campo com a intenção de convencer o leitor de que aquilo realmente ocorreu. Para o autor, o “Estar Lá” são todas as experiências vividas a fim de demarcar, por meio de evidências, o contato com o campo de pesquisa. “Mas é o Estar Aqui, como um estudioso entre estudiosos, que faz com que o texto antropológico de alguém seja lido... publicado (...)” (2005, p.170). Portanto, escrever uma etnografia implica em contar histórias, criar imagens e conceber simbologias (GEERTZ, 2005).

Em suma, é importante salientar que o pesquisador não deve se esconder “sobre a capa de um observador impessoal, coletivo, onipresente e onisciente” (Oliveira, 1996, p. 27). Assim, deve-se destacar a diferença entre o “estar lá”, ou seja, processo em que o pesquisador estava em campo realizando a sua análise e o “estar aqui”, espaço em que o antropólogo realiza a escrita da sua monografia. De todo o modo, a etnografia é uma abordagem construída através da subjetividade do pesquisador e dos participantes. O seu processo reflexivo permite que o etnógrafo e os entrevistados possam construir informações que são fruto de uma relação dialógica. A etnografia é marcada pela apuração dos sentidos: os olhares dizem muito, os sons adquirem cores e o silêncio pode representar inúmeros significados diante do trabalho etnográfico.

Por conseguinte, as informações de pesquisa são construídas coletivamente através da inserção do pesquisador no grupo pesquisado. Elas são fruto de uma relação de confiança estabelecida entre as partes da pesquisa. Sensibilidade e persistência são características que o etnógrafo deve possuir para fortalecer os laços de confiança que construirá em campo. Por experiência própria, relato que a pesquisa me proporcionou a construção de um laço de

confiança com um dos participantes. Eu e Leon, ao longo da investigação, desenvolvemos uma relação de amizade a qual viabilizou com que ele se tornasse o meu principal informante privilegiado. Estabeleci contato com o adolescente a partir de sua chegada ao grupo de pesquisa o qual participo. Logo, o vínculo se estreitou a partir da possibilidade de desenvolver uma pesquisa em conjunto com o participante que acabara de se tornar bolsista de iniciação científica júnior. Nesse caso, eu e Leon pudemos desenvolver uma investigação sobre as práticas de consumo de smartphones por um grupo de jovens que era composto pelos seus colegas de classe. Assim, a afinidade estabelecida com o adolescente viabilizou que o desenvolvimento da pesquisa ocorresse de forma conjunta a partir do envolvimento de Leon com o cenário da pesquisa e também pelas informações de nível crucial que o jovem relatava a partir do seu cotidiano junto aos seus colegas. Além disso, o relacionamento com o participante era composto pela produção das nossas pesquisas e também pelos assuntos banais e divertidos que fortaleciam o nosso laço de confiança. Por conseguinte, tais particularidades auxiliaram na formação de um vínculo de amizade conciso entre eu o pesquisador e o participante.

Ademais, esta pesquisa tem como objetivo realizar a devolução científica junto aos participantes desse trabalho. Mais do que entregar os resultados alcançados e descobertos, busco uma maior proximidade das práticas e cotidiano desses jovens a fim de auxiliá-los com oficinas temáticas, atividades lúdicas, auxílios em exercícios e trabalhos extracurriculares, como foi realizado durante os dez meses de encontros.

Os pontos elencados anteriormente permitem especificar um processo reflexivo o qual a etnografia irá guiar o percurso do pesquisador através de questionamentos traçados em relação ao próprio estudo. A própria reflexividade etnográfica foi um dos principais motores a estruturar a mudança do campo e da temática do vigente estudo. A essência reflexiva dos estudos etnográficos corrobora no levantamento de questões sobre o percurso adotado e próximos passos que serão tomados.

De todo modo, a prática etnográfica, além de marcada por subjetividade e flexibilidade, é também composta por diferentes métodos, técnicas e percursos que implicam nos modos de observar, ouvir e descrever o campo estudado. Nesse sentido, a partir desse momento serão apresentados alguns desses métodos e técnicas que auxiliam o fazer etnográfico. Portanto, é significativo que o pesquisador em processo de iniciação possa ponderar sobre os diferentes caminhos que podem ser percorridos através da etnografia. Deste modo, trago aqui os principais métodos e técnicas de coletas de dados que auxiliam os estudos etnográficos, como: observação participante; a aplicação de entrevistas; e o diário de campo.

Como apresentado anteriormente, após a consolidação da entrada em campo, é necessário que o pesquisador estabeleça um contato progressivo junto ao grupo estudado. A essa prática de contato e atenção constante chamamos de “observação participante”. Ao estabelecer essa prática o etnógrafo está o mais próximo de construir os dados da sua pesquisa junto aos participantes. Logo, a técnica exige envolvimento e percepção refinada do pesquisador em relação aos fenômenos que o rodeiam (WINKIN, 1998). A observação participante viabiliza a aproximação gradativa ao grupo, o que posteriormente culminara em aceitação ou não do pesquisador. É necessário salientar que o pesquisador não assume uma posição de igual ao do grupo social, mas saber que ele tem uma abertura em relação à comunidade. Além do mais, a sua função como observador não deve ser ingênua, a simples questão da sua presença em campo pode contaminar ou prejudicar o andamento da rotina ou de um ritual do grupo de participantes da pesquisa (WINKIN, 1998; TRAVANCAS, 2011).

A constante vigilância implica na privatização de algumas atividades que antes ocorriam com naturalidade, mas devido à presença do pesquisador, se recolhem sobre o domínio da esfera privada, ficando distante dos olhos e ouvidos do etnógrafo. A mudança de comportamento por parte dos grupos pesquisados requer do etnógrafo maior sensibilidade para identificar essas alterações comportamentais. Porém, essas questões não impedem que outros indivíduos possam se aproximar do pesquisador e criar verdadeiros laços de amizade desinibidos. A proximidade pode se dar por diferentes níveis, inclusive por interesse pessoal na pesquisa. Estes indivíduos que tendem a se aproximar tornam-se comumente informantes privilegiados (TRAVANCAS, 2011). Esses são a principal fonte de informação e acesso a outros grupos e camadas a serem estudados.

De modo similar a observação participante, a entrevista também é uma técnica regularmente usada em etnografias. Geralmente, a entrevista é de tipologia aberta, ou seja, podendo surgir novas perguntas no decorrer da sua aplicação; todavia, a técnica também pode acompanhar um roteiro estruturado de perguntas e ideias – sendo seguido à risca ou não –, o que possibilita uma entrevista concisa e aprofundada. Por ser uma técnica de ordem quantitativa e qualitativa, a entrevista, durante o processo etnográfico “busca obter informes contidos na fala dos atores sociais” (CRUZ NETO, 2002, p. 57). Assim, ela é uma prática que filtra os relatos dos autores, identificando os principais pontos apresentados na ordem do diálogo. Por fim, a técnica consiste em um procedimento para abstrair experiências e vivências além de facilitar a abertura da comunicação entre pesquisador e indivíduo. Em suma, “essas informações ajudam na compreensão do entrevistado, do grupo a que pertence e das lógicas da sua cultura” (TRAVANCAS, 2011, p. 103).

Ademais, o diário de campo é um dos principais apetrechos que um etnógrafo deve levar a campo. Sem ele, não é possível administrar observações, informações, reflexões e detalhes que poderão ser perdidos ou esquecidos pelo pesquisador. Assim, ele se torna uma ferramenta para preservar e gerir os dados encontrados em campo. O diário deve ser mantido com regularidade e disciplina fervorosa, sendo retomado sempre que possível para assim realizar reflexões e comentários em cima do que já foi anotado (WINKIN, 1998).

Sendo totalmente de nível particular, o diário é um objeto que não pode ser compartilhado ou trocado, sendo de completa responsabilidade do pesquisador mantê-lo são e salvo. Pois, é nele em que o etnógrafo irá transpor a maior parte das informações encontradas (WINKIN, 1998). Por fim, deve se recorrer a ele do início ao fim da pesquisa, sendo usando posteriormente, para iniciar o processo da escrita monográfica.

Concluindo, a etnografia é uma abordagem teórico-metodológica que é composta de outros métodos e técnicas de coleta de dados que auxiliam o fazer etnográfico. Contudo, o percurso metodológico também é composto por aportes teóricos que são realizados antes da inserção em campo. Nesse sentido, a leitura de trabalhos sobre temáticas semelhantes auxilia na introdução do pesquisador ao território pesquisado e corrobora para uma preparação teórica fundamental que assiste ao etnógrafo no desenvolvimento do seu percurso.

4.3 A TEORIA ETNOGRÁFICA TAMBÉM COMPÕE O CAMPO

A abordagem teórico-metodológica da etnografia permite que seu percurso seja construído através do seu exercício em campo e da sua preparação teórica. As leituras de trabalhos de temática semelhante e os clássicos escritos pelos grandes antropólogos como Bronislaw Malinowski, Raymond Firth, Margaret Mead e outros corroboram para a construção da etnografia enquanto teoria. Essa preparação inicial antes de ir a campo revela a importância que o pesquisador dá as subjetividades e possíveis impedimentos que encontrará no seu local de pesquisa. Logo, foi necessário identificar alguns caminhos e trajetos já percorridos e que auxiliaram a traçar o percurso particular de cada etnógrafo. Portanto, por meio de um levantamento bibliográfico, realizei a apresentação dos atuais trabalhos científicos que abarcam ou vêm abarcando como objeto empírico os telefones celulares e smartphones numa perspectiva de estudos nacionais e internacionais. Atento aqui que os principais estudos selecionados para compor essa dissertação de mestrado pertencem ao campo da Comunicação e também a outras áreas de estudo, como Antropologia e Psicologia

Social. Assim, necessariamente, as pesquisas aqui presentes abordam pelo menos um desses campos. A justificativa para a escolha dessas áreas temáticas foi compor um referencial teórico que possa dar embasamento a presente dissertação que trilha um percurso interdisciplinar ao aproximar os estudos antropológicos junto ao campo da comunicação.

O cenário de estudos sobre telefones móveis está crescendo em relação aos últimos anos. Esse desdobramento nos trabalhos acadêmicos sobre a temática dos telefones celulares, smartphones e dispositivos móveis de comunicação representa a disseminação e popularização desses aparelhos tecnológicos na sociedade contemporânea. Nesse sentido, características desses dispositivos como mobilidade, portabilidade e conexão permitem a ubiquidade dos telefones celulares e smartphones em diferentes contextos sociais. Através de uma perspectiva histórica, os dispositivos de comunicação móvel começaram a ser objeto de pesquisas científicas ainda no início deste século e, com o passar dos anos, foram ganhando força conforme esse objeto comunicacional ia criando interfaces com diferentes áreas do conhecimento. Pesquisadores como James E. Katz e Mark Aakhus (2002) e Richard Ling (2004) são alguns dos primeiros autores a começar a estudar a temática dos telefones celulares através dos impactos dessa tecnologia no cotidiano da sociedade contemporânea. Todavia, trabalhos como o de Heather Horst e Daniel Miller (2006) foram um dos primeiros estudos sobre telefones celulares a dialogar, através de uma interface com a antropologia da comunicação, com os usos e apropriações dos dispositivos móveis no contexto cultural da Jamaica. Logo, o estudo “*The Cell Phone: An Anthropology of Communication*” (HORST; MILLER, 2006) é uma reflexão sobre as mudanças sociais que a disseminação dos dispositivos de comunicação móvel implicou na sociedade jamaicana.

No Brasil, a pesquisa relacionada aos telefones celulares também não demorou a se estabelecer e crescer gradativamente. Autores e autoras como Ana Maria Nicolaci-da-Costa (2006); André Lemos (2007); Everardo Rocha e Cláudia Pereira (2014); e Sandra Rúbia da Silva (2010) trilharam o início de um percurso que logo seria percorrido por demais outros pesquisadores que se interessariam pela linha temática dos estudos sobre telefones celulares e smartphones. Além disso, um novo grupo de pesquisadores vem trabalhando essa temática, como: Ana Graciela Mendes Fernandes da Fonseca Voltolini (2016), Camila Rodrigues Pereira (2017); Romulo Tondo (2016), Flora Ardenghi Dutra (2014), Renata Francisco Baldanza (2013), entre tantos outros pesquisadores que trabalham com foco nos dispositivos de comunicação móvel.

Por conseguinte, a partir desse trecho do trabalho dou destaque para algumas pesquisas do campo da comunicação, antropologia e psicologia social. Os trabalhos aqui

selecionados compõem um mapa de leituras importantes para a construção do percurso etnográfico em relação às práticas de consumo de smartphones por jovens de camadas populares. De todo modo, as semelhanças e particularidades que estão em proximidade permitem que esses trabalhos realizados reflitam e repercutam nos trajetos traçados por esta dissertação, a qual busca realizar uma aproximação entre os campos da antropologia e da comunicação.

Na perspectiva dos estudos nacionais, o número de pesquisas sobre os telefones celulares e smartphones vem crescendo exponencialmente devido à consolidação desse objeto na cultura cotidiana da população. Logo, a sua popularidade em relação aos outros meios comunicacionais como televisão, rádio, jornais e revistas se justifica devido a sua rápida popularização ao redor do globo. Os telefones celulares já estão presentes no cenário das pesquisas acadêmicas há quase duas décadas, entretanto, na área da comunicação, essa é uma temática de pesquisa recente. De todo o modo, os estudos sobre telefones celulares, ao longo dos últimos dez anos, estiveram em constante crescimento devido às inúmeras áreas do conhecimento que se interessaram por esse objeto comunicacional.

Assim, para acompanhar as produções científicas nacionais dessa temática foi realizada uma investigação exploratória em diferentes plataformas e repositórios acadêmicos, como: Banco de Teses e Dissertações da Capes; Anais do Comunicon; Anais da Compós; Anais do Intercom Nacional; Academia.edu, e por fim, Google Academics. Além disso, outras pesquisas exploratórias também foram realizadas na plataforma Lattes do CNPq. Nos respectivos repositórios, a pesquisa se deu através das seguintes palavras-chaves: telefones celulares; smartphones e telefones móveis – sendo que, as palavras compostas também foram procuradas separadamente. Nesse sentido, foram encontrados trabalhos acadêmicos de diferentes tipologias. O primeiro destaque foi dado a artigos, capítulos de livros, dissertações de mestrado e teses de doutorado que foram defendidas em solo brasileiro durante os últimos 12 anos. Ao fim, foi encontrado um total de 25 produções científicas que permeiam as áreas da comunicação; antropologia; psicologia; educação; economia doméstica; e matemática, informação e tecnologia. Em suma, apresenta-se um breve resumo de 10 produções selecionadas – sendo elas: cinco teses de doutorado e cinco dissertações de mestrado de distintas áreas do conhecimento. Essas pesquisas lançam o seu olhar nas questões de sociabilidade, subjetividade e consumo, a fim de encarar os impactos dos telefones celulares e smartphones em diferentes grupos sociais. Portanto, os 10 trabalhos selecionados representam um contexto de estudos que, embora heterogêneo, apresenta maior pertinência para a construção dessa dissertação de mestrado. Todavia, a heterogeneidade das pesquisas também

evidencia um cenário de estudos conciso e um objeto empírico que está imerso em distintas observações e reflexões teóricas.

O primeiro trabalho encontrado é a Tese em Antropologia Social de Silva (2010). A autora, através de uma pesquisa etnográfica, conduziu uma investigação sobre as distintas “imbricações dos telefones celulares no tecido das culturas urbanas contemporâneas” (SILVA, S., 2010, p. 11). Sua pesquisa, realizada com indivíduos de camadas populares da cidade de Florianópolis, analisou as distintas práticas sociais em que o telefone celular está em voga – consolidando assim, um estudo de interface entre a antropologia e a comunicação. Conforme identificado na tese, os telefones celulares apresentaram distintos usos e apropriações que atuam na manutenção das relações que são mediadas por esses dispositivos. Logo, as práticas identificadas em campo por Silva atravessam questões de gênero como o controle exercido nas relações amorosas e performances de masculinidade hegemônica. Além disso, a autora atentou aos aspectos de religiosidade que permeiam os usos desses dispositivos em diferentes religiões encontradas no campo etnográfico. Por fim, Silva observou os empasses geracionais – os quais os aparelhos celulares se tornam um marco de transição da infância para a adolescência se transformando em um instrumento de vigilância a favor dos pais. (SILVA, S., 2010).

Somando as pesquisas antropológicas: Pavesi (2014), por meio de uma etnografia, investigou as estratégias de jovens moradores de uma comunidade em Vila Velha, Espírito Santo, para garantir conexão à internet para seus telefones celulares. Para isso, a pesquisadora analisou as performances desses indivíduos no ciberespaço, a fim de retratar e propagar: os modos de conexão; as estratégias desenvolvidas a fim de garantir o acesso a Internet; e o nível de importância de estar conectado. Como identificado pela autora, deter de acesso à rede mundial de computadores, para esses jovens, tornou-se uma necessidade fundamental. Portanto, Pavesi discute o contexto nacional de conexão as plataformas digitais; logo, a autora aponta que no cenário brasileiro os acessos à internet e aos planos de telefonia móvel vêm se disseminando pela população do país. Contudo, as camadas populares ainda se mostram a margem de uma sociedade conectada. Ao fim, a autora identificou algumas das práticas e estratégias empregadas por esses indivíduos de camada popular com a finalidade de manterem-se conectados com a esfera digital.

A tese em comunicação intitulada: “Telefones celulares e redes sociais: uso, apropriações e suporte ao capital social”, de autoria de Renata Baldanza (2013), colocou em questionamento se a mediação dos aparelhos celulares nas relações pessoais é capaz de potencializar o capital social. Assim, a autora buscou, por meio de itens como funcionalidade

e mobilidade, compreender o fenômeno desses dispositivos aliado à manutenção do capital social entre grupos como: família; amigos; contatos virtuais; e colegas de trabalho/estudo. Por meio de uma Pesquisa Survey, aliada a aplicação de questionários disponibilizados em plataformas digitais, foi possível angariar 752 respondentes. Nesse sentido, a pesquisadora apoiou-se nas obras de Nan Lin³³ para construir as sete categorias indicadoras de capital social, sendo elas: *Status*; Fluxo de Informações; Credibilidade; Identidade; Confiança; Reconhecimento; e Influência/Poder. Ao fim, através dos resultados dos questionários, foi possível identificar alguns fatores em que os telefones celulares implicam na manutenção e construção do capital social. De acordo com os respondentes, questões como *Status* e Identidade configuraram-se como indicadores fracos em relação à construção do capital social. Em suma, outros indicadores como: Fluxo de Informações; Influência; Poder/Credibilidade foram apontados como aspectos fortes capazes de atuar diretamente na construção e manutenção do capital social desses grupos por meio dos aparelhos celulares.

Em sequência, a tese de doutorado em Psicologia Social de Leonardo Silva (2009) pesquisou as relações afetivas de socialização através dos telefones celulares de jovens cariocas da zona sul do Rio de Janeiro. Assim, o pesquisador investigou novos formatos de subjetividade nas interações juvenis mediadas por dispositivos, como os telefones celulares. Nesse caso, o principal foco esteve nas relações de “ficação” entre os jovens cariocas. Em suma, o pesquisador identificou, através de observações etnográficas, um conjunto de estratégias afetivas utilizadas pelos jovens, por meio dos telefones celulares, a fim de estabelecer e manter contato com seus pares. Contudo, algumas das ações utilizadas desempenham performances de masculinidade como a competição ou a predação sexual instaurada entre os indivíduos pesquisados. Ao final, foi possível assinalar que os telefones celulares atuam como instrumentos capazes de ampliar o espectro de relações afetivas, além de armazenar registros de subjetividade e facilitar ações comunicacionais entre os jovens cariocas estudados.

A quinta tese identificada é da área da comunicação e faz interface com o campo da educação. Nesse sentido, Voltolini (2016) analisou os usos e possibilidades dos smartphones para questões de ensino-aprendizagem. A autora acompanhou dois projetos educacionais que estão em atuação no Brasil – ambos relacionados à aprendizagem móvel – a fim de identificar a apropriação dos telefones celulares e smartphones como suportes do processo didático. Todavia, ainda que esses dispositivos tenham se espalhado e promovido o seu potencial

³³ Nan Lin é um sociólogo chinês reconhecido por seus estudos sobre o capital social.

enquanto plataforma de aprendizagem, seus usos não conseguiram atingir uma posição concreta e disseminada no cenário da educação. Segundo a autora, as possíveis indicações para esse motivo foram à carência de alguns elementos identificados em análise, como: sensibilização da iniciativa público/privada para a atuação no projeto e a formulação de um programa que não considera a inclusão; e também a capacitação e incentivo desse dispositivo junto à população.

Na sequência a dissertação em comunicação de Dutra (2014) investigou os usos e apropriações dos telefones celulares por jovens de classe popular da cidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul, em uma aproximação com o espaço escolar. A principal problemática do trabalho foi questionar “de que modo a classe social conforma os usos do telefone móvel no cotidiano de jovens de classe popular” (2014, p. 19). Assim, através de um estudo etnográfico a autora acompanhou a rotina de 10 jovens estudantes de camadas populares – cinco meninos e cinco meninas. Em sua análise, a autora realizou a interpretação dos dados por meio do mapa de mediações de Jesús Martín-Barbero. Por conseguinte, Dutra construiu um mapeamento dos usos e apropriações cotidianos dos telefones celulares e analisou os distintos modos de consumir esses artefatos, os quais foram configurados por meio de um recorte de classe.

A próxima dissertação em comunicação analisada é a de Tondo (2016). Assim, ao longo de sua pesquisa etnográfica o autor refletiu sobre os smartphones como dispositivos de captação e armazenamento de micro afetividades³⁴ (TONDO, 2016). Em sequência, o trabalho objetivou entender os usos e apropriações dos smartphones por jovens de camadas populares. Para tal fim, Tondo (2016) se amparou em autores como Lasen (2004) para entender o aparelho celular como um dispositivo de mediações afetivas. Assim, por meio dos dados identificados em campo, o autor constatou a importância dos smartphones no processo de construção e manutenção de subjetividades através das práticas de consumo de smartphones, como os usos das câmeras fotográficas para armazenar e propagar elementos afetivos.

A terceira dissertação que constitui o referencial teórico dessa pesquisa é a pesquisa de Luiza Sbrissa (2017). A autora em sua dissertação de mestrado em psicologia investigou a produção de subjetividades do público universitário através das práticas de consumo de smartphones. Assim, a pesquisadora analisou as relações entre pessoa-smartphone mediante a interface entre consumo e consumismo. Ao longo da pesquisa, a autora traçou um panorama

³⁴ Arquivos multimídia que são armazenados nos telefones celulares e que são atravessados pelas afetividades e subjetividades dos seus autores. (TONDO, 2016).

crítico em relação à polarização entre consumo e consumismo a fim de compreender as tensões que surgem das conexões entre essas duas concepções. Para tal, por meio de um enfoque psicossocial, Sbrissa amparou-se à Teoria das Representações Sociais e aos Estudos da Cultura Material para analisar as particularidades vigentes da relação entre indivíduo e dispositivo móvel. Assim, a autora refletiu sobre as práticas de consumo desses artefatos e como essas ações afetam os significados e simbolismos desses dispositivos, tanto quanto, as subjetividades e sociabilidades dos sujeitos. Por fim, ao longo do trabalho, a pesquisadora apresentou que a relação entre dispositivo e sujeito engendra significados para os objetos e ressignifica dinâmicas de subjetividade e sociabilidade instituídas pelo público universitário, principalmente com aqueles que migraram de uma localidade com o objetivo de estudar em uma universidade pública e, deste modo, mantêm contato com as suas famílias por meio das conexões instituídas pelos dispositivos móveis.

Na dissertação de Camila Rodrigues Pereira, intitulada “Em um relacionamento sério com o celular”: uma etnografia das práticas de consumo de smartphones por mulheres; a autora analisou, por meio de um estudo etnográfico, o consumo de dispositivos móveis por mulheres de camadas populares na cidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul. De modo geral, o trabalho pesquisou os significados que emanam da relação entre smartphones e mulheres de diferentes gerações. De acordo com a pesquisa de Pereira os smartphones assumem papel de relevância no cotidiano de suas pesquisadas, ressignificando as práticas relacionadas à maternidade, aos relacionamentos, ao trabalho e ao “ser mulher”. Nesse sentido, a pesquisadora identificou “que existe um uso específico de gênero dos smartphones” (2017, p. 185), os quais atuam diretamente em questões vinculadas ao universo feminino e os distintos padrões de ser mulher. Como ponto relevante a autora apresentou que os smartphones são compreendidos enquanto plataformas de conexão e consumo de mídias digitais. Ao longo das suas descobertas, Pereira apontou que os smartphones oferecem perspectivas de empoderamento feminino, entretanto, os usos dessas tecnologias ainda corroboram para a permanência de papéis normativos de gênero através de práticas de submissão. Ao fim, os smartphones foram encarados como itens de necessidade pelas participantes, pois, representam sinônimo de conexão à internet, deste modo, esses dispositivos favorecem para que as participantes da pesquisa sintam-se inseridas na esfera digital.

A última dissertação que compõem o mapeamento das produções acadêmicas brasileiras nos últimos 12 anos é a dissertação de Lima (2005). Nesse trabalho o pesquisador despertou o seu interesse para as relações sociais de jovens mediadas por dispositivos tecnológicos como os telefones celulares. Para tal, a principal problemática do trabalho de

Lima esteve em identificar as repercussões psicossociais que derivam do consumo de telefones celulares por jovens (LIMA, 2005). Assim, o principal objetivo do seu trabalho foi compreender e analisar as estratégias de inserção/exclusão em grupos sociais através da mediação tecnológica dos dispositivos de comunicação móvel. Portanto, as mediações desses dispositivos atravessaram diferentes contextos no cenário social dos jovens entrevistados, como: amizades, relacionamentos amorosos, tecnologia e ambientes públicos e privados. Por fim, os resultados encontrados indicaram que os telefones celulares atuam na manutenção e construção das relações sociais já estabelecidas entre os jovens, sendo capazes de permear questões que envolvem inclusão e exclusão em determinados grupos sociais.

Em suma, os estudos aqui apresentados configuram um campo importante de trabalhos desenvolvidos sobre a temática dos telefones celulares e smartphones no contexto acadêmico brasileiro. As teses e dissertações de diferentes áreas do conhecimento convergiram em uma perspectiva que busca refletir os efeitos e impactos da telefonia móvel em diferentes extratos da sociedade contemporânea. Logo, procurei dar destaque aos trabalhos que buscam, através de um estudo etnográfico, compreender as práticas sociais em que esses dispositivos móveis estão inseridos. Portanto, seis dos trabalhos aqui apresentados nesse referencial teórico apresentaram uma abordagem teórico-metodológica dos estudos etnográficos. Ademais, o referencial teórico dos estudos sobre telefones celulares e smartphones também dialoga com questões de juventude – um dos temas centrais dessa dissertação em questão. Ao fim, sete dos trabalhos selecionados para o *corpus* estabeleceram um estudo sobre as práticas de consumo dos dispositivos móveis pelas culturas juvenis.

Outros pontos foram levantados através das pesquisas realizadas pelos dez autores aqui selecionados, logo, recortes de classe e gênero tangem a pesquisa e revelaram-se em aproximação com o estudo realizado nessa dissertação. Além disso, elementos de conectividade e plataformas digitais estão inseridos nas práticas de consumo de dispositivos como smartphones. É importante ressaltar que as pesquisas de ordem mais recente englobam plataformas de sociabilidade e conversação digitais antes não percebidas nos estudos com telefones celulares antigos. Por conseguinte, ao longo de um pouco mais de uma década, as práticas de consumo desses artefatos foi sendo transformada e angariando aspectos de ubiquidade na sociedade contemporânea.

Por fim, é importante frisar que entre os estudos aqui selecionados para compor o estado da arte, três pesquisas constituíram uma contribuição valiosa para o desenvolvimento da atual dissertação de mestrado, as teses de Sandra Rúbia da Silva (2010) e Leonardo Silva (2009) e a dissertação de mestrado de Camila Rodrigues Pereira (2017). As teses e

dissertações estudos foram encaradas como pertinentes para essa dissertação, pois, são constituídas por campos de análise o qual apresentam pontos de investigação semelhantes, como elementos de sociabilidade, afetividade, gênero e trabalho. Nesse sentido, as seguintes pesquisas foram utilizadas no processo de análise dos dados identificados em meu campo. A aproximação entre as investigações teve como objetivo traçar pontos de diálogos com trabalhos semelhantes, identificando níveis de conversação e divergência no decorrer dos distintos cenários observados pelas pesquisas.

No final, esses e demais outros pontos aqui apresentados foram algumas das principais justificativas para a consolidação de um campo nacional dos estudos sobre os telefones celulares e smartphones. Com o levantamento bibliográfico desses estudos foi possível identificar pontos em comum e que se mostram nítidos em relação ao estudo dos dispositivos móveis. Logo, esse processo exploratório permitiu evidenciar a consolidação de uma temática de estudos que vem crescendo no cenário nacional e internacional.

Conseqüentemente, na segunda fase de verificação de trabalhos convergentes com este estudo, tracei um panorama internacional de pesquisas acadêmicas que estão diretamente ligadas com os objetos dos dispositivos de comunicação móvel. Nesse sentido, a exploração em relação a uma perspectiva global de trabalhos sobre telefones celulares e smartphones conseguiu identificar, ao longo dos últimos 15 anos, 10 pesquisas acadêmicas das quais estão inseridos livros, capítulos de livros e artigos acadêmicos que discutem sobre a temática dos telefones celulares e smartphones e a sua participação em diferentes contextos culturais ao redor do mundo.

Assim, os trabalhos encontrados traçam diferentes perspectivas sobre as práticas de consumo dos aparelhos celulares e smartphones em distintos contextos e localidades como: Jamaica (HORST; MILLER, 2006), México (WINOCUR, 2009), Dinamarca (LING, 2012), Japão (ITO, 2005), Filipinas (MILLER; MADIANOU, 2012), além de uma perspectiva global (CASTELLS et al., 2007). Desta maneira, as pesquisas se mostraram fundamentais na construção de um panorama dos estudos internacionais sobre os dispositivos móveis por apresentarem perspectivas distintas sobre esses aparelhos em diferentes contextos globais. Assim, cada trabalho evidenciou os impactos da telefonia móvel e os diferentes sentidos que esse dispositivo pode adquirir quando permeado por uma cultura nas sociedades contemporâneas. As pesquisas também apresentaram outras possibilidades para se estudar a questão dos telefones celulares junto à sociedade como: gênero, diferenças geracionais, relações de trabalho, privacidade e segurança. Os demais trabalhos encontrados ao longo da pesquisa bibliográfica percorrem uma perspectiva que trilha os usos e apropriações cotidianos

desses dispositivos em um determinado contexto social. Assim, também foi possível pensar sobre os telefones celulares e smartphones como dispositivos de controle e monitoramento a fim de estabelecer relações de ordem pública e privada (KATZ; AAKHUS, 2002).

Ao traçar o panorama dos estudos internacionais identifiquei como o cenário de pesquisas acadêmicas globais vem se comportando em relação ao objeto dos telefones celulares. Do mesmo modo que o Brasil, muitos países da Europa, Ásia e América Latina têm produzido trabalhos relevantes para o campo dos estudos sobre os telefones celulares e smartphones. Em especial, dou destaque ao trabalho de Heather Horst e Daniel Miller (2006), uma pesquisa etnográfica que aconteceu em campo jamaicano a fim de compreender o impacto das tecnologias da informação (TICs) entre a população da Jamaica, em especial duas comunidades de baixa renda, durante o período de um ano. (HORST; MILLER, 2006, p. 1). Portanto, o objetivo do trabalho dos autores foi compreender os usos locais desses dispositivos e como eles transformaram a comunicação entre jamaicanos de camadas populares. Assim, Horst e Miller apresentaram o cenário local e os fatores que levaram à popularização crescente desses dispositivos móveis em relação à população jamaicana. Ao fim, os pesquisadores depararam-se com práticas sociais que são atravessadas por esses dispositivos móveis como: educação; religião e criminalidade. Ademais, o estudo dos autores também expôs um viés político e social que se justifica pela oportunidade dessa pesquisa ser um dos primeiros estudos científicos a analisar os impactos da telefonia móvel em um país em desenvolvimento.

A construção de um referencial teórico de trabalhos e estudos que foram desenvolvidos em diferentes contextos do mundo, ao longo dos últimos 15 anos, permitiu uma maior visualização da consolidação dos estudos sobre telefones celulares ao redor do globo. Assim, esse levantamento de trabalhos apontou para diferentes perspectivas teóricas que permitem refletir sobre os impactos da telefonia móvel em contextos sociais distintos, além de identificar as práticas sociais em que estes dispositivos estão inseridos. A influência da tecnologia móvel corrobora para distintos atravessamentos nas práticas culturais de determinados grupos sociais. O contato com esses e demais outros trabalhos consolidou um avanço teórico em relação aos estudos dos smartphones e os demais atravessamentos pelo qual esse dispositivo está arraigado nas pesquisas científicas. Ademais, é necessário pontuar que grande parte da bibliografia de caráter internacional aqui identificada não está disponível em língua portuguesa, o que causa alguns impedimentos de proximidade com os estudos realizados no cenário brasileiro. Entretanto, os estudos desenvolvidos em nível internacional

proporcionam um delinear de um panorama de pesquisas sobre a temática dos telefones celulares e smartphones que vem sendo fortalecido em nível nacional e internacional.

4.4 UMA LINHA TÊNUE ENTRE A ETNOGRAFIA E A ÉTICA

Um processo reflexivo sobre o campo da ética dentro dos estudos etnográficos é de total importância frente às problematizações e questões sensíveis que uma etnografia traz a tona. Assim, “é característico da etnografia refletir acerca do papel do pesquisador, tanto sobre seus níveis de engajamento e interação com os grupos sociais como em termos éticos” (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011 p. 192). Pesquisas em diferentes âmbitos ou em diferentes campos poderão revelar informações que “podem ser prejudiciais à vida e à imagem dos informantes, conforme a divulgação na forma de artigos, comunicações em congressos, conferências e relatórios, o que constituiria o chamado ‘material sensível’” (Ibid., p. 196). Em caso de etnografias que envolvam a participação de indivíduos menores de idade como informante, ou em casos de risco como trabalhos realizados com usuários de drogas, é necessário manter o anonimato dos entrevistados. Ademais, algumas pesquisas que dialogam com conteúdo de nível privado, como a questão da sexualidade, também devem manter o anonimato dos participantes.

As questões éticas na pesquisa social antropológica configuram uma linha tênue. O pesquisador sempre deve refletir e consultar seus informantes sobre todas as prerrogativas do estudo e futuras publicações. Portanto, esse é um processo que envolve negociação e um diálogo franco com o conjunto de participantes da pesquisa. Mesmo que na maioria das vezes preserve-se o anonimato dos informantes, em alguns casos, é possível que os participantes da pesquisa não se importem em ter seus nomes e identidades revelados. Assim:

(...) devemos reconhecer que o anonimato não é necessariamente visto como sinal de respeito. Pelo contrário, mascarar nomes de pessoas ou de determinada comunidade pode trazer a mesma impressão que trazem os rostos borrados ou as tarjas pretas cobrindo os olhos que vemos em filmes e fotos de jovens infratores. Parece designar justamente as pessoas que têm algo para esconder (FONSECA, 2007, p.4).

Visto através desta perspectiva, a questão do anonimato não significa necessariamente um critério de proteção, podendo ser envolto em uma carga de julgamento e preconceito frente a um grupo social, que será estigmatizado ou estereotipado. Para o caso dessa pesquisa, optei pelo anonimato dos participantes e das localidades visitadas junto a eles. A principal

justificativa para encobrir o nome dos participantes foi preservar a identidade e privacidade de cada um deles, sendo a grande maioria, ainda menor de idade.

4.5 A INTERNET COMO CAMPO DE ESTUDO PARA A ETNOGRAFIA

As constantes mudanças e avanços que ocorrem no mundo contemporâneo implicaram em pensarmos uma nova etnografia que possa, por consequência, acompanhar as mudanças que conduzem a sociedade em diferentes níveis. Por isso, reflito sobre a internet como um espaço de socialização, o que permite que essa esfera possa ser compreendida como um campo a ser estudado. Assim, junto com a popularização da internet, ainda nos anos 90, surge um novo processo de pensar e fazer etnografia. Uma nova etnografia que conseguisse abarcar a profundidade do campo que surgia junto a sites, blogs e fóruns digitais.

Neste trabalho, a questão da internet enquanto um campo de estudos para as pesquisas etnográficas se torna algo fundamental. Logo, seguindo os trajetos indicados pela pesquisa foi possível deparar-me com o campo digital e os demais cenários *on-line* em que os jovens estão inseridos. A conexão e as mídias digitais tornam-se espaços essenciais para a construção e manutenção dos circuitos de sociabilidade juvenis. Ser jovem no contexto contemporâneo está permeado pela presença da internet e dos smartphones na construção social desses indivíduos. Por fim, é necessário estabelecer uma discussão sobre a instauração dos cenários digitais enquanto campo de estudos para a pesquisa etnográfica.

Para essa reflexão, a principal autora a qual me afilio é Christine Hine (2000, 2015, 2016) uma das principais referências nos estudos sobre etnografia no campo virtual, e cujo este subcapítulo inspira-se no livro “*Ethnography for the Internet*”³⁵, lançado em 2015. A autora reflete sobre a internet através das suas texturas sociais que surgem por meio das relações sociais que acontecem no espaço virtual (HINE, 2015). Devido a sua presença constante na vida de inúmeros indivíduos, a internet influenciou diferentes modos de interação social e no modo de comportamento, o que representa novas possibilidades de estudos e, ao mesmo tempo, um conjunto de desafios. Logo, o pesquisador que vir a estudar essas questões deve estar atento à construção do seu percurso etnográfico.

Consequentemente, é necessário retomar ao termo etnografia, repensando as terminologias que foram criadas com os diferentes formatos de pesquisa que surgiram, como:

³⁵ Etnografia para a Internet – livro lançado em 2015 pela editora londrina Bloomsbury.

etnografia virtual, *netnografia* e entre outros que representam diferentes filiações e perspectivas teóricas (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011). Portanto, é necessário pensar uma etnografia para internet, e não da internet (HINE, 2015). Refletir sobre a rede mundial de computadores da atualidade é pensar diferente da internet de cinco anos atrás, quem dirá de quinze, vinte anos. Esse novo fazer etnográfico não implica segregar o ambiente *on-line* do *off-line*, mas pensar as suas peculiaridades que estão em aproximação.

Enfatizo que não existe um afastamento do mundo real através do virtual, nem mesmo a possibilidade de ser outra pessoa totalmente diferente no mundo *on-line*, como pensavam os antigos romancistas do gênero *cyberpunk* (HINE, 2015). Assim, refletir sobre a internet contemporânea é ponderar sobre um em campo incorporado, corporificado e cotidiano³⁶ (Ibid., 2015). Os desafios de um novo fazer etnográfico estão postos à mesa, logo, a etnografia para internet deve saber lidar com pontos inexplorados, novos campos e infinitas possibilidades que cercam o cenário digital.

A etnografia não apresenta um conjunto fixo de práticas e precauções os quais o pesquisador deve tomar (VELHO, 2003; HINE, 2015). Por isso, é importante se inspirar em uma série de outros estudos etnográficos, além de refletir sobre os obstáculos e possíveis adaptações que a abordagem etnográfica pode vir a encarar. A internet contemporânea deve ser vista como um artefato cultural incorporado, corporificado e cotidiano capaz de atuar no modo em que ocorrem as relações pessoais dentro e fora do espaço virtual. Desta forma, o percurso etnográfico pode auxiliar na análise e exploração desse conjunto de atividades. Por fim, o seguinte quadro (Quadro 1) traz uma breve descrição a fim de elucidar as três particularidades da internet contemporânea, segundo Hine (2015).

Quadro 1 – Características da Internet Contemporânea, segundo Christine Hine.

(continua)

Internet cotidiana	Descrição
Incorporada	A internet incorporada é o processo ao qual a esfera digital se torna “entrelaçada em uso com múltiplas formas de contexto e estruturas de produção de sentido” [tradução nossa] (HINE, 2015, p. 33).

³⁶ Tradução para: *Embedded, Embodied and Every-day* (HINE, 2015).

Quadro 1 – Características da Internet Contemporânea, segundo Christine Hine.

(conclusão)

	<p>Dessa forma, é importante observar como a internet acaba sendo incorporada aos modos de nos relacionarmos –, transformando o discurso e a linguagem que usamos dentro e fora do espaço digital. Por isso, é preciso compreender a rede mundial de computadores como um artefato cultural plural que é construído através dos usos e apropriações de diferentes grupos. (HINE, 2015, p. 36).</p>
Corporificada	<p>A corporificação da internet diz respeito às experiências do ambiente digital as quais se tornam integradas aos sentidos humanos. Logo, a concepção de que o ciberespaço permitiria que a experiência digital fosse vivida além do corpo é superada, transformando-se em um mito frente às particularidades da internet corporificada. O fato de desenvolver uma identidade virtual é uma consequência inseparável das experiências vividas através do corpo físico.</p> <p>Em suma, a internet corporificada potencializa as vivências de usuários em diferentes formas, assim, jogos e vídeos de caráter imersivo proporcionam o aumento dessa experiência. A imersão dentro do espaço virtual permite que essas mídias possam atuar na forma em que interagimos no nível da internet, além de proporcionar vivências que ultrapassam as experiências da uma realidade corporal.</p>
Cotidiana	<p>A internet mundana é o processo o qual a web pode, notavelmente, desaparecer da vida cotidiana se tornando uma infraestrutura invisível que atua na construção de significados para as atividades humanas (HINE, 2015). Essa estrutura torna-se invisível quando permitirmos que ela se configure em parte da vida cotidiana – transformando-se num fenômeno cultural capaz de atuar e interagir com as relações sociais, políticas, condutas econômicas e etc. (HINE, 2015).</p>

Fonte: o próprio autor.

Frente aos avanços tecnológicos e comunicacionais, os desafios para uma etnografia para a internet se mostram evidentes. Logo, é tarefa do etnógrafo superar essas questões através da estruturação de um percurso etnográfico que possa refletir sobre os futuros obstáculos que o pesquisador deve encontrar em campo. Assim, o pesquisador deve saber traçar estratégias que possam auxiliá-lo com algumas das particularidades do campo virtual. Portanto, é necessário estar sempre atento a questões de participação, imersão e campo. A participação viabiliza o etnógrafo observar os acontecimentos em detalhes, porém, confiando em retrospectos seletivos. Essa técnica oferece a possibilidade de compreender, em profundo nível, as emoções e os entendimentos corporificados das atividades dos indivíduos, indo além do nível verbal que está presente nas contas e perfis dos indivíduos conectados. (HINE, 2015).

Desta forma, através da participação é possível refletir sobre a imersão do pesquisador no campo estudado, o que permite o contato direto com os participantes e a exposição prolongada do etnógrafo no campo. Este recurso propicia um vasto processo de interpretações a serem discutidas sobre as práticas dos participantes da pesquisa. De todo modo, essa metodologia configura uma oportunidade de revisar as categorias teóricas, além de redefinir os marcos de análise (HINE, 2015). Porém, frente às particularidades da internet contemporânea é necessário repensar o conceito de imersão prolongada ao compasso das experiências que são mediadas e ocorrem no espaço virtual. (HINE, 2015).

Após a concepção da etnografia como uma abordagem imersiva e participativa é necessário que o pesquisador possa adquirir um senso de localização e capacidade de selecionar as atividades e percursos apropriados para a sua pesquisa (HINE, 2015). É importante o etnógrafo saber transpor limites para o campo da etnografia para internet. Portanto, é necessário localizar a sua área de atuação e compreendê-la como um campo multilocalizado, híbrido e difuso, podendo apresentar diversos deslocamentos e dinâmicas. A escolha do campo é determinante devido a sua função no processo de construção da identidade do antropólogo. Por fim, esse complexo conjunto de particularidades é o que permite o pesquisador superar as dificuldades presentes no campo da etnografia para internet.

De todo modo, é preciso discutir sobre o cenário da pesquisa na esfera digital, justamente, porque um dos objetivos específicos deste trabalho busca acompanhar as dinâmicas sociais dos participantes em suas redes sociais digitais. Nesse sentido, enxergo essas plataformas como um campo etnográfico repleto de questões a serem abordadas e seguidas. A internet surge como um ponto a ser visualizado devido a sua incorporação no tecido social desses jovens e também pela constante movimentação de publicações e atividades digitais que foram percebidas em redes sociais, como Facebook e Instagram.

Enfim, o etnógrafo deve atentar aos novos desafios que se configuram frente aos novos modos de se fazer etnografia no campo da internet. Saliento que não existem receitas para a abordagem etnográfica (VELHO 2003). Assim, a etnografia é um percurso que também é composto pela tentativa e pelo erro (MILLER et al., 2016). Portanto, ao longo desse capítulo, busquei trazer algumas das características dessa abordagem a fim de apresentá-la e caracterizá-la pelos seus caminhos metodológicos.

5 SMARTPHONES E PRÁTICAS DE SOCIABILIDADE JUVENIS

*Hey! stay young and invincible
Cos we know just what we are
And come what may my faith's unshakable
Cos we know just what we are³⁷
(OASIS, 1997)*

³⁷ Ei! fique jovem e invencível, porque nós sabemos o que somos, e venha, talvez sejamos impossíveis de parar. Porque nós sabemos o que somos. Tradução para o refrão de *Stay Young* da banda britânica Oasis.

5.1 CAMINHOS QUE ME LEVAM AO COLÉGIO ACAMPAMENTO DAS FLORES

Para chegar até o campo do colégio Acampamento das Flores, uma escola estadual de ensino médio localizada em um bairro periférico da cidade de Santa Maria, foi um longo percurso. E nesse ponto, não me refiro a distâncias geográficas que separam a cidade que fica no centro do estado do Rio Grande do Sul, mas distâncias culturais. Mas o que eu quero dizer com isso? Como apresentado na introdução, os campos mudaram. A minha primeira experiência etnográfica para essa pesquisa aconteceu em maio de 2016, na minha primeira visita a instituição Auto da Compaixão, uma escola de ensino fundamental localizada em outro bairro da cidade. A instituição foi o meu primeiro campo a ser firmado, e os encontros junto à turma de alunos do 7º ano aconteceram durante os meses de outubro de 2016 e se estenderam até o fim do 1º semestre letivo, em julho de 2017. Ao todo, foram inúmeros encontros e atividades realizadas com o grupo de estudantes, o qual eu vi ser aprovado para a 8ª série do ensino fundamental. Ao fim, uma amizade se estabeleceu junto aos professores e alunos daquela incrível instituição, que com poucos recursos e uma estrutura pequena fazia milagres em relação às atividades pedagógicas.

Todavia, aquele não era o melhor campo para as minhas observações. Os alunos ainda eram muito novos e o seu envolvimento com os smartphones não era uma atividade identificável. Por incrível que pareça, era difícil encontrar os dispositivos em cima da mesa dos alunos e, na maioria das vezes, esses aparelhos permaneciam desligados e guardados nas mochilas durante as atividades escolares.

A principal dificuldade do campo foi à observação das ações que aconteciam em sala de aula. Nesse sentido, durante as minhas primeiras observações no colégio Auto da Compaixão ocorreu-me que nada de muito interessante acontecia na maior parte do tempo. Os alunos entravam para uma aula de língua portuguesa, faziam suas atividades, alguns conversavam, outros arranjavam algo para se distrair, mas em poucos momentos os smartphones foram visualizados em atividade. Esse primeiro impasse, que criou dúvidas e constrangimentos em relação ao meu próprio objeto de pesquisa, com o avanço do trabalho de campo foi se dissipando. O exercício do olhar foi sendo aprimorado e a cada encontro novos elementos iam surgindo dentro e fora da sala de aula do colégio. Entretanto, os dados construídos coletivamente durante as observações ainda não eram suficientes para uma análise etnográfica que buscava compreender as práticas de consumo de smartphones por jovens de camadas populares.

Ao longo do trabalho de campo junto ao colégio Auto da Compaixão, um novo terreno de pesquisa ia surgindo em outra instituição de ensino. O segundo campo etnográfico era a escola estadual de ensino médio Acampamento das Flores, localizada em um bairro periférico da cidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul. A instituição detinha de uma estrutura física maior e atendia cerca de 300 alunos durante os períodos da manhã, tarde e noite. Referente à sua estrutura a escola possui dois andares, onde se localizam salas administrativas, salas de aula, biblioteca, sala de informática e cantina. Ademais, na parte externa estão localizados o ginásio coberto de esportes e uma pequena praça. A consolidação de um campo maior e que possibilitava o acompanhamento de um novo grupo de jovens, nesse caso mais maduro, permitia a instauração de um novo olhar em relação ao consumo de smartphones por esses indivíduos.

O primeiro contato com a escola aconteceu ainda no final de novembro do ano de 2016 e se manteve até a primeira metade de agosto de 2017. Durante a primeira visita, eu e minha orientadora de mestrado conhecemos Roberta, a coordenadora pedagógica do colégio. Nesse encontro fomos recebidos por ela em sua sala para conversarmos sobre o projeto e, posteriormente, visitamos os demais espaços físicos que compõem a instituição. Como a nossa visita foi realizada pelo turno da manhã, visitamos as turmas que vão do quinto ano do ensino fundamental até o terceiro ano do ensino médio. Logo, naquela manhã, tivemos uma pequena experiência de como se delimitaria o novo campo de pesquisa.

A oportunidade de visita a essa escola surgiu com a chegada de Leon ao grupo de pesquisa o qual participo. O jovem é aluno do ensino médio do colégio Acampamento das Flores e no segundo semestre de 2016 tornou-se bolsista de iniciação científica júnior, passando a frequentar o nosso grupo. Deste modo, a minha aproximação com o Leon aconteceu através dos encontros dentro da Universidade Federal de Santa Maria, o que progressivamente possibilitou a imediação com o colégio. Nesse ponto é necessário frisar que a participação e colaboração de Leon com o cenário da pesquisa foi imprescindível. A estruturação de um laço de confiança com o primeiro participante corroborou para a aproximação com o campo do colégio Acampamento das Flores e, conseqüentemente, com o grupo de jovens participantes e de professores da escola. Além disso, posso dizer que alguns dos dados empíricos observados em campo surgiram da relação de confiança estipulada entre pesquisador e participantes da pesquisa. Ao fim, apresento que Leon não foi um simples informante privilegiado, mas alguém que contribui com a construção dessa dissertação de mestrado.

Referente ao modo de aproximação com a escola, posso dizer que o processo foi gradativo, pois, se iniciou através da primeira visita a instituição, em novembro de 2016, e se consolidou apenas a partir de abril de 2017, durante a normalização do período letivo após um breve período de paralização dos docentes. O acordo de aproximação foi organizado com a ajuda de Roberta, a coordenadora pedagógica da escola, que concordou que o estudo fosse desenvolvido através de uma série de encontros e atividades que se iniciaram em abril de 2017 e se enceraram ao final de agosto do mesmo ano. Os primeiros encontros foram destinados a quatro atividades pedagógicas para a turma do terceiro ano do ensino médio – a mesma turma de Leon. Além disso, os demais encontros que se sucederam até agosto foram observações participantes que ocorreram em sala de aula e demais outros espaços da instituição de ensino.

Para as primeiras quatro atividades ocupei um grupo de períodos espaçados semanalmente para apresentar algumas questões sobre culturas digitais e dispositivos móveis. Assim, essas atividades tinham como propósito criar uma roda de conversa em que os jovens participantes pudessem se sentir a vontade para falar sobre si e da sua relação com os smartphones e mídias sociais. Além disso, é importante ressaltar que todas as atividades ocorreram de modo bem sucedido e foram supervisionadas por algum professor do colégio o qual auxiliou na organização e participação da turma. Por conseguinte, apresento alguns dos relatos das primeiras atividades e encontros com o grupo de jovens.

O primeiro encontro realizado com a turma foi destinado a minha apresentação e também para a construção de uma primeira impressão em relação a quem seria o grupo de participantes. Esse encontro aconteceu durante o período da disciplina de história, matéria ministrada pelo professor Fernando. No decorrer do primeiro contato percebi que a turma era composta apenas por cinco meninas e por oito meninos, todos com idade média entre 16 e 18 anos de idade. Ao me virem, possivelmente devem ter ficado desconfiados em relação a minha presença inesperada. Nos primeiros instantes desse encontro, Roberta me apresentou e pediu para que eu comunicasse os motivos da minha visita e dos futuros encontros que teria com aquela turma. Ficar de frente para olhos repletos de desconfiança e curiosidade não foi uma tarefa fácil, mas consegui realizá-la. Posterior a minha apresentação sentei em uma classe vazia ao canto da sala e iniciei o meu processo de observação. De início a minha presença despertou o interesse do professor Fernando que – em razão da minha formação em comunicação social –, direcionava-me inúmeras questões sobre o papel da minha profissão na sociedade contemporânea. Pontos como esse facilitaram a minha aproximação com alguns jovens, principalmente aqueles que buscavam conhecer melhor a área da comunicação.

Lembro-me que naquela manhã, os períodos passaram ligeiros e quando percebi encerrava-se o período de observação em sala de aula. Meus próximos encontros com eles aconteceriam somente na semana seguinte, a qual já seria direcionada para a realização da primeira atividade junto aos jovens estudantes.

Na semana posterior, retornei no período de geografia acompanhado pelo professor Milton. A atividade que realizei com os alunos buscava, de modo introdutório, conversar sobre como esses jovens utilizavam os seus aparelhos celulares dentro e fora da sala de aula. Porém, anterior a isso, os alunos ainda me observavam com olhares de desconfiança e curiosidade, alguns conversavam em uma língua estranha que dê início imaginei que fossem cochichos. Nesse ponto, um dos jovens me encarou e fez uma pergunta utilizando essa “nova linguagem”. Não compreendi o que foi dito e alguns estudantes o reprovaram pela sua atitude. De todo modo, essa “língua” seria o que mais tarde eu descobriria ser a “língua do F”. Para se comunicarem na língua do F os alunos inserem a letra F antes de cada sílaba, exemplo: – fco – fmo – fvo – fcê – fes – ftá? Traduzindo: “como você está?”. Continuando sobre o encontro com essa “nova língua”, apenas alguns dias depois, por meio da ajuda de Leon, é que fui descobrir que a pergunta que me direcionavam era em relação ao meu signo: “fqual – fo – fseu – fsig – fno?”.

Nessa atividade o professor Milton desempenhou o papel de mediador me auxiliando na colocação dos questionamentos que eram direcionados aos alunos. Os alunos foram dispostos em círculo e, conseqüentemente, foram se apresentando e pontuando suas particularidades, gostos e número de aparelhos celulares que já haviam adquirido ao longo da vida. Em suma, os jovens foram instigados a expor os usos que faziam desses dispositivos, e nesse arcabouço de respostas foi possível encontrar questões sobre conexão; conversação; mídias sociais e uma ampla gama de funcionalidades. Além disso, a maior parte dos participantes apresentou que já estava no seu terceiro ou quarto aparelho – na maioria das vezes ganho como presente pelos pais.

Nessa atividade, os jovens apresentaram opiniões bem consolidadas sobre as práticas de consumo que faziam dos seus dispositivos. Todavia, nenhum deles se apresentou como dependente dos smartphones. Um ponto a ser saliente é que a configuração sobre a dependência desse dispositivo foi justamente a contrária. O próprio professor Milton vinha percebendo que ao longo dos últimos meses os usos dos aparelhos celulares em sala de aula estavam menos frequentes. Alguns jovens acreditavam que o motivo deste desapego estivesse vinculado ao fato das atividades mediadas pelos smartphones já estarem começando a ficar

desinteressantes e repetitivas. Além disso, outros participantes têm a teoria de que estão amadurecendo, portanto, os dispositivos móveis não chamam mais a sua atenção.

Outro ponto conversado foi em relação aos “esquemas românticos”. A questão foi levantada por Milton e procurava questionar os alunos sobre os usos dos smartphones para dinâmicas amorosas e/ou sexuais. Ao longo das primeiras falas os alunos discutiram sobre o uso de algumas plataformas como Tinder e Facebook. Os jovens apresentavam que esses aplicativos de relacionamento auxiliavam no momento de introduzir uma interação ou uma conversa. Posteriormente, pontuou-se sobre o uso dos smartphones para envio de *nudes* ou para assistir pornografia. Nesse momento, alguns participantes começaram a dar risadas e Milton agiu de prontidão controlando os risos. Ao fim, da atividade, percebi que a conversa com os alunos serviu como um ponto de luz para a pesquisa, novos rumos vinham sendo traçados para o estudo dos smartphones – logo, valia a pena insistir na questão dos relacionamentos afetivos e sexuais os quais eram mediados por esses dispositivos.

Posterior a essa, outras três atividades aconteceram no formato de dois exercícios pedagógicos e de uma oficina de fotografia. As atividades de nível educacional buscavam trazer alguns conhecimentos sobre o campo da internet e os impactos das mídias sociais no cotidiano da população. Nesse sentido, foi construído um espaço de discussão sobre essa temática junto aos participantes da pesquisa. Essas atividades ocuparam os períodos das aulas de português e de biologia e também contaram com a participação das professoras Lúcia (português) e Eliane (biologia) que auxiliaram na mediação da discussão com os alunos.

A partir dessa atividade didática, pude perceber duas questões: o envolvimento desses indivíduos com múltiplas plataformas digitais, fato que se evidenciou nos relatos sobre inúmeras mídias digitais em que esses jovens possuem um perfil ou uma conta; e também a competitividade instaurada entre a turma. Em relação ao último ponto identifiquei que os participantes da pesquisa estão constantemente discutindo e desenvolvendo embates entre si. Tal ponto chamou a minha atenção, pois, a esfera dos circuitos de sociabilidade conflitiva e competitiva vinha começando a se delinear ao longo das observações e atividades realizadas. Logo, percebi que as condutas agressivas empregadas pelos jovens – majoritariamente do sexo masculino –, constituem uma dinâmica de sociabilidade que atua em prol da manutenção das suas redes de relacionamento.

Por fim, evoco a última atividade realizada com os jovens: a oficina de fotografia. Essa foi ministrada para os alunos do colégio durante uma manhã em que outras oficinas e palestras foram oferecidas dentro da estrutura da instituição de ensino. É válido relatar que o convite para a atividade surgiu na noite que antecedia o dia das oficinas pro meio de uma

ligação telefônica. Em tal ligação o professor Fernando me comunicara que um dos palestrantes (da oficina de fotografia) não poderia comparecer ao evento devido a alguns imprevistos que haviam surgido. Portanto, o convite para suprir a falta do palestrante se estendia até mim³⁸. Aceitei de imediato a responsabilidade da oficina e preparei o material para o encontro que se realizaria na manhã seguinte. Ao todo mais de 60 alunos compareceram a oficina de fotografia, o que de início foi difícil controlar devido à energia e ao ânimo do grupo de jovens que ali estava, contudo, com o auxílio de alguns coordenadores da atividade a situação se acalmou. Assim, dividimos os alunos em equipes e fiquei responsável por um grupo de 15 adolescentes para que pudéssemos por em prática as técnicas que foram ministradas na oficina. A atividade trouxe como resultado excelentes fotografias tiradas pelos jovens estudantes. Ao fim, a oficina proporcionou um *post* na plataforma do Facebook com as fotografias dos alunos e algumas solicitações de amizade que vieram dos próprios estudantes do colégio. Posteriormente, enviei o material para eles, o que mais tarde veio a circular pela internet em formato de postagens nas mídias sociais.

Os demais encontros realizados com a turma foram destinados para a prática da observação participante. Assim, por meio dessas atividades pude ir conhecendo um pouco mais sobre o histórico de cada aluno e os circuitos frequentados por eles. Portanto, através de uma aproximação gradual – baseada na confiança –, pude descobrir que muitos dos jovens pesquisados já estavam inseridos no mercado de trabalho ou que estavam participando de cursos preparatórios para o vestibular. Nesse sentido, identifiquei outro ponto nítido da pesquisa: as relações entre dinâmicas de lazer e trabalho, as quais estão em proximidade dos circuitos de sociabilidade desses jovens. Para eles, os períodos destinados ao ócio e ao trabalho são fundamentais para a construção das suas identidades, pois, são nesses momentos que esses jovens podem construir e fortalecer a sua rede de relacionamento, garantir um auxílio para as despesas da casa, ou também se aproximar da sua independência financeira.

Ao fim, esses encontros permitiram a criação de um vínculo de amizade e confiança com o grupo de participantes. Diante dessa questão, é necessário lembrar que a escola tornou-se um ponto de partida para a formação das relações com os participantes e também para a identificação das categorias que foram construídas ao longo do trabalho etnográfico, sendo elas: os conflitos e competições, o trabalho e lazer, e os relacionamentos amorosos e sexuais. Além da instituição de ensino, um novo cenário para a observação participante vinha se estruturando: as plataformas das mídias sociais. Assim, a relação com os participantes da

³⁸ O convite surgiu porque de início eu já havia deixado claro para alguns de professores que eu poderia ajudar a escola com a realização de oficinas de fotografia e de ilustração.

pesquisa através de mídias sociais, como Facebook, Instagram, Messenger e Whatsapp corroborou para que as investigações continuassem além dos espaços físicos do colégio. Deste modo, mesmo com o encerramento das observações na instituição de ensino, em agosto de 2017, permaneci o contato com os jovens por meio das mídias sociais até o encerramento do período de coleta de dados em janeiro de 2018.

As atividades no colégio aconteciam em paralelo aos encontros com Leon. Nesse sentido, as conversas com o jovem possibilitaram uma riqueza descritiva em relação às práticas de sociabilidade dos alunos do terceiro ano do ensino médio do colégio Acampamento das Flores. Durante as nossas conversas, Leon sempre comentou sobre o seu ambiente escolar e sobre os usos que seus colegas faziam dos seus smartphones. Além disso, o jovem já começava a estabelecer algumas anotações sobre os usos desses dispositivos dentro do ambiente escolar através de um pequeno diário de campo – hábito que adquiriu após alguns encontros e textos que leu ao longo da sua participação no grupo de pesquisa.

Além de relatos sobre os acontecimentos que se sucediam em sala de aula, Leon também me descrevia alguns episódios que haviam surgido na plataforma de conversação *on-line* do grupo de jovens. Diante de tal ponto, é válido elucidar que ficou acordado com os participantes da pesquisa de que Leon me encaminharia alguns *prints* e dados sobre alguns acontecimentos que ficavam restritos a plataforma de conversação *on-line* do Messenger. Diante de tal ponto, ninguém se mostrou contrário ao fato de que algumas das informações do grupo seriam encaminhadas até mim.

Em suma, posso dizer que num momento inicial, a maior parte das informações sobre os jovens participantes surgiu dos encontros com Leon. Nesse sentido, durante as nossas orientações aproveitei para absorver mais informações sobre os seus colegas. Os relatos de Leon permitiram a construção de um panorama sobre as relações sociais exercidas no ambiente da sala de aula. Além disso, o informante privilegiado expôs que os smartphones são utilizados como passatempo por parte dos seus companheiros de turma. Desta forma, quando as aulas se tornam cansativas, os jovens tem a tendência de “darem uma fugidinha” nos seus dispositivos móveis checando às mídias sociais ou, simplesmente, jogando algum game em seus smartphones.

Por mais que seja proibido por lei estadual e nacional o uso dos telefones celulares em instituições públicas, tal questão ainda gera impasses entre a categoria dos discentes e dos docentes. Portanto, mesmo que estes usos sejam proibidos, não há um modo de fiscalização. Todavia, como relatado por Leon, muitas vezes há discussões entre professores e alunos sobre a utilização dos smartphones em ambientes como a sala de aula.

De todo modo, os smartphones permanecem sendo uma forma de distração para as aulas consideradas “chatas”. Ademais, quando conectados a internet tornam-se uma ferramenta de distração que permite que o aluno possa navegar por suas plataformas de redes sociais e esquecer o contexto da sala de aula. No caso do colégio Acampamento das Flores, o sinal de Internet fica localizado em um ponto distante da sala do terceiro ano do ensino médio. Assim, o sinal de conexão é fraco e na maioria das vezes não funciona, deixando os alunos apenas a margem dos dados móveis, entretanto, não são todos os alunos que detêm de planos de telefonia para seus smartphones.

Em sequencia, Leon aponta que tem apenas um modelo simples de telefone celular o qual utiliza para funcionalidades mais “básicas”. O aluno indica que seu último celular quebrou, e hoje está em processo de “desintoxicação” do dispositivo, porque anteriormente se mantinha muito tempo conectado. Todavia, alguns dos seus colegas, segundo ele, ainda se mantêm muito tempo presos aos smartphones. Ainda segundo o estudante, esses dispositivos são utilizados em sala de aula, na maioria das vezes, para comunicação, distração e para escutar música.

Ao fim, apresento uma pequena introdução do contexto em que estão inseridos os jovens. A escola é o meu ponto de partida e o local em que a maior parte das observações foi realizada. Logo, os relatos apresentados ao longo desse capítulo servem para ilustrar as práticas de consumo dos smartphones pelos jovens participantes da pesquisa em diferentes contextos. Deste modo, é preciso traçar um breve perfil sobre os treze participantes que compõem essa pesquisa.

5.2 CADA PARTICIPANTE TEM UM ROSTO E UM CORAÇÃO

Dedico essa seção do capítulo para a construção do perfil de cada um dos treze participantes da pesquisa a fim de demarcar suas particularidades e as práticas de sociabilidade exercidas por cada um deles em proximidade com os smartphones. Os nomes aqui inseridos se baseiam nas sugestões de Leon, o qual também pôde entrevistar o seu próprio grupo de colegas e perguntar por qual nome cada um deles gostaria de ser identificado.

Com a necessidade de ilustrar cada um dos participantes através das suas particularidades criei algumas ilustrações digitais com o intuito de facilitar a visualização do leitor. Os desenhos guiaram a leitura no imaginário de cada um desses jovens e também

serviram de retorno para os participantes. Para tal, as ilustrações foram entregues na formatura do ensino médio dos participantes da pesquisa como uma forma de agradecimento a cada um desses jovens. Enfim, os atores que compõem esse perfil estão dispostos em ordem de maior disposição e participação em relação à pesquisa (Figura 6), portanto, os nomes seguem a seguinte disposição: Leon, Gemini, Valéria, Eduardo, Mirella, Brian, Mirian, Thiago, Suarez, Juliana, Maria, Luigi e Slatan (Quadro 2).

Figura 6 – Ilustrações dos participantes da pesquisa



Fonte: o próprio autor

Quadro 2 – apresentação do perfil dos participantes

(continua)

Leon	Leon tem 17 anos e se apresentou como um jovem que gosta de vídeo game e cultura <i>geek</i> . Vale lembrar que a aproximação e participação de Leon com a pesquisa foram fundamentais para o estreitamento dos laços de confiança com os demais participantes. A colaboração do jovem com a investigação permitiu que ele pudesse desenvolver uma pesquisa em paralelo sobre a mesma temática estudada, o que também auxiliou na construção desta dissertação.
-------------	---

Quadro 2 – apresentação do perfil dos participantes

(continuação)

	<p>Ao início da investigação o participante revelou que estava passando por um longo período sem telefone celular – fase a qual chamou de “desintoxicação” –, pois, passava grande parte do seu dia conectado ao smartphone. Atualmente, o jovem ocupa o seu tempo livre jogando vídeo game ou assistindo aos vídeos dos seus <i>youtubers</i> favoritos. Além disso, Leon disse que prefere passar o seu período ocioso em casa ao invés de frequentar festas ou eventos. Diferentemente dos demais, Leon ainda não foi inserido no mercado de trabalho, todavia, o jovem se tornou bolsistas de iniciação científica júnior do mesmo grupo de pesquisa que participo.</p> <p>Por fim, o jovem disse conhecer alguns dos participantes da pesquisa a mais de dez anos. Deste modo, ele mantém uma boa relação com o grupo de jovens. Contudo, Leon não deixa escapar nenhuma oportunidade de provocação ou competição com os demais. Nesse caso, o jovem transpareceu participar do cenário de conflitos e competições que ocorrem entre os participantes da pesquisa.</p>
Gemini	<p>O jovem de 17 anos se apresenta como um rapaz que gosta de música e que tem facilidade em fazer amigos. Além disso, Gemini participa de um Centro de Tradições Gaúchas no qual é dançarino e já venceu alguns concursos e festivais.</p> <p>O jovem disse possuir um gosto musical eclético, fato que se evidencia na <i>playlist</i> do seu smartphone. O rapaz também possui alguns equipamentos de som e iluminação que o auxiliam na atividade de DJ – prática que atua esporadicamente. Gemini trabalha como auxiliar administrativo em uma farmácia, emprego que conseguiu devido a sua inserção no programa Aprendiz Legal³⁹, e diz estar gostando dessa área de atuação. Com o trabalho Gemini recebe um salário que o auxilia a comprar os itens que deseja (como um smartphone novo) e a ter um pouco mais de “independência” financeira.</p> <p>No cenário da sexualidade, Gemini confessou que utiliza o smartphones para manter contato com algumas paqueras. O jovem – que é solteiro – disse utilizar algumas plataformas, como as redes sociais digitais, para conversar e trocar mensagens de teor afetivo e sexual. Aliás, Gemini garantiu que já utilizou</p>

³⁹ Programa voltado para a preparação e inserção de jovens no mundo do trabalho.

Quadro 2 – apresentação do perfil dos participantes

(continuação)

	<p>aplicativos como o Badoo⁴⁰, mas confessa que não se adaptou ao sistema de relacionamento do <i>software</i> e, conseqüentemente, o desinstalou do seu smartphone.</p>
Valéria	<p>Valéria de 17 anos é fã de cultura coreana e se apresentou como uma jovem que, durante os seus períodos de lazer, cultiva o hábito da leitura, assiste séries e escuta música. A adolescente comentou que prefere ficar em casa a realizar outras atividades fora do ambiente doméstico. Aliás, Valéria disse que apenas sai de casa para atender as obrigações da escola e do trabalho, o qual atua como vendedora em uma loja de varejo no centro da cidade.</p> <p>Em relação ao universo dos relacionamentos amorosos e sexuais, Valéria apresentou não estar muito preocupada com a questão de arranjar um parceiro. Entretanto, por pressão de algumas amigas foi convencida a usar o aplicativo de relacionamentos do Tinder. A jovem comentou que suas experiências com o <i>software</i> não foram muito boas, porém, continua utilizando o <i>app</i>. Dessa forma, Valéria apontou que o aplicativo age com praticidade, pois, como não tem o hábito de sair de casa para se relacionar com outras pessoas, o <i>software</i> a auxilia a estabelecer um primeiro contato com possíveis parceiros. Ademais, a jovem disse estar no Tinder na busca de um relacionamento sério, porém, ela tem conhecimento de que a maior parte dos meninos com quem conversa está somente a procura de um relacionamento de nível sexual.</p>
Eduardo	<p>Eduardo tem 17 anos e é homossexual. Ao longo da pesquisa, o adolescente se mostrou um excelente informante por apresentar algumas questões relacionadas à sua vida sexual. Além disso, em suas falas pude perceber que Eduardo detém de um arcabouço de estratégias (<i>on-line</i> e <i>off-line</i>) para estabelecer contato e, posteriormente, conquistar os indivíduos aos quais chama de “<i>crush</i>”.</p> <p>Ademais, o adolescente disse que não gosta de ficar em casa. Na maioria das vezes, Eduardo está passeando com os amigos pelas ruas ou está no ambiente do colégio Acampamento das Flores. Assim, o jovem comentou que só vai para casa para dormir ou trocar de roupa.</p>

⁴⁰ O Badoo é uma rede social voltada para conhecer pessoas e expandir o círculo de amizades. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Badoo>. Acesso em 11 de junho de 2017.

Quadro 2 – apresentação do perfil dos participantes

(continuação)

	<p>Eduardo possui algumas experiências de trabalho no setor de vendas e, durante esse período, usava o smartphone para conversar com os clientes ou prospectar novos negócios. Atualmente, o jovem expôs estar desinteressado pelos aparelhos celulares, mantendo uma relação de afastamento com esses artefatos.</p>
Mirella	<p>Mirella tem 17 anos e se apresentou como uma jovem divertida e que está sempre conectada as plataformas digitais. Além disso, Mirella é a figura feminina mais presente nos cenários conflitivos do grupo pesquisado. A adolescente expôs que não fica calada quando algo a ofende ou a incomoda, o que a leva a participar dos eventos combativos presentes nos ambientes <i>on-line</i> e <i>off-line</i>.</p> <p>A jovem é uma das participantes que está conectada à plataforma de relacionamentos do Tinder, assim, ao longo da entrevista a adolescente comentou que utiliza o aplicativo de relacionamento para conhecer pessoas novas e para se divertir com os rapazes. Além disso, Mirella disse que não possui o hábito de se encontrar com os rapazes com quem conversa, pois, dificilmente se interessa por algum dos seus contatos.</p> <p>Mirella trabalha com estética e beleza e promove o seu trabalho através das mídias sociais. Nesse sentido, foi possível perceber que é frequente a divulgação dos trabalhos realizados por ela. Mirella se mostrou uma pessoa conectada às plataformas digitais, seja para publicar fotos do seu trabalho, conversar com os amigos e até mesmo constituir vínculos afetivos. Durante os períodos ociosos, Mirella gosta ir a algumas festas que acontecem na cidade. Segundo ela, as principais vantagens desses espaços são poder sair para dançar e conhecer pessoas novas.</p>
Brian	<p>Brian de 17 anos é natural da cidade de Itaqui, Rio Grande do Sul, e veio junto da família para morar em Santa Maria em 2016. O jovem trabalha em um pequeno mercado de bairro e com o salário ajuda nas despesas da casa. Brian disse que, durante as horas vagas, tem o costume praticar esportes com os amigos e frequentar a igreja evangélica. Um ponto interessante sobre esse jovem é que Brian já tentou ser <i>youtuber</i>, mas, a falta de equipamentos e de habilidade técnica o fez desistir dessa área de atuação.</p> <p>Sobre os relacionamentos afetivos, o jovem disse que não está namorando, entretanto, confessa que utiliza as redes sociais para se aproximar de</p>

Quadro 2 – apresentação do perfil dos participantes

(continuação)

	<p>algumas jovens. De todo modo, Brian apontou que tem um relacionamento à distância com uma menina de Itaqui, o qual foi construído através das plataformas de conversação <i>on-line</i>. Segundo o adolescente, a relação afetiva foi constituída com a troca de mensagens, porém, os jovens nunca chegaram a se beijar. Além disso, Brian comentou que não tem coragem, pois, a menina é filha do pastor da igreja que frequentava.</p> <p>Por fim, o jovem contou que, ultimamente, procura se distanciar do smartphone. Segundo o mesmo, o motivo para o distanciamento foi acreditar que estivesse “viciado” por esses aparelhos, pois, passava boa parte do seu dia conectado a esses dispositivos. Atualmente, o jovem disse que está dando mais valor “aos relacionamentos reais”, assim, tem procurado sair mais com seus amigos de bairro e igreja.</p>
Mirian	<p>Mirian tem 18 anos e declarou gostar de conversar com seus amigos e de assistir telenovela. Em relação à esfera da sala de aula, a jovem apontou que, atualmente, está fugindo dos eventos conflitivos e competitivos que se instauram entre o grupo de participantes, contudo, ela disse que já foi mais presente nas situações de discussão.</p> <p>A jovem comentou que já utilizou aplicativos de relacionamento, como o Tinder, mas, não conseguiu se adaptar as dinâmicas de sociabilidade afetiva e sexual instituídas pelo aplicativo. Nesse sentido, Mirian disse preferir se relacionar com os rapazes através de plataformas digitais, como o Facebook e o Messenger.</p> <p>Mirian comentou estar realizando alguns cursos preparatórios para o mercado de trabalho, entretanto, durante os períodos de ociosidade a jovem procura assistir telenovela na casa de suas amigas e participar de alguns eventos na cidade, principalmente, aqueles vinculados a temática do motociclismo.</p>
Thiago	<p>Thiago tem 17 anos e se apresentou como um escoteiro que é apaixonado pelo ambiente da academia, tanto que futuramente pretende participar de competições de fisiculturismo. Ademais, o jovem revelou ter um perfil de liderança, questão que fez com que se tornasse representante da turma do terceiro ano do ensino médio. Nos períodos de ociosidade, Thiago costuma frequentar a academia e sair com os amigos.</p>

Quadro 2 – apresentação do perfil dos participantes

(continuação)

	<p>Em suma, o adolescente comentou que está matriculado no curso-técnico de “Mecânica de Usinagem em Máquinas Convencionais”, área de atuação que gosta e a qual procura se especializar. Em relação aos cenários de relacionamento afetivo e sexual, o jovem apresentou que se utiliza das mídias digitais para poder se aproximar e conversar com as meninas nas quais tem interesse, contudo, revela que nunca utilizou algum aplicativo de relacionamento.</p> <p>Diante das situações de conflito e competição, foi possível observar que na grande maioria das vezes Thiago está presente nos eventos combativos. Nesse sentido, percebi alguns episódios em que o nível competitivo do jovem se tornou hostil, implicando no exercício da agressividade verbal com os demais participantes.</p>
Suarez	<p>Suarez de 17 anos pertence ao grupo intitulado: “meninos do futebol” e é um dos poucos rapazes que está namorado e que não está inserido no mercado de trabalho. Desta forma, o jovem disse que procura ocupar os seus períodos de lazer praticando esportes (<i>on-line</i> e <i>off-line</i>) e passeando com a sua namorada. Em relação ao seu namoro, foi possível perceber que Suarez e sua namorada se utilizam das mídias sociais para perpetuar o contato entre si, além de publicar homenagens afetivas em cada um dos perfis do casal. No entanto, em alguns pontos pude visualizar que o jovem expõe algumas condutas de dominação e machismo em suas publicações presentes nos ambientes <i>on-line</i> e <i>off-line</i>.</p> <p>Diante dos cenários de conflito e competição, Suarez apresentou que prefere acompanhar, enquanto espectador, os duelos tramados entre os jovens. Além disso, o adolescente expôs que se diverte com os episódios de confronto estabelecidos entre os participantes da pesquisa e que procura perpetuar tais eventos com o uso de provocações e indiretas.</p>
Juliana	<p>Juliana tem 18 anos e pertence ao grupo de jovens que está namorando. Atualmente, a jovem não está trabalhando, deste modo, nos períodos livres a adolescente apontou que costuma sair com o namorado ou encontrar as amigas. Em relação à esfera dos relacionamentos, Juliana disse que já instalou o aplicativo de relacionamento do Tinder em seu smartphone, contudo, não chegou a utilizá-lo. Além disso, a adolescente afirmou que pôde, através de conversas no Whatsapp, conhecer melhor o namorado após os primeiros encontros.</p>

Quadro 2 – apresentação do perfil dos participantes

(conclusão)

	<p>A jovem comentou que não costuma participar das situações conflitivas, no entanto, confessou que se diverte com algumas das discussões instauradas entre o grupo de participantes. No entanto, quando as relações tornam-se mais agressivas, Juliana tenta controlar os ânimos dos seus colegas.</p>
Maria	<p>Maria de 18 anos trabalha e está namorando. A jovem disse que já utilizou o aplicativo do Tinder, entretanto, confessa que o uso da plataforma só lhe proporcionou “uns beijos, só isso”. Além disso, Maria confessou que era usual alguns dos contatos do Tinder enviarem <i>nudes</i> sem ao menos serem requisitados.</p> <p>Durante os períodos de lazer a jovem comentou que gosta de assistir filmes, dormir e ir a festas. Maria disse que gosta de dançar e que tem o hábito de fazer <i>check-in</i> nas casas noturnas em que frequenta para informar aos seus amigos onde e com quem ela está.</p>
Luigi	<p>O jovem de 17 anos é jogador de basquete em um clube esportivo da cidade e trabalha em pequeno empreendimento familiar durante os seus períodos livres. Luigi namora e confessou que nunca utilizou aplicativos de relacionamento, como o Tinder, Happnd ou Badoo.</p> <p>No entanto, o jovem não se mostrou muito aberto a conversar sobre os relacionamentos da ordem do conflito e da competição.</p>
Slatan	<p>Slatan de 17 anos também namora e pertence ao grupo dos “meninos do futebol”. De todo modo, é importante ressaltar que o jovem não se mostrou muito disposto a participar da pesquisa. Entretanto, pelo exercício de observação etnográfico foi possível identificar que Slatan participa como espectador das situações de conflito e competição que ocorrem entre o grupo de participantes e auxilia na perpetuação das relações combativas. Assim, por meio de alguns elementos, como agressividade e competitividade – práticas que compõe o padrão hegemônico de masculinidade –, o jovem cria e perpetua os eventos de discussão entre o grupo de pesquisados.</p>

Fonte: o próprio autor

Por fim, esses são alguns dos apontamentos e características que compõem o perfil dos jovens participantes desta pesquisa. Ao total, foi estabelecido contato com treze jovens os quais compuseram o grupo de participantes dessa pesquisa. Entre esses, é necessário firmar que alguns jovens desenvolveram relações de maior proximidade e contato do que outros que se mantiveram mais afastados. No entanto, foi possível fazer o acompanhamento de algumas ações e elementos que compõem as práticas de consumo de smartphones nos circuitos de sociabilidade juvenis presentes dentro e fora da esfera digital.

5.3 CONSTRUINDO CATEGORIAS AO REDOR DAS PRÁTICAS DE CONSUMO DE SMARTPHONES

Neste momento inicio o processo de articulação entre o aporte teórico e os dados empíricos coletados em campo. Deste modo, as categorias de sociabilidade aqui identificadas passam a ser analisadas a partir das lentes das contribuições teóricas dos autores aos quais me afiliei ao longo dos capítulos teóricos e, também das práticas de consumo de smartphones observadas em campo etnográfico. Portanto, as categorias de sociabilidade juvenil: conflitos e competições; relacionamentos amorosos e sexuais, e lazer e trabalho passam a ser analisadas diante dos circuitos de sociabilidade que são atravessados pelas práticas de consumo de smartphones pelos jovens participantes da pesquisa.

5.4 CENÁRIOS DE CONFLITOS E DE COMPETIÇÕES

As dinâmicas conflitivas e competitivas do grupo pesquisado são o ponto de partida para a análise das sociabilidades juvenis. Ao longo das observações, consideráveis elementos direcionavam o meu olhar para as práticas de conflito e competição que estavam ao redor do grupo de indivíduos pesquisados. Assim, no decorrer dos encontros fui percebendo, de modo mais nítido, que as disputas traçadas entre esses jovens consistem em um fator fundamental para a manutenção dos seus circuitos de sociabilidade. As dinâmicas analisadas estão englobadas em uma terminologia frequentemente utilizada em campo pelas culturas juvenis: a “treta”. Procurando mais a fundo, descubro que treta refere-se à velocidade e sagacidade que é executada durante o jogo da esgrima. Para os praticantes do esporte, a treta é utilizada para

desarmar ou ferir o adversário⁴¹. Todavia, para os jovens pesquisados, treta é uma confusão, discussão ou confronto realizado entre dois ou mais indivíduos, portanto, episódios conflitivos e competitivos são interpretados pelos participantes enquanto “tretas”.

Os episódios de agitação e confusão denominados de treta são marcados por atividades combativas e/ou conflituosas que se evidenciam de modo exacerbado entre os jovens. De acordo com as falas dos participantes, a maioria das tretas ocorre por motivos ínfimos, como besteiras, provocações e indiretas lançadas no ambiente da sala de aula ou nos grupos de conversação *on-line*. Todavia, a treta não é executada somente entre as camadas juvenis, se estendendo também ao grupo de professores que participa das situações combativas junto aos alunos. Para os adolescentes pesquisados, a prática da “treta” já compõe o cenário de relações sociais cotidianas em que esses jovens participam. Chamo a atenção para a fala de Mirian, uma das participantes da pesquisa, que quando questionada sobre os episódios de conflito e competição do seu grupo responde: “as tretas movem o mundo”, a fim de constituir uma relação fundamental para o convívio entre esse grupo de jovens em particular. Assim, algo me leva a crer que as relações e os cenários de confronto presentes no cotidiano desses indivíduos atuam a serviço da manutenção dos circuitos de sociabilidade juvenil.

No entanto, mesmo que a treta englobe as práticas de conflito e competição, esses fenômenos são compreendidos de modo diferenciado pelos participantes. Para os jovens, os conflitos ocorrem principalmente em cenários de discordância. Nesses episódios, o nível argumentativo fica próximo de ultrapassar as fronteiras de polidez estipuladas pelo grupo (RECUERO, 2014). Esses contextos ocorrem quando os argumentos dos jovens colidem e constituem um embate de ideias, na maioria das vezes ideológicas, que não é resolvido único e somente pela arguição. Assim, os jovens firmam-se a seus posicionamentos e apelam ao uso de ofensas, indiretas e palavras de baixo-calão para atacar o adolescente ou professor que apresenta discurso antagônico ao seu. As técnicas empregadas para atacar e se defender dos episódios conflitivos atuam enquanto táticas os quais os jovens empregam com o intuito de vencer as batalhas travadas (CERTEAU, 1989). Os meios utilizados buscam embaraçar, subalternizar ou deixar o oponente sem resposta ou reação diante dos demais espectadores do conflito. De modo geral, os episódios combativos dos participantes da pesquisa encerram-se de maneira repentina, sem deixar marcas de ruptura nos laços sociais estabelecidos entre o próprio grupo, diferentemente do que poderia ocorrer com outras relações de menor intimidade.

⁴¹ Fonte: <https://www.significados.com.br/treta/>. Acesso em 08 de dezembro de 2017.

Distinto aos conflitos, as competições são o tipo de atividade que se mostra mais recorrente nos circuitos de sociabilidade dos jovens pesquisados, pois, são constituídas em episódios de discussões ordinárias. Essas disputas não representam embates ideológicos e nem buscam ferir os oponentes, somente, firmar uma hierarquia social no grupo de participantes através de performances que demonstram destreza argumentativa por parte dos participantes. Os quadros de competição, de modo geral, assumem uma dimensão de “jogo” e são constituídas por um “vencedor” e um “perdedor”. Logo, as performances desempenhadas pelos participantes da competição (GOFFMAN, 2009) buscam firmar o seu papel de “jogador”, o qual busca ganhar a disputa por meio de alguns estratagemas (CERTEAU, 1989). Essas competições ocorrem com a finalidade de traçar um jogador vitorioso, e assim, constituir um nível hierárquico das relações sociais entre os jovens pesquisados. Os jovens que assumem o topo da estrutura são aqueles e aquelas que desempenham melhores táticas para refutar as alegações e argumentar contra o oponente, colocando-o em um nível de inferioridade. As performances desempenhadas nesse jogo são testemunhadas por uma plateia que é capaz de averiguar quem saiu vencedor ou perdedor do duelo argumentativo (GOFFMAN, 2009). No entanto, as posições dentro da hierarquia são dinâmicas e revelam que as batalhas competitivas não apresentam sempre os mesmos ganhadores. Segundo Slatan, um dos participantes da pesquisa, os quadros de competição são instaurados a fim de que alguém possa se sentir “melhor do que o outro” a partir do uso de artifícios que atuem no desarme argumentativo do oponente.

Como pude observar, as dinâmicas de conflito e competição estão presentes nas relações entre jovens, e jovens e professores. De todo modo, essas dinâmicas não estão restritas somente ao cenário da sala de aula e dos espaços de sociabilidade masculina, estando aparentes também na esfera das mídias sociais digitais. Contudo, para alguns participantes os episódios conflituos e competitivos presentes nos grupos de conversação *on-line* não são encarados com relevância, o que me leva a questionar algumas questões de autenticidade presente nas dinâmicas permeadas pela esfera digital (RECUERO, 2011). Alguns dos jovens, quando questionados sobre as tretas, afirmam que preferem acompanhar as dinâmicas combativas nos cenários físicos, como a sala de aula. Segundo Suarez, esses ambientes são “mais emocionantes”, pois, permitem que os jovens presenciem expressões faciais, gestos e tonalidades de voz que só são perceptíveis nos espaços físicos. Entretanto, a internet cotidiana se expressa pela corporalidade (HINE, 2015) apresentando uma extensão das experiências sensoriais de cada indivíduo, sem haver distinções entre real e virtual. Os conflitos e competições presentes nos grupos de conversação *on-line* podem possuir algumas limitações

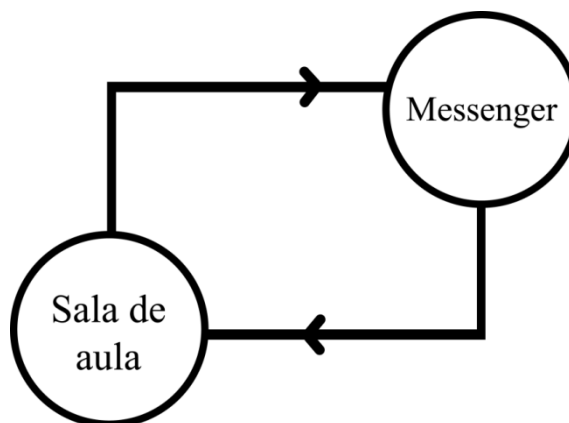
técnicas que suprimem alguns dos elementos presentes na interação face-a-face (RECUERO, 2014), assim, expressões faciais, tonalidades e localidades acabam sendo suprimidos dos cenários conflitivos de acordo com as mídias sociais que forem utilizadas. Todavia, alguns recursos são adotados por seus usuários a fim de suprir os elementos presentes em uma cena de confronto, como por exemplo: o uso de mensagens de voz; montagens; *emojis*; *memes*; *gifs*; e *prints*. Essas bricolagens constituem os conflitos e competições presentes nos cenários de conversação *on-line* compondo uma gama de recursos que visa suprir os elementos presentes nos episódios de tretas do mundo físico (CERTEAU, 1989). Nesse sentido, as relações conflitivas e competitivas que ocorrem nas esferas digitais não perdem a sua carga de autenticidade em relação aos embates que ocorrem em sala de aula. O que acontece são algumas transformações das interações, as quais não são similares às relações face-a-face (HINE, 2015; RECUERO, 2014).

Todavia, a esfera digital implica em algumas transformações, permitindo assim, que as relações combativas possam ser mantidas e gerenciadas com o uso de outras ferramentas presentes nas mídias sociais digitais. Tais modificações atuam com o objetivo de atender as necessidades dos relacionamentos juvenis mediados pelos smartphones com acesso à rede mundial de computadores (MILLER et al., 2016).

Assim, ao longo da observação etnográfica direciono o meu olhar para os circuitos de sociabilidade em que ocorrem as práticas de conflito e competição desses jovens. Nesse sentido, as tretas compreendem um trajeto combativo que faz parte do cotidiano dos indivíduos pesquisados. Os principais espaços que compõem esse circuito conflituoso e competitivo são a sala de aula - que se estende para a área do colégio em que os jovens estudam -, e também as mídias sociais digitais desses adolescentes, em específico, um grupo no Messenger em que estão presentes os treze participantes dessa pesquisa. De acordo com minhas observações, esses cenários de conflito e competição não são estáticos (RECUERO, 2014), estando em constante movimentação entre a esfera física e o ambiente digital. Portanto, algumas das tretas que ocorrem no contexto da sala de aula acabam migrando para o ambiente das conversações *on-line* e, posteriormente, podem ser resgatados no âmbito escolar, como também vice-versa (Figura 07). Como pontuado, a prática das tretas compõem um circuito de interações juvenis que é dinâmico. Os cenários visualizados migram do *on-line* para o *off-line* através de condutas combativas apresentadas pelos jovens participantes da pesquisa a fim de realizar a manutenção dos seus circuitos de sociabilidade. O advento da internet e das tecnologias digitais permitiu que jovens estudantes pudessem estender o período de convívio escolar com as mídias digitais, contudo, essas plataformas *on-line* também

corroboraram para o exercício do *bullying* (MILLER et al., 2016), o qual também foi identificado em alguns eventos combativos dos participantes.

Figura 7 - Dinamismo das relações combativas do grupo de participantes



Fonte: o próprio autor

Além do mais, com as observações das práticas conflitivas e competitivas foi possível me deparar com algumas performances de masculinidade que representam um padrão hegemônico de “ser homem” e as quais sustentam uma conduta de agressividade, dominação e virilidade (ALMEIDA, 1995; GROSSI, 2004; CECCHETTO, 2004). Essas atuações foram perceptíveis em quase todas as discussões que presenciei através do comportamento dos jovens meninos da turma. Assim, cada um dos participantes performatizou alguns desses elementos durante o exercício das práticas competitivas e conflituosas observadas. Deparar-me com esses elementos foi algo enriquecedor para a constituição da dissertação, logo, pude me debruçar sobre os estudos da masculinidade hegemônica a fim de analisar as performances desses jovens nos percursos de sociabilidade combativa.

Enfim, concentrei-me nas as práticas de conflito e competição que estão englobadas nos circuitos das tretas dos jovens participantes da pesquisa. Como principal ponto, atentei para as práticas de virilidade, agressividade e dominação em três cenas conflitivas que ocorreram nos espaços da sala de aula e do grupo do Messenger. Dessa forma, analisei em profundidade dois episódios conflitos e três cenários de competição, através do recorte dos estudos de masculinidade.

5.4.1 Foco sobre as performances de masculinidade hegemônica

O exercício de provocações e discussões é o que rege as tretas, elemento esse que se faz rotineiro nas relações entre os jovens participantes da pesquisa. Com as observações foi possível constatar que a prática da treta é atravessada por performances de masculinidade hegemônica, que se fazem presentes nos circuitos conflitivos e competitivos desses indivíduos através do desempenho da agressividade, competição e virilidade. Assim, foi possível perceber dois cenários em que o exercício desses elementos hegemônicos se faz imperativo: a sala de aula e o grupo de conversação *on-line* do Messenger.

Tanto na esfera física da sala de aula como em plataformas digitais é possível identificar alguns elementos de masculinidade hegemônica que são performatizados por alguns meninos. Essas condutas são utilizadas com o objetivo de insultar e questionar a masculinidade de outros jovens (ALMEIDA, 1995), contudo, tais investidas não são configuradas como ofensivas devido ao abrangente nível de polidez instaurado pelo grupo de jovens (RECUERO, 2014). Diante de uma questão de gênero, as meninas que participam das discussões e rebatem comentários grosseiros são atingidas também por comentários machistas e discursos de ódio que partem dos próprios meninos. Por meio desse ponto, Grossi (2004) irá contribuir afirmando que a masculinidade hegemônica não é construída somente através da atividade sexual, mas também por meio da agressividade. Os comentários hostis deferidos pelos jovens homens ferem ao corpo e o comportamento das meninas que são atacadas com discursos de afronta. De todo modo, as participantes mulheres não se calam e perpetuam o conflito a fim de se defender das provocações dos meninos, entretanto, reproduzem comentários hostis que englobam conteúdos machistas e homofóbicos, como: “Homem só vira homem quando entra no quartel”, – expressão frequentemente utilizada por Mirella. Todavia, nem todas as meninas acreditam que os discursos deferidos pelos jovens do sexo masculino são inofensivos, o que pode gerar afronta e acabar ultrapassando as fronteiras da polidez. Assim, esses discursos são encarados como comentários ofensivos que vão de encontro ao ambiente harmônico do grupo de jovens. Valéria cita o episódio de uma discussão presente no grupo do Messenger entre dois colegas. Em tal confronto os xingamentos e apelidos deferidos entre os dois meninos acabaram ofendendo e revoltando a jovem que estava de fora da discussão.

Foi no grupo do Facebook, os dois estudam juntos desde o pré, digamos assim. Teve uns anos que eles ficaram separados de turma, mas desde o pré eles estão na mesma escola. Eles se conhecem e aí tipo eles sabem tudo um do outro, né. E aí eles começaram a se xingar de apelidos, assim, antigos, que eu achei muito ofensivo ali, que eu achei que tinha um *bullying*, assim, meio pesado que eu me senti ofendida, eu não sei como os dois não se sentiram. Eu não sei, mas tipo eles se chamaram de várias coisas ali. Eram apelidos deles que eles tinham antes, só que era muito ofensivo, sabe, e depois seguiu normal. Depois quando acabou um deles falou, não lembro o que é que foi, mas falou assim: “ah, vamo acaba com essa treta que amanhã a gente tem aula, não sei o que, vamo dormi”. E aí todo mundo: “Boa noite”, e aí dormiram e pronto. E eu fiquei, tipo, indignada (VALÉRIA, 2017).

Através da ótica dos estudos de masculinidade percebo que a grande maioria dos participantes do sexo masculino desempenha o nível da agressividade. Diante desse fato, consigo compreender que a hostilidade para esse grupo de jovens é utilizada como recurso para a manutenção dos laços instituídos nos circuitos de sociabilidade juvenis. Assim, performances enérgicas são expressas nas disputas hierárquicas que são traçadas entre os jovens pesquisados. Todavia, como já comentado, o abrangente nível de polidez permite que grande parte dos usos da agressividade por esses jovens não sejam compreendidos enquanto *bullying* pelos próprios participantes. Em suma, vale ressaltar que este grupo de adolescentes é composto por treze estudantes que se configuram de forma heterogênea, cada um com suas peculiaridades e gostos. Portanto, acredito que uma das principais questões para a instauração frequente de conflitos é a demarcação das diferenças entre esses jovens.

Por fim, para melhor visualização dos elementos de masculinidade hegemônica presentes nos circuitos das tretas, busco analisar separadamente duas cenas de conflito e dois episódios competitivos que ocorreram na esfera física e digital do grupo de jovens. Na categoria do conflito identifico os seguintes episódios: a foto de casamento; e a discussão entre professora e aluno. Enfim, no grupo da competição analiso as dinâmicas pertencentes ao embate futebolístico e à corrida cognitiva.

5.4.2 Foco sobre os circuitos conflitivos

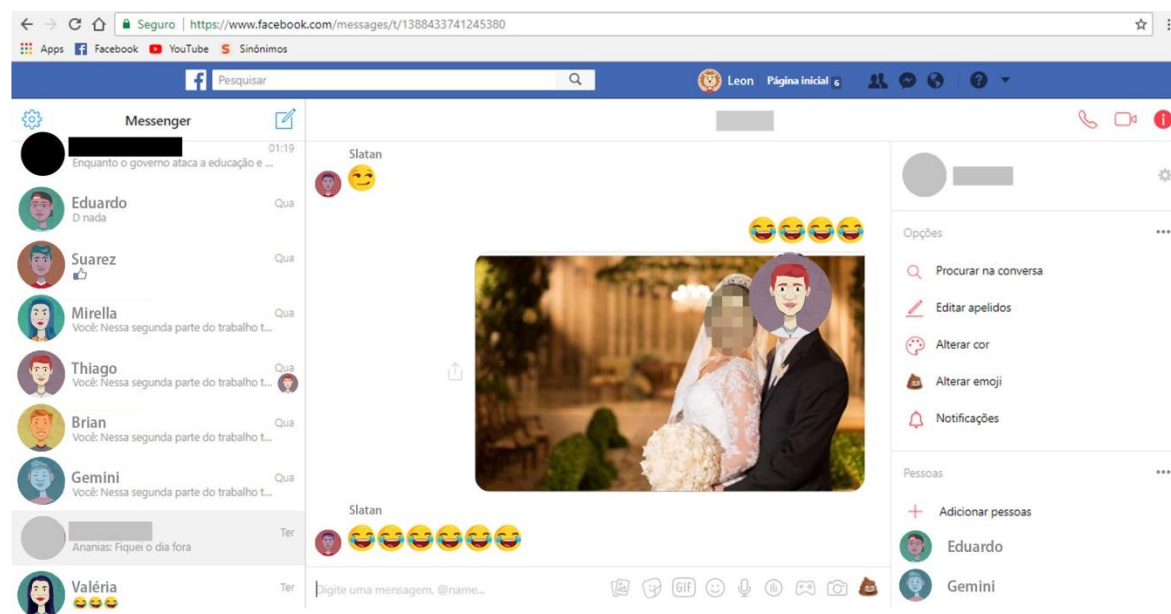
As relações estabelecidas entre os jovens pesquisados são marcadas por elementos conflitivos. Ainda que de grandes dimensões, os embates entre esses adolescentes não levam à quebra de laços de amizade. Para eles, o conflito é apenas mais uma maneira de sociabilidade que se estabelece dentro e fora da esfera digital e que é mediado pelos smartphones. Assim, os circuitos conflitivos em que se estabelecem as relações juvenis representam uma esfera para a

manutenção dos laços firmados entre esses indivíduos. Em suma, os episódios de conflito são marcados pelo empasse argumentativo, no qual as opiniões se colidem e ficam próximas de ultrapassar as fronteiras de polidez estabelecidas pelo grupo. As dinâmicas e as performances que constituem os enfrentamentos entre os jovens são permeadas por elementos formadores de um modelo hegemônico de masculinidade, como: agressividade, virilidade e competitividade (ALMEIDA, 1995; GROSSI, 2004; CECCHETTO, 2004).

Deste modo, analisei nesse subcapítulo dois eventos conflitivos que foram atravessados por algumas normativas do padrão hegemônico de “ser homem”, sendo eles: a “foto de casamento”; e o “desentendimento entre aluno e professora”. O primeiro conflito, aqui nomeado de “a foto de casamento”, ocorreu em dois cenários: a sala de aula e o grupo de conversação *on-line* do Messenger, se firmando e angariando grandes dimensões no quadro digital. O princípio do embate começou no contexto da sala de aula com a visita do irmão mais novo de Mirian. Para os meninos, a presença da criança foi motivo de gozação e piadas grosseiras. Nesse episódio, alguns dos rapazes aproveitaram-se da ingenuidade do irmão mais novo de sua colega para contar a ele algumas piadas e mentiras. Por meio da inocência do garoto, alguns dos adolescentes o convenceram de que Thiago, um dos seus colegas, era casado com uma das funcionárias do colégio. A notícia falsa foi motivo de risadas e provocações entre todos participantes do grupo, inclusive pelo próprio Thiago. Posteriormente, no mesmo dia, o cenário de gozação sobre o “casamento” foi transferido para a esfera do Messenger. Mensagens como “Alemão polenta e sua namorada⁴²”, seguidas de risos e *emojis* começavam a atizar o jovem que continuava levando as provocações sem seriedade e aparentava também se divertir com a situação. O cenário que se encaminhava como um simples embate de teor cômico se transformou a partir do momento em que Leon publicou uma montagem (Figura 08) no grupo de conversação *on-line*. A figura alterada em *software* era uma provocação que buscava simular o “casamento” entre Thiago e a funcionária da escola. Esta indireta em específico repercutiu e instaurou um grande conflito que foi arquitetado com xingamentos e provocações entre dois participantes, além de mobilizar outro grupo de jovens que acompanhou e perpetuou a discussão.

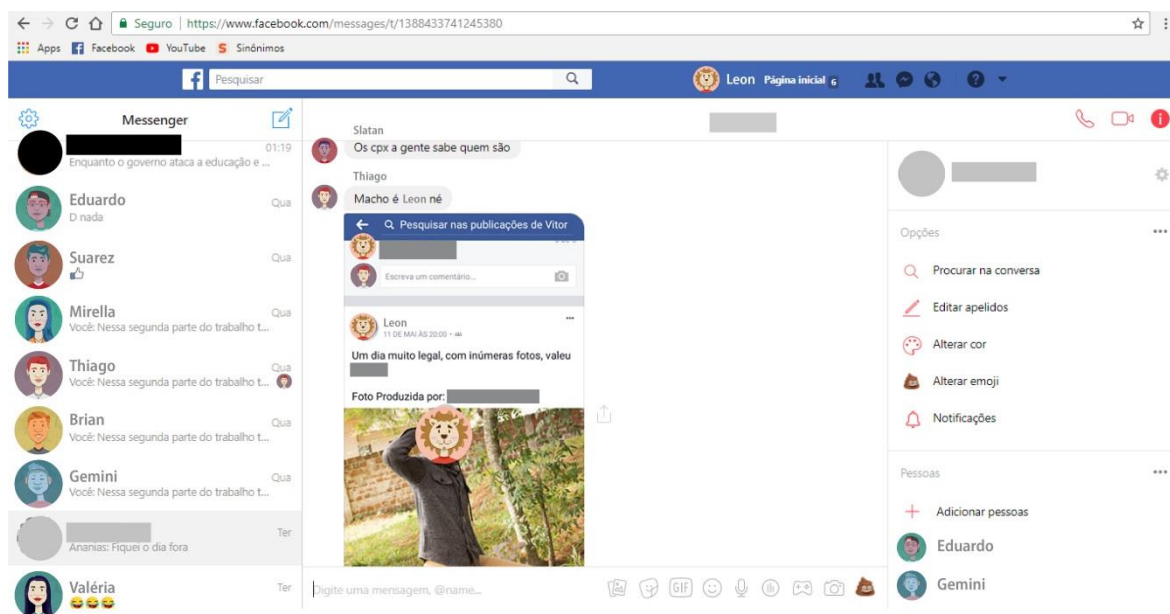
⁴² Comentário realizado por Slatan. Thiago é loiro e possui descendência alemã, fato que influenciou no seu apelido e também nas provocações que recebe.

Figura 8- *Print 1* de uma das discussões entre os jovens participantes



Fonte: Leon - interlocutor privilegiado da pesquisa

Esse conflito em específico envolveu quase todos os participantes do grupo digital. Após o envio da imagem, o embate entre os dois jovens ficou cada vez mais acirrado e acabou sendo marcado pelo uso de palavras de baixo-calão, ofensas e indiretas. Nesse cenário conflitivo em específico, foi nítido o uso de ofensas que colocavam em contestação a masculinidade de um dos participantes. O uso da expressão “macho é ‘Leon’ né” por Thiago, seguido do *print* de uma foto do jovem publicada em sua rede social (Figura 09), colocava em questionamento, através da ironia, a masculinidade de um dos participantes (ALMEIDA, 1995). Essa tática foi utilizada a fim de frisar relações de dominação e subalternidade entre os jovens que eram oponentes no cenário conflitivo. Quando Thiago desvalorizou o padrão de masculinidade do seu adversário ele busca coloca-lo em um nível inferior ao seu na estrutura social do grupo de jovens. Nesse sentido, a negação da masculinidade do outro aproxima o jovem de um padrão feminino ou feminilizante (ALMEIDA, 1995; GROSSI, 2004), o qual é associado ao nível da passividade diante do padrão ativo de “ser homem”. Por fim, percebi que para os jovens pesquisados, a dominação é praticada e performatizada através de condutas viris e agressivas, as quais objetivam estabelecer relações de dominação e subordinação na estrutura social dos participantes.

Figura 9 - *Print 2* de uma das discussões entre os jovens participantes

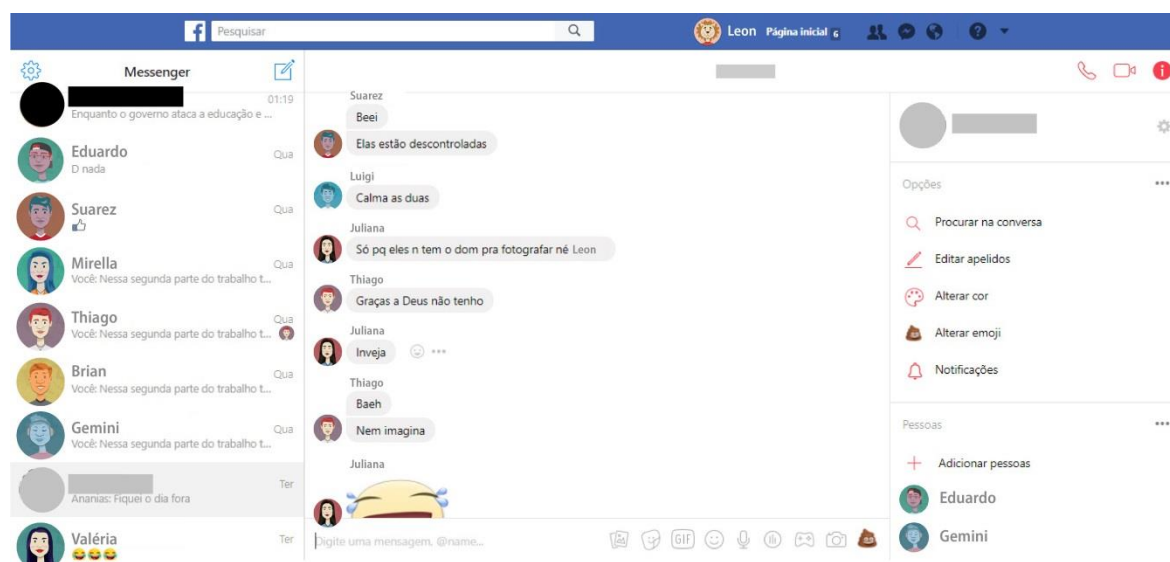
Fonte: Leon - interlocutor privilegiado da pesquisa

Ainda em relação à imagem utilizada como método de contra-ataque por Thiago, identifiquei que essa ação, no cenário do conflito, busca resgatar um acontecimento passado para que esse possa estar à mercê da gozação dos outros jovens (RECUERO, 2014). A retomada desse tipo de conteúdo surge da necessidade de atingir o seu adversário com a sua própria produção. Assim, a manipulação da postagem de Leon por seu oponente foi uma forma de subverter este conteúdo angariando novos sentidos à publicação (CERTEAU, 1989). Portanto, a tática de resgate de conteúdo é viabilizada devido às ferramentas presentes nas plataformas digitais o qual corroboram para o envio de imagens, textos, áudios e vídeos (RECUERO, 2014). Logo, para os jovens participantes, o retorno desse tipo de conteúdo é uma forma de lançar provocações e perpetuar conteúdos que haviam ficado no passado, deste modo, os contextos e os quadros resgatados são utilizados para a continuação das provocações.

No decorrer do conflito, Thiago tornou-se mais agressivo e suas provocações e xingamentos começaram a fugir das fronteiras de polidez estipuladas. A partir desse ponto os participantes se dividiram em dois grupos: o primeiro e menor acreditava que o nível do empasse já se saturava; e os demais membros influenciavam a discussão com outras provocações que atingiam aos dois participantes. Munidos de indiretas e ofensas, o segundo grupo de jovens lançou comentários que questionam a masculinidades dos oponentes e fazem

gozação da sua falta de controle. Logo, por meio de comentários como: “elas estão descontroladas” e “calma as duas” (Figura 10) os espectadores insinuavam que o desequilíbrio emocional é um elemento que compõem o comportamento feminino (LEAL, FREIRE FILHO & ROCHA, 2016). Através desses elementos, alguns jovens indicavam que é de responsabilidade dos homens o controle sobre suas emoções. No entanto, a percepção do descontrole dos participantes os colocava em uma condição de inferioridade diante dos demais jovens do grupo (ALMEIDA, 1995; GROSSI, 2004; CECCHETO, 2004; LEAL, FREIRE FILHO, ROCHA, 2016).

Figura 10 - *Print* 3 de uma das discussões entre os jovens participantes



Fonte: Leon - interlocutor privilegiado da pesquisa

Em conversa com Leon, o jovem afirmou que as os circuitos de tretas são motivados por uma lógica de “rebate”. O participante também me contou que uma discussão é sempre iniciada com a apresentação de uma provocação, indireta ou ofensa que, conseqüentemente, é rebatida pelos jovens que assumirem os papéis de protagonistas no palco do embate. O ganhador da discussão é aquele que projeta o seu argumenta e deixa o oponente sem reação. Miguel Vale de Almeida (1995) aponta em seu estudo com homens portugueses, que nos espaços de sociabilidade masculina é frequente a exibição das habilidades argumentativas que rebatem contestações de modo rápido e cirúrgico com o objetivo de silenciar o oponente que participa de uma batalha verbal.

A prática da “casa dos homens” faz-se muito pela palavra e pela retórica. A perspicácia verbal, a capacidade de réplica, o relato de proezas, a predominância do ênfase narrativo sobre o conteúdo explícito, são artes que treinam e exibem ali. (...) Pode se provocar os outros, pondo em causa a sua masculinidade (e elementos analógicos: capacidade de trabalho, astúcia sucesso econômico, força física, independência em relação aos patronos, etc), testando a sua capacidade de responder ainda melhor, com uma espécie de calma superior que ponha o provocador “no seu lugar”. (ALMEIDA, 1995, p. 189 - 190).

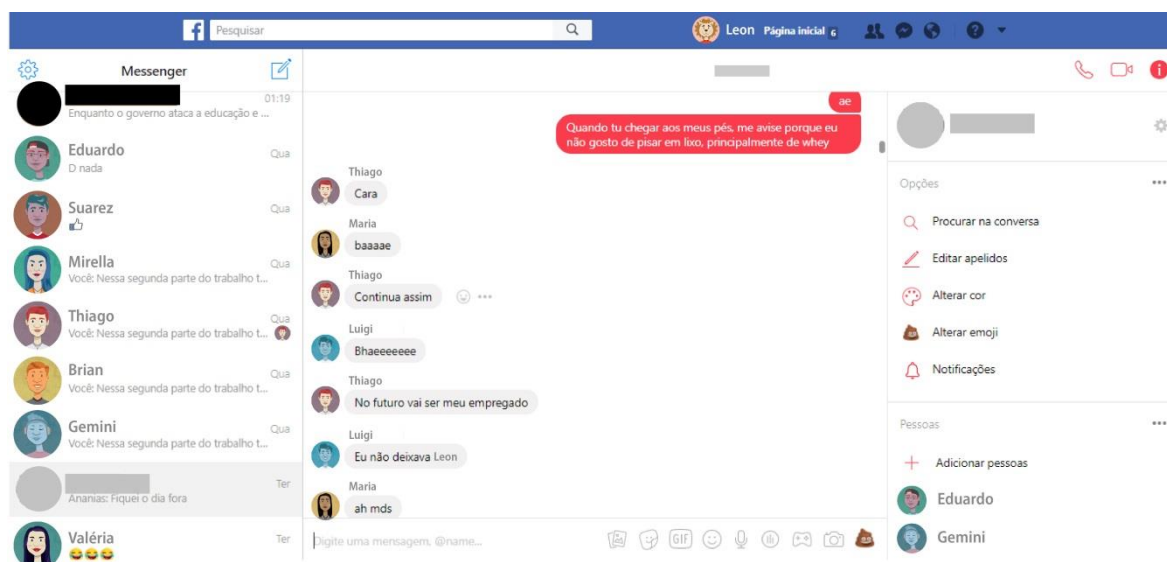
Deste modo, as discussões presentes nos circuitos de tretas são incorporadas por um funcionamento de “jogo” ou “game”, ou seja, buscam promover adversários, objetivos e diversão entre os participantes e espectadores. Visto por esta lente, os embates são instituídos a fim de estabelecer níveis hierárquicos entre os vencedores e perdedores e também provocar momentos de recreação entre o grupo de jovens. Em geral, nessas disputas, dois jovens assumem papéis argumentativos diferentes e iniciam um embate arraigado por provocações, xingamentos e apelidos; os demais participantes que frequentam os circuitos de conflito e competição entretêm-se expressando divertimento com as táticas (CERTEAU, 1989) utilizadas pelos oponentes para provocar e para se afirmar diante dos demais jovens, o que corrobora para a perpetuação do conflito. Por fim, para esses indivíduos os embates se iniciam com o propósito de medir relações de poder entre os participantes.

Em suma, foi possível perceber que os conflitos adquirem uma ordem de entretenimento e acabam sendo iniciados com o propósito de divertir os demais participantes do grupo. Nesse cenário, alguns dos jovens são protagonistas, sendo os principais atores a iniciar ou participar da discussão; os demais outros participantes acompanham, provocam ou se ausentam desse quadro. Identifico que essas atividades de recreação hostil acompanham as discussões do grupo de jovens por meio do uso de *emojis*, *gifs* e outras ferramentas que são utilizados para expressar a sensação de divertimento. Em entrevista, alguns dos jovens participantes evidenciaram que as tretas são mais uma forma de “aliviar o estresse” do dia-a-dia em sala de aula. Logo, as relações de conflito e de competição não são encaradas como unicamente combativas, mas servem para aliviar o estresse dos jovens meninos, que através de performances agressivas aliviam a pressão acumulada em cenários como a escola e o trabalho (ALMEIDA, 1995; CECCHETTO, 2004). Ademais, de acordo com o autor português, o controle dos sentimentos e o domínio da habilidade de fazer rir, sem ser pelo exercício da tolice, configuram uma das táticas para gerir autoridade durante as sociabilidades entre os demais homens. Nesse sentido, o participante que promove a graça através de provocações e/ou pelo exercício da oratória acaba por desqualificar, perante os demais

interagentes, os modelos de masculinidade e a sexualidade daqueles indivíduos que são foco da sua afronta (ALMEIDA, 1995).

A questão da dominação masculina mais uma vez é retomada em um momento da discussão presente na plataforma digital do Messenger. Assim, quando Thiago escreveu: “No futuro vai ser meu empregado”, (Figura 11) o jovem indica que o adversário vai ser classificado em um nível de passividade em relação ao cenário do trabalho (ALMEIDA, 1995; GROSSI, 2004; CECCHETTO, 2004). Nesse contexto, a expressão do poder e da autoridade está presente na figura do patrão que se mostra superior a seus empregados, aos quais ficam restritos ao nível da passividade de obedecer e cumprir as ordens do seu chefe.

Figura 11: *Print* 4 de uma das discussões entre os jovens participantes



Fonte: Leon - interlocutor privilegiado da pesquisa

Após um longo período de troca de provocações entre Thiago e Leon na plataforma de conversação on-line, o cenário do Messenger se normalizou. Como última mensagem da discussão Leon enviou: “Deu por hoje, uma ótima treta para aliviar o stress”. Questionado sobre a mensagem, o jovem me disse que não encara esses embates enquanto *bullying*. Para os participantes, é frequente presenciar eventos conflituos os quais são compostas por provocações que não são encaradas enquanto ofensivas. De todo modo, pelo olhar externo, muitas das provocações são observadas como agressivas, pois, colocam o corpo e a integridade do sujeito em risco. Entretanto, o nível de intimidade construído ao longo de anos

de convivência permitiu que muitos desses embates não sejam encarados de modo pejorativo. Assim, como pontuado anteriormente, essas situações de embate auxiliam na manutenção das redes de sociabilidade juvenis. Eduardo aponta em entrevista que por mais que a turma tenha inúmeras situações conflitivas, “no fundo todo mundo se ama”. Tal afirmação é retrato de um conjunto de jovens os quais estão ligados por anos de convivência. A intimidade construída ao longo de dez anos de convívio escolar viabiliza que os níveis de polidez possam ser expansivos, o que leva a certos apontamentos não serem encarados enquanto ofensivos por parte dos jovens.

O segundo evento conflitivo analisado foi intitulado como a “discussão entre professora e aluno”. Essa ocorrência, em específico, foi bastante comentada pelos participantes devido às repercussões que o ocorrido ocasionou. A discussão aconteceu no cenário da sala de aula e foi divulgada entre os circuitos de sociabilidade juvenil na configuração de fofoca. O início do conflito ocorreu em uma roda de conversa entre professores e alunos que, de modo harmônico, buscavam formular estratégias de arrecadação de fundos para a formatura do grupo de estudantes. Durante um determinado período, as relações estabelecidas eram de cooperação entre o público discente e docente, contudo, após o término do período da disciplina e início do intervalo, a roda de conversa foi se esvaziando sobrando apenas dois participantes: o aluno Thiago e a professora Sirlei. A partir desse ponto, os dois atores iniciaram uma cena de discussão, enquanto o restante dos alunos que passava o intervalo em sala de aula acompanhava o embate que se formulava em sua frente. O primeiro ponto apresentado por Sirlei foi de que Thiago estava sendo grosseiro com ela.

O exercício da agressividade, mesmo que discursiva, é um dos elementos que compõem o modelo de masculinidade hegemônica (ALMEIDA, 1995; CECCHETO, 2004). Logo, a postura combativa assumida pelo jovem buscava estabelecer aspectos de dominação, ocasionando uma inversão das relações de poder entre professora e aluno. Portanto, o comportamento de Thiago diante de Sirlei ocasionou o rompimento das fronteiras de polidez estabelecidas na relação entre discente e docente (RECUERO, 2014). A performance agressiva desempenhada pelo jovem é enquanto recorrente em discussões com seus próprios companheiros de turma, entretanto, quando a mesma postura foi assumida diante de sua professora, ocorre uma quebra no contexto esperado em uma relação entre estudante e professor. Nesse sentido, foi possível averiguar que na relação conflitiva representada pelos atores houveram situações em que ocorreu a queda de suas fachadas – elementos que atuam enquanto “equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconscientemente empregado pelo indivíduo durante sua representação” (GOFFMAN, 2009, p. 29). Deste

modo, os papéis de professor e aluno foram suprimidos durante o contexto do empasse representando uma quebra das ações previstas para aquela interação.

Ao longo do empasse, o jovem começou a apresentar sinais de uma postura agressiva. A queda da fachada permitiu que condutas antes não permitidas no cenário de interação pudessem ser assumidas (GOFFMAN, 2009). Habitualmente, esses comportamentos de nível íntimo ou desrespeitoso ocorrem nas regiões de bastidores, longe dos olhos do público. Portanto, as regiões de bastidores são as áreas em que alunos podem se sentir à vontade para desempenhar ações longe dos olhos dos professores e da coordenação pedagógica. Além disso, são em espaços como a sala dos professores, local em que os docentes podem assumir posturas mais relaxas do que o comportamento assumido diante dos alunos. Nesse caso, as fachadas de Sirlei (professora) e Thiago (estudante) começaram a ruir e deram lugar a uma relação de nível agressivo que foi testemunhada pelos demais estudantes que permaneceram em sala de aula.

O ponto auge da discussão ocorreu quando Thiago trouxe a tona um ressentimento de um episódio que havia sucedido entre a professora Sirlei e a sua irmã, que nessa época ainda era estudante. O jovem lembrou uma cena passada em que a professora Sirlei acusava sua irmã de ter roubado o dinheiro arrecadado pela turma de formandos.

Raquel Recuero contribui apontando que nas conversações mediadas pelo computador as ferramentas digitais permitem algumas facilidades para retomar alguns assuntos passados (2014). Contudo, na interação face-a-face de nível conflitivo é possível que o adversário traga como tema para discussão assuntos que tenham sido mal resolvidos em um passado não distante. Com esse ponto, a professora tenta rebater a acusação dizendo que aquele fato não havia ocorrido. Assim, os dois continuaram trocando empasses durante todo o intervalo. Ao fim desse período, os dois encerraram a discussão de modo abrupto e partiram para as suas respectivas tarefas. Entretanto, antes do período da próxima aula ter se iniciado, Thiago foi chamado na diretoria junto da professora Sirlei. Com a saída do aluno, o acontecido foi propagado pelos demais estudantes que haviam presenciado à cena. Posteriormente, o ocorrido também foi lembrado e divulgado nos espaços de conversação *on-line* relatando o “descontrole” do aluno.

Por fim, foi possível identificar que os cenários conflitivos (*on-line* e *off-line*) engendram um conjunto de elementos que condizem com um padrão de masculinidade hegemônica. Portanto, as discussões tramadas entre os jovens buscam, de modo agressivo, rebaixar o seu adversário colocando-o em uma postura de inferioridade. Almeida corrobora para a análise dessas cenas apresentando que “o modelo da masculinidade é competitivo e

hierarquizante” (ALMEIDA, 1995, p. 189). De todo modo, as relações de conflito não implicam no rompimento dos laços de amizade instituídos entre o grupo de jovens devido ao grau de intimidade construído ao longo de anos de convivência. Assim, alguns dos conflitos são encarados como uma forma de diversão com as situações adversas e uma forma de liberação das tensões acumuladas no cotidiano.

5.4.3 Foco sobre os circuitos competitivos

Ao longo das observações e das entrevistas foi possível perceber que o nível competitivo manifestado nas relações entre os jovens assume destaque. Nos circuitos juvenis as relações competitivas são expressas, majoritariamente, em dois níveis de disputa: a esportiva e a cognitiva. Debruço-me sobre essas duas instâncias a fim de analisar os elementos de masculinidade hegemônica apresentados pelos jovens em suas relações atravessadas pelo viés competitivo. Deste modo, a competição atua como palco constituinte da masculinidade, principalmente, através da prática de esportes que moldam a virilidade e corporalidade do indivíduo (CECCHETTO, 2004). Logo, identifico ao longo dos dois circuitos analisados que as relações competitivas são constituídas pela exposição da força ou da destreza cognitiva, principalmente, pelo conjunto de meninos. Essas táticas expressas nos palcos competitivos atuam com o objetivo de afirmar a masculinidade de cada jovem e se concretizam através da vitória nas competições estabelecidas.

O primeiro nível competitivo a ser visualizado está presente na esfera esportiva. Majoritariamente, os circuitos de rivalidade do grupo analisado são constituídos em cenários como a quadra de futebol, a academia de musculação e os aplicativos e plataformas de esportes (jogos eletrônicos). Essas paisagens da vida pública são sublinhadas como esferas predominantemente masculinas e se constituem como “casas” de sociabilidade masculina (ALMEIDA, 1995).

Assim, no campo estudado, o circuito futebolístico mobiliza um conjunto de meninos que se encontram regularmente para jogar bola nos períodos de ociosidade. De acordo com Bandeira e Seffner (2014) a constituição dos modelos de masculinidades, no Brasil, está fortemente permeada pela esfera futebolística. Nesse sentido, acompanho três rapazes: Brian, Suarez e Slatan com o propósito de analisar as questões de nível competitivo utilizadas por eles em seus circuitos de sociabilidade juvenil. Utilizo a expressão “meninos do futebol”, nomenclatura criada por Mirian para se referir a este conjunto de jovens tão particulares. Na

sala de aula esses indivíduos sentam próximos um dos outros e os assuntos que compõem grande parte das suas conversações atravessam a temática do futebol. Esses indivíduos carregam em suas falas um arcabouço de conhecimentos sobre o universo futebolístico. Para esses jovens, muitos dos assuntos discutidos entre si são em relação ao cenário do futebol, transição de jogadores e vitórias e derrotas dos times do campeonato. O futebol como um todo é moldado por uma esfera masculinizante em que circulam elementos de violência e competição (CECCHETTO, 2004; BANDEIRA & SEFFNER, 2014). Para os jovens pesquisados a principal rixa existente é entre os jovens que se dizem ser torcedores do Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense e do Sport Clube Internacional. No contexto em que essa pesquisa foi realizada, os dois times não estavam participando do mesmo campeonato e tiveram poucos confrontos ao longo do ano, contudo, as competições surgiam a fim de apontar quais eram os altos e baixos de cada time. Entre os argumentos apresentados eram incluídos gols marcados, posição na tabela ou títulos alcançados. Quando as discussões eram esvaziadas de fundamentos se iniciavam os xingamentos que podiam ser direcionados tanto para o jovem locutor da argumentação quanto para os personagens do cenário do futebol. Deste modo, Bandeira e Seffner apresentam que um torcedor que afilia a sua identidade a uma equipe esportiva, posteriormente, acaba constituindo como o adversário o membro da torcida rival (BANDEIRA & SEFFNER, 2014). Nesses episódios de embates argumentativos é plausível que algumas das competições instauradas transformem-se em conflito (RECUERO, 2014) de acordo com o nível constituído nas rixas esportivas. Entre os participantes, apenas Brian se diz gremista, os demais torcem pelo Sport Clube Internacional (Figura 12). No cenário de relações entre os torcedores de times rivais é comum o exercício das provocações. Na maioria das vezes essas táticas são desempenhadas com ares amistosos como: tapas nas costas e comentários provocativos sobre o time (ALMEIDA, 1995). Esse conjunto de ações atua com o objetivo de desvalorizar o rival e a equipa para qual torce (CERTEAU, 1989). Desta forma, o circuito provocativo se mostra dinâmico e pode sofrer inúmeras transformações de acordo com o desempenho, vitórias ou derrotas de cada equipe esportiva. Entretanto, em algumas circunstâncias os comentários rivais podem ficar acentuados e se transformar em piadas agressivas de tom pejorativo ou preconceituoso – principalmente, aqueles que buscam atacar a masculinidade do adversário por meio da homofobia (ALMEIDA, 1995; GROSSI, 2004; BANDEIRA & SEFFNER, 2014).

Grossi amparada em Daniel Welzerlang (2001 apud GROSSI, 2004) aponta que os “esportes masculinos” são pontos chaves para a formação da masculinidade do indivíduo. Ainda nessa questão, foi possível perceber que as lógicas de competição por meio dos

esportes também são diretamente mediadas pelos smartphones. Através de aplicativos como “Cartola FC⁴³” os jovens falam sobre as pontuações realizadas com a escalação dos seus times e comentam sobre os resultados da rodada esportiva do “brasileirão” que aconteceu no final de semana. Portanto, as competições são instauradas para perceber quem atinge maior pontuação ao longo de cada rodada de jogos. Nesse nível, a expertise em relação aos esportes se configura como uma tática a fim de atestar alguns elementos da masculinidade de modelo hegemônico.

Figura 12 – Capa de Facebook de Suarez



Fonte: Facebook

De todo modo, percebi que o exercício de comentários provocativos atravessados pela temática do esporte, o qual são presentes no cenário da sala de aula, também compõem o palco de sociabilidades na quadra de futebol. Assim, ao longo do trabalho de campo tive a oportunidade de fazer a cobertura fotográfica de um evento escolar entre turmas de diferentes anos: o “torneio interséries”. Nesse episódio esportivo, alunos entre o sétimo ano do ensino fundamental e o terceiro ano do médio constituíam equipes mistas para os jogos do torneio. O primeiro ponto a chamar minha atenção se evidenciava nas vestimentas e, conseqüentemente, nas performances esportivas desempenhadas pelos jovens que eram fotografados. Os adolescentes exibiam as suas camisetas, calções, chuteiras e meias até a canela como

⁴³ Cartolas FC é um jogo fictício de futebol no qual as pessoas escalam a sua equipe com jogadores de futebol que estão em atuação. O jogo foi lançado no ano de 2005 para computador e, atualmente, possui uma versão para mobile. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Cartola_FC. Acesso em 11 de junho de 2017.

vestimentas combativas as quais eram suficientes para demarcar diferenças entre os demais times rivais. Além disso, nas fotografias coletivas os jovens portavam-se a fim de desempenhar um “*etos* guerreiro” (CECCHETTO, 2004), o qual era evidenciado pelo alinhamento das condutas, como: seriedade nas expressões, braços cruzados e gestos com as mãos (Figura 13).

Figura 13 - Equipe participante das interséries do colégio “Acampamento das Flores”.



Fonte: o próprio autor

Brian, Suarez e Slatan participaram da competição esportiva, contudo, em times separados e nenhuma das três equipes conseguiu se consagrar campeã do torneio. O time de Brian foi o que chegou mais próximo de ficar com o título, entretanto, foi eliminado na fase final. Entre as três equipes, o time de Slatan foi o primeiro a ser eliminado, o que fez com que o jovem ficasse de fora das demais partidas disputadas. Com a derrota de sua equipe pude perceber a construção de uma performance de inconformidade manifestada nas reações e gesticulações do adolescente, o qual deixou a quadra esbravejando e reclamando do desempenho dos membros do seu time. No entanto, esses sinais já eram presentes em quadra,

assim, era visível a irritação de Slatan quando algum dos seus companheiros de equipe errava um passe ou uma jogada. Diante desses aspectos, consegui averiguar que as condutas agressivas são modos de expressar o inconformismo dos jovens em cenários competitivos, principalmente em situações de derrota (ALMEIDA, 1995). Entre os três jogadores, Suarez foi o se mostrou mais contido e calmo com o desenrolar das partidas. Entretanto, percebi que o jovem também expressou condutas de irritação com alguns lances perdidos pela sua equipe. A partir desses pontos pude constatar que o modelo de competição exacerbada expressa pelos indivíduos pesquisados segue o molde de uma masculinidade hegemônica, o qual atua em duas vertentes: com irritabilidade em situações de derrota; e condutas de provocação em casos de vitória (ALMEIDA, 1995).

Como visto, o cenário da quadra de futebol é composto por performances masculinas de virilidade e corporalidade. Assim, os jogos do torneio exigiam que os jovens assumissem uma postura viril através de disputas de velocidade e habilidade que eram iniciadas a todo o momento. Com base nesses aspectos, Cecchetto irá apresentar que uma cultura viril rege os valores de uma masculinidade de elementos hegemônicos (2004). Nesse sentido, esse cenário de sociabilidade masculina era composto por encontros e disputas físicas o qual demarcavam a instituição do corpo viril. Portanto, o jogo também era constituído por exibições de músculos, tatuagens e outros aspectos viris que atuavam como aspectos intimidadores e também delimitavam quem era o jogador mais forte em quadra.

Ao fim da etapa de jogos realizou-se a premiação das equipes. Todos os anos a organização do torneio escolar arrecada fundos para que todos os inscritos possam ganhar medalhas de participação. No momento da premiação foram reunidos todos os jovens, tanto aqueles que perderam como aqueles que se consagraram vencedores do torneio. Nesse período, os jovens pediram para que eu fotografasse a entrega das medalhas (Figura 14) e em tal momento não faltaram performances de vitória e reconhecimento pelo prêmio (GOFFMAN, 2009).

Figura 14 - Premiação da equipe vice-campeã das intersséries do colégio



Fonte: o próprio autor

Entretanto, o término do evento esportivo não foi motivo para o fim da competição. Ao fim da entrega de medalhas um grupo de jovens e de professores que acompanhavam ao evento formou duas equipes. Esse momento já demarcava o final da manhã, e as temperaturas frias do inverno gaúcho já haviam amenizado. Diante disso, alguns jovens tiraram as suas camisetas para o jogo. A exposição dos corpos viris atuava como um modelo de afronta diante da construção corporal de cada indivíduo. Assim, a exibição dos corpos e dos músculos atuava enquanto símbolo de masculinidade (CECCHETTO, 2004). O jogo final se mostrou mais corrido e disputado que os demais, mesmo com a composição dos professores nas equipes. Nesse último embate, os jogadores desempenhavam uma maior entrega física e desenvolvimento tático em quadra.

Outro ponto interessante a ser frisado é o das músicas que compuseram o ambiente da quadra. Os jogos de futebol foram acompanhados pela batida da música funk, principalmente aqueles do gênero “proibidão”. As letras que constituíam as batidas dos MCs expressavam violência e incentivo à questão sexual. Essas canções embalavam os jogos dos meninos que dançavam e cantavam algumas das músicas que eram tocadas nas caixas de som. Segundo Almeida (1995), o modelo de masculinidade hegemônica se constitui pela dominação e

predação sexual. Assim, as músicas transmitiam mensagens de incentivo em relação à conquista sexual e a dominação das parceiras do sexo feminino. Tais apontamentos dialogam com a tese em antropologia social de Sandra Rúbia da Silva (2010), o qual analisou a relação entre as músicas nos telefones celulares e as performances de masculinidade de jovens moradores do Morro do São Jorge, em Florianópolis. Por conseguinte, Silva identificou que a prática de escutar música sem os fones de ouvido atua enquanto uma ocupação do espaço público pelos jovens meninos e compõe uma estratégia para a construção da masculinidade desses indivíduos.

De volta ao cenário da quadra de futebol, percebi que em alguns momentos o professor de Educação Física que coordenava o evento esportivo tinha que ordenar para que os meninos que estavam sobre o comando da caixa de som trocassem de música, pois, segundo ele, era inadmissível que aquele gênero musical compusesse o ambiente escolar.

Em um contexto diferente àquele dos meninos do futebol, Thiago se dedica a outro esporte que constitui o seu nível de competitividade: o fisiculturismo. Nas falas de Thiago é possível perceber que em inúmeros momentos o jovem comenta sobre a sua academia e o crescimento de seu rendimento físico. Em alguns episódios, o adolescente levou uma garrafa de *Whey Protein*⁴⁴ para tomar durante a aula. De todo modo, o envolvimento do jovem com o ambiente de academia muitas vezes é “zoad” pelos seus colegas de turma. Todavia, é através da prática do fisiculturismo que Thiago afirma a sua virilidade por meio de fotografias que publica em plataformas como o Instagram. As imagens postadas são formas encontradas pelo jovem para evidenciar o seu crescimento físico e construir uma identidade masculina viril. De acordo com Mirian Grossi (2004, p. 8), “é pela violência contra si mesmo que se faz a masculinidade”. Por meio de postagens como “*No Pain, no Gain*”⁴⁵, Thiago afirma a sua masculinidade com os flagelos que a cultura do corpo perfeito inflige. (GROSSI, 2004).

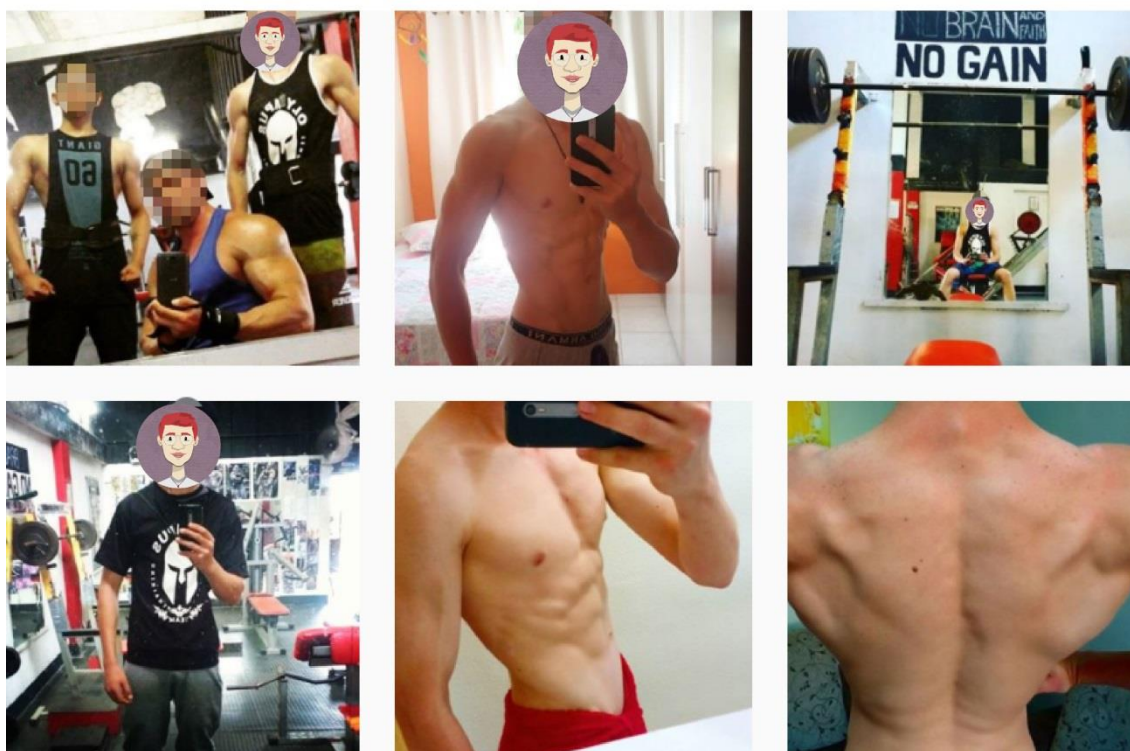
O Instagram é a plataforma digital utilizada por Thiago para publicar imagens relacionadas à corporalidade e virilidade. No seu perfil o jovem divulga imagens com as seguintes temáticas: fotos da evolução corporal; fotos do treinamento; e imagens de *memes* com temática de musculação. Nesse sentido, a plataforma do Instagram é utilizada por Thiago como um cenário de culto ao corpo viril e ao estilo de vida presente nas academias de musculação. (Figura 15). Investigando as mídias digitais do adolescente pude averiguar que essas imagens só estão publicadas nessa plataforma. A mídia é reconhecida como um palco de

⁴⁴ Produto derivado do soro do leite e que possui alto valor nutricional e é utilizado para complementar as necessidades diárias de proteína.

⁴⁵ Tradução de: “Sem dor, sem ganho”.

compartilhamento de fotos em que usuários do mundo inteiro podem acompanhar ou curtir as suas publicações. De todo modo, o número de usuários do Instagram é pequeno em comparação a redes como o Facebook. (MILLER et al., 2016). Por ser composta por um grupo menor e mais restrito de usuários a plataforma do Instagram revela deter de um nível de privacidade maior em comparação a outras mídias. Diante de tais ponderações, o perfil de Thiago é composto como um espaço de construção e devoção ao corpo, o qual poucos usuários detêm acesso.

Figura 15 – fotografias do perfil do Instagram de Thiago



Fonte: Instagram

Além de Thiago, outros meninos também praticam exercícios ou frequentam a academia. Todavia, ele é o único participante que incorpora em suas falas a realidade deste espaço. O jovem apresenta que começou a frequentar a academia por um simples motivo: ele se “achava fraco”. O percurso foi iniciado junto de três amigos que não deram sequência com a malhação. Thiago comenta que persistiu com a rotina de exercícios porque tem uma personalidade forte. Além disso, o participante comenta que a musculação “acabou virando uma paixão (...), desde a dieta de cada dia, ao treinamento extremo de hipertrofia e isometria”.

Cecchetto contribui apresentando que o “esporte e também o lazer são áreas onde é possível construir e exibir essas marcas para estabelecer uma hierarquização nas masculinidades através do culto a força física”. (2004, p. 79). Portanto, o crescimento do corpo e da musculatura de Thiago atua enquanto elemento competitivo. Deste modo, o próprio jovem apontou que, atualmente, quando encontra os amigos que começaram academia com ele, tem vontade de rir porque está mais forte que seus companheiros. Além disso, ao ser perguntado sobre a construção corporal, o jovem respondeu que considera o processo de composição de um corpo viril semelhante a um jogo: “uma jogada errada e cheque mate, mas com a jogada certa tu transforma o peão em rainha”. Para Thiago, o que mais o motivou na musculação foi poder acompanhar o desenvolvimento do seu corpo a partir do esforço dispendido na academia. Diante de tais apontamentos pude compreender que a violência contra o próprio corpo, seja pela prática de exercícios cansativos, rotina de dieta e esforço para a construção viril, atua enquanto modo de constituição da masculinidade (GROSSI, 2004).

O segundo nível de sociabilidade presente na competição diz respeito às questões de nível cognitivo. Nesse quesito, percebo que os jovens meninos se portam como adversários em relação a quem apresenta o melhor desempenho nas matérias escolares. Diante dessas ponderações, dois jovens chamam a minha atenção: Leon e Thiago. Ambos os adolescentes apresentam o que poderíamos considerar “o melhor desempenho” nas matérias escolares de sua turma. Suas notas são na maioria das vezes altas e satisfatórias. Deste modo, Leon e Thiago instauram uma competição que se mostra através de quem recebe as melhores notas ou finaliza corretamente os exercícios propostos em sala de aula. O duelo cognitivo é regado por provocações que acontecem quando um dos participantes erra alguma das questões ou exercícios realizados em sala, ou também, falha na constituição gramatical durante alguma discussão no cenário digital. Nesse sentido, as provocações no duelo cognitivo são encaradas enquanto táticas para afirmar a rivalidade entre os participantes da pesquisa. Do mesmo modo como as publicações de Thiago sobre a construção viril do seu corpo, os insultos deferidos nos duelos cognitivos também buscam reconhecer uma masculinidade enquanto dominante, subvertendo e julgando como inferiores os demais modelos de “ser homem” presentes nas dinâmicas de sociabilidade desses jovens (ALMEIDA, 1995).

De acordo com Valéria, a rivalidade entre os dois participantes já é antiga e se desenrola desde as séries iniciais. Ambos são colegas a mais de 10 anos e conviveram todos esses momentos juntos em sala de aula. Os embates entre os dois jovens, muitas vezes, chegam a mobilizar ofensas, apelidos antigos, relatos sobre a vida pessoal de cada um, além

de outros modos de insulto. Contudo, ao fim das discussões a relação entre os dois volta ao normal. As fronteiras de polidez estruturadas entre esses dois participantes evidenciam um largo espectro de relacionamentos o qual suporta ofensas e xingamentos sem que os laços sociais sejam desconstruídos (RECUERO, 2014). Valéria comentou que em muitas das discussões entre Leon e Thiago quem mais se aparentava perplexa era ela, pois, as ofensas que eram desferidas entre os dois jovens protagonistas do conflito eram danosas. Nesse sentido, Miguel Vale de Almeida apresenta que os homens, sendo adversários ou não, “são rivais potenciais na competição pela masculinidade, ao mesmo tempo que defendem a igualdade fraterna dos membros do mesmo sexo”. (1995, p. 186). Assim, a adolescente diz que em muitas das vezes ficou espantada com as discussões e pelo fato de seus colegas não tomarem nenhuma atitude sobre o confronto. Ainda segundo Valéria, as únicas reações esboçadas pelos jovens são comentários a fim de perpetuar a competição instaurada entre os dois participantes, como as expressões: “Bae, não deixava”; “Ei falou da mãe”; “Vai deixar assim?”.

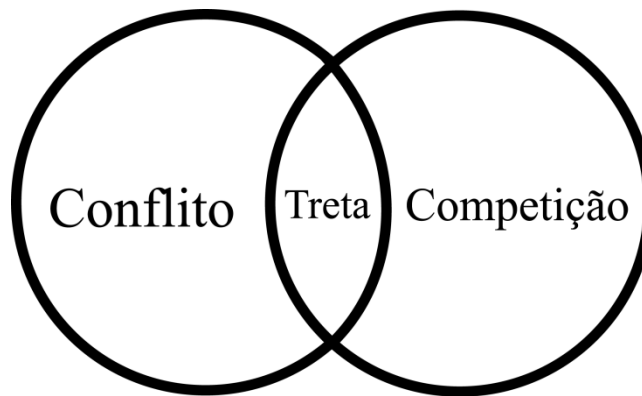
Deste modo, Leon apontou que as competições iniciadas entre os participantes assumem a característica de jogo, pois, nesse cenário de empasse é exercitada a prática do “bater e rebater”. Para o jovem, só se ganha uma discussão quando se deixa o outro sem argumentos (ALMEIDA, 1995). Assim, as alegações lançadas colocam os adversários em uma posição de inferioridade que em muitas vezes coloca em questionamento dois elementos: o nível cognitivo e a masculinidade do jovem oponente.

A prática da “casa dos homens” faz-se muito pela palavra e pela retórica. A perspicácia verbal, a capacidade de réplica, o relato de proezas, a predominância do ênfase narrativo sobre o conteúdo explícito, são artes que treinam e exibem ali. (...) Pode se provocar os outros, pondo em causa a sua masculinidade (e elementos analógicos: capacidade de trabalho, astúcia sucesso econômico, força física, independência em relação aos patronos, etc), testando a sua capacidade de responder ainda melhor, com uma espécie de calma superior que ponha o provocador “no seu lugar”. (ALMEIDA, 1995, p. 189 - 190).

Ao fim, percebi que as fronteiras entre os circuitos de competição e conflito se mostram difusas (Figura 16), sendo possível de que ambas possam ser interpretadas enquanto “treta” e causar efeitos semelhantes nas relações entre o grupo de jovens pesquisado. Tal motivo ocorre devido ao dinamismo dessas esferas, o qual permite constante mobilidade entre as práticas de sociabilidade ali presentes. Assim, situações de competição podem ser transformadas em conflitos, do mesmo modo que o processo inverso pode ocorrer. De todo

modo, as ofensas e xingamentos lançados nesses palcos de sociabilidade combativa não são encarados enquanto ofensivos por maior parte dos jovens.

Figura 16 – Treta enquanto elemento que engloba práticas de conflito e competição



Fonte: o próprio autor

As rixas, os duelos, as competições e os embates iniciados no ambiente da sala de aula e tantas outras esferas que circundam os trajetos de sociabilidade desses indivíduos corroboram para a manutenção e fortalecimento dos laços constituídos entre esses jovens. Enfim, a intimidade construída e consolidada pelos anos de convivência corrobora para que os limites da polidez possam ser fluídos e dinâmicos. Do mesmo modo, a heterogeneidade presente na construção das identidades desses indivíduos intensifica a constituição de novos confrontos entre esses jovens, os quais tentam firmar as suas personalidades por meio da hostilidade e das disputas que transformam e dinamizam a estrutura hierárquica estabelecida entre eles.

5.5 CENÁRIOS DE RELACIONAMENTOS AMOROSOS E SEXUAIS

A sexualidade é uma das esferas o qual atravessa a formação da identidade juvenil. A fase da adolescência é marcada pelas transformações na aparência física dos jovens e o desenvolvimento dos órgãos sexuais (KEHL, 2004). Nesse estágio, o corpo torna-se uma fábrica de hormônios em constante produção. Portanto, os circuitos de sociabilidade juvenis

acabam sendo permeados por texturas de nível sexual e amoroso que interferem na construção e manutenção dos laços sociais dos jovens. Os cenários de sociabilidade afetiva são compostos por acontecimentos que moldam a identidade juvenil, como os primeiros romances e experiências sexuais. Além disso, as plataformas *on-line*, consolidados pelas redes sociais digitais e aplicativos de relacionamento, também atuam na construção dos circuitos de sociabilidade afetiva presentes na esfera da internet.

5.5.1 Foco sobre os relacionamentos afetivos mediados pelos smartphones

É necessário pontuar que as esferas afetivas e sexuais, quando mediadas pelos smartphones, materializam um cenário de paqueras que engloba alguns fenômenos, como as indiretas afetivas e o “*sexting*”. Vale elucidar que os “*nudes*” também atravessam os circuitos de sociabilidade afetiva e sexual. Entretanto, ao longo das entrevistas, os jovens me responderam que nunca enviaram fotos de nudez suas nas redes sociais. Os entrevistados alegaram que já receberam essas fotos de nível sexual, principalmente, em plataformas como o Whatsapp e outros aplicativos de relacionamento, como o Tinder. Diante de uma questão de gênero, as meninas demonstram sofrer mais com o fenômeno dos “*nudes*”, principalmente, através da pressão dos parceiros e de ameaças de exposição digital que, em alguns casos, pode levar a casos de depressão, opressão e, em níveis extremos, ao suicídio.

Em conversas com as meninas participantes da pesquisa, elas me contaram que já baixaram ou utilizaram algum aplicativo de relacionamento. As jovens expuseram que nas conversações digitais mediadas pelo aplicativo do Tinder é comum o envio de *nudes* por parte dos meninos – sem ao menos serem requisitados. Autores como Dutra e Orellana apresentam que o perfil masculino desses usuários “é definido mediante a relação que ele próprio estabelece com a tecnologia, como no caso dos *selfies* masculinos no Tinder” (2017, p. 147). Nesse sentido, pude identificar que os *nudes* enviados buscam constituir uma concepção de masculinidade que é expressa através da corporalidade masculina representada pelos órgãos sexuais.

Por conseguinte, o cenário dos aplicativos de relacionamento se fez presente nos circuitos de sociabilidade afetiva dos jovens pesquisados. Todavia, as questões de nível amoroso e sexual se apresentam para alguns jovens enquanto cenários de tensões. Valéria disse que não se preocupa com questões sobre relacionamentos amorosos, entretanto, sente-se pressionada por suas amigas a arranjar um namorado. Diante da pressão das colegas, Valéria

baixou o aplicativo do Tinder e começou a conversar com alguns rapazes. Dentre esses, um começou a estabelecer uma relação de maior proximidade com a jovem. Os contatos se iniciaram na plataforma do Tinder e, conseqüentemente, migraram para o Whatsapp, cenário em que as conversas ficaram mais íntimas. Daniel Miller et al. (2016) trazem a concepção de sociabilidade escalonável para pensar o tamanho das mídias sociais e o grau de privacidade o qual elas estão restritas. Portanto, o Tinder atua como um ambiente de primeiro contato entre os jovens. Após a estruturação dos laços de sociabilidade o ambiente migra para plataformas como o Whatsapp, espaço em que as conversas *on-line* ganham uma esfera de privacidade maior.

O relacionamento de Valéria foi, majoritariamente, mediado pelo smartphone e as plataformas digitais de conversação. Entretanto, a relação estabelecida entre o casal acabou delineado questões abusivas, assim, o jovem com quem Valéria se relacionava tentava persuadi-la a ponto que a adolescente enviasse *nudes* para ele. A participante me comentou que era frequente as suas conversas assumirem uma postura sexual, a qual era arquitetada pelo rapaz com quem se relacionava. Por fim, a pressão sexual foi uma das motivações do término da relação que foi iniciada no ambiente do Tinder.

Aplicativos de relacionamento, como o Tinder, Badoo, Happnd e outros se tornam um palco de expansão das redes de sociabilidade afetiva e sexual das culturas juvenis. Todavia, as dinâmicas de sociabilidade presentes nesses cenários afugentam alguns usuários que não se adaptam ao modelo de interação o qual o *software* disponibiliza. Algumas jovens como Mirella declaram que já possuíram o Tinder, contudo, não conseguiram se habituar como o modelo de escolha de parceiros que o *software* disponibiliza. Juliana possui uma experiência semelhante porque fez o download do aplicativo para seu smartphones, porém, não chegou a utilizá-lo.

Por meio de um recorte de gênero pude identificar que os meninos do grupo de participantes se mantêm afastados dos aplicativos de relacionamento. Gemini foi o único a assumir já ter utilizado o Badoo, no entanto, não se adaptou ao modelo de sociabilidade do aplicativo e desinstalou o *software* do seu aparelho celular. Os demais meninos alegam que nunca necessitaram utilizar esse tipo de *app*. Ademais, Eduardo disse não acreditar na efetividade desses aplicativos, pois, seus usos são “coisa de gente desesperada. A gente que tem beleza não precisa dessas coisas”.

A partir desses levantamentos posso sugerir alguns questionamentos em relação ao uso desses aplicativos de relacionamento estar vinculado a uma questão de gênero. Diante do total de participantes da pesquisa, todas as meninas já baixaram ou chegaram a experimentar esses

softwares de sociabilidade afetiva e sexual. Contudo, entre os participantes masculinos, apenas um apontou já ter utilizado algum *app* de relacionamento. Tais apontamentos me levaram a questionar se os usos desses aplicativos por indivíduos do sexo masculino agem como um elemento que contesta a capacidade de conquista afetiva e sexual do homem em cenários *off-line*. Nesse sentido, alguns autores contribuem para esse questionamento apontando que a “macheza” é constituída pelas performances de predação e dominação sexual (ALMEIDA, 1995; CECCHETTO, 2004; GROSSI, 2004). Portanto, cabe ao indivíduo do sexo masculino o papel da atividade, inclusive de nível sexual, o qual foi instituído por grandes períodos de dominação por parte da esfera dos homens (ALMEIDA, 1995; CECCHETTO, 2004).

Os jovens meninos comentaram que preferem utilizar algumas plataformas de conversação *on-line*, como Messenger e Whatsapp enquanto ferramenta de aproximação e criação de laços afetivos e sexuais. Em entrevista, os jovens disseram que os cenários de sociabilidade *on-line* auxiliam na etapa de instaurar o primeiro contato. Além do mais, mídias sociais como Facebook e Instagram também corroboram na articulação de táticas de conquista. Deste modo, é através do uso de ferramentas como: reações, comentários e mensagens *inbox* que as práticas afetivas e sexuais vão se estruturando entre os jovens dentro das plataformas digitais.

Em relação às estratégias empregadas, Eduardo me apresentou parte do seu conjunto de artifícios de conquista. O jovem disse que inicia seus primeiros movimentos nas plataformas digitais, assim, as táticas empregadas pelo jovem englobam duas etapas: a primeira é adicionar suas melhores fotos; e na segunda etapa – curtir as publicações do “*crush*”. Quando percebe que as ações não foram bem sucedidas, o jovem desiste e passa para uma nova meta de conquista. De todo modo, o jovem disse que prefere a paquera face-a-face, pois, consegue por em ação todas as suas práticas de conquista.

Ademais, no meu cenário de observação foi possível identificar que alguns relacionamentos são estruturados nas plataformas digitais. Entre esses, um deles chamou a minha atenção: o namoro de Suarez. A questão que despertou o meu interesse foram as condutas afetivas empregadas pelo jovem e sua namorada nas mídias sociais. O casal, que namora a mais de um ano, costuma expressar publicamente as performances afetivas que mantem um com o outro nas plataformas digitais. Assim, os perfis (presentes na plataforma digital do Facebook) dos dois adolescentes são compostos por um grande número de publicações de nível afetivo (Figura 17).

Figura 17 – Publicações de nível afetivo entre Suarez e sua namorada



Fonte: Facebook

Nesse sentido, as plataformas digitais compõe uma esfera que possibilita a extensão das dinâmicas afetivas. As ferramentas presentes nos ambiente *on-line* constituem um campo de prolongamento no contato entre namorados, assim, as sociabilidades afetivas passam a ser mediadas pelos smartphones e mídias sociais. Logo, as tecnologias corroboraram para que os cenários de conversação possam ser mantidos independentemente de barreiras geográficas. Daniel Miller e coautores (et al., 2016) pontuam que as mídias sociais sempre constituíram um espaço para o desenvolvimento de relações de intimidade. Portanto, é possível visualizar que conforme as relações vão se tornando mais íntimas, mais tipos de mediação tecnológica elas conseguem suportar (MILLER et al., 2016). Deste modo, o namoro de Suarez engloba distintas camadas: as mais superficiais, presentes nas publicações de nível afetivo divulgadas nas mídias sociais digitais; e as mais íntimas, as quais se evidenciam em cenários privados de conversação nas esferas *on-line* e *off-line*.

O cenário dos perfis presentes nas mídias sociais também constituem elementos a fim de firmar uma identidade para os relacionamentos de nível afetivo e sexual. Deste modo, percebo que as fotos que compõe o perfil do Facebook de Suarez e de sua namorada são

imagens do próprio casal (Figura 18). Logo, instrumentos como as fotos de capa, fotos de perfil e publicações, tornam-se ferramentas de demonstração afetiva que se tornam públicas a fim de evidenciar o relacionamento instituído entre o casal de namorados.

Figura 18 – Foto de perfil do Facebook de Suarez



Fonte: Facebook

Como já pontuado, algumas das publicações de Suarez procuram expor as afetividades construídas entre o casal. Entretanto, ao longo das observações identifiquei algumas postagens que seguem elementos de dominação masculina sobre as relações afetivas e sexuais (Figura 19). Assim, a seguinte imagem compartilhada pelo jovem em seu Facebook demonstra uma relação de controle que se estabelece diante da corporalidade feminina. A publicação evidencia, as partes do corpo de uma jovem mulher sendo cobertas pela mão do seu namorado. Além disso, a imagem é composta pela seguinte legenda: “amor, tira uma foto de corpo inteira minha na praia?”. Diante de tal publicação posso elencar que alguns elementos de masculinidade hegemônica se mostram nítidos em relação ao conteúdo do perfil de Suarez e respingam nas práticas de sociabilidade afetivas do casal de namorados. De acordo com Mirian Grossi (2004), a construção de um modelo hegemônico de ser homem está em proximidade com questões de honra e respeito. Ainda segundo a autora, a honra masculina é dependente da figura feminina, assim, o homem obtém respeito pelo controle das mulheres a sua volta, como as suas filhas e sua esposa.

Para nossa cultura, um homem honrado é aquele que tem uma mulher de respeito, ou seja, uma mulher recatada, controlada, pura, etc. É a mulher quem detém o poder de manter a honra do marido, pois se um homem não tem uma mulher virtuosa ele perde a sua honra (GROSSI, 2004, p. 12).

Figura 19 – Publicação compartilhada por Suarez



Fonte: Facebook

Ainda diante dos circuitos de sociabilidade afetiva e sexual, foi possível identificar outro fenômeno que compõe o universo das plataformas das mídias digitais: os comentários afetivos. Assim, quando esses jovens publicam suas fotos em seus respectivos perfis do Facebook ou Instagram, de imediato eles recebem inúmeras curtidas e reações vinculadas à imagem postada. Todavia, o fenômeno identificado não se enquadra somente nas imagens, mas sim nos comentários publicados. Logo, essas ocorrências são compostas por mensagens de carinho e afeto que procuram transmitir alguma subjetividade nos relacionamentos

presentes na esfera *on-line* (Figura 20). Ademais, os comentários afetivos também atuam enquanto tática para demonstrar interesse ou estabelecer um primeiro contato com um possível parceiro.

Figura 20 – Comentários Afetivos I e II



Fonte: Facebook

Na contemporaneidade, as mídias digitais vêm compondo uma ferramenta poderosa para a instauração de laços afetivos e sexuais. Aplicativos de relacionamento e plataformas de conversação *on-line* compõe o arcabouço de ferramentas que podem ser empregadas para a aproximação e contato com os parceiros escolhidos. Assim, a esfera digital transformou o modo de nos relacionamentos, atingindo também às interações de nível afetivo e sexual. De todo modo, é necessário compreender que os cenários de sociabilidade afetiva e sexual presentes nas plataformas digitais são influenciados pelas interações que ocorrem nos ambientes *off-line*; e da mesma maneira, alguns elementos que surgem na esfera digital acabam migrando para os espaços de conversação *off-line* no formato de expressões que acabamos assumindo no nosso dia-a-dia:

A textura das teias tecnológicas é rugosa, pois é composta também por essas transformações que nos colocaram frente a diferentes anseios privados, mas que estão absolutamente conectados à cena pública. Por outro lado, as tecnologias comunicacionais vazam para a vida *off-line* e alteraram não só a forma de flertarmos e desejarmos, mas também nosso vocabulário afetivo/romântico: “dei um *like*”, “compartilhei o *post* dele/dela”; “deu *crush!*”. (PELUCIO, 2016, p. 330).

Portanto, como apresentado por alguns entrevistados, essas esferas de sociabilidade digital mediadas pelos smartphones não substituem as relações físicas. Logo, mesmo que sejam ferramentas aliadas às estratégias de conquista e de aproximação, elas não estão restritas às esferas digitais. De todo modo, é necessário reconhecer que os usos dessas plataformas deixaram resquícios que alteraram os cenários de sociabilidade afetiva que não estão presentes na esfera digital (MILLER et al., 2016). Assim, muitas das relações estabelecidas por esses jovens atravessam as esferas *on-line* e representam um encurtamento das distâncias e uma possibilidade de construção de laços de nível afetivo e sexual entre distintos indivíduos.

5.5.2 Foco sobre os circuitos de indireta no *spotted*

Ao longo da última seção foi possível me deparar em proximidade com os cenários de sociabilidade afetiva e sexual mediados pelos smartphones e mídias sociais. Nesse sentido, foi possível visualizar que os aplicativos de relacionamento e as plataformas de conversação *on-line* atuam enquanto espaços em que o exercício da conquista é colocado em prática pelos jovens. De todo modo, um novo cenário chama a minha atenção por ter suas fronteiras difusas em relação aos circuitos aqui já identificados: o *spotted* da escola Acampamento das Flores. Assim, preferi analisar esse item ao longo da esfera das sociabilidades afetivas, contudo, esse palco de interações juvenis poderia ter sido posto em qualquer uma das categorias anteriores. A justificativa para esse campo de delineamento indefinido é que o *spotted* configura-se como um palco de manifestações de nível afetivo, conflitivo e recreativo, como veremos ao longo dessa seção.

O *spotted* é o cenário em que os jovens, de maneira anônima, podem destinar uma mensagem ou indireta, na maioria das vezes afetiva, para alguém. A página é mediada por um conjunto de administradores que se comprometem em: preservar o anonimato e publicar as mensagens enviadas pelos jovens. Nesse espaço digital é imperativa a ordem amistosa, assim,

os jovens enviam para a página do *spotted* algumas mensagens afetivas com tonalidades de humor o qual expressam algum sentimento por algum dos estudantes da escola Acampamento das Flores (Figura 21). De todo modo, a página também propaga fofocas ou provocações para as “inimixs”, como visto no seguinte exemplo. Portanto, nessa plataforma digital presente no Facebook, os jovens podem se sentir mais desinibidos para lançar indiretas afetivas, comentários humorísticos e provocações.

Figura 21 – Comentários afetivo com tonalidade de humor publicado no *spotted*



Fonte: Facebook

Como pontuado, algumas publicações podem assumir tonalidades de provocação ou fofoca (Figura 22) . No entanto, a grande maioria das mensagens é recepcionada com divertimento por parte dos jovens que estão presentes nessa plataforma digital. Deste modo, pude constatar, através dos comentários e reações presentes nos posts analisados, que o cenário do *spotted* torna-se um palco de recreação juvenil o qual é permeado por dinâmicas de conflito e de afeto. Os participantes que acompanham ao espetáculo do *spotted* parecem entreter-se com as publicações de humor e provocação publicadas, pois, os posts são acompanhados por comentários e *emojis* que expressam divertimento.

Figura 22 – Indireta com tonalidade de humor publicada no *spotted*

Fonte: Facebook

É interessante pontuar que o cenário do *spotted* do colégio Acampamento das Flores é marcado por mensagens e gírias que compõem o vocabulário das culturas juvenis e que são utilizados nos circuitos de sociabilidade a fim de firmar uma identidade jovem (KEHL, 2004). A grande maioria dessas expressões e falas surge das interações presentes no cenário digital e acaba sendo inserida nas conversações *off-line* (PELUCIO, 2016). Logo, sentenças como “Cola na grade”, gíria muito empregada nas postagens do *spotted*, buscam lançar uma indireta afetiva para que os jovens possam “ficar”. Ademais, o uso da expressão “vamos fechar?” sugere que os jovens instaurem um relacionamento afetivo ou sexual. Por último, a gíria “Chama no probleminha bb” implica que a conversa possa continuar em uma plataforma de conversação privada, como o Messenger e o Whatsapp. Ambas as expressões surgiram nas plataformas digitais e nas músicas escutadas pelos participantes da pesquisa e, por fim, acabaram sendo aplicadas aos circuitos de sociabilidade *off-line*.

Algumas gírias se disseminam e tornam-se parte do vocabulário presente nos cenários de interação afetiva e sexual entre as culturas juvenis. Nesse sentido, é possível visualizar que expressões como: *crush* e *shippar*⁴⁶ também compõem a esfera do *spotted* e das conversações entre jovens presentes dentro e fora da esfera digital. Por fim, a construção de um vocabulário específico para as esferas de interação juvenil atuam com o propósito de caracterizar um cenário afetivo que é composto por uma linguagem própria das culturas juvenis.

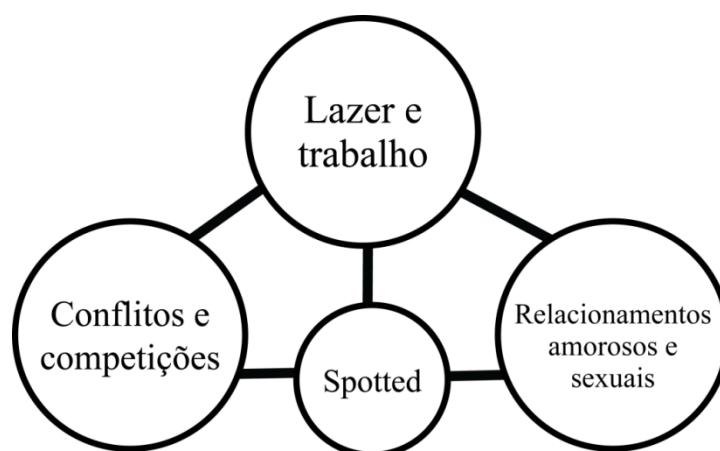
Além disso, o palco de interações presentes na plataforma digital do *spotted* atua como uma extensão do ambiente escolar, assim, o ambiente de envio de indiretas comporta-se como um prolongamento do contato entre jovens da mesma escola. As ações empregadas nesse palco de interações digitais procuram reproduzir os tipos de sociabilidade empregados no

⁴⁶ É uma expressão vinda da palavra em inglês “*ship*”, a qual é utilizada quando alguém acredita que um casal combina e poderia dar certo.

ambiente escolar, como os quadros de diversão, os relacionamentos amorosos, e as situações de provocação. De todo modo, a questão do anonimato corrobora para que alguns jovens assumam uma postura hostil nas mensagens enviadas para a plataforma, pois, acreditam que as suas identidades estão encobertas pelas cortinas das mídias digitais (RECUERO, 2014; MILLER et al. 2016).

Por fim, a complexa demarcação de fronteiras do cenário do *spotted* do colégio me levou a indagaras sobre as questões que estão em cruzamento com esse espaço de distintos formatos de sociabilidade entre jovens. Logo, acredito que essa plataforma digital seja um ponto de conexão com as demais categorias vistas anteriormente, como: conflitos e competições; lazer e trabalho; e relacionamentos amorosos e sexuais (Figura 23), pois, permite o prolongamento das práticas sociais que ocorrem nos cenários de sociabilidade presentes nas esferas *on-line* e *off-line*.

Figura 23 – Pontos de conexão entre o *spotted* e as demais categorias aqui visualizadas



Fonte: O próprio autor

Portanto, a possibilidade do *spotted* de agregar práticas de sociabilidade que permeiam o afeto, o confronto e o divertimento permitem que as três categorias possam estar em conexão. Além disso, a plataforma digital do *spotted* também está amarrada aos palcos de sociabilidade *off-line* que permeiam o ambiente da escola Acampamento das Flores e seus arredores. De acordo com Christine Hine (2000; 2015), o cenário digital não implica em distinções entre uma sociabilidade *on-line* e *off-line*, logo, tal espaço compõe o cotidiano de

construção e manutenção de laços sociais que podem existir tanto dentro como fora do plano digital. Assim, as gírias utilizadas na esfera da internet e os contextos difundidos pelo *spotted* estão em articulação com as sociabilidades realizadas na esfera *off-line*.

5.5.3 Foco sobre os circuitos *off-line* de sociabilidade afetiva e sexual

Além dos cenários de sociabilidade afetiva e sexual presentes na esfera digital, pude identificar e analisar alguns circuitos *off-line* em que são imperativos o exercício da predação sexual e da construção de novos contatos, como: festas, eventos e locais públicos. Para esses jovens que estão sendo iniciados na matéria da sexualidade, alguns ambientes tornam-se um palco para constituir novos laços afetivos. Em entrevista, Mirella me conta que sai à noite pra poder conhecer pessoas novas, assim, a jovem prefere não deixar nenhum encontro afetivo firmado previamente, pois, pode se sentir mais livre para instaurar novos laços sociais. Deste modo, as festas frequentadas pelos participantes da pesquisa se mostram como uma esfera de encontro de possíveis parceiros (sexuais e afetivos).

Ademais, os percursos de sociabilidade afetiva e sexual nos cenários *off-line* também podem se tornar palcos para performances de masculinidade hegemônica, como a predação sexual. Nesse caso, dois participantes chamam a minha atenção: Eduardo e Gemini. O primeiro participante é homossexual, como já pontuado em seu perfil, e têm o hábito de passar boa parte dos seus períodos de lazer participando de “rolês” com seus amigos. Esses passeios que são frequentados por Eduardo são, na maioria das vezes, motivados por “boys” ou drogas. O jovem expõe em entrevista que se diz facilmente atraído pelos homens que conhece ao longo dos trajetos em que passeia. Além disso, o jovem diz ser um grande conquistador e que, habitualmente, é bem sucedido nas suas táticas de sedução.

Diante dos pontos levantados, acredito que Eduardo apresenta algumas condutas condizentes a predação sexual, assim, as performances executadas pelo jovem se aproximam do modelo de dominação e conquista sexual – os quais estão presentes no padrão hegemônico de masculinidade. Deste modo, o jovem representa estar em um estado de constante conquista, o qual procura provar para os demais participantes que suas estratégias de sedução são bem sucedidas (GOFFMAN, 2009). Em sala de aula, Eduardo conta abertamente sobre as técnicas utilizadas no seu jogo de conquista, portanto, através da oratória o jovem relata as suas aventuras sexuais com tons dramáticos e cômicos (ALMEIDA, 1995; GOFFMAN, 2009).

Leon comentou sobre um episódio que se sucedeu no ambiente da sala de aula e no qual Eduardo convenceu uma das professoras a lhe mostrar o seu caderno de chamada para que ele pudesse identificar e traçar novos alvos para as suas aventuras sexuais. Entretanto, as performances de Eduardo, nem sempre procuram promover as suas aventuras afetivas e sexuais. Deste modo, em conversas de ordem privada é comum o jovem utilizar a “língua do F”. Nesses diálogos de teor íntimo, nos quais são relevados segredos e peripécias sexuais, Eduardo tem o hábito de conversar com suas amigas sobre questões que não podem ser propagados ao restante dos participantes, somente, a aqueles que dominam o dialeto da língua do F.

Em suma, Gemini demonstra sinais semelhantes ao de Eduardo em relação aos elementos de predação sexual presentes nos seus circuitos de afetividades *off-line* e *on-line*. Contudo, o jovem não deixa vestígios e não comenta muito sobre o assunto. Logo, os principais relatos sobre as táticas de conquista empregadas pelo jovem são decorrentes de comentários dos demais participantes da pesquisa. Assim, foi possível identificar que Gemini, quando participa de uma festa ou evento, possui o hábito de “passar o rodo”; expressão que indica que o rapaz fica com muitas meninas na mesma ocasião. Portanto, as festas e eventos frequentados pelo jovem constituem espaços para instauração de novas sociabilidades que podem vir a concretizar práticas de interação afetivas e sexuais.

Ao fim, consigo visualizar alguns pontos de aproximação entre a esfera de sociabilidade *off-line* e os cenários de interação *on-line*. Assim, os palcos para práticas afetivas e sexuais presentes nas plataformas digitais são uma extensão das estratégias de conquista e sedução empregadas fora da esfera virtual. Nesse caso, foi possível demarcar alguns pontos de conexão entre esfera *on-line* e *off-line* os quais são estabelecidos pelos usos dos smartphones e das mídias digitais dos jovens pesquisados, principalmente, em proximidade aos circuitos de sociabilidade afetiva e sexual. Como visualizado, as táticas de conquista de Eduardo e Mirella abrangem um conjunto de etapas que têm como propósito iniciar uma aproximação, estabelecer contato e por fim conquistar o parceiro ou a parceira. Para esses casos, foi interessante visualizar que as estratégias são compostas de ações que percorrem tanto dentro como fora da esfera digital. Esse conjunto de táticas com finalidade de conquista é o que cria pontos de aproximação entre os circuitos de sociabilidade afetiva e sexual que estão presentes nas esferas *on-line* e *off-line* dos participantes. Portanto, as sociabilidades afetivas mediadas pelos smartphones e pelas mídias sociais vêm possibilitando que novas áreas de aproximação entre os circuitos de sociabilidade digital e não digital sejam estabelecidas.

5.6 CENÁRIOS DE LAZER E DE TRABALHO

Para as juventudes os períodos de ociosidade são encarados enquanto uma fase de preparo para a vida adulta (ABRAMO, 2005; SOUZA, 2005; BRENNER, DAYRELL e CARRANO, 2005). Assim, na contemporaneidade, a identidade juvenil passa a ser construída também pelas atividades realizadas durante os momentos de lazer. Contudo, alguns participantes da pesquisa também estão em proximidade da esfera trabalhista e compõe a sua rotina com períodos destinados as atividades do seu ofício. Nesse sentido, é necessário pontuar que os jovens de camadas populares sempre estiveram em proximidade com a esfera do trabalho. Assim, o tempo destinado às atividades trabalhistas também compõe um arcabouço de atividades que atua na formação das identidades juvenis.

Trabalho e lazer se estabelecem enquanto polos que estão em constante tensão. Para o cenário da minha pesquisa, percebo que esses dois circuitos de sociabilidade juvenil são atravessados pelas práticas de consumo de smartphones, o que me motivou a me aproximar dessas esferas. Deste modo, ao longo das observações demarco os palcos de sociabilidade presentes nos circuitos de lazer e trabalho a fim de delimitar alguns apontamentos sobre essas esferas.

Em relação aos circuitos de lazer, pude identificar dois contextos: a esfera privada da casa; e a esfera pública das ruas e outros cenários. Nesse ponto, as considerações dos jovens apresentam-se como distintas, pois, cada indivíduo expressa maneiras diferentes de conjecturar seus períodos de lazer. Por isso, os participantes mais caseiros preferem o ambiente doméstico do seu lar ou da casa dos amigos para atividades “menos agitadas”, como assistir filmes e série, ler livros ou jogar vídeo game; outros optam pelos cenários públicos das ruas, festas e eventos. Os últimos espaços se constituem como circuitos de livre deslocamento em que os jovens constituem novos ambientes de sociabilidade para criar ou fortalecer os laços sociais.

Sobre os circuitos presentes na esfera do trabalho, verifiquei que os smartphones atuam enquanto artefatos de dispersão e de auxílio nas tarefas. Essa dupla característica dos dispositivos móveis pode ser visualizada de modo positivo e negativo. De todo modo, meu objetivo é analisar a influência desses artefatos comunicacionais na esfera do trabalho. Logo, esses dispositivos podem ajudar a compor as atividades trabalhistas, como: prospectar clientes, manter contato com os colegas de ofício e divulgar alguns serviços. Além disso, os

smartphones também apresentam algumas características dispersivas, as quais corroboram com a desconcentração do indivíduo e com a liberação de tensões acumuladas em cenários como o trabalho e a escola.

5.6.1 Foco sobre as atividades de lazer no espaço doméstico

A esfera doméstica representa um período de lazer e entretenimento para muitos dos jovens entrevistados, como Valéria, Leon e Mirian. Quando estão em casa, os participantes da pesquisa procuram preencher o seu tempo livre com atividades de recreação e descanso. O exercício desse conjunto de condutas é responsável pela construção da personalidade e identidade de cada um desses indivíduos. As meninas entrevistadas: Valéria e Mirian preferem passar os períodos de ociosidade em casa escutando música, lendo livros ou assistindo séries. As jovens dizem que não acessam muito as redes sociais digitais, inclusive, Valéria conta que não gosta de passar o seu tempo nas plataformas *on-line*, acessando-as apenas para acompanhar as notícias importantes que são divulgadas nos grupos em que participa.

Valéria se apresentou como uma apreciadora de músicas do gênero *K-pop* e que acompanha aos seus artistas favoritos através da internet. O apreço da jovem por esse assunto fez com ela pudesse fazer novos amigos nos grupos *on-line* que partilham dos mesmos interesses. Uma delas é uma amiga de São Paulo o qual Valéria conversa todos os dias. Ambas nunca se viram pessoalmente, mas as mídias sociais e o contato pelos dispositivos móveis corroboraram para a constituição do laço de amizade entre as duas adolescentes. Nesse ponto, é necessário evidenciar que os atravessamentos entre os gostos pessoais da jovem junto das ferramentas das mídias sociais a auxiliaram na composição da sua rede de relacionamentos *on-line* e *off-line*.

A jovem fã de cultura coreana aponta que prefere "mil vezes ficar em casa do que sair para qualquer coisa". De todo modo, isso não indica que a menina frequente apenas o espaço doméstico. Assim, os únicos eventos que Valéria diz gostar de frequentar são os Encontros de *K-pop* que acontecem na sua cidade (Figura 24).

Figura 24 – Evento de *K-pop* de Santa Maria

Fonte: Facebook

Mirian não difere de Valéria. A jovem de 18 anos prefere o ambiente da sua casa ou da casa de suas amigas a outros lugares. Mirian comentou que já foi mais ligada ao telefone celular e as mídias digitais, entretanto, diminuiu os usos desses artefatos alegando preferir a presença física das pessoas. A participante comentou que só utiliza o seu smartphone para escutar música ou para se distrair. De acordo com o último ponto, Mirian disse que o seu aparelho celular atua como um dispositivo de escapatória, o qual viabiliza que a jovem possa se abster de ambientes ou de assuntos em que não está interessada em participar.

Para os meninos, o cenário doméstico é pouco visado, contudo, essa esfera viabiliza que os jovens possam se divertir com jogos eletrônicos em seus smartphones e vídeo games. Os games frequentemente jogados possuem temática esportiva e de violência e representam um momento de relaxamento para esses jovens (CECCHETTO, 2004). Em seu trabalho com jovens de camada popular, Fátima Cecchetto identificou que as atividades fantasiosas não eram encaradas como pertencentes ao período de lazer, mas sim “como atividades em que tensão e a excitação desempenham um papel importante na diversão que concentra a atenção dos participantes, o que as torna jogos profundos”. (CECCHETTO, 2004, p. 113). Nesse sentido, os jogos eletrônicos são encarados com seriedade e competitividade pelos jovens e, portanto, tornam-se uma fonte de liberação do estresse acumulado por meio do desempenho da competitividade.

Não diferente do cenário das quadras e academias, os jogos digitais representam uma esfera a qual os jovens podem expressar o estresse acumulado ao longo da sua jornada diária. Suarez me diz que tem o hábito de jogar alguns jogos eletrônicos, os seus favoritos são *League of Legends* e *Counter Strike*, ambos os jogos são acessados via plataforma digital por meio de conexão via internet. O primeiro jogo é do gênero *multiplayer online battle arena* (MOBA). Nas partidas o jogador pode escolher um dos diversos personagens e, junto de um time de *players* ou *bots* (nome dado para os personagens controlados pelo computador) jogar contra uma equipe adversária que também pode ser formada de *players* ou *bots*. O jogo se encerra quando uma equipe consegue destruir o *Nexus* adversário. O segundo game: *Counter-Strike: Global Offensive* (CSGO) é um jogo, com possibilidades de ser jogado *on-line* ou não e com um ou mais jogadores. *Counter Strike* é uma linha de jogos de tiro em primeira pessoa.

Ambos os games possuem uma temática de violência e são contra indicados para algumas idades. Contudo, esses jogos converteram um grande grupo de jogadores que se utiliza deles para se divertir e ocupar o seu tempo ocioso. Deste modo, a violência expressa no cenário virtual torna-se um modo de controlar e abstrair as tensões e estresses acumulados na rotina diária de cada adolescente (CECCHETTO, 2004).

Diante disso, com a popularização dos jogos eletrônicos, houve uma maçante criação de torneios e campeonatos para os conhecidos *eSports*. Tal fato atraiu uma legião de fãs e *gamers* para acompanharem esses torneios pela rede, ou comparecendo a estádios ou arenas para assistir os campeonatos que fazem parte de uma mega produção. Em 2015, os torneios de jogos eletrônicos invadiram os cinemas do Brasil e do Mundo e foram transmitidos ao vivo em telões diante de multidões. Com o tempo, o sucesso dos *eSports* foi crescendo e permitindo que muitos sonhem em ser jogadores profissionais de esportes eletrônicos.

Suarez disse que é bastante ligado aos campeonatos de *Counter Strike* e *League of Legends*. Além disso, os jogos eletrônicos quando jogados em rede permitem que os jogadores possam conhecer novas pessoas e formar amizades com indivíduos de diferentes cantos do país e do mundo. O jovem *gamer* contou que já fez muitos amigos ao longo das partidas que integrou. No demais, já chegou a construir times, porém sempre com amigos próximos e com o objetivo de desafiar outros grupos de jogadores.

Brian também tem o hábito de jogar jogos eletrônicos, mas a principal plataforma que utiliza para jogar e, assim, se distrair e relaxar um pouco é *smartphone*. Em inúmeros momentos em sala de aula, pude observar o adolescente jogar alguns games com temática futebolística. Os jogos que conseguia visualizar englobavam a cobrança de faltas e pênaltis, passes, ou controle do time. A grande maioria dessas observações foi realizada no cenário da

sala de aula, assim, o jovem se utilizava de algumas condutas (CERTEAU, 1989; GOFFMAN, 1995), para poder jogar sem que o descobrissem. No entanto, em alguns momentos o jovem ficava tão distraído com o game, que acaba esquecendo-se de acobertar o seu aparelho celular e, conseqüentemente, era repreendido pelos professores. Deste modo, compreendi que a relação de Brian com os professores sobre a temática do smartphone é antiga. Para o jovem o telefone celular constituía uma forma de abstração dos momentos considerados de estresse, como a sala de aula.. Todavia, para os professores, o aparelho celular se tornava um transtorno, pois, Brian não se concentrava nas matérias.

Nesse cenário de jogos, o game favorito de Brian era *Clash Royale* – um jogo de estratégia lançado em 2016, o qual tinha como objetivo conseguir derrubar o maior número de torres do adversário, ou também destruir a torre do rei. O gosto do jovem pelo game e também por produzir vídeos o levou a publicar um vídeo seu jogando *Clash Royale* na plataforma do YouTube (Figura 25). Nesse produto audiovisual o jovem exibe uma de suas partidas no game. É interessante visualizar que o a publicação do jovem segue os preceitos da “cultura do quarto” (BURGESS E GREEN, 2004), assim, o vídeo de produção caseira atende ao tipo de formato de conteúdo que se consolidou no início do YouTube. Atualmente, os vídeos que alcançam grandes margens de visualização pertencem ao grupo dos *youtubers* e cumprem um padrão de produção que se assemelha ao nível profissional. Logo, por razão da falta de equipamentos o jovem desistiu da produção de seus vídeos. A razão de não conseguir criar um conteúdo com produção e qualidade semelhante a alguns produtos encontrados na plataforma de vídeos do YouTube desestimulou o jovem que percebeu que constituir algo de “qualidade” acabaria se tornando muito custoso.

Figura 25 – Divulgação do vídeo de *Clash Royale* de Brian



Fonte: Facebook

Entretanto, não são apenas os meninos que possuem o hábito de jogar jogos eletrônicos em plataformas digitais ou no próprio smartphone. Valéria me contou que está sempre atualizando o seu celular com algum game novo. Os jogos são utilizados como uma forma de passatempo pela adolescente que fica desinstalando e baixando novos games para poder ocupar os seus períodos de ócio. As temáticas dos jogos que são baixados por Valéria são diversas e envolvem desde a criação de animais de estimação a até desafios estratégicos.

As condutas de ocupação dos períodos de ociosidade no ambiente doméstico também são atravessadas pelos ambientes digitais. Assim, alguns jovens preferem ficar em casa assistindo a conteúdos *on-line* e/ou conversando com os amigos nas plataformas virtuais. Grande maioria dos jovens assiste a séries ou a produções audiovisuais que circulam nos cenários do *stream* ou de plataformas digitais por meio de links. Além disso, outro formato de conteúdo está presente diante do material audiovisual assistido por esses indivíduos: os vídeos de *youtubers*. Como percebido, os principais vídeos assistidos envolvem a temática do humor, DIY, curiosidades, cultura geek, entre outros.

Leon encara os jogos de vídeo game *on-line* e os vídeos do YouTube como uma ótima ferramenta para encarar o tédio das tardes em que não têm compromissos com a escola. O adolescente, em seus momentos de lazer, encontra na plataforma de vídeos uma forma de passar o tempo e de assistir a alguns conteúdos de seu interesse. Os *youtuber* que Leon acompanha produzem seus vídeos sobre temas que se enquadram nos gostos do jovem participante, como vídeo games, humor e desenhos animados. A sua *youtuber* preferida é Kéfera Buchmann, porque seus *sketches* são engraçados, e segundo o próprio jovem, conseguem cativar o espectador. Além disso, um ponto que chama a atenção na preferência de Leon por Kéfera é a sua origem comum, sendo ela uma pessoa que através do YouTube conseguiu transformar toda a sua vida por meio dos vídeos que eram produzidos diretamente no seu quarto, sem grandes produções cinematográficas (BURGESS E GREEN, 2014). O jovem expõe que acompanha esses canais de forma irregular, sem assistir aos vídeos diretamente nas datas de lançamento. Assim, Leon me conta que fica semanas sem assistir nenhum quadro dos seus *youtubers* favoritos, porém, confessa que há dias em que passa uma tarde inteira assistindo a todos os vídeos que foram lançados. Segundo Burgess e Green (2009), a produção caseira e o formato de “vlogs” permitiram que a “cultura do quarto” trouxesse mais proximidade entre os produtores e os espectadores. A plataforma do YouTube, nesse sentido, cria uma aproximação com os seus usuários, principalmente os jovens, que se

sentem capazes de produzir seus próprios conteúdos e postá-los, a fim de aproximar-se dos modelos dos seus ídolos.

Por fim, o cenário das mídias digitais e das plataformas *on-line* corrobora para que os jovens encontrem dentro do ambiente doméstico uma forma de preencher os seus períodos de ociosidade. Assim, os participantes entrevistados que preferiam o ambiente doméstico, encontram nessa esfera privada uma forma de criar novos laços e fortalecer contatos já existentes através das redes sociais digitais. As sociabilidades mediadas pelos dispositivos tecnológicos possibilitam que esses indivíduos possam constituir um ambiente para a formação das suas identidades. Portanto, as singularidades de cada indivíduo são estabelecidas nas práticas de lazer que procuram criar e manter os laços de sociabilidade juvenil presentes dentro e fora da esfera digital.

5.6.2 Foco sobre as atividades de lazer em ambientes públicos

Os ambientes de lazer localizados em locais públicos são compostos pelas ruas, festas e eventos que são frequentados pelo grupo de participantes. Eduardo, Mirella, Gemini, Maria e Thiago são os adolescentes que são visualizados nesses cenários de sociabilidade. Entre esses, Eduardo é o jovem que disse preferir estar no ambiente das ruas – local em que firma novos passeios, os quais ele chama de “rolês”. O adolescente comentou que passa grande parte do período do dia na rua, sempre acompanhado de seus dois melhores amigos. Ademais, Eduardo disse que seus passeios são motivados por dois motivos: “boys e maconha”. Boys é a palavra em inglês para se referir a menino e é utilizada no linguajar juvenil para mencionar os rapazes os quais Eduardo tem interesse sexual. Além disso, o jovem complementou que só vai para casa para dormir, trocar de roupa e se preparar para mais uma “rolê”. Os passeios de Eduardo não tem horário fixo podendo acontecer no período da manhã, tarde ou noite. Contudo, o jovem respeita o horário das suas obrigações no trabalho e na escola, assim, de certo modo, os “rolês” ocorrem nos períodos de ociosidade das suas obrigações. Em suma, em situações em que o jovem não consegue voltar para a casa, ele me conta que tenta encontrar lugares para passar a noite, seja na casa de amigos ou conseguindo um encontro sexual.

Para alguns desses indivíduos os momentos de recreação se constituem em passeios, festas e baladas, locais em que os jovens podem sair para dançar, beber e encontrar novos contatos. De todo modo, os indivíduos pesquisados possuem circuitos de sociabilidade distintos. Esses palcos de socialização são frequentados com o intuito de criar novos laços

sociais ou fortalecer vínculos já estabelecidos. Logo, os jovens que preferem manter distância do ambiente doméstico realizam atividades como frequentar baladas, ou simplesmente, encontrar amigos em espaços como a rua ou as quadras de futebol. Grossi (2004) irá apresentar que a esfera doméstica está associada a um cenário feminino e, portanto, o ambiente privado da casa atua como um ambiente de passividade. Nesse sentido, os meninos são separados do ambiente doméstico para poder desbravar a liberdade da esfera pública das ruas (GROSSI, 2004). Eduardo não gosta de ficar em casa, preferindo as ruas e os passeios com os amigos. Outros meninos possuem uma postura semelhante e passam os seus períodos de ociosidade em atividades, como jogar bola ou frequentar a academia.

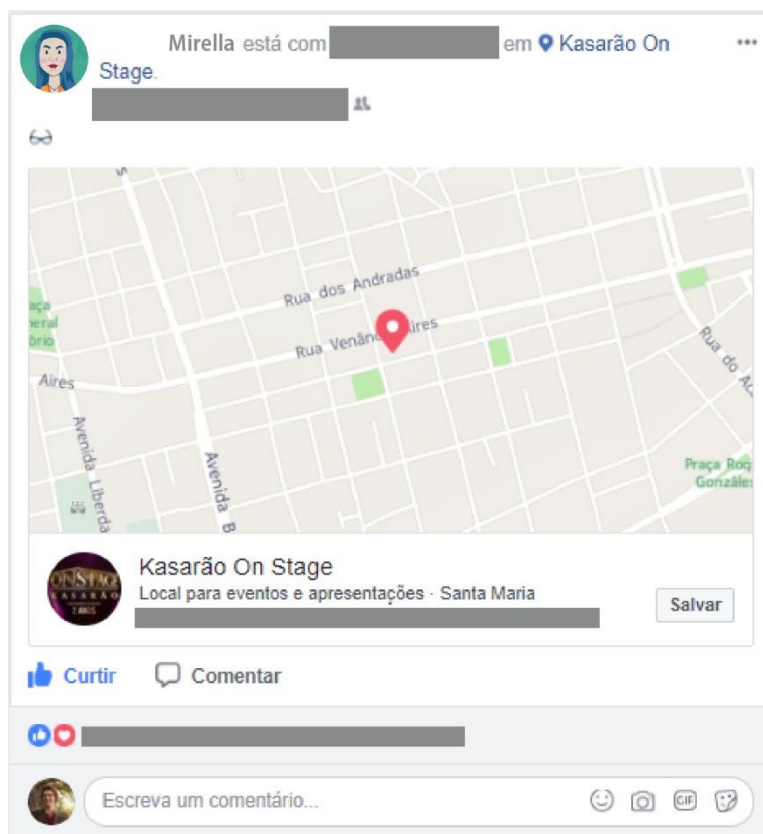
Gemini, Suarez, Slatan e Luigi dificilmente estão nos cenários domésticos. Quando estão livres dos seus ofícios e obrigações os jovens buscam se ocupar com alguma atividades fora da esfera privada de suas casas. Nesse sentido, a casa se apresenta como um ambiente de repouso para os jovens meninos. Entretanto, em noites de eventos ou festas a casa torna-se um ponto de distanciamento. As sociabilidades, exceto àquelas junto a familiares e vizinhos, para os meninos é realizada fora do ambiente doméstico. Enfim, esses cenários de sociabilidade noturnos tornam-se, tanto para os meninos quanto para as meninas, um palco para o estabelecimento de novos laços de nível afetivo e sexual.

As jovens também encontram nos espaços públicos uma possibilidade de diversão e lazer. Porém, em um passado não tão distante, a esfera pública se conjecturava como um local destinado único e somente aos homens, restando às mulheres a esfera privada do lar. No entanto, as luta do movimento feminista trouxeram algumas conquistas para a categoria das mulheres, as quais conquistaram o seu espaço na esfera pública e trabalhista. Entre as jovens pesquisadas, Maria e Mirella costumam frequentar alguns cenários de festas e baladas onde costumam dançar e conhecer pessoas novas. Ao observar as mídias sociais das jovens, percebo uma prática que se mantém frequente nas situações em que saem para algum evento: o check-in (Figura 26). Através do uso dessa ferramenta digital os eventos são registrados e difundidos em seus perfis *on-line* por geo-localização. Segundo as duas meninas, essa técnica auxilia a informar aos seus amigos de que estão presentes em um determinado local.

Nos cenários de festas e eventos, os smartphones procuram facilitar o encontro entre os jovens. Aproximo esses apontamentos com a tese de Leonardo Silva (2009), que em sua pesquisa – sobre as performances de sociabilidade entre jovens da zona sul do Rio de Janeiro –, identificou que os telefones celulares compõem um artifício para a localização dos amigos dentro dos ambientes festivos. De modo semelhante, os smartphones também são utilizados para auxiliar os encontros e destinos estipulados por Eduardo, Maria e Mirella. Nesse caso, os

jovens procuram confirmar com seus amigos, através das mídias sociais e das plataformas de conversação *on-line*, quais são os pontos de encontro e os destinos dos “rolês”. É interessante apontar que nenhum dos jovens participantes comentou que costuma telefonar ou mandar SMS para os seus amigos, estratégias que foram observadas no estudo de Silva em 2006. Nesse sentido, algumas das utilidades básicas dos telefones celulares são abandonadas pelos jovens pesquisados. Assim, os participantes expõem que não fazem ligações telefônicas e não enviam SMS, alegando utilizar apenas as funcionalidades dos smartphones, como o uso de aplicativos e plataformas de conversação *on-line*.

Figura 26 - Check-in realizado por Mirella



Fonte: Facebook

Gemini também gosta de frequentar algumas festas e sair para passear com seus amigos. O jovem de 17 anos é dançarino e participa de um Centro de Tradições Gaúchas localizado no seu bairro, além de ser DJ em algumas festas que ocorrem pela localidade. Em suma, Gemini é o participante da pesquisa que mais tem o hábito de postar e usar ferramentas

como check-in, ao contrário de outros alunos que mais compartilham publicações. Acompanhando as redes sociais do jovem, percebo que sua rotina está muito vinculada a ocupar o tempo ocioso saindo com os amigos e indo a festas. Além disso, são frequentes as publicações de fotos com amigos no CTG e em lancherias ou restaurantes.

Para Gemini, participar como dançarino em uma instituição de valorização a cultura gaúcha permite que novas redes de sociabilidade possam ser criadas conforme ele conhece novas pessoas e lugares durante os eventos em que participa representando a instituição que defende. Ademais, a internet viabiliza que as relações estabelecidas nestes encontros possam migrar para o cenário das mídias sociais digitais.

Outros jovens como Suarez, Slatan, Brian e Luigi utilizam os seus períodos de lazer para praticar esportes como futebol, exceto Luigi que é jogador de basquete em um clube esportivo da cidade. Logo, os “meninos do futebol” me dizem que o esporte é uma paixão, além de ser uma atividade que os ajuda a relaxar. Para esses jovens o espaço da quadra esportiva se constitui enquanto um ambiente de sociabilidade masculina (ALMEIDA, 1995; CECCHETTO, 2004). É nesse ambiente que os jovens meninos podem constituir a sua virilidade, agressividade e competitividade através das características que são repassadas para os indivíduos que vão se iniciando nesse campo. De todo modo, as quadras esportivas também se constituem enquanto um palco de criação de tensões (CECCHETTO, 2004). Portanto, é nas partidas de futebol que o estresse e a tensão acumulados no trabalho e na escola são expurgados através de performances de agressividade. Percebo essas dinâmicas através das jogadas violentas e xingamentos que compõem esse ambiente. Nesse sentido, o campo, que deveria se tornar um lugar de relaxamento, torna-se uma esfera de hostilidade em que são expressas as pressões acumuladas ao longo da rotina desses jovens.

Além disso, esses espaços de sociabilidade masculina são ambientes em que os jovens se utilizam para conversar sobre temáticas esportivas, principalmente, sobre o futebol. As conversações dos participantes aqui analisados são compostas por assuntos que envolvem os times de futebol, as jogadas marcantes e os resultados dos placares da rodada esportiva. Ademais, no âmbito dessas conversações institui-se a prática da “corneta”. A “corneta” se aproxima do campo das provocações – visto anteriormente no capítulo sobre os circuitos de conflitos e competições –, deste modo, esses ataques verbais buscam criar chacota com os torcedores do time adversário. Brian me disse que não perde uma oportunidade para “zoar” com os seus amigos, no entanto, sem ultrapassar as fronteiras instituídas pelos níveis de polidez. Além disso, o jovem diz que não se irrita quando é alvo de chacotas em relação ao seu time. Cecchetto (2004) irá pontuar que o campo esportivo torna-se uma esfera de controle

e liberação de tensões reprimidas pelos jovens, ademais, é necessário pontuar que essas conversações que perpassam pela temática dos esportes compõem performances de uma masculinidade que segue elementos de um “etos guerreiro” (2004, p. 108). Assim, essas esferas de sociabilidade masculinas são atravessadas por elementos agressivos, competitivos, provocativos e viris que buscam estruturar sistemas de construção e manutenção dos laços sociais com outros jovens. Portanto, praticar futebol, conversar sobre futebol e provocar o adversário no futebol são encarados como uma prática de sociabilidade que é instituída nesses cenários de sociabilidade masculina.

Quando me refiro a espaços de sociabilidade masculina não restrinjo esses locais a somente as quadras de futebol, logo, as academias de musculação também constituem uma esfera de construção de uma identidade masculina. Thiago é o participante da pesquisa que começou a frequentar a academia há alguns anos atrás e conforme foi percebendo o seu desenvolvimento corporal foi se apaixonando pelo esporte do fisiculturismo. Para o jovem, o espaço da academia é uma forma de relaxamento dos problemas diários, que acabam ficando restritos a esse ambiente e sendo gastos na rotina de exercícios. Assim, o flagelo contra o próprio corpo a fim de construir uma identidade viril torna-se uma forma de externalizar o estresse da rotina de estudos por meio da dor física e do cansaço (GROSSI, 2004). Por fim, inúmeras postagens do Instagram (Figura 27) de Thiago apontam a rotina cansativa que o jovem teve em seus treinamentos.

Figura 27 - Foto do Instagram de Thiago



Fonte: Instagram

Por fim, foi possível identificar que o circuito de sociabilidade masculina é constituído de quatro cenários de interação juvenil: a sala de aula, quadras de futebol, a academia e as mídias digitais. Esses campos compõem palcos para a performance e exibição de elementos de masculinidade hegemônica entre os jovens pesquisados. De tal modo, esses ambientes são permeados por dinâmicas de sociabilidade que são compostas por atividades de agressividade, competitividade e virilidade. No demais, esses palcos de sociabilidade masculina são responsáveis pela manutenção dos laços sociais entre os jovens meninos e pela estruturação de uma hierarquia social entre os participantes.

Outro cenário de sociabilidade encontrado se mostrou uma surpresa: os cultos evangélicos. Confesso que consegui identificar essa esfera somente no momento final da pesquisa e não pude dar grande aprofundamento sobre a temática. Brian é evangélico e frequenta com regularidade aos cultos. O jovem disse que nesse local pode desenvolver alguns bons laços de amizade. A religião evangélica adentrou ao cotidiano de Brian por influência de sua mãe e sua irmã que também participam dos cultos e eventos organizados pela igreja que frequenta. Em suma, o espaço de sociabilidade religioso é um dos locais em que Brian pode encontrar seus amigos, tocar os instrumentos que gosta e celebrar a religião a qual pertence.

Nesses cenários, Brian pode desenvolver alguns relacionamentos amorosos, assim, o jovem me contou que possui uma “*crush*” que mora na cidade de Itaqui – município em que morava antes de vir para Santa Maria. O relacionamento começou ainda na sua antiga cidade, contudo começou a ficar mais sério através do contato que foi efetuado a distância por meio das plataformas de conversação *on-line*. Entretanto, Brian disse que nunca “ficou” com a menina por conta dela também ser evangélica e o pai dela ser pastor da congregação a qual participava.

A questão sobre a religião do jovem também é um dos pontos de chacota por parte dos outros participantes da pesquisa. Para esses jovens, Brian é conhecido como “crentelho” – união das palavras crente e pentelho. O apelido surge devido à personalidade intolerante do jovem diante de assuntos que englobem sexualidade e gênero. O grupo acredita que o preconceito de Brian surge da sua filiação com a igreja e por isso atribuem esse apelido ao adolescente. Em cenários conflitivos os colegas de Brian criticam a sua postura religiosa, principalmente em cenas em que o jovem expõe falas que justifiquem a prática do machismo, homofobia ou transfobia.

5.6.3 Foco sobre o uso de smartphones na esfera do trabalho

Ao longo das observações pude identificar que a esfera do trabalho é atravessada por práticas de consumo de smartphones por parte dos jovens participantes da pesquisa. Nesse sentido, dediquei alguns questionamentos em relação ao uso desses dispositivos nos circuitos de sociabilidade presentes na esfera do trabalho de três jovens: Gemini, Valéria e Eduardo. Esses participantes que auxiliaram na composição das relações entre smartphones e trabalho pertencem ao grupo de jovens que está e que já esteve inserido em algum emprego ou em algum programa de incentivo à inserção do jovem no mercado de trabalho, como o “Aprendiz Legal”.

Diante dos vínculos empregatícios de cada um dos participantes da pesquisa, é necessário investigar o papel dos telefones celulares nas atividades trabalhistas. Vale ressaltar que não compõem os meus objetivos dizer se os usos desses dispositivos no ambiente de trabalho se enquadram enquanto bons ou ruins, portanto, busquei analisar as práticas de consumo desses dispositivos frente ao cenário trabalhista em que cada um desses jovens está inserido.

O primeiro participante a compor essa seção é Gemini. Segundo o próprio adolescente, ele trabalhou como auxiliar administrativo em uma farmácia de 2016 até o final de 2017, e nesse emprego pode adquirir experiências que o auxiliaram na sua evolução trabalhista. Além disso, os cenários que compõe o palco do trabalho também constituíram espaços para que o jovem pudesse aumentar ainda mais a sua rede de contatos e de relacionamentos. Quando perguntado sobre o uso do telefone celular no trabalho, Gemini me conta que utiliza o dispositivo para questões relacionadas ao trabalho e ao lazer, contudo, ele sempre se politizou para que o aparelho não atrapalhe o seu ofício. No demais, o jovem apresenta que os usos dos smartphones no trabalho também auxiliam na facilidade de estabelecer contato, assim, Gemini pontua que se “precisar falar com alguém uma coisa muito importante, é só chamar pelo Whatsapp, Messenger via chamada”.

O participante comentou que já participou do grupo de Whatsapp dos funcionários da farmácia em que trabalhava. Para o jovem, a plataforma de conversação *on-line* era uma forma de aproximar os demais funcionários. Nesse sentido, as mensagens, áudios, vídeos e fotos ali publicadas são uma forma de proximidade e de manter contato junto aos colegas. Segundo Gemini, o cenário é de descontração e uma forma de estabelecer novas amizades até

mesmo no cenário laboral. Assim, a construção de uma rede de sociabilidade no ambiente do trabalho permitiu a estruturação de novos vínculos de sociabilidade e aprendizagem ao jovem.

A relação entre smartphone e trabalho para Mirella se mostra um pouco distinta. Para a jovem, o telefone celular atua como um dispositivo indispensável para a promoção do seu serviço e contato com suas clientes. Mirella é autônoma e trabalha com serviços de estética e beleza atendendo em domicílio. Nesse cenário, é através do smartphone que Mirella gerencia a página do seu ofício no Facebook. Além do mais, os aplicativos que a jovem possui no aparelho celular a auxiliam a criar efeitos e texturas nas fotos dos seus serviços e que, posteriormente, serão publicados nas suas redes sociais (Figura 28). Por fim, a adolescente comenta sobre a importância do smartphone nas suas relações de trabalho:

Me ajuda muito pro trabalho porque eu divulgo né meu trabalho daí muitas pessoas vem e querem entrar em contato comigo, assim como as clientes que eu já tenho mantem contato comigo pelas redes sociais. Pouquíssimas me ligam assim, Muitas é pelo Face ou pelo Whatsapp pra marcar horário e falar sobre. (Mirella, 2018).

Figura 28 – Divulgação do trabalho de Mirella



Fonte: Facebook

Camila Rodrigues Pereira (2017) em sua dissertação de mestrado sobre o consumo de smartphones por mulher populares identificou questões semelhantes. Em seu campo etnográfico, a pesquisadora pôde constatar que as participantes da sua pesquisa utilizam os

seus smartphones como peças facilitadoras das suas atividades trabalhistas (PEREIRA, 2017). Tais características do campo de Pereira se mostram semelhantes aos achados sobre as práticas de consumo de smartphones pelas culturas juvenis na minha esfera de pesquisa.

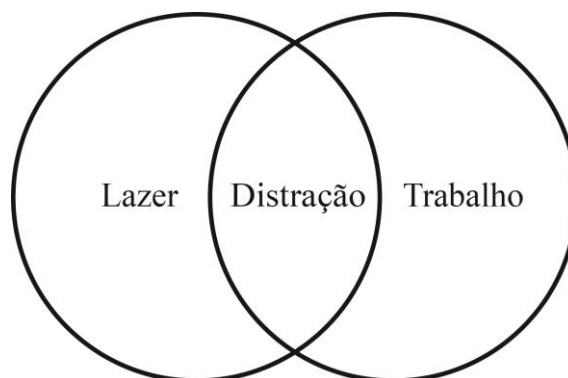
Assim, Eduardo também apresenta usos semelhantes do smartphone em comparação com as práticas de Mirella. O jovem de 17 anos também trabalhava como autônomo revendendo produtos de beleza. Para o adolescente, o telefone celular e as redes sociais são itens indispensáveis para quem trabalha com o setor de vendas. Ainda segundo Eduardo, “as redes sociais eram a base de tudo. 90% do trabalho que eu realiza eu agendava e tal pelo Facebook e Whats”. Entretanto, as plataformas digitais junto ao smartphone desorganizavam os períodos de trabalho do jovem. Eduardo comenta que estava “24 horas por dia” conectado para atender aos pedidos das suas clientes. O jovem expõe que quando trabalhava com a venda de produtos de beleza isso não o incomodava, no entanto, ele acredita que se hoje voltasse a trabalhar na mesma área essa seria uma questão que iria atrapalhá-lo.

Por fim, os smartphones se mostraram como dispositivos relevantes na formação dos cenários trabalhistas desses jovens. Assim, seus usos podem vir a compor as atividades, as quais podem auxiliar no trabalho ou constituir momentos de abstração e relaxamento por parte dos donos dos dispositivos. De todo modo, as práticas de consumo desses aparelhos corroboram para a construção de uma esfera de trabalho que, hoje, é atravessada pelas tecnologias móveis e plataformas digitais e que auxilia na prospecção de clientes e na expansão das redes de relacionamento.

5.6.4 Foco sobre os fenômenos de abstração e de desapego digital

O resultado da aproximação da esfera do trabalho com a esfera do lazer é a instauração de dinâmicas de distração (Figura 29). Tais atividades são permeadas pelos smartphones e seus dispositivos e compõe um fenômeno de abstração que ocorre em cenários como o trabalho e a sala de aula. Nesse sentido, pondero sobre o aparelho celular e seus acessórios como elementos de abstração. Assim, por meio dos fones de ouvido, aplicativos e jogos presentes nos smartphones é possível que esses itens tornem-se um objeto com propósito de distração e dispersão das culturas juvenis.

Figura 29 – Intersecção entre lazer e trabalho



Fonte: o próprio autor

De tal modo, identifiquei que o uso desses objetos, principalmente, no cenário de sala de aula, atua como prática de subversão às ordens dos professores, os quais proíbem o uso de telefones celulares na escola (CERTEAU, 1989). Todavia, os jovens amparam-se em táticas e performances para contornar as barreiras que impedem a presença desses dispositivos nos ambientes educacionais. Assim, os usos desses aparelhos são ocultados com a ajuda de colegas ou com o próprio material escolar. Nesse caso em específico, a turma estrutura-se no formato de equipe (GOFFMAN, 2009) atuando a fim de preservar a ação do membro do grupo na utilização entocada dos smartphones para jogar ou até, entrar nas redes sociais. Ademais, o uso de capuz pelos jovens, principalmente nas estações de frio, é uma forma de esconder o uso dos fones de ouvido diante dos professores. Contudo, alguns professores não são adeptos do desuso dos telefones celulares em sala de aula, muitas vezes permitindo o seu uso, desde que este não atrapalhe a continuação das demandas escolares.

Além disso, os fones de ouvido representam um artefato de esmero em relação aos jovens pesquisados. Diante dos pontos levantados consigo perceber que esses acessórios atuam enquanto extensão dos smartphones. Assim, quando o jovem sai acompanhado do seu dispositivo móvel ele também é acompanhado dos seus fones de ouvido. Em entrevista, Valéria e Brian me dizem que não conseguem sair de casa sem os seus fones de ouvido. Do mesmo modo, em observação no ambiente escolar pude perceber que esses acessórios acompanham os jovens desde a sua chegada ao colégio até a sua saída.

Entre o grupo de jovens observei a prática de “mendigar fones”: hábito o qual busca compartilhar ou pedir emprestados os fones de ouvido de outros participantes que não estão

usando esse artefato. De acordo os entrevistados, escutar música atua enquanto uma liberação do estresse. Assim, quando esses jovens pegam os fones de ouvido emprestados de seus colegas eles compõem um cenário de abstração o qual auxilia no alívio de tensões. Portanto, Valéria e Suarez apontam que escutar música é uma forma de relaxar e também “fugir” dos ambientes envoltos pela pressão escolar.

Entre esse conjunto de estratégias para abstração uma questão chama a minha atenção: o fenômeno do desapego dos smartphones e das redes sociais digitais. Em uma roda de conversa com os jovens participantes da pesquisa pude perceber algumas falas relacionadas ao desuso dos smartphones. Assim, adolescentes como Brian, Eduardo e Leon comentam que estão em uma fase na qual já estão saturados da presença desses dispositivos. Brian comenta que há algum tempo atrás “ficava mexendo no cell, só no cell”, o que o impedia de aproveitar alguns momentos de lazer e diversão com seus amigos. Brian me expos que esse uso contínuo vinha se tornando um vício que o estava prejudicando nas suas relações, principalmente com os amigos “reais”. Atualmente, Brian diz estar investindo maior parte do seu tempo livre com relações do “mundo físico, não mais no virtual”. Ainda segundo o jovem, as amizades que eram constituídas no cenário digital não eram encaradas como amizades verdadeiras, o que o fez querer investir maior parte do seu período de lazer junto aos seus amigos. Por fim, Brian conta que depois que se mudou para o centro da cidade reencontrou algumas amizades antigas e foi deixando cada vez mais de lado o smartphone.

Eduardo revelou algo semelhante: o jovem falou que de um tempo para cá o uso do aparelho celular tornou-se menos impulsivo. Diante de tal fato, os docentes com quem conversei argumentaram que num passado próximo, os usos do smartphone por Eduardo eram constantes, o que atrapalhava a sua atenção no conteúdo ministrado, entretanto, com o seu amadurecimento os usos foram se tornando menos frequentes. Os professores apresentaram que em alguns momentos era necessário chamar a atenção do aluno e pedir para que ele guardasse o dispositivo.

Leon também é figura desse processo de desapego digital. Assim, o próprio jovem disse que está em processo de “desintoxicação” dos aparelhos tecnológicos. Após o seu smartphone ter quebrado, o jovem acreditou que ficaria muito deslocado do seu grupo de amigos porque não estaria presente nas esferas de interação digital. Contudo, após ficar um breve período sem smartphone, Leon foi percebendo que não necessitava do dispositivo tecnológico, logo, tal objeto não era mais visto como um item de necessidade absoluta. Outros jovens da turma também foram desenvolvendo um maior desapego com os smartphones. Ademais, os próprios professores conseguiram notar que o desempenho dos seus alunos

mudou em sala de aula. Entretanto, o aparelho celular ainda é um dispositivo presente na realidade desses jovens e se constitui enquanto um item que modifica o contexto e as relações de sociabilidade que cercam esses indivíduos.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim do trabalho investigativo retorno a questão problema e aos objetivos da pesquisa para refletir sobre o papel dos smartphones nos circuitos de sociabilidade juvenis. A partir do percurso etnográfico realizado ao longo do estudo foi possível encontrar elementos empíricos que foram de encontro a seguinte problemática: “Como as sociabilidades juvenis são influenciadas através das práticas de consumo de smartphones, dentro e fora da esfera digital?”. Ao todo identifiquei três esferas de sociabilidade, sendo elas: conflitos e competições; lazer e trabalho; e por fim, relacionamentos amorosos e sexuais.

De antemão é necessário apresentar que o principal ganho da pesquisa foi poder delinear pontos de conexão entre os circuitos de sociabilidade percorridos em cada esfera. Deste modo, acredito que consegui traçar um panorama que busca elucidar quais são os cenários de sociabilidade percorridos com o artefato dos smartphones. Esses dispositivos modernos corroboram para que os trajetos identificados criem vínculos entre os ambientes *on-line* e *off-line*. Nesse sentido, averigui que as práticas de consumo de smartphones pelos jovens participantes, levam esses artefatos a atuar enquanto plataformas de conexão a rede mundial de computadores.

Por fim, o cenário de conexões constituído entre as categorias representa uma complexa rede de interações que tem como objetivo criar e fortalecer os laços sociais instituídos pelos jovens participantes dessa pesquisa. Portanto, foi necessário relembrar alguns dos objetivos o qual busco atender ao longo do trabalho de análise. Logo, o objetivo geral dessa dissertação era identificar os circuitos através dos quais ocorre a construção e manutenção das dinâmicas de sociabilidade desses jovens, tal como mediadas pelas práticas. Tal propósito foi atingido a partir do apanhado de cenários que foram percebidos ao longo da observação etnográfica e da análise que se estabeleceu ao longo do capítulo final da dissertação.

Os objetivos específicos foram: a) analisar a influência das práticas de consumo de smartphones nos circuitos de sociabilidade dos jovens de camadas populares; b) investigar as dinâmicas de sociabilidade mediadas pelos smartphones na esfera *on-line* e *off-line*; e ao fim, c) compreender o papel dos smartphones nas dinâmicas de construção e manutenção das redes de sociabilidade desses jovens. Deste modo, acredito que tais pontos foram cumpridos no decorrer do trabalho investigativo que se fez presente tanto dentro como fora da esfera digital. Assim, alguns pontos levantados em relação ao consumo de smartphones nos circuitos de sociabilidade juvenil são resultado das articulações teóricas e empíricas realizadas no capítulo

analítico da dissertação. No demais, ao cumprir os objetivos estipulados no início da pesquisa, alguns dos achados do trabalho serão retomadas nessa seção de conclusão.

A expansão dos telefones celulares entre a população mundial, principalmente entre as culturas juvenis possibilitou que transformações no modo de se relacionar ocorressem. Logo, o consumo de dispositivos móveis assume padrões de uso que buscam atender as demandas de interação de cada jovem, seja possibilitando a extensão do período escolar, como também facilitando a construção de novos contatos ou a manutenção dos laços sociais já existentes. Deste modo, ao início da pesquisa encarei os smartphones enquanto plataformas de acesso à rede mundial de computadores.

Fortifico a afirmativa de que os telefones celulares são artefatos culturais consolidados e amarrados ao tecido social devido à importância que esses dispositivos ganham na sociedade contemporânea. Nesse sentido, foi possível perceber as influências dos aparelhos celulares nos três principais circuitos de sociabilidade identificados e observados.

No contexto da esfera dos conflitos e das competições pude visualizar inúmeros elementos que foram guiando o percurso etnográfico. O ambiente da sala de aula manifestava alguns contextos de discussão que em alguns momentos não dei a devida atenção. Entretanto, quando tive acesso às plataformas de conversação *on-line* do grupo de jovens pesquisados, pude me deparar com elementos de conflitos e competição que demarcavam um circuito de rivalidade. Essa esfera combativa atuava com o propósito de conjecturar uma hierarquia social entre os participantes desses eventos. Em relação a esses episódios combativos foi possível visualizar que esse circuito é constituído pelo exercício de elementos pertencentes ao padrão hegemônico de masculinidade, como agressividade, competitividade e virilidade.

A questão da masculinidade hegemônica transformou os rumos da pesquisa, pois, ao confrontar os primeiros elementos de uma normativa de “ser homem”, identifiquei demais outros pontos em que essas condutas se fizeram visíveis. Portanto, as performances de agressividade, virilidade e competitividade puderam se fazer visíveis ao longo da pesquisa e contornaram os eventos conflitivos de maior repercussão entre os participantes. Em suma, observei que os jovens se utilizam de algumas estratégias com o propósito de vencer as situações combativas. As táticas empregadas nesses eventos operavam através do domínio da oratória, buscando deixar o oponente sem reação durante o dinâmico jogo de troca de ofensas e provocações. Além disso, outras situações de disputa eram marcadas por estratégias que buscavam atribuir quem era o indivíduo de maior condecoração cognitiva, ou seja, quem havia participado de mais eventos acadêmicos, se mostrava mais experiente na realização de exercícios, ou até mesmo, já havia recebido maior salário.

Os conflitos e competições são eventos levados a sério entre os jovens. Essas disputas culminam em verdadeiros eventos que acabam envolvendo dois ou mais participantes. Ademais, os contextos marcados pelo imperativo do conflito e da competição podem ser resgatados em diferentes períodos ou espaços. Portanto, situações conflitivas que ocorreram no cenário da sala de aula podem surgir e angariar força nas plataformas de conversação *on-line*, do mesmo modo que contextos que surgiram nas redes digitais podem vir a reaparecer em ambientes de conversação *off-line*. Esse conjunto de dinâmicas marcadas pelo confronto é regulado pelos níveis de polidez estruturados pelo grupo de jovens. As fronteiras do que é permitido e o que não é permitido dizer são resultado do grau de afinidade dos participantes do duelo e daqueles que estão em proximidade com embate traçado.

Na grande maioria dos eventos de conflito e competição identifiquei que os jovens participantes não rompem os laços de sociabilidade instituídos entre si; como seria de esperado. Antagonicamente, os duelos estipulados buscam fortalecer e manter os laços estabelecidos entre esse conjunto de indivíduos que compartilha mais de dez anos de intimidade. Entretanto, não há espaços para generalizações, assim, as condutas de agressividade e competição podem assumir papéis nocivos que atingem alguns jovens que participam ou acompanham as discussões à distância, principalmente as meninas do grupo.

De todo modo, as relações conflitivas e competitivas buscam formatar uma conjuntura de entretenimento e diversão entre os participantes. Assim, os eventos de embate são recebidos pelo público que os assiste com euforia e diversão. As performances assumidas pelos participantes do duelo procuram por meio das táticas do embate não só ofender ou provocar o adversário, mas também arquitetar situações que ofereçam ares cômicos ao duelo e divirtam os espectadores que o assistem. Ao fim, por meio do processo de análise averigui que os cenários de competição e conflito são englobados por duas grandes esferas – pelas performances de masculinidade hegemônica e pela esfera do entretenimento. Portanto, as dinâmicas assumidas nesses circuitos são atravessadas por elementos de masculinidade e diversão que buscam, por meio das cenas combativas, fortalecer e atuar na manutenção dos laços de sociabilidade intuídos entre os membros do grupo.

No cenário dos conflitos e competições presentes nas plataformas digitais, foi necessário apontar para a utilização de ferramentas e táticas que buscam suprir os elementos que compõem as rixas e embates da esfera *off-line*. Os jovens se utilizam de recursos digitais, como a utilização de mensagens de texto, áudio, *gifs*, *prints*, *emojis* e outras ferramentas para materializar um cenário de conversação *on-line* que busca compor as necessidades interativas presentes nas discussões fora da esfera virtual.

Em relação ao quadro dos circuitos de sociabilidade vinculados ao lazer e ao trabalho observei que os períodos de ociosidade também são atravessados por performances de masculinidade hegemônica. Esse conjunto de elementos expresso nas condutas dos meninos tem o objetivo de aliviar as tensões acumuladas nas esferas da escola e do trabalho. De todo modo, as práticas empregadas por esse grupo de jovens, em especial os do sexo masculino, durante os períodos de lazer, corroboram para a concentração de tensões e posterior liberação descontrolada. Os cenários identificados para que ocorram essas manifestações de demasiado estresse acumulado são as esferas de sociabilidade masculina, como as quadras esportivas e a academia de musculação. Esses locais de ordem pública são utilizados como palco para a concentração e manutenção das tensões já acumuladas com o trabalho e a escola.

Outro cenário de sociabilidade masculina também se fez presente nos espaços da esfera privada: os jogos eletrônicos. Nessas atividades há uma crescente participação de jogadoras do sexo feminino, entretanto, as esferas das competições e rixas, estabelecidas por meio das plataformas digitais, são ambientes que ainda são dominados pelos indivíduos do sexo masculino. Nesse sentido, é através de jogos com temática esportiva ou violenta que os meninos expurgam o estresse acumulado no cotidiano.

Os circuitos de sociabilidade atravessados pelo lazer foram divididos em dois polos: recreação doméstica e entretenimento fora de casa. A divisão informa cenários de sociabilidade que são compostos na esfera privada e na esfera pública. O lazer doméstico está, na maioria das vezes, vinculado às relações estabelecidas através das redes sociais. A extensão do contato com amigos, colegas e conhecidos se fez presente por meio das plataformas dos sites de redes sociais. Nesses espaços, os jovens confeccionam a sua identidade digital por meio dos gostos e particularidades de cada um. Essas representações digitais de si atuam enquanto uma porta de entrada para possíveis novos relacionamentos que podem ser instauradas nessas plataformas. Deste modo, essas redes de interação que são constituídas nas plataformas de redes sociais atuam com o propósito de constituir novos laços sociais ou fortalecer as relações já existentes.

Portanto, as mídias digitais como Facebook, Instagram e Whatsapp corroboram para a estruturação e fortalecimentos dos contatos. Logo, através de *chats* e grupos de mensagens instantâneas é possível configurar um novo circuito de sociabilidade juvenil que se constrói a partir dos cenários digitais. De todo modo, como pontuado por Miller e coautores (et al., 2016), as diferentes características em relação ao grau de privacidade e tamanho do grupo permitem instaurar diferentes particularidades e usos para essas plataformas de acordo com cada usuário.

Ademais, a internet se configura como um espaço para a construção das identidades juvenis por meio de práticas como jogar vídeo game, assistir séries e outros conteúdos em plataformas digitais. Logo, a cultura do entretenimento corrobora para que os jovens consumam os seus períodos de lazer assistindo aos seus *youtubers* favoritos ou, simplesmente, conversando com os amigos pelas mídias digitais. Ressalto que por mais que transpareçam serem atitudes simplórias, esses hábitos se configuram como práticas importantes para a constituição das identidades juvenis, pois, é por meio dessas condutas que as culturas jovens podem construir a sua linguagem e se aproximar dos grupos pelos quais tem afinidade.

Nos circuitos de sociabilidade presentes fora da esfera doméstica foi possível encontrar inúmeros trajetos que são seguidos de acordo com as particularidades de cada jovem. Contudo, cenários como festas, eventos e encontros com os amigos se fazem presentes ao longo desses percursos de interação. Para esses jovens, sair do ambiente domiciliar é poder estruturar novas aventuras e sociabilidades que estão presentes na esfera pública. Por isso, os caminhos percorridos procuram constituir as identidades desses indivíduos por meio dos períodos de ociosidade. As relações instituídas e laços estabilizados nos ambientes das ruas, festas e outros eventos configuram uma expansão das redes de relacionamento desses indivíduos. Nesses cenários, os smartphones são utilizados com o propósito de geolocalização. Assim, por meio de uso de ferramentas digitais como o *check-in* os jovens propagam em suas redes sociais as atividades que exercem e direcionam aos seus amigos e amigas chances de contato e interação nesses cenários.

Também é válido elucidar que as práticas de consumo de smartphones atuaram com o propósito de abstração e entretenimento. Em lugares como a escola e o trabalho são recorrentes períodos de ociosidade ou de cansaço e desânimo, assim, os dispositivos móveis representam uma fuga das tensões acumuladas nesses espaços. Esses usos, na maioria das vezes, são arriscados, pois, comprometem o seu desempenho e comportamento diante da esfera escolar e trabalhista. Entretanto, essas pequenas condutas de abstração e entretenimento configuraram uma forma desses jovens atenderem as demandas de lazer que são instituídas pelas culturas juvenis. Assim, por meio de jogos, aplicativos, músicas e plataformas de conversação digital, esses indivíduos conseguem driblar as normas instituídas na esfera escolar e trabalhista.

Em relação à cena do trabalho, pude constatar que a maior parte dos participantes já está inserida na esfera laboral. Grande número dessas inclusões ocorreu devido à atuação de programas de inserção no mercado de trabalho e, também, pela busca da independência financeira por parte dos jovens. De todo modo, para essa pesquisa o trabalho representou um

espaço de expansão das redes de sociabilidade articulada pelas práticas de consumo de smartphones. Por conseguinte, essa ampliação dos laços sociais ocorreu por meio das interações realizadas com os colegas de trabalho e os vínculos instituídos com os clientes. Em suma, as práticas de consumo de smartphones estão cada vez mais presentes nos cenários trabalhistas, logo, esse dispositivo vem sendo utilizado como aliado na divulgação dos serviços e na fase de prospecção de novos consumidores.

Por fim, as esferas de sociabilidade afetivas e sexuais também compuseram um complexo cenário de interações entre as camadas juvenis. As práticas de relacionamento amoroso ou sexual mediadas pelos smartphones estiveram em proximidade dos usos das plataformas das redes sociais digitais e de aplicativos de relacionamentos. Assim, percebi que os usos dos smartphones pelos jovens procura estabelecer novos vínculos afetivos nas plataformas de conversação *on-line*. Portanto, o fenômeno da conexão desses dispositivos à internet tem possibilitado novas configurações para interações relacionais entre parceiros amorosos e sexuais. Desta forma, algumas ocorrências como os comentários afetivos, indiretas amorosas, *sexting* e *nudes* compõem esse universo da sexualidade juvenil atravessado pelos dispositivos móveis e pelas culturas digitais.

Além disso, averigui que os cenários de sociabilidade afetiva e sexual na esfera digital também foram marcados por circunstâncias de tensão e entretenimento. Os ambientes de inquietação que estão propagados nos ambiente *on-line* e *off-line* e atingem, prioritariamente, as mulheres do grupo de participantes. Assim, algumas das meninas comentaram sobre a pressão que sofrem em relação à “procura de um namorado”. As tensões partem do próprio contexto de sociabilidade em que essas jovens estão inseridas, seja através de amigas ou familiares. De todo modo, algumas meninas encontraram nos aplicativos de relacionamento ou plataformas de conversação digital modos de se aproximar afetivamente ou sexualmente de alguém. Contudo, nesses espaços *on-line* as implicações da dominação masculina se evidenciaram através do envio de *nudes* por rapazes ou por meio de pressões sobre uma atividade sexual.

Além disso, identifiquei que as mídias digitais transformam-se de acordo com os usos e fenômenos atribuídos a elas. Assim, o fenômeno dos *nudes* ilustra como uma rede de mensagens instantâneas pode ser reconfigurada a fim de atender as necessidades de interação e de subjetividades manifestadas através do papel da sexualidade.

Diante desse cenário que é composto por performances de masculinidade hegemônica que buscam instituir a dominação de um parceiro sexual sobre o outro, foi possível visualizar táticas para driblar alguns encontros virtuais. Foi perceptível que para participantes como

Mirella, as plataformas de interação no Tinder compõem uma espécie de entretenimento e prática para conhecer pessoas novas. Assim, a jovem expôs que quando as conversações encaminham-se para um percurso que não chama a sua atenção, é possível desfazer os laços instituídos nessa plataforma de um modo rápido e simples.

Ademais, pude notar visíveis distinções de gênero em relação ao uso de aplicativos de relacionamento. As mulheres entrevistadas compõem maior número de usuárias de *softwares* como o Tinder ou outros aplicativos de relacionamento, enquanto os homens, apenas um dos entrevistados diz já ter usado algum *software* de procura por parceiras. Logo, os apontamentos levantados me levam a questionar se o uso dessas plataformas fez com que elas constituíssem um ambiente de experimentação sexual e afetiva em que os laços, mais frágeis, podem ser interrompidos ou rompidos com maior facilidade. Assim, as mulheres encontraram nesses espaços digitais um ambiente libertino em que podem ser expressos os seus anseios sobre as práticas afetivas e sexuais. Mesmo com a evolução do movimento feminista e de maior liberdade trabalhista e sexual para as mulheres, ainda há cenários de insegurança que impedem que a igualdade dos gêneros seja paritária. Nesse sentido, restaram os espaços privados das plataformas de sociabilidade amorosa e sexual para que as participantes do sexo feminino possam se sentir seguras para construir laços de interação com outros usuários.

De modo contrário, os participantes do sexo masculino assumiram posturas predatórias em relação às sociabilidades amorosas e sexuais, principalmente as de último nível. Ao afirmar que os aplicativos são para “gente desesperada” os meninos deixam escapar alguns indícios de que os usos desses *softwares* contradizem as suas táticas de conquista. Nesse sentido, os participantes preferem manter os jogos de sedução presentes na esfera pública, como festas e eventos. Além disso, as redes sociais são utilizadas pelos participantes como uma forma de instaurar um primeiro contato com os alvos de conquista.

Nesses espaços de sedução, as performances de masculinidade hegemônica empregadas pelos meninos solteiros são a de dominação e predação sexual. Para os jovens que já tem uma relação firmada, as redes sociais complementam uma extensão do contato afetivo. Assim, por meio de plataformas como o Facebook alguns jovens expressam as suas relações afetivas com maior abertura. Em redes mais privadas como Whatsapp e Instagram observei performances semelhantes, contudo, os usos não são os mesmos. Redes de maior privacidade como as plataformas de conversação *on-line* corroboram para que as distâncias sejam rompidas e os laços fortificados através das interações que estão presentes nesses cenários (MILLER, et al., 2016). Ademais, conversas de teor mais íntimo são divididas entre os casais nessas redes.

Os circuitos de sociabilidade afetiva e sexual também são circundados por condutas de diversão e embate. Essas atividades podem ser visualizada em plataformas como o *spotted* do colégio Acampamento das Flores. Esse palco digital de manifestações afetivas, agressivas e humorísticas compõe uma esfera que põe em proximidade as condutas de sociabilidade observadas em campo e cria laços de conexão entre a esfera *on-line* e a *off-line*. As conexões são realizadas por meio de acontecimentos que surgem no cenário da escola e, posteriormente, são publicados, de forma anônima, na página do *spotted*. Deste modo, declarações, comentários afetivos, provocações são manifestadas em um palco de acontecimentos que conecta real e virtual. Assim, as fofocas que se encontram no ambiente do colégio e declarações de admiradores anônimos são expressas nessa plataforma digital que conecta as três categorias de sociabilidade juvenil identificadas nessa pesquisa.

Por fim, foi possível assinalar que os circuitos de sociabilidade juvenil identificados estão englobados por condutas de entretenimento. Assim, as práticas identificadas a fim de instaurar novos laços sociais ou fortificar as relações já estabelecidas são atravessadas por questões de humor e recreação. O propósito da seguinte afirmação não é apontar que as sociabilidades instauradas são utilizadas com o único propósito de divertimento, mas sim, pontuar que as táticas empregadas para a criação e manutenção dos laços sociais seguem, majoritariamente, algumas lógicas da cultura do entretenimento. Portanto, faço necessário frisar que os smartphones e as redes sociais desses indivíduos são embebecidas por elementos que compõem a construção cultural das identidades juvenis de cada participante, como: séries, aplicativos, jogos, músicas, relacionamentos e outros tipos de conteúdos.

No demais, performances de masculinidade também foram identificadas circundando alguns fenômenos de sociabilidade juvenis. De algum modo, esses elementos hegemônicos de “ser homem”, como: agressividade, competitividade, virilidade e dominação se mostraram evidentes em quase todos os circuitos observados. Tais elementos revelaram um padrão de sociabilidade entre homens que ainda segue algumas condutas de hostilidade e competição. Assim, a sociabilidade entre jovens do sexo masculino, na maioria das vezes, se fez de modo agressivo, seja para se divertir com o interagente ou para negar ou questionar o seu modelo de masculinidade. Quando estive presente nos espaços de sociabilidade masculina pude averiguar que tais ambientes são constituídos por performances de competitividade. Essas ações se evidenciaram pelo alívio do estresse acumulado ou através de rivalidades esportivas. De todo modo, essas condutas afetam e atingem os demais participantes da pesquisa. Mesmo que levadas na brincadeira, algumas das ações empregadas nas dinâmicas de sociabilidade masculina findam por provocar ou ferir os jovens que estão nos arredores das disputas.

Ao fim, a escola foi entendida como um ponto de partida para os circuitos de sociabilidade, assim, a estruturação de um percurso etnográfico auxiliou a identificar novos palcos de sociabilidade presentes tanto dentro como fora da esfera digital. Em suma, o exercício das técnicas de coleta de dados aqui empregadas junto aos participantes corroborou para que as práticas de sociabilidade fossem observadas através de um olhar crítico. No demais, acredito que as bibliografias que compuseram o estado da arte desta dissertação deram suporte para a estruturação do percurso metodológico que foi empregado na pesquisa.

Diante desses pontos, foi inegável apresentar que alguns fatores foram favoráveis e outros adversos para o exercício desse estudo. Assim, é necessário expor que a questão geracional atuou a meu favor no momento de estabelecer contato com os jovens participantes. Por compartilharmos de uma idade semelhante e possuímos conhecimentos sobre alguns fatos recorrentes do cotidiano juvenil, como músicas, tecnologias e atualidades foi possível arquitetar um processo de aproximação que foi corroborando para a interação de laços de confiança com os jovens. Ademais, a heterogeneidade das identidades presentes no contexto do grupo de pesquisados favoreceu para a identificação de um conjunto diverso de práticas de consumo de smartphones e performances de sociabilidade. Contudo, ocorreram alguns entraves em relação ao desenvolvimento da pesquisa, nesse sentido, é preciso evidenciar que o trabalho de campo foi permeado por dois processos de paralisação educacional, sendo que um deles compôs quase cem dias de paralização no contexto das escolas públicas da região central do Rio Grande do Sul. De todo modo, consegui estabelecer artifícios de conexão com os jovens por meio das plataformas digitais.

Ao fim, o trabalho de campo foi desenvolvido com sucesso, assumindo um arcabouço de informações que foi trabalhado ao longo da análise. Porém, alguns pontos identificados ao longo das entrevistas e das observações foram percebidos, mas, deixados de lado devido ao esgotamento do tempo hábil para a análise dessas categorias teóricas. Assim, com o encerramento da coleta de dados, pontos identificados sobre questões políticas e religiosas acabaram por ficar de fora desse trabalho, todavia, poderão ser mais bem observados em trabalhos futuros.

Enfim, numa visão geral dos dados, observei que os usos de dispositivos móveis e plataformas de mídias sociais assumem uma perspectiva plural cujas quais se assemelham as identidades dos seus proprietários. Logo, os impactos dos smartphones mesclam-se as identidades juvenis e assumem múltiplos formatos o que permite que diversos usos sejam identificados dentro das culturas jovens. De todo modo, a influência desses dispositivos se fez visível nos circuitos de sociabilidade identificados e nas práticas empregadas na construção e

manutenção dos laços de sociabilidade juvenis – objetivo que foi atendido com o desenvolvimento da pesquisa. Assim, os smartphones se mostraram ativos na criação de conexões entre as esferas *on-line* e *off-line* de sociabilidade das três categorias aqui identificadas. Diante da primazia dos olhares lançados, esses artefatos culturais constituem itens de valor e necessidade para essas culturas juvenis, que identificaram nos smartphones uma plataforma de conexão a rede mundial de computadores. Para os jovens de camadas populares, a conexão torna-se ferramenta de distinção, pois corrobora para que os laços de sociabilidade possam ser mantidos com o uso constante dos smartphones. De todo modo, um ponto se faz evidente nas falas dos jovens que dizem estar se desapegando das plataformas conectadas as culturas digitais. Esse fenômeno discursivo de desconexão se fez presente nas falas da comunidade docente e dos próprios jovens que dizem estar mais desinteressados nas amizades construídas na esfera *on-line*. Contudo, esses questionamentos sobre o campo e sobre as práticas observadas se fazem pertinentes para pesquisas futuras que poderão vir a se estruturar.

REFERÊNCIAS

ABRAMO, Helena Wendel. A Condição Juvenil no Brasil Contemporâneo. In: ABRAMO, Helena Wendel; BARNCO, Pedro Paulo Martoni (orgs.). **Retratos da Juventude Brasileira: análises de uma pesquisa nacional**. Rio de Janeiro: Fundação Perseu Abramo. 2005.

ABRAMO, Helena Wendel. "Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil". In: FÁVER, Osmar; SPÓSITO, Marília Pontes; CORRANO, Paulo; NOVAES, Regina Reis (orgs.). **Juventude e Contemporaneidade**. Brasília: MEC/UNESCO, 2007.

ALMEIDA, Miguel Vale de. **Senhores de Si: uma interpretação antropológica da masculinidade**. Lisboa: Fim de Século, 1995.

BALDANZA, Renata Francisco. **Telefones Celulares e Redes Sociais: Uso, Apropriações e Suporte ao Capital Social**. Tese (Doutorado) - Universidade Federal da Bahia, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, 2013.

BANDEIRA, Gustavo Andrada; SEFFNER, Fernando. Futebol, Gênero, Masculinidade e Homofobia: um Jogo Dentro do Jogo. **Espaço Plural**. Cascavel, v. 14, n. 29, p. 246-270, ago/dez. 2013. Disponível em: <http://e-revista.unioeste.br/index.php/espacoplural/article/view/10426/7524>. Acessado em 03 de janeiro de 2018.

BARBOSA, Livia. **Sociedade de Consumo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

BARRICHELO, Eugenia Mariano da Rocha. Comunicação e Sociabilidades Contemporâneas. In: SILVEIRA, Ada Cristina Machado da, [et al.]. **Comunicação e Sociabilidade**. Santa Maria: FACOS-UFSM, 2001.

BAUDRILLARD, Jean, **La société de consommation**, Paris: Denoël, 1970.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

_____. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi . Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

_____. **Amor Líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

boyd, danah m.; ELLISON, Nicole B. Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. **Journal of Computer-Mediated Communication**. n. 13. 2008. pp. 210-230.

BOURDIEU, Pierre. A "juventude" é apenas uma palavra. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. p. 112-121.

_____. **A economia das trocas simbólicas**: introdução, organização e seleção Sérgio Miceli. São Paulo: Perspectiva, 2007a.

_____. **A Distinção**: crítica social do julgamento. Tradução: Daniela Kern; Guilherme J. F. Teixeira. São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2007b.

_____. **O Poder Simbólico**. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

BORELLI, Silvia Helena Simões. Cenários juvenis, adultecências, juvenalizações: a propósito de Harry Potter. In: BORELLI, Silvia Helena S.; FREIRE FILHO, João (orgs.). **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: EDUC, 2008.

BRENNER, Ana Karina; DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo. Cultura do lazer e do tempo livre dos jovens brasileiros. In: ABRAMO, Helena Wendel; BARNCO, Pedro Paulo Martoni (orgs.). **Retratos da Juventude Brasileira: análises de uma pesquisa nacional**. Rio de Janeiro: Fundação Perseu Abramo. 2005.

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.

BUTLER, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York; London: Routledge, 1990.

CALAZANS, Gabriela. Os jovens falam sobre sua sexualidade e saúde reprodutiva: elementos para a reflexão. In: ABRAMO, Helena Wendel; BARNCO, Pedro Paulo Martoni (orgs.). **Retratos da Juventude Brasileira: análises de uma pesquisa nacional**. Rio de Janeiro: Fundação Perseu Abramo. 2005.

CASSAB, Clarrice. Contribuição à construção das categorias jovem e juventude: uma introdução. **Revista de História**. Juiz de Fora, v. 17, n. 02, p. 145-159, out/dez. 2011. Disponível em: www.ufjf.br/nugea/files/2010/09/Locus.pdf. Acessado em: 19 de maio de 2017.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar. 2003.

CASTELLS, Manuel et al. **Mobile Communication and Society: a global perspective**. Cambridge: MIT Press, 2007.

CASTRO, Gisela. *Screenagers: entretenimento comunicação e consumo*. In: BARBOSA, Livia (Org). **Juventude e gerações no Brasil contemporâneo**. Porto Alegre: Sulina, p. 61-77, 2012.

CECCHETO, Fátima Regina. **Violência e estilos de masculinidade**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004.

COUTO, Gil Horta Rodrigues. **Telefones Celulares: os Impactos das suas Materialidades e Situacionalidades na Cultura e Comunicação Contemporâneas**. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2009.

CRUZ NETO, Otávio. O trabalho de campo como descoberta e criação. In: DESLANDES, S. F.; CRUZ NETO, O.; GOMES, R.; MINAYO, M. C. de S. (orgs.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, p. 51-66, 2002.

DAMATTA, Roberto. O Ofício de Etnólogo, ou como Ter “Anthropological Blues”. In NUNES, Edson de Oliveira (org.). **A Aventura Sociológica**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**. Tradução: Aurélio Guerra Neto e Celia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. Disponível em: <http://escolanomade.org/images/stories/biblioteca/downloads/deleuze-guattari-mil-platos-voll.pdf>. Acessado em 12 novembro de 2017.

DOUGLAS, Mary; ISHERWOOD, Baron. **O mundo dos bens: para uma antropologia do consumo**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2004.

DUTRA, Flora Ardenghi. **Uso e apropriação do celular por jovens de classe popular**. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2015.

DUTRA, Flora Ardenghi; ORELLANA, Carlos. Selfies no Tinder: masculinidades hegemônicas como performance. **Chasqui**. n. 135. Equador: CIESPAL, p. 143-158. ago/nov. 2017.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

FELINTO, Erick. Cibercultura: ascensão e declínio de uma palavra quase mágica. In: **E-compós** (Brasília), v.14, n.1. p. 1-14, jan/abr. 2011 Disponível em: www.e-compos.org.br/e-compos/article/download/548/511. Acessado em 10 de junho de 2017.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; Amaral, Adriana. **Métodos De Pesquisa Para Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FONSECA, Cláudia. **O Anonimato e o Texto Antropológico: Dilemas Éticos e Políticos da Etnografia “Em Casa”**. In: Palestra proferida na Mesa: Ética e pesquisa etnográfica, durante o Seminário do NACi (Núcleo de Antropologia e Cidadania da UFRGS): Experiências, dilemas e desafios do fazer etnográfico contemporâneo. Porto Alegre, Rio Grande do Sul. 9 de novembro de 2007.

GEERTZ, Clifford. **Obras e vidas: o antropólogo como autor**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2005.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. 17 ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

GOLDENBERG, Mirian. A Crise da Masculinidade na Mídia. In: TRAVANCAS, Isabel; FARIAS, Patrícia (orgs.); Ilana Strozenberg [et al.]. **Antropologia e comunicação**. Rio de Janeiro: Garamong, p. 169-180, 2003.

GROSSI, Miriam Pillar. Masculinidades: uma revisão teórica. **Antropologia em Primeira Mão**. Florianópolis, v. 75, p. 1-37, 2004. Disponível em: <http://www.antropologia.ufsc.br>. Acesso em: 06 out. de 2017.

GUIMARÃES, Nadya Araujo. Trabalho: uma categoria-chave no imaginário juvenil? In: ABRAMO, Helena Wendel; BARNCO, Pedro Paulo Martoni (orgs.). **Retratos da Juventude**

Brasileira: análises de uma pesquisa nacional. Rio de Janeiro: Fundação Perseu Abramo. 2005.

HABERMAS, Jürgen. **Mudança estrutural da Espera Pública:** investigações quanto uma categoria da sociedade burguesa. Tradução: Flávio R. Kothe. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003.

HALL, Stuart; JEFFERSON, Tony. **Rituales de Resistência:** Subculturas Juveniles em la Gran Bretaña de Postguerra. Madri: Traficantes de Sueños. 2014.

HINE, Christine. **Virtual Ethnography.** London: Sage Publications, 2000.

_____. **Ethnography for the Internet:** Embedded, Embodied and Everyday. London: Bloomsbury, 2015.

_____. Estratégias para etnografia da internet em estudos de mídia. In: Campanella, Bruno; Barros Carla (orgs.). **Etnografia e consumo midiático:** novas tendências e desafios metodológicos. Rio de Janeiro: E-papers, 2016.

HORST, Hearther A; MILLER, Daniel. **The cell phone:** an anthropology of communication. Berg, 2006.

_____. O digital e o humano: prospecto para uma antropologia digital. **Parágrafo.** São Paulo, v. 2, n. 3, jul/dez. 2015.

ITO, Mizuko. Introduction: personal, portable, pedestrian. In: ITO, Mizuko; OKABE, Daisuke; MATSUDA, Misa (eds.). **Personal, portable, pedestrian:** mobile phones in Japanese life. Chicago: The MIT Press, p. 1-16, 2005.

JENKINS, Henry. **A cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2008.

KASTRUP, Virgínia. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. **Psicologia & Sociedade**, 19 (1), Rio de Janeiro, p. 15-22, jan/abr. 2007. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/65422161/KASTRUP-Virginia-O-funcionamento-da-Atencao-no-Trabalho-do-Cartografo>. Acessado em 12 de dezembro de 2017.

KATZ, James E.; AAKHUS, Mark (eds.). **Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance.** Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

KEHL, Maria Rita. A juventude como sintoma da cultura. In: NOVAES, Regina; VANNUCHI, Paulo (orgs.). In: **Juventude e Sociedade.** São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia** - Estudos culturais: identidade e política entre moderno e o pós-moderno. Tradução: Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

_____. **A Cultura da Mídia e o Triunfo do Espetáculo.** In: Líbero. a. VI. v. 6. n. 11. 2004.

LASEN, Amparo. **Understanding mobile phone users and usage.** Vodafone Group. 2005.

LEAL, Tatiane; FREIRE FILHO, João; ROCHA, Everardo. Torches of Freedom: mulheres, cigarros e consumo. In: **Comunicação, Mídia e Consumo**. São Paulo, v.13, n.38, p. 48-72, set/dez. 2016. Disponível em:

<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/1245/pdf>. Acessado em 02 de outubro de 2017.

LEMOS, André. Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM). **Comunicação, Mídia e Consumo**. São Paulo, v.4, n.10, p. 23-40, jul. 2007. Disponível em:

<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/97/98>. Acessado em 08 de julho de 2017.

LIMA, Lúcio Flávio Gomes de. **Subjetividade e Novas Tecnologias**: um estudo da mediação tecnológica, de telefones celulares, nas interações de jovens. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, CE, 2006.

LING, Richard. **The Mobile Connection**: The Cell Phone. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2004.

_____. **Mobile Phones and Young Danes**: mobile media and social IT. Denmark: IT-Universitet, 2012.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. **Da Periferia ao Centro**: trajetórias de pesquisa em Antropologia Urbana. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2012.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. A mudança na percepção da juventude: sociabilidades, tecnicidades e subjetividades entre os jovens. In: BORELLI, Silvia Helena S.; FREIRE FILHO, João (orgs.). **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: EDUC, 2008.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2014.

MILLER, Daniel. **Trecos, troços e coisas**: estudos antropológicos sobre a cultura material. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

_____. **Consumo como cultura material**. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 13, n. 28, p. 33-63, jul/dez. 2007.

MILLER, Daniel. **Teoria das Compras**: o que orienta as escolhas dos consumidores. São Paulo: Nobel, 1998.

MILLER, Daniel; COSTA, Elisabetta; HAYNES, Nell; MCDONALD, Tom; NICOLESCU, Razvan; SINANAN, Jolynna; SPYER, Juliano; VENKATRAMAN, Shriram. **How the World Change the Social Media**. London: UCLPRESS. 2016.

MILLER, Daniel; MADIANO, Mirca. Deve-se aceitar uma solicitação de amizade da própria mãe? E outros dilemas filipinos. In: RIAL, Carmen Silvia Rial; SOUZA, Angela Maria de; SILVA, Sandra Rubia da. (orgs.). **Consumo e Cultura Material**: perspectivas etnográficas. Florianópolis: Editora da UFSC, 2012.

MILLER, Daniel; SLATER, Don. **The internet: an ethnographic approach**. Oxford: Berg, 2000.

MINAYO, Maria Cecília Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. Ed. 8. São Paulo: Hucitec, 2004.

MOURA, Cristina Patriota de. Vivendo entre muros: o sonho da aldeia. In: VELHO, Gilberto; KUSCHNIR, Karina (orgs.). **Pesquisas urbanas: desafios do trabalho antropológico**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Celulares: A emergência de um novo tipo de controle materno. **Psicologia & Sociedade**. Porto Alegre, v. 18, n. 3, p. 88-96, set/dez. 2006. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/seerpsicsoc/ojs/viewissue.php?id=8>. Acessado em 13 de abril de 2017.

PAVESI, Patrícia. **Oi, tem internet? Claro! No mundo Tim! Sem conexões não vivo: o consumo do acesso à internet na Grande Terra Vermelha**. Tese (Doutorado em Antropologia). Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2014.

RECUERO, Raquel, **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

_____. **A conversação em rede: a conversação mediada pelo computador e redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2014.

ROCHA, Rose de Melo; SILVA, Josimey Costa da. Cultura juvenil, violência e consumo: representações midiáticas e percepções de si em contextos extremos. In: BORELLI, Silvia Helena S.; FREIRE FILHO, João (orgs.). **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: EDUC, 2008.

_____. Consumo, cenários comunicacionais e subjetividades juvenis. **E-Compós**, Brasília, v. 9, p. 1-19, agos. 2007. Disponível em: <http://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/168>. Acessado em: 19 de maio de 2017.

ROCHA, Everardo; PEREIRA, Cláudia. **Juventude e consumo: um estudo sobre a comunicação na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2009.

_____. Sociabilidade e novas tecnologias: os significados do consumo entre jovens. In: ROCHA, Everardo; PEREIRA, Cláudia; BARROS, Carla (Orgs.). **Culturas e experiências midiáticas**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Mauad, p. 15-38, 2014.

RODRIGUES, Adriano Duarte. **Estratégias da Comunicação: Questão Comunicacional e Formas de Sociabilidade**. Lisboa: Editorial Presença, 1990.

OLIVEIRA, Roberto Cardoso. O trabalho do antropólogo: olhar, ouvir, escrever. **Revista de Antropologia**. São Paulo, v. 39, n. 1, p. 13-37, 1996.

PEIRANO, Mariza. Etnografia não é Método. **Horizontes Antropológicos**. Porto Alegre, a. 20, n. 42. Porto Alegre, p. 377-391, jul./dez. 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ha/v20n42/15.pdf>. Acessado em 10 de abril de 2017.

PELÚCIO, Larissa. **Afetos, mercado e masculinidades contemporâneas**: notas iniciais de uma pesquisa em aplicativos móveis para relacionamentos afetivos/sexuais. *Contemporânea*. São Carlos, v. 6, n. 2, p. 309-333, jul./dez. 2016. Disponível em: <http://www.contemporanea.ufscar.br/index.php/contemporanea/article/view/526/212>. Acesso em 01 de dezembro de 2017.

PEREIRA, Camila Rodrigues. "**Em um relacionamento sério com o celular**" uma **etnografia das práticas de consumo de smartphones por mulheres**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, RS, 2017.

PEREIRA, Camila Rodrigues; SILVA, Sandra Rúbia. O consumo de smartphones entre jovens no ambiente escolar. In: AREU, Graciela Inés Pressas; FOFONCA, Eduardo (orgs.). In: **Integração das tecnologias e da cultura digital na educação**: múltiplos olhares, p. 203-224, 2014.

SANTAELLA, Lucia. Os espaços líquidos da cibermídia. **E-Compós**. Brasília, v. 2, p. 1-13, abr. 2005. Disponível em: <http://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/26/27>. Acessado em 19 de maio de 2017.

SBRISSA, Luiza Elesbão. **Smartphones e subjetividades**: práticas de consumo de universitários(as). Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, 2017.

SILVA, Leonardo Cruz da. **Não Estou Só**: o uso dos celulares e a cultura de consumo na ficção de jovens do Rio de Janeiro. Tese (Doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Centro de Educação e Humanidades, Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social, 2009.

SILVA, Sandra Rúbia da. **Estar no Tempo, Estar no Mundo**: A Vida Social dos Telefones Celulares em um Grupo Popular. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, 2010.

SILVA, Sandra Rubia da. Performances de masculinidade, práticas de subversão: o consumo de telefones celulares entre jovens de camadas populares. **Comunicação, Mídia e Consumo**. São Paulo, v. 9, n. 26, p. 61-82, nov. 2012.

SOUZA, Maria Antonieta Albuquerque de. A juventude no plural: Anotações sobre a emergência da juventude. In: ALVIM; Rosilene; QUEIROZ, Teresa; FERREIRA JR., Edísio (orgs.). **Jovens e Juventudes**. João Pessoa: Editora Universitária – PPGS/UFPB, 2005.

SPOSITO, Marília Pontes. Algumas reflexões e muitas indagações sobre as relações entre a juventude e a escola no Brasil. In: ABRAMO, Helena Wendel; BARNCO, Pedro Paulo Martoni (orgs.). **Retratos da Juventude Brasileira**: análises de uma pesquisa nacional. Rio de Janeiro: Fundação Perseu Abramo. 2005.

STUMPF, Ida Regina C. Pesquisa bibliográfica. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (orgs.). **Métodos e Técnicas de pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, p. 51-61, 2006.

TELECO. **Estatísticas de Celulares no Brasil**. 2017. Disponível em: <http://www.teleco.com.br/ncel.asp>. Acesso em 14 de abril de 2017.

TRAVANCAS, Isabel. Fazendo etnografia no mundo da comunicação. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (orgs.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2011.

TONDO, Romulo. **Celulares, Conexões e Afetos**: a sociabilidade e o consumo de smartphones entre jovens de comunidade popular. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, RS, 2016.

TURKLE, Sherry. **Alone Together**: Why We Expect More From Technology and Less From Each Other. Basic Books: New York. 2012. Disponível em: <https://quote.ucsd.edu/childhood/files/2013/05/turkle-tethered.pdf>. Acesso em 5 janeiro de 2018.

VOLTOLINI, Ana Graciela Mendes Fernandes da Fonseca. **Na palma da mão**: A difusão de celulares e smartphones e possibilidades para o ensino-aprendizagem no Brasil. Tese (Doutorado) – Universidade Metodista de São Paulo, Programa de Pós-graduação em Comunicação, SP, 2016.

VELHO, Gilberto. O desafio da proximidade. In: VELHO, Gilberto; KUSCHNIR, Karina (orgs.). **Pesquisas urbanas**: desafios do trabalho antropológico. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

WINOCUR, Rosália. **Robinson Crusóe ya tiene celular**: la conexión como espacio de control de la incertidumbre. México: Siglo XXI: Universidade Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa, 2009.