

# Jovens Conectados? Um Estudo Sobre Inclusão Digital a Partir das Redes Sociais

## Connected Youngsters? A study on Digital Inclusion Based on Social Networks

Roberta Reis Valle Silva<sup>a\*</sup>; Estrella Bohadana<sup>ab</sup>

<sup>a</sup>Universidade Estácio de Sá, Brasil.

<sup>b</sup>Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Programa de Pós-Graduação em Educação e Cultura Contemporânea

\*E-mail roberta@vivario.org.br.

---

### Resumo

O artigo apresenta os resultados de uma pesquisa que analisou de que forma jovens de baixa renda, alunos de escolas públicas localizadas na Zona Sul da cidade do Rio de Janeiro, do 9º ano do Ensino Fundamental ao 3º do Ensino Médio, utilizam os *softwares* sociais – especificamente *Facebook*, *Twitter* e *Orkut*. Os dados foram analisados à luz dos conceitos de cultura digital, exclusão social, inclusão digital e uso competente da leitura e escrita. Verificou-se que, para os sujeitos desta pesquisa, os usos dos *softwares* sociais não garantem atuação proativa na sociedade contemporânea, apesar de se sentirem felizes e satisfeitos utilizando os *softwares* sociais da maneira como o fazem. Sentem-se, ainda, incluídos na cultura digital, como se estivessem consumindo uma mercadoria autêntica, enquanto na verdade reproduzem de forma imperfeita a real possibilidade de utilização desses *sites*.

**Palavras-chave:** Cultura Digital. *Softwares* Sociais. Exclusão Social. Inclusão Digital.

### Abstract

*This paper presents the results of a study on the way low-income youngsters studying in public schools in the South Zone of the city of Rio de Janeiro, from the 9th year of Elementary School to the 3rd year of High School, use social software – namely Facebook, Twitter and Orkut. Data were analyzed under the light of the concepts of digital culture, social exclusion, digital inclusion, and competent use of reading and writing. For the subjects of the study, the social software do not guarantee them a proactive role in contemporary society, although they feel happy and satisfied using social software the way they do. They also feel included in digital culture, as if they were consuming an authentic good, while they actually reproduce in an imperfect manner the real possibility of uses of these sites.*

**Keywords:** Digital Culture. Social Software. Social Exclusion. Digital Inclusion.

---

## 1 Introdução

Este artigo apresenta um recorte dos resultados de pesquisa realizada com jovens alunos de escolas públicas da zona sul da cidade do Rio de Janeiro, na qual o objetivo foi analisar a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC, em especial os *softwares* sociais, especificamente *Facebook*, *Twitter* e *Orkut*, por jovens de baixa renda, alunos de escolas públicas localizadas na Zona Sul da cidade do Rio de Janeiro.

Em nosso contexto sociocultural atual, inegavelmente, a presença de computadores espalhados por todo o mundo, ligados através da rede mundial - Internet (e as páginas da *World Wide Web*<sup>1</sup>) – conectam as pessoas, suas ideias, suas culturas. Mais de dois bilhões de pessoas estão conectadas à Internet<sup>2</sup>, fazendo uso das inúmeras interfaces<sup>3</sup> que estão em

constante invenção, reprodução e renovação. Cada uma com suas características funcionais, desde salas de bate-papo, passando por *sites* de ação política até a educação a distância pela Internet.

No Brasil, o número total de pessoas com acesso à Internet em qualquer ambiente (domicílios, trabalho, escolas, *lan houses* ou outros locais) atingiu 79,9 milhões no quarto trimestre de 2011, segundo o IBOPE *Nielsen Online*<sup>4</sup>. Pesquisa divulgada pela Fundação Getulio Vargas (FGV)<sup>5</sup>, em abril de 2012, indica que o número de computadores no Brasil dobrou nos últimos quatro anos, alcançando a impressionante marca de 99 milhões de máquinas em uso (somados tanto em ambiente de trabalho quanto em casa). Apesar da desigualdade social, marcante no País, o percentual nacional de computadores por pessoa (51%) ultrapassa a média mundial (42%).

---

1 A World Wide Web é uma função da internet que junta, em um único e imenso hipertexto ou hiperdocumento (compreendendo imagens e sons), todos os documentos e hipertextos que a alimentam (LÉVY, 1999).

2 How Many Online? Disponível em: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.

3 Usamos aqui o termo interfaces para todos os aparatos materiais que permitem a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário (LÉVY, 1999).

4 Disponível em: <http://www.ibope.com.br/>.

5 Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/mercado/22359-brasil-possui-99-milhoes-de-computadores-em-uso.htm>.

Apesar da amplitude das possibilidades decorrentes dessa realidade digital, neste trabalho daremos destaque aos *softwares* sociais, “interfaces ou conjuntos de interfaces integradas que estruturam a comunicação síncrona e assíncrona entre praticantes geograficamente dispersos” (SANTOS, 2011, p.146). O termo *softwares* sociais é constantemente substituído por “redes sociais”, forma esta inclusive popularmente conhecida. De acordo com Recuero (2009, p.24), uma rede social da Internet é “um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos; nós de uma rede) e suas conexões (interações ou laços sociais)”. Por sua vez, Spyer (2007) descreve *software* social como o termo utilizado inicialmente por estudiosos da nanotecnologia para tentar descrever programas de computador voltados para a colaboração.

No contexto da *Web 2.0*, o conceito de rede social na Internet baseia-se na ideia de conectar praticantes com interesses comuns, que interagem colaborativamente a partir da mediação sociotécnica e de suas conexões (SANTOS, 2010).

De acordo com Tapscott (2010), a chamada “geração digital” é responsável, em sua maioria, pela presença e utilização desses *softwares* sociais. Isso porque os indivíduos pertencentes a ela se desenvolveram numa época de grandes avanços tecnológicos e prosperidade econômica, na dita “sociedade do espetáculo”<sup>6</sup>. Seguindo essa linha teórica, esses jovens são definidos como “multitarefeiros”, porque realizam várias atividades ao mesmo tempo: navegam na *web*, conversam com amigos *online*, enviam mensagem de texto pelo celular, ouvem música, jogam *games* e produzem conteúdos. Tudo ao mesmo tempo, representando um desafio para todas as instituições (família, escola, governo). Encontramos também na literatura a noção de que esses jovens incorporam fácil e rapidamente as novas tecnologias, pois, como ao nascerem já estão em contato com elas, não conhecem outra realidade. Para Venn e Vrakking (2006, p.11), essa é a geração de cidadãos que “já nasce com um *mouse* nas mãos, que descobrem o mundo por meio de uma grande variedade de canais de televisão, jogos de computador, *iPods*, *sites*, *blogs* e telefones celulares”.

Contudo, concentramos o foco deste trabalho nos riscos de generalização de tais fenômenos, como os descritos anteriormente, uma vez que os aspectos cognitivos e socioculturais estão distribuídos e são apropriados de modos muito diversos entre os habitantes do planeta, gerando diferenças, desigualdades e desconexões. As diferenças no acesso às TIC, especificamente, configuram desigualdades alarmantes: “97% dos africanos não têm acesso às novas tecnologias de informação e comunicação, enquanto Europa e Estados Unidos concentram 67% dos usuários da internet”

(CANCLINI, 2009, p. 225).

Não se há de negar a sedução exercida pelas novas tecnologias, especialmente sobre os jovens. De acordo com Wolton (2007, p.89), os jovens encontram nas novas técnicas “um meio de se distinguir dos adultos”, uma vez que na geração anterior reinou o “império da televisão”. E, ainda maior do que esta vontade de distinção está, sem dúvida, “a sensação de participar, por intermédio das novas tecnologias, de uma nova aventura” (WOLTON, 2007, p.89), referindo-se à nova época da comunicação baseada nos recursos multimídias, à nova história do trabalho, das relações pessoais e dos serviços, enfim, da sociedade contemporânea.

Além do mais, a publicidade em todas as direções, os discursos dos políticos e das mídias, de forma massiva e onipresente, levam-nos a crer que o acesso ao computador está disponível para todos. Wolton (2007, p.90) acredita que “é bastante normal que o sonho de uma sociedade mundialista de informação e comunicação se desenvolva em simetria à lógica da globalização econômica, que nos dizem ser inevitável”. Dito isto, essa utopia em torno da Internet parece acabar com a hierarquia social, como se diante do computador todos estivessem em pé de igualdade.

No entanto, o fato de ser nascido e criado em meio aos avanços tecnológicos garante a apropriação por todos dos diversos recursos presentes na Internet? Como ficam, nesse processo de apropriação, a realidade social e cultural, e a trajetória escolar individual do indivíduo? O limite aqui é a competência. Concordamos plenamente com Wolton (2007, p.88), quando este afirma que: “O acesso a toda e qualquer informação não substitui a competência prévia, para saber qual informação procurar e que uso fazer desta. O acesso direto não suprime a hierarquia do saber e do conhecimento”.

Lévy (1999, p.237), por sua vez, ao relacionar a área de tecnologia com a sociedade, afirmou que “toda nova tecnologia cria seus excluídos”. Ele não está, com isso, atacando a tecnologia, mas lembrando de que, por exemplo, antes dos telefones não existiam pessoas sem telefone, do mesmo modo que anteriormente à invenção da escrita não existiam analfabetos. A nosso ver, porém, essa visão é demasiadamente simplista e apenas favorece o abismo de oportunidades entre os cidadãos.

No caso das TIC, na sociedade contemporânea, é inegável que a falta de acesso competente à informática e à Internet gera desigualdades em quase todos os aspectos da vida cotidiana, entre eles exclusão econômica, educação, participação política, assuntos comunitários, produção cultural, entretenimento e interação pessoal. Ao mesmo tempo, o inverso também é real: os que já estão marginalizados, de alguma forma, terão menos oportunidades de acesso e de uso da informática e da Internet.

Nesse cenário, surge a percepção de que ao arcabouço de

6 O conceito de “sociedade do espetáculo”, inaugurado por Guy Debord em 1967, parece-nos adequado para pensar o modo geral como a vida na sociedade de consumo se estabelece e sobre os mecanismos e produtos espetaculares da indústria da cultura.

misérias e humilhações sofridas por aqueles que não possuem os elementos necessários para participar da sociedade atual soma-se a exclusão digital. O conceito de exclusão digital começou a ser delineado no Brasil na década de 1990, a princípio com sentido análogo à expressão inglesa *digital divide*<sup>7</sup>, a qual se referia à lacuna na posse de computadores entre certos grupos étnicos. O pesquisador Warschauer (2006) lembra que essa mentalidade da época enfatizava a necessidade de conectar as pessoas de qualquer maneira e a qualquer preço, para que não ficassem para trás. Contudo, essa perspectiva baseava-se num entendimento superficial do relacionamento da Internet com a mudança econômica<sup>8</sup> e social<sup>9</sup> então presenciada.

Com o passar do tempo, esse ponto de vista incorreto foi superado. Já tendo compreendido que o *boom* do fenômeno “pontocom” não criou nenhum mundo paralelo e que a exclusão digital não seria ultrapassada caso as pessoas adquirissem um computador, a tendência foi concentrar-se menos na disponibilidade do equipamento necessário e mais no acesso à Internet de banda larga. Esta mudança mostra que a centralidade da questão não era a discussão da existência de indivíduos que possuíam ou não computadores – posse de equipamento –, e sim a valorização do acesso à Internet e à informação *online* – conectividade (WARSCHAUER, 2006).

O conceito de exclusão digital segue se consolidando com o tempo, de acordo com os desafios que se apresentam à sociedade, e alcança a noção que considera o acesso significativo às TIC além do que meramente oferecer computadores e conexões à Internet – equipamento e conectividade. Coerente com esse momento, Warschauer (2006, p.21) salienta que a inclusão digital “[...] insere-se num complexo conjunto de fatores, abrangendo recursos e relacionamento físicos, digitais, humanos e sociais”.

Ainda nesse sentido, Sorj e Guedes (2005) ressaltam, com relação a essa perspectiva, como o usuário se relacionava com: o tempo disponível e a qualidade do acesso; o dinamismo das TIC, que requerem constantes atualizações que, por sua vez, demandam investimentos regulares; e a capacidade de leitura e interpretação das informações.

Balboni (2007, p.12) complementa essa visão ao caracterizar o excluído digital como “o indivíduo que não dispõe de recursos materiais e também de conhecimentos para acessar, interagir, se apropriar e produzir conteúdos através da rede”.

De fato, a exclusão se constitui uma ameaça à vida de qualquer um e, em contrapartida, a perspectiva de inclusão aparece como uma espécie de “ promessa de salvamento”. Todavia, propomos um olhar cauteloso ao analisarmos tais perspectivas, além de um mero entendimento binário que

opõe a inclusão da exclusão. Corroboramos com Lopes e Fabris (2013) ao proporem o termo in/exclusão como uma forma de enfatizar a complementaridade e a interdependência dos termos na caracterização daqueles que, mesmo vivendo em situação de discriminação, não podem ser apontados como excluídos.

Nas palavras de Lopes e Fabris (2013, p.74), in/excluídos passa a ser um conceito que abrange tipos humanos diversos que vivem sob variadas condições, mas que carregam consigo uma história de discriminação negativa. [...] muitos sofrem por estarem no interior de grupos discriminados e impedidos/ limitados de se relacionar ou ainda participar das mesmas práticas dos grupos que integram.

Finalmente, para aferir a exclusão digital já não basta considerar apenas os indivíduos que têm acesso e os que não têm (incluído *versus* excluído). É necessário analisarmos profundamente uma teia de variáveis, tais como: idade, etnia, renda, educação, política, e principalmente quais são de fato os impedimentos e limitações que se apresentam para os indivíduos em questão.

Tendo como base as considerações apontadas, indagamos: a) De quais *softwares* sociais os jovens fazem parte? Qual o propósito de utilização pelos jovens de cada um dos *softwares* sociais estudados? b) De que forma os jovens empregam tais *softwares* sociais em seu cotidiano? c) Que tipos de informação e conhecimento circulam nos perfis desses jovens nos *softwares* sociais? d) De que forma os usos que os jovens fazem dos *softwares* sociais contribuem para a inclusão digital?

## 2 Material e Métodos

Com base nas contribuições teóricas adotadas e sem perder de vista o foco central da investigação, a abordagem metodológica correspondeu a uma pesquisa de natureza qualitativa. No sentido de decifrar o que precisamos para atingir o objetivo proposto e oferecer uma visão mais clara do problema, optamos pela pesquisa exploratória, pois, segundo Beuren (2003, p.80), “por meio do estudo exploratório, busca-se conhecer com maior profundidade o assunto, de modo a torná-lo mais claro ou construir questões importantes para a condução da pesquisa”.

Os sujeitos da pesquisa são jovens estudantes de escolas públicas localizadas na zona sul do Rio de Janeiro, do 9º ano do Ensino Fundamental ao 3º ano do Ensino Médio, com uma média de 15 participantes. *Para a coleta de dados, fizemos uso dos seguintes instrumentos: a) questionário - com o objetivo de traçar o perfil sociocultural e econômico dos sujeitos da pesquisa e investigar sua relação com a Internet e os softwares sociais, contendo apenas questões fechadas;*

7 Traduzida como “brecha digital”, ou a defasagem (hiato) que existe entre aqueles que podem se beneficiar das tecnologias digitais e os que não podem.

Disponível em: <http://www.itu.int/ITU-D/digitaldivide/>.

8 Enfatizava-se a economia associada à Internet, expressa no surgimento desenfreado de empresas pontocom (WARSCHAUER, 2006).

9 Associada ao surgimento do ciberespaço, supostamente um plano inteiramente diferente da existência (WARSCHAUER, 2006).

b) entrevistas – de caráter exploratório, semiestruturadas; e c) *softwares* sociais: *Facebook*, *Twitter* e *Orkut* – análise da participação dos sujeitos da pesquisa e análise da produção de conteúdo nos *softwares* sociais.

A análise de dados foi interpretativa, utilizando como metodologia a análise de conteúdo, extraíndo toda a informação possível e gerando novas hipóteses, a fim de construir conjecturas sobre as observações de que dispomos (MORAES, 1999).

Para garantir a credibilidade dos dados, utilizamos a triangulação das informações. Segundo Alves-Mazzotti e Gewandsznajder (2000, p.173), “quando buscamos diferentes maneiras para investigar um mesmo ponto, estamos usando uma forma de triangulação”. Nesse caso, os autores referem-se ao uso de mais de uma fonte de dados a partir da convergência de resultados utilizando diferentes métodos, reforçando a validade e fidedignidade da pesquisa.

O campo de pesquisa relacionado às TIC parece-nos não ter ainda encontrado as ferramentas necessárias para enfrentar a sua complexidade. Assim, surge a questão de como e onde pesquisar as redes sociais que se estabelecem na Internet, gerando formas de identificar sua configuração, de mapear a teia de relações que se criam e recriam no fluxo de informações e nas interações que movimentam as redes.

Adotamos como método de pesquisa um estudo exploratório, prioritariamente qualitativo. Para tanto, coletamos dados e informações com base em três campos de visão: os questionários respondidos pelos sujeitos da pesquisa, as entrevistas realizadas e a captura<sup>10</sup> de imagens que demonstram o cotidiano dos sujeitos nos *softwares* sociais.

Como estratégia de pesquisa, optamos por basear nossa investigação na realidade de 15 jovens que mantêm perfil em *softwares* sociais e apresentavam interesse e disponibilidade para participar deste estudo. A característica em comum entre eles, que os qualificou como sujeitos para a pesquisa, é o fato de serem alunos de escolas públicas da Zona Sul do Rio de Janeiro e integrantes das classes C e D, como caracterizadas no censo demográfico do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE (BRASIL, 2010).

A descrição, interpretação e explicação do material colhido neste estudo dar-se-ão por meio da contextualização dos 15 jovens pesquisados em relação às suas atuações nos *softwares* sociais, a saber, *Facebook*, *Orkut* e *Twitter*.

### 3 Resultados e Discussão

Nesta seção, apresentamos a caracterização dos jovens participantes da pesquisa, tomando como base a análise dos questionários e análise das entrevistas.

#### Caracterização dos Jovens

Os participantes de nossa pesquisa são 15 jovens cursando do 9º ano do Ensino Fundamental ao 3º ano do Ensino Médio, em escolas públicas da Zona Sul do Rio de Janeiro. Ao delimitarmos essa escolaridade, acabamos por reunir jovens na faixa etária de 14 a 19 anos, ressaltando que essa escolha se deu prioritariamente pela escolaridade, uma vez que se presume já haver, nessa etapa da formação escolar, autonomia em relação à leitura e escrita, além de prestarem informações relevantes para este estudo no que tange à maneira pela qual utilizam os *softwares* sociais.

Quando questionados sobre suas expectativas em relação ao futuro, 80% dos jovens pretendem ingressar na faculdade e trabalhar após a conclusão do Ensino Médio. Com relação à renda familiar, podemos confirmar o baixo poder aquisitivo desses usuários, uma vez que 87% dos entrevistados se acham nas duas primeiras faixas: até R\$500,00 e de R\$501,00 a R\$1.500,00.

Em relação ao meio de comunicação mais utilizado para se manter informado, a maioria expressiva aponta a Internet (74%). Em segundo lugar aparece a televisão, com o percentual de 20%. Na questão relativa ao lazer, tivemos o objetivo principal de identificar se a utilização da Internet era vista pelos jovens como atividade recreativa. Contudo, apenas 6% dos jovens citaram tal atividade como preferência de lazer, tendo predominado “assistir à televisão” (28%). As menções à prática de esportes (20%), conversa com os amigos (20%) e ida a cinema/teatro/shows (20%) aparecem, inclusive, na frente do uso da Internet. Ao compararmos esses resultados com o referente ao meio de comunicação mais utilizado para se manter informado, podemos observar que os jovens pesquisados veem a Internet potencialmente como forma de se comunicarem e buscarem informações. A televisão, por sua vez, é considerada entretenimento.

Os percentuais registrados relativos ao principal local de acesso à Internet evidenciam que os jovens pesquisados não apresentam problemas em relação à posse de equipamentos e conectividade: 94% acessam a Internet da própria residência. Esse número está bem acima, inclusive, da média da cidade do Rio de Janeiro, onde 46,92% acessam a Internet de casa utilizando a banda larga<sup>11</sup>. Merece ainda destaque que os demais 6% acessem a Internet do dispositivo móvel celular, superando a questão da mobilidade. Não poderíamos deixar de destacar também que não houve nenhuma menção a “projeto de inclusão digital” e “*lan house*”, mostrando-nos que, nesse grupo pesquisado, a questão relativa ao acesso físico à Internet também não é problema.

Quando, porém, abordamos a questão relativa ao nível de domínio da Internet, percebemos que os jovens não se consideram *experts*. Apenas 20% deles caracterizam seu

10 A captura foi realizada por meio do “*Print Screen*”, comando existente nos computadores (*netbooks*, *notebooks* e *desktops*), cujo acesso se dá através da tecla de mesmo nome, o qual grava, na forma de imagem, o que está sendo exibido na tela.

11 Os dados são da pesquisa Mapa da Inclusão Digital, divulgada em 16.05.12 pela Fundação Getulio Vargas (FGV) e pela Fundação Telefônica. Disponível em: <http://www.fgv.br/cps/telefonica/>.

nível de domínio da Internet como “muito fluente”, e 13% se autoclassificam como “pouco experiente”. Outro dado bastante significativo diz respeito aos conteúdos menos acessados na rede, em que 47% dos jovens afirmam ser as “notícias”. O que mais nos impressionou é que, ao mesmo tempo em que consideram a Internet como o principal meio de comunicação para se manterem informados, o que eles menos acessam são as notícias. Tal dado nos dá pistas para considerarmos que para esses jovens a informação não está relacionada a notícias, propriamente ditas, e sim às mais variadas formas de informações, tais como as que dizem respeito ao dia-a-dia dos seus amigos nas redes sociais.

Na questão relativa aos *softwares* sociais mais utilizados, os jovens puderam escolher mais de uma opção. Como já supúnhamos, o *Facebook* apresenta a maior adesão, com 34% da preferência. Em seguida aparece o *You Tube*, com 23%, mas, como já mencionado, este não é objeto da pesquisa, uma vez que se caracteriza basicamente como repositório de *videos*. Em relação ao *Orkut*, 20% dos jovens relatam utilizá-lo. Contudo, durante as entrevistas, muitas vezes disseram que o mesmo está ultrapassado (empregam “ultrapassado” no sentido de “fora de moda”), que por isso praticamente não o acessam mais e que foi superado pelo *Facebook*. Em relação ao *Twitter*, apenas 14% dos jovens dizem participar do *microblog*. O baixo percentual se deve, segundo os sujeitos, à dificuldade de utilização.

Quando questionados sobre o principal motivo para utilizarem os *softwares* sociais, 67% dos jovens disseram que é “manter contato com os amigos”. Além dessa, as outras opções mencionadas foram: “buscar informações do meu interesse” (13%), “divertir-me como passatempo” (13%) e “obter informações de lazer e entretenimento” (7%). Opções relacionadas à divulgação de conteúdos, contatos profissionais e conhecimento de pessoas novas não foram mencionadas nenhuma vez. Sobre os principais temas de interesse, a música foi o que obteve maior destaque, com o percentual de 40%. Em relação às principais atividades desenvolvidas nos *softwares* sociais, “acessar vídeos e fotos dos amigos” aparecem em primeiro lugar com o percentual de 47%. Mais uma vez, a opção relacionada a pessoas, empresas e marcas famosas não obteve menção. Esses resultados evidenciam a preferência da navegação nos *softwares* sociais como uma forma de extensão dos contatos já estabelecidos “fora” da Internet.

Conforme podemos observar, com base nos dados apresentados, as atividades preferidas desses jovens são relacionadas aos amigos, seja para manter contato ou acessar suas fotos e vídeos. Isso aponta para uma utilização da Internet que apenas reproduz a realidade e a vida cotidiana dos jovens. A possibilidade de uso dos *softwares* sociais para obter novos conhecimentos e desenvolver atividades novas e variadas parece-nos descartada pelos sujeitos da pesquisa.

### 3.1 Análise das entrevistas e imagens capturadas nos *softwares* sociais

Após a caracterização do perfil social, econômico e cultural dos jovens pesquisados, direcionamos o nosso olhar para os dados coletados por meio das entrevistas e das imagens capturadas nos *softwares* sociais dos pesquisados. As entrevistas foram conduzidas com o objetivo de investigar os hábitos de utilização dos *softwares* sociais. No total foram realizadas 15 entrevistas, e optamos por apresentar cada jovem denominado como J1, J2 e assim por diante. Empregamos siglas para nos referirmos aos sujeitos a fim de preservar sua identidade.

As imagens capturadas possibilitaram questionar e compreender o cotidiano dos sujeitos nos *softwares* sociais, dentro de uma imersão feita a partir dos pressupostos metodológicos da etnografia virtual que, na perspectiva de Gutierrez (2009), considera o ciberespaço como um espaço sociocultural. Essa etnografia se configura como a ação e as escolhas do pesquisador dentro do contexto pesquisado. Dessa maneira, obtivemos o “espaço assegurado nas pesquisas onde os objetivos incluem saber ‘o que as pessoas estão realmente fazendo com a tecnologia’” (Gutierrez, 2009, p.10).

A seguir apresentaremos *corpus* de análises, selecionado para respondermos as questões de estudo apresentadas anteriormente.

Na questão relativa aos *softwares* sociais mais utilizados e o propósito de utilização de cada um, podemos destacar os seguintes *corpus*:

J2 relata que o *Facebook* é a sua prioridade, apesar de manter perfis no *Orkut* e no *Twitter*, a jovem diz não acessar mais o primeiro, e raramente o segundo:

E1 – *E no Orkut?*

J2 – *No Orkut eu não mexo mais.*

E1 – *E o Twitter?*

J2 – *O Twitter é raramente, muito raro.*

Ainda sobre o *Twitter*, outra jovem - a J1, nos diz que a velocidade das publicações e atualizações, e sua dificuldade de se manter atualizada pela falta de tempo tornam esse *software* social pouco utilizado por ela.

A preferência pelo *Orkut* também aparece entre os jovens. J3, por exemplo, menciona que sua utilização dos *softwares* sociais se restringe ao *Orkut*, uma vez que encontra dificuldades de acesso aos outros *sites* de rede social e não conta com um apoio social que lhe permita superá-las.

A jovem 4 (J4) menciona a preferência pelo *Facebook*, dando destaque para a formação de “comunidades virtuais” nos *softwares* sociais:

J4 – *Tem esses grupos do trabalho, existe o de trabalho, no caso o estágio, existe o grupo da minha turma da escola, existe o grupo da turma de inglês. Então são grupos fechados que ali só a gente tem acesso, e a gente troca informações, às vezes por não poder ligar, não ter crédito, alguma coisa, a gente usa pelo grupo mesmo.*

Cazeloto (2008, p.105) lança um olhar sobre essas “comunidades virtuais: nelas, é o indivíduo que constrói sua rede de relações com base em uma série de seleções. Ocorre, mais propriamente, uma adesão à comunidade que o indivíduo julga expressar melhor sua individualidade”.

E nas palavras de J5 encontramos a síntese dos relatos dos jovens pesquisados, em relação às suas preferências:

J5 - *O Facebook é o que eu mais utilizo, o Orkut “está ultrapassado” e o Twitter não é tão interessante, pois seus textos são muito curtos. Ano passado, eu acessava mais o Orkut, mas agora o Facebook tá mais interessante, tá ganhando acho do Twitter e do Orkut.*

Direcionamos o nosso olhar, também, aos temas de interesses nos softwares sociais apontados pelos jovens. No caso de J6 seus temas de maior interesse são música e moda e beleza, e “acessar vídeos e fotos dos amigos” é a atividade que mais desenvolve nesses sites.

J8 relata achar interessante a possibilidade de “curtir” propagandas, ou seja, imagens relacionadas a marcas e consumo. Segundo o jovem, é uma maneira de os amigos saberem de que tipo de “coisas” ele gosta, fazendo uma espécie de segmentação em relação aos bens simbólicos que considera importante, conforme nos diz:

E1 – *Mas qual é a vantagem de curtir uma propaganda? O que acontece quando você curte?*

J8 – *Fica no meu Face. Fica marcado que eu gosto daquilo.*

De acordo com Canclini (2010), essa é uma consequência do tipo de sociedade em que vivemos, construída predominantemente pelos processos globalizantes de consumo. No cerne da questão, segundo o autor, estão os códigos que nos unificam, ou que ao menos permitem que nos entendamos, que são cada vez menos os da etnia, da classe ou da nação em que nascemos. Atualmente, uma nação é pouco definida pelos limites territoriais ou pela história política, e mais por uma “comunidade de consumidores, cujos hábitos tradicionais levam-nos a se relacionar de um modo peculiar com os objetos e a informação circulante nas redes internacionais” (CANCLINI, 2010, p.67).

Na questão que diz respeito a forma como os jovens empregam tais *softwares* sociais em seu cotidiano, observamos que os sites funcionam como um espaço de extensão das atividades que são realizadas “fora da Internet”. O site funciona como um mediador social, que favorece ao usuário juntar pessoas do seu círculo de relacionamentos que compartilhem os mesmos interesses (SANTOS, 2011).

J10 relata, por exemplo, que faz aulas de dança e que essa atividade norteia significativamente seus temas de interesse

no *Facebook*. A jovem explica:

J10 – *Porque eu faço dança, aí eu adiciono algumas pessoas, assim, que dançam em outros lugares, pra mim ver as fotos e a dança deles, ou então vídeo. Que eu fico vendo muito vídeo de dança também.*

Outro fato bastante relevante que a jovem relata é a utilização do *Facebook* na criação de redes de relacionamentos. Conforme Santos (2011) descreve, uma das funções dos *softwares* sociais é justamente funcionar como espaços onde o usuário pode conhecer pessoas que compartilhem os mesmos interesses, discutindo esses temas e construindo elos entre esses sujeitos. No trecho abaixo, retirado da entrevista da J10, podemos observar esse tipo de utilização:

E1 – *As informações que você encontra no Facebook te satisfazem, são interessantes?*

J10 – *Sim. Ontem eu até peguei uma informação lá no Facebook de dois professores, Carlinhos de Jesus e da Sheila Aquino e Marcelo Chocolate, três na verdade. Que meu pai mandou eu procurar alguma academia pra mim fazer (*sic*) dança na rua<sup>12</sup>, porque eu danço aqui no CIEP<sup>13</sup>. Mas ele falou pra mim procurar (*sic*) outra na rua pra mim fazer (*sic*), aí eu mandei mensagem pra eles, tô esperando a resposta.*

Quando questionada sobre os benefícios que o *Facebook* traz para a sua vida cotidiana, a jovem relata ser “diversão” e acesso a informações mais rapidamente. No trecho abaixo podemos compreender a visão da J11:

J11 – *Pra mim, só diversão e às vezes algumas notícias, que às vezes eu não tenho tempo de ler, aí eu fico sabendo. Tipo alguma pessoa muito famosa, sei lá, às vezes faleceu, não parei nem pra ver televisão, aí todo mundo “ah, esse ator era muito bom, pena que morreu, muitos anos de carreira”, não sei o quê. Aí eu fico sabendo por lá, assim, só.*

Por sua vez, J7 no trecho a seguir nos parece bastante sincera e pragmática em relação aos propósitos de utilização das redes sociais pelos jovens:

E1 – *E o que mais interessa você no Facebook? Você entra e procura o quê? O que você gosta de encontrar lá, de ver?*

J7 – (Risos) *A vida dos outros, só. O que tem pra fazer lá? Mais nada.*

E1 – *Então você acha que o Facebook só dá pra fazer isso, pra ver a vida dos outros?*

J7 – *Não, não só pra isso, mas o essencial é isso.*

O consenso social estabelecido atualmente, em particular entre os jovens, de que é imprescindível fazer parte das redes sociais da Internet, parece-nos como algo decisivo para a criação e manutenção dos perfis nos *softwares* sociais, o que Cazeloto (2008, p.169) denomina como “autoritarismo cibercultural”.

12 O termo “dança na rua” refere-se a alguma academia de dança localizada fora da comunidade em que mora. Neste caso específico, a jovem refere-se a “asfalto” em contraposição a “favela”.

13 Os Centros Integrados de Educação Pública foram construídos e implantados no Estado do Rio de Janeiro nas duas gestões do governador Leonel Brizola, por meio do Programa Especial de Educação. O Programa continua a existir em algumas escolas do Estado, com o objetivo de oferecer educação pública em tempo integral. Disponível em: <http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/trabalhos/GT13-2730--Int.pdf>.

Sobre o questionamento acerca dos tipos de informação e conhecimento que circulam nos perfis desses jovens nos *softwares* sociais, buscamos analisar as marcas do cotidiano *on-line* dos jovens. Na imagem

selecionada abaixo, podemos observar os tipos recorrentes, tais como: letras de música, vídeos de músicas e informações de caráter pessoal, uma constante entre os jovens pesquisados.

**Figura 1:** Tipos de informação no facebook



Fonte: O autor

E por último, quando buscamos os usos que contribuam para a inclusão digital, caminhamos no sentido da noção de inclusão na cultura digital. Ou seja, o fato de estar conectado e utilizando os *softwares* sociais é traduzido como sinal de pertencimento à cultura contemporânea, uma vez que os jovens estão em busca de sua identidade, e para isso delimitam territórios e acabam por estabelecer regras de participação neste ou naquele grupo, que impactam diretamente em sua noção de inclusão na atual sociedade.

Como exemplo, ao analisarmos a página da J2 no *Orkut*, constatamos que a jovem tem 1.623 “amigos” no *software* social, e suas atividades recentes estão relacionadas apenas a “adicionar mais amigos”. Nos trechos abaixo, retirados das entrevistas, podemos observar como os jovens pesquisados enxergam a utilização da Internet como forma de não serem “estranhos” (BAUMAM, 1997) para a sociedade.

E1 – *E o que você acha que tem de tão sedutor que faz com*

que as pessoas queiram ficar tanto tempo nesses sites?

J4 – O anonimato e a liberdade. Porque você pode estar ali, né, você pode se mostrar uma coisa que às vezes você até é, mas por vergonha de mostrar isso em público, você se retrai. A internet é um mundo que dá diversas possibilidades, tanto boas quanto ruins.

Quando indagado sobre a razão de sua preferência pelo *software* social *Facebook*, J12 relata:

E1 – *Facebook? Por quê?*

J12 – *Acho que tá na moda.*

Diante da expressão “estar na moda” estabelecemos uma relação direta com a noção de “sociedade do consumo” (CANCLINI, 2010), perspectiva presente e determinante da sociedade contemporânea. E ao analisarmos a nova organização da sociedade, apontamos a moda como uma das principais atividades responsáveis por manter o consumo em alta. De acordo com Canclini (2010, p.61):

[...] ao consumir bens materiais ou simbólicos, mais do que ser enquadrados como vorazes consumidores de superficialidades e objetos de manipulação da economia capitalista, os consumidores estariam tecendo as malhas do tecido social a que pertencem ou desejam pertencer, criando sua identidade.

Logo, a ação de consumir os *sites* de redes sociais bem como produtos, serviços, formas políticas e ideias, exerce nos jovens pesquisados a função de pertencimento a atual sociedade.

### 3.2 Análise final

Considerando a análise dos dados dos sujeitos dessa pesquisa apresentados anteriormente e as questões que nortearam esse estudo, nesse tópico nos propomos a apresentar duas dimensões comuns aos jovens analisados, no que diz respeito a situações características da utilização dos *softwares* sociais. A seguir, analisaremos essas duas dimensões.

I) A importância de se sentirem incluídos na cultura digital

Lévy (1999) defende que o excluído é aquele que se encontra desconectado. Realmente, corroborando tal afirmação, é comum empresas e governos falando em democratização do acesso e inclusão digital, sem critérios e sem prestar atenção se tal inclusão promove os efeitos desejados. Esses discursos invadem nosso cotidiano, e muitos indivíduos se deixam levar, sem parar para pensar o que de fato o acesso ao computador pode trazer de benefícios para suas vidas.

Esse é o caso da maioria dos jovens desta pesquisa. E mesmo aqueles que em seu discurso de alguma maneira questionaram a real relevância de utilizar os *softwares* sociais, fazem-no com bastante frequência. Na visão de Cazaloto (2008), isso ocorre porque, para esses indivíduos, as propostas de utilização da Internet não lhes aparecem como uma opção; além disso, o direito de recusar o acesso ao computador é sobreposto por inúmeras iniciativas que impõem uma espécie de obrigação de uso. Ou seja, os jovens pesquisados enxergam a utilização da Internet como forma de não serem “estranhos” (BAUMAM, 1997) para a sociedade. Uma vez que as práticas sociais, culturais e econômicas passam a acontecer também na rede, os indivíduos que não estão presentes nela fatalmente não se enquadram nesse padrão estabelecido como modelo e imprescindível para a inclusão na sociedade.

Por fim, para explicitarmos nosso posicionamento em relação à perspectiva de os jovens pesquisados se sentirem incluídos na sociedade a partir dos usos que fazem dos *softwares* sociais, propomos uma comparação com a noção de “simulacro” definida por Baudrillard (1994), quando se refere ao processo através do qual uma representação ou imagem toma crescentemente o lugar do objeto real que ele deve supostamente representar. Apesar de participantes da cultura digital via utilização dos *softwares* sociais, os usos apresentados pelos jovens geram satisfação e felicidade através de uma representação, numa relação com as reais possibilidades intrínsecas a esses *sites* (objeto real). No campo

do consumo, podemos dizer que os indivíduos adquirem falsificações, mas têm a certeza de uma aquisição autêntica. No caso dos *softwares* sociais, os usos que os jovens fazem podem ser comparados às falsificações, com a certeza de uma utilização plena e efetiva. Em resumo, os jovens se sentem felizes utilizando os *softwares* sociais da maneira que o fazem. Sentem-se, ainda, incluídos na cultura digital, como se estivessem consumindo uma mercadoria autêntica, enquanto, na verdade, os jovens reproduzem de forma imperfeita a real possibilidade de utilização desses *sites*.

II) Realização de práticas significativas nos *softwares* sociais

Mais importante do que a quantidade real de tempo que os jovens passam diante do computador e da Internet é o que eles, de fato, fazem durante esse tempo. Infelizmente, os resultados deste estudo registram que os jovens pesquisados não realizam práticas significativas nos *softwares* sociais, apesar de passarem bastante tempo “conectados” a estas redes. Práticas significativas por meio do uso da Internet são entendidas por nós como o ingresso em novas comunidades e culturas, o enfrentamento de problemas significativos e o trato de situações de injustiça social (WARSCHAUER, 2006).

No entanto, ao contrário dessa perspectiva, conforme vimos na análise dos dados, os usos feitos pelos jovens englobam apenas características como entretenimento, manutenção dos vínculos sociais e culturais preexistentes, e propagação de modismos.

Ressaltamos, ainda mais uma vez que, de acordo com Warschauer (2006), para um acesso significativo às novas tecnologias, é imprescindível considerar conteúdo, língua, letramento, educação e estruturas institucionais e comunitárias. Esses fatores acabam por determinar os usos dos *softwares* sociais feitos pelos jovens, bem como a relação com a inclusão digital.

E, finalmente, entendemos que para o jovem da sociedade atual, é importante estar conectado e presente no ciberespaço para sentir-se incluído na cultura digital. No entanto, nós, pesquisadores e educadores, não podemos desconsiderar que possuir um computador, ter acesso à banda larga e utilizar os *softwares* sociais diariamente por horas a fio não garante uma atuação pró-ativa na sociedade contemporânea.

### 4 Conclusão

Concluimos nosso trabalho retomando questões que nortearam este estudo, entendendo que se trata de considerações resultantes de interpretações dos achados da pesquisa, mas que, certamente, não esgotam a riqueza de todos os dados coletados. Não temos, assim, a pretensão de esgotar o debate, mas contribuir com estudos quem vêm sendo realizado nessa área.

Embora o grupo pesquisado use o *Facebook* e tenha como propósito de utilização manter a rede social já existente fora da Internet, observamos que a forma como usam os

softwares sociais não vão além do entretenimento baseado no propósito de interação via trocas comunicacionais *on-line* com os amigos. Portanto, o tipo de comunicação encontrada é semelhante ao face a face, mas a distância, ainda que não atinja a possibilidade de ser em tempo real. Observamos que no que tange aos tipos de informação e conhecimento é que os jovens pesquisados compartilham muito pouco conhecimento em seus *softwares* sociais, e o que de fato circula em suas páginas são informações. Conforme analisamos, alguns tipos de informação são recorrentes, tais como: letras de músicas, vídeos de músicas e publicação de informações de caráter pessoal.

A principal consideração desta pesquisa é que, para os jovens pesquisados, a inclusão digital aparece como sinônimo de inclusão na cultura digital. Entendemos que o simples acesso à tecnologia não é capaz de reduzir as desigualdades sociais, entretanto o fato de estar conectado e utilizar os *softwares* sociais é traduzido pelos jovens como sinal de pertencimento à cultura contemporânea, o que para nós, pesquisadores, é uma dimensão que não deve ser descartada. Vimo-nos, então, diante de duas dimensões sobre as perspectivas de inclusão digital a partir da utilização dos *softwares* sociais, e optamos por considerar as duas possibilidades. A primeira vai ao encontro dos resultados encontrados que sugerem os *softwares* sociais como via para os jovens se sentirem pertencentes à cultura digital, ressaltando que esta já apresenta em seu cerne muitas formas de exclusão. A segunda perpassa a dimensão relacionada ao “sentimento de pertencimento” e considera a manutenção da realidade social dos jovens, mesmo com a utilização dos *softwares* sociais, uma vez que esses sujeitos não fazem uso das inúmeras possibilidades apresentadas com as propostas das redes sociais da Internet.

## Referências

- ALVES-MAZOTTI, A.J.; GEWANDSZNAJDER, F. *O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa*. São Paulo: Pioneira, 2000.
- BALBONI, M. *Por detrás da inclusão digital: uma reflexão sobre o consumo e a produção de informação em centros públicos de acesso à internet no Brasil*. 2007. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.
- BAUDRILLARD, J. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BAUMAN, Z. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.
- BEUREN, I.M. (Org.). *Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade: teoria e prática*. São Paulo: Atlas, 2003.
- BRASIL. Ministério da Ciência e Tecnologia. *Livro branco: ciência, tecnologia e inovação*. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2002.
- CANCLINI, N.G. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.
- CANCLINI, N.G. *Diferentes, desiguais e desconectados: mapas da interculturalidade*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009.
- CAZELOTO, E. *Inclusão digital: uma visão crítica*. São Paulo: Editora Senac, 2008.
- GUTIERREZ, S. O fenômeno dos weblogs: as possibilidades trazidas por uma tecnologia de publicação na Internet. *Inform. Educ. Teoria & Prática*, v.6, n.1, p.87-100, 2009.
- LOPES, M. C.; FABRIS, E. H. *Inclusão e educação*. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- MORAES, R. Análise de conteúdo. *Rev. Educação*, v.22, n.37, p.7-32, 1999.
- RECUERO, R. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- SANTOS, E.O. Educação online para além da EAD: um fenômeno da cibercultura. In: SILVA, M.; PESCE, L.; ZUIN, A. (Org.). *Educação online: cenário, formação e questões didático-metodológicos*. Rio de Janeiro: Wak, 2010, p.29-48.
- SANTOS, E.O. A tessitura do conhecimento numa rede social da internet: um estudo netnográfico na interface Facebook. In: SIMPÓSIO NACIONAL ABCIBER- UDESC/UFSC, 5., 2011, Florianópolis. Disponível em: [http://150.162.39.1/simposio2011/index.php/simposio2011/2011\\_Acesso](http://150.162.39.1/simposio2011/index.php/simposio2011/2011_Acesso) em: 21 maio 2013.
- SORJ, B.; GUEDES, L. E. Exclusão digital. *Novos Estudos*, n.72, p.101-117, 2005.
- SPYER, J. *Conectado: o que a internet fez com você e o que você pode fazer com ela*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- TAPSCOTT, D. *A hora da geração digital*. Rio de Janeiro: Agir, 2010.
- VEEN, W.; VRAKKING, B. *Homo Zappiens: educando na era digital*. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- WARSCHAUER, M. *Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate*. São Paulo: Senac, 2006.
- WOLTON, D. *Internet, e depois? Uma teoria crítica das novas mídias*. Porto Alegre: Sulina, 2003.