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

Diessica Shaiene Gaige

"DEVAGARINHO A GENTE PEGA O JEITO": UM ESTUDO ANTROPOLÓGICO SOBRE ENVELHECIMENTO E MÍDIAS DIGITAIS

Santa Maria, RS
2017

Diessica Shaiene Gaige

"DEVAGARINHO A GENTE PEGA O JEITO": UM ESTUDO ANTROPOLÓGICO SOBRE ENVELHECIMENTO E MÍDIAS DIGITAIS

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do grau de **Mestra em Ciências Sociais.**

Orientadora: Prof. Drª. Débora Krischke Leitão
Co-Orientadora: Prof. Drª. Monalisa Dias de Siqueira

Santa Maria, RS
2017

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de Geração Automática
da Biblioteca Central da UFSM, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Gaige, Diessica Shaiene
"DEVAGARINHO A GENTE PEGA O JEITO": UM ESTUDO ANTROPOLÓGICO SOBRE ENVELHECIMENTO E MÍDIAS DIGITAIS / Diessica Shaiene Gaige.- 2017.
180 p.; 30 cm

Orientadora: Débora Krischke Leitão
Coorientadora: Monalisa Dias de Siqueira
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, RS, 2017

1. Tecnologias digitais 2. Idosos/as 3. Aprendizado 4. Participação 5. Envelhecimento ativo I. Leitão, Débora Krischke II. Siqueira, Monalisa Dias de III. Título.

© 2017
Todos os direitos autorais reservados a Diessica Shaiene Gaige. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita mediante a citação da fonte.
E-mail: shaienediessica@gmail.com

Diessica Shaiene Gaige

"DEVAGARINHO A GENTE PEGA O JEITO": UM ESTUDO ANTROPOLÓGICO SOBRE ENVELHECIMENTO E MÍDIAS DIGITAIS

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção de título de **Mestra em Ciências Sociais**.

Aprovado em 06 de Março de 2017.

Débora Krischke Leitão, Dra. (UFSM)
(Presidente/Orientadora)

Monalisa Dias de Siqueira, Dra. (UFSM)
(Co-orientadora)

Laura Graziela Figueiredo Fernandes Gomes, PhD. (UFF)

Cornelia Eckert, PhD. (UFRGS)

Santa Maria, RS
2017

AGRADECIMENTOS

À Capes pela concessão de bolsas para que esta pesquisa pudesse ser desenvolvida.

À minha orientadora Débora Krischke Leitão por todos esses anos em que trabalhamos juntas. Você tem um coração de ouro, Dé! Não tenho palavras para expressar o quanto te agradeço por ter despertado em mim, o interesse pela antropologia desde a disciplina de antropologia B, em 2011. Posso dizer que tu és uma grande inspiração não somente enquanto professora e pesquisadora, mas como pessoa.

À minha co-orientadora Monalisa Dias de Siqueira por topar essa parceria acadêmica e me permitir conhecer mais a fundo a temática do envelhecimento. Obrigado por todos os incentivos e principalmente pela paciência que teve comigo.

À professora Ceres Karam Brum pelas leituras e reflexões propiciadas pela disciplina de Antropologia e Educação.

À professora Sandra Rubia da Silva, bem como aos colegas da disciplina de Estudos Avançados em Comunicação II (em especial a Camila), pelas proveitosas tardes de terças-feiras e pelos debates realizados em aulas.

Aos membros do NEERD por todos os debates e experiências de pesquisas compartilhadas.

À banca avaliadora, Laura Graziela Gomes e Cornelia Eckert pelas considerações dadas desde o período da qualificação.

Aos meus pais Geni e Dervil por sempre apoiarem minhas escolhas e acreditarem em mim. Não foi fácil ter saído de casa aos 17 anos para me jogar no “mundo das sociais”, mas certamente foi muito enriquecedor para meu amadurecimento.

À minha irmã Diamile que com suas frases motivacionais, do tipo “Dã mana, olha no Youtube!”, me fez perceber a diferença geracional no uso das mídias digitais.

Ao meu querido companheiro de todas as horas, Willian Martini. Você certamente é o filósofo que mais entende de antropologia. Sou muito grata pelas reflexões que me proporcionastes em nossos debates intelectuais, mas também por ser paciente comigo durante o período de escrita desta dissertação.

Às minhas queridas e eternas “neconzetes” Daniele, Jamile, Fabiane, Patrícia e Silvana por tantos sofrimentos, alegrias, mas principalmente pelas comidas compartilhadas. Os dois anos de mestrado não teriam sido tão proveitosos, se não tivéssemos que dar aquela “fugidinha” dos estudos para “fazer gordices”. Vou sentir muita falta da companhia de vocês.

A todos os meus amigos/as do coração, em especial, aqueles que acompanharam mais de perto esta fase do mestrado como o Deivid, Flora, Renata, Igor, Raíra, William, Mirdiene, Bruna, Jaine, Ráisa e Matheus.

E por fim, agradeço à técnica em assuntos educacionais do Labinfo por me permitir acompanhar o curso de informática para a Melhor Idade, aos monitores e, principalmente, aos alunos/as dos módulos I e III que aceitaram participar desta pesquisa.

RESUMO

“DEVAGARINHO A GENTE PEGA O JEITO”: UM ESTUDO ANTROPOLÓGICO SOBRE ENVELHECIMENTO E MÍDIAS DIGITAIS

AUTORA: Diessica Shaiene Gaige
ORIENTADORA: Débora Krischke Leitão
CO-ORIENTADORA: Monalisa Dias de Siqueira

Esta dissertação tem como objetivo principal discutir os usos das tecnologias digitais por idosos/as através dos dados obtidos pela observação participante feita em diferentes locais de pesquisa. Veremos também como tal prática se relaciona com a promoção da Política de Saúde do Envelhecimento Ativo. Para tanto, tive como foco de análise as aulas dos módulos I e III do curso de informática para Melhor Idade, ofertado pelo Laboratório de Informática Prae/CPD (LABINFO) da UFSM e a rede social digital Facebook. No ambiente do curso foi possível compreender que questões referentes ao gênero, geração/faixa etária, tempo de aprendizado e processo educativo interferem diretamente no processo de aprendizagem da linguagem digital por pessoas com mais de 50 anos e, em decorrência disso, é frequente vermos a circulação dos/as alunos/as entre os módulos do Melhor Idade. Percebi que o motivo pelo qual os/as alunos/as recorrem a um curso de informática é algo que vai além da comunicação com familiares e amigos. Em grande medida, os idosos/as que acompanhei durante a pesquisa almejavam tornarem-se mais autônomos e independentes quanto ao uso das tecnologias digitais ao mesmo tempo em que visavam afirmarem-se enquanto avôs/ós presentes na vida social de seus/suas netos/as. Contudo, o espaço do laboratório parece estar se constituindo, no contexto santa-mariense, como mais um dos locais de sociabilidades dos idosos (do que propriamente um espaço de educação formal), que se diferencia de outros ambientes do centro da cidade por ser frequentado principalmente por mulheres idosas. A participação nas mídias sociais como o Facebook dá visibilidade a tal grupo enquanto cidadãos online e ainda possibilita a construção de sociabilidades no interior do ciberespaço. O fato de que o número de usuários do Facebook com mais de 50 anos tem aumentado nos últimos anos, revela que além de estarmos vivenciando um contexto de popularização da Internet no Brasil (seja através do computador, mas principalmente pelo celular), isto relaciona-se com o crescimento do envelhecimento populacional brasileiro, assuntos amplamente abordados na presente investigação. Nesse sentido, o conceito de participação considerado um dos pilares para a promoção do envelhecimento ativo, deve ser repensado no contexto da era digital.

Palavras-chave: Tecnologias digitais. Idosos/as. Aprendizado. Participação. Envelhecimento ativo.

ABSTRACT

“SLOWLY WE CAN PICK THE WAY”: AN ANTHROPOLOGICAL STUDY ABOUT AGING AND DIGITAL MEDIA

AUTHOR: DIESSICA SHAIENE GAIGE
ADVISER: DÉBORA KRISCHKE LEITÃO
CO- ADVISER: MONALISA DIAS DE SIQUEIRA

This dissertation has as prime objective to discuss the uses of digital technology by the elderly through the data obtained by participating observation in different field locations. We shall also see how such practice relates itself with the promotion of active aging health policies. Therefore, I had as an analysis the modules I and III of the Best Age computing course, offered by the Computing Laboratory Prae/CPD (LABINFO) from UFSM and the digital social network Facebook. In the course's environment it was made possible to comprehend which questions referring to gender, generation/age group, learning time and educative process interfere directly in the learning process of the digital language by people with more than 50 years and, in consequence thereof, it is recurrent for us to see the circulation of the students between the Best Age course's modules, I have realized that the reason why the students turn to a computer course is something that goes beyond family and friends communication. To a large extend, these elderly people who I have accompanied in this one year field work, longed to become more autonomous and independent regarding the use of digital technology at the same time that they aimed to assert themselves as grandmothers and grandfathers present in the social life of their grandchildren. However, the laboratory space seems to be constituting itself, in a Santa Maria context, as one more of the elderly sociability spaces (more than a formal education space itself), that is different from others spaces downtown, mainly for being attended mainly by elderly women. The participation on social medias such as Facebook gives visibility to this group while online citizens and also makes the construction of sociability in the interior of the cyberspace possible. The fact that the number of Facebook users with more than 50 years old has grown, reveals that besides being experiencing a context of popularization of the internet in Brazil (either through the computer, but mainly through the cell phones), this is directly related with the growth of Brazilian population aging, matters widely addressed in this research. Following this way, the concept of participation, considered one of the bases for the promotion of active aging, should be rethinked in the context of the digital age.

Key-words: Digital Technologies. Elderly. Learning. Participation. Active aging.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Captura de tela feita pela pesquisadora. 28
Figura 2 - Captura de tela feita pela pesquisadora no site Google Maps. 36
Figura 3 - Ilustração de uma sala de aula da UFSM e sala de aula do Labinfo (centro). 89
Figura 4 - Pesquisando o Facebook na barra de endereço. 92
Figura 5 - Entrando no Facebook. 93
Figura 6 - Procurando o disco removível ou câmera no Windows 7. 94
Figura 7 - Procurando a pasta *Imagens* do celular. 94
Figura 8 - Selecionando o menu *Mais Opções* no Windows 7. 95
Figura 9 - Colocando as imagens do celular no modo miniaturas no Windows 7. 95
Figura 10 - Selecionando uma imagem. 96
Figura 11 - Copiando uma imagem. 96
Figura 12 - Colando uma imagem no computador. 97
Figura 13 - Selecionando uma foto ou vídeo no Facebook. 98
Figura 14 - Selecionando uma imagem para publicar no Facebook. 98
Figura 15 - Imagem carregando no Facebook. 99
Figura 16 - Imagem publicada no Facebook. 99
Figura 17 - Captura de tela feita pela pesquisadora do programa Word. 102
Figura 18 - Captura de tela feita pela pesquisadora do programa Word. 103
Figura 19 - Captura de tela feita pela pesquisadora do programa Word. 103
Figura 20 - Salvar arquivo do Word. 104
Figura 21 - Selecionando pasta onde salvar arquivo do Word no Windows 7. 104
Figura 22 - Ícone Mozilla Firefox 104
Figura 23 - Apresentação Mozilla Firefox. 105
Figura 24 - Entrando no Gmail. 105
Figura 25 - Fazendo login no Gmail. 106
Figura 26 - Enviar e-mail no gmail. 106
Figura 27 - Apresentação de perfil no Facebook. 139
Figura 28 - Informações gerais no Facebook. 139
Figura 29 - Postagem no Facebook 143
Figura 30 - Postagem no Facebook. 144
Figura 31 - Postagem no Facebook. 145
Figura 32 - Postagem no Facebook. 146
Figura 33 - Postagem no Facebook. 147
Figura 34 - Postagem no Facebook. 148
Figura 35 - Postagem no Facebook. 149
Figura 36 - Postagem no Facebook. 149
Figura 37 - Postagem no Facebook. 150
Figura 38 - Postagem no Facebook. 151
Figura 39 - Postagem no Facebook. 151
Figura 40 - Postagem no Facebook. 152
Figura 41 - Postagem no Facebook. 153
Figura 42 - Postagem no Facebook. 153
Figura 43 - Postagem no Facebook. 154
Figura 44 - Postagem no Facebook. 154

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Turmas do módulo I e III do curso de informática para a Melhor Idade por gênero e faixa etária 82

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 17

1 IDOSOS NA ERA DIGITAL E OS DESAFIOS METODOLÓGICOS 21

1.1 A ETNOGRAFIA COMO MÉTODO E A IMPORTÂNCIA DA OBSERVAÇÃO PARTICIPANTE NOS ESTUDOS ANTROPOLÓGICOS 21

1.2 "WELCOME TO FACEBOOK": É GRATUITO E SEMPRE SERÁ 26

1.3 "SEJA BEM-VINDA, MINHA FILHA!" 35

1.4 PRINCIPAIS INTERLOCUTORES DA PESQUISA 43

1.4.1 Patrícia 43

1.4.2 Monique 43

1.4.3 João 44

1.4.4 Edinete 44

1.4.5 Fernanda 44

1.4.6 Sofia 44

1.4.7 Didi 44

1.4.8 Pedro 45

1.4.9 Bianca 45

1.4.10 Helena 45

1.4.11 Margarete 45

1.4.12 Antonietta 45

1.4.13 Elizabeth 45

1.4.14 Camila 46

1.4.15 Ricardo 46

1.4.16 Renata 46

1.4.17 Claudia 46

1.4.18 Mariana 47

2 ENVELHECIMENTO E MÍDIAS DIGITAIS 49

2.1 DA VELHICE COMO CATEGORIA SOCIALMENTE PRODUZIDA À PROMOÇÃO DO ENVELHECIMENTO ATIVO 49

2.1.1 A construção da terceira idade ativa 58

2.1.2 A Quarta idade 60

2.1.3 A melhor idade 61

2.1.4 Idoso 62

2.2 A POPULARIZAÇÃO DA INTERNET E A EMERGÊNCIA DO CIBERESPAÇO COMO CAMPO DE ESTUDO ANTROPOLÓGICO 64

2.3 TECNOLOGIA DIGITAL E ENVELHECIMENTO: UMA PERSPECTIVA DE INCLUSÃO DIGITAL 73

3 "APRENDENDO A DOMAR O BICHO": O PROCESSO DE APRENDIZADO DAS MÍDIAS DIGITAIS PELOS/AS IDOSOS/AS EM SANTA MARIA/RS 81

3.1 '*DEVAGARINHO A GENTE PEGA O JEITO*': AS AULAS DE INFORMÁTICA E O APRENDIZADO INTERGERACIONAL 81

3.2 O CURSO DE INFORMÁTICA COMO LUGAR DE SOCIABILIDADE 114

3.3 O USO DA TELEVISÃO, DO CELULAR, DO SMARTPHONE E DO COMPUTADOR PELOS ALUNOS DO MELHOR IDADE 125

4 “LOGANDO EM 3, 2, 1”... DO OFF AO ON: UMA ANÁLISE DO USO FACEBOOK POR IDOSOS EM SANTA MARIA/RS 133
4.1 A APRESENTAÇÃO DO EU NA VIDA ONLINE COTIDIANA: CONHECENDO AS SOCIABILIDADES, AS POSTAGENS E COMPARTILHAMENTOS DOS ALUNOS DA MELHOR IDADE 133
4.2 REPENSANDO O CONCEITO DE PARTICIPAÇÃO NA ERA DIGITAL..... 158
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 169
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 175

INTRODUÇÃO

"No meu tempo era diferente!" ou "No meu tempo não era assim!", com certeza são expressões que frequentemente escutamos em algum lugar, num contexto determinado. É muito comum ouvirmos isso, já que vivemos numa época de constantes revoluções tecnológicas, as quais alteram e transformam os tipos possíveis de relações e interações humanas dentro de uma sociedade. Eu ouvi muito estas frases dos meus avôs e inclusive dos meus pais, por exemplo, quando ganhei meu primeiro celular, porque diziam que eu ficava o dia inteiro "mexendo" nele. Mas também foram expressões muito proferidas quando tive meu primeiro computador com acesso à internet. Minha mãe sempre dizia "Diessica, vá dormir! Amanhã tu tens aula!", quando eu ficava durante a madrugada navegando na Internet e me comunicando com amigos e conhecidos, ou seja, praticamente todos os dias. A crítica diante ao uso da tecnologia vinha, assim, frequentemente associada a comparação com os hábitos cotidianos da geração anterior, donde o uso da expressão "no meu tempo não era assim".

Tenho que admitir que ainda escuto as duas expressões com as quais iniciei esta introdução, porém, ditas por outras pessoas. Expressões como estas, quando usadas no contexto da era digital, muitas vezes tentam apresentar uma ideia de que "antigamente" (antes do surgimento da internet), as pessoas conversavam mais e não eram "apegadas" à tecnologia como hoje os jovens são. Contudo, atualmente, vemos que o acesso à internet tornou-se uma prática regular em 51% dos domicílios brasileiros, conforme a pesquisa feita no ano de 2015 pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil,[1] de modo que vemos o número de usuários no país crescer, sobretudo o percentual de pessoas consideradas mais velhas – apesar de ainda haver a representação, no senso comum, de que a navegação na Internet é uma atividade predominantemente juvenil e feita através do celular.

Minha trajetória acadêmica e interesse cada vez maior dentro dos estudos antropológicos em cibercultura e tecnologia digitais foi se construindo ao longo da graduação. O acompanhamento de diferentes grupos sociais quando me tornei bolsista de iniciação científica de projetos coordenados pela professora Drª Débora Krischke Leitão, me propiciaram diversas reflexões acerca dos usos da Internet, assim como o constante diálogo com membros do Núcleo de Estudos sobre Emoções e Realidades Digitais (NEERD) sobre suas pesquisas que também envolviam o ciberespaço.

---

[1] Ver: http://cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-brasileiros-tic-domicilios-2015/. Acesso em: 31. Jan. 2017.

Em contrapartida, meu interesse pela temática do envelhecimento foi algo recente e se deu em um contexto inesperado, mais especificamente numa visita feita a minha sogra, ocasião em que sua irmã mais velha (74 anos na época) por não conseguir entrar em seu Facebook, proferiu numa reunião familiar os seguintes comentários: “Há três coisas que considero importantíssimas hoje para viver. Uma delas é a televisão para me manter atualizada do mundo; a outra é a oração porque preciso agradecer a Deus todos os dias pela vida; e a última coisa é o Facebook, porque posso ficar mais presente dos familiares”.

Seu relato me deixou boquiaberta, principalmente pelo fato dela considerar o Facebook a terceira coisa mais importante em sua vida e que não poderia ficar desconectada por muito tempo. Ela ainda me informou que estava fazendo um curso de informática na cidade onde reside, para aprender a mexer no computador. A representação de que navegar na Internet era prática específica de uma parcela determinada da população, "coisa de jovem", caiu por terra, e a partir de então interessou-me pensar sobre os diferentes usos que eram feitos das mídias digitais por outros grupos etários, especialmente os idosos.

Essa situação pode ser considerada o pontapé inicial para a proposta de estudo antropológico que submeti ao mestrado em Ciências Sociais da UFSM. Tendo em vista que tanto o envelhecimento quanto o acesso à internet a nível global têm crescido nos últimos anos, procuro responder a seguinte pergunta: como os usos das tecnologias digitais de comunicação e informação e as formas de sociabilidades promovidas pelas mesmas podem estar relacionado com a construção de um modo de envelhecer pautado pela política do envelhecimento ativo? Esta é a questão que move toda a presente investigação e que possui como objetivo principal compreender de que maneira acontece a promoção de um envelhecimento ativo nas mídias digitais através dos usos que os/as idosos/as têm feito de tais tecnologias em seu cotidiano. Para tanto, tornou-se pertinente também compreender os processos de aprendizagem e sociabilidades envolvidos em tais usos, para que assim pudéssemos traçar minimamente um perfil de uso dessas tecnologias por pessoas com mais de 60 anos mais ativos nas redes sociais digitais.

Dessa forma, estruturei a dissertação em quatro capítulos a fim de apresentar o percurso desta pesquisa, a qual combinou diferentes locais de campo. No primeiro capítulo, discuto a importância da etnografia como método e da observação participante dentro dos estudos antropológicos, para assim igualmente ressaltar como a *abordagem multissituada* (Marcus, 2001) se torna importante por possibilitar a imersão do etnógrafo em diferentes

locais de pesquisa, principalmente em grupos urbanos e no contexto da popularização das mídias digitais que estamos vivendo. Logo em seguida, relato como se deu o início de meu trabalho de campo na plataforma Facebook e aponto os meus erros e acertos de pesquisa nesse local, para depois discorrer sobre minha inserção etnográfica no Curso de Informática para a Melhor Idade e os contatos iniciais com as turmas dos módulos I e III de tal curso. Enfim, finalizo com uma apresentação das pessoas que considero os principais interlocutores da pesquisa, sem as quais essa dissertação não teria tomado forma.

O capítulo 2 é destinado a uma discussão mais teórica, possuindo um caráter de revisão bibliográfica sobre as mídias digitais e o envelhecimento, ainda que tal revisão esteja sempre informada por minha experiência de campo. Veremos que algumas mudanças sociais, culturais, políticas e econômicas produzidas durante a Modernidade permanecem ainda hoje, e são responsáveis pela difusão, entre os indivíduos, de um modo específico de organização social. A submissão a uma padronização do ciclo de vida tem como objetivo atualmente que as pessoas passem a aderir um modelo específico de envelhecer pautado na política de saúde do envelhecimento ativo. Paralelo ao surgimento do "paradigma do envelhecimento ativo", um fenômeno global nunca visto até então, a Internet, também passa a transformar significativamente as interações sociais. O ciberespaço surge, dessa forma, igualmente como um novo paradigma para as ciências sociais e, portanto, temos diversos conflitos teóricos-metodológicos que serão abordados na segunda seção do capítulo. Finalmente, encerro mostrando a constituição da relação entre envelhecimento e tecnologia digital sob o ponto de vista da inclusão digital, a partir da apresentação de etnografias que discorrem sobre os diversos usos feitos das diferentes tecnologias por determinados grupos sociais, como mulheres negras, grupos indígenas, pessoas surdas e idosos.

Já o terceiro capítulo analisa o processo de aprendizagem da linguagem digital por idosos/as que frequentam o curso de informática para a Melhor Idade na cidade de Santa Maria/RS, procurando mostrar como acontece o aprendizado intergeracional através desse espaço e por isso destaca questões relativas ao gênero, geração/faixa etária, tempo de aprendizado e modo como se dá o conhecimento no relacionamento com o computador. O curso de informática, dessa forma, parece constituir apenas mais um dos locais de sociabilidade dos idosos santa-marienses, principalmente das mulheres com mais de 60 anos, do que propriamente um espaço de educação formal. E para finalizar, será possível ver os usos que o grupo estudado faz das diferentes mídias.

Finalmente, o quarto e último capítulo analisa os elementos que os/as idosos/as consideram importantes quando se apresentam na plataforma Facebook, para em seguida destacar como esses aspectos os visibilizam como sujeitos ativos na *web*. Um ponto de destaque das observações feitas durante o trabalho de campo foi que as inserções, principalmente das mulheres idosas, tanto no local do curso como no Facebook, deve-se a preocupação que possuem em se afirmarem como avós presentes na vida social online de seus/as netos/as. E através dessa constatação, problematizo o conceito de participação apresentado no documento "Envelhecimento Ativo: uma política de saúde" por acreditar que tal política deve considerar o modo como os idosos participam da sociedade atualmente por intermédio das mídias sociais. As discussões de teóricos do ciberativismo (que apresentam novas formas de engajamentos constituídos por meio das plataformas de sociabilidades online) e de estudos feitos por autores que dão destaque a estrutura interativa da Internet como um modo de participação em sociedade, são os pontos de partida para pensarmos que o relacionamento com as tecnologias digitais ajuda a promover um envelhecimento ativo.

1 IDOSOS NA ERA DIGITAL E OS DESAFIOS METODOLÓGICOS

Este primeiro capítulo tem como objetivo apresentar a metodologia utilizada para a presente investigação e os desafios enfrentados durante a construção da entrada em campo e condução da investigação nos locais de pesquisa. Ele divide-se em quatro partes: na primeira seção, através de uma breve exposição sobre a história da antropologia, viso mostrar de que maneira a observação participante se constituiu como uma técnica importante do método etnográfico; na segunda, apresento o Facebook como um local de pesquisa e as dificuldades que enfrentei quando iniciei meu trabalho de campo nessa plataforma; na terceira seção, relato minha inserção etnográfica no curso de informática para a Melhor Idade; e finalizo com a apresentação dos principais interlocutores da pesquisa.

1.1 A ETNOGRAFIA COMO MÉTODO E A IMPORTÂNCIA DA OBSERVAÇÃO PARTICIPANTE NOS ESTUDOS ANTROPOLÓGICOS

A antropologia surge no decorrer do século XIX, numa época de forte influência dos ideais iluministas e de transformações sociais, políticas e econômicas ocasionadas por grandes revoluções. Até então as diferenças dos modos de comportamento dos indivíduos eram explicadas principalmente pelas chamadas ciências da natureza, perspectiva que evidentemente influenciou o florescimento da antropologia. O principal argumento defendido nesse período no campo científico era o de que o comportamento de uma determinada sociedade devia-se principalmente às diferenças genéticas hereditárias dos indivíduos que a compõe, e isso reflete diretamente no seu desenvolvimento. Numa crítica a essa explicação do humano a partir unicamente de suas bases biológicas ou raciais, propagou-se uma ciência antropológica fortemente influenciada pelo período vitoriano (Stocking, 1989), tendo os ideais de progresso como centrais e percebendo uma cultura ocidental mais evoluída em relação às demais, especialmente através dos escritos dos chamados evolucionistas culturais.

Apesar de seus aspectos limitados, o evolucionismo cultural dominante no século XIX forneceu contribuições importantes para o que viria a ser a Antropologia. Aprender a pensar o outro a partir de bases que não são apenas fundadas na biologia, mesmo que seja ainda de um modo etnocêntrico, já nos permite refletir acerca das diferenças culturais, mesmo que seja por meio de estágios evolutivos. Os evolucionistas construíram suas teorias principalmente com base em relatos de terceiros, pois não havia ainda nessa época a chamada

pesquisa de campo, a qual passou a ser destacada a partir de Franz Boas durante o século XX, transformando assim os rumos da Antropologia enquanto ciência.

Contudo, grande parte do reconhecimento que a antropologia adquiriu se deu a partir da obra de Malinowski, a qual, de modo geral, foi considerada um grande marco dessa ciência e responsável por lançar as bases da Antropologia Social Britânica. A pesquisa de campo baseada na observação participante passou a ser a principal característica da etnografia e, em decorrência disso, o autor [do texto] é visto simultaneamente como "o seu próprio cronista e historiador" (MALINOWSKI, 1978, p. 18). Dessa forma, o trabalho do etnógrafo deve permitir que se possa distinguir claramente os dados advindos da observação direta em relação as interpretações inferidas pelo autor.

> Na etnografia, é frequentemente imensa a distância entre a apresentação final dos resultados da pesquisa e o material bruto das informações coletadas pelo pesquisador através de suas próprias observações, das asserções dos nativos, do caleidoscópio da vida tribal (MALINOWSKI, 1978, p. 19).

Malinowski (1978) foi responsável pela sistematização de algumas regras para a aplicação do método etnográfico. Seus princípios podem ser agrupados em três unidades:

> em primeiro lugar, o pesquisador deve possuir objetivos genuinamente científicos e conhecer os valores e critérios da etnografia moderna. Em segundo lugar, deve o pesquisador assegurar boas condições de trabalho, o que significa, basicamente, viver mesmo entre os nativos, sem depender de outros brancos. Finalmente, deve ele aplicar certos métodos especiais de coleta, manipulação e registro da evidência (MALINOWSKI, 1978, P. 20).

Somente ao adotar e seguir esses princípios, será possível ao etnógrafo compreender a cultura nativa "na totalidade de seus aspectos". Ele destaca a existência de fenômenos importantes que podem ser registrados apenas através de questionários ou documentos estatísticos, mas também diz que há aqueles que apenas poderão ser compreendidos por meio do registro em diário etnográfico porque são frutos da observação participante. Esses fenômenos são denominados por Malinowski como *os imponderáveis da vida real* e consistem em atividades rotineiras dos nativos, tais como seus cuidados corporais, a preparação da comida, as conversas cotidianas, laços de amizade, simpatias, entre outros que permitem ao pesquisador atingir a "atitude mental que neles se expressa" (MALINOWSKI, 1978, p.29-30).

Desde então, a produção de conhecimento na Antropologia modificou-se grandemente, e destacamos aqui especialmente a contribuição, nos anos de 1970, do chamado Interpretativismo. Com Clifford Geertz, o conceito de cultura passa a ser tratado como

profundamente semiótico, ou seja, o objetivo da pesquisa antropológica passa ser menos a explicação da realidade, em termos causais, e mais “a procura do significado” (GEERTZ, 2014, p.4). O autor define o conhecimento antropológico como um “tipo de esforço intelectual” construído através de uma “descrição densa” dos fatos, termo emprestado de Gilbert Ryle. A observação participante volta a ser valorizada nessa época e conforme Geertz (2014, p. 7), a etnografia tomada enquanto um método que descreve densamente os fatos, evidencia que o etnógrafo enfrenta

> uma multiplicidade de estruturas conceptuais complexas, muitas delas sobrepostas ou amarradas umas às outras, que são simultaneamente estranhas, irregulares e inexplícitas, e que ele tem de, de alguma forma, primeiro apreender e depois apresentar.

Por isso, “nossos dados são realmente nossa própria construção das construções de outras pessoas, do que elas e seus compatriotas se propõem” (GEERTZ, 2014, p. 7). Nesse sentido, podemos pensar que em Geertz a proposta malinowskiana de "chegar ao ponto de vista do nativo" nunca será plenamente alcançada, diante da compreensão de que o conhecimento antropológico sempre será o ponto de vista do antropólogo a respeito da cultura estudada, em última instância, o ponto de vista do antropólogo sobre o ponto de vista do nativo.

Enquanto Geertz (2014) ressalta a importância da etnografia enquanto uma “descrição densa”, Caldeira (1988) traz uma reflexão muito interessante acerca do papel do autor no texto etnográfico na antropologia clássica e na antropologia contemporânea autointitulada "pós-moderna". A autora problematiza a questão da presença ambígua do antropólogo, que ao mesmo tempo em que necessita ser mostrada, precisa igualmente se esconder dentro do texto para que a objetividade científica seja garantida.

A partir de uma crítica americana pós-moderna, vemos uma preocupação com a “história, com o sincretismo e encontros, com práxis e comunicação e principalmente com as relações de poder” (CALDEIRA, 1988, p. 136) que passam a ser demonstradas no texto antropológico. O contexto em que o antropólogo realiza seu trabalho de campo sofre modificações e seu objeto de estudo se tornou também sua própria sociedade - e não somente as ditas “sociedades primitivas” e distantes.

A observação participante, enquanto técnica do método etnográfico, foi e ainda é fundamentalmente importante para compreendermos a diversidade cultural. Mas como vimos, houve períodos em que ela foi posta em segundo plano dentro da análise antropológica, mas

em outros a participação ativa do etnógrafo foi frequentemente valorizada. Tendo como intuito entender o uso das redes sociais digitais por idosos/as contemporaneamente, adotei uma metodologia baseada na abordagem multissituada, tal como a proposta por Marcus (2001). Esta se diferencia da etnografia tradicional na medida em que busca combinar múltiplos lugares no mesmo contexto de estudo, examinando, dessa forma, a circulação de significados, objetos e identidades culturais em um tempo/espaço difuso.

A etnografia multissituada permite ao etnógrafo repensar teoricamente conceitos de espaço e lugar na investigação antropológica através de diversas modalidades. *Seguir as pessoas* é uma de suas técnicas, e conforme Marcus (2001) é uma das mais óbvias para a materialização desse tipo de pesquisa. Esse procedimento consiste em seguir e permanecer nos mesmos movimentos de um grupo particular de sujeitos iniciais. Utilizar dessa técnica foi essencial para que eu pudesse pensar o uso das redes sociais digitais por idosos atualmente, pois minha pesquisa combinou mais de um local de campo (Facebook e curso Melhor Idade foram os principais). *Seguir os objetos* se constituiu igualmente uma técnica significativa para pensar a construção do espaço multissituado, porque ela permite delinear a circulação de um objeto material de estudo por meio de diferentes contextos. Isso possibilitou pensar o uso das diferentes tecnologias como o celular de teclas, smartphone, televisão, computador e notebook, a serem discutidos no capítulo 3. Mas outras técnicas como *seguir a metáfora*, *seguir a trama*, *seguir a vida* e *seguir o conflito* também foram importantes para compreender os usos das tecnologias digitais por idosos/as.

A noção de campo situado, no sentido malinowskiano, problematizada por Marcus (2001), trouxe contribuições para os estudos antropológicos da, na e através da Internet. Hine (2015), por exemplo, sugere que contemporaneamente não se torna mais útil pensar analiticamente, teoricamente e praticamente a Internet como um objeto singular dentro de um lugar. Semelhante a metodologia multissituada, a autora mostra que os métodos móveis na sociologia sugerem o uso de uma variedade de abordagens técnicas que permitem o pesquisador seguir o movimento das pessoas, das coisas e das ideias. Nesse sentido, ela referencia o trabalho de Buscher e Urry de 2009, para enfatizar que tais métodos englobam as seguintes formas de mobilidade:

> the bodily travel of people; the physical movement of objects; imaginative travel conjured up as we anticipate actions in distant places; virtual travel across networks of mediated communications; and communicative travel as people are connected in interactions face-to-face and via mediated communications (HINE, 2015, p. 63).

Christine Hine (2015) então define a Internet atual a partir de três características: é incorporada (*embeeded*) porque está presente nas relações e no âmbito doméstico através de múltiplos dispositivos e ainda nos permite "to ask how the Internet comes to mean different things in different settings" (HINE, 2015, p. 36); é corporificada (*embodied*) porque a incorporação da Internet na vida cotidiana se tornou parte de nós, "an extension of other embodied ways of being and acting in the world" (HINE, 2015, p. 41); e cotidiana (*everyday*) porque seu uso se tornou tão mundano e imperceptível que se constituiu "simply an infrastructure that offers a means to do other things" (HINE, 2015, p. 46). Diante desse contexto, a autora aponta a etnografia como a metodologia que melhor possibilita a construção de um quadro multifacetado do ambiente de pesquisa porque se utiliza da participação do etnógrafo nos diferentes locais de campo.

A noção de campo e a importância do trabalho de campo em ambientes digitais imersivos são tópicos discutidos por Leitão e Gomes (2013) em suas etnografias no mundo virtual tridimensional Second Life. Elas salientam um aspecto muito importante que me ajudou a pensar a constituição de meu próprio campo de pesquisa. Segundo as autoras:

> Os limites e as relações entre o *on* e o *off* não podem ser apriorísticos, mas definidos pelo próprio campo. Estudar um mundo virtual como o *Second Life* em seus próprios termos, assim, não implica de antemão optar por realizar uma pesquisa no online, excluindo a interação presencial, analógica. Estudar um mundo virtual em seus próprios termos implica reconhecer que as definições e teorias nativas sobre a distinção *on* e *off* são muito mais relevantes do que nossas definições teóricas prévias à entrada em campo (LEITÃO; GOMES, 2013, p. 28 – grifo das autoras).

Como o objeto de estudo que propus analisar é praticamente inexplorado por pesquisadores das ciências sociais[2], percebi que poderia ser relevante escolher um local "off-line" para melhor compreender o processo de aprendizagem da tecnologia digital. Devido à especificidade do objeto de pesquisa recorri a um curso de informática para a Melhor Idade na cidade de Santa Maria/RS. Frequentá-lo se mostrou eficaz, principalmente quando me deparei

---

[2] Na procura por artigos que contemplassem as temáticas de envelhecimento e mídias digitais, na plataforma Scielo, obtive os seguintes resultados a partir de determinadas palavras-chaves: idoso e mídias (0 artigos); idoso e novas tecnologias (0 artigos); idoso e facebook (0 artigos); idoso (2615 artigos); redes sociais virtuais (3 artigos); facebook (30 artigos); velhice (248 artigos); mídias digitais (6 artigos); melhor idade (0 artigos); internet (1127 artigos); internet e idoso (13 artigos); aprendizagem e internet (98 artigos); ciberespaço (60 artigos); cibercultura (35 artigos); velhice e ciberespaço (0 artigos). Já no portal de teses da Capes, foi possível observar que: não há nenhuma tese com o tema envelhecimento e mídias digitais enquanto palavras-chave; idosos e novas tecnologias há 21 registros, sendo que deste apenas quatro relacionam-se com o tema da internet; idosos (1306 registros); novas tecnologias (2034 registros); facebook (13); redes sociais (1371 registros, em que na maioria não está relacionado à internet); mídias digitais (144); mídias digitais e aprendizagem (25 registros); idoso e facebook (0 registros); idosos e redes sociais (10 registros, sendo apenas um relacionado à internet); terceira idade (220) e idoso e internet (707 registros, sendo que a maioria não é sobre internet).

com muitos alunos que afirmavam estar em contato com um computador pela primeira vez. Inclusive, durante as aulas, alguns falavam “Professor/a, essa é a primeira vez que estou sentando na frente de um computador” ou “eu tenho medo desse bicho”. A adoção de uma etnografia multissituada se mostrou fundamentalmente importante pois permitiu minha participação em diferentes locais de pesquisa que resultou nas diversas reflexões a serem apresentadas ao longo do texto. Muitas dessas reflexões surgiram em decorrência do estranhamento das tecnologias digitais, o qual fui desafiada ao me propor compreender o uso que os idosos vêm fazendo das redes sociais digitais. A próxima seção se destina a apresentar a plataforma Facebook e minha inserção nesse ambiente de pesquisa.

1.2 “WELCOME TO FACEBOOK”: É GRATUITO E SEMPRE SERÁ

O primeiro local que escolhi para investigar foi o Facebook, mais especificamente a página Terceira Idade. A escolha de tal plataforma deve-se ao fato de considerarmos o ciberespaço como lócus social que propicia o aparecimento de novas formas de sociabilidades através da construção de espaços simbólicos em seu interior. Guimarães Jr. (1999) define o ciberespaço como um local

> de extrema complexidade e heterogeneidade, estabelecendo-se em seu interior as mais diversas e variadas formas de interação, tanto entre homens, quanto entre homens e máquinas. Grande parte destas interações caracterizam-se societariamente, ou seja, envolvem duas ou mais personas que se relacionam em um determinado ambiente, a partir de uma cultura localmente elaborada (GUIMARÃES JR., 1999, p. 2).

Por isso, o autor estabelece uma distinção importante entre *plataforma de sociabilidade virtual* e *ambiente de sociabilidade virtual* para a investigação antropológica compreender esse meio. Por plataforma o antropólogo caracteriza os “elementos de software "programas" que dão sustentação às relações de sociabilidade no Ciberespaço” (Guimarães Jr., 1999, p.3). Ela é composta geralmente por apenas um programa principal. Em contrapartida, um ambiente de sociabilidade virtual constitui-se através de uma plataforma ou mais, de modo que o que está em jogo é o pertencimento a um grupo, não importando a plataforma utilizada. Dessa forma, é orientado à “comunicação de dois ou mais usuários, povoado por personas que estabelecem uma atividade societária por um determinado tempo. A partir desta sociabilidade podem ou não se desenvolver comunidades virtuais estáveis” (Guimarães Jr., 1999, p. 3-4).

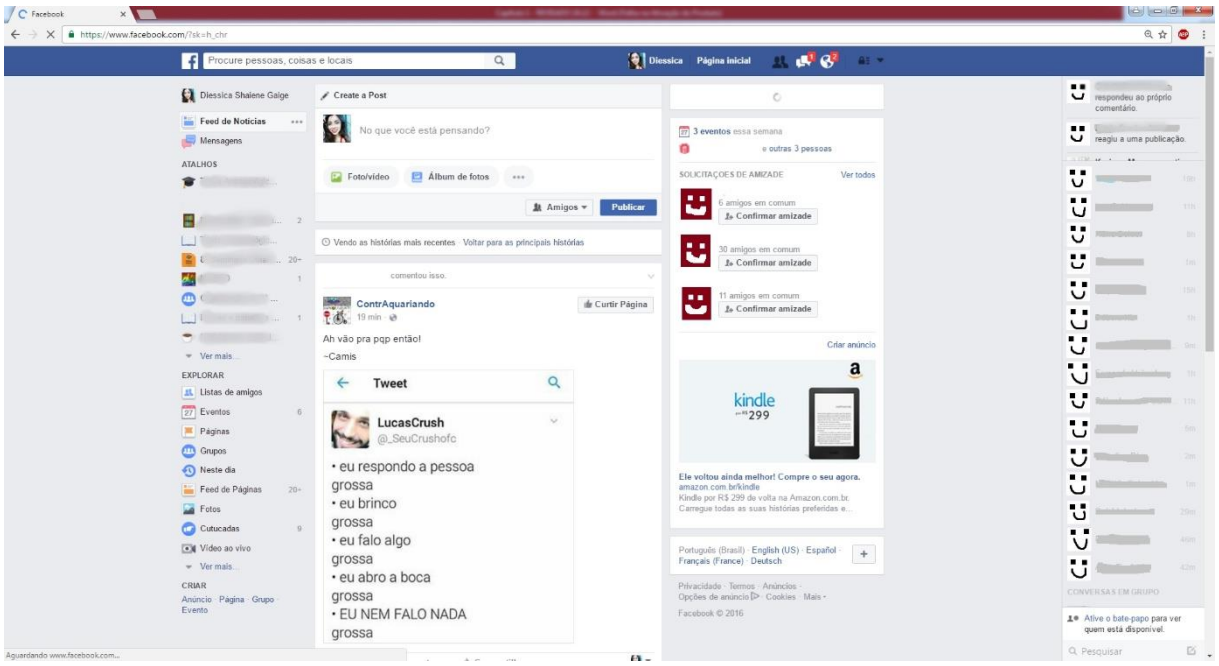
O Facebook é uma rede social criada em 2004 por Mark Zuckerberg, Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz e Chris Hughes. Apesar de originalmente ter sido feita para o uso de estudantes universitários, o Facebook é atualmente usado para diversos fins, possuindo assim significados distintos para determinados grupos sociais. Segundo Miller (2011), o ano de 2010 pode ser considerado o "boom" do Facebook, porque 70% dos seus usuários moravam, na época, fora dos Estados Unidos da América, local onde surgiu. Em publicação recente, Mark Zuckerberg[3] anunciou que a "comunidade" (tal como se refere) possui cerca de 1.8 bilhões de pessoas ativas atualmente.

De modo geral, tendo em vista que a pessoa já possua uma conta e amigos nessa rede, a plataforma é organizada da seguinte maneira: depois de realizar o *login*, somos direcionados a um *feed de notícias*, que consiste em uma área na qual são mostradas as postagens dos amigos e páginas que o usuário segue, além de ser um dos locais que nos permite fazer uma publicação escrita, com foto/vídeo e/ou com link de outros sites. No lado direito da tela, podemos observar o bate-papo da plataforma (espaço no qual é mostrado os amigos que estão online), somos informados dos aniversariantes do dia e também é onde se localiza os anúncios. Na parte superior, podemos encontrar pessoas, lugares e páginas; nossas solicitações de amizades; nossas mensagens enviadas e notificações de atividades. E no lado esquerdo, podemos ter acesso a nossa linha do tempo (espaço no qual podemos visualizar nossas publicações cronologicamente desde quando criamos a conta), editar nosso perfil (local direcionado a mostrar características de nossa pessoa a partir de dados como escolaridade, preferencia política, rede familiar, cidade onde nasceu e à qual reside atualmente, entre outras), organizar nossos favoritos, visualizar os grupos que participamos e os aplicativos que usamos através dessa rede social.

---

[3] Mais informações acesse: https://www.facebook.com/zuck/videos/10103225611545401/.

Figura 1- Captura de tela feita pela pesquisadora.



Assim como Miller, tenho como intuito mostrar, por meio das lentes antropológicas, o que o Facebook tem se tornado em relação ao uso que as pessoas vêm fazendo dele – no meu caso, compreender o que seu uso diário tem significado para pessoas idosas, principalmente aquelas que frequentam o curso de informática para Melhor Idade. Para tanto, é necessário considerar o indivíduo como uma rede social antes mesmo da existência do Facebook, pois ele não a inventa, mas pelo contrário, a facilita e a expande. As pessoas fazem parte de um conjunto maior de relacionamentos que são anteriores ao uso de tal plataforma, os laços de amizades e as relações familiares são exemplos disso.

É interessante evidenciar aqui que uma das propostas do Facebook é tornar a web cada vez mais social. Mark Zuckerberg, um dos fundadores do site anunciou em 21 de abril de 2010 na conferência F8: “we are building toward a web where the default is social” (p. X, Miller, 2011). Por se tratar de uma empresa com fins lucrativos, essa característica de tornar as pessoas mais sociais pode ser percebida através do aprimoramento e criação de ferramentas disponibilizadas pelo site desde que surgiu. Hoje, podemos vincular nosso perfil a outras redes sociais como *instagram*, *twitter*, etc; fazemos check-in nos lugares que estamos frequentando, postamos fotos do que estamos fazendo, entre outros, em tempo *quase* real (pois ainda precisamos considerar que é necessário estarmos conectados na internet). A associação entre as diferentes contas e aplicativos pode ser considerada um novo tipo de *panopticon* foucaultiano como destaca Ramos (2015), pois através disso a empresa constrói

um mapeamento de deslocamento, hábitos de conexão e consumo, as redes de amizades, que possibilita conhecer o perfil dos usuários dessa rede social (lembrando que o acesso e cadastros são gratuitos) e quais anúncios e propagandas de produtos que consomem podem lhes direcionar. Enfim, a crescente presença do Facebook no cotidiano das pessoas tem se mostrado como um fenômeno global, porém consideramos aqui que ele possui significações locais distintas. Conforme Miller (2011, p. 163), "Facebook does not exist in isolation. No one lives just on Facebook. When people talk about Facebook in Trinidad, they don't suggest it is a community in its own right. It is just one of the structures of social networking".

Ao analisar a constituição do *Fasbook* em Trinidad, Daniel Miller nos propõe 15 teses sobre o que o Facebook pode ser enquanto manifestação local da comunidade trinidadiana. Quero destacar algumas dessas teses, pois acredito serem pertinentes para pensarmos a presente pesquisa. A primeira tese, *Facebook e o indivíduo*[4], procura mostrar como o Facebook ajuda a fazer relações. A questão inicial é pensar o indivíduo como um local de rede social bem antes de o Facebook existir. Do ponto de vista antropológico de Miller, os estudos sobre parentesco são uma amostra desse argumento, pois não nos mostram indivíduos, mas sim pessoas em relação com outras pessoas.

Um dos pontos levantados pelo autor para compreendermos essa tese, diz respeito ao anonimato e ao ato de stalkear[5]. Podemos escolher com quem pretendemos nos relacionar através do mecanismo de pesquisa do site sem que a pessoa seja informada que está sendo stalkeada, algo que não acontecia no Orkut[6] porque éramos informados dos visitantes de nossos perfis por meio da revelação do nome do usuário na seção de visitas.

Outra tese apresentada por Miller (2011) é o *Facebook como um meta-amigo*[7], na qual o site é visto como um melhor amigo totalmente confiável, pois nos permite expressar o que estamos sentindo através de postagens. O Facebook pode ser considerado como uma ajuda para prevenir a depressão e tédio, por se tratar de um lugar no qual podemos falar o que

---

[4] Do original: *Facebook and the individual.*

[5] Stalkear se popularizou como sendo o ato de "perseguir" ou "espionar" outra pessoa na internet.

[6] Foi um site de relacionamentos online criado em 2004 e descontinuado pelo Google em 2014. A plataforma permitia a seu usuário personalizar seu perfil de diversas maneiras. Além de contar com uma página inicial que possibilitava visualizar os amigos, aniversariantes, os visitantes de seu perfil, também permitia publicar fotos, vídeos, personalizar recados e aplicativos. Existia também o recurso de enviar um depoimento para um amigo, que poderia ser visualizado pelas demais pessoas que não fossem necessariamente da rede de relação do usuário, enquanto o *scrap* era um recado visível apenas para amigos. O Orkut se destacou muito devido a criação de comunidades que demonstravam os interesses e gostos do usuário, mas também lhe possibilitava interagir com as pessoas de mesmos interesses através das enquetes e fóruns da comunidade.

[7] *Facebook as a meta-friend.*

quisermos, contando ou não com as respostas dos outros. E ainda, para uma parcela da população essa rede complementa as relações off-line, por isso torna-se significativo como amigo. A página Terceira Idade, pode ser pensada como um meta-amigo pois estabelece relações com os seus membros por meio de suas postagens. Estas últimas funcionam como uma dádiva do envelhecimento ativo ao incitar seus seguidores a curti-la, comentá-la e por vezes, compartilhá-las em suas linhas do tempo, funcionando, deste modo, como um sistema de trocas online tal como o apresentado no capítulo 4.

O Facebook também possibilita a *transformação do eu e da auto-consciência*[8] pois, conforme Miller (2011), o uso da plataforma facilita o mundo das fantasias dos indivíduos, por isso, seu estudo torna-se mais antropológico do que psicológico na medida em que caminha na direção do fim do anonimato e vincula-se a ideia de uma verdade mais profunda sobre as pessoas. Uma postagem no Facebook revela uma verdade sobre si mesmo e permite que a pessoa descubra mais sobre si mesmo ao publicizar, por exemplo, certas características por meio de suas postagens. O Facebook é considerado pelo autor uma força testemunha de uma ordem moral do eu, não apenas num sentido normativo de uma "netiqueta" consensual. Ele se torna onipresente nas pessoas como se fosse uma espécie de divindade, que testemunha a vida diária de diversos indivíduos.

Na tese sobre *Facebook e a comunidade – Facebook tem reservado dois séculos de fuga da comunidade*[9], o antropólogo britânico inicia comentando que os escritos sobre a vida moderna eram de certa forma pessimistas quanto à presença de comunidades sociais bastante fechadas. Mas o que vem acontecendo é a ressurreição do termo comunidade por meio do uso do Facebook, que parece tê-lo revivido e expandindo-o. Os participantes da pesquisa de Miller, quando questionados sobre a palavra comunidade, se mostraram confortáveis quanto ao seu uso ao comparar suas experiências do Facebook com suas vidas off-line. Ele funciona como um facilitador das interações off-line ao invés de substituí-las, pois ajuda a coordenar e organizar eventos off-line.

Considerando que o aspecto central da palavra cultura é a ideia de valores consagrados como ações normativas, na tese sobre *Facebook como um site de normatividade e netiqueta*[10], Miller (2011) aponta que a mesma estrutura que compõe o Facebook tende a criar

---

[8] *Transformation of self and self-consciousness.*

[9] *Facebook and the community – Facebook has reserved two centuries of flight from community.*

[10] *Facebook as a site of normativity and netiquette.*

normatividade, a qual pode ser evidenciada na linguagem dos posts, comentários, status de relacionamentos, entre outros, gerando assim uma netiqueta. Mas ao mesmo tempo em que temos o surgimento dessa netiqueta, é possível observar que existem normas e gênero que não são determinados por ela, como por exemplo, os vários estilos de postagens citados pelo autor. Através de meu trabalho de campo pude compreender outro significado dado ao uso da tecla "capslock". Enquanto as pessoas mais jovens consideradas "nativas digitais" (Prensky, 2001) a usam para dar ênfase a algo importante durante a escrita, algumas idosas que acompanhei, digitam suas postagens diárias sempre com letras maiúsculas para que elas mesmas possam enxergar o que escrevem, pois, a maioria delas usam óculos de grau. Diferentes grupos de usuários podem ter diferentes normas e podem explicitá-las de modos diferentes, caso elas não sejam cumpridas, é possível dar um *defriending* (desfazer amizade).

De modo geral, na tese *Facebook transforma nosso relacionamento com o tempo*[11], é possível notar as mudanças de nossa relação temporal com o uso do Facebook a partir da implacável fixação com o presente. Para alguns, isso significa que essa rede social representa um novo modo de superficialidade. Mas o estudo de Miller (2011) revela que o primeiro impacto do Facebook tendeu a restaurar as conexões com pessoas de partes anteriores de nossas vidas, tais como os antigos colegas de escola ou parentes migrados. Atualmente, o Facebook tem se tornado um site associado com o presente ao transmitir o status corrente de muitos indivíduos, tornando-o mais rico e sintonizado ao que acontece na vida de seus amigos virtuais. Pode ser considerado como uma narrativa do tempo, na medida em que temos pessoas reais sendo atualizadas em tempo real. Isso nos leva a outra característica que se refere à instantaneidade das atualizações de informação social, que levanta acusações do Facebook como um *time suck*, pois seus usuários gastam várias horas de seu dia conectadas no site.

A tese *Facebook transforma nosso relacionamento com o espaço*[12], evidencia o desaparecimento da distância como uma das consequências mais óbvias do Facebook, porque consolidou o paroquialismo tradicional da família ao possibilitar uma interação constante uns com os outros. No Facebook, não importa onde as pessoas estejam, a interação entre elas pode ser íntima e pessoal, assim como se vivessem numa rua próxima, mesmo vivendo em diferentes continentes.

---

[11] *Facebook changes our relationship to time.*

[12] *Facebook changes our relationship to space.*

Todas essas teses apontadas por Miller me permitem compreender o Facebook a partir de um olhar antropológico e tecer algumas hipóteses sobre como essa rede social digital contribui para a promoção de um envelhecimento ativo porque os idosos com os quais convivi durante o trabalho de campo tinham como motivação principal aprender a mexer nesse site de relacionamentos para se comunicar com amigos e familiares distantes.

Quando escolhi a página (ou *fanpage*) Terceira Idade para iniciar meu trabalho de campo foi devido ao crescimento considerável que a mesma teve, atingindo notória visibilidade desde que surgiu em 2012. Seu intuito inicial era apenas levar informações ao público idoso, porém com o tempo, o número de curtidas aumentou, tendo atualmente 502.301[13] *likes*[14]. Isso demandou a criação de um website, que nos possibilita ter acesso a outros tipos de informações que não são necessariamente publicados na *fanpage*. É importante ressaltar que o projeto surgiu como algo relativamente pequeno e podemos observar isso através de suas postagens, que inicialmente não eram de cunho tão reflexivo (autoajuda) e se referiam a qualquer assunto, como novela, aposentadoria, agradecimentos aos membros pelas curtidas, alimentação, eventos. Os administradores marcavam sempre as pessoas que participavam do projeto, realizando inclusive postagens para uma pessoa em específico.

A forma de escrita das postagens era direcionada à participação dos idosos por meio de comentários na página e isso possibilitava estratégias de aproximação com as pessoas. De certa forma, as postagens procuravam mostrar que os administradores da *fanpage* estavam preocupadas com os idosos e também se relacionavam com pessoas reais, por isso, marcar alguém durante um post tornava-se importante para esta tarefa de visibilização da página, a qual ainda era muito restrita em membros. Publicava-se, inclusive, vídeos convidando as pessoas a curtirem a *fanpage*, como aquele de Dona Terezinha, uma senhora de 82 anos[15], que convida os usuários do Facebook a conhecer e curtir o perfil da página Terceira Idade.

Todavia, recentemente o projeto construiu parceria com algumas marcas conhecidas tais como Santander, Danone/Support, Pfizer, Telehelp, instituições públicas como o Ministério do Turismo e Associações. Apoia também o projeto "Circuito Maior Idade" que acontece em São Paulo e visa promover a cultura e a saúde para o público idoso através da realização de oficinas que permitam o desenvolvimento integral de sua saúde, com oficinas

---

[13] Atualizado em 14 de fevereiro de 2017.

[14] O *"like"* do Facebook funciona como uma forma de avaliação entre os seus usuários no que diz respeito ao conteúdo postado pelos mesmos.

[15] Assista em: https://www.facebook.com/aproveitandoaterceiraidade/videos/639773926113966/.

físicas orientadas por profissionais especializados; oficinas cognitivas que permitem a realização de exercícios que estimulem a atenção, a memória, o raciocínio lógico, entre outras habilidades; e oficinas culturais por meio da promoção de teatros, danças, cinema, etc.

Foi possível observar que a visibilidade da página cresceu bastante, a ponto de construir parcerias com grandes empresas e instituições. Saindo de uma política mais comunitária como apresentada em seu surgimento, a partir da qual pessoas eram marcadas, havia publicações convidando para curtir a página. No entanto, atualmente a *fanpage* se dedica quase que exclusivamente a publicações do tipo "autoajuda", salvo as exceções de divulgação de alguns projetos. Os administradores da página diminuíram as marcações de pessoas em postagens publicadas e somente respondem aos comentários de seus membros em posts informativos sobre doenças, cultura e divulgação de eventos (como o do Lab60+ e Circuito Maior Idade) e venda de produtos, como por exemplo, do livro “Hérnia de Disco e Dor Ciática” de Helder Montenegro.

Por se tratar de uma página do Facebook, sua estrutura se revelou fortemente hierarquizada, havendo assim posições de prestígio dentro do grupo, pois quando a visitamos, vemos que a opção de publicação na *timeline* pelos membros da *fanpage* não é permitida, somente os administradores tem a permissão para fazer isso. Logo, a pessoa visitante terá acesso às informações públicas, como por exemplo, o número de curtidas, fotos e vídeos publicados, além das postagens de textos. Acredito que o motivo da restrição de algumas ações, deve-se justamente ao fato do aumento do número de membros, pois quando entrei em contato com a página para a realização da presente pesquisa, visando marcar alguma entrevista com seus administradores e conhecer mais a respeito do projeto, não obtive respostas rapidamente. Apenas meses depois de contatá-los, fui respondida com a recomendação de que deveria enviar um e-mail formal para os administradores da página. Fiz o que me pediram, contudo, não obtive êxito quanto a colaboração dos mesmos. Diante do contexto, resolvi comentar uma publicação da *fanpage* me apresentando enquanto pesquisadora, fazendo, dessa forma, um convite público para quem quisesse participar como colaborador de minha pesquisa. Apenas uma pessoa me respondeu positivamente dizendo que estava interessada, porém quando tentei adicioná-la, não consegui provavelmente devido à privacidade por ela selecionada, ou seja, apenas amigos ou amigos de amigos poderiam solicitar sua amizade. Respondi seu comentário dizendo que não conseguia adicioná-la, porém não obtive mais resposta da mesma. O número de *likes* no meu comentário na página foi baixíssimo, tendo em vista que muitos membros comentaram essa mesma postagem.

Diante do fracasso dessa primeira tentativa, resolvi acompanhar durante uma semana todas as publicações da página e observar quem eram as pessoas mais ativas nos comentários. Após perceber que tinha um público que participava regularmente, entrei em contato com muitos deles via mensagens privadas no bate-papo do Facebook. Desses, apenas três me retornaram e começamos a conversar frequentemente num determinado período. Apenas uma, se tornou minha amiga no Facebook e ainda mantemos contato. Por outro lado, com os outros dois informantes, as conversas foram diminuindo com o tempo. Mesmo eu contatando ambos constantemente, as perguntas feitas a eles passaram a ter um retorno tardio até não serem mais respondidas, mesmo muitas vezes sendo visualizadas.

Esse percurso inicial revelou que se manter presa a uma página, como eu estava, pode se tornar um tanto problemático e até mesmo desmotivador do fazer etnográfico. Porém, diante do grupo que me era apresentado através da página, foi claro que não se tratava mais dos grupos que estudei no Second Life[16] durante a graduação. Esse grupo era diferente e ter acesso ao cotidiano por meio do Facebook estava sendo complicado. Dessa forma, como seguir com a etnografia sendo que muitos não me aceitavam ou mesmo visualizavam minhas mensagens? Será mesmo que a página escolhida teria sido a melhor escolha? Como agir diante de tanto vácuo? E ainda, como articular as informações obtidas com esses informantes via internet, com os dados que ainda estava por conseguir com acompanhamento do curso de informática?

Esses acontecimentos me levaram a me desprender da página enquanto local de pesquisa, porém isso não significou um abandono do Facebook na presente investigação, uma vez que meu objetivo foi desde o início compreender o uso dessa rede social digital por idosos/as. Tratou-se apenas de uma fase inicial do estudo etnográfico em um dos locais escolhidos previamente (nesse caso a página), mas como bem coloca Miller et all (2016, p. 27), “failure for us is at least the guarantor of the integrity of our project” justamente porque o modo como as pesquisas antropológicas são feitas diferem-se de outras pelo fato de considerarem que nunca saberemos a priori o que podemos encontrar no campo.

---

[16] Durante a graduação participei do projeto “Processos sociotécnicos propiciadores de imersão em mundos digitais virtuais tridimensionais (MDV3D)”, através do qual realizei uma etnografia online no mundo virtual 3d Second Life para compreender a imersão e o processo de socialização do noob/newbye.

1.3 “SEJA BEM-VINDA, MINHA FILHA!”

O Laboratório de Informática/Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis e Centro de Processamento de Dados (LABINFO PRAE/CPD) é um projeto institucional da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) surgido em 1999 com o intuito de ampliar o acesso ao conhecimento e às novas tecnologias de comunicação e informação a todos os estudantes universitários e a comunidade em geral. Conta atualmente com duas unidades, uma localizada junto a Casa do Estudante no centro da cidade de Santa Maria/RS e outra no campus universitário da UFSM, no Bairro Camobi.[17]

Na primeira quinzena de cada semestre letivo do ano é divulgado o calendário dos cursos e vagas ofertadas pelo laboratório. Os interessados em trabalhar como bolsistas inscrevem-se via edital e concorrem a uma das 31 bolsas disponibilizadas, sendo estas organizadas em monitorias, agendadores e CPD. Os que pretendem cursar alguma das atividades promovidas pelo Labinfo também devem se inscrever via edital para concorrer a uma das 15 vagas disponibilizadas para o curso ofertado, sendo este último coordenado por um/a monitor/a. O laboratório da união universitária possui cerca de 20 computadores de mesa na sala de aula e dois na administração. Ao passo que o laboratório do centro conta com 18 computadores de mesa usados na sala de aula/pesquisa e 4 computadores na administração. De acordo com dados que me foram disponibilizados, o projeto atende mais de 600 pessoas entre alunos de graduação e do Melhor Idade.

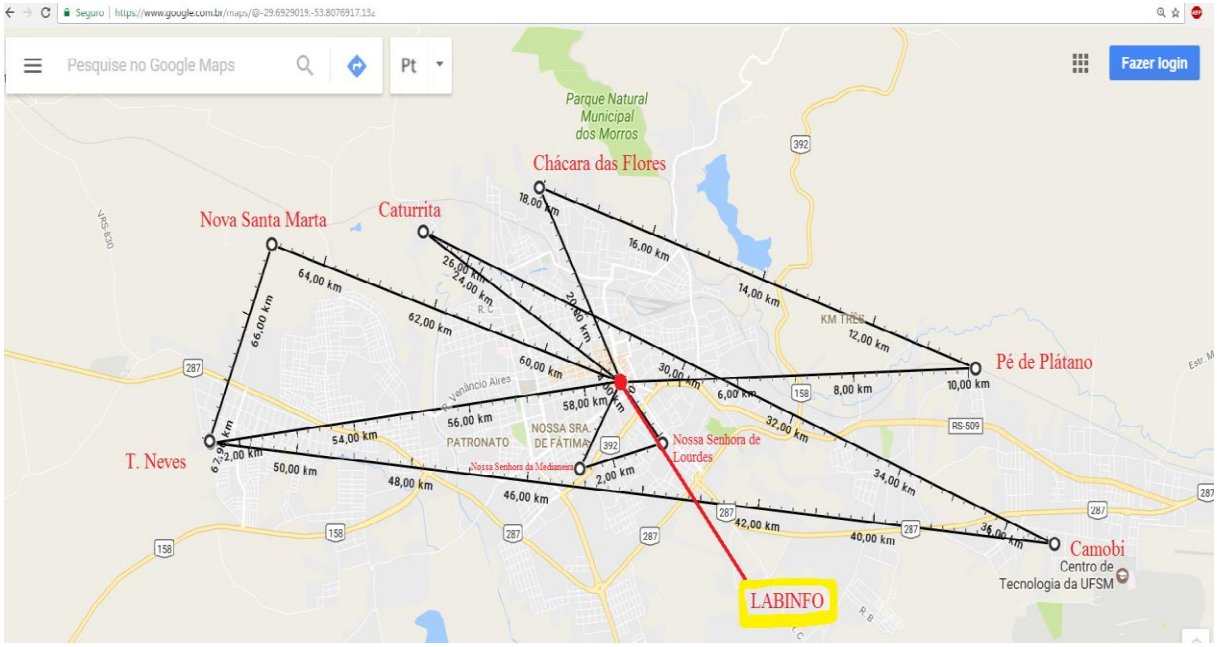
Diferentemente dos outros cursos de informática básica do Labinfo que existem desde o surgimento do laboratório, o curso de informática para Melhor Idade iniciou em 2007 com uma turma de 20 alunos. O público atingido em seus primórdios era o de pessoas que moravam muito próximo da área central da cidade. Contudo, com o passar dos anos foi se popularizando cada vez mais entre os/as idosos/as de Santa Maria devido ao próprio contexto de popularização da internet e demais tecnologias digitais a partir dos anos 2000, atingindo, dessa forma, também um grupo de pessoas de regiões mais periféricas da cidade. Hoje os/as alunos/as dessa faixa etária ou mais que frequentam o laboratório residem nos mais diversos bairros, como o Tancredo Neves, Nova Santa Marta, Caturrita, Chácara das Flores, Camobi, Pé de Plátano, Passo das Tropas, Passo da Areia, Itararé, Juscelino Kubitschek, entre outros.

---

[17] Em anos anteriores, o projeto Labinfo realizou diversas atividades em parceira com a Prefeitura Municipal de Santa Maria e 8ª Coordenadoria Regional de Educação. Hoje, contudo, apenas tem promovido os cursos de informática no âmbito acadêmico e para pessoas com mais de 50 anos.

Alguns deles são áreas periféricas da cidade e surgiram através de ocupações como a Nova Santa Marta ou ainda devido a criação de um núcleo habitacional (Cohab) como o caso do bairro Tancredo Neves, regiões nas quais há uma maior concentração das camadas populares de Santa Maria. Enquanto outros distritos como Nossa Senhora de Lurdes e Medianeira por serem mais centrais são habitados por indivíduos pertencentes às camadas médias. Abaixo podemos observar a distância entre alguns desses bairros do local onde se localiza o LABINFO.

Figura 2- Captura de tela feita pela pesquisadora no site Google Maps.



O conteúdo programático do Melhor Idade é organizado em 3 módulos. O módulo I tem como objetivo oferecer um conhecimento básico de informática para os alunos, consistindo em uma introdução ao Windows (configuração da área de trabalho, abrir e criar arquivos/pastas, realizar pesquisa na internet e utilizar o e-mail), apresentação dos programas word (com criação e impressão de documentos bem como realização de atividades de digitação) e excel (funções e operações básicas dos programas, construção de gráficos). O módulo II visa exercitar a digitação através do aprofundamento do funcionamento do teclado, aprender a como usar o Power Point (criar apresentação em slides, aplicar efeitos, hiperlinks, inserir imagens e exportar para o word), Multimídia (introdução a plataformas de animação, áudio, vídeos e imagens) e Internet Explorer (funcionamento da tela do browser, como realizar pesquisa, e-mail, endereço eletrônico e outlook). Por fim, o módulo III é totalmente

voltado para a internet, por isso pretende-se que o aluno saiba reconhecer os equipamentos necessários para acessar a internet, como navegar no browser por meio de pesquisas, criação e utilização de conta de e-mail, ter conhecimento dos principais conceitos sobre internet, redes sociais e blog's e entender sobre a segurança da informação na rede.

Meu contato com a equipe do laboratório se deu no ano de 2015 e desde o início a técnica administrativa em educação responsável pelo Labinfo se mostrou receptiva para que eu pudesse acompanhar as turmas do Melhor Idade. Ela pode ser considerada um tipo de Doc[18] dessa pesquisa, pois se não fosse por sua autorização, eu não teria como ter acompanhado os monitores que ministram as aulas do curso de informática. Se para William Foote-Whyte (1980), o Doc teve um papel fundamental para que pudesse ter acesso a Corneville, a técnica em assuntos educacionais foi essencial para que eu ingressasse no curso como pesquisadora. Tivemos muitas conversas durante o período de trabalho de campo nas quais ela procurou me orientar a respeito de algumas situações que pudessem vir a acontecer ao longo de minhas observações nas aulas e como deveria me portar diante delas, sugestões de quais monitores eu poderia acompanhar de acordo com o que poderia ser interessante para minha pesquisa. Desde o início procuramos ter um constante diálogo sobre como estava indo minha investigação e meu relacionamento tanto com os monitores quanto com os alunos.

Apesar da importância da servidora, é preciso enfatizar que os dados a serem apresentados foram obtidos através da imersão possibilitada pela observação participante. Ao relatar sua etnografia feita com jovens surdos, Magnani (2009) destaca um duplo movimento que confere ao método etnográfico sua especificidade. Segundo o antropólogo, é necessário "um olhar *de perto e de dentro*, mas a partir dos arranjos dos próprios atores sociais" (MAGNANI, 2002, p. 18) para compreendermos a particularidade de nosso objeto de estudo e como o mesmo nos impõe certas estratégias de aproximação e tratamento com a população estudada, uma vez que nem sempre o/a antropólogo/a possui uma boa "entrada em campo" para a realização da pesquisa. No meu caso, apesar de ter sido autorizada pela técnica administrativa a acompanhar as aulas, eu ainda precisava da aceitação dos monitores.

O quadro de bolsistas do Labinfo é renovado semestralmente porque em tese, um acadêmico pode permanecer na bolsa um ano no máximo. Mas percebi que há exceções. Por isso, logo que saiu a lista de bolsistas selecionados pelo laboratório, fui conversar com a

---

[18] Doc foi o nome dado por Foote-Whyte ao informante-chave de sua pesquisa em Corneville, o qual também atuou como seu protetor durante o trabalho de campo.

técnica em assuntos educacionais para iniciar meu trabalho de campo no curso. Enquanto conversávamos na sala da administração do centro, uma bolsista apareceu. Ela era nova no laboratório e estava iniciando na monitoria com o curso para a Melhor Idade. A técnica perguntou a ela se eu poderia acompanhá-la e explicou que eu estava ali para fins de pesquisa. A moça rapidamente nos respondeu que não se sentia segura ainda nem para dar as aulas e achava melhor que eu não a acompanhasse. Eu entendi a situação, mas lamentei. Geralmente quando se fala em pesquisa (ainda mais daquelas que se utilizam da técnica da observação participante), as pessoas comumente pensam estar sendo "avaliadas" pelo/a pesquisador/a, mas para nós, antropólogos, o objetivo é compreender a realidade social do modo como ela é e não como deveria ser através de julgamentos. Após o ocorrido, a técnica checou sua listagem de bolsistas e anotou em um pequeno *post it*[19] o nome e os horários de uma monitora que ela acreditava que possivelmente aceitaria meu acompanhamento, uma vez que já estava há mais de um ano atuando como bolsista do Melhor Idade. E de fato, foi o que aconteceu quando encontrei pela primeira vez Beatriz[20] - acadêmica do curso de odontologia, 22 anos e monitora do módulo III no primeiro semestre de 2016 - com a qual falei de minhas intenções enquanto pesquisadora e qual era minha proposta de pesquisa.

Já no segundo semestre, o processo de inserção foi basicamente o mesmo para que eu pudesse continuar realizando o trabalho de campo com os alunos do laboratório, tive que esperar a seleção tanto dos alunos como dos monitores. Contudo, a autorização para frequentar as aulas me foi dada pelo monitor Paulo, acadêmico do curso de Redes de Computadores, 27 anos e responsável pelo módulo I.

Ter observado as aulas de monitores com diferentes formações foi enriquecedor, pois me possibilitou compreender as questões envolvidas no processo de aprendizado dos alunos do curso, as quais serão explicitadas no capítulo 3. Vale ressaltar, todavia, que em todas as turmas tive um espaço reservado para mim enquanto pesquisadora – o qual posso denominar "meu pedaço" (era uma cadeira localizada ao fundo da sala de aula). Também fui bem recepcionada e aceita pelos idosos para a realização da presente pesquisa, por isso o título dessa seção é "Seja bem-vinda, minha filha!", já que denota justamente essa receptividade positiva dos alunos quanto a minha presença em aula. Isso possibilitou que eu me sentisse

---

[19] *Post it* é um pequeno papel revestido de substância adesiva que permite que ele seja colado facilmente em diversas superfícies sem deixar quaisquer marcas.

[20] Beatriz e Paulo são nomes fictícios (assim como todos os nomes que aparecerão na seção de apresentação dos principais interlocutores da pesquisa) dados pela pesquisadora aos monitores dos módulos I e III, conforme acordado desde o primeiro dia de observação.

mais à vontade para ajudar os monitores, vindo a passar de mesa em mesa para mostrar aos alunos/as como fazer o passo a passo das atividades propostas em aula. Ao longo do trabalho de campo, meus principais informantes me chamaram de *professorinha* (não me viam enquanto pesquisadora), *colega* (pois estava ali os ajudando) e por fim, *amiga* (devido aos laços afetivos que construímos).

Outro elemento a ser ressaltado em minha participação no curso de informática, foi o *estranhamento* das tecnologias digitais possibilitado pelas aulas, porque isso sempre acaba sendo um desafio para nós enquanto pesquisadores ao estudar nosso próprio ambiente social. A antropóloga Claudia Fonseca (1999) aponta o estranhamento como a primeira etapa do método etnográfico, que decorre de algum fato no campo. Em seu artigo "Quando cada caso não é um caso: pesquisa etnográfica e educação", ela descreve uma cena de seu diário de campo na qual se encontrava na casa de uma família que conhecia há uns três ou quatros anos, na espera da vizinha dessa família, quando entra em cena uma moça de 20 anos, concunhada de Miriam (dona da casa), e logo depois chega uma senhora mais velha para fazer uma visita. A moça e a senhora mais velha conversam nesse meio tempo e depois de uma perguntar para outra quantos filhos a mais nova tinha, surge o questionamento ''está criando todos?''. A reação da jovem moça foi o que espantou a antropóloga, pois ela respondeu a outra sem se sentir ofendida que um filho estava sendo criado pela ex-sogra. Eis que a cada visita subsequente, Fonseca percebeu como a prática de circulação de crianças (entre avós, madrinhas, etc.) era frequente em dois bairros periféricos de Porto Alegre/RS.

Magnani (2009, p.235) elenca algumas considerações do fazer antropológico enquanto "um trabalho paciente e contínuo". Pretendo destacar aqui uma delas em particular: a distinção entre prática etnográfica e experiência etnográfica. Enquanto a prática pode ser vista como "programada, contínua", pelo contrário, a experiência deve ser encarada de maneira "descontínua, imprevista" dentro de sua própria variabilidade (MAGNANI, 2009, p. 136). Se não fosse pela prática etnográfica, muitas das reflexões que se seguem aqui não seriam possíveis para pensar a especificidade do grupo com o qual interagi durante esse um ano de pesquisa. Ela permitiu compreender minha própria relação com o tempo enquanto pertencente a uma geração que cresceu sob à luz dos games, celulares, computadores, bichinhos virtuais, tendo contato desde cedo com esses objetos tecnológicos. Mas, é claro, houve momentos não previstos pela prática, como quando tive que assumir uma turma sozinha pela primeira vez. Tanto a prática e como experiência etnográfica me possibilitaram ter *insights* muito significativos, os quais serão desenvolvidos no decorrer dos próximos capítulos.

Mostrar o que é uma notificação através dos slides para esses/as senhores/as via projetor não possui a mesma eficácia em termos de aprendizado como quando passamos de mesa em mesa mostrando nas telas dos computadores que estão usando, onde serão informados na plataforma (ícone, cor e número) das atividades de seus amigos no Facebook, por exemplo. Nesse sentido, assim como os monitores dos módulos, me considero uma "nativa digital", ainda mais tendo em vista a expressão mais ouvida em sala de aula: "Hoje vamos aprender algumas funções básicas do... (Facebook, e-mail, Youtube, etc)". Prensky (2001) se utiliza da metáfora "nativos" e "imigrantes digitais" para melhor compreendermos o contexto de socialização das novas tecnologias de informação e comunicação (TICs) entre as gerações. Como "nativos digitais", Prensky (2001, p.1) caracteriza todos os "falantes nativos da linguagem digital dos computadores, vídeo games e internet". Já como "imigrantes digitais", vemos aqueles que acompanharam o nascimento do mundo digital e a partir de um determinado momento começaram a adotar alguns aspectos dessas novas tecnologias por meio de processos de aprendizagem dessa nova língua e da adaptação a esse novo ambiente.

Os alunos do curso de informática para a Melhor Idade podem ser caracterizados como "imigrantes digitais", uma vez que recorrem ao curso para aprender o funcionamento básico de um computador, e no caso do módulo III, a como usar a internet. Para que obtivessem um conhecimento básico sobre a rede social Facebook, a monitora do módulo III, por exemplo, organizou cerca de 4 aulas sobre o tema. Muitas dúvidas surgiram por parte dos/as alunos/as, não apenas nessas aulas reservadas para o Facebook, tais como: ''Como compartilho uma foto? Eu não sei.''; ''Como trocar a foto do perfil?''; "Como faço para excluir alguém que está no meu face? Eu nem conheço...". Enquanto eu e a monitora vemos essas dúvidas como ações básicas pois a realizamos frequentemente e sem uma reflexão prévia, de modo quase naturalizado, elas são consideradas pelos/as idosos/as do curso como atividades aprendidas e muito difíceis de serem memorizadas.

Essas dificuldades enfrentadas por esses idosos/as quanto ao uso das tecnologias digitais só foram possíveis de serem compreendidas devido à metodologia multissituada adotada, na qual a participação do/a pesquisador/a em diferentes locais de campo se mostra de extrema importância. Por isso, a pretensão de fazer uma antropologia do Facebook se mostrou intrinsecamente ligada ao processo de estranhamento das tecnologias digitais que passei durante o trabalho de campo no curso de informática e que me possibilitou observar uma ressignificação do uso dessa plataforma a partir do momento em que me tornei amiga virtual de alguns alunos/as.

Outro desafio que acabei enfrentando durante o campo foi o fato de ter uma formação em licenciatura. Como falei anteriormente, muitos dos alunos do curso de informática passaram a me chamar de *professorinha* e não me viam como uma pesquisadora. Isso começou a se tornar um problema quando comecei a me identificar mais enquanto professora do que pesquisadora, principalmente ao me deparar numa determinada aula do monitor Paulo, com profunda vontade de solicitar que algumas alunas ficassem quietas ao quase emitir o som "psss", para que se silenciassem, pois as outras alunas da turma que estavam sentadas ao fundo da sala não conseguiam ouvir o que o monitor estava explicando para os alunos da frente. Essas mulheres que estavam conversando não queriam conhecer mais a fundo as peças que existiam dentro de uma CPU, as quais estavam sendo apresentadas pelo monitor, e diziam querer mexer no computador apenas para entrar no Facebook. "Não queremos ser especialistas, vamos dizer isso a ele!", falava uma delas. Quando me dei conta, percebi que não era minha função manter a aula em ordem, porque o alvoroço que estavam fazendo era um dado importante para a minha pesquisa.

Desde o início tive que pensar em formas de mostrar a eles como chegar ao ponto x sem tornar complexo demais o trajeto das atividades que lhes eram demandadas. Comecei a sentir satisfação quando realizavam algumas atividades sem minha ajuda, mas quando não conseguiam ou não lembravam mais como chegar ao programa *Paint*, por exemplo, isso me deixava entristecida, porque eu me sentia incapaz de ensiná-los. Mas isso não era minha obrigação, logo, não deveria ficar satisfeita ou não com o aprendizado deles visto que eu não era uma professora neste local e sim uma pesquisadora. Quando não sabiam usar algo apesar das diversas explicações lhes eram dadas, isso já se tornava um dado de pesquisa. Eu estava tão afetada que assumi a personagem de professora de maneira quase inconsciente, mas, por se tratar de uma pesquisa científica, também estava certa de que não deveria fazer isso. E acho que isso se tornou um dos meus principais desafios em campo. Senti-me tão monitora quanto o próprio monitor, pois me inteirei de diversas maneiras ao funcionamento do laboratório, sendo convidada a participar do grupo de bolsistas do próprio Labinfo no Facebook.

Fravet-Saada (2005) traz algumas considerações sobre o "ser afetado" em campo. Apesar de eu não estudar a feitiçaria nos meios rurais como a autora, suas reflexões me fizeram pensar algumas coisas a respeito de meu próprio trabalho de campo, principalmente no quesito participação. Se não fosse pelo fato de me sentir tão afetada pela convivência com os alunos no espaço do laboratório (ou seja, se eu não me sentisse em algum momento do campo uma professora, algo que é de minha própria formação) e também tornando-se amiga

deles no Facebook, as análises apresentadas ao longo dessa dissertação não seriam as mesmas. Segundo Fravet-Saada,

> quando se está em um tal lugar, é-se bombardeado por intensidades específicas (chamemo-las de afetos), que geralmente não são significáveis. Esse lugar e as intensidades que lhes são ligadas têm então que ser experimentados: é a única maneira de aproximá-los (FRAVET-SAADA, 2005, p. 159).

Se não fosse por isso, não conseguiria ter experimentado tantas vivências e ter me aproximado dos/as alunos/as. Quando me viram como *professora*, se sentiam confortáveis para falar de suas dificuldades quanto ao aprendizado, diziam muitas vezes: "Prof, não pude vir semana passada por tal motivo", ou se justificavam por estarem mais "lentos" nas aulas devido a seus problemas familiares e de saúde. Mas ao me verem como *colega* percebiam que, assim como eles, muitas vezes eu também não sabia acerca de questões mais técnicas sobre o computador. Essa situação foi comum durante o acompanhamento do módulo I, coordenado pelo monitor que é da área de informática. Por fim, quando passaram a me chamar de *amiga*, então estreitamos mais nossos laços tanto no curso quanto através do Facebook. A partir desse momento, passaram a acompanhar minha vida mais de "perto".

Diante disso, como seria possível compreender a relação envelhecimento e mídias digitais e o aprendizado intergeracional? Como não dar alguns puxõezinhos de orelha quando os/as alunos/as não prestavam atenção nas aulas? Ou como tentar fazer que eles compreendessem que certas explicações do monitor, como por exemplo, o que é uma CPU, Windows, um estabilizador, mouse, teclado e para que servem essas peças ou programas, seriam necessárias para que pudessem então acessar o tão esperado Facebook sozinhos em suas casas, sem ter medo? Como lidar com as frequentes afirmações: "vocês precisam ter muita paciência com a gente"; "não é fácil entrar esses nomes na cabeça dessa velharada, né? É preciso ter muita paciência"; "devagarinho a gente vai pegando o jeito"; "quando vocês estiverem na nossa idade vão saber que não é nada fácil"; "as coisas mudam tão rápido".

Por isso, como destaca Hine (2015), a imersão possibilitada pela etnografia torna-se fundamental para um engajamento ativo do etnógrafo, para que consigamos captar os detalhes da vida diária de nossos pesquisados, os quais muitas vezes não nos seriam possíveis de outra forma. Contudo, é necessário destacar a importância da reflexividade propiciada pela prática e experiência etnográfica (Magnani, 2009) no processo de trabalho do campo. Sentir-se afetado e estar ciente de que sua presença também afeta a vida de seus informantes faz parte do fazer etnográfico.

1.4 PRINCIPAIS INTERLOCUTORES DA PESQUISA

Meu trabalho de campo iniciou na plataforma Facebook e como mencionei anteriormente tive algumas dificuldades para conseguir interlocutores entre os membros da página Terceira Idade. Tive alguns insucessos quanto à interação com eles, principalmente por ser via bate-papo. Obtive retorno de três pessoas, sendo que apenas uma delas se tornou minha amiga no Facebook. Em contrapartida, quando passei a frequentar o curso de informática para a Melhor Idade, meu número de principais informantes aumentou. Os resultados a serem apresentados só se tornaram possíveis devido à contribuição efetiva da maioria dos alunos/as do curso com os quais construí laços de amizades, não apenas off-line através do acompanhamento das aulas, mas também online via Facebook, E-mail e Whatsapp. Quando passei a acompanhar o curso de informática para pessoas com mais de 50 anos, foi possível compreender melhor os insucessos que tive quando iniciei meu trabalho de campo no Facebook.

A seguir apresento os principais interlocutores da presente investigação porque muitas situações vivenciadas em suas companhias, me levaram a compreender que navegar pela internet pode ser um processo mais complexo do que comumente imaginamos. Os relatos dos fatos que perpassarão os diversos momentos do texto estão baseadas nas experiências cotidianas no contexto do curso de informática e no relacionamento com a tecnologia digital desses/as idosos/as com os quais passei a me relacionar durante o trabalho de campo e suas análises serão aprofundadas a partir do capítulo 3.

1.4.1 Patrícia

Patrícia, uma senhora de 66 anos, residente no Rio Janeiro. Foi umas das primeiras pessoas com as quais tive contato através da página Terceira Idade e a única a se tornar minha amiga no Facebook.

1.4.2 Monique

Monique, 68 anos, foi sem dúvida uma das principais interlocutoras da pesquisa. A conheci quando passei a frequentar as aulas do cursos. Professora aposentada, atualmente participa de várias atividades relacionadas à terceira idade (tais como um grupo de dança), além de ser bem ativa no Facebook. Cursa o Melhor Idade há mais de 4 anos, repetindo várias vezes os mesmos módulos.

1.4.3 João

João possui 62 anos e é aposentado. Nos conhecemos através do curso de informática e em decorrência das aulas nos tornamos também amigos no Facebook. Durante as aulas se mostrou muito interessado em aprender a mexer nas redes sociais, por isso, sempre antes de iniciar uma aula, praticava o que havia aprendido na anterior.

1.4.4 Edinete

Edinete é professora aposentada e possui 70 anos. Reclamava constantemente de sua falta de memória para decorar todos os termos usados em aula.

1.4.5 Fernanda

Fernanda possui 71 anos e é artesã. Seu principal interesse ao frequentar o curso de informática além de se comunicar com outras pessoas é navegar a procura de programas de artesanato.

1.4.6 Sofia

Sofia é uma senhora aposentada de 67 anos um tanto curiosa. Sem dúvida foi uma das alunas mais participativas do módulo III, pois sua curiosidade era tão grande que sempre anotava o que lhe era novo em seu caderno. Sempre esteve preocupada em aprender com a intenção de poder explicar para alguém. Geralmente falava: “Se eu não sei nem pra mim, como vou explicar para os outros?”.

1.4.7 Didi

Didi é um senhor de 66 anos. Vendedor aposentado, veio do estado do Ceará durante sua juventude para trabalhar em diversos lugares do Rio Grande do Sul. Sua curiosidade em relação à tecnologia também foi bastante notável durante as aulas do módulo III. Uma das falas que mais ouvíamos desse senhor foi: “Eu clico em tudo mesmo, sou curioso!”.

1.4.8 Pedro

Pedro, um senhor de 75 anos, também teve notória contribuição na pesquisa. Apesar de frequentar o curso para aprender a mexer no computador, preferia sempre usar outras tecnologias, como o rádio.

1.4.9 Bianca

Bianca tem 61 anos e é aposentada. Durante as aulas recorrentemente se mostrava com medo do computador e demonstrava que não sabia manuseá-lo direito, apesar de já estar no módulo III do curso de informática.

1.4.10 Helena

Helena, 63 anos, se mostrou muito interessada em aprender a mexer no computador. Uma de suas peculiaridades era o tom calmo que possuía durante suas falas.

1.4.11 Margarete

Para Margarete, 53 anos, foi o medo de mexer no computador que a levou a cursar o módulo I. Possui muito receio em estragar qualquer tecnologia, por isso sempre anotou o passo a passo das atividades em seu pequeno caderno impressionantemente bem organizado.

1.4.12 Antonietta

Antonietta possui 79 anos e é a mais anciã das senhoras que pude conhecer ao longo do trabalho de campo. Seu maior interesse é poder se comunicar melhor pelo Facebook, rede social que já possuía antes de iniciar o módulo I, no ano de 2016. Apesar da idade, é bastante ativa, participando dessa maneira de atividades como hidroginástica e musculação.

1.4.13 Elizabeth

Elizabeth é uma senhora de 66 anos. Ela chamou minha atenção desde a primeira aula que acompanhei do módulo I ao dizer que estava sentada na frente de um computador pela primeira vez. Foi uma das alunas mais presentes e dedicadas nas aulas, uma vez que alegava

não possuir computador em sua casa. Assim como outras alunas, participa de atividades para a terceira idade, como a ginástica, além de realizar trabalhos voluntários.

1.4.14 Camila

Camila é uma funcionária pública aposentada e possui 74 anos. Sua frase recorrente durante as aulas foi “É preciso ter paciência com a vovó!”, para se referir as dificuldades no processo de aprendizado da tecnologia digital. Apesar de ter cursado há anos datilografia, queixava-se que mexer no computador era muito complicado, de forma que ela não conseguia memorizar os nomes das teclas, nem de alguns dos programas e suas funções que lhes eram apresentadas durante a aula.

1.4.15 Ricardo

Ricardo é um militar aposentado e possui 70 anos. Frequentou as aulas do módulo I para aprender a mexer no computador, tecnologia que ainda não possui em sua casa.

1.4.16 Renata

Renata é uma senhora de 70 anos que participou do módulo I. Seu interesse em fazer o curso de informática foi aprender a mexer no computador sozinha. Mesmo achando difícil manusear tal objeto tecnológico, dizia regularmente que não iria desistir das aulas. Quando criamos sua conta do Facebook no espaço do laboratório, ela ficou deslumbrada com o mundo que acabara de conhecer.

1.4.17 Claudia

Claudia é uma senhora de 77 anos que costuma viajar de Santa Maria para uma cidade próxima chamada São Gabriel. Seu maior interesse ao ingressar no curso foi criar uma conta no Facebook para continuar conversando com as amigas que possui em cidades como Porto Alegre, de onde viera. Uma das frases que frequentemente falava era “me sinto parada no tempo” para se referir ao não uso da tecnologia digital.

1.4.18 Mariana

Mariana tem 56 anos. Assim como outras alunas, achava difícil mexer no computador e no início das aulas tinha muito medo em manuseá-lo.

Dada esta breve apresentação, gostaria de ressaltar que no decorrer do texto irei me referir a cada um deles especificando os módulos do curso que participaram durante o período da minha pesquisa, assim como também mencionarei os monitores informando o módulo que ministravam.

2 ENVELHECIMENTO E MÍDIAS DIGITAIS

Neste capítulo pretendo realizar uma revisão bibliográfica sobre os estudos da velhice e o "curso da vida" dentro da análise antropológica e sobre mídias digitais. Com isso, almejo fornecer ao leitor uma compreensão de como as transformações sociais, históricas, políticas e culturais ocasionadas pela Modernidade difundiram um novo modo de organização, ao qual os indivíduos "naturalmente" passaram a se submeter. A padronização do ciclo da vida atual nos exige a adoção de um modo de envelhecer específico pautado na política de saúde do envelhecimento ativo, que se deve em grande medida ao aumento populacional das pessoas idosas a nível global. Em paralelo à promoção dessa política, assistimos a criação e popularização da Internet, trazendo igualmente mudanças significativas nas interações humanas. O ciberespaço surge como um novo campo de investigação antropológica que dá origem a diversos conflitos teórico-metodológicos, os quais serão abordados na segunda seção deste capítulo. Por fim, meu objetivo é mostrar como a relação entre envelhecimento e tecnologia digital se constitui através de uma perspectiva de inclusão digital. Isso será feito com a apresentação do uso de diferentes tecnologias por diferentes grupos sociais em variados contextos históricos e culturais (tais como mulheres, indígenas, surdos), incluindo aí a reflexão sobre a relação entre idoso e tecnologia contemporaneamente.

2.1 DA VELHICE COMO CATEGORIA SOCIALMENTE PRODUZIDA À PROMOÇÃO DO ENVELHECIMENTO ATIVO

Em muitas sociedades o curso da vida humana é marcado pela presença de grades de idades que procuram explicar o comportamento dos indivíduos através da cronologização da vida. Mas nem sempre isso é ou foi assim. Mike Featherstone (1994) apresenta três proposições fundamentais para a compreensão da existência de uma pluralidade de cursos da vida. A primeira diz que a vida é um *processo* e que o movimento vital depende das "vicissitudes do corpo" (Featherstone, 1994, p. 53), por isso, os indivíduos procuram dar um sentido ao tempo vivido. O uso de metáforas para conceituar o processo da vida, tais como ciclo de vida, curso da vida, estágios etc., não devem, portanto, ser considerados termos neutros dentro dessa perspectiva. Além das questões relativas ao espaço e tempo, os *símbolos* aparecem como uma dimensão igualmente crucial para compreender a existência humana.

A segunda proposição refere-se ao tratamento do curso da vida como *plural*: "não há um processo único de vida para todos nós", em função disso, temos que considerar que há

“diferentes processos ou cursos de vida, históricos e culturais” (FEATHERSTONE, 1994, p. 51). Segundo o autor, em algumas sociedades o jovem pode adotar hábitos e valores do velho e mesmo assim permanecer jovem. Já em outras, o velho pode assumir os valores do jovem. Mas há também em algumas sociedades a tendência de enquadrar seus membros para um mesmo curso de vida.

Uma terceira proposta dada pelo autor é a necessidade de uma *abordagem interdisciplinar* do curso da vida e do envelhecimento através da qual podemos analisar os seres humanos em distintos contextos sociais e culturais. Isso nos permite observar como as questões relativas ao tempo que os indivíduos vivem e o modo como organizam suas vidas podem se modificar em cada época. Conforme Featherstone (1994), num período pré-moderno não havia estágios definidos da vida e foi na modernidade que o Estado surgiu como um padronizador das grades de idades. Nesta perspectiva, atualmente vivenciamos uma transição para a pós-modernidade e isso operou uma “adolescentização do curso da vida”, permitindo aos indivíduos explorar suas identidades, inclusive na velhice. A cultura do consumo tem contribuído muito com esse processo, pois também possibilitou uma desestigmatização das pessoas idosas.

Por fim, Featherstone (1994) destaca que as ciências sociais, em especial a sociologia, têm ignorado o lugar do corpo biológico ao considerar o curso da vida como algo socialmente construído. Para ele, a vida social é também limitada pelo corpo humano, por isso precisamos considerar que o “envelhecimento e o curso da vida (...) vai além daquele dualismo que procura separar o corpo da cultura, e o corpo da vida social” (Featherstone, 1994, p.50).

Preocupado em apresentar o curso da vida como algo construído socialmente, Ariès (1986) nos mostra como as demarcações cronológicas da vida (idades) eram tratadas na Idade Média. Um de seus objetivos foi compreender como surgiu o sentimento da infância característico das sociedades modernas e mostrá-la como uma categoria construída e relativa. Segundo o autor, o homem do século XVI ou XVII provavelmente se espantaria com as exigências da identidade civil, às quais nos submetemos de forma tão “natural”.

A data de nosso nascimento tornou-se um elemento tão crucial nas sociedades técnicas que ela nos é requerida em praticamente tudo o que fazemos, como exemplo, no preenchimento de formulários, para viagens, para trabalho, para eleições, etc. (Ariès, 1986). Além de sermos identificados por um nome, passamos a ser um número de inscrição (registro civil) que constrói nossa personalidade civil através desse número, do sexo e da data de

nascimento. Se em outros momentos o sobrenome que tínhamos exprimia quem éramos, hoje, o número da identidade por meio da data de nosso nascimento tornou-se um elemento de maior precisão na construção da identidade civil. Dessa forma, a idade é vista como "um sinal suplementar de individualização, de exatidão e de autenticidade" (Ariès, 1986, p. 31).

> Acredita-se que foi somente no século XVIII que os párocos passaram a manter seus registros com exatidão ou a consciência de exatidão que um Estado moderno exige de seus funcionários de registro civil. A importância pessoal da noção de idade deve ter-se firmado à medida que os reformadores religiosos e civis a impuseram nos documentos, começando pelas camadas mais instruídas da sociedade, ou seja, no século XVI, aquelas camadas que passavam pelos colégios (ARIÈS, 1986, p. 30).

Para demonstrar como foi se construindo essa preocupação com a datação, Ariès recorre às memórias do século XVI e XVII, ou seja, aos retratos, aos objetos e aos diários de família desse período. Ele percebeu que a prática de datar não era algo raro, além de aparecer em retratos de famílias e nos objetos (como cofres, baús, colheres, copos, etc.), poderia também ser vista nas mobílias, tornando-se assim, um ato generalizado ao longo do século XVII porque possibilitava que essas famílias tivessem uma maior consciência histórica por intermédio dessa prática. Contudo, apesar dessa importância adquirida pela idade nas epigrafias do século XVI, continuou a existir por algum tempo nos costumes "curiosos resquícios do tempo em que era raro e difícil uma pessoa lembrar-se de sua idade" (ARIÈS, 1986, p.32).

No discurso da Idade Média, considerado por Ariès como pseudocientífico, as idades da vida passaram a ocupar igualmente um lugar central. Desse modo, possibilitaram o surgimento de terminologias como "infância e puerilidade", "juventude e adolescência" e velhice e senilidade" que passaram a se popularizar nas práticas comuns. Segundo Ariès (1986, p.35),

> a correspondência dos números aparecia então como uma das chaves dessa solidariedade profunda; o simbolismo dos números era familiar, encontrava-se ao mesmo tempo nas especulações religiosas, nas descrições de física, de história natural, e nas práticas mágicas.

A compreensão do curso da vida por meio de sua periodização é também destacada por Guita Grin Debert (1994), segundo a qual a idade cronológica refere-se a um sistema de datação que funciona como "um mecanismo básico de atribuição de status (maioridade legal), de definição de papéis ocupacionais (entrada no mercado de trabalho), de formulação de demandas sociais (direito à aposentadoria), etc." (DEBERT, 1994, p.15), resultando assim num processo de institucionalização do curso da vida.

As contribuições relativas à diferenciação entre "estágio de maturidade, ordem de nascimento, idade geracional e idade cronológica" de Meyer Fortes (1984 *apud* Debert 2012) nos é apresentada pela autora para que possamos compreender as principais mudanças ocorridas na modernidade que culminaram num modo específico de organização do curso da vida. Debert (2012) ressalta duas dimensões propostas por esse autor no que diz respeito a periodização da vida nas sociedades ocidentais modernas: a primeira relativa ao domínio do Estado e como o mesmo define o espaço familiar e doméstico; e a segunda refere-se as transformações históricas que contribuíram para o "próprio caráter do curso da vida como instituição social" (DEBERT, 2012, p.50). Neste sentido, através dessas duas dimensões surge o termo "cronologização da vida", cunhado por Kohli e Meyer (1986 *apud* DEBERT, 2012), para se referir ao processo de institucionalização do curso da vida moderno que resultou na substituição de uma forma de vida na qual a idade cronológica era irrelevante para outra na qual a idade se torna fundamental para a organização social.

Ariès (1986) já nos alertava que as idades da vida correspondem a funções sociais e não somente a etapas biológicas, de modo que através das imagens e suas datações entre os objetos familiares durante a Idade Média, como vimos anteriormente, era reforçada uma vida com etapas bem delimitadas. A observação das imagens revelou que muitas repetiam-se e isso possibilitou ver que cada época possui "modos de atividade, a tipos físicos, a funções, e a modos no vestir" (ARIÈS, 1986, p. 40) que lhes são próprios.

Na França, por exemplo, havia apenas três termos gerais (*enfance, jeunesse e vieillesse*) para caracterizar as fases da vida. A juventude significava a força da idade e até o século XVIII não havia lugar para a categoria "adolescência", sendo que a palavra *enfant* era usada para designar um período que se estendia praticamente até o início da fase adulta e que compreendia, portanto, as fases que hoje chamamos infância e adolescência. A indiferença quanto aos fenômenos biológicos resultava numa longa duração da infância durante o século XVII, considerada uma etapa sinônimo de dependência e só se saía dela ao se sair desse status de dependência. Ariès (1986, p.42) mostra que as "palavras *fils, valets e garçons* eram também palavras do vocabulário das relações feudais ou senhoriais de dependência" e como tais igualmente subsistiam para designar homens de classes mais baixas e submissos (como por exemplo, os soldados), embora fossem relacionadas à infância.

Contudo, durante esse mesmo período, as famílias nobres tratavam a dependência como resultado da invalidez física e isso culminou na designação do termo "infância" para se

referir a primeira idade. Foi só no século XVII que a expressão *petit enfant* adquiriu um pouco do sentido que lhe atribuímos. Os franceses passaram a ter consciência da juventude enquanto um fenômeno geral a partir do século XX. Em detrimento disso, a categoria "adolescência" foi ampliada e a "infância" diminuída. Conforme Ariès (1986, p. 47), "passamos de uma época sem adolescência em que a adolescência é a idade favorita. Deseja-se chegar a ela cedo e nela permanecer por muito tempo". O autor conclui que "a cada época corresponderiam uma idade privilegiada e uma periodização particular da vida humana: "a juventude é a idade privilegiada do século XVII, a "infância", do século XIX, e a "adolescência", do século XX" (ARIÈS,1986, p. 48).

Porém, a modernidade pode ser considerada o marco das transformações do curso da vida, pois ainda reflete no modo como agimos contemporaneamente. Para Debert (2012), o curso da vida moderno se institucionaliza como reflexo de uma lógica fordista e, por isso, ocasiona uma "burocratização dos ciclos da vida" com a "massificação da escola pública e da aposentadoria" características desse período. A autora aponta que a demarcação de três segmentos foi primordial nesse processo e que resultou na organização atual de nosso ciclo de vida: "a juventude e a vida escolar; o mundo adulto e o trabalho; e a velhice e a aposentadoria" (DEBERT, 2012, p. 56-57).

Em contrapartida, Caradec (2009) aponta que a principal característica da modernidade na França foi o aparecimento da aposentadoria para a institucionalização do curso da vida moderno. Tendo como base a teoria da estratificação segundo a idade do sociólogo Martin Kohli (1986 *apud* CARADEC, 2009), a invenção da aposentadoria aparece como resposta a quatro problemas estruturais das sociedades modernas que propiciaram a institucionalização do *parcours de vie*[21].

O primeiro problema diz respeito à racionalização das organizações, que através de critérios objetivos passaram a não apoiar o tempo não produtivo da vida e a racionalizar as vidas individuais a fim de projetar um futuro previsível. A idade tornou-se então um critério de conhecimento e de gestão das populações. O segundo trata do aparecimento de um novo tipo de controle social mais individualizado que propiciou uma normalização temporal da existência por meio dos sistemas de pensões para os trabalhadores disciplinados. O terceiro permitiu organizar a sucessão dos fluxos dos indivíduos por intermédio da regulação dos mercados internos do trabalho e a saída definitiva do mercado do trabalho, definidos e

[21] "Curso da vida".

gerenciados pelos sistemas de aposentadoria. O quarto contribuiu para a integração dos diversos domínios da existência, pois permitiu à cada indivíduo sincronizar as temporalidades das esferas do trabalho e da família. Dessa forma, os sistemas de aposentadorias desempenharam um papel fundamental na institucionalização do curso da vida por organizarem uma "*juste récompense du travail*[22]", instituindo uma solidariedade pública entre as gerações à nível nacional, transformando os indivíduos modernos em "*citoyens sociaux*[23]" – sendo estes últimos os que lançaram as bases das novas normas de reciprocidade como uma peça central da nova ordem social.

A criação da aposentadoria é resultado de um conjunto de transformações que auxiliaram no desenvolvimento do sistema capitalista e permitiram o estabelecimento de uma "relação indissociável entre o fim do trabalho assalariado e o último estágio da vida" (Debert, 2012, p. 59) ao longo do século XX. Apenas recentemente experenciamos a dissociação entre velhice e aposentadoria devido à ampliação do trabalho assalariado a outras camadas e setores sociais e/ou profissionais.

A velhice como categoria socialmente produzida pode ser pensada através de três etapas sucessivas expostas por Moddy (1993 *apud* DEBERT, 1999): pré-modernidade, modernidade e pós-modernidade. No período pré-modernidade, a questão da idade cronológica possui menos relevância na "determinação do grau de maturidade e do controle de recursos de poder" (DEBERT, 1999, p.73) se comparada ao status da família. O estudo sobre infância feito por Ariès pode ser tomado como um dos exemplos que procura retratar esta época a partir da análise da França medieval, mostrando como esta categoria veio sendo construída até ser tratada de forma específica como mostramos anteriormente. Nesse período, a criança participava do mundo do trabalho e da vida social no momento em que suas capacidades físicas lhe permitisse, apesar da idade prematura.

Contudo, na modernidade, passamos a vivenciar uma "cronologização da vida" em decorrência do processo de individualização desse período que caracterizou os adultos como seres independentes e maduros psicologicamente, detentores de direitos e deveres enquanto cidadãos; ao passo que as crianças passaram a ser consideradas como seres bastante dependentes. O Estado, enquanto instituição, obteve mais controle sobre a esfera familiar do indivíduo, regulamentando e orientando todas as etapas do curso da vida.

---

[22] "Justa recompensa do trabalho".

[23] "Cidadãos sociais".

Lins de Barros (2004) destaca que a noção de indivíduo é a chave para compreender as sociedades modernas porque o mesmo torna-se um valor social. A percepção de si como ser singular "permite a construção da ideia de trajetória de vida, de ciclo de vida, de projeto de vida e de percepção de uma memória individual. Correlata a essa construção da noção de indivíduo, a noção de tempo é equacionada como linearidade e como história" (LINS DE BARROS, 2004, p. 14). E em decorrência disso, a

> percepção das diferentes e singulares idades se dá neste contexto da ideologia individualista. Baseada nesta ideologia e na interpretação contrastiva entre dois momentos do ciclo da vida - a juventude e a velhice - é que se desenvolve a polaridade entre um e outro instantes da vida e que se estabelece um valor referente a cada um (LINS DE BARROS, 2004, p. 16).

Ao fim do século XIX, a concepção de aposentadoria aparece como recompensa dos serviços prestados à sociedade por meio de uma vida de trabalho tida como uma forma de "*protection contre l'invalidité"*[24]. Esse discurso contribuiu com o movimento de cronologização da existência, ou seja, a idade passou a ser considerada por ela mesma e não mais apenas como um sintoma de incapacidade física.

Ao considerar a velhice como uma construção social, Caradec (2009) aponta algumas características do processo de transição de um problema social à elaboração de soluções políticas a tal problema. Durante o século XIX é possível observar a imagem difundida do velho proletário francês *"usé et déchu*[25]*"* como um problema social da velhice. Isso favoreceu a intervenção do Estado na vida dos indivíduos através da instituição de leis de assistências aos velhos em 1905 e leis de segurança social sobre as pensões dos proletários e camponeses em 1910. A relação entre três atores sociais denominados por Guillemard (1986 *apud* Caradec 2009) como o movimento operário, o patronato e o Estado são também considerados importantes para Caradec (2009) na formação do direito social à aposentadoria.

Uma nova categoria surge por meio das pensões de aposentadoria, os aposentados. E aos poucos, tal termo adquire consistência estatística e visibilidade social, principalmente após Segunda Guerra Mundial. Em decorrência disso os velhos se transformam em aposentados.

No Brasil, Alda Britto da Motta (1998) mostra as pessoas consideradas idosas como um elemento central na família a partir da renda fixa proporcionada pela aposentadoria. Ao

---

[24] Proteção contra a invalidez, em francês.

[25] Desgastado e caído, em francês.

contrário da imagem estigmatizada do "velho dependente", seu estudo na cidade de Salvador/BA revelou que os idosos se tornaram os principais provedores da família, tendo na maioria dos casos os "filhos e netos morando na casa deles ou na vizinhança, sob sua proteção" (BRITTO DA MOTTA, 1998, p. 73) e não o contrário. Segundo a autora, a família do idoso passou a vivenciar novas situações, entre as quais a "simultaneidade de várias gerações" merece destaque porque não aconteceu apenas na unidade doméstica em que residem, mas em outros espaços e nas relações mais próximas. Além disso, a autora ressalta a existência de "diferenciais de atuação de gênero e das gerações" diante as situações que os idosos brasileiros vivem. Por isso, é preciso ter claro que a existência de uma heterogeneidade das experiências do envelhecimento dos indivíduos, irão variar conforme suas condições sociais (e Britto da Motta considera aqui principalmente as categorias de classe e sexo/gênero) e subjetividades.

Myriam Moraes Lins de Barros (2006) igualmente mostra, a partir de pesquisas, uma "heterogeneidade de experiências de envelhecimento" que apontam a coexistência de diferentes gerações dentro da categoria velhice. Ao analisar o filme *Chuvas de Verão*[26], a autora mostra como o personagem Afonso (um senhor recém-aposentado) reverte a imagem estigmatizada da aposentadoria como morte social, ao descobrir outros caminhos para vivenciar essa nova fase da vida (a qual se revelou cheia de desejos e perversões reprimidas). Aponta-se também a sensibilidade do diretor Cacá Diegues ao tratar do cenário do filme – um subúrbio no Rio de Janeiro – a partir da visibilização da

> heterogeneidade das trajetórias de vida, o campo de possibilidades para a realização de projetos e construção de narrativas de lembranças; a pluralidade de mundos sociais; as diferenças e desigualdades de classe, gênero e geração, e a sociabilidade e as interações sociais nos espaços público e privado (LINS DE BARROS, 2006, p. 110).

O filme é da década de 70, época em que tanto a velhice quanto o envelhecimento não eram pautas principais das mídias tradicionais como a televisão e o rádio. Conforme Lins de Barros (2006), a imagem que o Brasil tinha de si era a de "um país jovem" com um grande futuro pela frente. Tal discurso era reforçado inclusive pelos governos militares principalmente através de slogans como "Prá frente Brasil!". As relações sociais eram

---

[26] Filme brasileiro de 1977, dirigido pelo diretor Cacá Diegues. O filme relata a história de Afonso, um senhor recém aposentado e morador de um subúrbio carioca. Uma das cenas marcantes do filme é a do sexo entre Afonso e Isaura, considerada revolucionária na época por apresentar a existência de amor, sexo e nudez na terceira idade.

discutidas por intermédio das contribuições teóricas da Escola de Chicago, por isso, os contextos urbanos eram locais de análise privilegiados dessa época.

Peixoto (2004) além de considerar os aspectos relativos ao pertencimento a um determinado grupo social e a um sexo no processo de envelhecimento, ressalta que envelhecer está "estreitamente relacionado às formas materiais e simbólicas que identificam socialmente cada indivíduo" (PEIXOTO, 2004, p. 9) e, em decorrência disso, também merecem destaque. Para a autora o envelhecimento tem sido tratado principalmente pelos aspectos da sociabilidade, geração, transmissões de afetos e materiais, asilo, entre outros, que possibilitam mostrar as múltiplas facetas desse processo através de recortes de classe social, gênero, etnia, espaço, etc.

No Brasil, por exemplo, temos vivenciado um "paradoxo do envelhecimento feminino" (Attias-Donfut *apud* Peixoto 2004) porque os programas para a terceira idade (como grupos de convivência, escolas abertas para a terceira idade, entre outros) tem mobilizado um bom público feminino, ao passo que no movimento dos aposentados a situação é inversa. Mesmo que tanto esses programas quanto as associações de aposentados visam o rompimento de estereótipos e preconceitos da velhice, segundo Debert (2012) eles se engajam nessa luta de maneiras distintas.

> O movimento dos aposentados pretende estabelecer uma aliança com outros setores desfavorecidos da sociedade, na luta contra o Estado pela redistribuição de renda e por direitos sociais. Nos programas para a terceira idade, a luta contra os preconceitos e estereótipos leva a uma celebração do envelhecimento como um momento de realização pessoal, a satisfação e o prazer encontram seu auge e são vividos de maneira mais madura e profícua (DEBERT, 2012, 143-144).

Isso demonstra que há um "uso sexualmente diferenciado" (Debert, 2012) de tais espaços, nos quais o público feminino se engaja nos novos movimentos sociais para lutar por mudanças culturais. Dessa forma, através desses programas cria-se uma nova sensibilidade em relação ao envelhecimento, a qual possibilita que as mulheres construam sua identidade feminina.

Com o surgimento da gerontologia no decorrer da década de 1970, a velhice passou a ter mais visibilidade no meio acadêmico principalmente por intermédio de duas grandes teorias do envelhecimento: "a teoria da atividade e a teoria do desengajamento". Enquanto a primeira toma o envelhecimento como bem-sucedido na medida em que os idosos desenvolvem atividades compensatórias e mantém sua atividade; a outra teoria considera um

envelhecimento bem-sucedido aquele no qual o velho vai voluntariamente deixando de se engajar nas atividades cotidianas.

Atualmente, segundo Silverman (1987 apud Debert 2012) temos ainda dois modelos de envelhecimento que se destacam. O primeiro visa "construir um quadro apontando a situação de pauperização e abandono a que o velho é relegado, em que ainda é, sobretudo, a família que arca com o peso dessa situação" (DEBERT, 2012, p. 73). Já o segundo, procura "apresentar os idosos como seres ativos, [...] redefinindo sua experiência de forma a se contrapor aos estereótipos ligados à velhice" (DEBERT, 2012, p. 73). A discussão em torno do segundo modelo (envelhecimento ativo) não considera a idade como um marcador pertinente na definição das nossas experiências vividas e a juventude pode ser compreendida como um valor e estilo de vida que resultam no atual processo de descronologização da vida.

Para Held (1986 apud Debert 2012) vivemos num período de desconstrução do "estilo unietário" que nos foi imposto durante a modernidade. Desse modo, o autor destaca que as transformações no modo de produção, como "o processo de informatização, velocidade na implementação de novas tecnologias e rapidez no processo de obsolescência das técnicas produtivas e administrativas" (Held 1986 *apud* DEBERT, 2012, p. 54), além de auxiliar na eliminação gradual da relação entre idade cronológica e carreira, também possibilitou uma variedade nas idades do casamento, do nascimento dos filhos e nas diferenças de idades entre pais e filhos, quando as pensamos no domínio familiar.

O apagamento das fronteiras etárias igualmente ocasionou o surgimento de um conjunto de denominações que procuram caracterizar positivamente a velhice enquanto uma fase do ciclo da vida. Vejamos a seguir algumas delas.

2.1.1 A construção da terceira idade ativa

Segundo o sociólogo francês Vincent Caradec (2009), o termo "*troisième âge*"[27] surgiu ao longo dos anos de 1970 por meio da difusão de vários fatores, como por exemplo, o mercado de consumo para a terceira idade, as universidades, clubes, e etc. Para ele, o termo transmite "une éthique activiste de la retraite, ce vocable nouveau s'est trouvé défini em opposition à la vieillese, le « troisième âge » aspirant à être une nouvelle jeunesse" (CARADEC, 2009, p. 18).

---

[27] Do francês, "terceira idade".

Sob impulso do Estado gaullista, a política francesa da velhice se estruturou nos anos de 1960-1975 a partir da inserção das pessoas idosas nas sociedades e passou a defender o desenvolvimento de um conjunto de serviços e equipamentos para facilitar a manutenção à domicílio, tais como melhorias habitacionais, criação de serviços de ajuda para as donas de casa e clubes de lazer a fim de lutar contra o isolamento e a inatividade. Segundo Caradec (2009), essa política contribuiu para que a velhice saísse do terreno econômico para o domínio social, resultando numa nova maneira de ser velho, a da terceira idade. Juntamente à emergência das práticas dos aposentados das camadas médias assalariadas e ao surgimento de uma série de iniciativas locais se constituiu redes de alianças para difundir a nova imagem ativista da *troisième âgé*. Isso também possibilitou novas relações entre as gerações.

Segundo Peixoto (2007), a política francesa de integração da velhice almejava transformações de cunho político-administrativo e da imagem que se tinha das pessoas mais velhas. Por isso, se fez necessário a criação de um novo vocábulo para

> designar mais respeitosamente a representação dos jovens aposentados – surge a terceira idade. Sinônimo de envelhecimento ativo e independente, a terceira idade converte-se em uma nova etapa da vida, em que ociosidade simboliza a prática de novas atividades sob o signo do dinamismo. A velhice muda de natureza: "integração" e "autogestão" constituem as palavras-chave desta nova definição. Assim, a criação de uma gama de equipamentos e de serviços declara a sociabilidade como o objetivo principal de representação social da velhice hoje (PEIXOTO, 2007, p. 76).

Em oposição ao modo como os velhos e aposentados eram tratados, a invenção da terceira idade possibilitou a abertura de novos mercados que acompanham a criação de uma nova linguagem que, segundo Debert (2012), vem permitindo a inversão dos símbolos do envelhecimento. Assistimos atualmente a ascensão de uma "nova juventude", na qual "a terceira idade substitui a velhice; a aposentadoria ativa se opõe à aposentadoria; o asilo passa a ser chamado de centro residencial, o assistente social de animador social e a ajuda social ganha o nome de gerontologia" (DEBERT, 2012, p. 61).

No Brasil, por exemplo, a visibilidade que a velhice alcançou recentemente, conforme a autora se deve à constituição de associações de aposentados e aos programas para a terceira idade[28]. Isso viabilizou uma rápida popularização do termo terceira idade no vocabulário brasileiro, pois mais do que uma "referência a uma idade cronológica, é uma forma de

[28] Por programas para a terceira idade, a autora se refere, por exemplo, aos "grupos de convivência de idosos, as escolas abertas para a terceira idade, as universidades para a terceira idade" (DEBERT, 2012, p. 137).

tratamento das pessoas mais de idade, que ainda não adquiriu conotação depreciativa" (DEBERT, 2012, p.138).

As discussões feitas por Laslett (1987 *apud* Debert 2012) apontam que a existência da terceira idade se deve a uma "comunidade de aposentados" relativamente forte e aparentando dispor de boa saúde para continuar atuando ativamente no mercado de trabalho, por isso, a existência de um "espírito da terceira idade" deve-se ao fato de que há velhos que não se envolvem em programas destinados a uma faixa etária específica.

O que podemos destacar desse novo olhar sobre a velhice é a caracterização da juventude como valor e estilo de vida que deixa de lado sua relação com determinado grupo etário específico. A imagem positiva do envelhecimento construída atualmente rompe com a ideia dos velhos como "sábios" devido à longa experiência de vida. Pelo contrário, "a disponibilidade para o aprendizado e para novas experiências" (DEBERT, 2012, p.155) é o que passa a caracterizar esta etapa.

2.1.2 A Quarta idade

Para Caradec (2009) a invenção da *troisième âge* implicitamente deixou de lado a parte mais velha da população. Por isso, logo surgiu uma outra categoria para se referir a essa outra face da velhice chamada *quatrième âge* – uma expressão usada por Peixoto (2007, p. 76) para se referir a pessoas com mais de 75 anos e pensada por Caradec como um "cet ensemble a bientôt été identifié aux «personnes âgées dependentes », destinataires d'um nouveau dispositif de politique sociale" (CARADEC, 2009, p.20).

Nesta nova categoria, a dependência torna-se uma noção jurídica baseada em ações sociais adequadas para pessoas idosas. Os termos *invalidité* e *handicap* foram abandonados pelos médicos geriatras (os primeiros que falaram de dependência) ao longo dos anos de 1970, de modo que o último ficou reservado para pessoas com mais de 60 anos. Por meio da imposição de uma visão biomédica da velhice, houve a propagação de uma imagem do indivíduo desta faixa etária como alguém deficitário e com isso a palavra dependência passa a adquirir o significado de ser um estado em que pessoa precisa de ajuda pois perde sua autonomia de ação. Assim, as pessoas velhas tornam-se um novo risco social.

Caradec (2009) mostra que na França houve uma atribuição específica às pessoas com mais de 60 anos, chamada *Prestation spécifique dépendance (PSD)*, criada em 1997 e

reformulada em 2001 para se tornar a *Allocation personnalisée d'autonomie (APA).* A partir da gestão personalizada em decorrência dessas leis, o sociólogo fala da constituição de um plano de ajuda personalizado, no qual podemos perceber a ação gerontológica através dos profissionais da gerontologia e de outros setores, que se interessam cada vez mais pelo envelhecimento como um mercado de desenvolvimento local. No Brasil, temos o Benefício assistencial ao idoso e à pessoa com deficiência (BPC/LOAS), que garante o recebimento de um salário mínimo mensal ao idoso com mais de 65 anos e para as pessoas com deficiência (física, mental, intelectual ou sensorial) que não conseguem participar ativamente da sociedade, mediante comprovação de renda per capita familiar menor que ¼ do salário mínimo vigente.[29]

Outro ator importante para a edificação da política francesa da dependência foi o setor de ajuda a domicílio. Estruturado nos anos de 1960-1970, ele possibilitou o financiamento dos serviços de ajuda para donas de casa, principalmente pelos fundos de ação social dos fundos de pensões da aposentadoria e pela ajuda social.

2.1.3 A melhor idade

O termo "melhor idade" é geralmente associado à terceira idade como uma maneira positiva de encarar o envelhecimento. Conforme Barbieri (2012, p.116), contemporaneamente entre os idosos, "é comum encontrar mulheres de diversos extratos sociais descobrindo novos prazeres, como dançar, ter novos amigos, viajar, atividades antes restritas ao ambiente familiar, e muitas vezes vetadas pelos maridos". Por isso, instituições como Universidades Abertas à Terceira Idade ou centros sociais como o SESC, auxiliam na propagação da ideia de velhice como a "melhor idade" da vida, na qual novas descobertas e experiências são possíveis. Assim como as expressões "maturidade", "maior idade", "futuridade", "terceira idade", "quarta idade", "envelhescência", o termo "melhor idade" visa substituir as ideias de dependência, doença e morte associadas à velhice. Tanto os profissionais como os próprios idosos têm se esforçado para qualificar positivamente essa fase da vida.

---

[29] Para mais informações, acesse: http://www.previdencia.gov.br/servicos-ao-cidadao/todos-os-servicos/beneficio-assistencial-bpc-loas/.

2.1.4 Idoso

Se, por um lado, as categorias como “terceira idade” e “pessoas idosas dependentes” surgiram no movimento político da velhice, Caradec (2009) aponta que o termo “sênior” provém do mundo do marketing. A primeira aparição dessa palavra foi vista no jornal *Le Monde* para qualificar as pessoas mais antigas da população. Logo depois ela aparece em artigos nos quais é possível ver ações comerciais explícitas para este público.

Segundo o autor, a categoria rapidamente conheceu o sucesso e surgiu para se referir “les personnes de 50 ans e plus (selon la définition retenue par le dictionnaire, mais aussi parfois les 60 ans e plus (comme pour la carte sênior de la SNCF), ou encore les 55 ans et plus, voire les 45 ans (quand on focalize le regard sur les salariés âgés)” (CARADEC, 2009, p. 25). O uso da categoria “sêniors”, por vezes compete com o *personnes âgées* visando substituir este último. Peixoto (2007) aponta ainda que a palavra “idoso” passou a ser mais valorizada com o surgimento da categoria aposentado, pois possibilitou melhores condições de vida às pessoas mais velhas por meio do reconhecimento de um estatuto social.

No Brasil, a expressão pode ser pensada a partir do viés das políticas públicas como forma de reconhecimento do idoso como um sujeito de direitos. Para Monalisa Dias de Siqueira (2014), o termo “aglutinou esse segmento da população em um único grupo, com base no critério etário (60 anos ou mais), incluindo todas as categorias (aposentados, pensionistas, velhos, terceira idade, melhor idade, entre outras) que eram vistas, muitas vezes, como antagônicas ou diferentes” (SIQUEIRA, 2014, p. 74).

Siqueira (2014) considera que a criação de três documentos[30] foi fundamental para a popularização da categoria idoso no Brasil: A Política Nacional do Idoso (1994), A Política Nacional de Saúde do Idoso (2006) e o Estatuto do Idoso (2003). Através da promoção da “autonomia, integração e participação efetiva na sociedade”, o primeiro documento busca assegurar os direitos sociais do idoso, tais como o direito à saúde em qualquer nível do SUS (Sistema Único de Saúde). O segundo documento tem como intuito “a promoção do envelhecimento saudável; a manutenção da autonomia e da capacidade funcional, a assistência às necessidades de saúde do idoso; reabilitação da capacidade funcional

[30] Vale ressaltar que esses documentos são também leis nacionais: 1º - PNI LEI Nº 8.842, DE 4 DE JANEIRO DE 1994; 2º PORTARIA Nº 2.528 DE 19 DE OUTUBRO DE 2006; e o Estatuto do Idoso é a LEI 10.741, DE 1 DE OUTURBO DE 2003.

comprometida (...)" (SIQUEIRA, 2014, p. 75). E o terceiro, por meio de leis estatutárias, define os direitos específicos aos indivíduos que possuem mais de 60 anos.

Os processos diferenciais de envelhecimento revelam a heterogeneidade da velhice e a diversidade de nomenclaturas que surgem para dar conta deles. Contudo, temos vivenciado a imposição de um modo específico de envelhecer pautado na política de saúde do envelhecimento ativo, justamente porque o Brasil é signatário de organizações como a WHO (World Health Organization), a ONU (Organização das Nações Unidas), e outras entidades internacionais. Logo, o país segue as recomendações dessas instituições. Em decorrência disso, podemos observar que essas orientações internacionais refletem diretamente nas ações e programas governamentais brasileiros propostos nas mais diversas áreas como assistência social, saúde, educação, esporte e lazer, entre outras; mas também temos que considerar a importância do papel dos meios de comunicação na popularização desse estilo vida (pautado na política do envelhecimento ativo), principalmente através das propagandas, de modo que passa a se torna parte do cotidiano das pessoas, mesmo inconscientemente.

A World Health Organization (WHO) publicou em 2005 o texto "Envelhecimento Ativo: uma política de saúde", o qual aponta a probabilidade de um crescimento de 223% do número mundial de pessoas mais velhas até 2025, a nível global. O envelhecimento da população pode ser considerado um fato atravessado por diversas questões, dentre as quais a econômica se destaca dentro do plano de ações da política proposta, pois o documento deixa subentendido que as pessoas podem permanecer no mercado de trabalho mais tempo do que lhes é permitido. Considera-se que "envelhecimento ativo é o processo de otimização das oportunidades de saúde, participação e segurança, com o objetivo de melhorar a qualidade de vida à medida que as pessoas ficam mais velhas" (WHO, 2005, p. 13).

Por meio da garantia dos três pilares que constituem esta política de saúde, a saber: *saúde, segurança e participação*, almeja-se a ampliação de programas e políticas públicas para os idosos. Mesmo que o Estado tenha obrigação de arcar financeiramente com a promoção e garantia desses elementos, a política de saúde incentiva a responsabilidade pessoal do indivíduo no modo como vive seu curso da vida. Segundo os dados apresentados pela WHO (2005), os países em desenvolvimento terão um grande desafio em relação ao envelhecimento de sua população, uma vez que terão mais dificuldades para a estruturação de programas e políticas públicas.

O significado do termo “ativo” dentro desse contexto, está relacionado a *participação contínua* do idoso em “questões sociais, econômicas, culturais, espirituais e civis” que visam desmitificar a imagem do idoso doente e dependente nas diferentes esferas da vida, tornando-o visível enquanto um participante ativo da sociedade. Contudo, o documento ainda não leva em consideração a participação dos idosos no ciberespaço como algo significativo para a promoção do envelhecimento ativo. Dessa maneira, é considerando os usos das tecnologias digitais pela população mais velha que procuro focar minha análise na presente dissertação, sobretudo, no que diz respeito a contribuição das redes sociais digitais na construção do idoso ativo.

2.2 A POPULARIZAÇÃO DA INTERNET E A EMERGÊNCIA DO CIBERESPAÇO COMO CAMPO DE ESTUDO ANTROPOLÓGICO

O significado que a tecnologia tem atualmente na vida das pessoas difere historicamente do que ela significou em outros momentos da vida do homem. Para compreender a emergência de uma cibercultura e seus desafios, o sociólogo André Lemos (2008) destaca alguns pontos sobre os simbolismos da tecnologia ao longo da história. A cibercultura surge enquanto um “novo paradigma sociocultural” da sociedade contemporânea a partir de alguns fatores:

> a queda das grandes ideologias e dos meta-discursos iluministas, o fracasso dos sistemas políticos, a desconfiança em relação aos benefícios do progresso tecnológico e científico, a indiferença social da geração X e Y, o novo tribalismo que revelaria o fracasso do projeto individualista moderno, a descrença no futuro, as novas formas de comunicação gregárias no ciberespaço, os desafios da manipulação genética, da Aids e da droga em nível planetário (LEMOS, 2008, p. 25).

Esse contexto representa apenas uma faceta do que a tecnologia pode significar. Por isso, para compreender os desafios da cibercultura atualmente temos que recorrer às raízes do fenômeno técnico. É importante ressaltar que técnica e tecnologia não significam a mesma coisa. Enquanto a tecnologia refere-se aos “objetos técnicos, as máquinas e seus respectivos processos de fabricação” (LEMOS, 2008, p. 26), o sentido etimológico atribuído ao termo “técnica” vem do grego *tekhnè* (arte, saber prático).

Filosoficamente, o conceito *tekhnè* remete ao saber fazer humano (atividade prática) em contraposição ao *phusis*, ou seja, “o princípio de geração das coisas naturais” (LEMOS, 2008, p. 26). Todo ato humano é para os gregos *tekhnè* e consequentemente produz alguma obra. Platão, por exemplo, vê a *tekhnè* com muita desconfiança ao opor esse saber prático ao

conceito de *épistémè* (saber teórico) e considera este último como uma atividade mais digna. Já para Aristóteles, a *tekhnè* é inferior às coisas da natureza pois o que ela produz é artificial, imita e domina a *phusis*.

Outra perspectiva apresentada por Lemos é a etnozoológica, que considera o "homem como um ser técnico por definição" (LEMOS, 2008, p. 28), por isso, o fenômeno técnico aparece como um elemento da própria formação e evolução humana, ou seja, como uma interface que liga o ser vivo e a natureza.

A partir das ideias do filósofo da técnica Simondon, Lemos vai mostrar que a tecnologia moderna se caracteriza pela implementação de máquinas e sistemas maquínicos que permitiram a manipulação de ferramentas e instrumentos pelo homem. Isso contribuiu para a propagação da ideia de que a tecnologia não participa da cultura humana.

Através das reflexões feitas por Heidegger, Lemos também atenta para a técnica como um modo de desvelamento a partir do pressuposto de que toda *tekhnè* é *poièse*, sendo assim, o significado de produção está associado à ideia de verdade que revela o "modo de existência do homem no mundo" (LEMOS, 2008, p. 34). Diferentemente das técnicas consideradas primitivas, para Heidegger, a tecnologia (técnica moderna) baseia-se na ciência moderna e sua essência está no *gestell* (dispositivo). Esse dispositivo refere-se a "forma que a técnica moderna tem para *arraisonner* a natureza e torná-la livre para a manipulação humana" (LEMOS, 2008, 35), o que contribuiu para que a tecnologia fosse excluída em termos culturais.

Foi a partir do surgimento da microinformática, em meados dos anos 70, que nasce a cibercultura. A criação do computador pessoal (PC) e das redes telemáticas foi fundamental para que o ciberespaço fosse popularizado e se tornasse parte da cultura contemporânea. A década de 1990 pode ser considerada o *boom* da Internet, por ser "a fase do *computador conectado (CC)"* (LEMOS, 2008, p. 102).

Pierre Levy define o ciberespaço como um "novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também como um novo mercado da informação e do conhecimento" (LEVY, 1999, p. 30). Por meio do oferecimento de objetos entre os grupos, como "memórias compartilhadas, hipertextos comunitários para a constituição de coletivos inteligentes" (LEVY, 1997, p. 129), podemos diferenciá-lo do caráter passivo que a televisão possui, por exemplo. Levy acredita que a emergência de novo

objeto possibilita uma construção coletiva de uma sociedade inteligente, por isso, considera que a cibercultura é movida por uma inteligência coletiva a partir da qual o ciberespaço aparece como um "dispositivo de comunicação interativo e comunitário" (LEVY, 1999, p. 26).

Em seu livro *Etnografía virtual* (2004), Hine trata a Internet como cultura e artefato cultural. Segundo a autora, o estudo das comunicações mediadas por computador passou por uma série de metodologias para compreender como as relações sociais são produzidas na Internet, até se aproximar da abordagem feita pelas ciências sociais. O ciberespaço se tornou um espaço com diferentes formações sociais, culturais e políticas, constituindo assim diversas culturas virtuais. O crescente interesse acadêmico sobre ambientes online girou em torno do conceito de comunidade virtual porque apresentavam interações que permitiam as pessoas explorarem distintas personalidades, principalmente através dos jogos de domínio multiusuários (Multi User Dungeon – MUD), nos quais "los participantes seleccionan activamente algún gênero para su personaje y producen una descripción generalmente beneficiosa en términos físicos, sin que haya forma de verificar si el gênero y la descripción corresponden a la persona offline" (HINE, 2004, p. 32).

Em função da experimentação identitária através dos diferentes papéis requeridos por tais jogos, Hine (2004) destaca que a questão da identidade também se tornou relevante dentro dos estudos da internet.

> En virtud de la riqueza y complejidad de las interacciones sociales que tienen lugar en las CMO, los investigadores han elaborado marcos de trabajo que se han localizado en la construcción de la realidad a través del discurso y de la práctica. El estilo etnográfico que requiere de una implicación personal en tiempo real en el contexto de investigación y múltiples formas de interacción con los informantes ha demostrado ser clave para destacar los procesos a través de los cuales las interacciones online adquieren sentido para los participantes. Sin embargo, al sostener que existe um nuevo lugar para el trabajo de campo etnográfico, y concentrarse en la construcción de tal espacio social delimitado, quienes abogan por la cultura virtual han exagerado la separación entre lo *offline* y lo *online* (Hine, 2004, p. 39-40).

Apesar de ressaltar que o ciberespaço é constituído por diferentes culturas, a autora igualmente destaca a Internet como artefato cultural. Isso significa que a "Internet es un objeto construido discursivamente, como si fuera un único artefacto, un objeto más" (Hine, 2004, p. 41), ou seja, parece estar em todas as partes onde há meios de comunicação disponíveis constituindo-se como "A Internet". Contudo, Hine (2004) considera que, assim como qualquer outro artefato cultural, a Internet não possui o mesmo uso para todas as pessoas. Ela adquire sentido conforme o contexto cultural onde é empregada.

> Internet, por todo esto, puede ser vista como una construcción enterarnente social, formada tanto en su historia como en su desarrollo, a través de su uso. Las perspectivas de comprensión de Internet y sus usos son resultado de un moldeado que es 1) histórico, por cuanto fue un desarrollo de ideas militares en tomo a la Guerra Fría, o como un triunfo de valores humanistas sobre tales ideales: 2) culturales, en tanto se diseminó a través de medias de comunicación social, en diferentes contextos nacionales: 3) situacional, pues se nutrió de entornas institucionales y domésticos dentro de los cuales la tecnología adquirió un significado simbólico; y 4) metafórico, a través de conceptos accesibles para concebir la tecnología. Es de este moldeado social que ha resultado el objeto que conocemos como Internet, aunque para cada quien pueda adquirir. según lugar y momento, formas sutil o radicalmente diferentes (HINE, 2004, p. 46).

Em seu artigo *"Ciberacontecimentos: Reflexões etnográficas sobre o extraordinário no mundo on-line"*, Airton Luiz Jungblut nos fornece uma interessante reflexão acerca dos impasses do trabalho etnográfico no ciberespaço por meio de um acontecimento extraordinário. Analisando um jogo de futebol ocorrido em 30 de maio de 2007, entre os times Grêmio e Santos, o autor passa a acompanhar as torcidas dos dois times na plataforma Orkut. Deste jogo, houve denúncias, por parte dos torcedores santistas, de que haviam sido violentados em Porto Alegre/RS e que haveria retaliações desse fato. Durante o programa de uma pequena rádio de São Paulo, o radialista Jonas Greb incita a torcida santista a responder ao tratamento recebido. Seu discurso foi amplamente divulgado pelo website do programa, porém ele não contava que um torcedor gremista divulgasse sua fala na comunidade do Grêmio em uma postagem, como uma forma de denúncia quanto ao "destempero verbal" do radialista. Deste ocorrido, houve duas repercussões: uma a nível local (Rio Grande do Sul) denunciando um "grave ataque xenofóbico ao estado e sua população"; e a outra a nível nacional através do noticiamento do evento por várias empresas jornalísticas.

Disso decorre uma série de fatos que vão desde a invasão por parte dos torcedores gremistas nos perfis do radialista manifestando seu repúdio e defesa ao Rio Grande do Sul, até a propagação de debates sobre vários temas que o fato permitia refletir, como "violência no futebol, a irracionalidade das torcidas, a xenofobia, a homofobia, o separatismo sulista", etc. Seguindo a definição de Rafael Dias Arias, Jungblut (2011) define o episódio como um "ciberacontecimento" devido a duas características principais: a primeira, *acidentalidade,* refere-se a repercussão de um fato privado no público mobilizando assim a atenção; segunda, trata-se do *circuito* produzido em pouco tempo, gerando assim uma rede inter e hipertextual com muito consumidores, por isso a ideia de uma retroalimentação dos efeitos produzidos tanto online como off-line.

Diante disso, o antropólogo precisa tratar um ciberacontecimento como um *constructo social* na medida em que o mesmo gera modalidades de vínculos sociais muito semelhantes à

de uma organização social, como partidos políticos, igreja ou mesmo um clube de futebol como o analisado pelo autor. Miller et all (2016) parte do conceito de enquadramento, usado por Goffman, para pensar a relação entre o online e o off-line. Para os autores, tanto os comportamentos online quanto aqueles off-line devem ser considerados dois quadros da vida diária dos indivíduos que desencadeiam diferentes atitudes e comportamentos. A sugestão deles é que não devemos considerar esses quadros como opostos, mas sim como complementares porque quando combinados nos proporcionam uma imagem da pessoa e suas relações de maneira mais completa.

Miller e Horst (2015) também contribuem para a compreensão do ciberespaço a partir da reflexão em torno do que nos faz humanos. Rompendo com alguns ideais apocalípticos no que concerne a relação homem-máquina, os autores nos dizem que o digital se constitui apenas como parte do que nos torna humano. Ambos se opõem a ideia de que o digital nos tornou "menos humanos, menos autênticos ou mais mediados", pois em antropologia não é possível pensar em relações não mediadas porque "somos resultados da cultura como mediação" e em detrimento disso, não podemos conjeturar dicotomias como virtual versus real no estudo das tecnologias digitais. Precisamos entender "porque algumas mídias são percebidas como mediadoras e outras não".

Por meio da proposição de seis princípios, Miller e Horst (2015) visam fortalecer a antropologia digital enquanto subdisciplina. O primeiro princípio exposto por eles é o de que "o digital intensifica a natureza dialética da cultura". Este torna-se significativo para compreendermos as consequências do digital nas relações humanas. Assim como estes autores, considero que o digital é parte constitutiva do que nos faz humanos, da mesma maneira que o dinheiro enquanto seu possível precedente histórico. Tal como o digital hoje, o dinheiro representou "uma nova fase de abstração humana onde, pela primeira vez, praticamente qualquer coisa poderia ser reduzida a um elemento comum" (MILLER; HORST, 2015, p. 92), e isso nos possibilitou criar diferenças. Por isso, a dialética deve ser compreendida como uma relação paralela de dependência e não de oposição entre o crescimento do universal e do particular.

Como Miller e Horst (2015) destacam, podemos pensar as consequências do digital dentro do princípio da dialética a partir de duas posições:

> No nível da abstração, há o terreno para pensar que atingimos o fundo do poço e, não há nada mais abstrato que bits binários, a diferença entre 0 e 1. Do outro lado da

> balança, já é claro que o digital de longe ultrapassa a mera commoditização em sua habilidade de proliferar diferenças" (MILLER & HORST, 2015, p. 93).

Isso significa que a expansão do digital desencadeia tanto possibilidades positivas quanto negativas, restando ao antropólogo a tarefa de explicitá-las.

O segundo princípio refere-se *a cultura e o princípio da falsa autenticidade*. Ele visa se opor a ideia de que as pessoas estão mais mediadas com a ascensão das novas tecnologias. "Em antropologia não há algo como humanos puros e não mediados; interação face a face é tão inflexionada quanto uma comunicação mediada digitalmente" (MILLER, HORST, 2015, p.97). Em decorrência disso, umas das falhas da antropologia digital tem sido apresentar estudos que fortalecem a ideia de que o mundo pré-digital aparece como não mediado, principalmente através do uso do termo virtual em contraposição ao real.

Transcendendo o método por meio do princípio holístico é como os autores apresentam o terceiro princípio, no qual o comprometimento com o holismo é caracterizado por meio de três categorias: "as razões pertencentes ao indivíduo, aquelas pertencente ao etnográfico e aquelas pertencentes ao global" (MILLER; HORST, 2015, p. 100). A proposta é mostrar que não é possível mais pensar em termos de oposição entre digital e o analógico porque a vida humana é atravessada pelas redes construídas por ambos.

O quarto princípio, *a questão da "voz" e o princípio do relativismo*, rompe com a ideia de que o digital está homogeneizando as relações. Como exemplo, trazem o estudo de Miller e Slater sobre a internet em Trinidad, mostrando que a internet é "sempre uma invenção local pelos seus usuários" (MILLER; HORST, 2015 p. 102).

A quinta proposta para uma antropologia digital diz respeito a *ambivalência e o princípio de abertura e fechamento*. Neste item, os autores procuram evidenciar a ambiguidade da cultura digital por meio de políticas de privacidade. A autenticidade da ambivalência reafirma a dialética do digital:

> Não somos mais mediados ou contraditórios daquilo que costumávamos ser. A mediação e a contradição são as condições que definem aquilo que chamamos de cultura. O impacto principal do digital frequentemente tem sido fazer estas contradições mais explícitas ou expor os problemas contextuais do poder (Miller, Horst, 2015, p. 105).

Já na sexta e última proposta, a *normatividade e o princípio da materialidade* procura mostrar que a socialização dentro de um mundo material de artefatos culturais constitui o que é ser humano. Por isso, pensar em antropologia digital é pensar em materialidade a partir de

três aspectos: “Primeiro, há materialidade da infraestrutura e tecnologia digital. Segundo, há a materialidade do conteúdo digital, e, terceiro, há materialidade do contexto digital” (Miller, Horst, 2015, p. 105). Resulta desse princípio que a materialidade não só pode ser aplicada às pessoas, mas também aquilo que elas criam. A noção de humano aparece como aquilo que “media o que a tecnologia é, não o contrário”. Logo, ser humano pode ser considerado um conceito normativo e cultural através do qual a tecnologia pode ajudar na mudança de seu significado.

Preocupado em compreender a maneira como acontecem os processos de subjetivação em rede, Ramos (2015) aponta que a produção de espaços sociais é um processo sócio-histórico de produção de conexões humanas que podem ser vistas desde as administrações coloniais por meio do objetivo principal de ocupar territórios, relevando-se assim uma “estrutura estatal organizada em rede” (RAMOS, 2015, p. 58).

> “mais do que um mundo virtual, tomado como oposto do mundo real, estamos diante da contínua produção humana de novos mundos e de sua colonização por meio de um duplo movimento de produção de conexões e de sua ordenação. Nesse sentido, a comunicação mediada por computador, cada vez mais difundida, implica que estes computadores fixos ou móveis sejam produto e produtores de redes, é a distância e relação entre os nós formados por eles que constitui o que chamamos de ciberespaço” (RAMOS, 2015, p. 59).

A emergência do ciberespaço através da rede mundial formada por computadores trouxe também algumas novidades na produção de relações humanas. Uma delas diz respeito a “relação de heterogeneidade e relativa descontinuidade frente às territorializações de espaços físicos” (RAMOS, 2015, p. 59), ou seja, temos a criação de um espaço social no qual a informação (e o modo como a mesma é transmitida) representa sua materialidade. “Assim, temos uma continuidade inscrita na história de produção de espaços sociais por meio de redes, mas, de outro, uma descontinuidade devida ao fato de que o espaço construído por essa rede de computadores é todo feito de informações” (RAMOS, 2015, p. 59).

Na medida em que houve uma massificação do computador, tivemos um aumento do processo de individualização no espaço doméstico devido à combinação de três tecnologias – a saber, “o Wi-fi, as redes de dados, e o smartphone” (RAMOS, 2015) – com transformações estruturais do próprio sistema capitalista. Com isso, a noção de pessoa também passou a se transformar levando em considerações duas dimensões: uma relativa à resposta dada pelo indivíduo as expectativas profissionalmente requeridas pelo capitalismo flexível; e a outra se refere à própria definição de trabalhador que passa a considera-lo como uma pessoa por meio da exigência de um papel ativo do indivíduo.

A identificação dos indivíduos a partir das redes de computadores passa a ser vista de dois modos distintos. Um deles é o *login*, tido como uma credencial que permite identificar o indivíduo na rede. E o seguinte é dado pela identificação externa dessa rede. Ramos (2015) mostra que o *login* tornou-se o elemento primordial da identidade virtual, de modo que corroborou com a distinção entre identidade online e off-line. Isso possibilitou que se construísse uma ideia de relativa autonomia da identidade virtual através do processo de "experimentação identitária" enquanto uma das formas de subjetivação na Internet, caracterizado pelo autor como aqueles espaços sociais em rede atravessados por uma cultura da divergência identitária. Os jogos de RPG, os mundos tridimensionais como o Second life são exemplos característicos dessas múltiplas identidades experimentadas pelos indivíduos.

Contudo, a partir da popularização das redes sociais como o Facebook, passamos a vivenciar um processo de convergência identitária que

> ao invés de funcionar para aumentar o anonimato na navegação, essa técnica faz o inverso, isto porque para isso é necessário usar uma conta base, do Google ou do Facebook, que passam a funcionar como um metacadastro, fornecendo uma meta identidade, cuja base é a identidade civil (RAMOS, 2015, p. 70).

Tais sites de relacionamentos se organizam com base em um realismo identitário, ou seja, visam que a identidade online e a off-line se correspondam a partir de uma visibilidade do indivíduo e suas relações em espaços na rede e fora dela. Dessa forma, estamos vivenciando uma nova forma do panóptico foucaultiano, no qual "esse eu contínuo e uno passa a estar disponível como objeto de vigilância política, de cálculo econômico e de ação jurídica" (RAMOS, 2015, p. 73).

Em estudos publicados recentemente, Miller et all (2016) abordam os diferentes significados das mídias sociais em nove países diferentes onde realizaram pesquisa de campo. Os autores ressaltam que ao invés de focarmos na estruturação das plataformas para compreender as mídias sociais, devemos dar atenção nos conteúdos difundidos pelas mesmas. Isso nos permite observar a existência de um novo tipo de sociabilidade, denominada por eles como "sociabilidade escalonável"[31], ou seja, a existência de diferentes tipos de sociabilidades em torno das mais distintas plataformas de mídias sociais ou mesmo dentro de uma única plataforma.

Como um dos múltiplos exemplos apresentados no livro *How the World changed Social Media*, podemos trazer o uso do Snapchat entre os jovens alunos britânicos. Para eles,

---

[31] Do original *Scalable sociality*.

essa rede é usada para o estabelecimento e manutenção de confiança entre um pequeno grupo de pessoas, enquanto o Twitter é o lugar de brincadeiras escolares. Enquanto isso, o Facebook é usado pelos alunos para manter o vínculo com a família, vizinhos e outras pessoas da escola. Ao passo que o Instagram é tido como a única mídia para terem contato com pessoas desconhecidas. Diante desse cenário, o estudo das mídias sociais se distingue das investigações anteriores em torno da internet por questões tanto de sociabilidade quanto de comunicação, ao considerarem os distintos usos das plataformas no que diz respeito às relações entre o público e o privado.

Danah Boyd é considerada por Miller et all (2016) como uma importante pioneira dos estudos das mídias sociais. Ela define uma mídia social através de quatro características: "resistence, visibility, spreadability and searchability" (Miller et all, 2016, p. 10). O Facebook, o Whatsapp, o Wechat, o Instagram e o Snapchat podem ser considerados mídias sociais que mesmo compartilhando o mesmo espaço na internet, necessitam de uma abordagem própria enquanto tema de pesquisa. Isso significa que a partir de uma perspectiva antropológica deve-se considerar as diferenças regionais e sociais, bem como suas consequências relativamente ao uso de tais mídias pelo grupo social estudado.

A definição de mídia social, portanto, pode se relacionar com o processo de convergência identitária apontada por Ramos (2015). Contudo, Miller et all (2016) apontam que o conteúdo dessas mídias é localmente produzido e disso resulta uma heterogeneidade de relações sociais nessas plataformas que podem ser vistas como contrárias as visões apocalípticas da Internet como forma de isolamento social e mesmo como um panóptico. Os autores ressaltam que "Social media marks a return to the significance and viability of groups such as family, caste and tribe, and a repudiation of the prior trend towards individually-based networks" (Miller et all, 2016, p. 21) que podem ser evidenciadas através do conceito de sociabilidade escalonável.

Dada esta exposição, na próxima seção pretendo mostrar o uso das novas tecnologias a partir de uma perspectiva de inclusão digital, tendo em vista que o acesso à Internet a nível mundial é ainda desigual, especialmente se pensarmos o caso brasileiro. Veremos que não é apenas o grupo idoso que visa manter-se informado/atualizado e que para isso necessitam de políticas sociais, mas também outros grupos minoritários como, por exemplo, indígenas, mulheres negras, surdos e etc.

2.3 TECNOLOGIA DIGITAL E ENVELHECIMENTO: UMA PERSPECTIVA DE INCLUSÃO DIGITAL

Como foi possível observar na seção anterior, a popularização da internet é um fenômeno global recente. Em decorrência disso existe ainda uma distribuição desigual de acesso entre os diferentes continentes do planeta. No Brasil, por exemplo, 50% da população possui acesso à internet atualmente[32], segundo a pesquisa realizada pelo Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação no ano de 2014.

Benkler (2015) assinala que a informação, o conhecimento e a cultura são elementos fundamentais para o desenvolvimento humano e para a liberdade. Preocupado em compreender as mudanças ocorridas que resultaram na criação de um novo ambiente informativo, o autor volta sua atenção para as transformações que a tecnologia ocasionou no âmbito econômico, social e cultural em questões como a autonomia e cidadania dos indivíduos, de modo que estes últimos passaram a assumir um papel mais ativo do que lhes era possibilitado na economia da informação industrial do século XX.

O surgimento de uma economia da informação em rede deve-se a duas modificações paralelas: a primeira, diz respeito à transição para uma economia centrada na produção de informação e na manipulação de símbolos; enquanto a segunda modificação desloca-se para um ambiente comunicativo "basado en procesadores baratos con alta capacidad de computación e interconectados en una red ubicua - el fenómeno que asociamos con Internet" (Benkler, 2015, p. 37), mais descentralizado que o do século XX.

O que distingue a economia da informação em rede para Benkler (2015) é o fato da ação individual descentralizada desempenhar um papel de maior importância do que na economia da informação industrial caracterizada pelos meios massivos. Esse tipo de economia traz consigo a promessa de novos horizontes através do argumento de que a diversidade "de modos de organizar la producción y el uso de la información abre un abanico de posibilidades para perseguir los principios políticos esenciales de las sociedades liberales —libertad individual (...)" (Benkler, 2015, p. 41).

---

[32] Disponível em: http://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Domicilios_2014_livro_eletronico._pdf. Data de acesso: 19 de janeiro de 2017.

O autor procura analisar como essa economia em específico pode melhorar a esfera pública ao promover uma maior criticidade e autorreflexividade das conversas sobre a própria cultura da qual os indivíduos participam.

> La economía de la información en red mejora la capacidad de los individuos para hacer cosas por y para sí mismos, y les hace menos susceptibles de ser manipulados por los demás de lo que eran en la cultura de los medios masivos. En este sentido, el surgimiento de este nuevo conjunto de relaciones técnicas, económicas, sociales e institucionales puede incrementar el protagonismo relativo que todos los individuos pueden asumir en sus propias vidas. La economía de la información en red también promete proporcionar una plataforma mucho más robusta para el debate público (BENKLER, 2015, p. 171-172).

Enquanto Benkler (2015) acredita na capacidade da Internet em promover mudanças sociais por meio da liberdade e autonomia dos indivíduos, Miller et all (2016) procura ressaltar as maneiras como as mídias sociais podem afetar as pessoas que têm dificuldades de acesso a recursos digitais e também como a Internet pode transformar ou manter posições sociais hierárquicas já estabelecidas.

A desigualdade existente em cada lugar pode ser expressa de distintas maneiras, as quais se relacionam com o contexto histórico-social e a estrutura política onde se originam. Segundo os autores, diversos fatores estão imbricados no que se configura como desigualdade dentro de uma sociedade. Além das questões econômicas, como a relativa a distribuição de renda, podem coexistir junto a essa, outros elementos como o status social, gênero, idade, educação, religião e diferenças raciais. Dessa maneira, recorrem ao sociólogo Pierre Bourdieu para mostrar que o capital econômico, social e cultural interfere nos modos como as mídias sociais são apropriadas pelos diferentes grupos.

Miller et all (2016) mostra que a literatura sobre “alfabetização digital” pode ser dividida em dois campos: o primeiro acredita que a introdução das mídias sociais ocasiona um crescimento da desigualdade já existente ao concentrar o acesso a recursos educacionais em rede entre aqueles já privilegiados; e o segundo, argumenta que as mídias sociais podem solucionar os problemas de desigualdades ao permitir que pessoas menos desfavorecidas tenham acesso a mais recursos por meio da internet.

No Brasil, por exemplo, Miller et all (2016) expõe que os trabalhadores de baixos salários na Bahia, consideram a educação como a base para a mobilidade social, mesmo que, no entanto, sua qualidade real seja bastante pobre nesse estado. Esses jovens de baixa renda usam as mídias sociais como um precioso recurso educacional alternativo, em especial o Youtube, para adquirirem habilidades profissionais que possam lhes permitir encontrar

emprego e alcançar a mobilidade social que sempre desejaram. Na cidade de Santa Maria/RS, Oliveira (2013) observou que o público jovem que frequentava as academias ao ar livre do Complexo Esportivo Guarani Atlântico também se utilizava do Youtube como um recurso educativo, a partir do qual preocupavam-se com as questões corporais e estéticas de si. Enquanto os interlocutores mais velhos de sua pesquisa discursavam que a realização de exercícios físicos em tais espaços se devia ao cumprimento de orientações médicas, os mais jovens faziam "seus exercícios por conta própria e em alguns casos com auxílio de programas de TV, de revistas e até mesmo da internet" (OLIVEIRA, 2013, p. 50).

Ao analisar os discursos de alunos de um curso à distância, Barros (2016) procura evidenciar como acontece a intersecção entre as categorias gênero e raça quanto as diferenças no modo como homens e mulheres do Curso de Formação para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileiras (CEAO/UFBA) se relacionam com as tecnologias digitais. O estudo da autora revelou que a presença das mulheres era majoritariamente maior que a dos homens no curso e que a escolha do ensino à distância deve-se ao fato do pouco tempo que dispõem para se aperfeiçoarem profissionalmente. Contudo, a socialização dos homens em relação as TICs mostrou que o ambiente virtual de aprendizagem (AVA) do curso era mais acessível a eles do que para as mulheres, pois essas últimas possuem uma espécie de "currículo oculto" no relacionamento com essas tecnologias. Ao perceber isso, Barros (2016) aponta a existência de uma brecha digital de gênero, que se refere as dificuldades encontradas pelas mulheres tanto no acesso quanto na apropriação tecnológica em virtude da hegemonia masculina na formação, pesquisa e emprego das TICs.

A dupla jornada de trabalho tanto da escola como da casa e dos filhos, prejudicavam essas mulheres analisadas por Barros (2016) em duas dimensões: a do consumo, ou seja, na leitura dos textos e mensagens do curso; e a da produção, referente a participação nos fóruns de discussão e postagens de atividades dentro do prazo. Esses elementos eram inexistentes entre os homens cursistas, uma vez que participavam de mais de um curso simultaneamente.

Outro fator que Barros (2016) destaca é a falta de familiaridade dos/as alunos/as com o computador, o que demandou um grande pedido de ajuda para aprenderem a acessar o ambiente virtual de aprendizado do curso.

A autora aponta que a categoria raça aparece como "significativa para explicar a participação e a forma como se davam as interações entre as/os estudantes no curso" (Barros, 2016, p. 13), enquanto a de gênero se mostrou mais importante na questão da permanência no

AVA. Dos alunos que compuseram os cursos entre os anos de 2009 e 2010, 86,5% eram mulheres, sendo que destas 80% eram negras e 7,7% brancas; ao passo que os homens representavam 13,5%, e destes 5,8% eram brancos e 86,5% negros. Aqueles que não concluíram o curso no ano de 2009 representavam 56% de cursistas brancos e 51% de cursistas negros, enquanto no ano de 2010, a porcentagem de não concluintes aumentou para 61% de cursistas brancos e 64% de cursistas negros. Relativo a questão de gênero, a evasão das mulheres em 2009 representou 51% e dos homens 57,5%; já em 2010, 67% das cursistas desistiram do curso e o percentual dos homens foi 56%.

Enquanto Barros (2016) apresenta as questões de raça e gênero como uma problemática relativa a desigualdade de acesso de alunos/as de um curso EAD quanto ao uso das TICs no estado da Bahia, Gomes, Monteiro e Lima (2016) realizam um estudo sobre inclusão digital indígena através da inserção das novas tecnologias de comunicação e informação na Comunidade Indígena Boca da Mata, no estado de Roraima, a partir do projeto PROUCA (Um computador por aluno). Apesar de mostrarem que "a introdução do computador com acesso à internet surge como instrumento de fortalecimento da cultura, costumes e rituais dessa população indígena em questão" (GOMES; MONTEIRO; LIMA, 2016, p. 16), os autores relatam as dificuldades enfrentadas por essa política para uma efetiva inclusão digital, no âmbito de três princípios básicos, a saber inserção, manutenção e permanência.

O primeiro princípio, conforme Gomes, Monteiro e Lima (2016), obteve êxito dentro da comunidade porque houve a implantação de 277 notebooks com acesso à internet, porém os autores mostram que com o passar do tempo os computadores se tornaram inutilizáveis pelos membros da aldeia porque não havia uma boa estrutura e a conexão era precária. Já os outros dois princípios deixaram a desejar devido à falta de apoio técnico e financeiro para que os computadores continuassem funcionando, o que levou professores e alunos da comunidade a recorrer ao uso de *lan houses* e a frequentar os laboratórios da universidade para acessar a internet e imprimir trabalhos. No caso dos segundos, levou também a "se comunicar nas redes sociais, e se manterem atualizados no circuito da rede de comunicação indígena na internet" (GOMES; MONTEIRO; LIMA, 2016, p.17).

Miglioli e Souza (2015) argumentam que o uso da web por deficientes auditivos se mostra uma oportunidade para torná-los agentes em uma era de informação global. Segundo as autoras, a internet é usada por mais de 9.000.000 de brasileiros com algum nível de perda

auditiva e isso possibilita que consigam transmitir à sua comunidade suas práticas identitárias. “Pela primeira vez, os surdos podem se comunicar a distância usando sua língua visuoespacial em um espaço particularmente produtivo para relações entre inovações tecnológicas e novas práticas comunicativas” (Miglioli; Souza, 2015, p. 50).

Na perspectiva das autoras, a ciência da computação teria como responsabilidade social avaliar o conteúdo da comunicação, principalmente o trajeto da informação, considerada por Miglioli e Souza como um elemento de inclusão digital. Contudo, ressaltam que as necessidades de informação dos surdos não são as mesmas das pessoas ouvintes, justamente por terem sido considerados sujeitos a par de ambientes informativos como os das rodas de conversas, da televisão, rádio e etc., e logo se consideravam alienados das diversas situações.

A partir do uso da web, os surdos passaram a adquirir autoconfiança e sentir-se iguais ao resto da população por terem acesso ao mesmo tipo de informação que os ouvintes. No entanto, Miglioli e Souza (2015) destacam que as TICs apesar de proporcionar a eles um aumento de sua própria autonomia e cidadania, elas também se mostram um obstáculo de acesso ao mundo dos não-surdos.

> A *web* melhora a capacidade de as pessoas surdas usarem informações e de se comunicarem com o mundo para fins burocráticos, de se comunicarem de forma mais eficaz com pessoas ouvintes e de encontrarem seus pares surdos. Quanto às dificuldades, as principais barreiras entre os surdos e a web costumam ser medo da tecnologia e a falta de instrução em língua de sinais que traduza os jargões da rede (Miglioli; Souza, 2015, p.59).

O acesso à internet pode ter várias facetas, que dependem de diversos elementos como podemos observar até o presente momento. Porém não tratamos ainda da questão geracional no uso e apropriação das tecnologias. Muitas vezes quando falamos em “novas tecnologias” associamos essa expressão à juventude por se referir a algo novo, recente, opondo-se assim ao antigo, velho. Em seu livro sobre *Envelhecimento, Políticas sociais e novas tecnologias*, as antropólogas Clarice Ehlers Peixoto e Françoise Clavairolle (2005) nos trazem um dado muito interessante para pensarmos a relação entre envelhecimento e tecnologia através do estudo sobre uma agência bancária francesa e a relação com seus clientes. Inicialmente, a partir da apresentação de uma lista de objetos tecnológicos aos entrevistados, as autoras procuraram compreender o que eles caracterizavam como “novas tecnologias”. As respostas foram bem variadas, indo de uma simples lixeira e micro-ondas até ao computador para referirem-se ao termo.

As novas tecnologias se apresentam como algo problemático principalmente por remeter a ideia de inovação. Peixoto e Clavairolle (2005) apresentam duas condições para pensarmos o acesso às tecnologias: uma está relacionada à pressão social que elas exercem sobre a sociedade, impondo-se aos indivíduos; a outra se refere ao acesso voluntário das pessoas ao buscar conhecê-las e usá-las em seu cotidiano.

Quando tratamos essas tecnologias enquanto uma imposição, as vemos relacionadas com um processo de automatização da vida pública e privada, por meio do qual há a generalização de um objeto que permite a produção de hábitos e valores, revelando assim uma dimensão normativa. O interessante do estudo sobre a agência bancária francesa Vérrières é que o mesmo revelou que as pessoas com mais de 60 anos foram as mais receptivas ao uso dos "caixas eletrônicos e a se apropriar de cartões bancários e de crédito" (PEIXOTO; CLAVAIROLLE, 2005, p. 60), algo que não era previsto pelos agentes na reestruturação que acabara de ser realizada na agência.

Os agentes acreditavam que os clientes idosos poluíam o ambiente, pois o valor que os mesmos atribuem ao tempo difere dos agentes, "atrapalhando" muitas vezes o trabalho desses últimos, por requererem maior atenção. "Depois que toda a curiosidade acaba, quando eles vão ao caixa eletrônico ficam lá distraídos e nem se tocam se atrás deles tem gente" (PEIXOTO; CLAVAIROLLE, 2005, p.65).

Enquanto a categoria "idoso" está para os bancários associada à clientela popular, a palavra "sênior" é "objeto de um discurso valorizado" (PEIXOTO; CLAVAIROLLE, 2005, p. 66) por se tratar da população mais rica da França. Apesar dessas considerações por parte da agência, são os idosos da camada popular que se revelaram mais receptivos a esses objetos técnicos, pois "não saber manuseá-lo é arriscar ser desqualificado e marginalizado. Eles assim, criam estratégias de uso que respondem a uma representação positiva" (PEIXOTO; CLAVAIROLLE, 2005, p. 70). Dessa maneira, os objetos técnicos (nesse caso, os caixas eletrônicos) atuam como mediadores geracionais, na medida em que as pessoas mais velhas se aproximam das mais jovens ao saber usar um caixa eletrônico, por exemplo.

A partir dessas reflexões, pude pensar o uso das diferentes tecnologias pelos/as idosos/as de Santa Maria/RS e como essas mesmas se apresentaram como mediadores geracionais, ao longo do trabalho de campo, das interações que aconteciam no espaço do laboratório entre alunos-tecnologia, monitores-tecnologia, monitores-alunos-tecnologia. A relação entre as gerações é apontada dentro da política do envelhecimento ativo como uma

das metas a serem atingidas dentro da proposta dos *fatores determinantes relacionados ao ambiente social*, porém, o aprendizado entre as gerações não se mostra nesta política como também relacionada ao papel que as tecnologias digitais podem possuir enquanto mediadoras das relações. É levando justamente em consideração essa lacuna da proposta que pretendo abordar a importância que as mídias sociais e o aprendizado intergeracional possuem dentro do atual contexto brasileiro.

Caradec (2001) nos apresenta a coexistência de duas teses acerca da relação entre gerações mais velhas e novas tecnologias: a tese da incompatibilidade e a tese da familiaridade. A primeira diz respeito a ideia de que os idosos estão desatualizados das inovações tecnológicas e não possuem capacidades de se adaptar a elas. Já a segunda mostra que os idosos estão interessados e entusiasmados com as novas tecnologias, particularmente com a internet. Esse último discurso passou a ser amplamente divulgado nos comerciais, nos jornais e análises futuristas na França.

Contudo, Caradec (2001) aponta que ambos os discursos parecem ser demasiadamente gerais porque não atentam à heterogeneidade das categorias que compõe a velhice, não consideram que os objetos tecnológicos podem possuir mais de uma característica de ser "tecnológico" e ainda esquecem que eles possuem um preço, uma determinada aparência, e espera-se que sejam utilizados para um determinado fim. Em seu estudo com a população idosa francesa (que incluiu casais de aposentados com 60 anos e viúvos/as em sua maioria com cerca de 70 anos), o autor detectou uma diversidade de usos dos dispositivos técnicos, os quais se mostraram frequentemente mediados por um terceiro, principalmente por crianças. Para Caradec, as tecnologias aparecem tanto como uma ligação quanto como um conflito de gerações para aqueles idosos que as utilizam.

O autor conclui através de sua pesquisa que os idosos não se mostram totalmente hostis às inovações tecnológicas, mas apenas as adotam quando atribuem um significado positivo no seu uso quando se mostram úteis no estilo de vida que vivem atualmente. Aqueles que não se apresentaram equipados de alguma tecnologia, Caradec (2001) identificou três justificativas: a primeira diz respeito a inutilidade do aparato técnico; a segunda refere-se a estranheza de tal tecnologia e a terceira se mostra como uma crítica ao objeto tecnológico devido aos custos, operação necessária para seu manuseio, manutenção, etc.

Diante de todos os exemplos apresentados até aqui, quero deixar claro que me propus a analisar o caso brasileiro a partir de uma perspectiva de inclusão porque me deparei durante

o trabalho de campo com um grupo específico de pessoas consideradas idosas, em sua maioria de classes populares, que frequentaram o curso de informática para a Melhor Idade durante o ano de 2016. Alguns alunos estavam sentados pela primeira vez na frente de um computador, outros não possuíam computador em suas casas (em alguns casos, nem smartphones), ou quando tinham, o sistema operacional diferia do qual estavam aprendendo a manusear no laboratório. Como foi mostrado no capítulo 1, o LABINFO é um projeto institucional da Universidade Federal de Santa Maria que tem se mostrado cada vez mais popular entre as gerações mais velhas da cidade, isso significa, que de algum modo, ao atender a comunidade em geral além da acadêmica, a UFSM tem demonstrado por meio desse projeto uma preocupação com as modalidades de ensino, pesquisa e extensão universitária.

3 “APRENDENDO A DOMAR O BICHO”: O PROCESSO DE APRENDIZADO DAS MÍDIAS DIGITAIS PELOS/AS IDOSOS/AS EM SANTA MARIA/RS

Neste capítulo pretendo analisar o processo de aprendizagem relacionado ao uso da tecnologia digital pelos/as idosos/as frequentadores do curso de informática para a Melhor Idade. Por isso, ele foi dividido em três partes: na primeira seção analiso as aulas de informática pela ótica do aprendizado intergeracional, destacando questões relativas ao gênero, a geração/faixa etária, o tempo de aprendizado e o processo educativo no relacionamento com o computador. Logo em seguida, objetivo mostrar o curso de informática como mais um local de sociabilidade do “circuito dos idosos” – parafraseando Magnani (2005) – de Santa Maria/RS. E por fim, realizo uma discussão sobre os usos dos diferentes objetos tecnológicos pelos alunos do Melhor Idade.

3.1 ‘*DEVAGARINHO A GENTE PEGA O JEITO*’: AS AULAS DE INFORMÁTICA E O APRENDIZADO INTERGERACIONAL

No estudo de Vincent Caradec (2001) observamos que na França, os casais de idosos por ele pesquisados não se mostraram totalmente hostis em relação às novas tecnologias, utilizando-nas para fins aos quais atribuíam significado positivo. No caso brasileiro, a partir de meu trabalho de campo, pude detectar algo semelhante e, por isso, pretendo explorar nessa seção o processo de aprendizagem envolvido nos usos das tecnologias digitais pelos idosos de Santa Maria/RS.

Durante o ano de 2016 acompanhei quatro turmas do curso de informática para a Melhor Idade no Laboratório de Informática da PRAE/CPD (LABINFO) do centro de Santa Maria/RS. Duas pertenciam ao módulo I e as outras eram do módulo III, coordenadas pelos mesmos monitores (o módulo I era ministrado pelo monitor Paulo e o módulo III pela monitora Beatriz). Como em todo curso ofertado pelo Labinfo, o da Melhor Idade também possui vagas para 15 alunos, embora nem sempre sejam preenchidas. Uma das turmas do módulo I, por exemplo, iniciou o semestre com 13 alunos e foi diminuindo com o passar do semestre para aproximadamente 4; ao passo que a outra turma do mesmo módulo começou com 10 alunos e também encerrou com 4 alunos. Já uma das turmas do módulo III da monitora Beatriz iniciaram com 11 alunos e cerca de 6 finalizaram o curso, enquanto a outra

contava inicialmente com 6 alunos, sendo que destes 4 frequentaram as aulas até o final do semestre.

Da turma do módulo III que contou com a participação de 6 alunos, 3 eram mulheres e 3 homens, com faixa etária de 66-75 anos, ao passo que a outra turma do mesmo módulo teve 11 alunos, sendo destes 10 mulheres e 1 homem, com faixa etária de 60-74 anos. Em contrapartida, uma das turmas do módulo I teve 10 alunos, sendo 8 mulheres e 2 homens, e na outra havia 13 alunos, destes 10 eram mulheres e 3 homens. A faixa etária é semelhante à das turmas do primeiro semestre, tendo alunos/as de 50 a 79 anos. De modo geral, a renda mensal dos/as alunos/as dos módulos I e III variam entre 1 a 6 salários mínimos, sendo a maioria já aposentados/as. O nível de escolaridade também é bem heterogêneo, indo de ensino fundamental incompleto à superior completo. Grande parte das mulheres que compõem as turmas participam de outras atividades destinadas à terceira idade, como dança, natação, coral e outros programas vinculados ao NIEATI (Núcleo Integrado de Estudos e Apoio a Terceira Idade) da UFSM[33], e em decorrência disso, frequentemente se deslocam dos bairros onde residem.

Tabela 1- Turmas do módulo I e III do curso de informática para a Melhor Idade por gênero e faixa etária

Turmas	**Total de alunos**	**Homens**	**Mulheres**	**Faixa etária**
Módulo I	13	3	10	50 – 79 anos
Módulo I	10	2	8	54 – 74 anos
Módulo III	6	3	3	66 – 75 anos
Módulo III	11	1	10	60 – 74 anos

Esses dados denotam um cenário parecido com o descrito por Debert (2012) quando aponta que os programas para a terceira idade (como grupos de convivência, escolas abertas para a terceira idade, entre outros) tem mobilizado um bom público feminino no Brasil, enquanto no movimento dos aposentados a situação é inversa. Mesmo que tanto esses

[33] O Núcleo Integrado de Estudos e Apoio à Terceira Idade (NIEATI) surgiu em 1984 na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) com o intuito de valorizar a imagem do idoso por meio da promoção de atividades físicas e intelectuais voltadas para pessoas com mais de 55 anos, que permitam sua autonomia e a independência.

programas quanto associações de aposentados visam o rompimento de estereótipos e preconceitos da velhice, a autora mostra que eles se engajam nessa luta de maneiras distintas.

> O movimento dos aposentados pretende estabelecer uma aliança com outros setores desfavorecidos da sociedade, na luta contra o Estado pela redistribuição de renda e por direitos sociais. Nos programas para a terceira idade, a luta contra os preconceitos e estereótipos leva a uma celebração do envelhecimento como um momento de realização pessoal, a satisfação e o prazer encontram seu auge e são vividos de maneira mais madura e profícua (DEBERT, 2012, 143-144).

Nas palavras de Debert (2012), isso demonstra que há um "uso sexualmente diferenciado" de tais espaços, nos quais o público feminino se engaja nos novos movimentos sociais para lutar por mudanças culturais. Dessa forma, através desses programas cria-se uma nova sensibilidade em relação ao envelhecimento, a qual possibilita que as mulheres construam sua identidade feminina.

A antropóloga apresenta algumas organizações como o SESC (Serviço Social do Comércio); LBA (Legião Brasileira de Assistência e as Universidades para a Terceira Idade) – que promovem a nível nacional programas e atividades destinadas à população idosa – e mostra como estas mobilizam mulheres com perfis socioeconômicos diferentes. Em algumas pesquisas, tal como a realizada na Unati[34] da Universidade Católica de Goiás, as mulheres que frequentavam o curso totalizavam 92%, 45% possuíam idade entre 51-60 anos e 36% entre 61 e 70 anos e 44% eram casadas. Na Unati da Universidade Estadual do Rio de Janeiro, a situação não era muito diferente, 80% dos participantes do curso eram mulheres com faixa etária que não ultrapassava os 70 anos, e dessas 44% eram viúvas. Além de possibilitar um aumento do círculo de amizades, segundo Debert (2012), esses programas proporcionam o convívio de mulheres de diferentes faixas etárias.

Ao acompanhar o cotidiano das aulas de informática, percebi que a presença das mulheres no curso também se mostrou relativamente maior que a dos homens, e foi possível observar que muitas das alunas tinham um objetivo claro ao procurar as aulas, o qual não se limitava à comunicação com família e amigos (apesar dessa ser a maior motivação): divulgar seus artesanatos e/ou outros trabalhos que realizam (mesmo que em alguns casos já sejam aposentadas) e as atividades para a terceira idade das quais participam.

Dessa forma, a participação em vários programas para a terceira idade possibilita a essas senhoras a "construção de uma imagem positiva do envelhecimento", a qual rompe com a ideia dos velhos como detentores do saber. Concordando com Debert (2012), podemos ver

---

[34] Universidade Aberta à Terceira Idade.

que tais programas constroem essa imagem por intermédio da “disponibilidade para o aprendizado e para novas experiências que dá uma identidade aos estudantes e uma particularidade ao envelhecimento de cada um” (DEBERT, 2012, p.155).

Como mencionei no capítulo 1, os/as monitores dos módulos do curso de informática para a Melhor Idade são acadêmicos matriculados na própria UFSM e estão na faixa etária dos 17-27 anos. Isso mostra que pertencem a outra geração em relação aos alunos que frequentam as aulas, tendo outros tipos de experiências com as tecnologias digitais e, por isso, podemos considerá-los “nativos digitais” (Prensky, 2001).

“Mexer no computador” e navegar na internet pode não ser um ato tão simples assim, e isso percebi ao acompanhar as aulas desse curso de informática. A questão da educação é algo significativamente relevante para problematizarmos algumas dificuldades que os/as idosos/as enfrentam ao se relacionar com as novas tecnologias de informação e comunicação, já que foram educados com base na escrita em papel e são mais familiarizados com outros objetos tecnológicos, como rádio, televisão, máquina de lavar roupas, etc.

O uso do caderno nas aulas denotou a falta de familiaridade com o computador e o mundo digital, mesmo que frequentassem o curso para aprender a manuseá-lo. Em todas as turmas que acompanhei, vários alunos se utilizavam de um pequeno caderno com espiral e de capa fina para fazer anotações durante as aulas. Quando esqueciam, pediam emprestado aos bolsistas do laboratório uma folha de papel ofício para seguir escrevendo. Contudo, o uso do caderno foi mais observado entre as mulheres, uma vez que sempre deixavam o caderno ou bloco de notas (destinado apenas para o curso de informática) em suas bolsas.

Margarete (53 anos, aluna do módulo I), por exemplo, escrevia a data e o mês na parte superior de seu caderno, e em seguida, as atividades que o monitor Paulo solicitava, mesmo que algumas dessas tarefas devessem ser apenas enviadas por e-mail. Ela lia o que o monitor lhe enviava em seu correio eletrônico e escrevia exatamente igual no seu caderno tudo o que constava na mensagem de texto, para que assim pudesse executar a atividade durante a aula. O modo considerado mais prático por mim e pelo monitor para a execução dessa tarefa seria o de apenas *logar* no e-mail e a partir de disso reproduzir a atividade na aula, mas como ela não possuía familiaridade com computador e sentia medo de mexer no computador sozinha, preferia anotar tudo no papel. Outra aluna desse mesmo módulo realizava suas anotações num bloco de notas fiscais da SICRED (Sistema de Crédito Cooperativo), com uma escrita bem curvada para desviar das palavras já impressas no papel. O uso de cadernos também foi uma

prática comum entre as alunas do módulo III, mesmo que já estivessem numa modalidade mais avançada.

Ao analisar os homens, percebi que poucos usavam cadernos e/ou blocos de anotações para escrever durante as aulas. Didi (66 anos, aluno do módulo III), por exemplo, geralmente carregava um pequeno caderno dentro de uma sacolinha plástica e quando me solicitou ajuda numa das aulas da monitora Beatriz, observei que não era de uso exclusivo do curso porque tinha várias páginas escritas sobre diversos assuntos. Diferentemente do caderno de Margarete (módulo I), ele não o organizava cronologicamente.

Em contrapartida, ao longo do processo educativo os monitores apresentaram maior proximidade com a linguagem das mídias digitais, de modo que, no caso do módulo I, o monitor Paulo percebia o uso da apostila em formato pdf[35] como algo "naturalmente" simples de ler em formato digital e além de enviá-la por e-mail para a turma, ele disponibilizou uma cópia impressa no estabelecimento de fotocópias próximo ao laboratório. Os alunos preferiram imprimir a apostila para lerem e anotarem coisas que achavam pertinentes durante as aulas.

Pereira (2015) aponta a existência de múltiplas formas de letramento a partir de uma etnografia realizada em quatro escolas públicas da periferia de São Paulo. Segundo o autor, institucionalizou-se a ideia dos adultos como detentores do saber simplesmente pelo fato de serem aqueles que sabem ler. Isso ajudou a corroborar as distinções entre infância e vida adulta enquanto as fases do ciclo vital, porque a criança está aprendendo a ler e escrever enquanto os adultos já os sabem. Contudo, diante de um cenário de popularização das TICs, seja através de smartphones, notebooks, computadores e internet, conforme Pereira (2015, p. 83) estamos experenciando "novas formas de ser, estar e aprender no mundo, que transformam significativamente os modos de se vivenciar a infância, a juventude e a própria vida adulta". Tanto a escrita, o letramento e as novas tecnologias de informação e comunicação, aparecem como dispositivos de poder e desestabilizam a instituição escolar.

---

[35] Segundo o site da Acrobat Adob, o "Portable Document Format (PDF) é um formato de arquivo usado para exibir e compartilhar documentos de maneira compatível, independentemente de software, hardware ou sistema operacional. Inventado pela Adobe, o PDF agora é um padrão aberto mantido pela International Organization for Standardization (ISO). PDFs podem conter links e botões, campos de formulário, áudio, vídeo e lógica de negócios. Eles também podem ser assinados eletronicamente e são facilmente exibidos com o software gratuito Acrobat Reader DC." Mais informações: https://acrobat.adobe.com/br/pt/why-adobe/about-adobe-pdf.html.

Para a escola, o letramento funciona como uma simples questão de cópia e disciplina. Todavia, o autor mostra como essa instituição tem falhado ao não possibilitar a seus alunos ‘‘o domínio das técnicas de leitura e escrita’’. Um exemplo disso é o da escola que, durante o trabalho de campo de Pereira (2015), passava por uma sucessão de ‘‘atentados’’ diariamente, que culminou na demissão do porteiro do estabelecimento de ensino. Esse fato demandou que os alunos redigissem um abaixo-assinado a favor da permanência do funcionário, porém não sabiam como fazê-lo e não tiveram a ajuda de ninguém da escola para tal redação. Com esse ocorrido, Pereira (2015) visa mostrar que na escola os jovens têm pouco espaço para escrever seus próprios textos e isso reflete na dificuldade em redigir um abaixo-assinado porque revela um não protagonismo dos mesmos ao não terem voz para manifestar seus pensamentos. Neste sentido, as tecnologias de comunicação e informação possibilitam que os jovens pobres de São Paulo busquem reconhecimento e visibilidade através de sua própria escrita nas redes sociais como Facebook, Whatsapp, etc.

O pixo é também analisado pelo autor como uma forma de letramento juvenil (com o uso da escrita que se diferencia da escrita escolar), na qual:

> os nomes são reconhecidos a partir da presença desses jovens em pontos de encontro que estabelecem na cidade, denominados points, onde adeptos da pixação de diferentes localidades e mesmo de outros municípios da região metropolitana de São Paulo encontram-se semanalmente para conversar sobre as marcas que deixaram pela cidade e trocar assinaturas das suas pixações em folhas de papel, cadernos ou agendas que se transformam em valiosos acervos pessoais. As assinaturas dos mais velhos ou dos que se arriscam pelo maior número de lugares para grafar a sua inscrição têm maior valor e são cobiçadas por todos. Identificar os pixadores mais famosos nesses lugares é muito fácil, basta observar os que estão cercados pelo maior número de jovens a lhes pedir o autógrafo de sua pixação (PEREIRA, 2015, p. 97).

A pixação, dessa forma, revela-se como uma ‘‘prática social de letramento e apropriação da escrita alfabética’’ ao permitir a identificação por meio do anonimato na metrópole, funcionando como uma rede social off-line. Já as tecnologias de informação e comunicação propicia, segundo Pereira (2015), que esses jovens conheçam outros mundos sociais, estimulando a imaginação, coisa que a escola não tem possibilitado. A partir do uso da internet, vemos uma relação intrínseca entre escrita, oralidade e visualidade enquanto um tipo de letramento próprio do mundo digital, dominado com facilidade pelos usuários, mesmo que em certos casos tenham uma “alfabetização digital tardia”.

> Presenciei em 2007, por exemplo, numa lan house em bairro da zona norte de São Paulo, jovens ensinando noções básicas de informática e de acesso à internet a um colega de 17 anos, com muito pouco contato com computadores até então. Em poucos minutos, o jovem já tinha criado seu e-mail e demonstrou, apesar da pouca experiência, grande facilidade em lidar com a máquina (PEREIRA, 2015, p. 98).

Com essa breve exposição de Pereira (2015), pretendo explorar como a noção de autoridade vem se reconfigurando através do uso das TICs, pois no curso de informática para a Melhor Idade que acompanhei, vemos que as "autoridades" são os jovens monitores. E mesmo sendo eles os detentores do conhecimento do computador, em diversos momentos ouvi frases dos/as alunos/as que enfatizavam a questão da experiência de vida que possuíam e que faltava aos monitores.

A linguagem digital é considerada pelos alunos muito complexa, ao passo que a mesma parecia quase que naturalizada pelos monitores, ou por mim mesma em minha experiência de uso do computador, seus periféricos, softwares e internet. Naturalizada no sentido de terem sido essas aprendizagens das quais muitas vezes sequer nos recordamos de como ou quando aconteceram. No caso dos alunos, ao contrário, nas aulas do módulo I, por exemplo, grande parte deles teve dificuldades para memorizar as teclas "shift" "capslock" "enter" "backspace" "printscreen", entre outras. Vários deles confundiam as funcionalidades da "backspace" com a tecla "enter" porque uma está abaixo da outra no teclado, então quando o monitor solicitava que clicassem na tecla "enter" para irem para a próxima linha no bloco de notas, eles pressionavam a "backspace". Ao fazerem isso, não percebiam que tal ação apagava uma letra ou quando permaneciam com o dedo sobre ela por cerca de 3 segundos, toda a palavra ou frase desaparecia da tela e seguiam acreditando que estavam realizando a tarefa. Contudo, ao verem que apagava a letra/palavra/frase se assustavam e nos demandavam ajuda dizendo "Eu não sei o que aconteceu, sumiu tudo aqui!"; "Amiga, pode vir aqui um pouquinho?", etc.

Michel Serres (2013) aponta que o novo jovem não se desprende do mundo virtual principalmente devido a seu fiel escudeiro "o celular" e isso provocou mudanças significativas no modo como nos relacionamos com o conhecimento. O corpo mudou, a língua mudou, o comportamento mudou e a forma de aprender mudou, quando esses jovens passaram a se relacionar de outra maneira com a escrita através do envio de mensagem de texto. O autor chega até dizer que vivenciamos grandes transformações que podem ser comparadas as do período da *paideia* e da *Renascença,* ou seja, no primeiro tivemos a invenção da escrita e sua propagação no cenário grego e no segundo vimos surgir a imprensa e o "início do reinado do livro" (SERRES, 2013).

> Enquanto as gerações anteriores assistiam às aulas em salas ou auditórios universitários homogêneos culturalmente, eles estudam em uma coletividade em que agora convivem várias religiões, línguas, origens e costumes. Para eles e para os professores, o multiculturalismo é a regra (SERRES, 2013, p. 15).

O fato de estarem conectados por meio do celular, do computador e da Internet, lhes possibilita conhecer diversos mundos e culturas que antes não era acessível as gerações de seus pais e/ou avós, a não ser através dos livros. O saber passou a ser mais descentralizado. Contudo, Serres (2013) vê esses jovens sendo formatados pela mídia e publicidade, de modo que a faculdade de atenção dos mesmos foi "destruída" pelos adultos ao reduzirem a "duração das imagens a 7 segundos e o tempo de resposta às perguntas a 15" (SERRES, 2013, p. 17) – nessa questão o autor fala que o uso das tecnologias de informação e comunicação pelas crianças não "ativam os mesmos neurônios nem as zonas corticais que o uso do livro, do quadro negro ou do caderno" (SERRES, 2013, p.19) e, por isso, na sua percepção, a atenção foi destruída. Mas, ao mesmo tempo, mostra que a cabeça da *polegarzinha*[36] se diferencia da cabeça das pessoas mais antigas (ele mesmo se inclui nesse último grupo) porque não precisa "se esforçar tanto para armazenar o saber, pois ele se encontra estendido diante dela, objetivo, coletado, coletivo, conectado e totalmente acessível, dez vezes revisto e controlado" (SERRES, 2013, p.37) e por causa disso pode atentar para outras coisas.

> Nós, adultos, transformamos nossa sociedade do espetáculo em sociedade pedagógica, cuja concorrência esmagadora, orgulhosamente inculta, ofusca a escola e a universidade. Pelo tempo de exposição de que dispõe, pelo poder de sedução que tem, a mídia há tempo assumiu a função de ensino. (SERRES, 2013, p. 18-19)

Andy Clark (1997) considera que os processos cognitivos não estão confinados aos estreitos limites da pele e crânio, mas se expandem através de sistemas que abrangem a relação entre o cérebro-corpo-mundo enquanto totalidades dinâmicas e computacionais integradas. Para o autor, "we are moved by a vision of what might be called the Naked Mind: a vision of the resources and operations we can always bring to bear on a cognitive task, regardless of whatever further opportunities the local environment may or may not afford us" (CLARK, 1997, p. 215-216).

A ideia de uma mente estendida, como argumenta Clark, considera que os estados mentais do agente dependem não apenas do cérebro, do corpo e do mundo, mas igualmente de artefatos no relacionamento entre a computação e os processos cognitivos disseminados. Conforme Clark (1997), a linguagem é uma das manifestações que mais se destaca entre esses artefatos, pois de tão onipresente que ela é, chega a tornar-se praticamente invisível. Esse é o caso da linguagem digital entre os jovens atualmente. Pode ser considerada tão íntima em seus

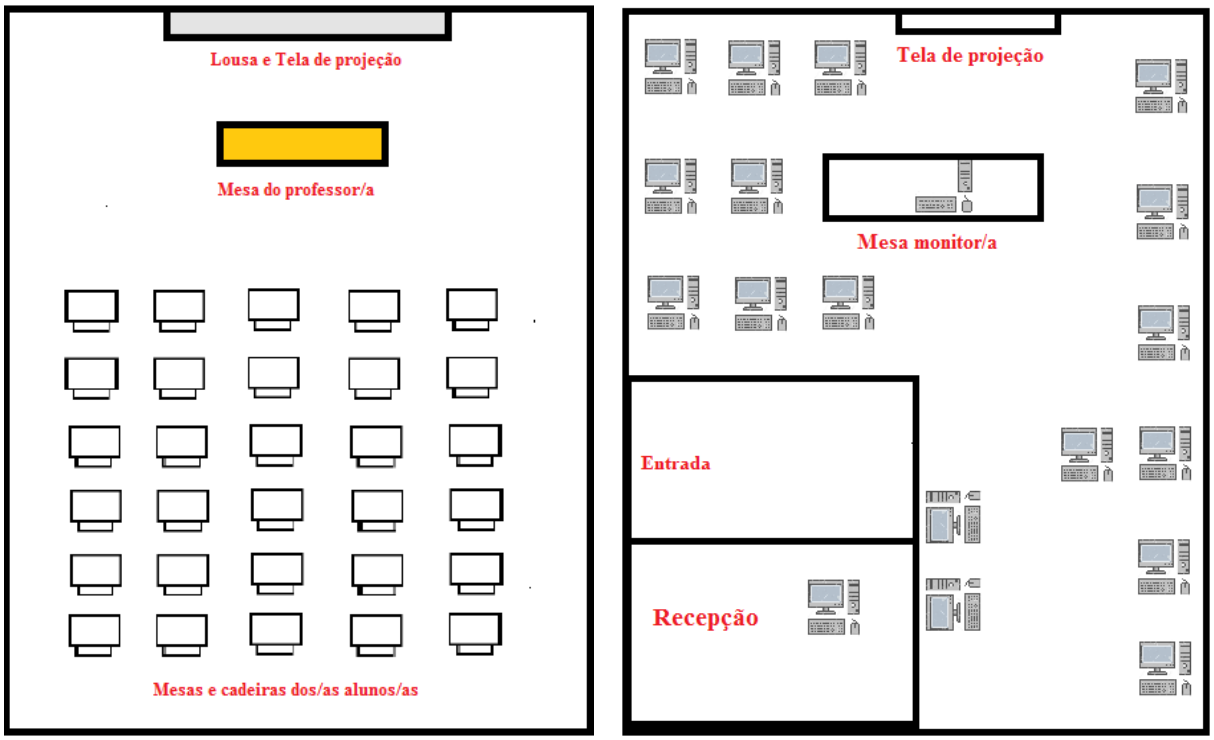
---

[36] Polegarzinha e/ou polegarzinho é uma metáfora utilizada por Serres (2013) para se referir aos novos jovens que habitam o mundo virtual, que justamente através do uso da Internet, envio e escrita de mensagens de texto se utilizam do dedo polegar. Segundo o autor, isso permite a manipulação de muitas informações ao mesmo tempo.

cotidianos, não sendo possível discernir se é “um tipo de ferramenta ou uma dimensão do usuário” (CLARK, 1997, p. 218-tradução minha).

Ingold (2015) retoma dois sentidos diferentes dados à educação. O *educare*, do verbo latim educare, significa “criar, cultivar, inculcar um padrão de conduta aprovado juntamente com o conhecimento que o sustenta” (INGOLD, 2015, p. 23). Como exemplo desse modo de aprender, o autor fala da maneira como nos organizamos fisicamente em sala de aula, ou seja, o professor coloca-se à frente da classe e os alunos se encontram sentados em filas. Apesar de vermos uma reversão da imagem da transmissão do conhecimento (velhos sabem mais que os jovens devido à experiência de vida) quando tomamos como exemplo o curso de informática em que os/as alunos/as possuem idade superior aos dos/das monitores/as, a estrutura hierárquica escolar permanece a mesma, porém, com outros “personagens e objetos”. Com relação à disposição do espaço físico, temos ao centro da sala do laboratório uma tela de projeção (que é utilizada apenas pelos monitores) e ainda vemos que os computadores de mesa são organizados em fila, uma atrás da outra, sendo que apenas dois deles estão dispostos de maneira diferente.

Figura 3- Ilustração de uma sala de aula da UFSM e sala de aula do Labinfo (centro).



Já o outro sentido exposto pelo autor é o do termo *educere*, que significa "*ex* (fora) + *ducere* (levar)", ou seja, convidar os noviços "a dar uma volta lá fora" (INGOLD, 2015, p. 23), mas não nos moldes de uma fila do "crocodilo"[37] – um artifício tipicamente usado pelos professores no Reino Unido, na qual a atenção do aluno é confinada a visão do adulto que o acompanha. Essa perspectiva de educar considera a criança um pequeno detetive (e por isso é curiosa) e a rua um labirinto através do qual ela precisa se manter atenta para não sair da trilha.

Contudo, quando crescemos nossa curiosidade é devorada pela disciplina e a rua passa a ser um dédalo que nos oferece múltiplas escolhas para se chegar ao fim da linha. Navegamos pelo dédalo e vagamos pelo labirinto. Navegar, nesse sentido, significa a indução, ou seja, trazer para dentro do "aprendiz às regras e representações (...) de uma cultura" (INGOLD, 2015, p.27). Vagar, no entanto, diz respeito a ex-dução, isto é, levar para fora do "aprendiz no próprio mundo, conforme ele se lhe apresenta por meio da experiência" (idem).

Sherry Turkle, em *La vida em la pantalla: La construcción de la identidade em la era de la Internet* (1997), já refletia as implicações que o computador tem sobre nossa mente, nosso corpo, nosso eu e na própria máquina. Para a autora, a conexão em rede possibilitou que o computador não fosse mais pensado apenas como uma ferramenta (de escrita, de comunicação, etc.), pois o mesmo nos oferece novos modelos de mentes e um meio no qual podemos projetar nossas fantasias, ideias e, claro, a imaginação. Conforme Turkle (1997), as pessoas estão aprendendo a viver em mundos virtuais e isso tem possibilitado a construção de suas identidades através de uma cultura da simulação na qual as fronteiras entre real e virtual, animado e inanimado, entre outros, são apagadas. Por meio da interação social em jogos MUD (Multi-User Domains) a identidade é construída de forma fluida e múltipla, pois nossa presença é distribuída nas diversas janelas do computador.

O conhecimento do jogo acontece porque a máquina exige a interação para funcionar e ainda possibilita aos jogadores uma "nova forma de literatura escrita em colaboração" (TURKLE, 1997, p. 18), logo vemos o surgimento de um novo modo de aprender que é interativo, baseado na escrita e que conforme a autora, não está confinado apenas aos mundos virtuais. Turkle destaca o trabalho *The Eletronic Word* de Richard A. Lanham, para mostrar que o autor argumenta que "un texto en pantalla de final abierto socava las fantasias

---

[37] Segundo Ingold (2015, p. 23) trata-se de uma estratégia utilizada pelos professores "para levar a classe de um lugar a outro sem contratempos. As crianças devem caminhar aos pares, numa linha reta. Se elas prestam atenção em torno delas, é apenas por razões de segurança, para evitar trombar com o tráfego ou com transeuntes".

tradicionales en torno a la idea de obra maestra de la narrativa" (Turkle, 1997, p. 26) e isso possibilita que o leitor modifique as fontes, a direção, a distância ou ainda substituir o texto. Dessa forma, a autora diz que a "experimentação lúdica" é a nova forma de conhecer própria das interfaces digitais.

Se, por um lado, Ingold nos convida a caminhar pelo labirinto para acompanharmos a emergência das coisas, por outro, vejo igualmente que o curso de informática faz um convite para esses idosos/as explorarem os caminhos do mundo digital, de modo que possam exercitar a sua imaginação ao mexer em um computador. Aqui o conceito de educação da *atenção* (Ingold, 2010) torna-se significativo para compreender a relação entre idosos e tecnologias digitais num contexto de transmissão de conhecimento propiciado pelas sociabilidades intergeracionais no curso de informática, porque o aprendizado surge através da relação entre os/as monitores/as e alunos/as do Melhor Idade, entre os próprios alunos/as que são de diferentes gerações, entre os/as monitores/as, entre alunos/as do Melhor Idade e técnica administrativa, entre alunos/as do Melhor Idade e dos diversos cursos da UFSM que também podem usar o laboratório, entre os/as alunos/as do Melhor Idade e tecnologia, etc. Desse modo, tal como o autor, considero a cognição um processo em tempo real. Ou seja, o conhecimento se dá através do engajamento e imersão dos sujeitos no mundo, que é imediato e material da experiência.

Ao analisar os processos da construção de pessoa de pescadores da vila Sucuriju, no Amazonas, Sautchuck (2015) traz algumas alternativas para se pensar a aprendizagem dentro da perspectiva antropológica – dialogando assim diretamente com os conceitos de prática, *skill* e individuação. Por meio do engajamento prático nas atividades dos pescadores, o autor apresenta as diferenças no modo como os jovens nelas se inserem e considera que a existência dos pescadores laguistas e dos pescadores costeiros se dão de maneiras distintas.

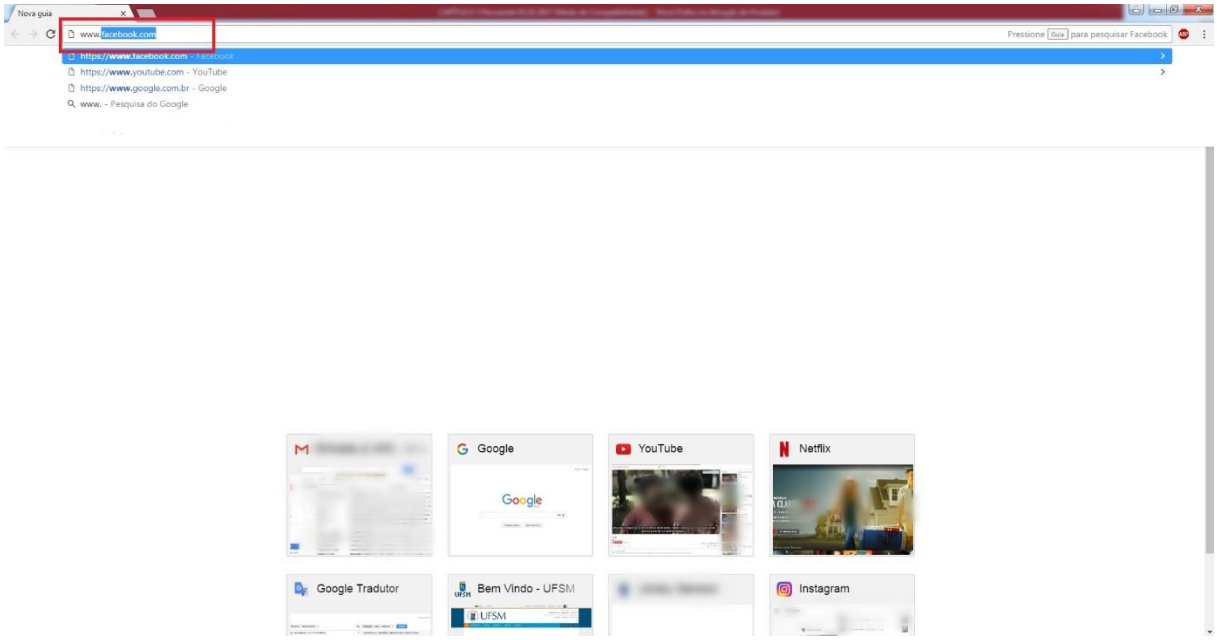
Enquanto o processo de aprendizagem nos lagos é paulatino, "ao longo de todo o período inicial da vida (a partir dos 5 ou 6 anos), predominantemente no círculo de parentes consanguíneos (pais, tios, irmãos), com utilização de objetos técnicos (remo, haste) continuamente ajustados ao desenvolvimento orgânico do rapaz" (SAUTCHUCK, 2015, p.112); o engajamento na pesca costeira é "árduo e repentino", de modo que a criança apenas experimenta os fatores que constituem o trabalho da bordo quando passa a ser considerado como *camarado* em alguma tripulação, isso por volta dos 15 anos, quando já demonstra maturidade suficiente para tal prática.

A noção de *skill* se apresenta para o autor como uma crítica aos modelos tradicionais de pensar a aprendizagem na prática. Sautchuck (2015) considera a formação do pescador como uma "forma de *enskilment"* (ou habilitação), termo que busca evitar a dicotomia indivíduo/sociedade, mas também pessoa/ambiente: "o processo de enskilment não é apenas cognitivo; antes, ele envolve a pessoa como um todo, interagindo com o ambiente social e natural" (SAUTCHUCK, 2015, p.121). Essa noção nos permite também compreender que os/as idosos/as com os quais convivi durante o trabalho de campo passam por um processo de *enskilment* ao relacionarem-se com as TICs. Nesse contexto, os/as monitores e a pesquisadora podem ser considerados uma espécie de tutores, tal como caracterizados por Ingold (2010), que orientam os/as alunos/as da Melhor Idade no aprendizado da linguagem digital.

Certo dia, a monitora Beatriz apresentou o passo a passo de como publicar uma foto no Facebook, a partir do seguinte caminho[38]:

> Primeiro temos que acessar a internet através do navegador, que é o programa do computador que nos permite fazer isso. Vocês podem procurar ai o Google Chrome ou Mozilla Firefox. Após clicar neles, digitem na barra de endereço[39] www.facebook.com.br e em seguida digitem seu e-mail e senha para efetuar o *login*.

Figura 4 - Pesquisando o Facebook na barra de endereço.



[38] A ilustrações abaixo foram feitas a partir do Windows 7 e não do sistema operacional XP (o qual está instalado nos computadores do laboratório).

[39] Barra de endereço é o elemento da interface gráfica que nos permite visualizar o endereço atual da navegação (site) e também onde podemos digitar o local (URL) onde pretendemos ir.

Figura 5- Entrando no Facebook.

Num primeiro momento, já houve alguns *logins* não efetuados devido à incompatibilidade entre e-mail e senha, sendo que deste apenas o de uma senhora não conseguimos recuperar a senha porque o telefone de contato não estava com ela para que enviássemos o código para alterá-la. Mesmo não acessando o Facebook, essa senhora acompanhou a aula, embora não pudesse praticar a partir do computador que estava na mesa a sua frente. Assim que se conectaram ao *face*, o próximo passo foi conectar os cabos *usb*[40] de suas câmeras e/ou celulares no computador. A monitora mostrou como deveriam fazer para copiar uma foto da máquina e/ou celular para o computador.

> ‘‘Vocês devem ir em ‘meu computador’, ‘disco removível’ (e, f, j, etc) ou nome da máquina, ir na pasta das ‘imagens’, para ver todas as fotos em tamanho maior, devem selecionar na tela o item ‘mais opções’ e clicar sobre ‘miniaturas’, depois clicar sobre a foto de modo que ela fique contornada de azul, após com o ‘botão direito’ do mouse ir na opção ‘copiar’ e minimizando a janela, selecionar a pasta do computador onde queira salvá-la e, por fim, a partir do clique com o botão direito ir na opção ‘colar’. Vocês podem também fazer esse mesmo processo de um outro jeito, após clicar sobre a foto que querem passar para o computador com o ‘botão direito’, vão na opção ‘enviar para’ e selecionar a pasta que desejam fazer a transferência do arquivo.’’

[40] Segundo o site Tecnomundo, a Universal Serial Bus (USB) “é uma tecnologia que tornou mais fácil a tarefa de conectar aparelhos e dispositivos periféricos ao computador (como teclados, mouse, modems, câmeras digitais) sem a necessidade de desligar/reiniciar o computador (“Plug and Play”) e com um formato diferenciado, universal, dispensando o uso de um tipo de conector específico para cada dispositivo”. Retirado de: https://www.tecmundo.com.br/usb/211-o-que-e-usb-.htm.

Figura 6- Procurando o disco removível ou câmera no Windows 7.

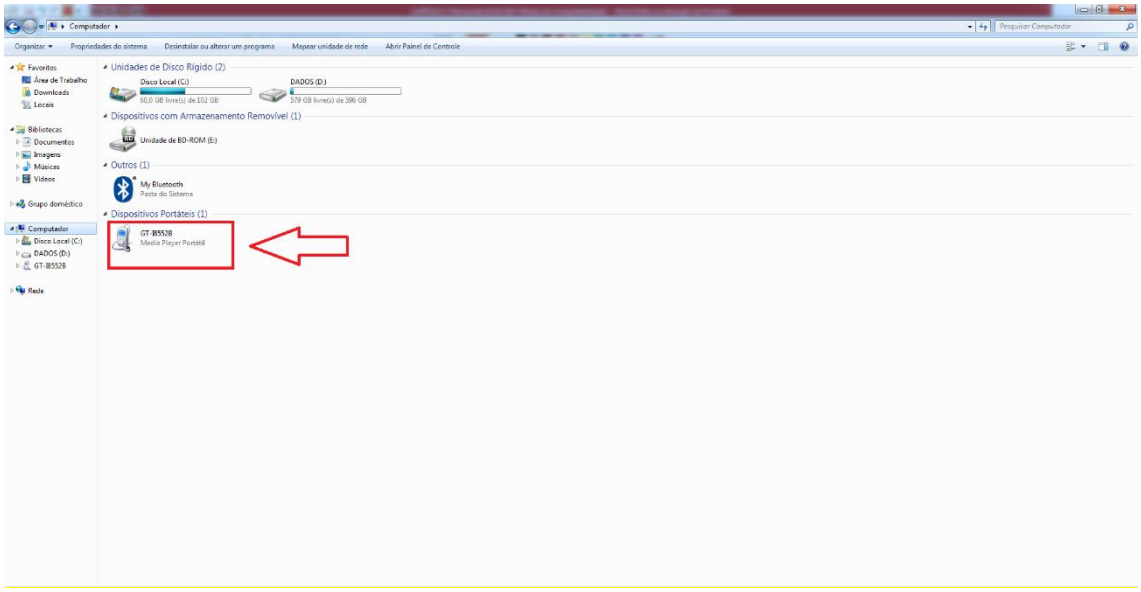


Figura 7- Procurando a pasta *Imagens* do celular.

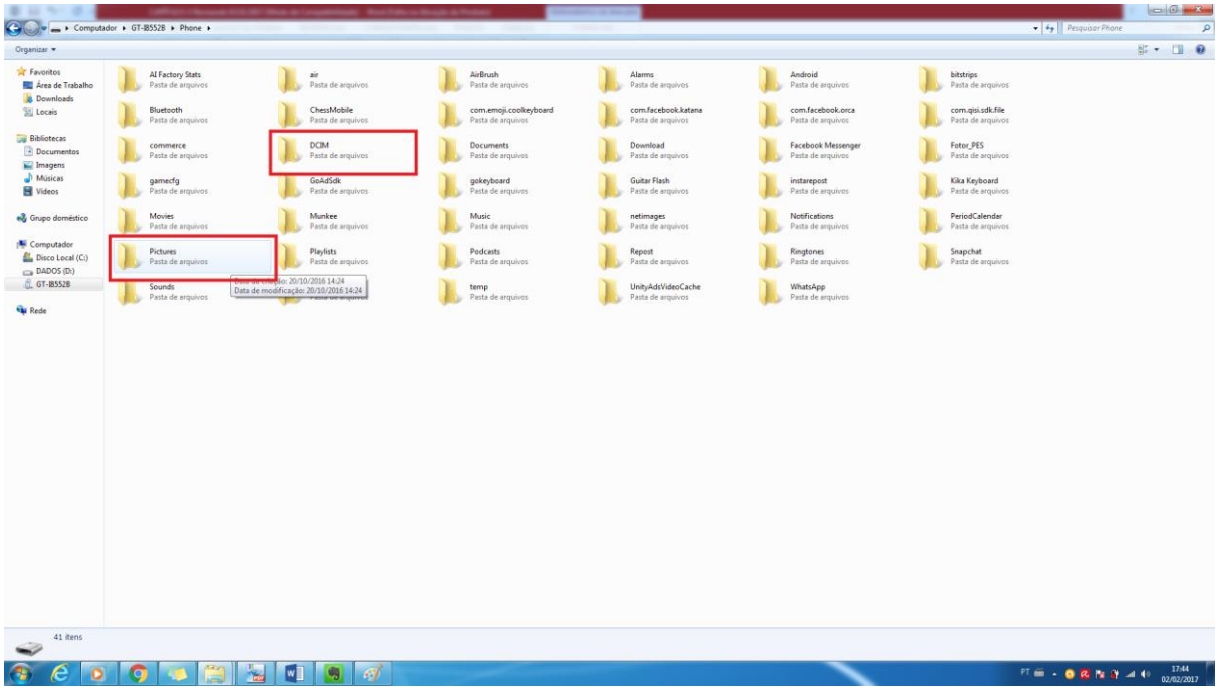


Figura 8- Selecionando o menu *Mais Opções* no Windows 7.

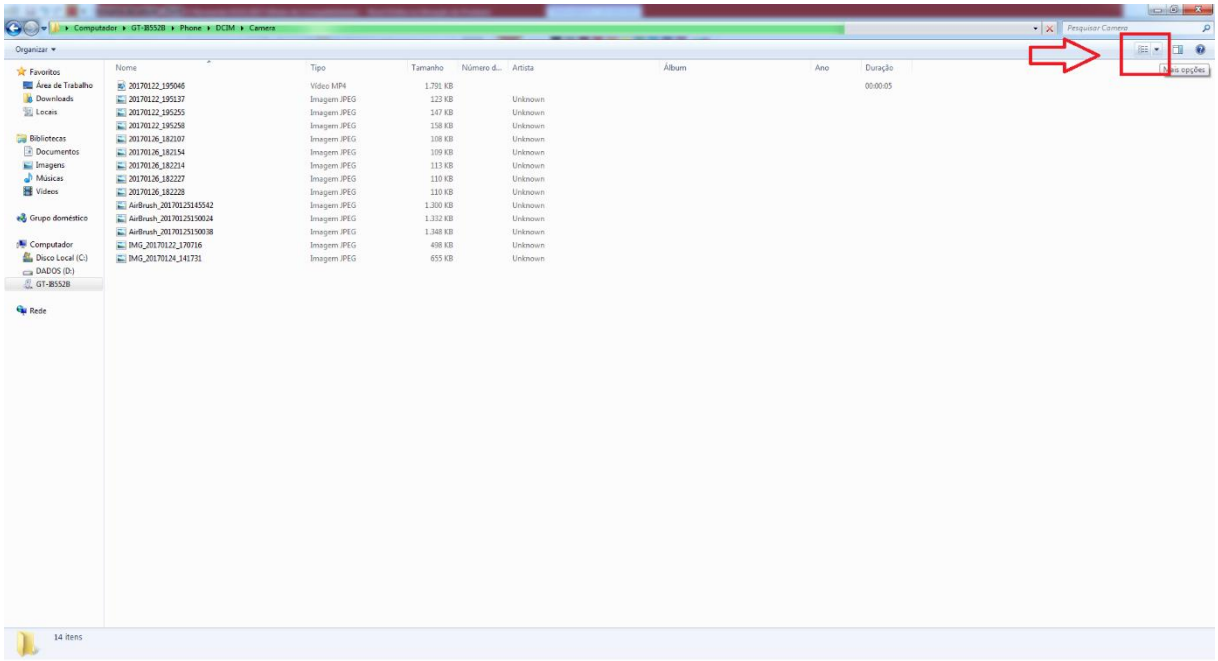


Figura 9 - Colocando as imagens do celular no modo miniaturas no Windows 7.

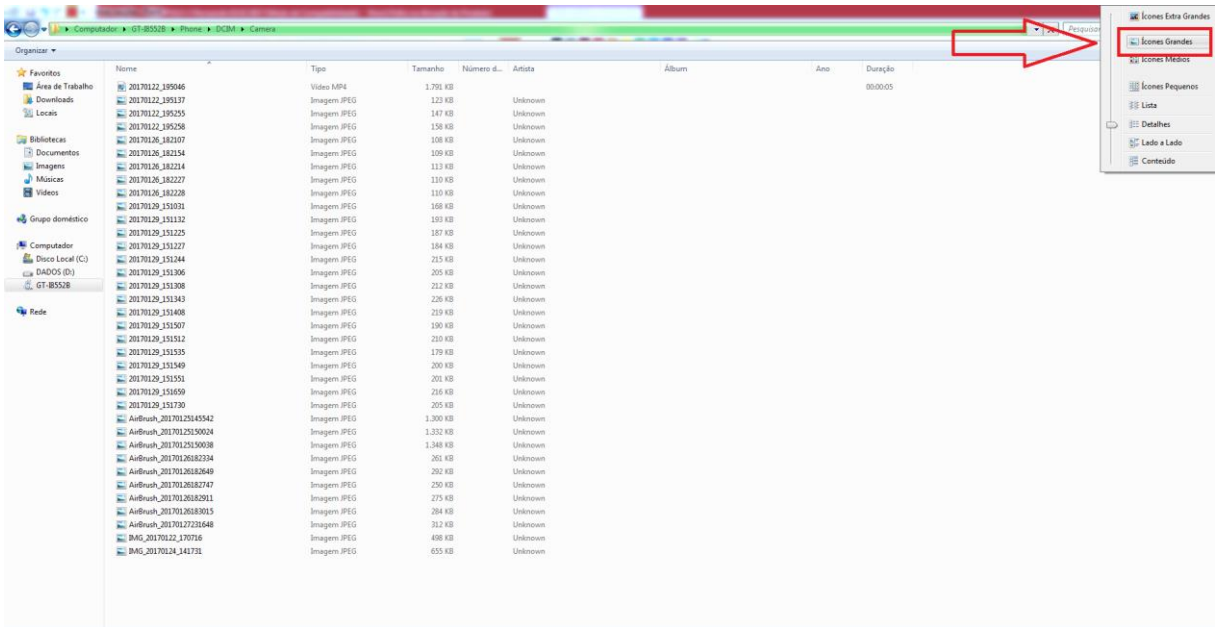


Figura 10 - Selecionando uma imagem.

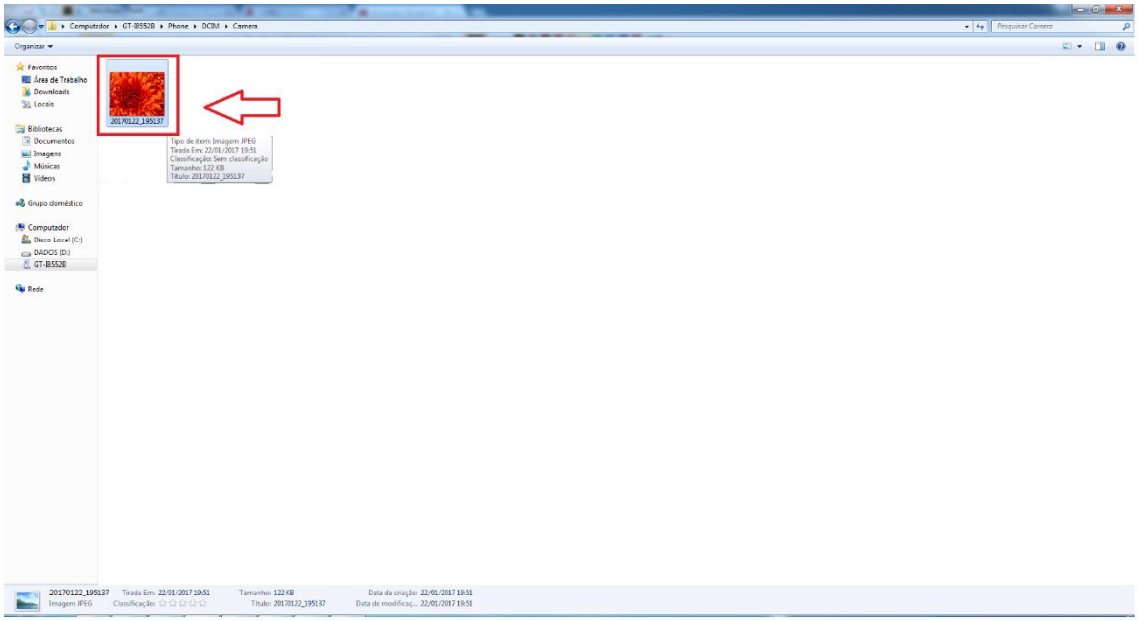


Figura 11- Copiando uma imagem.

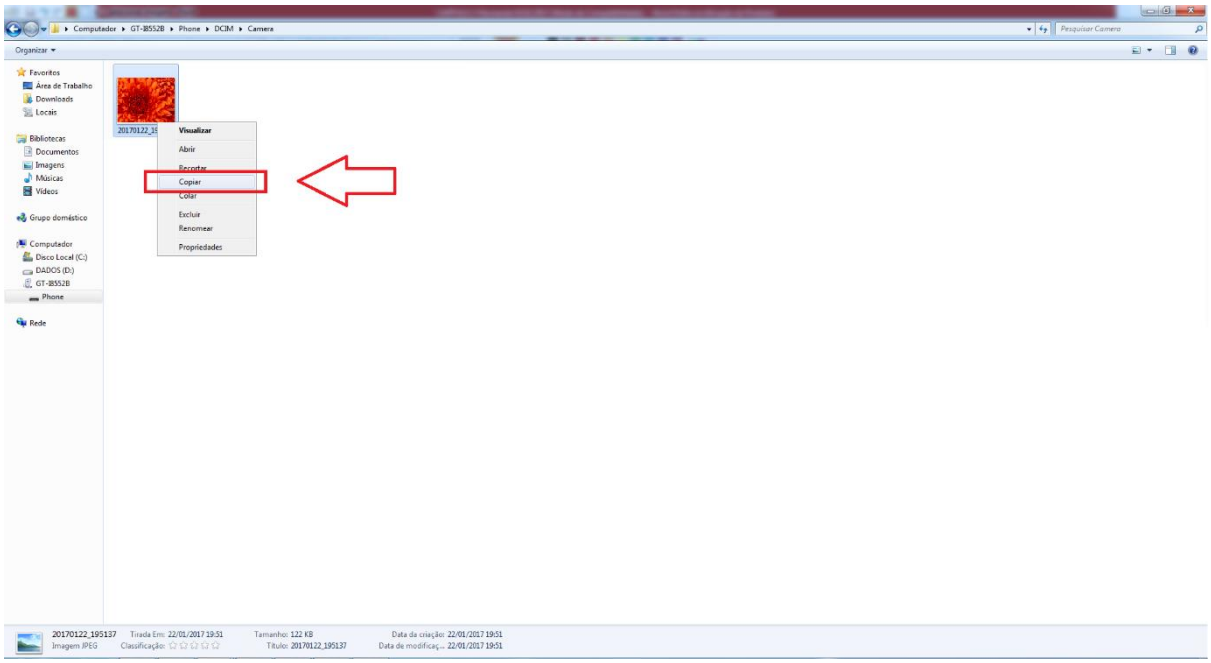
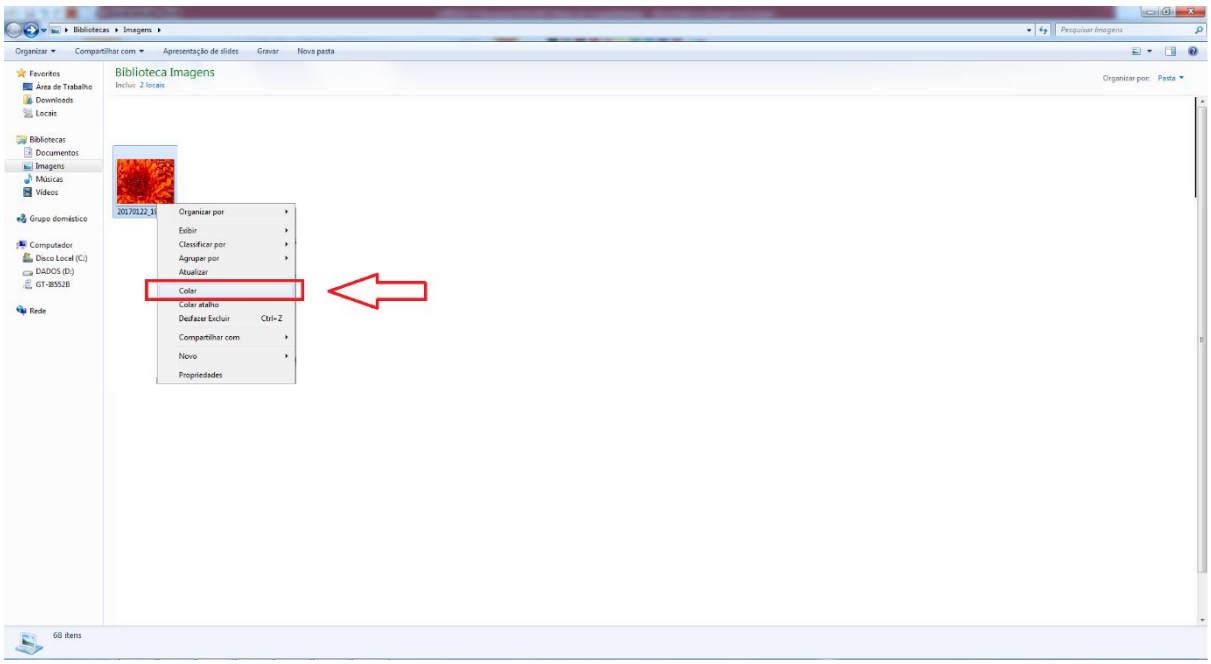


Figura 12 - Colando uma imagem no computador.



Contudo, quando lhes foi solicitado que realizassem essa atividade sozinhos, percebemos que esse trajeto não era tão simples assim. Enquanto a monitora passava na mesa de uma aluna para ajudá-la, eu fui chamada em outra, pois os/as alunos/as, em sua maioria, já não lembravam mais o que deveriam fazer primeiro. Assim, eu e Beatriz nos revezávamos entre eles/as até que todos terminassem a atividade.

Após realizarem a tarefa, o próximo passo foi mostrar como publicar no Facebook. Deveriam levar o cursor do mouse até o navegador do computador, e tendo em vista que a maioria já se encontrava *logada* em suas contas do Facebook, então a monitora mostrou como publicar uma foto a partir da página inicial.

> ‘‘Vocês devem clicar em ‘página inicial’, e depois clicar em ‘foto/vídeo’. Quando abrir uma janela, na parte esquerda da tela, cliquem sobre a pasta onde salvaram suas imagens (a maioria salvou na pasta minhas imagens do computador), do lado direito da tela podem clicar nessa setinha e selecionem miniaturas para poder ver melhor a imagens, e finalmente cliquem sobre aquela que pretende publicar. Olhem aqui, a imagem vai ficar carregando aqui (e apontava na tela do projetor). Quando ela aparecer, vocês podem digitar alguma legenda ali onde diz ‘diga algo sobre esta foto’. Vocês também podem selecionar quem pode ver a foto. No ícone onde tem estes dois bonequinhos fica só para os amigos ver e eu recomendo escolherem esse. E por fim, podem clicar em publicar.’’

Figura 13 - Selecionando uma foto ou vídeo no Facebook.

Figura 14- Selecionando uma imagem para publicar no Facebook.

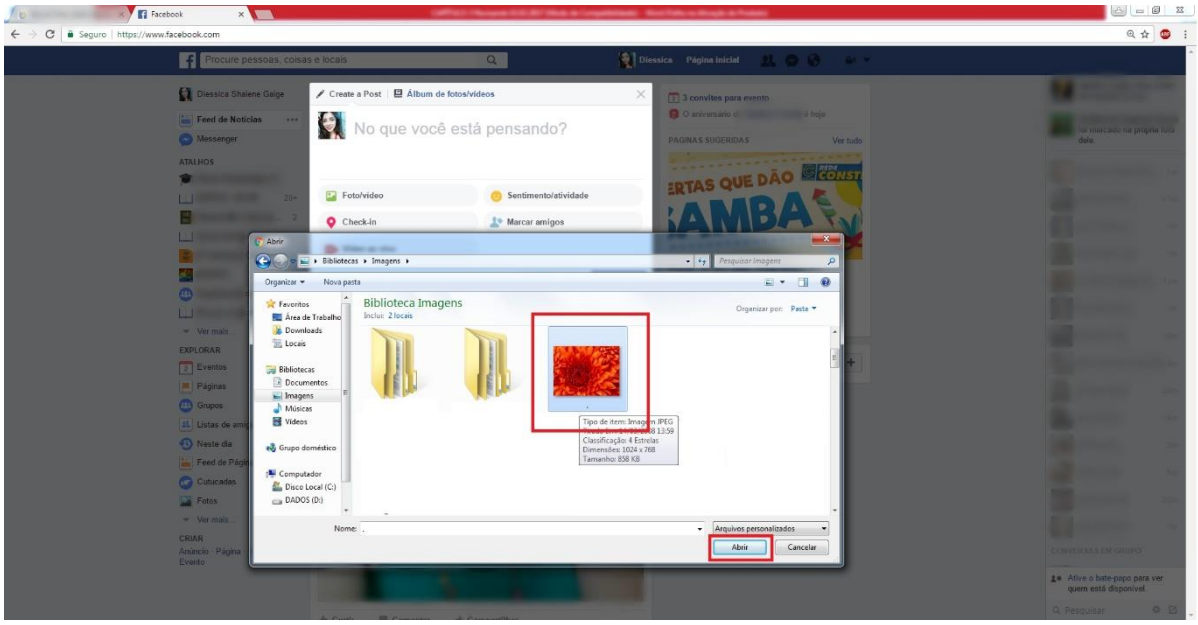


Figura 15- Imagem carregando no Facebook.

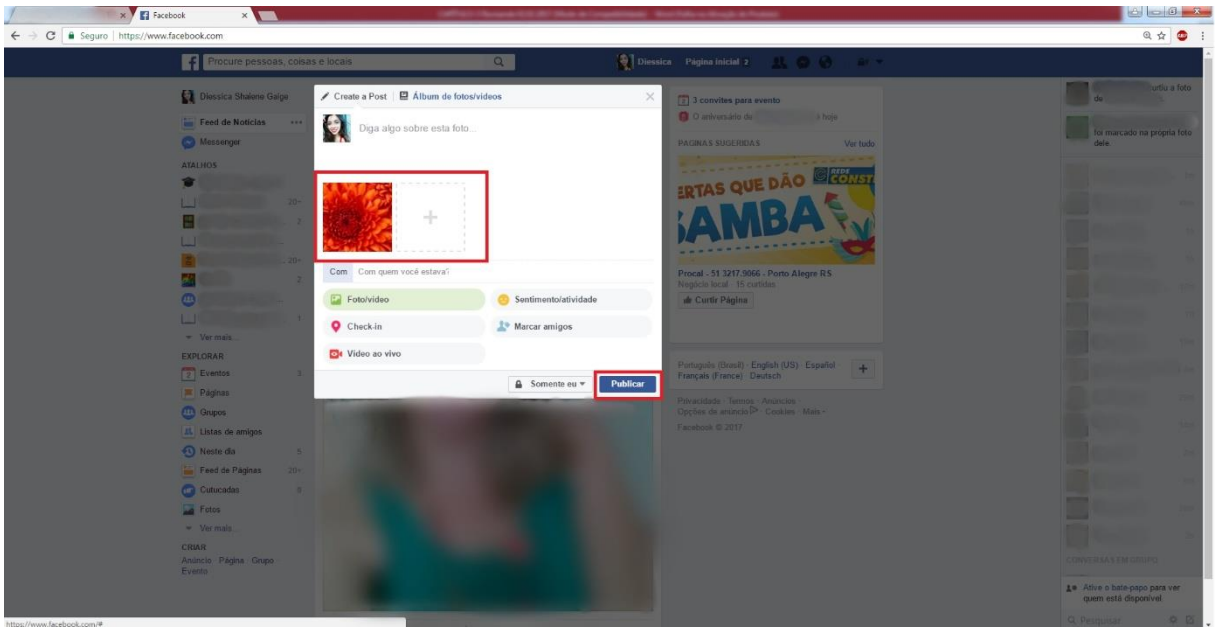


Figura 16- Imagem publicada no Facebook.

Como as orientações dadas por essa monitora foram apenas através da fala – pois não contavam com o suporte de uma apostila impressa como na turma do monitor Paulo –, mais uma vez tivemos que passar de mesa em mesa para ajudar. Ao fazer esse percurso mais de uma vez, percebi como os alunos reagiam ao verem suas próprias postagens. Uma das alunas publicou a foto de uma boneca com a touca que ela mesma confeccionou e estava muito feliz por vê-la em sua linha tempo, outra, apenas publicou uma foto do próprio computador, pois

não queria “expor sua vida na rede”. Monique, também aluna do módulo III, me pediu ajuda para enviar um vídeo para Helena (outra aluna do curso), no qual aparecia dançando durante uma apresentação feita pelo grupo de dança que participa. Mostrei a ela como copiar o link do vídeo e colar na mensagem privada do bate-papo. O processo de ter que ir no vídeo, clicar com o botão direito sobre a barra de endereço e ir em copiar ou dar um CTRL + C, em seguida ir até janela do bate-papo do Facebook na qual estava conversando com Helena para que pudesse então colar a *url*[41] do vídeo, foi considerado por Monique um trajeto muito complicado. E se pensarmos nele como descrito, desnaturalizando-o, concordamos que realmente o é, pois exige uma série de etapas que precisam ser executadas numa ordem específica. Já que estava com o endereço copiado, ela acabou enviando para várias amigas dela o link do Youtube de sua apresentação, inclusive para mim. Todos treinaram mais de uma vez a tarefa de publicação de fotos no Facebook durante a aula e algumas alunas também anotaram o trajeto que deveriam seguir para tal ato nos cadernos que eram destinados para a aula do curso, para que pudessem praticar em suas casas a partir do que haviam anotado.

Quando passamos individualmente de mesa em mesa, nos foi possível perceber que os alunos prestam mais atenção no caminho que precisam realizar para conseguir publicar uma foto, como exposto acima. A noção de *mostrar*, apresentada por Ingold (2010) como um elemento crucial da educação da atenção, é extremamente importante para pensarmos a transmissão do conhecimento, nesse caso, relativo ao conhecimento do funcionamento dessa mídia digital. Para o antropólogo:

> [...] mostrar alguma coisa a alguém é fazer esta coisa se tornar presente para esta pessoa, de modo que ela possa apreendê-la diretamente, seja olhando, ouvindo ou sentindo. Aqui, o papel do tutor é criar situações nas quais o iniciante é instruído a cuidar especialmente deste ou daquele aspecto do que pode ser visto, tocado ou ouvido, para assim ‘pegar o jeito’ da coisa. Aprender, neste sentido, é equivalente a uma ‘educação da atenção’ (Ingold, 2010, p.21).

O processo de *enskilment*, como caracteriza Sautchuck (2015), está relacionado também a um sistema de individuação que se constitui através das relações, por isso não podemos dizer que as *skills* estão nas pessoas, como algo prévio. O autor defende a “ideia da aprendizagem como gênese simultânea da pessoa e de um sistema de relações” (SAUTCHUCK, 2015, p. 109), que tal como Ingold, se constrói a partir de um processo contínuo de fluxos e contrafluxos de materiais que nunca tem fim (STEIL; CARVALHO, 2012).

---

[41] De maneira sintética, URL significa o endereço virtual de algum recurso disponível na rede. Mais informações: https://www.significados.com.br/url/.

No caso dos/as alunos/as do curso de informática para a Melhor Idade, temos que considerar que o tempo do aprendizado do funcionamento dos computadores mostra-se muitas vezes insuficiente para o grupo analisado, mesmo que o curso esteja organizado em três módulos de ensino (muitos deles dizem estar fazendo o curso a cerca de 3 anos ou mais, circulando várias vezes entre os módulos). Aqui adentramos num outro elemento chave para pensarmos o relacionamento de pessoas com mais de 60 anos com as novas tecnologias de informação e comunicação: o tempo. Pude perceber que os idosos dos módulos I e III sentem-se pressionados a aprender a mexer num computador para se sentirem mais modernos, por isso, frequentemente mencionavam frases como "Temos que aprender"; ‘‘Devagarinho a gente pega o jeito”; “É preciso ter paciência com a vovó”; “Somos analfabetas desse bicho aí, nessas horas não adianta ter ensino superior”.

Franch e Souza (2015) consideram o tempo uma dimensão crucial da reflexão antropológica. Em seu estudo com escolas de ensino médio na cidade de João Pessoa (Paraíba, Brasil), as autoras focam no modo como os processos de aprendizagem são vividos e organizados temporalmente através da interação professor-aluno e como isso reflete no cotidiano dessas pessoas. A participação dos indivíduos no ambiente escolar, de modo geral, divide o ciclo anual em dois períodos “o da escola e o das férias” que resulta na distinção entre dias escolares e finais de semana, e igualmente divide o dia em períodos distintos com suas respectivas atividades e espaços. Ao nos submetermos a essa disciplina diária, a escola nos condiciona ao que Franch e Souza (2015) chamam de pedagogia temporal “that reflects values and practices beyond the scholl walls, and constitute a fundamental element of the socialization promoted there” (FRANCH; SOUZA, 2015, p. 420).

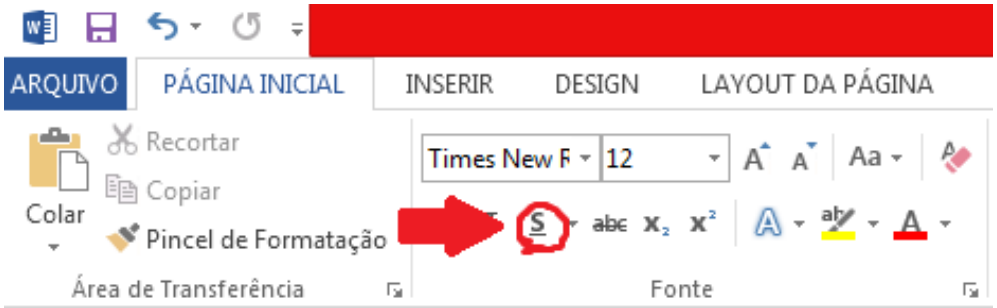
Dessa forma, o tempo representa uma importante dimensão reguladora nas atividades acadêmicas e também constitui o contexto de ensinar/aprender e das práticas de sociabilidades e interações que são desenvolvidas. Por isso, a escola é entendida como um lugar onde as temporalidades são produzidas, transmitidas, aprendidas e experenciadas e o tempo escolar pode ser considerado um precursor do tempo do trabalho, pois permite as crianças e os jovens assimilar e treinar a disciplina da vida adulta, em que a responsabilidade do professor dentro desse contexto é funcionar como um “relógio oficial” que decide quando se inicia e quando se encerra uma atividade.

Quando mencionei que os/as alunos/as do Melhor Idade circulam constantemente entre os módulos do curso, deve-se muitas vezes ao próprio tempo que demandam as

atividades. As aulas duram em torno de 2 horas semanais e como esses/as idosos/as consideram a linguagem digital muito complicada, os/as próprios/as monitores/as já são orientados/as a organizar cerca de 4 aulas para um determinado tema. O tempo de duração de cada módulo é também organizado conforme o calendário da universidade e, dessa maneira, quando há feriados e dias não letivos, o laboratório não funciona assim como toda a instituição. Os/as alunos/as do módulo I, por exemplo, sentiram-se grandemente prejudicados ao longo do 2º semestre de 2016 devido à grande quantidade de feriados que houve nesse período. Isso demandou que o monitor Paulo realizasse atividades extra-classe que contassem como presença, uma vez que não iriam conseguir completar a carga horária presencialmente. Contudo, sua explicação das mesmas requeriam uma apresentação mais aprofundada de várias informações que transcendiam o que haviam aprendido nas aulas anteriores. Numa das turmas, alguns alunos/as realizaram a tarefa em aula "para se livrar dela de uma vez", pois acreditavam que não conseguiriam fazê-la sozinhos. Na outra, eu passei praticamente a aula inteira ajudando Elizabeth (aluna do módulo I) a organizar o passo a passo da atividade a partir de uma enumeração (passo 1º, passo 2º e etc.) que ela anotava nas folhas de papel ofício que tinha. A tarefa a ser realizada em casa consistia basicamente em:

1º passo - procurar o ícone do programa *word* na área de trabalho ou no menu iniciar[42];
2º passo - dar dois cliques sobre ele ou um clique + tecla enter para entrar no programa;
3º passo - digitar o texto *Sonhe* da Clarice Lispector .... Sonhe com aquilo que você quiser. Vá para onde você queira ir. Seja o que você quer ser, porque você possui apenas uma vida e nela só temos uma chance de fazer aquilo que queremos. Tenha felicidade bastante para fazê-la doce. Dificuldades para fazê-la forte. Tristeza para fazê-la humana. E esperança suficiente para fazê-la feliz."
4º passo - selecionar primeira linha e pôr em sublinhado (indo no canto superior esquerdo da página e clicar no S).

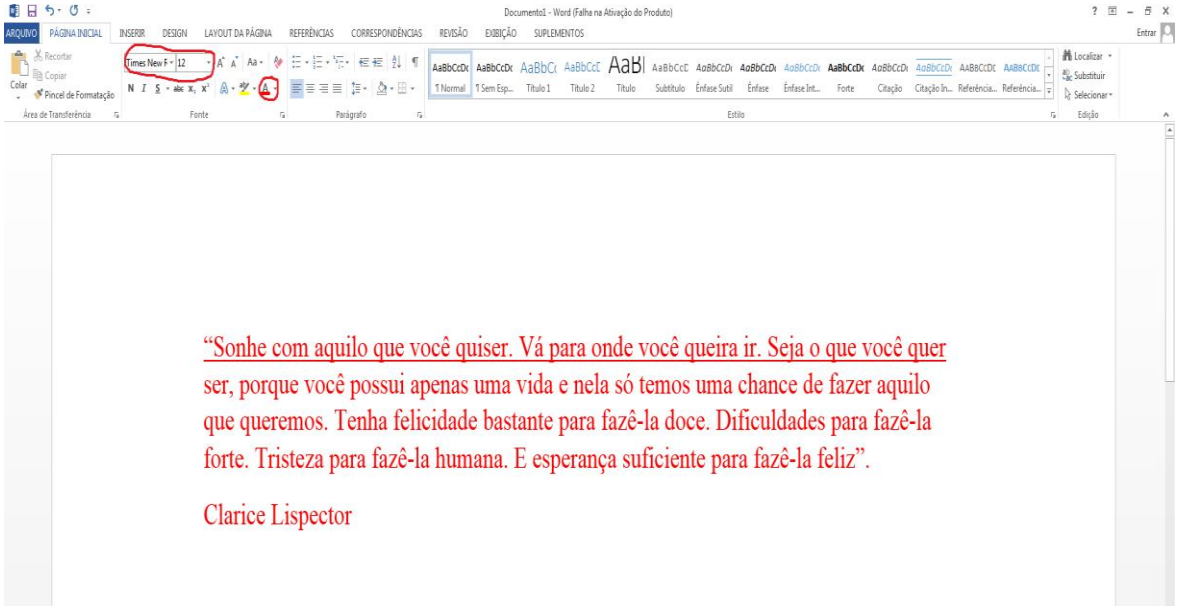
Figura 17- Captura de tela feita pela pesquisadora do programa Word.



[42] As ilustrações dos procedimentos que os alunos deveriam fazer nos computadores do laboratório (que possuem o sistema operacional XP) foram feitas por mim a partir do sistema operacional Windows 7 e Word 2013.

5º passo - por todo texto em cor vermelha
6º passo – Colocar a fonte times new roman e o tamanho da fonte em 12

Figura 18- Captura de tela feita pela pesquisadora do programa Word.



7º passo salvar o documento em alguma pasta do sistema indo em salvar como, nomear o arquivo na parte inferior da janela e clicar em salvar.

Figura 19- Captura de tela feita pela pesquisadora do programa Word.

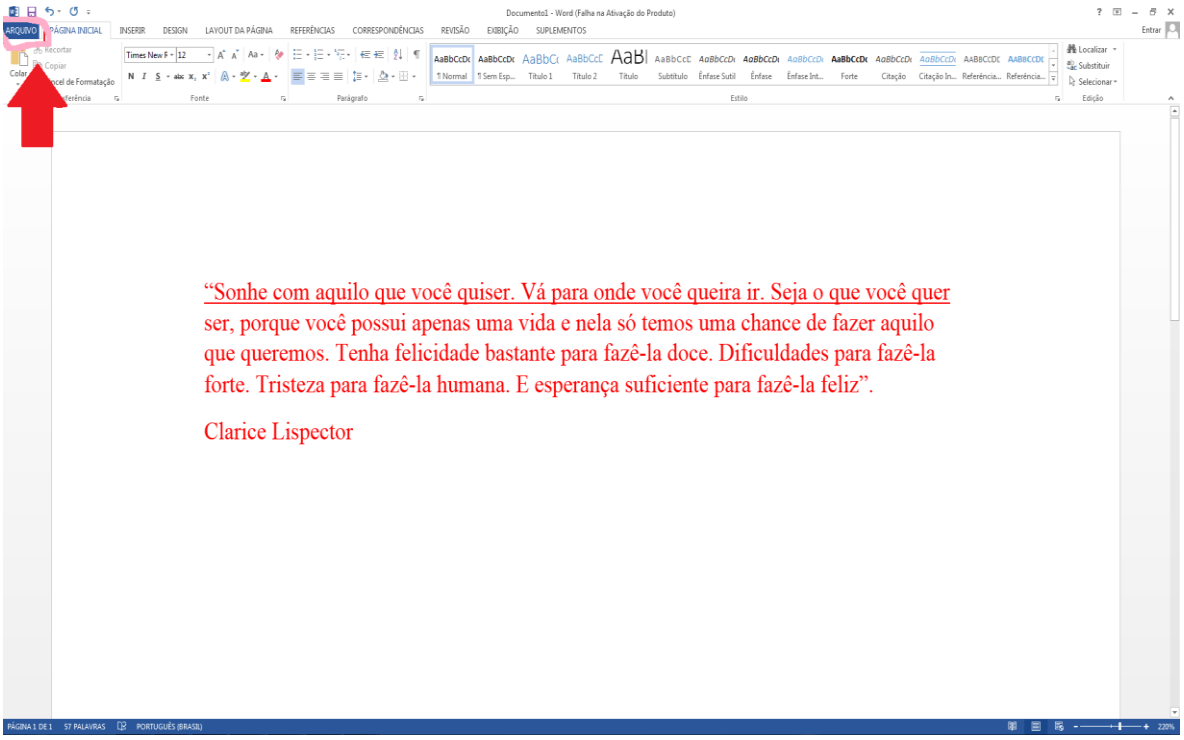


Figura 20- Salvar arquivo do Word.

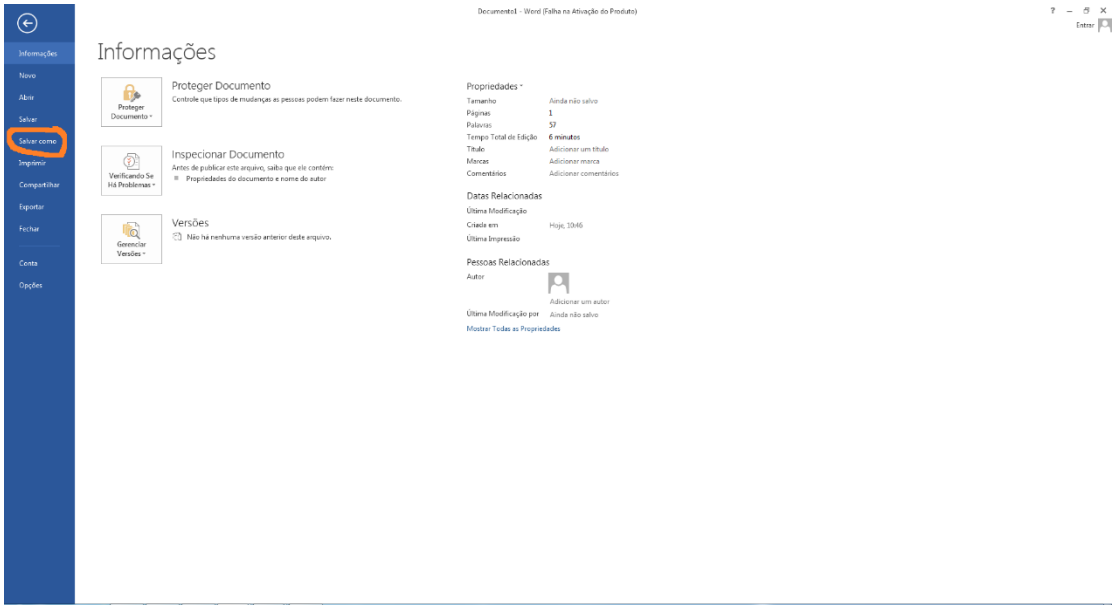


Figura 21- Selecionando pasta onde salvar arquivo do Word no Windows 7.

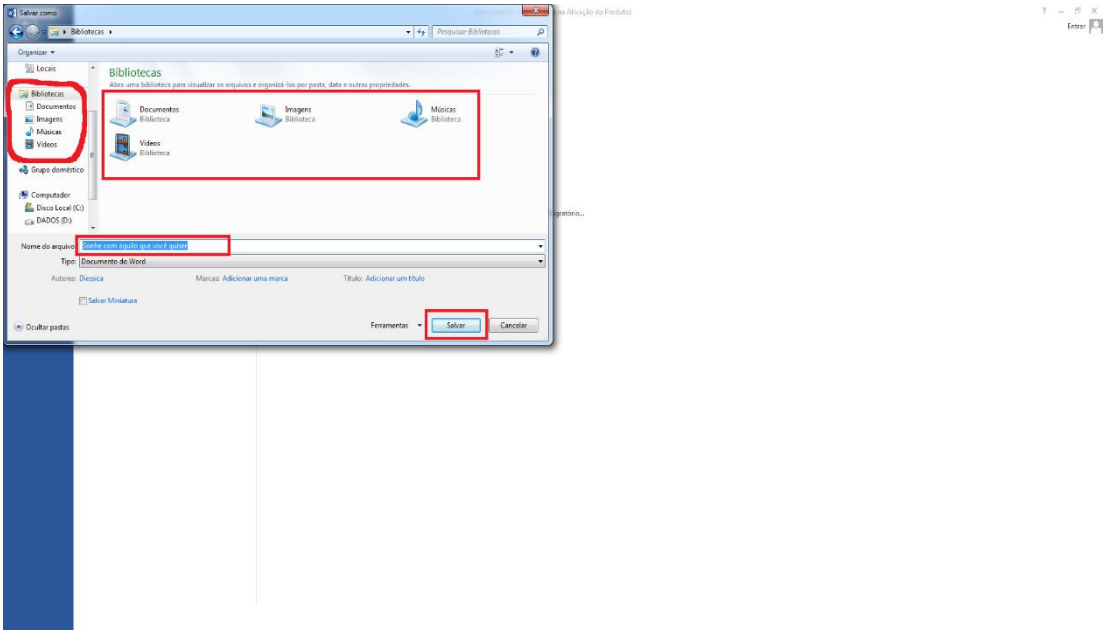
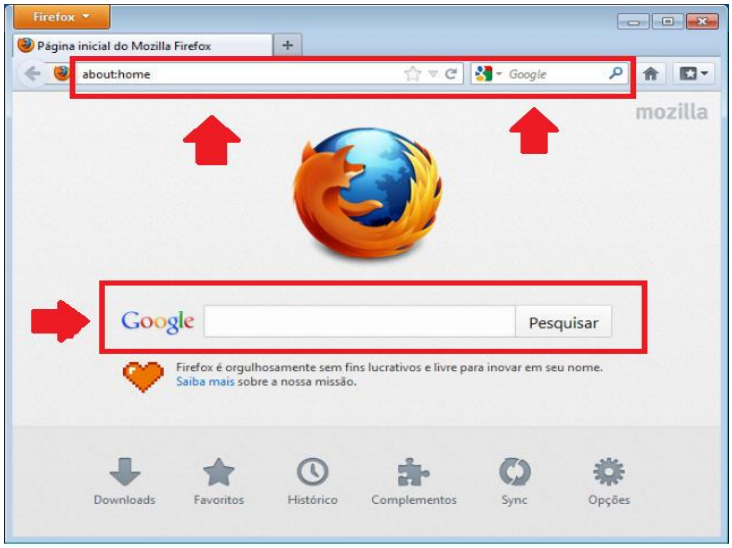


Figura 22- Ícone Mozilla Firefox

8º passo - Ir até o ícone do navegador e dar dois cliques (eles entraram no Mozilla Firefox).

9º passo - digitar *gmail* na barra de pesquisa e dar um "enter".

Figura 23- Apresentação Mozilla Firefox.



10º passo - clicar no link do *gmail* para realizar o *login*. Digitar o endereço do usuário, clicar em próximo e redigir a senha e, clicar em "fazer *login*".

Figura 24- Entrando no Gmail.

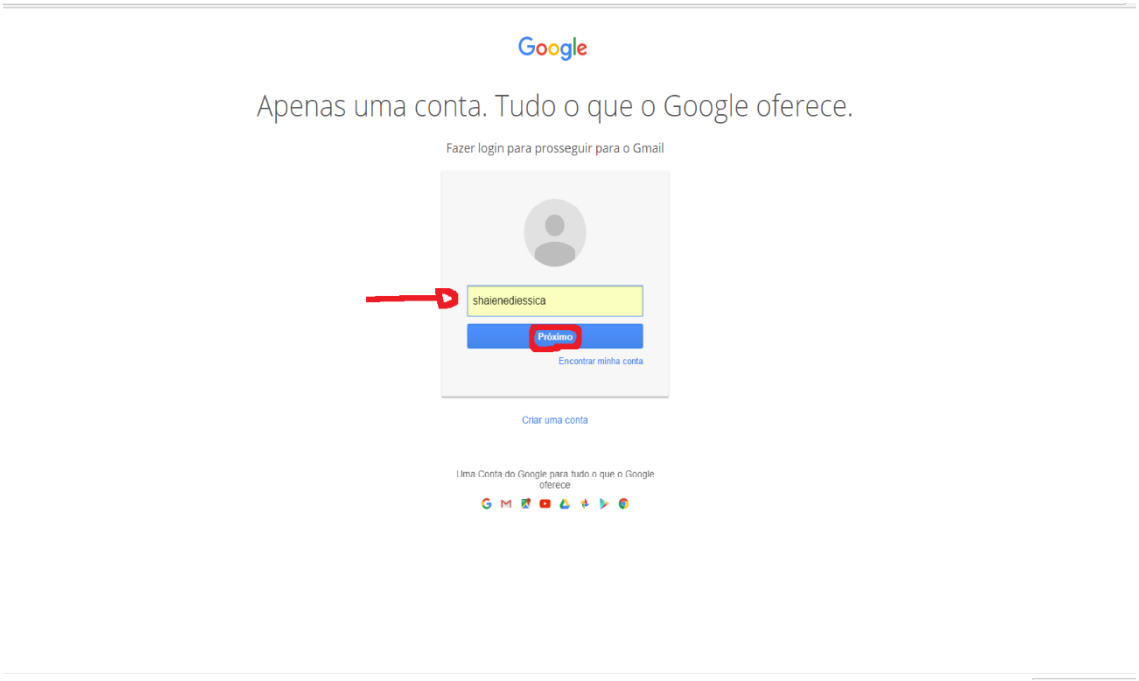
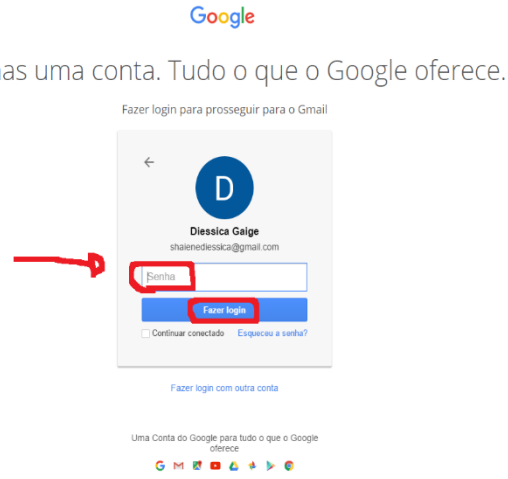
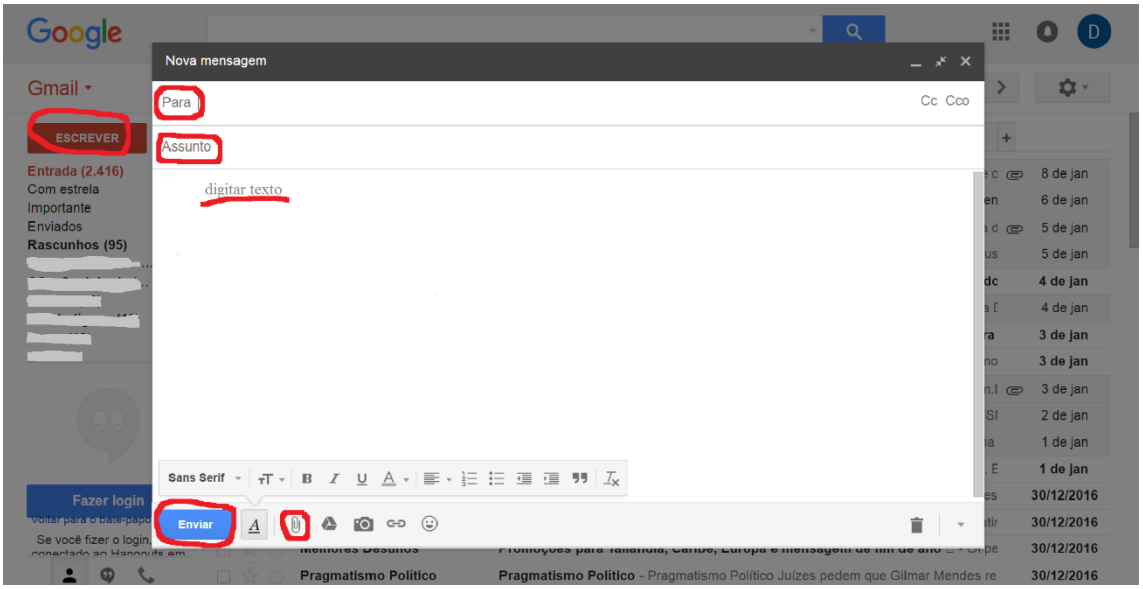


Figura 25- Fazendo login no Gmail.



11º Ir em “escrever”, na parte no canto esquerdo da tela
12º Ir em “para” e digitar o e-mail do monitor e depois no “assunto” digitar Tarefa 3
13º Anexar arquivo da tarefa no e-mail indo no clipes que se encontra na parte inferior da janela, escolher a pasta onde salvou o arquivo e dar um clique. Depois esperar carregar o arquivo na parte inferior.
14º digitar uma mensagem de texto, como por exemplo, "Estou enviando a atividade 3".
15º clicar em enviar, na parte inferior da janela.

Figura 26- Enviar e-mail no gmail.



Enquanto Elizabeth escrevia o que eu lhe dizia, alguns alunos também estavam em nossa volta tentando fazer o mesmo. Camila (aluna do módulo I) chegou a desistir e pediu para Elizabeth se poderia fazer uma cópia de suas folhas e ela respondeu dizendo que sim.

Relatei esse episódio porque quando tivemos a aula sobre a mesma tarefa na outra turma do módulo I, vi que na caixa de entrada do e-mail do monitor Paulo (que aparecia na tela do projetor no centro da sala do laboratório) havia um e-mail enviado por Elizabeth. Assim que o viu, Paulo logo abriu e constatamos que era a atividade realizada por ela. Foi a primeira aluna a ter enviado a tarefa dada em aula. A única coisa que Elizabeth não conseguiu, foi colocar a fonte em vermelho. O que ela acabou fazendo foi passar o marca texto em vermelho e a cor da fonte permaneceu preta. Ao ver isso, Paulo enviou um e-mail a ela avisando que havia recebido a tarefa e que ela tinha confundindo a fonte.

Winocur (2009) traz algumas considerações que acredito serem pertinentes para pensarmos um pouco mais a fundo as interações entre as gerações quanto à socialização da tecnologia (nesse caso o computador), através das próprias transformações que esse objeto tecnológico ocasionou no ambiente doméstico e como se diferencia de outras tecnologias quanto às relações sociais e também no aprendizado. A primeira questão diz respeito ao aprendizado de uma nova língua, a qual esses “imigrantes digitais” (pessoas com mais de 50 anos) já estão cientes de que não a dominarão completamente, por mais escolarizados que sejam, pois esse novo universo no qual estão entrando, a cultura letrada é apenas uma condição necessária, não a única desse universo. Ele é marcado por uma gama de competências culturais e geracionais que não se encerram em torno da aquisição do computador, por exemplo.

Isso nos leva a outra questão, de que as TICs não requerem habilidades tecnológicas relacionadas a um capital cultural específico, por isso elas trazem consigo desafios sensoriais e cognitivos que transcendem as experiências dos adultos com outras tecnologias. Foi possível observar isso nas aulas que acompanhei, principalmente com os alunos do módulo I, na maneira como usavam o mouse durante alguma atividade. Enquanto uma mão o segurava, a outra era utilizada para realizar o clique solicitado pelo monitor para entrar num dos programas do Windows. Quando mostrei para a aluna Camila qual seria a maneira recomendada de usar o mouse, ou seja, pôr a mão em cima dele de modo que o dedo indicador possa ficar sobre uma tecla e o dedo médio na outra, para facilitar na hora de realizar o clique, ela me disse que achava difícil mexer nele e que teria que treinar muito

porque muitas vezes a “setinha” da tela não lhe obedecia. Outra aluna, Antonietta, já dizia não conseguir mexer porque está acostumada a usar o do seu notebook.

Segundo Mauss (2003, p.407), o corpo é “o primeiro e o mais natural instrumento do homem”, sendo ao mesmo tempo objeto e meio técnico. Para o autor, toda sociedade tem seus próprios hábitos refletidos nos corpos de seus membros, constituindo assim o que denomina como técnicas do corpo. Tais técnicas são vistas pelo autor como as “maneiras pelas quais os homens, de sociedade a sociedade, de uma forma tradicional, sabem servir-se de seu corpo” (MAUSS, 2003, p. 401) e podem ser observadas nos modos como os indivíduos andam, a posição de suas mãos, seus modos de correr, caracterizando o que Mauss chama de *habitus*. Assim como podemos pensar em habitus e técnicas do corpo específicos de determinada sociedade, podemos igualmente perceber, como o próprio Mauss aponta, que gerações diferentes também possuem hábitos e técnicas do corpo diferenciadas.

Como queremos focar nas técnicas corporais que estão imbricadas no relacionamento com as tecnologias digitais – lembrando que temos como foco o processo de aprendizagem da linguagem digital por idosos/as santa-marienses que frequentam o curso de informática para a Melhor Idade –, Pereira (2006, p. 96) contribui para nossa análise quando reflete sobre “como as mídias afetam as materialidades dos corpos, e como as materialidades e funcionalidades dos corpos afetam as características materiais e funcionais das tecnologias de comunicação”.

Enquanto Mauss (2003) pensa o corpo como um objeto e um meio técnico, Pereira (2006) mostra como o conceito de *embodiment* (corporificação) de Csordas (2008), contribui para o entendimento do corpo como mais um agente dos quais compõem o aglomerado de práticas subjetivas e culturais. Tal noção nos permite observar como ocorrem as novas formas de afetação dadas pelo uso das TICs, mas também como a produção das tecnologias de comunicação e seus códigos tem o corpo como uma referência decisiva.

Disso decorre mais dois termos que, conforme Pereira (2006), precisamos analisar: a afetividade e a sensorialidade. Esses aspectos nos possibilitarão ver de que maneira o corpo atua em situações de diferentes estímulos e sensações, produzindo e alterando materiais oriundos da interação do corpo com distintas mídias.

> é a capacidade de um corpo processar sons, imagens, sinais gráficos, texturas táteis, dentre outros estímulos sensoriais, como uma experiência para qual o corpo possui, conquistado através de um aprendizado, um repertório de significados, ações, emoções ou respostas relacionadas, capaz de organizá-lo frente à experiência em questão. A sensorialidade deve ser entendida, assim, como uma espécie de memória corporal a partir da qual as experiências sinestésicas ganham orientação e sentido, guiando as ações que o corpo apresenta frente a tais experiências (PEREIRA, 2006, p. 98).

No contexto do curso de informática, percebemos que tais características podem ser muito bem visualizadas como no exemplo dado anteriormente sobre uso do mouse pelas alunas Camila e Antonietta. Aprender a manusear peças como o teclado e o mouse (e ainda poderíamos pensar o smartphone) requer técnicas corporais específicas que os/as alunos/as vão adquirindo ao longo dos módulos, pois consideram uma prática difícil, visto que muitos ainda possuem medo do "bicho" computador. Esse processo necessita de certa coordenação motora que é sensível ao movimento feito pelas mãos, a qual os/as alunos/as não estão tão habituados/as se comparado com o uso do controle da televisão e/ou celular de teclas feito por eles.

Para Jean-Pierre Warnier (1999), Mauss ao tratar das técnicas corporais como as maneiras pelas quais os homens servem-se de seus corpos, desconsidera técnicas que tem seu apoio sobre objetos materiais, ou seja, "todas aquelas que envolvam um objeto, por mais integrado que seja às condutas motoras, são consideradas como "técnicas instrumentais" e, como tais, fora do propósito" (WARNIER, 1999, p.2).

O corpo, no ponto de vista de Warnier (1999), deve ser pensado como uma extensão dos objetos por meio das condutas motoras e como efeito disso, podemos observar a dinâmica dos objetos incorporadas nessas condutas. O que significa dizer que "o corpo, com efeito, nos subjetiva tanto quanto nossos pensamentos" (WARNIER, 1999, p.14).

> A síntese corporal (ou esquema corporal) é a percepção sintética e dinâmica que um sujeito tem de si mesmo, de suas condutas motoras e de sua posição no espaço-tempo. Ela mobiliza o conjunto dos sentidos em sua relação com o corpo próprio e a cultura material. Essa síntese é resultado de aprendizagens que continuam e se mantém no curso da existência inteira. Ela demonstra uma grande variabilidade individual, cultural e social, ao mesmo tempo em que garante a continuidade do sujeito em sua relação com o meio ambiente. Ela se dilata e se retrata alternativamente, para integrar objetos múltiplos (automóvel, utensílios domésticos, roupas, equipamentos esportivos etc.) nas condutas motoras do sujeito (WARNIER, 1999, p.7).

No contexto do curso informática por mim analisado, podemos observar como se constrói a síntese corporal dos/as idosos/as a partir da incorporação do mouse em suas condutas, principalmente em tal ambiente. Numa das primeiras aulas dada pelo monitor Paulo, lhes foi apresentado o programa *Paint* (um programa do Windows que permite a criação de desenhos simples) para que treinassem a como manusear o mouse, uma vez que não conseguiam coordenar muito bem tal peça do computador. Os procedimentos dados pelo monitor foram o seguinte:

> Ir em menu iniciar, atalhos de programas (que aparece no lado esquerdo da janela porque ali ficam os programas mais usados pelo usuário do Windows XP) e clicar com o botão esquerdo do mouse no ícone do *paint* . Caso não apareça nessa janela, há outra maneira para entrar no programa. Ir em menu inicial, todos os programas, acessórios, *paint*.

Durante esse trajeto que deveriam percorrer, percebi que estava sendo difícil direcionar a "setinha" do mouse na tela no computador e, por isso, muitas vezes as janelas "sumiam" e tinham que começar o percurso novamente. Eu e o monitor explicávamos, dessa forma, que quando algum dos itens mencionados estiver selecionado, ele ficará azul e somente quando assim estiver, podemos arrastar a seta para o canto direito da tela até aparecer outra janela, para depois, enfim dar um clique no programa *Paint*.

Ao conseguirem entrar em tal software, o monitor explicou como funcionavam as ferramentas como o pincel, as cores, o lápis e as formas geométricas desse programa, para poderem desenhar. Contudo, os alunos tiveram algumas dificuldades para iniciar seus desenhos porque ainda não sabiam como fazer aparecer na tela, então, eu e o monitor dissemos que deveriam ficar pressionando o botão esquerdo do mouse, arrastar até onde gostariam de desenhar e mostrávamos os movimentos através de nossas mãos. Depois disso, quando erravam alguma coisa do que estavam projetando ilustrar, nos recorriam para saber se era possível apagar tal erro.

Manusear o mouse se mostrou, dessa forma, um desafio sensorial e cognitivo que exige um modo específico de coordenação motora, que é apreendida na prática, para que as ações que aparecem na tela sejam bem-sucedidas. Por isso, aprenderam também que cada botão do mouse possui uma função no ambiente digital, sendo o esquerdo responsável pela seleção de algum item, o direito apresenta um menu de propriedades de item selecionado e o scroll é responsável por rolar as páginas de navegação.

Outro aspecto apontado por Winacur (2009) que intervém na própria socialização das TICs são as representações da própria tecnologia, como por exemplo, as primeiras imagens que se popularizaram através dos filmes futuristas sobre os computadores, os quais eram grandes, exigiam um manuseio de cientistas especializados, apareciam como capazes de controlar a mente e tinham possíveis efeitos catastróficos sobre a humanidade. Essa característica dialoga também com muitas expressões como "no meu tempo não era assim" e as desconfianças que tinham inicialmente sobre criar uma conta em uma rede social como o Facebook, sob a alegação de que todo o mundo ia ter acesso a seus dados. Um exemplo disso foi quando Sofia (uma senhora que frequentava o módulo III), num certo dia referenciou durante a aula, uma reportagem a respeito da cultura hacker que assistiu no programa

televisivo “Encontro com Fátima Bernardes”. Foram bem interessantes as colocações dela se utilizando da reportagem para justificar as diferentes contas de e-mails que possuía e as senhas diferenciadas que dava as suas redes sociais digitais. “Diz que não presta ter a mesma senha para tudo, isso facilita que eles invadam meus dados, por isso eu tenho e-mails e senhas diferentes para cada conta que possuo”.

A diferença de gênero na apropriação das tecnologias de informação e comunicação também é apontada por Winocur (2009) para pensarmos o processo de socialização dos “imigrantes digitais”. A autora aponta que há 20 anos, por exemplo, poucas mulheres manuseavam o videocassete e delegavam essa tarefa ao marido ou filhos, porque para elas tais tecnologias eram de possessão masculina, assim como os vídeos games e computadores. Um pouco disso, se deve a associação feita entre trabalho e masculinidade no mundo industrial assinalada por Miriam Grossi (2004), a partir da qual vemos o processo produtivo estritamente ligado aos homens, ao passo que a esfera da reprodução (tanto de filhos quanto de trabalhos domésticos) relacionava-se com as mulheres. Essa autora mostra que essas associações passaram a se transformar no final século XX e início do XXI, quando vemos que a força (até então considerada o principal valor) vem sendo substituída pela competência (conhecimento da tecnologia, em especial a informática) enquanto paradigma do trabalho masculino. Diante desse novo modelo industrial, baseado no controle do computador, vemos que há uma grande exigência de trabalhadores qualificados em relação à educação e nesse quesito, assistimos um crescente número de mulheres nos setores informatizados das empresas paulistas. Segundo a autora, “existem mais mulheres hoje qualificadas em informática e cursos de línguas do que homens, provocando fortes mudanças nas relações de gênero das classes trabalhadoras” (GROSSI, 2004, p. 19).

Podemos perceber, desse modo, que o estereótipo construído entre homem-tecnologia vem se invertendo no que diz respeito a certos objetos tecnológicos, como o computador. Minhas informantes também contribuem nesse processo, apesar de serem consideradas pessoas da terceira idade. Quando comecei a frequentar as aulas de uma das turmas do módulo I, no segundo semestre de 2016, uma cena me marcou bastante. Uma comerciante de 60 anos, dizia que estava ali, no espaço do laboratório, para aprender a mexer no Facebook porque queria divulgar seus produtos da Natura, empresa da qual é revendedora. Contudo, se sentia incomodada porque ainda não havia aprendido a “mexer no Face” (como se referiu ao Facebook) e o monitor estava apresentando algumas peças principais do computador e como liga-lo/desliga-lo. Começou, então, a conversar com suas colegas dizendo que não queria

aprender o nome das peças, em suas palavras: “Eu quero aprender a domar esse bicho, se isso acontecer, aí eu tiro minha carteira (de habilitação)! Meus filhos duvidam que isso possa acontecer, mas eu quero provar que eu ainda posso fazer isso, não só para eles, mas por mim. Não é porque eu tenho 60 anos que eu não posso aprender”. A atitude dessa senhora mostra o quanto tecnologias como o computador e o carro, são consideradas difíceis de usar no imaginário das mulheres mais velhas e ainda vistas como de domínio masculino. Ao dizer que se aprender a mexer no computador, fará sua carteira de habilitação, ela pretende romper com os estereótipos da idade já naturalizados que estão ligados à tecnologia, mas igualmente com estereótipos de gênero.

Winocur (2009) ressalta, da mesma forma, a importância de atentarmos para as diferenças geracionais no processo de socialização das TICs. Conforme a autora, nenhum jovem atualmente teve que fazer um curso de informática, tendo aprendido as noções básicas do computador através de amigos, companheiros e irmãos, ou mesmo pela Internet. A motivação para aprender a usar as TICs não é escolar e sim social e lúdica. Em contrapartida, as pessoas adultas se viram obrigadas a frequentar cursos de informática de modo voluntário ou porque seus trabalhos passaram a exigir tal competência, por isso, a principal motivação foi a de não perder o emprego e não se sentir excluído. Quanto às principais diferenças em relação ao aprendizado de jovens e adultos, podemos observar que:

> Mientras los adultos aprendieron memorizando o haciendo largas listas de comandos, en un agotador ir y venir entre la pantalla y los textos, y un esfuerzo por coordinar el mouse con los iconos de la pantalla, los niños se entrenaban en la lógica digital del manejo de una tecnología a través de los videojuegos. Los videojuegos fueron un antecedente muy importante en la generación de habilidades motrices para el manejo de comandos, menús de opciones y destrezas lógicas en la resolución de acertijos y problemas de estrategia (Winocur, 2009, p. 124).

A diferença geracional tornou-se um elemento predominante para pensar o aprendizado intergeracional no contexto do curso, uma vez que os alunos possuem idade maior de 50 anos e os monitores dos módulos que observei estão na faixa dos 20 e poucos anos. Diferentemente dos outros cursos ofertados pelo Labinfo, percebi que para ser tornar bolsista do Melhor Idade, o/a aluno/a matriculado/a na UFSM não necessita ser da área de informática, o que permite compreender que ao ensinar algo que todo jovem já sabe (mexer no computador) é como se estivesse, na verdade, ensinando aos mais velhos seu modo/estilo de vida e não um conhecimento técnico especializado. Por esse motivo, é comum vermos que os monitores dos módulos I, II e III sejam acadêmicos de diversas áreas do conhecimento, tal como a monitora Beatriz, graduanda em Odontologia e que me permitiu acompanhar suas

aulas do módulo III. Numa analogia livre, podemos comparar o aprendizado da linguagem digital ao aprendizado do idioma. No caso por mim estudado, nem sempre seria visto como necessário um conhecimento técnico especializado, no caso da aula de idiomas, uma formação em Letras, por exemplo, por parte do professor. As aulas serem ministradas por "jovens", "nativos digitais", independentemente de sua formação acadêmica, equivaleria, em certo sentido, ao aprendizado de um idioma junto a um nativo, através da conversação. Os jovens monitores atuariam de certo modo como "tradutores" ou "mediadores" na tecnologia, e mais do que estruturas gramaticais, estariam ali sendo aprendidos um vocabulário coloquial dessa linguagem e até mesmo uma "cultura" digital.

Outra coisa que me chamou atenção quando passei a frequentar as aulas foi justamente o fato de muitos alunos levarem um caderno de anotações numa aula de informática, mesmo que no módulo I, por exemplo, o monitor tenha se utilizado e disponibilizado apostilas para as suas turmas em formato pdf e impresso no estabelecimento de fotocópias próximo ao laboratório. Isso denota o que citei anteriormente ao referenciar Winocur, que o processo de memorização é diferente entre as gerações. Numa das aulas de criação de e-mail, por exemplo, Camila ficou anotando em seu caderno diversas vezes o e-mail recém-criado para lembrar-se dele quando fosse solicitado. Mesmo assim, quando em outra aula lhes foi pedido para *logar* em seus e-mails, ela digitou errado algumas vezes o seu usuário, esquecendo algumas vogais e não havia entrado no site do próprio gmail.

Essas questões levantadas interferem diretamente no processo de socialização das TICs e nas transformações que decorrem de sua inserção nas relações familiares e no ambiente doméstico, ainda mais num contexto de uma Internet Incorporada, Corporificada e Cotidiana, já assinalado por Hine (2015). Assim, perceber o curso de informática numa perspectiva de inclusão digital direcionado ao público idoso me possibilitou observar que os/as alunos/as querem aprender a “domar esse bicho” que agora está entrando nas suas casas e querem domesticá-lo para diversos fins. Winocur (2009, p. 127) aponta que esse esforço de domesticação se expressa num duplo sentido:

> "domesticar" a la "máquina salvaje" para que se vuelva algo sencillo de manejar, y también "domesticarla" para que se vuelva parte del hogar y se incorpore em las rotinas familiares y domésticas sin que éstas sufran alteraciones esenciales. Los jóvenes no se pelean con las computadoras, se acoplan con ellas, las domestican, pero en un sentido totalmente distinto a los adultos.

Domesticar o computador ou aprender a “domar o bicho” é visto como um grande desafio para meus informantes e um semestre de aulas não se mostra suficiente para o

aprendizado requerido por tal tecnologia. Aprender a ligar o computador e como manusear um mouse é considerado pelos alunos do módulo I, por exemplo, como uma tarefa difícil. Por isso, os monitores necessitam dedicar cerca de quatros aulas (quando não mais) sobre um mesmo tema "como ligar o computador do laboratório". Isso necessita seguir algumas etapas: "Primeiro ligamos o estabilizador, depois clicamos no botão onde tem esse ícone para ligarmos a CPU. O próximo passo será verificarmos se a tela (monitor) já está ligada, caso contrário, precisamos ligá-lo no botão que se encontra no meio da tela com coloração azul ou laranja. Após isso, esperamos que ele ligue e nos mostre a tela inicial na qual escolheremos um usuário do computador, que será PC + algum número". Esse trajeto demorou muitas aulas para ser lembrado por diversos alunos que acompanhei desse módulo e decorreu de vários motivos, como a não prática em casa por não ter um computador para treinar ou se tem, não conseguem praticar porque o sistema operacional é diferente do qual trabalham no laboratório. Porém tem casos em que os alunos não lembram o que monitor terminou de explicar recentemente, muitas vezes, como dizia uma aluna, por não ter tomado seu "remédio para memória". Desse modo, a circulação dos alunos entre todos os módulos se tornou algo corriqueiro desde que o curso surgiu na UFSM e como o tempo de aprendizado é outro, foi comum ouvir a expressão "Devagarinho a gente pega o jeito".

3.2 O CURSO DE INFORMÁTICA COMO LUGAR DE SOCIABILIDADE

Na seção anterior procurei mostrar como se apresentam as relações intergeracionais dentro do processo de aprendizagem da linguagem digital no contexto do curso de informática para a Melhor Idade. Foi possível observar que vários fatores estão em jogo quando se trata de compreender o modo como as pessoas conhecem/percebem o mundo digital. Um deles é a geração/faixa etária, categoria que nos permite ver os/as monitores/as dos módulos I e III como "nativos digitais" e detentores do saber digital, enquanto os/as idosos/as são tomados como "imigrantes digitais"; ou seja, por não estarem familiarizados com tecnologias tais como smartphones, computadores e/ou notebooks, voluntariamente e/ou obrigatoriamente, recorrem ao curso de informática para aprender a linguagem digital. Outro fator refere-se a questão de gênero, pois como vimos, as mulheres são as que mais participam de programas destinados a terceira idade, e no contexto do curso a situação não diferiu da apresentada por Debert (2012) ao relatar que no Brasil vivenciamos um período de *feminização da velhice*. O tempo, também foi considerado como uma categoria importante para a análise do aprendizado, uma vez que vimos que desde muito novos (ou seja, ainda crianças) somos

submetidos a uma pedagogia temporal escolar que resulta num calendário de atividades anual, e isso no ambiente do Labinfo leva os/as idosos/as ainda a se subjugar à organização da própria universidade, mesmo que muitas vezes sejam aposentados.

Diante do cenário que foi apresentado, pretendo ressaltar a importância que o curso de informática para a Melhor Idade do Laboratório de Informática da PRAE/CPD adquiriu enquanto um espaço de sociabilidade destinado ao grupo idoso santa-mariense. Simmel (1983) define o termo "sociabilidade" como "uma forma lúdica da sociação", ou seja, a forma como os indivíduos se agrupam, levando em consideração seus interesses, até formarem uma unidade (sociedade). O autor considera a *sociação* como os diversos aspectos que engendram e influenciam as interações entre um indivíduo e outro, tais como os impulsos, interesses, estado psíquico e movimento, tato e conversação.

A conversação foi uma das características que mais se destacou na constituição do curso de informática como um espaço de sociabilidade do grupo idoso santa-mariense porque tal como define Simmel (1983, p. 176) é "um dos elementos mais genérico para tudo o que os homens têm em comum", que só se satisfaz enquanto forma, ao não permitir que um determinado conteúdo adquira importância por si mesmo.

> A conversa é desse modo a realização de uma relação que, por assim dizer, não pretende ser nada além de uma relação - isto é, na qual aquilo que usualmente é mera forma de interação torna-se seu conteúdo autossuficiente. Por isso, mesmo contar histórias, piadas e anedotas, seja muitas vezes como um passa tempo, quando não um atestado de pobreza intelectual, pode revelar toda a sutileza de tato que reflete os elementos de sociabilidade. (SIMMEL, 1983, p. 177)

A habilidade de trocar simples e rapidamente entre um assunto e outro, é vista pelo o autor como uma parte da natureza da conversação. Por isso, contar e ouvir histórias podem ser vistos como um meio de animação de uma "reunião", mas também uma dádiva atrás da qual o narrador se torna invisível na narrativa. Como já foi mencionado, várias alunas do módulo I e III com as quais tive contato durante o trabalho de campo, participavam das mais variadas atividades desenvolvidas para a Terceira Idade, principalmente as promovidas pelo NIEATI (Núcleo Integrado de Estudos e Apoio à Terceira Idade) da UFSM. Logo, o curso de informática passou a ser mais um espaço no qual compartilham interações, as receitas de comidas, as simpatias, as novidades das novelas, e assim por diante. As conversas eram frequentes entre as alunas, pois algumas eram amigas de longa data, outras vizinhas e as demais construíram laços afetivos a partir das aulas.

Clarice Peixoto (1995) realiza um estudo comparativo das sociabilidades em espaços públicos dos idosos cariocas e parisienses que pertencem às camadas médias. A autora procura analisar como se constrói a relação entre o sentimento de pertencimento a um espaço territorial e um grupo etário específico, tendo como seu objeto de investigação as praias e praças do Brasil e da França, considerados "pontos de encontros favoritos dos idosos" (PEIXOTO, 1995, p.2).

No bairro Copacabana (Brasil), Peixoto selecionou dois grupos: "O Clube Recreativo do Posto 6" e a "rede de vôlei da tia Leah" (1995, p.2). Enquanto alguns idosos frequentam o espaço da rede de vôlei (sendo este controlado pelas regras ditadas por Leah para a participação de pessoas de todas as idades nos jogos) e no Clube dos aposentados se reúnem "em torno das mesas de cartas, gamão e xadrez há mais de vinte anos" (PEIXOTO, 1995, p. 2); os outros idosos pertencentes a praça Antero Quental se reúnem aos finais de semanas para dançar os mais variados estilos musicais como valsa, bolero, samba e etc. Em Paris, a autora selecionou a praça de Batignolles, tipicamente conhecida por seus frequentadores: os velhos e as crianças. Essas cenas sociais possibilitaram que Peixoto observasse as estratégias utilizadas por esses grupos para esquecer ou dissimular a solidão da velhice, de modo que "os modos de aproximação, os critérios de escolha dos parceiros e os lugares preferidos de encontro são específicos de cada grupo social" (PEIXOTO, 1995, p. 3).

Os bailes parisienses foram vistos como o espaço de maior importância das sociabilidades dos idosos franceses devido ao convívio entre os pares, mas também por possibilitar encontros amorosos. Já a praça Antero de Quental se caracteriza pelo grau de pertencimento ao território público, o qual foi apropriado pelas pessoas mais velhas. Os bailes públicos promovidos neste espaço facilitam a "formação dos pares e dos jogos amorosos" e possibilita a existência de duas formas de relacionamentos: "O primeiro se caracteriza pelas relações estabelecidas nos bastidores do baile, interditado pelas normas sociais que dispõem sobre as diferenças sociais ou de idade" (PEIXOTO, 1995, p.4). Já "no segundo tipo de ligação amorosa, uniões informações ou casamentos tradicionais, a escolha do companheiro é frequentemente ditada pela homogamia e a diferença de idade é, invariavelmente favorável ao homem" (idem).

Ao se apropriarem dos espaços das praças e praias, esses idosos revertem à imagem da velhice solitária, monótona e de sofrimento. A idade, enquanto uma categoria crucial na definição do comportamento dos indivíduos, passa a não ser um demarcador importante no

modo como as pessoas devem agir, principalmente pelo fato de surgirem novos mercados de consumo destinados a todas as idades que estimulam o rejuvenescimento. A aposentadoria surge como o elemento identitário principal entre os frequentadores desses lugares porque proporciona a recriação de novos hábitos e a organização do tempo livre.

> "Tudo parece indicar que essas práticas de sociabilidade são a reinvenção de uma velhice fundada, a partir de agora, sobre outras estratégias de vida, com uma nova distribuição de papéis; e o espaço público aberto a todos vem a ser um lugar excelente para a exibição de uma imagem positiva: a terceira idade" (PEIXOTO, 1995, p. 9).

O curso de informática para a Melhor Idade é um espaço que vem se popularizando no cenário santa-mariense entre os/as idosos/as da cidade. Em tempos anteriores, o LABINFO era frequentado principalmente por acadêmicos da universidade e os cursos ofertados destinavam-se apenas aos universitários e por um breve tempo também contou com a participação de alunos de escolas com as quais o laboratório tinha projetos em parceria. No ano de 2007, quando o Melhor Idade surgiu, os idosos que o frequentavam residiam exclusivamente no centro da cidade, contudo, atualmente muitos alunos provém dos mais diversos e distantes bairros de Santa Maria, se utilizando, em sua maioria, do transporte público para o deslocamento. Alguns chegam a pegar até dois ônibus para assistir as aulas.

Como vimos, grande parte das alunas do curso participam de outras atividades, tendo seus cronogramas de atividades semanais lotados com hidroginástica, musculação, dança, coral, artesanato, entre outras, e acrescenta-se mais as aulas de informática. Muitas já se conheciam desses outros espaços. Foi comum ouvir frases como "Tu vai participar amanhã da reunião do Acampavida[43]? Não dá para faltar, vai ser importante". Simone (aluna do módulo III) era uma dessas mulheres que adorava reforçar o convite aos colegas para participar dessas atividades. De modo que, frequentemente, se dedicava muito mais as questões de militância política do que ao curso. Mesmo tendo conta no Facebook, a mesma sempre dizia que preferia conversar através do celular (de teclas) e/ou "pessoalmente" porque ambos se utilizavam da voz para se comunicar com os outros. Minha solicitação de amizade em seu perfil do Facebook até hoje não foi aceita, embora eu tenha a encontrado em outros espaços off-line.

Fernanda é outro exemplo das idosas que frequentavam o curso para fins de sociabilidade. Durante o módulo III, percebi que Fernanda frequentou as primeiras aulas regularmente, mas ao longo do semestre desapareceu. Seu retorno se deu na última aula dessa

---

[43] É um evento destinado à terceira idade que surgiu devido à intensa procura pelos grupos ligados ao NIEATI/UFSM e que ocorre anualmente em espaços da UFSM. Mais informações ver ACOSTA, 2009.

modalidade, logo não aproveitou muito (em termos de aprendizagem) as tarefas propostas feitas pela monitora Beatriz porque elas requeriam o conhecimento do conteúdo das aulas anteriores. Contudo, já que estava ali, conversou bastante com os/as colegas sobre os artesanatos que produz e comercializa. Durante essa aula, várias alunas relataram que também se ocupavam com artesanato e, entre as conversas, diziam que topavam realizar trabalhos artesanais em conjunto, já que cada uma era especialista em alguma modalidade, como croché, tricô, etc.

Siqueira (2009) analisou os bailes de dança de salão na cidade de Fortaleza/CE e notou, através do acompanhamento dos mesmos, que os "vínculos sociais são buscados e experimentados por mulheres e homens de diferentes faixas etárias e camadas sociais" (SIQUEIRA, 2009, p. 82). A maioria dos frequentadores do "circuito" desse tipo de dança são mulheres a partir de 50 anos, que vão aos clubes de terça à domingo para dançar "bolero, samba de gafieira, forró, soltinho e tudo o mais que os músicos tocarem" (SIQUEIRA, 2009, p. 82). Segundo a autora, essas senhoras geralmente comparecem acompanhadas das amigas ou com dançarinos contratados para dançar com elas durante o evento.

> Muitas mulheres optam pelo pagamento de dançarinos para, principalmente, ter a certeza de dançar durante a festa, tendo em vista que os homens não-dançarinos são poucos e, dentre eles, alguns estão acompanhados, outros não dançam e há aqueles que convidam apenas as mulheres que conhecem ou que já viram alguma vez nos bailes. Na maioria dos casos, quando estes cavalheiros convidam as damas, eles estão consumindo bebidas alcoólicas e dançam poucas músicas, ações que geram insatisfação e queixas entre as frequentadoras dos bailes (SIQUEIRA, 2009, p. 83).

O preço do contrato é cerca de 70 reais e dependendo do relacionamento com a cliente, o valor pode diminuir ou aumentar. As mulheres, são em sua maioria viúvas ou separadas e frequentam os clubes de danças para fazer amizades e pelo prazer de dançar. Conforme elas, é um "exercício para o corpo e para a mente" que permite que esqueçam das tarefas diárias do trabalho, da casa e relações com familiares, de modo que passam a encontrar-se consigo mesmas ao interagirem com as outras pessoas que também frequentavam esses ambientes.

Para essas senhoras, a dança de salão possibilita a "busca de liberdade e autonomia" e o clube é considerado "um espaço de individualização das mulheres nessa fase da vida, sendo vivenciado de forma "prazerosa", "estimulante", num lazer que se apresenta desvinculado da família e do lar" (SIQUEIRA, 2009, p. 89).

O curso de informática também pode ser pensado como um espaço de individualização das mulheres idosas em Santa Maria/RS porque, de certa forma, vivenciam experiências com a tecnologia que não lhes são possibilitadas no ambiente familiar, uma vez que quem tem geralmente o domínio do computador é o/a filho/a e/ou o/a neto/a. É durante as aulas que muitas vezes trocam as receitas de comidas, ou mesmo pedem ajuda para pesquisar na Internet. Compartilham simpatias para que possam amenizar a diabetes, pressão alta e outros problemas de saúde. Frequentam as aulas para estarem em companhia das pessoas e aproveitar o espaço para aprender mais um pouco.

Numa das aulas do módulo I, enquanto realizavam a tarefa solicitada pelo monitor Paulo, a aluna Elizabeth, vendo que Camila estava com dificuldades para enxergar o que aparecia na tela do computador, lhe perguntou se tinha alergia nos olhos. Camila, falou que sim e por isso não estava conseguindo enxergar. Ela coçava seus olhos com as mãos de modo que estava lacrimejando bastante e parou de mexer no computador porque estava se sentindo mal. Elizabeth lhe disse: "Toma chá de maçanilha é bom para alergia nos olhos". Camila a respondeu dizendo que "já tinha ouvido falar nisso", mas que nunca chegou a beber frequentemente. Agradeceu a dica e comentou que passaria a tomar dali em diante.

As aulas geralmente iniciavam cerca de 15-20 minutos após o horário divulgado. No módulo I, o monitor Paulo ainda destinava um período para o intervalo, aproximadamente 10 minutos para descansarem, mas, na prática, em certos dias, frequentemente se tornava 30 minutos. Durante esses momentos os/as idosos/as aproveitavam para conversar sobre suas vidas e se conhecerem mais. O tema Política foi bastante citado entre eles porque durante o trabalho de campo houve o impeachment da presidenta Dilma Rousseff, com seu vice Michel Temer passando a assumir o cargo presidencial. A partir desse período algumas medidas foram anunciadas, tais como a proposta de reforma da previdência, e esse fato os levavam a discursar que "os políticos não fazem as coisas de forma séria" ou "que brincam com o povo".

As novelas também eram conversas corriqueiras. Certo dia, quando cheguei para a aula, comentavam entre si sobre a morte do ator Domingos Montagner da novela "Velho Chico". Uma das alunas falou: "Nossa, vocês viram a última cena da novela? Parece que estava prevendo a morte. Credo!" Ai o monitor Paulo disse: "Não, isso não tem nada a ver. A cena já tinha sido gravada antes do acidente". Outra respondia: "Ai, mas parecia uma previsão!" e colocava uma de suas mãos sobre seu queixo, lamentando. Conversaram sobre

tudo o que estava sendo noticiado na tv aberta, sobre o pronunciamento da atriz Camila Pitanga, do corpo encontrado no rio.

Quando os colegas faltavam às aulas por mais de uma semana, no mesmo instante se tornavam assuntos das conversas tidas no ambiente do laboratório. “Vocês têm notícia da Fulana? Ela não veio mais, né?” “O que aconteceu com Ciclano?” Numa das turmas do módulo I, um aluno teve grande notabilidade entre os demais porque conversava demais. Era curioso com a parte mecânica do computador, com peças tais como o estabilizador e a CPU. Quando tinham que navegar pelo sistema operacional, ele sempre se perdia. Frequentemente, durante as explicações do monitor, via-o quase dormindo. Tobias era muito comunicativo durante as aulas do monitor Paulo. Houve um dia que chegou na aula falando em inglês: “How are you? I’m fine”. Repetiu essas expressões várias vezes. Todos na sala ficaram olhando para ele, não entendendo porque não parava de falar em inglês. Foi então que ele comentou que possuía filhos morando nos Estados Unidos e que já tinha ido os visitar uma vez. Passou um período residindo com eles e disse que não havia aprendido falar nesse idioma. Apenas se comunicou com a população nativa através da mímica. Quando seu Tobias faltou uma aula, se tornou o assunto do dia entre seus colegas de turma. “E aquele senhor grisalho que sentava ali atrás? O que aconteceu que não veio mais?” comentava uma aluna. Outra respondia: “Ainda bem, só ficava atrapalhando e perguntando demais”. Ficaram falando dele por uns 10 minutos. Enquanto isso outra dizia: “A orelha dele deve estar quente. Coitado. Nem tá aqui”. Até que o monitor Paulo lhes falou que Tobias havia ligado para seu celular outro dia e disse que não poderia continuar a frequentar o curso devido a problemas de saúde. Uma aluna comenta: “Viu só, e vocês falando do coitado!”. Todos se olhavam e continuaram a aula.

Enquanto o curso de informática para a Melhor Idade pode ser pensado como um local de sociabilidade predominantemente feminino, outros espaços urbanos do centro de Santa Maria/RS são vistos como masculinizados. Nunes (2010) realizou um estudo etnográfico na região central santa-mariense em locais tipicamente reconhecidos entre a população nativa como “territórios” de sociabilidades frequentados por homens idosos. A praça Saldanha Marinho, foi um dos lugares que a antropóloga acompanhou durante o turno da manhã por ser considerado o horário de intensa interação entre os idosos. Apesar da pluralidade de grupos que ali se encontram diariamente, Nunes (2010) teve sua análise focada num específico, denominado *Recanto dos velhos*. Tal espaço era povoado majoritariamente por ferroviários

aposentados[44] pela VFRGS-RFFSA e/ou pelo serviço militar, que tinham entre 70-75 anos de idade e se deslocavam até a praça para se encontrar com ex-colegas de trabalho. Conforme a autora, esses aposentados "estabelecem fronteiras simbólicas, na medida em que delimitam seus territórios de pertencimento, cujas estratégias de manutenção das mesmas vão desde "uma cara feia" lançada ao "estrangeiro-outsider" até uma sincera recusa expressa verbalmente" (NUNES, 2010, p. 95).

A *Esquina do cotovelo*, localizada no calçadão, que por sua vez é próxima ao viaduto Evandro Behr e a praça Saldanha Marinho, foi outro local de sociabilidade analisado por Nunes (2010). Assim como os idosos *habitués* do *Recanto dos velhos*, os homens que frequentavam esse espaço, também eram, em sua maioria, ferroviários aposentados. Além de serem conhecidos por estarem ali para contemplarem "mulheres bonitas que passam", esses senhores são reconhecidos por sua militância em defesa dos direitos dos aposentados ferroviários, haja vista que muitos faziam parte da Associação dos Aposentados e Pensionistas Ferroviários do Rio Grande do Sul, como nos mostra a autora.

Enquanto o *Recanto dos Velhos* e a *Esquina do Cotovelo* eram locais mais frequentados para fins de conversações (principalmente sobre um tempo passado) e podem ser considerados espaços públicos apropriados pelos idosos santa-marienses, a *Boca Maldita*, outro ambiente analisado por Nunes, está localizada na Galeria Chami (centro de Santa Maria/RS), um ponto de comércio que podemos encontrar no Calçadão Salvador Isaia. Diferentemente dos outros locais observados pela antropóloga, a *Boca Maldita* está localizada dentro de um espaço privado (numa cafeteria, para ser mais específico) e é frequentada por homens com idade de 45-60 anos provenientes de diversas camadas sociais. Os temas mais citados por seus *habitués* nas conversas diárias estão relacionados particularmente ao futebol santa-mariense e a política local.

Ao mesmo tempo que Nunes (2010) analisou o *Recanto dos Velhos*, *A esquina do cotovelo* e a *Boca Maldita* como ambientes de sociabilidades dos idosos no centro santa-mariense tendo como foco as memórias cotidianas, Gabriela Maia (2010) discute como o centro se constitui um espaço gendrado, ou seja, "marcado por especificidades de gênero"[45],

---

[44] A autora considera que a categoria "ferroviário" abarca uma variedade de profissionais "que se verifica desde os ofícios mais tradicionais — como o de marceneiro, pintor, torneiro mecânico até os mais —qualificados como o de engenheiro—além de revelar hierarquias profissionais demonstra diferenças quanto ao estilo de vida dos ferroviários no espaço do trabalho" (NUNES, 2010, p. 83).

[45] Ver Lauretis (1994, p. 206).

no qual a Praça Saldanha Marinho e Calçadão são locais frequentados, em sua maioria, por homens com mais de 60 anos. Segundo Maia (2010), esses idosos não participam de atividades destinadas para a terceira idade (como vimos ser uma prática comum das alunas do Melhor Idade) e preferem frequentar esses espaços públicos do centro.

Para a autora tais lugares constroem uma "masculinidade forjada" porque seus frequentadores "tem uma trajetória de vida associada à dedicação ao trabalho e como provedor e protetor da família" (MAIA, 2010, p. 84). A afirmação de uma heterossexualidade faz parte do cotidiano desses homens, principalmente quando vemos que a sexualidade é considerada o elemento constitutivo para definição de quem é ou não velho. Por isso, buscam nesses espaços dois modelos de relacionamentos: "o namoro e a relação sexual", geralmente com mulheres 20 anos mais novas que eles.

Através de diversas performances jocosas, Maia (2010) percebeu como os idosos procuram manter-se como seres sexualmente ativos. Uma das brincadeiras feitas por um de seus informantes em relação a diferença de idade entre ela e seu namorado, demonstrou o quanto tal grupo valoriza a sexualidade ativa como um fator de extrema importância à medida que envelhecem. A partir de meu campo, tive uma situação parecida no que tange a afirmação de uma masculinidade tradicional, diga-se heterossexual. Num certo dia, Didi (aluno do módulo III) havia me pedido que lhe desse aulas particulares de informática. Convidou-me para que fosse à casa dele num domingo para almoçar, já que sua mulher estaria em casa e que em decorrência disso "o pessoal da rua não teria o que falar". Eu não aceitei o convite e lhe disse que possuía muitos trabalhos acadêmicos para fazer, mesmo ele tendo me falado que um antigo monitor (homem) tivesse frequentado sua casa para lhe ajudar. Eu não era monitora do módulo e sempre me propus analisar os processos de aprendizado no contexto do curso, logo não senti preparada para frequentar o ambiente doméstico de meus informantes para ver o que encontraria, mas acredito ser um ponto interessante a ser analisado principalmente se quisermos focar as questões de gênero imbricadas na relação envelhecimento e tecnologia no ambiente doméstico.

Contudo, Maia (2010) nos mostra que apesar da importância da sexualidade no cotidiano dos idosos frequentadores do centro, ela se relaciona com um modelo de masculinidade tradicional mas também pode ser considera um "movimento de resistência" (MAIA, 2010, p. 99).

> A sexualidade, assim, associa-se ao empenho em reconhecerem-se em um modelo de envelhecimento que de modo mais geral torna-se uma prerrogativa para uma velhice ativa e saudável. Por isso, pode ser pensada como um dos mecanismos encontrados pelos homens velhos para demarcar que velho é sempre o outro (MAIA, 2010, p.99).

Numa das aulas do módulo I, as alunas começaram a conversar sobre “namoricos” (como se referiam) na terceira idade. Uma perguntava para a outra, o que tu faria se ficasse viúva agora? Casaria novamente? Elizabeth (66 anos) respondeu: Cruzes! Eu não! E já falei isso para o meu marido. Eu iria mesmo é aproveitar a vida, fazer tudo o que quiser, sem precisar de alguém. E você Dona (termo que se utilizava para perguntar a Claudia)? Claudia (77 anos) responde: Ai, eu também. Eu gosto tanto de viajar! Sinto falta de fazer as coisas que eu fazia na capital, que aqui não posso fazer. É tão pequeno e tenho que estar envolvida com meu filho. Renata (70 anos) também comenta: Ai, para mim foi a melhor coisa! Não vou dizer que não sinto falta do meu companheiro, mas estou muito bem agora sem ninguém. Já homem não pode ver um "rabo de saia"!

Podemos notar, dessa maneira, que enquanto os homens idosos da cidade de Santa Maria, constroem-se enquanto sujeitos idosos a partir da sexualidade como apontado por Maia (2010), as mulheres com mais de 60 anos, valorizam outras questões no modo como experenciam o envelhecimento, geralmente ligadas a questão da autonomia e independência familiar, uma vez que foram desde crianças submetidas a padrões de gênero tradicionalmente estabelecidos, ou seja, relacionadas ao cuidado do lar.

Tendo como objetivo compreender como as Políticas de Promoção da Saúde (PPS) operam cotidianamente nas pessoas que residem em Santa Maria/RS, Oliveira (2013) demonstrou como indivíduos de diversas faixas etárias se apropriam das Academias ao Ar Livre (considerados espaços públicos urbanos), em especial a *Academia ao Ar Livre do Complexo Esportivo Guarani Atlântico*. Sua pesquisa além de destacar que tal local é utilizado por “pessoas que já se conhecem, por morar no mesmo bairro ou por utilizar os mesmos serviços da região” (OLIVEIRA, 2013, p. 42), ainda apontou que a participação dos sujeitos em tais ambientes varia conforme as horas do dia. Dessa forma, o autor nos mostra que o período matutino é aquele no qual pessoas com idade mais avançada, tanto homens quanto mulheres idosas, frequentam a academia do Complexo Esportivo Guarani Atlântico, principalmente sob a alegação de que estão ali por recomendação médica em decorrência de algum problema de saúde que possuem.

Vemos, desse modo, que a academia ao ar livre se constitui como um outro espaço de sociabilidade de pessoas consideradas idosas (homens e mulheres), que difere daqueles observados por Nunes (2010) no centro da cidade de Santa Maria/RS, os quais possuíam uma participação exclusivamente masculina. Ao observarmos que o território da academia ao ar livre tem como principais frequentadores pessoas que residem no mesmo bairro onde está localizada (ou seja, zona norte da cidade), veremos que seu público difere bastante dos locais de sociabilidades estudados por Nunes (2010) e Maia (2010), nos quais os idosos provinham de outros bairros e encontravam-se com os demais no centro de Santa Maria/RS. Isso denota, portanto, a existência de uma heterogeneidade da apropriação dos espaços públicos urbanos santa-marienses pelos atores sociais.

Magnani (2005) apresenta alguns conceitos pertinentes que nos permitem igualmente observar algumas práticas e redes de sociabilidades dos/as idosos/as em Santa Maria/RS. O termo "pedaço" é um deles e "designa aquele espaço intermediário entre o privado (a casa) e o público, onde se desenvolve uma sociabilidade básica, mais ampla do que a fundada nos laços familiares" (MAGNANI, 2005, p. 178); O curso pode ser pensado como um "pedaço" dos idosos da cidade porque estes parecem frequentar o laboratório para além do objetivo de aprender a mexer no computador sem o intermédio de um familiar, estão ali igualmente, se não mais, para interagir. Apesar do curso ter como proposta ensinar a como manusear tal tecnologia, esse fim parece ser subvertido por seus alunos com mais de 50 anos, de modo a não se importarem em repetir várias vezes os mesmos módulos, conseguimos perceber durante o trabalho de campo que o tempo de aprendizado é outro (se compararmos com o dos monitores). Estar em companhia de outras pessoas, que não as familiares, parece ser o que pretendem ao frequentar o espaço do laboratório, principalmente as idosas que participam igualmente de atividades para a Terceira Idade.

Em contrapartida, a "mancha" é composta pelos diversos "pedaços" por eles frequentados, como as atividades desenvolvidas na universidade (hidroginástica, natação, e etc.), o coral da igreja, o grupo de dança "Laços de Amizade", entre outras. Ou seja, elas são "áreas contíguas do espaço urbano, dotadas de equipamentos que marcam seus limites e viabilizam – cada qual com sua especificidade, competindo ou complementando – uma atividade ou prática predominante" (MAGNANI, 2005, p. 178).

Já o termo "trajeto" pode ser pensado como essa diversidade de espaços urbanos que frequentam diariamente, locais esses que vão "para além do bairro que impõem a necessidade

de deslocamentos por regiões distantes e não contíguas" (MAGNANI, 2005, p. 178). O caminho que fazem da casa-universidade-casa, casa-curso de informática- casa, casa- igreja-casa, e etc., são exemplos do trajeto feito pelos/as alunos/as diariamente. Por fim, Magnani apresenta o conceito de "circuito" enquanto "o exercício de uma prática ou a oferta de determinado serviço por meio de estabelecimentos, equipamentos e espaços que não mantêm entre si uma relação de contigüidade espacial" (MAGNANI, 2005, p. 178-79). Ele permite o reconhecimento dos usuários habituais no conjunto de "pedaços" por eles frequentados, por isso, é comum vermos que os alunos do curso de informática para a Melhor Idade já se conheçam desses outros espaços devido ao acompanhamento de diversas atividades para a Terceira Idade.

Por isso, tal como Magnani (2005) pensa o "circuito dos jovens" na cidade de São Paulo, podemos observar que os idosos enquanto atores sociais que se apresentam no cenário urbano santa-mariense e que constroem um sentimento de pertencimento a espaços como o Labinfo, a universidade, a igreja, ao calçadão, as praças e as academias ao ar livre, entre outros. Eles "circulam por ele [circuito], usufruem seus equipamentos e, nesse processo, estabelecem padrões de troca e encontro no domínio público" (MAGNANI, 2005, p.202), ou seja, acabam identificando tais espaços que compõem o "circuito dos idosos" como os ambientes tipicamente reconhecidos por seus frequentadores, a saber, a população mais velha da cidade.

3.3 O USO DA TELEVISÃO, DO CELULAR, DO SMARTPHONE E DO COMPUTADOR PELOS ALUNOS DO MELHOR IDADE

O sociólogo Vincent Caradec (2000, p. 79) afirma que "viver em sociedade não é apenas coabitar com outros seres, mas igualmente com objetos materiais". Por isso, ao estudar como os objetos tecnológicos transformam os modos de vida e as relações familiares no caso dos aposentados da França, o autor propõe que os analisemos sob um duplo aspecto: por um lado, de que modo os objetos se constituem importantes na tensão entre individualismo e "pertencimento" nas relações familiares; e por outro, como a especialização de seus usos e o fenômeno da individualização se relacionam.

Caradec (2000) caracteriza os objetos "tecnológicos" ou aparelhos técnicos como:

> todo um conjunto de objetos que apareceram ou foram difundidos durante os últimos 50 anos: aparelhos eletrodomésticos (refrigeradores, máquinas de lavar roupa

> ou de lavar louça, fogão, micro-ondas); "aparelhos de comunicação" (rádio, televisão, telefone e aparelhos anexos, computadores); aparelhos de lazer (aparelhos de som, máquinas fotográficas, câmeras de vídeo); ferramentas de bricolagem ou de jardinagem (furadeira e cortador de grama elétricos); objetos utilizados fora do espaço doméstico ou acessíveis no espaço público (carro, cartão bancário, caixa eletrônico) (CARADEC, 2000, p.80).

Dessa forma, a introdução desses objetos na vida familiar pode ocasionar usos mais "individualistas" ou mais "familiaristas". Para o autor, o uso de um aparelho técnico pode variar com o tempo e também depende do modo de funcionamento de uma família. No caso das pessoas idosas da França, a tensão entre individualismo e "pertencimento" se manifesta através de duas questões apontadas pelo sociólogo: a "boa distância" conjugal (relativa ao equilíbrio das atividades comuns e individuais do casal) e a "dialética entre autonomia e dependência" (relativa às relações entre as gerações), que implicam o uso de certas tecnologias nas relações familiares.

Em seu estudo sobre as apropriações de redes sociais e games por pessoas de classes populares em duas *lan houses* localizadas na cidade do Rio Janeiro, Barros (2011, p.3) aponta o espaço da *lan* como um "clube local (Barros, 2009), onde se exercita a sociabilidade em atividades lúdicas compartilhadas", no qual a aprendizagem dos jogos e do Orkut se dá por meio de um "forte compartilhamento coletivo". Segundo a autora, os ambientes que analisou demonstraram que os relacionamentos online se constituem como uma extensão das relações off-line, de modo a tornar mais profundo os vínculos sociais (familiares e cotidianos) já existentes, apesar de se construírem através de lugares "fora" de casa, mas ainda no ambiente da "comunidade" (termo que usam para se referir a local analisado). Conforme Barros (2011, p. 7),

> o compartilhamento de um mesmo computador observado anteriormente na experiência do game WoW ocorre também quando várias pessoas na lan se sentam em torno de uma outra que toma a frente da navegação do Orkut. Nesse caso, as que observam dão opiniões sobre que páginas visitar, o que postar e o que "deletar", por exemplo.

Desse modo, por intermédio da experiência coletiva da navegação tanto nos games quanto no Orkut nas *lan houses*, vemos "uma ênfase nas relações estabelecidas sob a marca da familiaridade e da localidade e certa desconfiança de relações iniciadas fora deste círculo" (BARROS, 2011, p.12-13).

Contudo, voltando ao caso dos casais aposentados franceses estudados por Caradec (2000), outra questão merece nosso destaque: as formas de uso especializadas e diferenciadas quanto à tecnologia. O autor nos mostra que as mulheres se especializam nas máquinas de

lavar roupa e louça na divisão das tarefas domésticas, ao passo que os homens usam exclusivamente instrumentos de jardinagem e ferramentas de bricolagem, o carro, a câmera de vídeo e o computador. Apenas em determinadas situações, as mulheres são "autorizadas" a usar um objeto considerado tipicamente masculino, como quando, por exemplo, o marido está doente e elas passam a dirigir o carro.

Através da descrição da importância dos objetos tecnológicos sob o duplo já apontados como a "tensão entre o individualismo e pertencimento" e a "especialização dos usos desses objetos" entre os aposentados, o sociólogo assinala que o primeiro aborda o porquê de algumas tecnologias parecerem mais a serviço do individualismo e como outras favorecem mais as relações familiares. Como exemplo, temos o computador como objeto perturbador da vida familiar, ao passo que a TV e o cassete são considerados mais favoráveis à vida familiar. Porém, Caradec (2000) alerta que as consequências da introdução de um determinado objeto técnico nas interações familiares além de possivelmente variar com o tempo (como o caso do rádio), igualmente dependem do modo como uma determinada família funciona.

No que diz respeito ao mecanismo de especialização conjugal das formas de usos dos objetos técnicos, o autor apresenta três fenômenos que contribuem para esse segundo aspecto: 1º) a divisão sexual das tarefas domésticas, a partir da qual a roupa é de responsabilidade da mulher e a bricolagem é do homem; 2º) "a afinidade natural entre o gênero masculino e técnica" (CARADEC, 2000, p.86) que delimita ao homem o uso de objetos mais complexos e 3º) os problemas de saúde e a redistribuição das formas de uso.

A pesquisa apresentada por Caradec (2000) aponta então que, por meio do uso de determinados objetos tecnológicos, as mulheres aposentadas conquistam certa independência de seus maridos, desconstruindo assim a ideia de que a feminilidade é incompatível com a técnica e permite que elas se afirmem como sujeitos. Caso semelhante pude observar em minha pesquisa. Quando passei a frequentar o curso de informática para a Melhor Idade, não pensei que pudesse encontrar uma grande presença de mulheres interessadas em participar das aulas e que as mesmas possuiriam mais de um telefone celular para se comunicar. As alunas, em geral, tinham um celular de teclas que consideravam o melhor dispositivo para realizarem suas ligações e ainda caçoavam de si mesmas por tê-lo. Mas também possuíam um smartphone, usado para se comunicarem principalmente via Whatsapp. Esses dois celulares eram carregados diariamente dentro de suas bolsas de tamanho razoavelmente grande, os

quais se encontravam muitas vezes “perdidos” dentro delas, por isso, sempre quando algum deles tocava durante as aulas, era comum não conseguirem atender uma primeira ligação.

Em contrapartida, a maioria dos homens possuíam apenas um celular de tecla e passaram adquirir um de tela *touchscreen*[46] no decorrer das aulas. Num certo dia, Didi (aluno do módulo III) apareceu com seu novo celular (um smartphone). A aula era sobre transferência de arquivo do celular para o computador. Ao conectar o aparelho no PC, vimos que o mesmo não realizava a leitura do dispositivo. O sistema operacional utilizado no laboratório é o XP e o celular de Didi era um dos últimos lançamentos da marca *LeNovo*, e disso decorria uma incompatibilidade entre ambos durante o processo de leitura. Apesar de comprar um smartphone, Didi não sabia mexer nele ainda e durante essa mesma aula reclamava não estar adaptado a tecnologia *touchscreen*. Ele nos contou que “o celular ligava sozinho” e nos solicitava ajuda para que não fizesse mais isso. O que acontecia era que em seu smartphone não estava acionado o recurso “bloqueio de tela” (mecanismo que demanda a digitação de um código de bloqueio toda vez que o celular não esteja sendo usado por um usuário) e Didi não sabia disso.

Ricardo foi outro aluno que passou a usar o smartphone depois que começou a frequentar as aulas do módulo I. Durante nossa confraternização de fim de ano, ele pegou o seu novo celular para tirar uma foto das nossas comidas que estavam em cima da mesa. Porém, ao selecionar o ícone da câmera, a mesma estava configurada para tirar uma “selfie”[47]. Quando viu que mesmo direcionando o celular para o lado da comida quem aparecia na tela era ele mesmo, ficou sem entender o porquê da câmera estar capturando sua imagem e não a da comida. Ao presenciar essa cena e perceber sua dúvida, fui lhe explicar que existiam duas câmeras em seu celular: uma frontal e uma traseira. Apontei no celular onde ficava cada uma e disse que a frontal é usada geralmente quando não temos alguém que tire a foto, mas que poderíamos mudar a configuração dela ao posicionarmos o dedo sobre o ícone da câmera com as “setinhas circulares” e clicar sobre ele para sair do modo selfie. Enquanto eu lhe falava, sua expressão era de uma pessoa impressionada com essas novas informações. Perguntava: “como esse pontinho é uma câmera, né? Vou ter que falar lá em casa”. Percebi também que

---

[46] De acordo com o site Tecmundo o “termo refere-se geralmente ao toque no visor do dispositivo com o dedo ou a mão, que também podem reconhecer objetos, como uma caneta.” Acesso em: 19.06.2016. http://www.tecmundo.com.br/multitouch/177-o-que-e-touch-screen-.htm.

[47] Sinteticamente falando, uma “selfie” é uma fotografia (frequentemente digital) de si mesmo.

ele já estava *logado* em sua conta do Facebook pelo celular e que já usava o *messenger*,[48] pois conversava com um menino (provavelmente seu neto). Ricardo, não possuía computador em sua casa, nem internet. Passou a se conectar nas redes sociais digitais via internet 3G do celular.

A maioria das mulheres possuía os dois tipos de celulares, como já comentado, e faziam uso deles para fins distintos. O celular de tecla era usado para realizar ligações familiares porque achavam muito complicado usar o smartphone para isso. "É muito sensível! Aí ele liga sozinho. É um estresse!", falava Camila em uma das aulas. Geralmente se deslumbravam com o recurso de mensagem por áudio do Whatsapp dizendo "É uma maravilha!" e também com as chamadas de vídeo.

> "Tu acredita que eu conheci a casa nova da minha filha, que tá morando fora, tudo pela webcam? Tava eu e meu marido tomando uns mate, na tardinha, e eles lá, fazendo coisas para comer e me mostravam a sala, a cozinha, minha netinha, tudo! Isso que é a tecnologia, né?" (Antonietta, aluna do módulo I, 79 anos)

De modo geral, as alunas perguntavam muito nas aulas, justamente porque não entendiam ou tinham medo de mexer no pc (personal computer ou computador pessoal). Muitas se apresentavam como "analfabetas disso aqui né" e apontavam para o computador. Os homens, quando perguntavam, o faziam mais para conhecerem sobre a parte técnica ou porque não pareciam escutar direito o que os monitores diziam.

A televisão foi diversas vezes referenciada durante as aulas e conversas de corredores. Ela é ainda considerada por eles a principal fonte de informação e é também uma tecnologia que todos possuem. Existe um "medo" de mexer no computador, mesmo que tenham em suas casas (que geralmente dizem ser dos netos/as). Muitas das conversas em aula começavam porque tinham assistido no "Jornal", no "Encontro com a Fátima", no "Fantástico"[49], etc. Certo dia, Didi (aluno do módulo III) chegou a solicitar minha ajuda e da monitora numa das aulas para inscrevê-lo numa promoção via internet, do programa do "Domingão do Faustão". Esse mesmo aluno nos informou que também se inscreveu no reality show organizado pela emissora Rede Globo chamado "Big Brother Brasil" e nos dizia que estávamos perdendo a oportunidade de ganhar dinheiro, uma vez que éramos jovens ainda.

---

[48] É um aplicativo de mensagens instantâneas do Facebook para smartphones.

[49] A maioria dos programas que mencionei e outros comentados em aula pelos alunos eram da emissora de televisão Rede Globo.

Para Johnson (2012), a televisão não possui uma natureza interativa e, por isso, podemos vê-la como mais passiva quanto à exigência na tomada de decisão de seus espectadores, requerendo assim menos esforço cognitivo. O autor alerta:

> A televisão pode ser mais passiva do que os videogames, mas existem graus de passividade. Algumas narrativas obrigam o espectador a fazer algum esforço para compreendê-las, enquanto outras simplesmente permitem que ele se acomode na poltrona e se desligue. Parte desse esforço cognitivo decorre da necessidade de acompanhar diversos fios narrativos, de distinguir claramente enredos que muitas vezes formam tramas densamente entrelaçadas. Mas outra parte consiste na atividade do espectador para "preencher as lacunas": compreender informações deliberadamente incompletas ou obscuras. Narrativas que exigem dos espectadores o trabalho de acrescentar elementos cruciais levam a complexidade a um nível mais desafiador. Para seguir a narrativa, é preciso mais do que lembrar. É preciso analisar (JOHNSON, 2012, p. 59).

Para o escritor, até os programas televisivos mais banais norte-americanos tem se tornados mais complexos. Como exemplo, nos traz o caso dos reality shows. Por que as pessoas são cada vez mais seduzidas por esses programas? Para Johnson, temos que dar atenção a questão relativa ao modo como se estruturam esses reality e não ao fato das pessoas gostarem de ver as outras sendo humilhadas nacionalmente, como propaga o senso comum. Aproximando-se cada vez mais da cultura dos games, eles vêm se utilizando do artifício das regras não claramente definidas, fazendo com que a pessoa aprenda jogando. Isso permite o surgimento de um tipo de inteligência social, que possibilita o estudo dos "detalhes de uma rede social, e seu cérebro vai se tornar mais apto a rastrear todas aquelas relações interligadas" (JOHNSON, 2012, p.97).

Ao estudar os *fansites*[50] de séries norte-americanas de TV, Gomes (2007) observou a promoção de mudanças significativas em relação ao consumo da mídia através dos jovens participantes de tais espaços online. O grupo de fãs analisados pela autora é composto por jovens brasileiros principalmente das classes AB, com alto nível de escolaridade e que se mostravam descontentes com a programação da TV aberta e, em decorrência disso, passaram a procurar serviços de TV por assinatura.

O interesse pelos seriados norte-americanos se tornou cada vez mais visibilizado e divulgado por meio da formação de comunidades de fãs na rede social Orkut, de modo que seus apreciadores passaram a organizar e disponibilizar *links* para downloads dos episódios e das legendas, as notícias tanto de atores quanto os *spoillers* da própria série. Tais práticas, foram se constituindo uma forma de profissionalização de modo que, a partir dos *fansites*,

---

[50] Segundo Gomes (2007, p. 319), um *fansite* é "um site criado e administrado por fãs, seja um blog, uma página, um fórum de discussão ou mesmo lista".

algumas pessoas passaram a ser mais reconhecidas que outras enquanto fãs devido a incessante busca de informações de assuntos que lhes interessam.

O acesso às TICs, dessa forma, permitiu que o consumidor de mídia conquistasse uma maior autoridade, se compararmos com a televisão, porque os *fansites* têm uma característica muito peculiar de intervenção feitas pelos fãs que são as *fanarts.* Para Gomes (2007, p.325), as *fanarts* são as manifestações concretas do consumo da experiência que através da escrita, imagem e/ou vídeos, "traduzem uma gama muito rica de formas e modos pelos quais a vivência e o consumo dessa experiência ocorre pessoal e coletivamente nos fansites", representando assim, o amor que possuem pelas séries.

Contudo, o grupo analisado por mim (pessoas com mais de 60 anos de classes populares), ainda considera que mexer nos controles remotos de suas televisões, muitas vezes, como um sinônimo de complexidade e lhes exige um esforço cognitivo para manusear todos os botões. Em vários momentos, ouvi o discurso de que "deveria haver um curso para também nos ensinar a mexer no controle remoto. Tudo está cada vez mais moderno e a gente não acompanha. O que são esses controles cheios de teclas?" e falavam igualmente que deveria existir um curso para ensinar-lhes a mexer em seus smartphones porque ainda não conhecem todas as funções deles.

O computador era visto pelos alunos/as do Melhor Idade como uma tecnologia de uso geralmente dos/as netos/as, mas quando o usavam era porque permitia ver os programas de tv online, notícias mundiais e algum vídeo no Youtube. Alguns alunos passaram a frequentar o curso de informática para ter mais independência familiar (principalmente dos/as filhos/as e/ou netos/as) no uso da tecnologia digital, mas percebi também que era para se afirmarem como avós, principalmente ao criarem suas contas nas mídias sociais, as quais lhes possibilitavam acompanhar o cotidiano de seus familiares que residem fora de Santa Maria, como discutirei no capítulo 4.

Em outros casos, o computador é usado como uma estratégia para que o/a neto/a continue a frequentar suas casas, uma vez que tem "no que se entreter" na casa dos avôs (seja jogando, pesquisando, etc.) e essa tecnologia possui um lugar reservado em suas casas. O computador, desse modo, aparece como uma espécie de "artefato salvador" que necessita ser incorporado na rotina diária, tal como fala Winocur (2009) ao estudar a socialização das TICs entre os habitantes do povoado San Lorenzo Chímalpa (no município de Chalco, estado do México). Por isso, é considerado "una especie de altar tecnológico que guarda mágicamente el

conocimiento del mundo, y a semejanza de los altares religiosos, exige el respeto y los cuidados que sólo se destinan a los asuntos sagrados” (WINOCUR, 2009, p. 146).

Quando há a incorporação desse objeto tecnológico no ambiente familiar, ao mesmo tempo em que reconhecem as vantagens advindas desse artefato, os adultos se sentem ameaçados e inseguros. Elizabeth (66 anos, módulo I) me falou que não possuía computador em casa e que não sabia como iria fazer as atividades extraclasse do curso, mas disse que "daria um jeito". O fato de não possuir um computador parecia ser algo que a motivava para aprender as funções do computador e participar mais das aulas do monitor Paulo. Quando não estava perguntando diretamente a Paulo sobre a localização de algum ícone, me chamava em sua mesa para perguntar o que o monitor estava querendo dizer com determinada expressão. Contudo, durante a aplicação de alguns questionários com os alunos do módulo I, percebi que Elizabeth havia respondido que tinha computador. Então perguntei a ela se possuía mesmo, uma vez que geralmente falava em aula que não dispunha de tal tecnologia. Ela me respondeu que sim, mas que era de uso de seu neto e, por isso, tinha medo de mexer para não estragar nada. Seu medo era tanto que passou a frequentar o curso de informática para a Melhor Idade para “domar esse bicho”.

As tecnologias possuem diferentes usos e significados que variam no espaço e no tempo, de acordo com gênero, raça/etnia, geração/faixa etária e classe social. Através de meu trabalho de campo com idosos em Santa Maria/RS, percebi que meus principais interlocutores consideram o celular de teclas o melhor dispositivo para realizar ligação, ao passo que o smartphone era usado para se comunicar no Whatsapp ou *Messenger*. Já o computador é utilizado para navegar na *web* e assistir vídeos (quando perdem o medo “domá-lo”) e a televisão é tida como a tecnologia da informação (pois é através dela que são noticiados dos acontecimentos nacionais e mundiais).

Vimos que a presença das mulheres se mostrou relativamente maior que as dos homens e que também são mais receptivas ao aprendizado da tecnologia digital, o que demonstra em parte, o uso generificado dos objetos tecnológicos. Muitas alunas possuíam mais de um celular (sendo um de teclas e outro *touchscreen*) quando as aulas iniciaram, enquanto os homens apenas usavam um dos modelos (o de tecla) e passaram a adquirir o outro a partir da frequência no curso. O ambiente do curso além de se mostrar como um espaço de aprendizado intergeracional, pode ser considerado um local de sociabilidade das diferentes gerações que o frequentam.

4 “LOGANDO EM 3, 2, 1”... DO OFF AO ON: UMA ANÁLISE DO USO FACEBOOK POR IDOSOS EM SANTA MARIA/RS

Neste capítulo minha proposta é destacar, num primeiro momento, os principais elementos que os/as idosos/as do curso de informática para a Melhor Idade consideram importantes na apresentação de si mesmos em plataformas como o Facebook, para logo depois mostrar que esses aspectos ajudam na construção da visibilidade desse grupo enquanto sujeitos ativos na web. Veremos que a inserção nas mídias digitais de alguns alunos, além de possibilitar na manutenção de contato com seus diversos familiares, se deve, principalmente, ao fato de permitirem que estes se afirmem enquanto avôs e avós presentes no cotidiano de seus/suas netos/as através do ciberespaço. Dessa forma, a última seção problematiza o conceito de participação apresentado no documento “Envelhecimento Ativo: uma política de saúde”, levando em consideração o modo como os idosos participam da sociedade por intermédio das mídias sociais. As discussões de teóricos do ciberativismo (Oliveira 2010; Castañeda 2012) que abordam distintas formas de engajamentos a partir de plataformas de sociabilidades online e os estudos feitos por outros autores que destacam a estrutura interativa da Internet são o ponto de partida para pensarmos que o relacionamento com as tecnologias digitais ajuda a promover um envelhecimento ativo.

4.1 A APRESENTAÇÃO DO EU NA VIDA ONLINE COTIDIANA: CONHECENDO AS SOCIABILIDADES, AS POSTAGENS E COMPARTILHAMENTOS DOS ALUNOS DA MELHOR IDADE

No capítulo anterior argumentei que os diferentes usos e significados dados às tecnologias são reflexos de fatores como classe, gênero, faixa etária, etnia/raça, entre outros, e precisam ser considerados dentro de nossa análise de um determinado grupo social. Essas características também podem se mostrar relevantes quando pensamos o modo como as pessoas se apresentam nas mídias sociais. Através da comparação com as etnografias feitas por Miller et all (2016) em nove lugares diferentes (incluindo o Brasil), pretendo mostrar como os/as idosos/as da cidade de Santa Maria/RS se apresentam nas redes sociais digitais, principalmente no Facebook, e quais elementos são valorizados nessa apresentação de si no ciberespaço, nos termos daquilo que Ramos (2015) chama de um realismo identitário.

Goffman (1985) considera que as interações entre os indivíduos numa determinada situação constituem uma espécie de “*modus vivendi* interacional”, no qual um indivíduo se

apresenta diante dos outros e é capaz de controlar a impressão de si no momento da apresentação aos demais. Assim, o autor destaca duas formas de expressão do indivíduo na definição da situação: uma relacionada à comunicação (transmissão de símbolos verbais) e a segunda refere-se ao efeito dessa comunicação do ator (emissão). Conforme Goffman (1985, p. 18),

> Os participantes, em conjunto, contribuem para uma única definição geral da situação, que implica não tanto num acordo real sobre o que existe, mas, antes, um acordo real quanto às pretensões de qual pessoa, referentes as quais questões, serão temporariamente acatadas.

Essa apresentação dos indivíduos para definir a situação implica uma crença no papel que se está representando, ou seja, é preciso crer na impressão que se quer passar aos outros. Caso isso não aconteça, chamamos o ator de cínico. Goffman considera a representação como "toda atividade de um indivíduo que se passa num período caracterizado por sua presença contínua diante de um grupo particular de observadores que têm sobre estes alguma influência" (GOFFMAN, 1985, p. 29) e acredita que ela requer algumas condições.

Uma delas é a existência de uma fachada, que se caracteriza como o "equipamento expressivo" padrão empregado pelo indivíduo para definir a situação durante a representação. Essa parte do desempenho constitui-se de duas características principais: o cenário, que na consideração do autor "compreende a mobília, a decoração, a disposição física e outros elementos do pano de fundo que vão constituir o cenário e os suportes do palco para o desenrolar da ação humana executada diante, dentro ou acima dele" (idem); e a outra, denominada fachada pessoal, refere-se a elementos do equipamento expressivo mais relacionados à identificação do próprio ator e que o seguem para onde quer que vá, como o vestuário, o sexo, altura, aparência, gestos e expressões faciais, entre outros aspectos. Esta última, por sua vez, é formada por dois estímulos principais: a aparência (que revela o status do ator) e a maneira (que informa o papel do ator numa situação próxima). Todas essas características até agora mencionadas, constroem, segundo Goffman, um "quadro de referência" coerente que pode ser aplicado a outras situações concretas.

Trazendo à tona as formas como os sujeitos constroem suas identidades e como as performatizam no dia-a-dia por meio do uso das tecnologias de comunicação e informação, a antropóloga Marisa Elisa Máximo procurou compreender, através de um estudo etnográfico no ciberespaço, como ocorre a *apresentação do eu* dos sujeitos blogueiros, que em parte nos permitirá pensar a apresentação da pessoa idosa em mídias sociais como o Facebook.

A partir de uma abordagem contextual, a autora visa "apreender as especificidades de cada modalidade e grupo, considerando-se que os aspectos relativos à interação num dado contexto social só adquirem significado se analisados no seu próprio registro" (MÁXIMO, 2007, p.26). Isso significa que o ciberespaço é atravessado por diversas "fronteiras simbólicas" que resultam numa delimitação de espaços definidos "em termos de padrões comunicativos" (MÁXIMO, 2007). Para exemplificar, Máximo apresenta algumas categorizações de blogueiros (definidas por ela) com os quais interagiu durante o trabalho de campo realizado entre os anos de 2003-2005: "blogueiros imigrantes", "blogueiros pesquisadores", "blogueiros de esquerda" e "ligeiramente grávidas". Cada uma dessas categorias é composta por sujeitos (blogueiros) e "blogroll" (lista de blogs favoritos) que constroem uma rede de relacionamentos dos blogueiros.

Máximo (2007) destaca que o surgimento dos blogs se deu num contexto de "liberdade de expressão" e de "colaboração em rede" e, em decorrência disso, essas plataformas adquirem uma notória visibilidade porque permitem que os indivíduos expressem suas experiências pessoais e rotineiras. Essa expressão de um cotidiano encenado enseja uma apresentação do eu, conforme a autora, através da dramatização dos diversos jogos performáticos.

> o "blogging" – como é geralmente chamada, entre os blogueiros, a prática de manter um blog – implica na produção de redes de relações sociais baseadas no compartilhamento de interesses, sentimentos, pontos de vista, expectativas, etc., para as quais e nas quais os sujeitos se apresentam. Ou seja, o que alimenta os blogs é da ordem da experiência cotidiana em todas as esferas em que ela se realiza, mas tudo o que é contado é, na verdade, performado de modo a se tornar compartilhável num contexto marcado por afinidades, onde os blogueiros se constroem em e na relação com o outro e desempenham papéis sociais diferenciados (MÁXIMO, 2007, p.29).

Sendo movidos pelo desejo de serem vistos, os blogueiros procuram criar uma impressão de si para que os outros acreditem que sejam eles mesmos. Dois aspectos podem ser destacados nessa apresentação desses sujeitos: a construção de uma aparência (imagem) e os nomes que atribuem a ela.

> Compreende-se, nesse sentido, que o blogueiro não se apresenta através do blog, mas que o blog personifica o blogueiro nesse universo, em todas as suas dimensões, especialmente no núcleo de relações mais próximas. Portanto, "nome do blog", "nome do blogueiro" (pelo qual ele assina o blog) e "endereço" (a URL) dão nome, juntos, a um único sujeito, a uma única pessoa (MÁXIMO, 2007, p. 33).

Enquanto esse blogueiro constrói sua aparência sobre a "template" do blog (pensada como uma forma de corporificação), o blog pode ser então considerado uma memória, "uma espécie de experiência biográfica que ordena, dá consistência e significado a essa trajetória, à

vida e à própria identidade social do indivíduo" (MÁXIMO, 2007, p.35). O post, dentro dessa perspectiva, implica uma performance na qual a narrativa é transformada através do engajamento dos sujeitos e produz contextos sociais específicos.

Se por um lado vemos Goffman preocupado com a *apresentação do eu* nos espaços e contextos de presença física (face a face), de outro, temos em Máximo a preocupação no modo como os sujeitos são construídos através do ciberespaço na primeira década do século XXI. Levando em consideração que hoje vivenciamos a era das mídias sociais, como podemos pensar a construção dos sujeitos, em especial os idosos, por meio do relacionamento com as tecnologias digitais? Quais características são mais valorizadas durante suas performances online? Há distinções com outros grupos sociais na apropriação dos espaços online?

Uma das primeiras características que eu gostaria de destacar refere-se a questão da imagem de si que meus principais informantes escolhem para colocarem em seus perfis do Facebook. De modo geral, as minhas interlocutoras mulheres são as que mais disponibilizam informações de si, preocupam-se mais com a sua apresentação na rede e também possuem um número maior de amigos virtuais se comparamos com os meus interlocutores do gênero masculino.

Entre alguns alunos/as do módulo I do curso de informática para a Melhor Idade, que recentemente criaram suas contas, há aqueles que não possuem fotos deles mesmo no perfil (apenas a do avatar que o Facebook disponibiliza) e não tem fotos de capa, como as alunas Elizabeth (66 anos), Claudia (77 anos), Mariana (56 anos), Camila (74 anos) – as quais também têm no máximo três amigos, e destes, uma sou eu e o outro é o monitor Paulo. Contudo, há outras alunas que apesar de criarem seus perfis durante uma das aulas do curso juntamente com os outros colegas já acrescentaram outros tipos de informações que consideram relevantes apresentar aos demais usuários da rede social.

Margarete (54 anos) alterou sua foto de perfil duas vezes após criar sua conta. Na primeira imagem (que aparenta ser um recorte de uma imagem com outras pessoas), ela se encontra maquiada e com alguns adornos (como brincos e um lenço no pescoço) e na segunda, não possui maquiagem, está sorrindo e ao fundo podemos observar o jardim de uma casa. Na sua foto de capa visualizamos uma grande árvore com folhas avermelhadas, o status de relacionamento dela está como casada e ainda podemos ver o número de amigos que possui (63).

Outra aluna do módulo I, Renata (70 anos), está com seu cachorro e usando óculos de sol em sua foto de perfil do Facebook. Passou a informar sua escolaridade, onde trabalhou e podemos visualizar quantos amigos (65) tem na rede. Enquanto isso, Antonietta (79 anos) foi uma das únicas alunas que já possuía conta no Facebook quando o tema das aulas do módulo I passou a ser essa plataforma. Em seu perfil, visualizamos uma foto dela sozinha com seus óculos de grau e usando alguns acessórios como brincos e lenço no pescoço; já como imagem de capa ela está acompanhada de seu marido e neta, foto tirada num aniversário e, por isso, estão rodeados de itens comuns desse tipo de festa como bolo, docinhos e flores.

Quanto aos alunos homens deste módulo que criaram suas contas no Facebook no curso, podemos notar que Ricardo (70 anos), por exemplo, tem como foto de perfil uma imagem do Sport Club Internacional (time de futebol brasileiro) e não possui foto de capa. Ele disponibiliza a informação de que está em um relacionamento sério, na seção detalhes (do perfil) apresenta seu apelido e, por fim, vemos seu número de amigos (20). Já outro aluno, por ter criado sua conta a partir de seu smartphone, possui uma foto sua de perfil e capa (uma selfie tirada com o próprio celular), apresenta o nome da escola que estudou e o número de amigos que possui na rede (220).

Em contrapartida, os/as alunos/as do módulo III, por possuírem contas na rede social Facebook antes do início das aulas dessa modalidade, oferecem outros tipos de informações em suas apresentações. Fernanda (71 anos), por exemplo, tem como foto de perfil uma imagem na qual está abraçada com seu neto, usando óculos de grau e brincos. Como imagem de capa, podemos visualizar uma gama de flores cor de rosa. A artesã além de disponibilizar a informação da cidade onde reside, permite a exibição do nome da escola na qual estudou, da profissão (na qual está escrito “hoje sou aposentada”). Nos membros da família da aluna, apenas vemos a disponibilização do nome e perfil do Facebook de seu neto e, por fim, o número de amigos que possui nessa rede social (398).

Já Helena (63 anos) tenta ser o mais discreta possível, não apresenta muitas informações a seu respeito, não possui foto de capa e na sua imagem de perfil está sozinha, sorrindo e usando óculos. Seu número de amigos na rede social é 46. Bianca (61 anos), em contrapartida, prefere mostrar a seus amigos fotos nas quais está com a família e marido (que aparecem na seção fotos em destaque) e status de relacionamento (casada). Em sua foto de perfil e capa ela está sozinha e seu número de amigos é 114. Edinete (70 anos) tem como foto de perfil uma imagem abraçada com seu filho e na sua capa está em companhia de amigos de

um dos grupos da Terceira Idade que participa. Ela mostra também a instituição que estudou (é professora aposentada) e tem 160 amigos.

Monique (68 anos) é a aluna que mais possui amigos virtuais (825) do módulo III, provavelmente em decorrência de sua própria formação (hoje professora aposentada) e grupos da Terceira Idade que participa. Na sua foto de perfil atual está com seu marido (na foto anterior estava com seus netos) e na sua imagem de capa aparece sozinha vestindo um maiô. Informações como sua escolaridade e instituição que se formou são públicas para seus amigos, assim como seu status de relacionamento (casada). Suas fotos em destaque são com seus netos e há dois membros da família dessa aluna vinculados ao seu perfil (filho e nora). Por fim, na seção detalhes ela ainda acrescenta "SOU UMA PESSOA ALEGRE GOSTO DE DANÇAR NADAR VIAJAR SER FELIZ" (reprodução da escrita original).

Alguns homens do módulo III apresentam certas informações semelhantes das disponibilizadas pelas mulheres. João, por exemplo, também informa sua escolaridade, onde trabalhou, status de relacionamento (casado), nas suas fotos em destaque aparece com sua família e na de perfil está sozinho. A foto de capa dele é a imagem de um carro e possui 165 amigos. Outro aluno, Juca (72 anos e aluno do módulo III) tem igualmente uma foto sua no perfil do Facebook e na capa há a imagem de uma gaita de mão (ele já trabalhou como músico). Seu status de relacionamento é "casado", apresenta sua instituição de ensino, local onde trabalhou e na seção "membros da família" podemos observar vinculação de uma sobrinha a seu perfil. Já Didi, apesar de se conectar regularmente, apresenta menos informações se comparado com os demais. Em sua foto de perfil ele aparece rodeado por outras pessoas numa sala de aula e sua capa é uma imagem de flores do sistema operacional Windows XP (que inclusive foi posta durante uma das aulas do módulo III), sua escolaridade e local onde reside podem ser visualizadas e seu número de amigos no Facebook é 61. Logo abaixo, a partir do meu perfil no Facebook, exemplifico essas informações que acabei de apresentar.

Figura 27- Apresentação de perfil no Facebook.

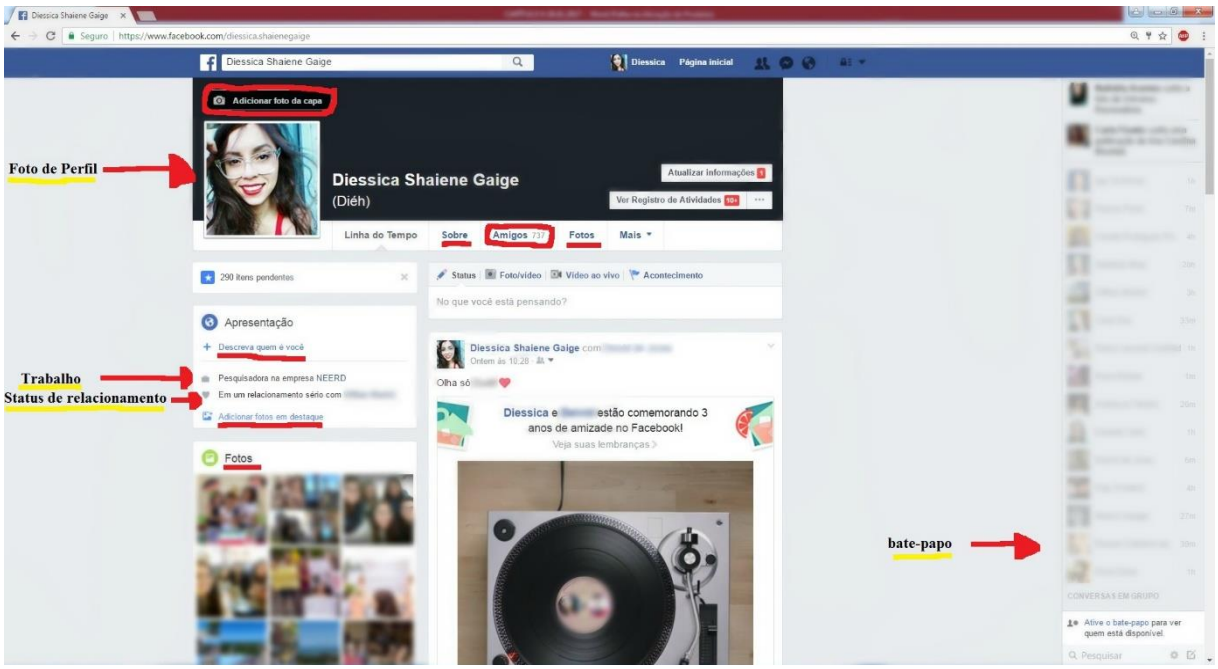
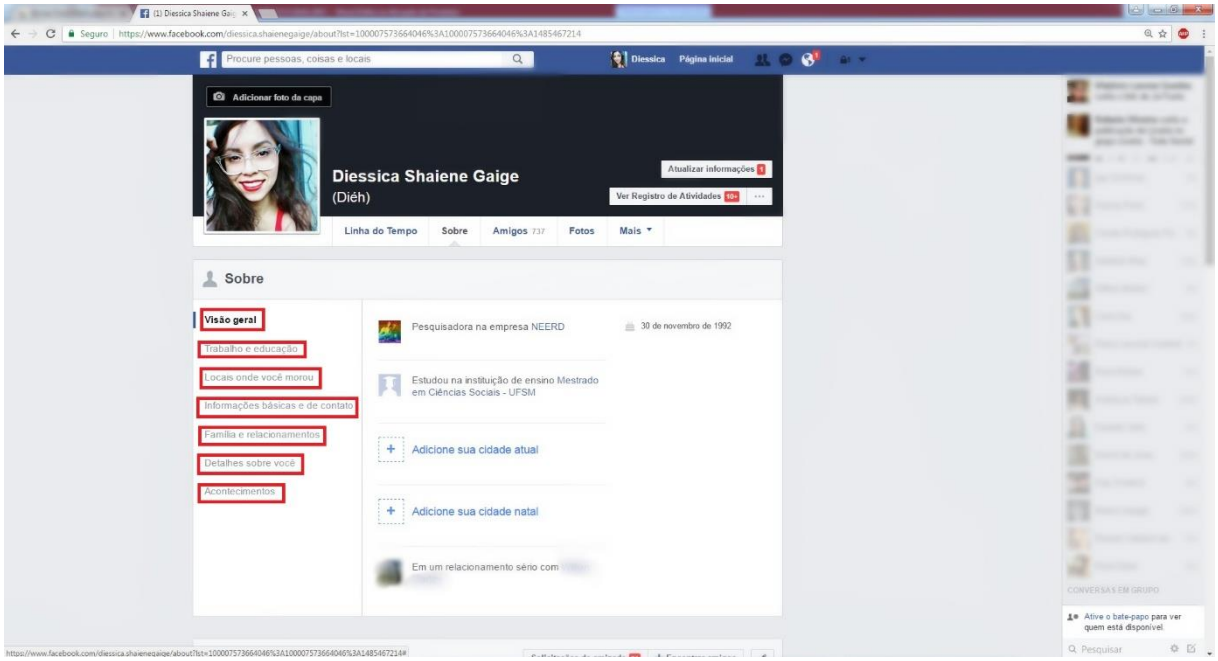


Figura 28- Informações gerais no Facebook.



Vimos, então, que os/as alunos/as mais ativos na plataforma Facebook, procuram destacar características que se relacionam às suas identidades off-line, ao apresentarem em seus perfis os locais onde residem, que estudaram e trabalharam, fotos de si mesmos e com familiares em sua *timeline* (chegando inclusive a marcá-los durante as postagens), status de

relacionamento, entre outros elementos que visam mostrar uma descrição real de quem são e de suas redes de relações (principalmente familiares e amigos), adentrando dessa forma, na lógica da web social.

Podemos observar que há uma grande preocupação com o modo como se apresentam em tal mídia social, principalmente pelo que fato de que a maioria das mulheres, por exemplo, precisa mostrar publicamente aos seus amigos virtuais que são avós participativas e explicitam sua participação na vida familiar por meio das postagens feitas regularmente em que aparecem especialmente com seus/as netos/as. Miller et all (2016) destaca que nos debates iniciais em torno da tecnologia, salientava-se grandemente o potencial que ela possui na reprodução dos modos de dominação vigente (como a patriarcal, masculina, heterossexual, etc.). Conforme os autores, atualmente, à ênfase dada a análise das mídias digitais volta-se mais ao modo como a mesma se manifesta de acordo com o contexto em que é inserida. Dessa forma, a tecnologia em si mesma não deve ser pensada como nem patriarcal e nem libertadora, mas sim como algo que cria potenciais para romper ou reforçar normas sociais que regulam as diferenças de gênero, étnico-racial, de classe, etc., numa determinada sociedade e, em decorrência disso, seu uso pode variar conforme o grupo.

Nos nove lugares em que realizou etnografias, Miller et all (2016) encontrou continuidades e transformações nas autoapresentações de gênero nas mídias sociais. A Turquia foi considerada pelos autores o lugar que mais reproduz no ciberespaço a natureza conservadora de sua cultura. Os homens tendem a se apresentar como profissionais de sucesso, enquanto as mulheres valorizam as qualidades estéticas na mídia social. As interações entre os gêneros masculino e feminino (inclusive entre os jovens) raramente são representadas no Facebook porque este espaço é visto como um “lugar público” e, com isso, as segregações se tornam ainda mais rigorosas na Internet do que quando estão interagindo off-line. Isso se deve ao exame contínuo ao qual são submetidos através das mídias sociais, por isso, qualquer desvio das normas nas diferentes plataformas resulta em rumores e fofocas off-line.

Em minha pesquisa com os/as idosos/as percebi que aqueles que mais usam o Facebook para se comunicar, agem como uma espécie de “vigilantes da vida alheia”, principalmente com os membros de suas famílias. Um exemplo disso é Antonietta (79 anos), aluna do módulo I, que numa das aulas me disse ser ela a pessoa de sua família que mais usava o notebook em sua casa e que seu marido gostava mais de assistir televisão. No horário

da novela, relata Antonietta, os dois sentam-se no sofá, mas ela que geralmente está com o *note* (como se refere ao notebook) em seu colo para *"ficar futucando nos face dos filhos e netos"*[51]. Comentou, ainda, que quando perde o sono durante a madrugada, usa o tempo de insônia para se conectar ao Facebook e vasculhar o que os familiares andam fazendo nas redes sociais. Podemos pensar que essa plataforma funciona, para essa interlocutora, como uma janela funcionaria numa pequena cidade, da qual se pode ver a vida passar e acompanhar, de longe, o que fazem as pessoas na rua. A imagem da idosa na janela, preocupada em observar a vida alheia, é corrente em nosso imaginário, perpetuada na literatura, cinema, e outras produções culturais. Aqui ela tomaria uma forma digital, no Facebook.

Na China rural, Miller et all (2016) mostra que algumas mulheres recém-casadas tendem a excluir "desconhecidos" de suas listas de amizades e outras chegam até parar de usar as mídias sociais em decorrência do casamento. Apesar de suas invisibilidades no ciberespaço, essas mulheres casadas são ativas e visíveis nos espaços públicos off-line. Os principais compartilhamentos tanto de homem como mulheres nas redes sociais, como a plataforma QQ, ressaltam o ponto de vista do que acreditam ser um relacionamento familiar tradicional. Apesar das inúmeras diferenças entre o contexto chinês e o brasileiro, o trabalho de Miller et all (2016) me possibilita pensar os vários momentos que vivenciei no curso de informática em que os/as alunos/as, principalmente do módulo III, solicitavam minha ajuda e da monitora para excluir alguém de sua lista de amizade. Numa das aulas, Juca (72 anos, aluno do módulo III) nos chamou porque gostaria de desfazer a amizade com "um tal de Didi" (como se referia). Ele dizia não conhecer esse homem que estava fazendo postagens em seu *feed de notícias*. Quando nos aproximamos da mesa onde Juca se encontrava, vimos que a pessoa da qual estava falando era o seu colega de aula e lhes dissemos isso. Eles haviam se adicionado recentemente durante as aulas do módulo porque uma das atividades propostas pela monitora foi a de "adicionar os colegas do curso". Ao ver que era seu colega, Juca pediu desculpas e mencionou "estar esquecido" das coisas e riu. Depois disso surgiu até uma postagem de um deles na *timeline* do outro, na qual havia uma mensagem escrita de que eram colegas do Melhor Idade.

Na Itália, a visibilidade feminina nas mídias sociais também é limitada, sendo raro o caso em que uma mulher casada, por exemplo, posta uma foto de si nas mídias sociais (apenas em ocasiões consideradas especiais, tais como festa de aniversário) pois isso pode ser um

---

[51] Futucar significa "Mexer em algo continuamente, às vezes procurando alguma coisa". Retirado de: http://www.dicionarioinformal.com.br/futucar/.

sinal de flerte. Imagens de objetos domésticos, *memes*, fotos de seus próprios filhos são os conteúdos que mais compartilham em rede, justamente porque o fato de tornarem-se mães deve aparecer nos espaços online considerados públicos. Já os homens italianos são bem mais visíveis na mídia social. Compartilham conteúdo relacionado à masculinidade, tais como esporte, política, etc., e ainda se dispõem a uma "auto-ridicularização" através das postagens.

No meu campo de pesquisa, pude observar algumas características semelhantes ao caso italiano, principalmente entre minhas interlocutoras idosas quando vemos que os conteúdos que mais compartilham no Facebook são as imagens de suas flores, dos artesanatos que fazem, mensagens de cunho religioso, fotos dos/as netos/as, etc. Após criarem suas contas nessa rede, sentem-se no dever de mostrar a seus amigos virtuais que são avós presentes na vida de seus netos, por isso, é comum postarem ou compartilharem fotos com eles ou apenas deles, ter a foto de perfil ao lado deles, vincular o perfil de alguns familiares ao seu como "membros da família", imagens que descrevam o quanto é bom ser avó (como veremos logo abaixo), etc., e inclusive curtirem suas próprias postagens quando estas envolvem as temáticas citadas.

Vale ressaltar que frequentemente observei em suas falas durante as aulas do curso de informática que a motivação para estarem ali era porque gostariam de continuar mantendo contato com seus netos que não residem mais em Santa Maria/RS. Certo dia, uma aluna me disse: "Minha netinha de dois aninhos mexe nesses smartphones, eu fico apavorada! Tô aqui e nem sei ainda mexer direito no computador". Já as alunas que participam de várias atividades para a Terceira Idade, além de compartilharem mensagens e fotos referentes aos netos (de como é bom ser avó e sobre religião), publicam com frequência sobre questões políticas nacionais e também sobre suas participações em grupos da terceira idade. Os homens, em contrapartida, compartilham conteúdos mais relacionados à política, carro, futebol, fotos de família e programas de televisão. Vejamos abaixo algumas postagens dos/as alunos/as do curso de informática para a Melhor Idade.

Postagens das mulheres do curso de informática para a Melhor Idade

Artesanatos

Figura 29- Postagem no Facebook

Figura 30 - Postagem no Facebook.

Apesar de demonstrarem em diversos momentos no curso de informática que possuíam interesse em divulgar seus artesanatos, percebi que poucas alunas apresentavam seus trabalhos “publicamente” em seus perfis do Facebook, ou seja, através de postagens. Edinete (70 anos, aluna do modulo III) é uma das poucas mulheres que possui um álbum no Facebook, nomeado como “Meus artesanatos”, no qual publicou 14 imagens dos artefatos que produz, tais como bonecas de pano, almofadas personalizadas, pinturas em panos de louças, potes, etc. Fernanda (71 anos, modulo III), assim como as outras artesãs, alunas tanto do módulo I e quanto do III, compartilham em suas linhas do tempo imagens de produtos feitos por outras pessoas (geralmente de páginas de artesanatos), de modo que estes *posts* possam

servir de inspiração para seus/suas amigos/as virtuais que também possuem interesses (demonstrados a partir de *likes* e comentários) na produção de artesanatos. Mesmo que muitas ainda não postem seus próprios produtos no modo público, na sua *linha do tempo*, isso não significa que essas mulheres não estejam usando o Facebook para vendê-los, pois as mensagens privadas do bate-papo também podem funcionar como um espaço para receber encomendas de seus clientes.

Religião

Figura 31- Postagem no Facebook.

Figura 32 - Postagem no Facebook.

Tanto os homens quanto as mulheres do módulo I e III se consideram membros de alguma religião. Apesar da maioria se autodenominar católicos, há aqueles/as que frequentam igrejas evangélicas, e outros centros espíritas. A crença num “deus salvador”, mas também “julgador” das ações humanas além de perpassarem seus discursos offline, são compartilhadas, muitas vezes, através de mensagens motivacionais ilustradas e/ou correntes do tipo “compartilhe e diga amém” tanto nos espaços mais públicos como a linha do tempo no Facebook, mas igualmente em ambientes considerados mais privados como o bate-papo *Messenger* e/ou *Whatsapp*.

Avós

Figura 33- Postagem no Facebook.

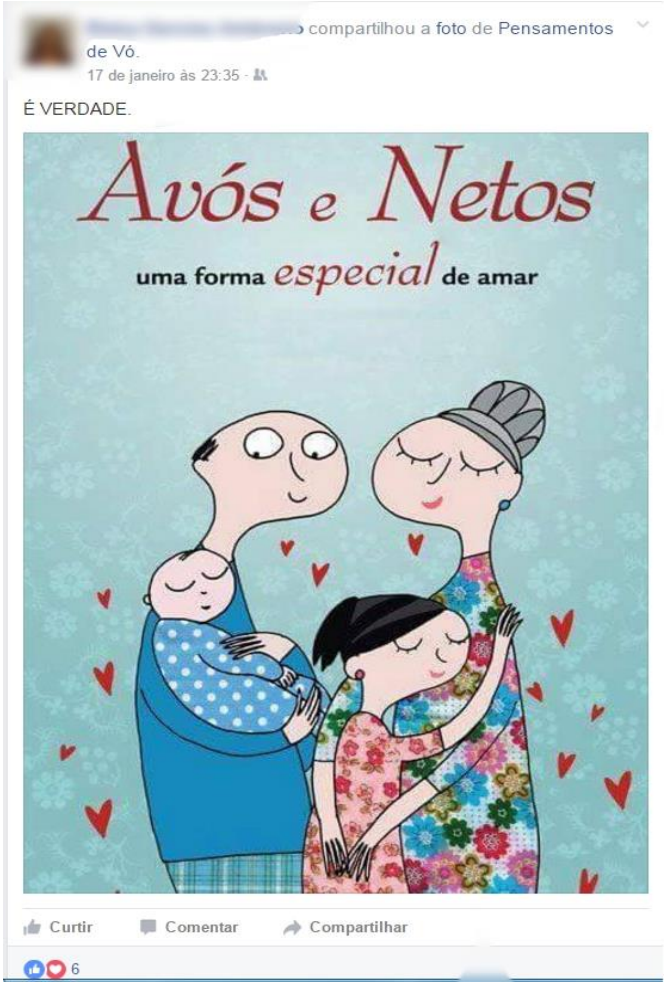


Figura 34- Postagem no Facebook.

Já no que diz respeito ao fato de serem ou se tornarem avós, as mulheres principalmente, sentem-se na “obrigação” de mostrar tal status publicamente por meio de postagens sobre o que é “ser avó”, assim como compartilham fotos com e/ou apenas de seus netos. Isso denota que há uma continuidade na representação de seus papéis sociais offline no ciberespaço, no qual a imagem e a escrita tornam-se os elementos centrais nessa construção de si como avós.

Receitas

Figura 35- Postagem no Facebook.

Promoções

Figura 36- Postagem no Facebook.

Outro fator que podemos compreender como uma continuidade dos papéis sociais esteriotipados de homens e mulheres, se mostrou a partir do compartilhamento de receitas de comidas nos perfis do Facebook pelas alunas do curso de informática, assim como postagens

para concorrer a promoções de objetos como máquinas de costura. Isso demonstra que para essas mulheres o trabalho doméstico ainda é visto como algo relacionado a figura feminina. Mas ao mesmo tempo, elas postam *memes* (como podemos ver logo abaixo) sobre suas condições de serem “velhas”.

Figura 37- Postagem no Facebook.

Os testes do Facebook são frequentemente feitos pelas alunas do Melhor Idade e, geralmente, relacionam-se com a estética (como você seria nos anos dourados ou ainda daqui 50 anos e, quem sabe se fosse uma flor), como podemos observar abaixo.

Figura 38- Postagem no Facebook.

Figura 39- Postagem no Facebook.

Saúde

Figura 40- Postagem no Facebook.

De modo geral, as mulheres também se mostraram mais preocupadas em compartilhar *links* de textos e/ou reportagens relacionadas à saúde e as vantagens de se comer determinados alimentos, como podemos ver na postagem reproduzida acima.

Postagens dos homens do curso de informática para a Melhor Idade

Religião

Assim como as mulheres do módulo do curso de informática, os homens usam o Facebook para compartilharem postagens de cunho religioso, como podemos observar abaixo, porque consideram a religião como algo fundamental em suas vidas.

Figura 41- Postagem no Facebook.

Política

Figura 42- Postagem no Facebook.

Figura 43- Postagem no Facebook.

Compartilhar campanhas e *memes* sobre a situação política do Brasil e do estado do Rio Grande do Sul foi uma atividade frequente entre os homens do curso de informática, principalmente dos alunos do módulo III.

Carro

Figura 44- Postagem no Facebook.

Os conteúdos compartilhados no Facebook por meus principais interlocutores dialogam com essa ideia de continuidade das diferenças de gênero, classe, raça/etnia, etc., em ambientes online como as mídias sociais como reflexo das interações que acontecem nos espaços off-line, tal como Miller et all (2016) apresenta a partir de seus estudos etnográficos. Como vimos, algumas mulheres idosas compartilham imagens e frases que expressam o orgulho de serem avós, receitas culinárias, artesanatos, promoções de máquinas de costura, etc., características tipicamente associadas ao gênero feminino. As alunas que participam de outros grupos da Terceira Idade também fazem publicações relativa à situação política no âmbito estadual e nacional. Ao passo que os homens, apesar de alguns casos terem fotos de seus/suas netos/as na tela inicial de seus smartphones, por exemplo, não tornam isso público nos espaços como o Facebook, com raras exceções. Eles publicam geralmente conteúdos referentes à política, futebol, carro, elementos que em nossa sociedade são comumente associadas à masculinidade.

Miller et all (2016) observou que no norte do Chile, as normas de gênero também têm sido reforçadas. Postagens referentes ao "orgulho do trabalho" e ao tempo sacrificado com o trabalho na mineração são os conteúdos mais compartilhados pelos homens dessa região. Já as mulheres procuram mostrar que seu trabalho é cuidar da família e do lar. Em contrapartida, na Inglaterra, uma associação semelhante entre machos e cervejas pode ser vista através das postagens nas quais as mulheres aparecem relacionadas ao ato de beber vinho.

Já em Trinidad, Miller et all (2016) mostra que as imagens femininas estão relacionadas ao glamour, a "carne" e a sexualidade, enquanto as masculinas se associam intensamente aos acessórios e curativos. As normas de gênero neste local se cruzam com as questões de classe e etnia, de modo que os "afro-trinidadianos" possuem, por exemplo, uma imagem do "gangsta" do hip hop, e os "indo-trinidadianos" preferem se apresentar profissionalmente. As mulheres de classe média mostram conteúdos que refletem seus estilos de vida e consumo.

Em outro trabalho, Miller e Horst (2015) apresentam o estudo de Madianou e Miller sobre o uso das novas mídias de comunicação entre trabalhadoras filipinas que residem em Londres. Destacam que essas mulheres usam as novas tecnologias como uma necessidade comunicativa para conseguirem manter-se conectadas as suas crianças que ainda residem em Filipinas. Disso decorre o fato de que para sentirem-se efetivamente mães, apesar da distância física, elas dependem das novas mídias e estas últimas permitem que essas

trabalhadoras domésticas sintam-se e ajam como “verdadeiras mães de novo” (MILLER; HORST, 2015, p. 96).

> a pesquisa de Miller e Madianou sobre as mães filipinas dependeu em muito mais do que só o entendimento das novas tecnologias de comunicação; pelo menos tanto esforço foi gasto em entender o conceito filipino de maternidade, porque ser uma mãe é tão forma de mediação quanto estar na Internet. Usando uma teoria mais geral sobre parentesco (Miller 2008), Miller e Madianou discutiram que o conceito de uma mãe deveria ser entendido em termos de um triângulo: nosso conceito normativo do que mães, em geral, deveriam ser, nossas experiências com nossa mãe e a discrepância entre as duas. As mães filipinas estavam trabalhando, simultaneamente, com os modelos regionais, nacionais e transnacionais de como mães deveriam agir. Ao fim do livro (Madianou e Miller 2012), a ênfase não é sobre novas mídias mediando relações mãe-filho; ao contrário, é muito mais sobre a luta a respeito do conceito de como ser uma mãe media a polimídia que escolhemos e usamos (MILLER; HORST, 2015, p. 97).

Situação similar quanto ao resultado, podemos observar em meu estudo sobre o uso das tecnologias digitais por idosos/as em Santa Maria/RS. Um grande número de minhas interlocutoras passou a frequentar o curso de informática para a Melhor Idade para manter relações com seus/suas netos/as porque acreditam estarem perdendo tais vínculos em detrimento das novas tecnologias de comunicação e informação. Muitos dos seus relatos referem-se ao não acompanhamento das novidades tecnológicas contemporâneas e, por isso, sentem-se desatualizadas. Para aqueles/as que possuem familiares em Santa Maria/RS, percebi que em muitos casos a inserção do computador em seus lares se tornou uma estratégia para manterem seus/as netos/as frequentando a casa do avô ou da avó, como vimos ser o caso de Elizabeth (66 anos), aluna do módulo I, que possuía um computador, mas que este era apenas de uso exclusivo do seu neto e, em decorrência disso, alegava não mexer nele para não estragá-lo.

Já para os/as outros/as alunos/as que não possuem familiares em Santa Maria/RS, o uso das mídias sociais apresenta-se também como uma estratégia, principalmente no caso das mulheres idosas, porém para afirmarem-se como avós presentes na vida de seus netos – mesmo que estes vivam distantes. Além de suas falas durantes as aulas do curso sobre o desejo de se tornarem “vovós modernas”, podemos entender que os modos como essas alunas do Melhor Idade tentam se apresentar e serem visibilizadas em espaços públicos online como o Facebook é construído por diversos fatores que perpassam as diferenças de gênero, as quais podemos visualizar através de suas postagens, fotos de perfil ou capa, etc.

De modo geral, a rede de sociabilidades online tanto das mulheres quanto dos homens do curso de informática mostrou-se limitada aos amigos e familiares, embora curtam páginas de cantores, atores, programas de tv e rádio, jornais online, sites de esportes e política.

Algumas idosas compartilham com frequência fotos de seus netos/as em seus próprios perfis no Facebook, assim como as imagens já postadas nessa rede social por seus filhos/as. As fotos de família (com marcação de seus membros) se tornaram algo corriqueiro entre os/as alunos/as, principalmente das viagens que realizam para visitar seus familiares e, por isso, passaram a fazer *check-in* no local onde estão, de modo que, seus amigos/as e outros parentes comentam constantemente tais *posts*, assim como eles igualmente retribuem com comentários nas publicações feitas por estes outros em seus perfis no Facebook.

Podemos pensar, dessa forma, a postagem como dádiva contemporânea de um sistema de trocas, no qual as ações de curtir, comentar e compartilhar podem ser comparadas às obrigações fundamentais de "Dar, Receber e Retribuir" apontadas por Mauss (2003) ao analisar o sistema de prestações totais *potlach.* Conforme o autor, tal sistema, baseado na troca de presentes, não se constitui uma ação de caráter voluntário, mas sim obrigatória. A dádiva da troca implica três obrigações: dar, receber e retribuir, que podem ser melhor compreendidas através do exemplo fornecido por Mauss (2003) sobre o *hau* (espirito da coisa dada) da cultura maori.

> Suponha que você possua um artigo determinado (taonga) e que me dê esse artigo; você me dá sem um preço fixado. Não fazemos negociações a esse respeito. Ora, dou esse artigo a uma terceira pessoa que, depois de transcorrido um certo tempo, decide retribuir alguma coisa em pagamento (utu), ela me dá de presente alguma coisa (taonga). Ora, esse taonga que ela me dá é o espírito (hau) do taonga que recebi de você e que dei a ela. Os taonga que recebi pelo taonga (vindos de você), é preciso que eu os devolva. Não seria justo (tika) de minha parte guardar esses taongas para mim, fossem eles desejáveis (rawe) ou desagradáveis (kino). Devo dá-los de volta, pois são umhau do taonga que você me deu. Se eu conservasse esse segundo taonga, poderia advir-me um mal, seriamente, até mesmo a morte (Mauss, 2003, p. 198).

Desse modo, dadas as devidas diferenças entre os contextos sociais em questão, acredito que ao participarem na rede social digital Facebook por meio de suas publicações, curtidas e comentários, os idosos mostram-se sujeitos ativos e vão ganhando visibilidade devido as suas sociabilidades virtuais, nas quais o curtir, comentar e compartilhar tornam-se obrigações nas relações ali estabelecidas. Eu mesma, em campo, para além de simplesmente observar a atuação de meus interlocutores na plataforma Facebook, fui chamada a participar dessa economia de curtidas e comentários, curtindo e/ou comentando suas postagens.

Isso nos leva a indagações não só a respeito do potencial transformador das mídias digitais sobre as relações sociais, mas também de como estas ferramentas tecnológicas de comunicação nos apresentam diferentes meios para a preservação de papéis sociais assumidos tradicionalmente pelas pessoas da terceira idade. O contato permitido pelo dispositivo

tecnológico possibilita ao idoso sentir-se próximo dos seus filhos e, principalmente, dos netos, o que auxilia na construção dos laços afetivos que constituem, apropriadamente, o conceito de "avô/ó". Nesse sentido, a rede social digital torna-se um mecanismo fundamental para a formação identitária do idoso como avô, transpondo assim dificuldades muitas vezes impostas, como a distância e a falta de tempo que comumente comprometem o estabelecimento de certos vínculos no interior da família.

4.2 REPENSANDO O CONCEITO DE PARTICIPAÇÃO NA ERA DIGITAL

O documento "Envelhecimento Ativo: uma política de saúde", mencionado no capítulo 2, apresenta a participação como um dos pilares para a promoção de um estilo de vida saudável. Além de estimar que o aumento do envelhecimento populacional a nível global será uma breve realidade (a previsão é 2025), tal texto procura apresentar um plano de ações para os governantes a fim de assegurar melhores condições de saúde aos idosos. A participação, juntamente com a saúde e segurança, é um dos três elementos considerados básicos para a execução da política de saúde do envelhecimento ativo, principalmente nos países em desenvolvimento. A visão defendida no documento além de considerar a participação estritamente pelo viés econômico, procura responsabilizar o indivíduo pela forma como leva seu estilo de vida. Em decorrência disso, o mercado de trabalho, as políticas sociais e de saúde, o emprego, a educação e outros programas devem apoiar a ideia de que os sujeitos participem integralmente das atividades sociais, culturais e espirituais, respeitando os direitos humanos, suas capacidades, preferências ou necessidades, à medida que vão envelhecendo.

Contudo, apesar de mencionar o papel das mídias no processo de promoção do envelhecimento ativo principalmente entre os países em desenvolvimento, a política de saúde ainda não considera o relacionamento com tecnologias digitais como uma forma de promover tal modo de envelhecer. Sua publicação foi na primeira década do século XXI, contexto em que a Internet já existia, mas no Brasil não era ainda uma realidade para muitas pessoas das classes C e DE.

Conforme a pesquisa realizada no ano de 2005 sobre o uso das TICs no Brasil[52], o número de acesso à Internet pelos domicílios brasileiros durante esse período era de 21%. Da população entrevistada nas diferentes regiões do país, 12% eram pessoas com mais de 60

[52] Mais informações acesse: http://cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-da-informacao-e-da-comunicacao-no-brasil-2005/.

anos, 56% eram mulheres, 47% pertenciam a classe DE, 36% classe C e 2% classe A. Nesse contexto, a televisão aparecia como a tecnologia mais usada entre os brasileiros (95%), enquanto o computador de mesa era de uso de apenas 16, 6% da população e 1% das pessoas possuíam laptop. Essa pesquisa apresenta uma correlação entre renda e escolaridade, quando destaca ainda que 90% das pessoas da classe A acessam a internet de suas casas enquanto a porcentagem entre os que pertencem a classe DE que usufruem desse serviço é de apenas 7%.

> Do mesmo modo, somente pouco mais de 5% dos analfabetos/ensino fundamental incompleto têm internet em casa, ao passo que mais de 60% de quem tem curso superior completo fazem uso do mesmo serviço. Assim, há uma previsão com poucas chances de erro: a internet em casa vai aumentar na medida em que crescer a escolarização da população. Como a escolarização está aumentando, mais gente passará a ter internet em casa (CGI.BR, 2006, p. 83).

Acreditava-se que quanto mais escolarizada se tornasse nossa população, mais pessoas passariam a acessar a internet a partir de suas casas. Durante esse período podemos perceber que o uso das tecnologias digitais ainda não era uma prática popularizada entre todas as camadas sociais existentes no país, apenas entre aqueles grupos jovens que em grande parte eram pertencentes a classe A. O não acesso à Internet e o envelhecimento populacional ainda nem eram considerados pautas concretas das políticas sociais no Brasil na época em que houve a publicação da política de saúde do envelhecimento ativo.

Entretanto, quando surgiu a política de saúde já citada, a solidariedade entre as gerações passou a ser um dos elementos destacados, em especial o dever que os mais jovens teriam em ajudar os mais velhos a desenvolver a confiança e as habilidades necessárias para não depender de outras pessoas à medida que envelhecem. Com isso sugere-se, através do documento, a implantação de programas permanentes de aprendizagem e alfabetização que permitam

> a participação integral dos idosos, ao propiciar políticas e programas de educação e treinamento que defendem a aprendizagem permanente de homens e mulheres conforme eles envelhecem. Dar aos idosos oportunidades de desenvolver novas habilidades, principalmente em áreas como tecnologia da informação e novas técnicas agrícolas (WHO, 2005, p.51).

O uso das TICs pelo segmento mais velho de nossa sociedade não era considerado um fator importante para a propagação de um estilo de vida saudável justamente porque a maior parte de nossa população ainda não tinha acesso à internet e muito menos a tecnologias como o computador, laptop, smartphone ou outros dispositivos que usamos atualmente para navegar

na rede. Na última pesquisa feita pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil no ano 2015[53], temos um salto em relação ao ano de 2005 sobre o acesso à internet pela população brasileira. Aproximadamente 51% dos domicílios de nosso país tem acesso ao computador e a internet (e destes, 56% residem na zona urbana e 22% na rural), porém o dispositivo mais utilizado para navegar na rede tornou-se o celular (89%) – vindo a ser o único meio de acesso por uma parcela da população (35%), principalmente entre a classe C (44%) e DE (65%).

O computador também se tornou uma tecnologia mais popular entre os indivíduos pertencentes à classe C (47%), sendo que 49% dos que pertencem a esse grupo acessam igualmente a internet. O número de domicílios que possuem notebooks aumentou para 64% enquanto 51% têm computadores de mesa. O uso de *tablets* cresceu entre os brasileiros (38%) devido ao baixo custo e possibilidade de maior mobilidade em relação aos outros dispositivos de navegação na rede. Outro dado dessa pesquisa é que 19% das pessoas de 45- 59 anos e 22% da população com mais de 60 anos nunca acessaram a Internet. As principais alegações dos indivíduos (considerando aqui todas as faixas etárias) que não acessam a web são a falta de habilidade com o computador (74%), falta de interesse (70%) e/ou de necessidade (59%), embora o custo das tecnologias seja ainda considerado um fator relevante para o não acesso à internet.

Como nos interessa aqui compreender como a participação dos idosos em redes sociais digitais se relaciona com a política de saúde do envelhecimento ativo, faço ainda mais alguns destaques dessa pesquisa feita pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil. O primeiro diz que 53% das pessoas com 45-59 anos e 52% dos que tem mais de 60 anos acessam a Internet tanto pelo computador quanto pelo celular e o segundo mostra que 72% das pessoas com mais de 60 usam serviços de mensagens instantâneas e 56% delas também usam redes sociais como Whatsapp, Facebook, Skype, etc.

Diante desse cenário, de que maneira o uso das novas tecnologias de informação e comunicação por idosos/as contribui para a promoção de um envelhecimento ativo a nível brasileiro? A primeira coisa que acredito ser necessário é problematizarmos o conceito de "participação" proposto na política de saúde do envelhecimento ativo, de modo que abranja o relacionamento com as tecnologias digitais por pessoas com mais de 60 anos, tendo em vista o uso crescente das mídias sociais por esse grupo. Por isso, proponho pensarmos essa

[53] Mais informações, acesse: http://cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-brasileiros-tic-domicilios-2015/.

participação por meio de duas formas relacionadas ao modo como os indivíduos participam das interações sociais no ciberespaço: uma que está associada à ideia de ciberativismo e outra que refere-se ao próprio funcionamento de uma determinada plataforma.

Em seu artigo titulado *"Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo"*, o sociólogo Sergio Amadeu da Silveira (2010) procura mostrar a relação entre cultura hacker e ciberativismo através da influência da contracultura norte-americana. Para o autor, a contracultura pode ser percebida historicamente junto ao próprio desenvolvimento da rede de computadores e ao surgimento da internet, quando temos nos hackers sua representação principal. Inicialmente a cultura hacker pregava apenas a distribuição do poder e o acesso livre às informações, o termo original refere-se a um "programador de computador talentoso" capaz de resolver rapidamente algum problema. Com a ascensão do FLOSS (Free Libre Open Source Software), as comunidades hackers desenvolvem "programas de computador com o código-fonte aberto e com licenças de propriedade permissivas que permitem usar, copiar, estudar completamente, melhorar e distribuir as mudanças realizadas no software" (SILVEIRA, 2010, p. 35).

Silveira (2010) destaca que a cultura hacker é fortemente influenciada pelo pensamento liberal porque incentiva "a emancipação individual pelo conhecimento". Porém, conforme o autor, esse individualismo é construído por processos colaborativos que resultam no desenvolvimento de um novo modo de resistência, atravessado pelo "conhecimento e pela autoformação de indivíduos autônomos e colaborativos" (SILVEIRA, 2010, p. 38). A constituição de um hacktivismo decorre da configuração de códigos que permitam que todos possam ter acesso a todas as informações, justamente porque os hackers consideram que o conhecimento não é propriedade de ninguém e, por isso, desenvolvem programas com códigos-fonte aberta e licença pública, como o Linux, a fim de se opor (ideologicamente) ao que pregam as grandes empresas do mercado tecnológico, como a Microsoft.

Outra forma de ciberativismo é exposta por Marcelo Castañeda através de seu estudo sobre as mobilizações organizadas pelo site da Avaaz. À luz das teorias de Manuel Castells e Bruno Latour, o autor realiza um interessante debate acerca da ação coletiva, participação política e internet em seu artigo "*Redes Transnacionais de Mobilização Política com a Internet: Vínculos de Pertencimento E Campanhas da Avaaz*". Com a popularização da internet, a maneira como nos comunicamos uns com os outros vem sendo transformada e

assistimos a novas formas de ação coletiva nas quais atores sociais se organizam *na* e *através* da internet.

A Avaaz é o foco de análise de Castañeda (2012) e consiste em uma organização originada em 2007 que visa mobilizar a sociedade civil através da internet quanto às questões políticas globais relacionadas, por exemplo, com direitos humanos, desigualdade social, entre outros. Conta com uma equipe profissional espalhada em diferentes países e que organiza as campanhas online. Ao entrar no site, o membro pode assinar uma petição relacionada a alguma pauta política de nível local ou global, "possibilitando novos mecanismos de participação por meio de suas petições, com as quais procura interagir com o Estado, corporações, instituições e demais atores políticos" (CASTAÑEDA, 2012, p. 15).

Para o autor, Castells aponta para o florescimento de um novo padrão sociotécnico enquanto base material de engajamento das pessoas. Esse novo padrão não vê o poder comunicacional como um mediador da ação humana a partir do uso das novas tecnologias de informação e comunicação, mas sim como um instrumento para tal ação. Em contrapartida, ao falar de Bruno Latour e sua teoria do ator-rede, Castañeda (2012) destaca as mediações sociotécnicas que estão em cheque com o surgimento da Internet. Numa perspectiva latouriana, os processos de agenciamentos são constituídos não apenas por humanos, mas também por objetos materiais, destacando assim a importância das práticas e contextos na ação associativa.

> Um ator não é fonte da ação, mas de incertezas e controvérsias, constituindo um alvo móvel num vasto conjunto de indivíduos, grupos e objetos materiais, que se inter-relacionam, atravessando a ação, que passa a ser vista como uma mediação, uma surpresa ou um evento (CASTAÑEDA, 2012, p.5).

É se baseando principalmente nas teorias de Castells e Latour para pensar como se constroem as agências que Castañeda (2012, p.17-18) caracteriza a Avaaz como um ator-rede "com potencial para reprogramar redes globais de comunicação através de mediações sociotécnicas viabilizadas pelas tecnologias da internet". Por se tratar de uma forma de ação coletiva *na* e *através* da internet, essa organização possibilita agenciamentos e engajamentos na formação de coletivos políticos divergentes, mas possui igualmente o potencial para efetuar um contra-poder por meio das campanhas e ações, construindo redes transnacionais de mobilização política.

Dessa forma, conseguimos observar com os estudos de Silveira (2010) e Castañeda (2012) que a participação dos indivíduos no ciberespaço pode possuir uma forte conotação

política que são bem explicitadas pelos autores ao analisarem os hackers e a Avaaz. Porém, há uma outra forma de participação na Internet que não está diretamente relacionada a uma abordagem política, e sim decorre do próprio modo como uma plataforma funciona e que estimula o engajamento e permanência dos indivíduos em um determinado espaço online.

Para Steven Johnson (2012), a popularização da internet desafia nossa mente em relação a três elementos fundamentais que se correlacionam: ela é participativa, força o aprendizado de novas interfaces e cria canais de interações sociais. Ao contrário da televisão que estimula a distração, a internet envolve o usuário de modo a impulsioná-lo à interatividade. Assim como os games, ela também exige que o usuário sonde e domine novos ambientes, principalmente pela rapidez em que surgem novas plataformas e softwares. A mente do usuário concentra-se cada vez mais no conteúdo interativo em rede, tais como fazer uma postagem, manter concomitantemente mais de uma conversa de mensagens instantâneas e etc., mas também o permite exercitar "músculos cognitivos ao interagir com a *forma* da mídia" (JOHNSON, 2012, p.109) ao aprender a configurar o bate-papo do Facebook, por exemplo.

O processo de sondagem *da* e *na* internet, torna-se assim, uma atividade intelectual poderosa por permitir que o usuário aprenda certas regras desse sistema complexo que é o ciberespaço, sem qualquer guia, o que faz com que isso se torne divertido e permita aprender novas formas de relacionamentos. Diferentemente da televisão e do cinema, a internet exige do público um maior aprendizado ao fazê-lo aprender "toda uma nova linguagem e um pequeno exército de ferramentas de software" (JOHNSON, 2012, p. 105).

Em estudo sobre o mundo virtual tridimensional Second Life (SL), a antropóloga Débora Leitão nos mostra como os indivíduos participam de tal ambiente enquanto residentes e novatos. Ao discutir sobre artesanato digital, formas de aprendizado e interação homem-máquina, a autora percebe que o ato de construir constitui um valor importante para os residentes desse mundo virtual, pois praticamente tudo o que existe nele foi produzido pelos próprios usuários. A partir da combinação de três características, a saber "sincronicidade, persistência e representação por meio de avatares" (Leitão, 2012), ela nos permite entender a especificidade desse mundo, no qual os participantes desenvolvem "um sentimento de espaço, ambiente e presença, gerando a sensação de imersão e de copresença" (LEITÃO, 2012, p. 259). Enquanto o aspecto sincrônico possibilita observar que as atividades são realizadas coletivamente e em tempo real, a persistência confere ao mundo sua própria historicidade e o

diferencia de um jogo de videogame porque a centralidade é num único jogador. Já a representação digital do avatar funciona como um mediador do sujeito no mundo.

Essas características contribuem para que o ato de construir se torne um elemento fundamental do mundo porque envolve o saber-fazer dos seus usuários. Para além do desenvolvimento de habilidades, esse *savoir faire* diz respeito "às competências cognitivas e gestuais adquiridas e transmitidas" (Chevallier apud LEITÃO, 2012, p.258). A partir da modelagem de formas primitivas 3D denominadas *prim*, o usuário pode criar qualquer coisa dentro do mundo, propiciando assim certa "experimentação exteriorizada" ao brincar com a matéria-prima virtual, por isso, o conceito saber-fazer é interessante justamente por remeter a ideia de que se aprende fazendo. Este é o caso do Second Life, porque "a construção de objetos e outros saberes e fazeres técnicos são centrais aos mundos virtuais, e desenvolvê-los é parte das transformações cognitivas vivenciadas nesses ambientes" (LEITÃO, 2012, p.280).

A própria estruturação do visualizador do Second Life, com suas múltiplas ferramentas, solicita a participação do usuário na sua compreensão. Mas, como lembra Turkle (1997), isso não é apenas uma especificidade dos mundos virtuais, mas das novas interfaces digitais.

Outro exemplo de participação nas mídias digitais que contribui para a presente discussão é o estudo feito por Malgarin Filho e Leitão (2013) sobre a arte digital e interativa. Será que com o advento das novas tecnologias, a arte perde sua aura, sua autenticidade? Para tentar responder à questão, os autores realizam trabalho de campo online (análise da *netart*) e off-line (na exposição *Emoção Art.Ficial*, em São Paulo) e pensam a arte como um "fenômeno material da cibercultura" (MALGARIN FILHO; LEITÃO, 2013) que transcende o mundo digital. A interatividade é tida como um aspecto importante da obra de arte nesse contexto por nos permitir observar como os meios técnicos e obras de arte são apropriadas pelos espectadores, por isso, também está relacionada a uma "subjetividade e a uma presença do indivíduo na obra" (MALGARIN FILHO; LEITÃO, 2013, p.65).

O fazer artístico pode igualmente ser associado ao conceito de interface. Se tradicionalmente a interface era considerada uma representação única de uma obra de arte, com o advento do digital surgem múltiplas interfaces que se caracterizam pela informação e interatividade. "Interagir, de uma forma simplória, é transformar o conteúdo da interface de forma virtual em tempo real" (MALGARIN FILHO; LEITÃO, 2013, p.67), em decorrência

disso, um simples clicar sobre um ícone com o mouse e a resposta a essa ação dada pelo computador na mesma hora, pode ser caracterizada como uma interação.

Conforme Malgarin Filho e Leitão (2013), quando um objeto é digital, sua materialidade inexiste e o que vemos é informação. Entretanto, apesar de não ser material, a arte digital é real e seu aspecto interativo permite que o espectador pertença à obra de arte. Qualquer ação na rede é interativa.

> Navegar é um ato subjetivo, é um ato de interação. Interagir com a rede ou com uma obra de arte, além de modificar o conteúdo anterior delas é um exercício de projeção da subjetividade do usuário. A interação com uma obra de arte digital e interativa nunca será a mesma, por mais que o mesmo usuário a realize ou outro usuário tente realizar da mesma forma (MALGARIN FILHO; LEITÃO, 2013, p.70).

Dessa forma, para os autores a interatividade das obras de *netart* propõe uma agência distinta, que se constrói pela ação do interator e dos agentes não humanos.

Vimos então, que contrariamente à ideia de isolamento social que a tecnologia viria a desenvolver como alguns críticos apontavam, as mídias vêm propagando desde a década de 90 novas formas de participação social. Juntamente ao crescimento e popularização da internet, assistimos também ao aumento global da população idosa. A década de 90 também foi marcada pela a construção do idoso enquanto um sujeito de direitos nas pautas de política nacional e internacional. A ONU (Organização das Nações Unidas) organizou assembleias mundiais e procurou problematizar a questão do envelhecimento a nível mundial e propôs planos de ação internacional[54] que visam "a independência e autonomia com relação ao trabalho, ao consumo e à saúde" do grupo idoso (SIQUEIRA, 2014, p. 70).

Quando publicado o documento "Envelhecimento ativo: Uma política de saúde" no ano de 2005, não se considerava o importante papel que as tecnologias digitais poderiam ter nas interações sociais e como poderiam promover outras formas de participação no e através do ciberespaço a fim de transformar o estilo de vida atual num modelo saudável.

Para Siqueira (2014), a maneira como os idosos participam da sociedade não diz respeito apenas à questão da força de trabalho que podem ainda exercer, precisamos considerar diversos âmbitos sociais, inclusive a Internet. Minha pesquisa focou no relacionamento de pessoas consideradas idosas com as tecnologias digitais como uma forma de engajamento social desse grupo que deve ser valorizada dentro do contexto do envelhecimento ativo. Por isso, pensar a participação enquanto um dos pilares necessários

[54] Para mais informações consultar Siqueira (2014).

para a melhoria da qualidade de vida é pensá-la também por meio do uso da internet. Ingressar numa rede social virtual como o Facebook é sinônimo de “atividade” dentro do contexto das sociabilidades, pois além de permitir que o indivíduo se informe sobre diversos assuntos, pode levá-lo a se comportar de um modo diferente.

Portanto, para pensarmos sobre envelhecimento ativo a partir de uma política de saúde a qual o Brasil segue as diretrizes e recomendações para gerir o envelhecimento da população, faz-se rever alguns dos fatores determinantes expostos em tal política, que nos permita refletir sobre como acontece a imposição de um modo específico de envelhecer nos meios digitais. Dessa forma, além de considerarmos fatores transversais como gênero e cultura, fatores relacionados aos sistemas de saúde e serviço social, fatores comportamentais, dos fatores relacionados a aspectos pessoais, ao ambiente físico e aos fatores econômicos como o documento nos apresenta, enfatizo a importância dos aspectos relacionados ao ambiente social, principalmente o item sobre **educação e alfabetização**.

Neste tópico do documento, é interessante vermos como se espera que aconteça o aprendizado entre as gerações. A perspectiva apresentada é de que os jovens têm como dever auxiliar no treinamento das pessoas mais velhas com o uso das novas tecnologias (considerados aqui apenas as tecnologias da informação e técnicas agrícolas), de modo a proporcionar que estes últimos desenvolvam “as habilidades e a confiança que precisam para se adaptar e permanecer independentes à medida que envelhecem” (WHO, 2005, p. 30). Partindo do exposto, podemos relacionar esse aprendizado entre as gerações ao que Ingold (2010) chama de educação da atenção e que foi discutido no capítulo 3 a partir do contexto do curso de informática para a Melhor Idade.

Para o autor, a educação da atenção se constitui por meio de um redescobrimento dirigido que possibilita às pessoas conhecer e participar da cultura. Dessa forma, Ingold acredita que a transmissão do conhecimento humano se dá a partir do desenvolvimento de “habilidades cognitivas”, que supera a dicotomia entre inato/adquirido e dá destaque à noção de *mostrar*.

Por isso, penso que os idosos também passam por um processo de *habilitamento* ao frequentarem o curso de informática do Labinfo e ao acessarem diariamente as redes sociais digitais, porque se envolvem com o aprendizado da linguagem digital. Argumento que essa participação dos idosos tanto no ambiente do laboratório quanto nos espaços públicos da Internet como o Facebook relaciona-se de um lado à independência familiar no uso das

tecnologias digitais e, por outro, serve para afirmarem-se como avôs e avós, portanto, como uma forma de conexão ou reconexão com essa mesma família.

Estar conectado, além de possibilitar o acesso à informação também proporciona aos idosos participarem da sociedade e serem visíveis como sujeitos ativos através de suas postagens de fotos, artesanatos, política, saúde, etc., como vimos anteriormente. Minha pesquisa mostra, dessa forma, que a previsão feita pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil, em 2005, não se concretizou ao pensar a existência de uma forte relação entre escolaridade e acesso à rede mundial de computadores, principalmente porque de um tempo para cá, o acesso à internet por meio de dispositivos como o celular e tablets cresceu consideravelmente entre as pessoas de classes populares, como vimos nos dados levantados pela mesma instituição no ano de 2015.

Ao explorar a correlação entre alfabetização, dominação burocrática e democracia, Akhil Gupta (2012) discute a importância que a escrita adquiriu no estado indiano com o objetivo de romper com a cadeia de causalidade que propaga a ideia de que a alfabetização leva necessariamente à dominação. Para o autor, este ponto de vista subestima as capacidades políticas das pessoas mais pobres e superestima o papel da escrita em direção à melhoria da violência estrutural na Índia. Gupta alerta que existe uma presunção modernista que vincula a escrita com a racionalidade e a oralidade com a superstição, que precisa ser rompida. O contexto indiano aponta, desse modo, que a alfabetização formal não é uma condição necessária da política democrática, pois o fundamental para a manutenção de uma democracia vigorosa tal como a indiana é a alfabetização política facilitada pelas tecnologias televisas e de telecomunicações.

Quando pensamos no âmbito das TICs, também percebemos que a educação formal não é uma condição prévia para o aprendizado da linguagem digital. Assim como Ingold (2010) quando fala do livro de receitas culinárias, vemos que a informação propagada nas mídias sociais como o Facebook não é em si conhecimento, mas possibilita conhecer através da realização de tarefas que nos são familiares por experiências anteriores. Quando posta no contexto das habilidades adquiridas, “a informação especifica uma rota compreensível, que pode ser seguida na prática, e apenas uma rota assim especificada pode levar ao conhecimento. É neste sentido que todo conhecimento está baseado em habilidade” (INGOLD, 2010, p. 19).

Por meio da noção de *mostrar* podemos compreender o envelhecimento e as mídias digitais numa relação que envolve constantes aprendizados que vão desde ao modo como funciona a plataforma até a maneira como acontecem as sociabilidades possibilitadas pelas especificidades de determinada plataforma. Neste sentido, penso que ao usarem o Facebook, por exemplo, os/as idosos/as também participam ativamente da sociedade tornando-se, dessa maneira, cidadãos online.

Essa participação dos idosos nas redes sociais digitais precisa ser considerada na medida em que podemos observar o quanto essas mídias têm se tornado presente no cotidiano dessas pessoas. A operadora telefônica TIM, por exemplo, desenvolveu um projeto em parceria com a LG chamado "*Café com Android*" a partir do qual promoveram eventos em 10 cidades brasileiras proporcionando workshops gratuitos para ensinar a terceira idade a usar melhor smartphones e tablets[55]. Referenciei este fato para mostrar que não é por acaso que isso tem acontecido, há um novo mercado de produção e consumo que está em ascensão e que precisa ser compreendido, uma vez que o número de usuários idosos na internet aumentou.

Assim, o conceito de participação apresentado no documento deve ser repensado, tendo em vista que já se passou uma década desde sua publicação. Participar não se restringe somente a espaços urbanos de sociabilidades como as praças, praias e bailes públicos, como aqueles apontados por Peixoto (1995) em seu estudo comparativo sobre pessoas mais velhas no Rio de Janeiro e em Paris. Mas também se refere à participação de idosos em espaços políticos como conselhos, conferências e, cada vez mais, na Internet.

A promoção de um modo específico de envelhecer nas redes sociais digitais se dá através de processos de subjetivação em rede enquanto um ato político. No contexto atual, observei que as postagens desempenham um importante papel no modo como os idosos participam das sociabilidades contemporâneas ao mesmo tempo em que possibilita se construírem enquanto sujeitos de direitos por meio do ciberespaço.

---

[55] Mais informações podem ser consultadas em: http://www.aterceiraidade.com/diversos/cafe-com-android/.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação de mestrado teve como objetivo compreender os usos das tecnologias digitais por pessoas consideradas idosas, em especial os motivos que as impulsionaram a se inserirem em redes sociais digitais como o Facebook e os modos como se apropriam dessas tecnologias e aprendem a utilizá-los. Para tanto, apesar de ter iniciado a observação participante na plataforma Facebook, mais especificamente na página Terceira Idade, para atingir a compreensão tanto dos processos de aprendizagens quanto das sociabilidades imbricados no relacionamento com as tecnologias de informação e comunicação, optei por alterar minhas estratégias de campo e acompanhar um curso de informática direcionado a pessoas com mais de 50 anos. Foi então que encontrei o curso de informática para a Melhor Idade, ofertado pelo Laboratório de Informática da PRAE/CPD, da Universidade Federal de Santa Maria/RS.

Ter acesso aos usos que idosos/as fazem das mídias sociais, principalmente o uso do Facebook, por exemplo, não foi algo relativamente fácil. Quando contatei alguns membros da página Terceira Idade, mesmo sendo através de meu perfil pessoal, me deparei com algumas questões referente ao tempo que demoravam para responder a cada mensagem que eu lhes enviava, mas também pelo fato de que as várias solicitações de amizade que havia feito por meio dessa rede social não terem sido aceitas porque eu era uma desconhecida dos membros. Contudo, os rumos de minha investigação mudaram quando passei a frequentar o curso de informática para a Melhor Idade, conhecendo e convivendo no laboratório com homens e mulheres com mais de 50 anos, que se tornaram meus principais interlocutores e me possibilitaram as reflexões e dados apresentados ao longo desta dissertação.

O grupo de interlocutores de pesquisa era composto predominantemente por mulheres e pouquíssimos homens, sendo que as idades de ambos os gêneros variavam de 50 à 79 anos. Vimos que a maioria já era aposentado/a, porém, algumas mulheres trabalhavam na produção e venda de artesanatos como um “dinheiro extra”, uma vez que as rendas mensais dos alunos/as do curso com os quais convivi, variavam entre 1 a 6 salários mínimos (sendo este último a renda de apenas um homem).

É importante ressaltar que sua relação com a tecnologia, especialmente com as mídias digitais, pode diferir grandemente daquela de pessoas da mesma faixa etária, mas com outras experiências profissionais anteriores e provenientes de camadas médias e altas. No caso do

grupo por mim pesquisado não havia um contato prévio com tais tecnologias, por exemplo com o uso da Internet quando de sua difusão no Brasil, no final da década de 1990 e início dos 2000. Meus interlocutores, em sua maioria, apenas estão tendo contato e familiaridade com essas tecnologias atualmente, em grande medida, pela facilidade de acesso gerada pelo uso de smartphones e tecnologias móveis de acesso à Internet.

O espaço do laboratório passou a ser o ponto de encontro etnográfico com meus interlocutores. Convivi durante um ano de pesquisa com pessoas de que vinham dos diversos bairros da cidade, a maioria deles bairros considerados "populares", para o centro de Santa Maria/RS com o objetivo de aprender a mexer no computador. Aposentados/as das mais diversas profissões como professora, vendedor/a, enfermeira, militar, funcionário público federal, artesã, do lar, etc., se encontravam uma vez por semana, cerca de 2 horas para conhecerem melhor o “bicho” (computador). Tendo em vista que os monitores/as (responsáveis pelo lecionamento das aulas) tanto do módulo I quanto do módulo III eram acadêmicos da UFSM, ou seja, eram mais novos que seus próprios/as alunos/as, o aprendizado intergeracional no contexto do curso foi algo que me chamou bastante atenção.

A experiência que os jovens monitores têm com os objetos tecnológicos digitais (como o computador, celular/smartphone, notebooks e tablets) difere muito das quais esses senhores/as possuem. Em decorrência disso, considerei os primeiros como “nativos digitais” e os segundos “imigrantes digitais” (Prensky, 2001), principalmente por observar que a contratação de bolsistas do Melhor Idade não exigia que os mesmos fossem da área de informática, tal como nos outros cursos ofertados pelo laboratório. Isso demonstrou que no contexto do curso, os jovens não parecem ser considerados como detentores de um saber especializado e estão ali para ensinar seu modo/estilo de vida aos mais velhos. Por isso, não há uma “cobrança” de estarem cursando uma graduação em ciência da computação, como vimos ser o caso da monitora Beatriz, acadêmica de Odontologia.

O uso das tecnologias digitais também demonstrou ser uma prática generificada, mas que contrapunha a relação propagada no senso comum entre masculinidade e técnica. Percebi que as senhoras do curso se mostravam muito mais receptivas ao aprendizado do computador (apesar de possuírem muito medo de estragá-lo) do que os homens (que geralmente tinham curiosidade em relação a parte técnica do pc). Enquanto as mulheres que frequentam o modulo I e III possuíam dois tipos de celular (de teclas e smartphone) já nas primeiras aulas,

os homens passaram a adquirir um smartphone no decorrer do curso e apresentavam mais dificuldades de mexer no *touchscreen* do que as mulheres.

A televisão foi considerada por ambos os gêneros, o principal meio pelo qual recebem informação, tendo em vista que todos possuem uma em suas casas (dado que difere em relação ao computador). Nem todos que frequentaram o curso tem um notebook ou computador de mesa em seu domicílio ou acesso à Internet. Para alguns, como foi o caso de Ricardo, o único dispositivo que passou a utilizar para navegar na web se tornou seu smartphone, uma vez que não possui computador. Outros alunos se comunicam apenas através do celular de teclas e preferem escutar programas de rádio, por isso alegavam ser muito complexo mexer num computador.

Dessa forma, outro fator que mereceu nossa atenção referente a socialização das TICs no contexto do curso de informática foi a diferença entre o processo educativo dos monitores e dos alunos do Melhor Idade. Podemos pensar que entre os mais jovens a educação aparece como uma relação intrínseca entre escrita, oralidade e visualidade por serem de uma geração que cresceu à luz das tecnologias digitais, realizando múltiplas tarefas ao mesmo tempo. Em decorrência disso, Serres (2013) nos mostra que o uso das TICs "não ativam os mesmos neurônios e zonas corticais que o uso do livro e/ou do caderno", o que nos possibilitou compreender um pouco das dificuldades enfrentadas pelos/as alunos/as em se relacionar com o computador, uma vez que desde a primeira aula do curso, vários deles levavam consigo pequenos cadernos ou blocos de anotações para escrever sobre o que estavam aprendendo em aula, além de terem sempre a cópia impressa da apostila disponibilizada pelo monitor Paulo.

Os chamados "nativos digitais" conhecem diversos mundos e culturas através da escrita das mensagens de texto, por isso, a linguagem pode ser percebida como artefato de uma mente estendida (Clark, 1997). A "experimentação lúdica" (Turkle, 1997) surge, desse modo, como a nova forma de aprender, própria das interfaces digitais, mas também parece ser um dos principais elementos que contrapõem a "experiência do computador" e a "experiência de vida" que igualmente diferencia o aprendizado dos idosos e a educação tida pelos mais novos. Enquanto os primeiros estão mais acostumados com a constituição do saber centralizado numa autoridade, para os últimos a Internet possibilita a construção de um conhecimento descentralizado. Por isso, foi possível perceber que o tempo destinado ao aprendizado do computador também se mostrou insuficiente para o grupo analisado, havendo

assim, uma constante circulação dos idosos entre os módulos porque o cronograma do laboratório é organizado conforme o calendário da própria UFSM.

Como procurei demonstrar, essa constante circulação ou mesmo repetição de módulos cursados não diz respeito apenas ao tempo de aprendizagem diferenciado, ou a uma suposta grande dificuldade inerente de uso das tecnologias digitais. Os idosos que frequentam o curso muitas vezes se apropriam do espaço do laboratório como lugar de sociabilidade, ou seja, não estão lá apenas para aprender mas para conviver e a aula, menos que um meio para um fim específico, aprender a mexer no computador, muitas vezes torna-se um fim em si, estar juntos em uma atividade compartilhada.

Contudo, vale destacar que o baixo nível de escolarização não é condição necessária para o aprendizado das TICs porque tais tecnologias não requerem habilidades tecnológicas relacionadas a um capital cultural específico e, por isso, desafiam sensorialmente e cognitivamente as experiências dos "imigrantes digitais". O corpo, dessa forma, deve ser entendido como um dos agentes que compõe as novas formas de afetação e sensibilidades, e pode ser considerado uma extensão dos objetos através de suas condutas motoras.

Outra questão relativa à diferença geracional no contexto do aprendizado digital refere-se as próprias motivações que levam tanto adultos como jovens a usarem um computador. Os primeiros podem sentirem-se obrigados a frequentar um curso para não perder o emprego ou para não se sentirem excluídos socialmente. Já os segundos, usam exclusivamente para fins lúdicos e sociais. Entretanto, durante o trabalho de campo com idosos/as no curso de informática para a Melhor Idade, percebi que o que levava alguns desses homens e mulheres com mais de 50 anos a frequentá-lo era o domínio que gostariam de ter sobre computador, para assim, poderem marcar sua posição e sua identidade como avôs/ós por meio das mídias sociais. Além disso, observei o modo como o curso se construía também como um espaço de sociabilidade, onde podiam fazer novas amizades, conversar sobre a família, trocar receitas culinárias, entre outros assuntos.

Com relação a afirmação da identidade como avôs/ós, percebi que a manutenção do conceito de avó/ô se mostrou diferenciada entre os gêneros. Enquanto as idosas procuram ser visibilizadas como avós presentes no cotidiano de seus netos/as através das redes sociais como o Facebook, os homens demonstraram-se mais reservados no espaço público dessa plataforma, ou seja, na *linha do tempo*. Por isso, foi possível perceber que há uma maior preocupação das mulheres na apresentação de si nessa rede social, que refletem nas suas fotos

produzidas para serem de perfil e capas do Facebook (algumas sozinhas e maquiadas, outras com seus netos e/ou maridos); nas postagens que curtem e compartilham em suas *timeline* para sejam visualizadas por seus amigos/as virtuais (como, por exemplo, artesanatos produzidos ou não por elas; mensagens de cunho religioso, do quanto é bom ser avó; *memes*; fotos de e com seus/suas netos/as; promoções, *links* sobre saúde e algumas ainda postam reportagens sobre a situação política regional e nacional; correntes que participam, etc. O modo como se comportam no meio virtual indica, dessa maneira, que há uma continuidade na representação de seus papéis off-line, mesmo que durante essa construção de si, a imagem e a escrita tornam-se os elementos centrais.

Em contrapartida, os homens não se preocupam com questões que podem ser entendidas como "estéticas", tal como a imagem que irão usar como sendo de perfil (alguns possuem fotos do avatar padrão do Facebook, outros têm imagens de time de futebol ou ainda em companhia de outras pessoas). Porém, tal como as mulheres, os homens se mostraram religiosos, inclusive no ciberespaço ao compartilharem com frequência mensagens do tipo “compartilhe e diga Amém”. *Memes* sobre política e campanhas como as feitas pela Avaaz, foram igualmente compartilhadas com seus amigos na rede, bem como *links* sobre os carros mais comprados do país.

Outro elemento que procurei explorar brevemente a partir dos discursos de meus interlocutores foi como a inserção do computador no ambiente doméstico pode afetar as relações familiares. Vimos, desse modo, que os alunos que possuem computador de mesa, tratam este como uma espécie de “artefato salvador” que está localizado num espaço específico de suas casas e são vistos como objetos de posse exclusiva de seus/as netos/as. Quando isso acontece, parece funcionar como uma estratégia para que os filhos de seus de filhos continuem frequentando a casa dos avôs uma vez que terão “no que se entreter”.

Todos esses fatores me levaram, então, a pensar que a participação, considerada um dos pilares para a promoção do envelhecimento ativo, dever ser repensada no contexto da era digital, pois os idosos não participam em sociedade apenas pelo viés econômico tal como parece ser o argumento defendido pela política de saúde analisada na presente dissertação. Mesmo que o plano de ações, que promove um modo específico de envelhecer abarque o papel das mídias na difusão de um estilo de vida saudável, ele não considera que a crescente inserção de pessoas com mais de 60 anos nas mídias sociais – como o Facebook – esteja se tornando um elemento fundamental das sociabilidades contemporâneas e que como tal traga

consigo desafios sensoriais e cognitivos que exigem uma constante participação tanto dos usuários quanto da própria máquina.

É nesse sentido que apresentei as contribuições dos teóricos do *ciberativismo* para mostrar os usos que os diferentes grupos podem fazer de determinadas plataformas e sobre como as diversas plataformas estimulam o engajamento e permanência dos indivíduos no ciberespaço. O grupo de idosos e idosas que acompanhei no curso de informática para a Melhor Idade mostrou-me que "estar conectado" além de possibilitar o acesso à informação também proporciona a visibilidade de sujeitos que ainda permanecem ativos através de suas postagens, compartilhamentos e *likes* como vimos no capítulo 4.

Iniciei esse trabalho fazendo referência as expressões como "No meu tempo não era assim" ou "No meu tempo era diferente" para denotar o que comumente os "mais velhos" dizem sobre as novas tecnologias e as práticas das gerações subsequentes. O que procurei demonstrar, a partir dos dados da pesquisa, é que mesmo através de traduções e diferentes modos de apreensão e uso das tecnologias, esse tempo, das mídias digitais, é também o tempo deles.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACOSTA, M. A. **Acampavida 10 anos 1998-2008**: “nossos velhos, nosso orgulho. Santa Maria: Palotti, 2009.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família.** 2. ed. – Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BARBIERI, N. A. **Velhice: melhor idade?** O mundo da saúde, São Paulo, 2012.

BARROS, C. **Interações e alteridade nas apropriações de redes sociais e games**: um estudo em lan house popular. Iluminuras, v. 12, n. 27, 2011.

BARROS, Z. dos S. Interseção de gênero e raça num território privativo do ciberespaço. **Anais...** In: Reunião Brasileira de Antropologia, 30. ed. 2016. UFPB.

BENKLER, Y. **La riqueza de las redes.** Como la producción social transforma los mercados y la libertad. Barcelona: Icaria, 2015.

BRASIL. **Lei nº 8.842, 4 de janeiro de 1994.** Dispõe sobre a Política Nacional do Idoso, cria o Conselho Nacional do Idoso e dá outras providências. Diário Oficial da União, 05 jan. 1994.

_____. **Portaria GM nº 2.528, de 19 de outubro de 2006.** Aprova a Política Nacional de Saúde da Pessoa Idosa – PNSPI. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília, DF, 20 out. 2006.

_____. **Lei n° 10.741, de 1 de outubro de 2003.** Dispõe sobre o Estatuto do Idoso e dá outras providências. Diário Oficial da União de 3 out. 2003. Brasília: Ministério da Saúde, 2003.

BRITO DA MOTTA, A. **Reinventando fases:** a família do idoso. Caderno Centro de Recursos Humanos, Salvador (BA), v. 29, p. 69-87, jul./dez.1998.

CALDEIRA, T. P. do R. **A presença do autor e a pós-modernidade em antropologia.** *Novos Estudos CEBRAP*, n. 21, p. 133-157, jul.1988.

CARADEC, V. **Sociologie de la vieilisse et du vieillissement.** Armand Colin. 2. ed. 2009.

_____. **Générations anciennes et technologies nouvelles**. Gérontologie et société, n. MAI, p. 71-91, 2001.

_____. O que os objetos tecnológicos dizem sobre as relações familiares: o caso dos aposentados. In: PEIXOTO, C. E.; SINGLY, F. de.; CICCHELLI, V. **Família e Individualização.** Rio de Janeiro: Editora FGV, 2000.

CASTAÑEDA, M. **Redes transnacionais de mobilização política com a internet: Vínculos de pertencimento e campanhas da Avaaz.** 28ª Reunião Brasileira de Antropologia, São Paulo, 2012.

CGI.BR. **Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no Brasil 2005**, 2006. Disponível em: http://cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-da-informacao-e-da-comunicacao-no-brasil-2005/. Acesso em: 30 jan. 2017.

CGI.BR. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domícilios brasileiros [livro eletrônico]: TIC domicílios 2015.** São Paulo, 2016. Disponível em: http://cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-brasileiros-tic-domicilios-2015/.

CGI.BR. **TIC domicílios 2014: Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros.** São Paulo, 2015. Disponível em: http://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Domicilios_2014_livro_eletronico.pdf

CLARK, A. **Being there.** Cambridge: The MIT Press, 1997.

CLAVAIROLLE, F.; PEIXOTO, C. E. **Envelhecimento, Políticas Sociais e novas tecnologias**. FGV Editora, 2005.

CSORDAS, T. "A corporeidade como paradigma". In: **Corpo/significado/cura.** Porto Alegre: Editora UFRGS, 2008.

DEBERT, G. G. **Pressupostos da reflexão antropológica sobre a velhice.** Antropologia e Velhice, Textos Didáticos, n. 13, 1994.

_____. **A reinvenção da velhice:** Socialização e Processos de Reprivatização do envelhecimento. 1. ed. 2ª reimp. – São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: FAPESP, 2012.

_____. Velhice e o curso da vida pós-moderno. **Revista USP,** n. 42, 1999.

FAVRET-SAADA, J. **"Ser afetado"**. Cadernos de Campo, v. 13, p. 155-161, 2005.

FONSECA, C. **Quando cada caso NÃO é um caso:** pesquisa etnográfica e educação. Trabalho apresentado na XXI Reunião Anual da ANPEd, Caxambu, set. 1998. Disponível em: http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE10/RBDE10_06_CLAUDIA_FONSECA.pdf .

FEATHERSTONE, M. O Curso da vida: Corpo, Cultura e o Imaginário no processo de envelhecimento. In: DEBERT G. G. **Antropologia e Velhice.** Campinas, IFCH/UNICAMP, 1994. (Textos Didáticos, 13.)

FOOTE-WHYTE, W. **Treinando a observação participante** in Desvendando máscaras sociais, v. 3, p. 77-86, 1980.

FRANCH, M.; SOUZA, J. P. de. **Clocks, calendars and cell phones:** An ethnography on time in a high school**.** Vibrant: Virtual Brazilian Anthropology, v. 12, n. 2, p. 417-450, 2015.

GEERTZ, C. **A Interpretação das Culturas.** 1. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana:** tradução de Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis, Vozez, 1985.

GOMES; MONTEIRO; LIMA. Uca na Boca da Mata: **Uma etnografia do ciberespaço na perspectiva da militância do professor indígena**. In Reunião Brasileira de Antropologia, **Anais...** 30ª., 2016. UFPB.

GOMES, L. G. **Fansites ou o" consumo da experiência" na mídia contemporânea**. Horizontes Antropológicos, v. 13, n. 28, p. 313-344, 2007.

GROSSI, M. P. **Masculinidades**: uma revisão teórica. Antropologia em primeira mão, v. 75, p. 1-37, 2004.

GUIMARÃES JR., M. J. L. **Sociabilidade no Ciberespaço:** Distinção entre Plataformas e Ambientes. In: SBPC, 1999, Porto Alegre. 51ª Reunião Anual da SBPC- PUC/RS, 1999.

GUPTA, A. **Literacy, Bureaucratic Domination, and Democracy**. In **Red Tape Bureaucracy, Structural Violence, and Poverty in India.** Durham and London, Duke University, 2012.

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

_____. **Etnografía virtual.** Editorial UOC, 2004.

INGOLD, T. **O dédalo e o labirinto:** caminhar, imaginar e educar a atenção. Horizontes Antropológicos, n. 44, p. 21-36, 2015. Disponível em: http://horizontes.revues.org/992

_____. **Da transmissão de representações à educação da atenção**. Educação, Porto Alegre, v. 33, n. 1, p. 6-25, jan./abr. 2010. Disponível em: http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/viewFile/6777/4943.

JOHNSON, S. **Tudo que é ruim é bom para você:** Como os games e a TV nos tornam mais inteligentes. Editora Zahar, 1. ed. 2012.

JUNGBLUT, A. L. Ciberacontecimentos: reflexões etnográficas sobre o extraordinário no mundo on-line. **Civitas-Revista de Ciências Sociais,** v. 11, n. 2, p. 361-372, 2011.

LAURETIS, T. **A tecnologia do gênero**. In: HOLLANDA, H. B. **Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura.** Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

LEITÃO, D. K.; GOMES, L. G. F. F. Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. **Revista Cronos,** v. 12, n. 2, 2013.

LEITÃO, D. K. Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual Second Life. **Revista Horizontes Antropológicos,** Porto Alegre, ano 18, n. 38, jul/dez. 2012.

LEMOS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** Porto Alegre: Sulina, 4. ed. 2008.

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

_____. **O que é virtual?** São Paulo, Editora 34, 1997.

LINS DE BARROS, M. M. **Velhice na Contemporaneidade.** In Família e envelhecimento / Organizadora Clarice Ehlers Peixoto. - Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004.

_____. Trajetória dos estudos de velhice no Brasil. **Sociologia, problemas e práticas,** n. 52, p. 109-132, 2006.

MAGNANI, J. G. C. **Etnografia como prática e experiência.** Horizontes Antropológicos, v. 32, p. 129-156, 2009. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/ha/v15n32/v15n32a06.pdf .

_____. **De perto e de dentro:** notas para uma etnografia urbana**.** Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Ciências Sociais, 2002.

_____. **Os circuitos dos jovens urbanos.** Tempo Social, revista de sociologia da USP, v. 17, n. 2, p. 173-205, 2005.

Maia, G. F. da. **Olhares sobre o envelhecer**: uma leitura de gênero no centro de Santa Maria. 2010. 117 f. dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) PPGCSociais UFSM, Santa Maria, 2010.

MALGARIN FILHO, M.o S.; LEITÃO, D. Krischke. **Interagir é fazer? Uma descrição de uma exposição de arte digital e interativa.** Cadernos de Campo, São Paulo, n. 22, p. 1-384, 2013.

MALINOWSKI, B. **Argonautas do Pacífico Ocidental**. SP: Abril Cultural, 1978.

MARCUS, G. **Etnografía en/del sistema mundo.** El surgimiento de la etnografía multilocal. Alteridades, v. 11, n. 22, p. 111-127, 2001.

MAUSS, M. **As técnicas do corpo.** In: Sociologia e antropologia. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

_____. **Ensaio sobre a dádiva**. In: Sociologia e antropologia. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MÁXIMO, M. E. O eu encena, o eu em rede: um estudo etnográfico nos blogs. **Civitas-Revista de Ciências Sociais,** v. 7, n. 2, p. 25-47, 2007.

MIGLIOLI, S.; SOUZA, R. F. de. **Aspectos sociais da ciência da informação e uso da informação por sujeitos surdos na *web***. In Sujeitos em ambientes virtuais: Festschriften para Stella Maris Bortoni-Ricardo. Orgs Maria Cecilia de Magalhães Mollica, Cynthia Aparecida Pereira Patusco Gomes da Silva, Hadinei Ribeiro Batista. – 1. ed. – São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

MILLER, D. **Tales from Facebook.** Polity Press, Cambridge, 2011.

MILLER et al. **How the world changed social media.** London: University College London Press, 2016.

MILLER, D.; HORST, H. A. O Digital e o Humano: prospecto para uma Antropologia Digital. **Revista Parágrafo,** v. 2, n. 3, 2015.

NUNES, R. B. **"Boca", a "Esquina" e o "Recanto": sociabilidade, cotidiano e memória entre aposentados habitués do Centro de Santa Maria, RS**. 2010. 191 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) PPGAS UFRGS, Porto Alegre, 2010.

OLIVEIRA, D. M. **Do risco à moralização:** discurso de promoção da saúde em praticantes da academia ao ar livre do Complexo Esportivo Guarani Atlântico em Santa Maria RS**.** 2013. 60 f. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2013.

PEIXOTO, C. **Introdução – Processos Diferenciais de Envelhecimento**. In Família e envelhecimento / Organizadora Clarice Ehlers Peixoto. - Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004.

_____. **Entre o estigma e a compaixão e os termos classificatórios:** velho, velhote, idoso, terceira idade... In Velhice ou terceira idade? Estudos antropológicos sobre identidade, memória e política. Org. Myriam Lins de Barros. – reimpr. – Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007.

_____. A sociabilidade dos idosos cariocas e parisienses: a busca de estratégias para preencher o vazio da inatividade. **Revista Brasileira de Ciências Sociais,** v. 27, p. 138-149, 1995.

PEREIRA, A. B. **Escritas dissonantes:** escolarização, letramentos, novas tecnologias e práticas culturais juvenis. Horiz. antropol., Porto Alegre, v. 21, n. 44, p. 81-107, Dec. 2015. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/ha/v21n44/0104-7183-ha-21-44-0081.pdf.

PEREIRA, V. A. Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidades nas dinâmicas de comunicação das novas mídias. **Revista Fronteiras,** p. 93-101, maio/agosto 2006.

PRENSKY, M. **Nativos digitais, imigrantes digitais.** Horizon: NCB University Pres, 2001.

RAMOS, J. **Subjetivação e poder no ciberespaço.** Da experimentação à convergência identitária na era das redes sociais. Vivência: revista de antropologia. UFRN/DAN/PPGAS v.1., Nº45, Natal: UFRN, 2015.

SAUTCHUK, C. E. **Aprendizagem como gênese:** prática, *skill* e individuação. Horizontes Antropológicos, n. 44, p. 109-139, 2015. Disponível em: http://horizontes.revues.org/1094.

SERRES, M. **Polegarzinha.** Tradução Jorge Bastos. – Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SILVEIRA, S. A. Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo. **Revista USP,** n. 86, p. 28-39, 2010.

SIMMEL, G. **Sociabilidade – Um exemplo de sociologia pura ou formal**. In: George Simmel: Sociologia. Organizador Evaristo de Moraes Filho. São Paulo: Ática, 1983.

SIQUEIRA, M. D.. **Sociabilidade e envelhecimento feminino nos bailes de dança de salão em Fortaleza**. ILUMINURAS, v. 10, n. 24, 2009.

_____. **"Vivendo bem até mais que 100":** envelhecimento, saúde e políticas públicas para idosos no Brasil. 2014. 214f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) PPGAS UFRGS, Porto Alegre. 2014.

STEIL, C.; CARVALHO, I. C. M. Diferentes aportes no âmbito da antropologia fenomenológica: diálogos com Tim Ingold. In: STEIL, C.; CARVALHO, I. C. M. (Org.). **Cultura, Percepção e Ambiente:** Diálogos com Tim Ingold. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2012.

STOCKING, G. W. Jr**. Romantic Motives:** Essays in Anthropological Sensibility. Madison: The University of Wisconsin Press, 1989 [coleção History of Anthropology volume 6).

TURKLE, S. **La vida em la pantalla**: La construcción de la identidade en la era de Internet. Editora Paidós Ibérica, 1. ed. 1997.

WARNIER, J.-P. **Construire la culture matérielle,** Paris: Presses Universitaires de France, Tradução Christian Pierre Kasper, p. 21-35, 1999.

WINOCUR, R. **Robinson Crusoé ya tiene celular:** la conexión como espacio de control de la incertidumbre. México: Siglo XXI: Uníversidad Autônoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa, 2009.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Envelhecimento Ativo:** uma política de saúde. Brasília: Organização Pan-Americana da Saúde, 2005.