

EDUCAÇÃO

V.10 • N.2 • Número Temático - 2020

ISSN Digital: 2316-3828

ISSN Impresso: 2316-333X

DOI: 10.17564/2316-3828.2020v10n2p11-24



## CULTURAS JUVENIS, SOCIALIDADE E EDUCAÇÃO: ELEMENTOS PARA (RE) PENSAR A FORMAÇÃO HUMANA NA CIBERCULTURA

YOUTH CULTURES, SOCIALITY AND EDUCATION: ELEMENTS FOR (RE) THINKING HUMAN FORMATION IN CYBERCULTURE

CULTURAS JUVENILES, SOCIALIDAD Y EDUCACIÓN: ELEMENTOS PARA (RE) PENSAR LA FORMACIÓN HUMANA EN LA CIBERCULTURA

Vinicius Silva Santos<sup>1</sup>

Jacques Fernandes Santos<sup>2</sup>

Henrique Nou Schneider<sup>3</sup>

## RESUMO

Este artigo tem como objetivo refletir sobre os fenômenos socioculturais das juventudes contemporâneas, tomando como análise a formação de redes coletivas de convívio, atração e desejo, criadas por meio dos dispositivos das culturas digitais, como sendo uma possibilidade para (re) pensar a educação em sua dimensão humanística, criativa e solidária. Trata-se de um estudo bibliográfico que se inspira na sociologia compreensiva e do cotidiano<sup>4</sup>. Faz parte das pesquisas, reflexões e experiências realizadas nos Grupos de Pesquisa: Informática na Educação - GEPIED (UFS/CNPq). Por fim, os fenômenos comunicacionais realizados pelos “atores sociais” juvenis com o uso dos diferentes dispositivos tecnológicos ganham lugar de destaque por suas múltiplas formas e cenários de interação, aprendizagens e convívio.

## PALAVRAS-CHAVE

Cultura Juvenis. Cibercultura. Comunicação. Educação.

---

<sup>4</sup> Criada por Michel Maffessoli (1944- \*\*\*\*), sociólogo francês e professor da Universidade da Sorbonne Paris V – René Descartes para compreender as “agregações societais” ocorridas nos fenômenos comunicacionais pós-modernos, cuja natureza afetiva, efêmera e pulsional, refletem o surgimento da socialidade

## ABSTRACT

This article aims to reflect on the socio-cultural effects of contemporary youth, analyze how the formation of collective social networks, attract and desire, use the means of digital cultural devices, how to use a way of (re) thinking about education in their humanistic, creative and supportive dimension. It is a bibliographic study that inspires comprehensive and everyday sociology. It is part of research, reflections and experiments carried out in Research Groups: Informatics in Education - GEPIED (UFS/ CNPq). Finally, the communicational phenomena carried out by the youth “social actors” using different technological devices gain a prominent place due to their multiple forms and scenarios of interaction, learning and living together.

## KEYWORDS

Youth Culture; Cyberculture; Communication; Education.

## RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo reflexionar sobre los efectos socioculturales de la juventud contemporánea, analizar cómo la formación de redes sociales de convivencia, atracción y deseo, desarrolladas en los dispositivos culturales digitales, cómo una manera de (re) pensar sobre la educación en su Dimensión humanista, creativa y solidaria. Es un estudio bibliográfico que inspira una sociología integral y cotidiana. Forma parte de investigaciones, reflexiones y experimentos realizados en Grupos de Investigación: Informática en Educación - GEPIED (UFS/CNPq). Finalmente, los fenómenos comunicacionales llevados a cabo por los jóvenes “actores sociales” que utilizan diferentes dispositivos tecnológicos ganan un lugar destacado debido a sus múltiples formas y escenarios de interacción, aprendizaje y convivencia.

## PALABRAS CLAVE

Cultura juvenil; Cibercultura; Comunicación; Educación.

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos vinte anos, a utilização de dispositivos da cultura digital fez alterar os modos de organização da vida humana, sobretudo, em relação aos processos de interação e comunicação que passaram a ser cada vez mais mediados por elementos das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). O presente texto é parte da pesquisa em desenvolvimento no Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe (PPGED/UFS), intitulada: *Etnocologia Virtual da Aprendizagem Juvenil Contemporânea: performances, experiências e mediações com dispositivos das culturas digitais*.

Os principais objetivos desse estudo são: 1) Compreender como as narrativas juvenis em redes (on-line e presenciais) mediadas com os dispositivos digitais fazem surgir performances etnocológicas, de comunicação, partilha, convívio, engajamento e solidariedade, situadas numa etnocologia virtual da aprendizagem juvenil contemporânea; 2) Entender como ocorrem os processos de aprendizagens etnocológicas dos jovens com os dispositivos digitais nos coletivos comunitários (em redes virtuais e presenciais) de engajamento, ação comunicativa e solidariedade Net-ativistas, e, como estes redeseñham o entendimento sobre o fenômeno das aprendizagens e a educação na contemporaneidade.

A metodologia utilizada neste estudo é qualitativa, inspirada na abordagem multireferencial definida por Macedo (2012, 2015). Fundamenta-se ainda na Sociologia do Cotidiano de Michel Maffesoli (2005, 2007) e nos estudos da Etnocologia de Bião (1998, 2007), no campo das artes cênicas. Os participantes desta pesquisa são 10 jovens com faixa-etária entre 18 e 29 anos de idade, observando os seguintes critérios: engajamento e atuação em coletivos juvenis de net-ativismo no Estado de Sergipe, utilização dos dispositivos digitais para imergir, interagir e mediar aprendizagens socioculturais em rede, participação nas culturas digitais, por meio de ambiências coletivas de solidariedade (virtuais e presenciais), criação e atuação em performances estéticas, corporais e lúdicas ligadas aos jovens.

Nesse contexto, pode-se afirmar que a cultura digital foi sendo incorporada pelos jovens no interstício das culturais juvenis na contemporaneidade. Hoje, além de ser a geração que mais usa internet, se destacam por desenvolver outras dinâmicas de agregação, partilha e criação de conteúdos disponibilizados nas diferentes plataformas digitais. Se pode notar a presença dos jovens em processo de engajamento com pautas e assuntos dos mais diversos interesses, mediados por meio de dispositivos digitais, nos quais se destaca a produção, a divulgação de ideias e um conjunto de relações entre pares conectados em rede.

## 2 CULTURAS JUVENIS CONTEMPORÂNEAS: TRIBOS, AFETOS E AMBIÊNCIAS<sup>5</sup> DE SOCIALIDADE

A delimitação do conceito de cultura juvenis, tem em seu escopo, uma complexa rede de significados e explicações que buscam entender os comportamentos dos jovens por meio de outros referenciais analíticos e explicativos. Busca afastar-se de conceitos como “juventude” e “jovem”, historicamente

---

5 Maffesoli (2006) refere-se aos espaços transitórios das relações afetivas, demarcadas pela presença do volativo, do imaginário, da criatividade, do mito, do efêmero, todos estes, importantes demarcadores nas experiências humanas.

cunhados em pesquisas e estudos de corte sociológico, a partir dos anos 1920 do século XX, para explicar os comportamentos juvenis relacionados à delinquência social ou para destacar a relevância de um corte geracional que delimitaria uma mudança no curso de vida do “sujeito jovem” e seu ingresso no mundo adulto, existindo nesse tipo de abordagem a prevalência de demarcadores biológicos. De outro modo, Pais (2012, p. 7) ressalta que “as culturas juvenis são vincadamente performativas porque, na realidade, os jovens nem sempre se enquadram nas culturas prescritivas que a sociedade lhe impõe”.

Assim sendo, ao destacar o conceito de “culturas juvenis” se pretende situar o processo de produção de significados em torno de uma ideia, nesse caso, o universo da produção sociocultural dos jovens. Antes disso, cumpre destacar o entendimento sobre o conceito de cultura que, ancorado ao pensamento de Geertz (1989) compreende a condição de existência dos seres humanos e funciona como resultado das ações num processo contínuo de transformações. Para ele, a cultura é uma teia de significados que orienta a existência humana e se forma a partir de sistemas de símbolos criados e utilizados pelos atores sociais numa interação recíproca.

Nesse sentido, cultura é a mediação das relações humanas envolvendo símbolos, linguagens e códigos que vão sendo organizados ao longo do tempo. É a partir dessa noção que pinçamos a ideia de culturas juvenis, como resultante de um processo de mediação que se dá num determinado contexto histórico e foi sendo gestado por meio de mudanças, desvios, rupturas e construções. Não obstante, a juventude é entendida como sendo uma representação sociocultural e uma situação social. Nas palavras de Groppo (2000, p. 8) a juventude é “uma concepção, representação ou criação simbólica, fabricadas pelos grupos sociais ou pelos próprios indivíduos tidos como jovens”.

Segundo Velho (2010) a categoria juvenil expressa uma complexidade e heterogeneidade, não sendo possível falar em juventude, mas em performances juvenis que não podem ser analisadas por meio de simplificações, tampouco separada de outros fenômenos que a influenciam. Tomando como explicação o entendimento do autor, a utilização da expressão culturas juvenis invés de cultura juvenil, apreende um conjunto de experiências, performances, gestualidades comuns à pluralidade de comportamentos que não podem ser reduzidos ou analisados de forma unilateral e simplificadora.

Enquanto performance do tempo-presente, se pode destacar a imersão, interação e o convívio dos jovens com dispositivos digitais, fazendo alterar dimensões de convivência grupal, a exemplo da agregação por interesses afins, de ordem afetiva, pulsional e imagética formuladas no contexto de uma interação com elementos da cultura digital, implicando subjetiva e objetivamente. Schneider, Santos e Santos (2020) observam o surgimento de variados juvenis, a exemplo, de jovens produtores de mídias alternativas, jovens escritores, *youtubers*, *designers* de jogos digitais, empreendedores em *startups* digitais, gestores de mídias digitais etc.

Santos e Schneider (2019, p. 614) destacam a emergência de experiências comunicacionais vividas no cotidiano das experiências de formação sociocultural, a exemplo da formação se agrupamentos coletivos em rede que, expressam por meio de suas práticas, “[...] novas formas de organização, outras lógicas de sensibilidade e participação, sendo estas “ambiências de fluxo e cruzamento do desejo que mesclam a vontade de partilhar símbolos, gestos, imagens e conteúdos, ajudando a formar um tecido cultural próprio das gerações juvenis nas últimas décadas”.

Nessas análises, o conceito de socialidade se destaca, como possibilidade de entender as dinâmicas sociais, imersas em paixões, prazeres e o estar-junto em comum. Essas dinâmicas estão presentes nas ambiências de natureza digital e hedonista que, segundo Maffesoli (2006) demarca um olhar radical para os comportamentos dos atores sociais com a tecnológica, assumindo aqui, uma postura crítica à dominação econômica e supremacia tecnocrática que, entre outras questões, permitiu explorar dimensões do humano, especialmente nos jovens, mas não somente eles, vinculadas às formas sensíveis da vida social cotidiana.

Desse modo, o conceito de socialidade surge em oposição às ideias clássicas de agrupamento utilizadas na sociologia, quais sejam socialização e sociabilidade. Ao se interessar por fenômenos da ordem cotidiana, a sua teoria da socialidade se afasta de qualquer noção universalista ou estruturalista, mostrando interesse permanente para os acontecimentos vividos em instâncias menores da vida social. Por isso mesmo, interessa-se por estudar as formas elementares da vida social, sobremaneira, aquelas que constituem as interações primárias, são elas: os impulsos, as emoções, os desejos de prazer dentro de uma estética afastada de um formalismo moral.

Por consequência, o conceito de socialidade engloba um conjunto de análises sobre as dinâmicas sociais, considerando as paixões, o prazer, o estar-junto em comum. Essas dinâmicas estão presentes numa perspectiva hedonista, utilizada por Maffesoli (2006) que se refere à figura dionisíaca das tribos sociais contemporâneas. Na sua explicação, existe uma mudança que demarca a passagem do pensamento progressista, com ênfase na dominação econômica e na supremacia tecnocrática que, passam a ser vista como objetos de natureza social que são vinculados às formas sensíveis da vida social cotidiana.

Para ele, as produções de sentidos compartilhadas pelos atores sociais assumem uma dinâmica intrínseca estabelecida por meio da comunicação com o outros na experiência social. Note-se que o conceito de socialidade, compreende a relação de vinculação com o outro, em situações onde a conjunção de desejos se formam a partir das emoções, paixões, diversão, erotismo, prazer, o que Maffesoli (2004, p. 116) chama de enraizamento dinâmico:

Enraizamento dinâmico, disse eu, na medida em que o “pressentimento, a consciência retencional”, os diferentes processos de reminiscência pelo menos nos permitem nos descobrir, nos inventar, fazendo-nos participar de um “Self” mais vasto, o da comunidade. Não se trata de um saber teórico, mas de uma vivência prática, a da experiência individual que se enraíza na experiência coletiva. Trata-se de uma espécie de instinto que funda a perduração societal nos usos e costumes da comunidade.

Dito de outra forma, o enraizamento dinâmico destaca que todo ator social depende das relações estabelecidas com outros indivíduos. Tal afirmação implica em entender o campo social como resultado de constantes interações sociais. Logo, a intensidade dos vínculos e/ou laços sociais de identificação e pertencimento fazem surgir mais interações e sentidos que podem ser compartilhados. Assim sendo, a socialidade se exprime nas relações cotidianas e demarca as comunicações intensivas da ordem do cotidiano, a exemplo das experiências de comunicação, utilizando diferentes dispositivos digitais, onde se nota a formação de agrupamentos e sensibilidades.

O conceito de socialidade, dando continuidade, exprime a ideia sob qual, o mundo social é resultado de uma interação permanente de reversibilidade constante. Implica ainda, entender que a experiência com o outro, situada culturalmente e produzida coletivamente, tendo como explicação as formas sensíveis da vida social, vividas em três dimensões, sendo elas: a) o mundo das experiências e/ou relações dos contemporâneos (Mitwelt); b) o mundo das experiências e/ou relações dos antecessores (Vorwelt); c) o mundo das experiências e/ou relações dos parceiros (Umwelt).

Interessa-nos investigar os processos de produção de significados em torno das culturas juvenis contemporâneas, tomando-as como relevante à sua interação com os dispositivos digitais (humanos e não humanos<sup>6</sup>) em ambiências de interação virtual. São nesses cenários das vivências cotidianas virtuais que se observa a criação de novas sensibilidades, crivadas de outros “saberes-mosaicos”, conforme destaca Martín-Barbero (2014), fazendo emergir outras dinâmicas de participação, engajamento e solidariedade.

Nesse contexto, se observa o surgimento de novas sensibilidades juvenis que, relacionadas ao uso e apropriação das tecnologias, ajudam a ressignificar às práticas culturais dos jovens, a saber, a linguagem, oralidade e formas de interagir com o mundo. Tais sensibilidades foram sendo forjadas no contato com os dispositivos tecnológicos, ao passo que a comunicação contemporânea foi se expandido por meio de inteligências e habilidades chamadas por Martín-Barbero (2014) de “saberes-mosaicos”, que rompem às lógicas dominantes das mídias clássicas, construindo espaços de dispersão, fragmentação e engajamento juvenil.

Nas palavras de Martín-Barbero (2014), usando a expressão de Walter Benjamin, presenciamos o surgimento de um “sensorium novo”, organizado por uma multiplicidade de elementos, tais como relatos, imagens, sonoridades etc. A esse respeito, os “[...] jovens com a cultura tecnológica, que vai da informação absorvida pelo adolescente em sua relação com a televisão à facilidade de entrar e manejar-se na complexidade das redes informáticas” (MARTÍN-BARBERO, 2008, p. 187-188), deu origem a novas experiências e sensibilidades que se inter cruzam em ambiências de interações virtuais contemporâneas.

Nesse movimento de mudanças, as experiências performáticas dos jovens resultam em práticas e interações completamente distintas das gerações anteriores. A comunicação tornou-se elemento primordial para transitar em grupo, produzir enredos e narrativas. Experiências cada vez mais colaborativas e criativas em ambiências de interação grupal por meio de dispositivos digitais ajudam a revelar um mundo de possibilidades em transformação pelos jovens. Segundo Martín-Barbero (2012, p. 35) “O que muda é o sujeito que usa: agora é um que joga na mescla, que faz muito, que coloca em outro lugar. Mas a chave é o que está fazendo com outros, o faz em perspectiva comunitária, colaborativa”.

Assim sendo, as formas sensíveis da vida cotidiana, elemento explicativo da socialidade, se constituem mediante agregações sociais que negociam símbolos, dando lugar aos vínculos de pertencimento e identificação. Por sua vez, esses vínculos possuem ligação com as performances que os atores sociais executam nos espaços onde transitam, com destaque para os processos de atração, erotismo, tensão, emoção e ruptura comuns às vinculações humanas.

Como forma de ilustração, nos seus estudos Maffesoli utiliza uma abordagem compreensiva para

---

6 Nomenclatura utilizada por Lucia Santaella (2003) ao se referir ao processo de hibridização das culturas humanas com objetos técnicos, fazendo surgir corpos, agenciamentos e experiências do pós-humano.

analisar os agrupamentos humanos e os coletivos sociais, a exemplo dos coletivos de atração em torno da música *have*, do futebol, das festas noturnas, mas não só estes. A sociologia maffesoliniana tem como orientação compreender os laços sociais de agrupamentos que não se encaixam numa dimensão contratual, formando uma obrigação normativa como no caso de uma lei.

Suas análises têm como intenção entender os laços sociais pautados numa efemeridade, os comportamentos que são vistos de maneira despreziosa ou marginalizados, “são valiosos espaços de aparição da socialidade, onde se encontram a presença de transgressores afetivos e os aglomerados urbanos, midiáticos e planetários dispostos em redes de pertencimento nos diversos cantos do mundo” (SANTOS, 2015, p. 35).

### 3 REDES DE CONVÍVIO E SOLIDARIEDADE NAS CULTURAS DIGITAIS.

As culturas digitais resultam dos processos das mediações culturais, forjados por meio da criação, adaptação e estilização de objetos técnicos, principalmente ao longo dos últimos vinte anos, como sendo resultado de uma cultura da interatividade, interconexão, instantaneidade, criação e agregação virtualizada, possível com a projeção de tecnologias cada vez mais sofisticadas, intuitivas e móveis. Costa (2008) Lévy (2010), Santaella (2019), Lemos (2015) e outros, compõem um grupo de autores que buscam decifrar esse fenômeno sociocultural em diversas frentes, observando as dimensões do digital e sua (re) formulação à medida que é incorporado às dinâmicas dos atores sociais contemporâneos. Definir esse conceito requer, uma densidade teórica e precisão de termos, cabendo aqui, nesse momento, destacar sua característica provisória, aberta e em construção, tal como os processos e mediações com os dispositivos digitais, (re) inventados pelos atores sociais em suas estilizações.

Para Santaella (2019) vive-se hoje um panorama de megavirada, no qual a ciência e a tecnologia atuam em conjunto e redesenham não apenas o comércio, mas a cultura e a sociedade como todo. Suas discussões se assemelham às reflexões apontadas por Lévy (1998) quando já destacava existir uma mutação antropológica em curso, especialmente desencadeada com o uso de tecnologias como o computador, chamadas por ele de tecnologias inteligentes, por serem baseadas na flexibilidade, rapidez e enorme capacidade de armazenamento e processamento.

O autor chama atenção para uma discussão muito importante que consiste na redefinição dimensão cultural humana em decorrência do aperfeiçoamento da inteligência com uso desses dispositivos que opera mudanças nas linguagens, pois segundo ele “o autômato lógico é também um operador cultural de uma extrema virulência” (LÉVY, 1998, p.161). Note-se:

A informática, multiforme e disseminada, pertence a esse complexo dispositivo de sensores, filtros, transformadores, canais, entrecruzados e reservatórios com os quais uma sociedade cria seu mundo, representa-se a ele mesma, define seus critérios de juízo e gera seus conflitos. O computador está do lado dos agenciamentos instauradores de espaço-tempo: novo ritmo dos picosegundos, tempo real, além mundos simulados, distância abolida por enormes fluxos de informação no utópico espaço das redes. Entre as aparelha-

gens produtoras de formas culturais, o computador cria um tipo ainda desconhecido de conhecimento e *savoir-faire*, instaura novas relações entre os códigos, a matéria e a ação. (LÉVY, 1998, p. 161-162).

As definições do autor sobre o conceito de cibercultura anunciavam um panorama de abertura e comunicação tecnológica a partir do computador. No trocadilho utilizado por ele, a máquina universo, expressão utilizada para se referir ao computador, passaria a redesenhar e ressignificar todas as dimensões na vida social, com ênfase nas linguagens e modos de produção da cultura. Utilizando uma narrativa técnica, mas também filosófica lança mão de virtualidades futuras, hoje já atuais que alteram dimensões da vida.

Outra característica dos processos originários da cibercultura é a artificialização das práticas humanas. Desde o início dos experimentos iniciais com a informativa, passando por sua difusão e popularização que vivemos imersos em um “tecnocosmo”, baseado na transmissão e processamento de informações digitais, hoje ainda mais sofisticado, pelo uso em escala molecular de tecnologias digitais que artificializam desde produtos (informações) da indústria médica, experimentos científicos com manuseio de informações genéticas, tecnologias espaciais etc.

A esse respeito, Baudrillard (1991, p. 111) menciona que a produção e objetos artificiais é parte de um processo de simulação do real que se perde meio aos microprocessos de informações cibernéticas surgidas com a digitalidade das linguagens “deslocadas para os computadores e para a miniaturização informática da vida cotidiana”. Nas suas palavras, o advento das tecnologias informáticas permitiu o início de uma Era de simulação das experiências humanas, pautada numa mudança dos referenciais sociais, com ênfase, no crescimento dos signos artificiais manejados por sistemas equivalentes que põem em teste as variáveis combinatórias e as lógicas binárias.

Das discussões apontadas por Costa (2008) sobre a cultura digital, merece atenção sua menção aos agentes inteligentes, como sendo resultado de sofisticadas “técnicas de sugestão”, invadindo as telas dos dispositivos. São mecanismos inteligentes, os *knowbots*, agindo nos hábitos das pessoas e na relação com os objetos conectados. No atual cenário das culturas digitais, um dos grandes dilemas da atualidade consiste na proliferação de agentes inteligentes, operando nas experiências de comunicação em várias áreas do cotidiano sociocultural, com destaque para três acontecimentos recentes e relevantes à discussão. O primeiro deles é a criação de *fakenews*, como sendo fenômeno potencializado pelo digital com ressonâncias nos diversos campos da vida social em escala global.

O segundo acontecimento é a manipulação da opinião pública por ataques em série por *Crackers* que utilizam a engenharia informática como caminho para programar dispositivos inteligentes de captação da realidade e/ou criação de uma hiper-realidade. Tomemos como exemplo o caso de países como os Estados Unidos da América e o Brasil, nos quais indícios apontam para a manipulação em série de informações de candidatos com a finalidade de intervir nas eleições e no quadro político.

O terceiro e não menos importante destaque, vai para o uso dos dados de usuários por grandes empresas de tecnologia como sendo grandes “plataformas de infraestrutura”, gerenciamento de informações e comportamentos, a exemplo da *Big Five*, *Microsoft*, *Apple*, *Google*, *Amazon* e *Facebook*. Nota-se aqui, o emprego do marcador técnico estrutural da tecnologia como forma privilegiada de

criar produtos, conectar pessoas e distribuir informações. Para o autor, as empresas de tecnologia incumbam e gestam “plataformas setoriais”, tais como *Airbnb*, *Spotify*, *Netflix*, *Uber*, para citar algumas, com a finalidade de estratificar e criar domínios relacionados às esferas da vida social, tais como moradia, entretenimento, notícias etc.

Também nesse contexto, Harari (2018) pontua que vivemos na atualidade um panorama de revoluções tecnocientíficas do humano que desencadeiam uma vastidão de informações, nem sempre úteis, num panorama de proliferação de notícias falsas ou irrelevantes, da manipulação algorítmica e projeção da inteligência artificial nas dinâmicas econômicas, sociais, com destaque para os projetos de *Machine Learning*.

Sobre isto, Harari (2018, p. 25) destaca que os computadores já alteraram mudanças significativas nos modos de pensar a economia digital, sobremaneira, pela evolução da Inteligência Artificial (IA), com destaque para “[...] as redes *peer-to-peer* de *blockchain* e criptomoedas como o *bitcoin* poderão renovar completamente o sistema monetário”. O dinheiro eletrônico, os aplicativos de bancos, o surgimento de modelos de negócios digitais como as *fintechs*, a proliferação de máquinas de cartão, as pulseiras de pagamento digital com Wi-fi, as peças publicitárias, destacando os cenários do digital... Tudo isso vem operando mudanças radicais nos comportamentos, inclusive nos modelos de finanças.

De maneira clara, às vezes até cética, ele destaca um panorama bastante complexo sobre o futuro humano com esses dispositivos, principalmente por eles estarem situados numa lógica de produção capitalista, mais que isso, ao serviço de interesses de grandes corporações financeiras, com destaque para as empresas de tecnologias da informação que possuem um grande estoque de dados, e, na mesma medida, um trabalho incansável para lançar produtos e conquistar consumidores.

Segundo o autor, no futuro próximo “os algoritmos poderão completar esse processo, fazendo com que seja praticamente impossível que as pessoas observem a realidade pode si mesmas” (HARARI, 2018, p. 389). A despeito desse panorama, ele ressalta que, o curso da história depende da ação humana e convida a pensar em compromissos humanos, globais, comuns, fazendo alusão ao cultivo de um secularismo<sup>7</sup>. Destacamos como interessantes as passagens onde destaca o emprego da verdade e da compaixão, como também do compromisso e da igualdade, liberdade e coragem como características necessárias aos atores sociais desse tempo.

Destaca-se nessa discussão, o papel das ambiências virtuais de interação juvenil, como sendo formadoras de redes de convívio por interesse e aproximação que, ajudam a revelar novas formas de solidariedade com os dispositivos das culturas digitais. A maximização dos limites espaciais, o trânsito de dados e informações, a possibilidade de reunir-se ou propor ações comunicativas em aplicativos e redes sociais, explorar imagens, a divulgação de imagens propositivas acerca de assuntos relevantes ou não é parte desse “sensorium novo”.

Mais que isso, o cultivo de uma empatia social, o desapego aos padrões de cor, raça, orientação sexual ou de gênero, apenas para citar alguns exemplos. Para Maffesoli (2019) os jovens aparecem culturalmente mais abertos a romper com os conceitos de gerações anteriores, por meio de suas práticas de comunicação participam abertamente daquilo que, a primeira vista, parece “estranho” e se permite viver comunhões extraterritoriais.

---

7 Sistema que tem como princípio da separação de organizações políticas e governamentais de instituições religiosas. Propõe a vivência de uma sensibilidade aberta para o respeito, o diálogo, a liberdade etc.

São nessas tribos contemporâneas, verdadeiras redes de solidariedade, formadas no hibridismo com os dispositivos digitais se mesclam com experiências presenciais de engajamento juvenil e aceitam para a criação de movimentos coletivos de engajamento, dando visibilidade a temas relacionados aos direitos humanos, política, saúde, meio ambiente. Mas não se trata apenas de uma imagem, notamos que, esses jovens além de criar ambiências de comunicação, se relacionam nas experiências de proximidade (virtual e presencial), criando um cosmos de implicação e intervenção em rede.

## **4 CONSIDERAÇÕES PROVISÓRIAS: PROJEÇÕES DAS CULTURAS JUVENIS PARA EDUCAÇÃO HUMANIZADA NA CIBERCULTURA.**

A palavra projeção possui em sua etimologia, o significado de projetar, lançar ou arremessar algo. Como resultado das discussões apontadas acima por Maffesoli (2006, 2009), Harari (2018), Santaella (2003, 2019) e outros, foram destacados apontamentos sobre as mediações culturais dos jovens contemporâneos com o uso dos dispositivos das culturas digitais, querendo intencionalmente chamar atenção para dois aspectos.

O primeiro deles diz respeito à criação de ambiências comunicacionais propositivas, os jovens nas redes e coletivos ao “jogar-se” nos aplicativos e ambiências, não exploram somente a imagem privada e a banalidade cotidiana, como os atributos mais importantes de suas práticas. Se observa que existe um cenário de implicação e preocupação com temas relevantes de interesse público, cujas ideias ressoam nas práticas, deixando ver, como é possível organizar-se em coletivos, lançar provocações, mas também concretizar caminhos que causam aderência, respeito e engajamento.

O segundo aspecto resulta da possibilidade de criar alternativas para enfrentar ou resistir aos problemas antagônicos que se vive na sociedade. Esses atores sociais juvenis, mediadores de comunicações na cibercultura, podem ser vistos como parte de uma rede solidária de pertencimento social de enfrentamento aos dilemas humanos que, passam desde o combate à intolerância, à fome, à perseguição religiosa, o acesso igualitário de informações, a popularização da ciência, a transparência do Estado, o cuidado da saúde numa dimensão coletiva, o (re) encontro com a humanidade que habita em nós.

Estas são proposições e desafios vividos diariamente por jovens, ativistas ou não, que ao contrário do que se pode imaginar, não estão assistindo o desenrolar da história, mas sim, criando narrativas ciberculturais com a apropriação dos dispositivos e a constituição de pares ouvintes, parceiros de trocas que, potencializam a rede e seus alcances para o bem comum, o bom uso e o cultivo de bons sentimentos. Esses jovens-autores, porta-vozes de uma radicalidade carnal, vivida, tensionada nos bairros, organizações, universidades, coletivos e nas redes.

Todo esse fenômeno que impressiona, não somente por sua natureza extraordinária, mas sobremaneira, por conseguir ritualizar na ordem do hoje, uma ressignificação para vários âmbitos e espaços sociais. Uma visão preliminar dessa sensibilidade juvenil na cibercultura permite exprimir algumas reflexões provisórias e necessárias à educação. Observá-los em suas dinâmicas faz pensar numa educação humana que esteja pautada no cultivo do bem-estar, visto aqui, como sendo a possibilidade

de experimentar boas sensações de contato com outro, sentimentos amicais e partilha que não estão sobrepostos às normas estruturantes e convencionais de poder. Nota-se, com efeito, o manejo de forma radical e provisória de poder que se perde no cultivo das interlocuções das partes.

O mesmo ocorre em relação à utilização e propagação de ideias, elas emergem de um significado social e da demanda vivida no grupo. A rede é partilhada e seus alcances, agrega, por exemplo, outras redes de jovens ou parcerias com instituições públicas ou organizações. A lógica é somar, multiplicar e maximizar as potencialidades. No mesmo sentido, esse olhar provisiona como sendo condição *sine qua non* pensar em experiências de aprendizagens que, abarquem espaços de criatividade e invenção, sem estes elementos, qualquer formação coletiva, inclusive na escola perde lugar para à normatividade e os papéis quase sempre rígidos. Quando se fala em criatividade, recorre-se ao emprego das artes, dos corpos, das linguagens em suas variadas dimensões como sendo qualidade inerente do criar, reinventar, produzir soluções, aplicando novas camadas ou abandonando os modelos.

No momento onde a sociedade precisa pensar nos seus dilemas, entre eles a utilização das tecnologias e dos dispositivos com uma finalidade do bem humano, a escuta sensível dos atores sociais juvenis, se mostra como uma possibilidade fecunda de aprendizagem para a (re) construção de uma sensibilidade humana implicada. Não como sendo uma promessa do futuro, pois, suas experiências já provocam, no agora, no hoje, nas redes, imagens-fluxos, narrativas e reflexões que certamente ajudam na construção de um futuro de paz.

## REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

COSTA, Rogério da. **A cultura digital**. 3. ed. São Paulo: Publifolha, 2008.

GROPPO, Luís Antonio. **Juventude**: ensaios sobre a sociologia e história das juventudes modernas. Rio de Janeiro: DIFEL, 2000.

HARARI, Yuval. Noah. **21 Lições para o século 21**. Tradução Paulo Geiger. São Paulo: companhia das letras, 2018.

LEMONS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 7. ed. Porto Alegre: Sulina, 2015.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010. 272p. (Coleção TRANS).

MAFFESOLI, Michel. **O ritmo da vida**: variações sobre o imaginário pós-moderno. Rio de Janeiro: Record, 2004.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2006.

MAFFESOLI, Michel. **A república dos bons sentimentos**. Documento. Tradução de Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2009.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. El miedo a los medios. Política, comunicación y nuevos modos de representación. /n: MARTÍN-BARBERO, Jesús e outros. **La nueva representación política en Colombia**. Bogotá: IEPRI/ FESCOL, 1997.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Jóvenes: comunicación e identidad. **Pensar Iberoamérica Revista da Cultura**. Febrero, 2002.

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

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **A comunicação na educação**. São Paulo: Contexto, 2014.

PAIS, José Machado. Buscas de si: expressividades e identidades juvenis. /n: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de; EUGENIO, Fernanda. **Culturas juvenis**: novos mapas do afeto. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

PODCAST. México: Maffesoli: tecnologías del imaginario. [Locução de]: Michel Maffesoli. [S.I.]. Docu.ibero 90.9 FM. Universidade Ibero Americana, 12 de jun. 2019. Disponível em: <https://ibero909.fm/documentales-909-1/maffesoli-tecnologas-del-imaginario-narcicismo-y-las-kardashians>. Acesso em: 23 set. 2019.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Desafios humanos no contemporâneo**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2019.

SANTOS, Vinicius Silva. Jogos eletrônicos, cultura juvenil e socialidade: a aprendizagem social virtual mediada e suas influências para a educação. **Novas Edições Acadêmicas**, 2015.

SANTOS, Vinicius Silva; SCHNEIDER, Henrique Nou. culturas juvenis e a etnocenologia virtual da aprendizagem em ambiências híbridas e multimodais de interação. **Revista Educação Unisinos**, v. 23, n. 4, out./dez. 2019.

SCHNEIDER, Henrique Nou; SANTOS, Jacques Fernandes; SANTOS, Vinicius Silva. Cultura juvenil, dependência digital e contingência. **Revista Científica do UniRios**, n. 23, 2020.

VELHO, Gilberto; DIAS, Fernando. **Juventude contemporânea**. Culturas, Gostos e Carreiras. Rio de Janeiro: Ed. 7 Letras, 2010.

---

**Recebido em:** 7 de Abril de 2020

**Avaliado em:** 6 de Agosto de 2020

**Aceito em:** 9 de Agosto de 2020

---



A autenticidade desse artigo pode ser conferida no site <https://periodicos.set.edu.br>

---

1 Mestre em Educação; Doutorando em Educação – PP-GED/UFS; Professor da Universidade do Estado da Bahia – UNEB/Campus VIII; Membro do Grupo de Pesquisa em Informática na Educação (GPIED) – UFS/CNPq e do Grupo de Pesquisa em Formação de Professores, Educação e Contemporaneidade (FORPEC) – UNEB/CNPq.  
E-mail: vssantos@uneb.br

2 Doutorando em Educação – PPEd/UNIT; Professor do Instituto Federal de Alagoa – IFAL, Campus Santana do Ipanema; Membro do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologias e Contemporaneidade (GPETEC) – UNIT/CNPq e do Grupo de Pesquisa em Formação de Professores, Educação e Contemporaneidade (FORPEC) – UNEB/CNPq.  
E-mail: jacquesfs@hotmail.com

3 Doutor em Engenharia de Produção – UFSC; Professor da Universidade Federal de Sergipe – UFS e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe – UFS; Líder do Grupo de Estudos e Pesquisa em Informática na Educação – GPIED/UFS/CNPq.  
E-mail: hns@terra.com.br.



Este artigo é licenciado na modalidade acesso abertosob a Atribuição-Compartilha Igual CC BY-SA

