

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS

Janderson Alves Sauma

**Interações sociais e digitais entre jovens de uma cidade pequena: "aqui em Ervália
não tem nada para jovens"**

JUIZ DE FORA

2021

Janderson Alves Sauma

Interações sociais e digitais entre jovens de uma cidade pequena: "aqui em Ervália não tem nada para jovens"

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Juiz de Fora, área de concentração Cultura, Democracia e Instituições, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciências Sociais.

Orientadora: Profa. Dra. Rogéria Campos de Almeida Dutra

Coorientadora: Profa. Dra. Rafaela Reis Azevedo de Oliveira

JUIZ DE FORA

2021

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Sauma, Janderson Alves.

Interações sociais e digitais entre jovens de uma cidade pequena : "aqui em Ervália não tem nada para jovens" / Janderson Alves Sauma. -- 2021.

100 f.

Orientadora: Rogéria Campos de Almeida Dutra Dutra

Coorientadora: Rafaela Reis Azevedo de Oliveira Oliveira

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, 2021.

1. Juventudes. 2. Celular. 3. Ervália. 4. Ciberespaço. 5. Interações Sociais e Digitais. I. Dutra, Rogéria Campos de Almeida Dutra, orient. II. Oliveira, Rafaela Reis Azevedo de Oliveira, coorient. III. Título.

Janderson Alves Sauma

Interações sociais e digitais entre jovens de uma cidade pequena: "aqui em Ervália não tem nada para jovens"

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Juiz de Fora, área de concentração Cultura, Democracia e Instituições, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Ciências Sociais.

Aprovada em 1 de dezembro de 2021

BANCA EXAMINADORA

Profª. Dra. Rogéria Campos De Almeida Dutra (Orientadora)
Universidade Federal de Juiz de Fora

Profª. Dra. Rafaela Reis Azevedo de Oliveira (Coorientadora)
Universidade Federal de Juiz de Fora

Profª. Dra. Lígia Wilhelms Eras
Instituto Federal de Santa Catarina

Profª. Dra. Ana Claudia Moreira Cardoso
Universidade Federal de Juiz de Fora (Profª. Visitante)

AGRADECIMENTOS

À minha família, meus pais que me incentivaram a todo momento a escrever e ao meu irmão Jamil que me apoiou desde a graduação até esse momento.

Também agradeço à minha orientadora professora Rogéria Dutra por todas as orientações, correções, reuniões e outros “ões” que fizeram com que este texto fosse possível. À professora Rafaela Reis, minha co-orientadora, que aguentou todas as vezes que eu reclamei da vida, que leu, explicou-me como melhorar e acreditou mais do que eu que isso poderia acontecer de verdade.

Aos meus amigos de Ervália. Em especial, ao Rodrigo que foi meu *personal trainer*, incentivador e amigo durante esta jornada. À Anaísa que foi uma das amigas que mais me inspirou e ajudou a escrever esta dissertação.

Aos meus amigos de Juiz de Fora. Ao Christian, Maria e Natália pelas nossas conversas, risadas, músicas trocadas, jogos online etc., tudo o que fizeram enquanto eu redigia essas páginas. Teria que escrever um agradecimento à parte só pelo o que vocês fizeram por mim neste período. Sem vocês nada disso seria possível, afinal, ouviram muito também todas as minhas lamúrias acerca deste momento. Ao Tales, o amigo que me ensinou a dançar. Ao Arthur por nossas conversas sobre tudo. Ao Francklin que me apresentou o mundo da Sociais e da Educação. À Thamires e ao Jurandir, meu casal de amigos favorito.

Ao Gabriel e Roberto que me fizeram dar muitas risadas no nosso grupo e me ajudaram a ter foco. Ao Gabriel que com suas piadas (às vezes ruins) era uma espécie de amigo-orientador.

À minha amiga Laura por todas as vezes que me ouviu reclamar e não me deixou desistir em nenhum momento, por todas as leituras feitas dos capítulos, risadas e conversas para me acalmar.

Aos livros que me fizeram companhia nesta batalha. Já considero ser amigo de Asimov, Gibson, Takami, Cline e tantos outros autores que eu li, apaixonei-me, odiei e reli nestes últimos anos.

Aos jovens que participaram da pesquisa e me fizeram perceber que eu realmente sou *cringe*. E a todos aqueles que conheci nesta vida. Estas palavras são poucas para dizer o quanto eu realmente agradeço a cada um de vocês!

Como se fosse fácil entender
Uma pessoa tão cheia de vida
Já não sei se me entende
Já não sei se te entendo
Não quero nada
Você espera algo?
Não fuja do bom humor
De pessoas tolas
Como se fosse fácil entender
Que preciso de paz
Não preciso da guerra
O jovem pode levantar cedo
Com um sorriso toda manhã...
(NINGUÉM..., 1985).

RESUMO

O advento da internet e a presença das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) na vida cotidiana, atualmente, têm se apresentado como temas importantes nos estudos socioculturais, particularmente no que se refere à juventude. Identificados por alguns autores como “nativos digitais”, estes jovens trazem como característica comum o fato de terem nascido e crescido em um contexto social marcado pela cultura digital, caracterizada pela intensificação da produção e circulação da informação, bem como de formas de lazer e interação através dos dispositivos digitais. Esta dissertação procura analisar a forma como as tecnologias digitais, em particular, o uso do celular, estão inseridas no cotidiano de jovens de uma cidade pequena (Ervália/MG), tendo como objetivo compreender o espaço que as TIC's ocupam no processo de socialização e interação entre estes jovens. Baseando-se na abordagem qualitativa, foram utilizadas como estratégias de pesquisa a ciberetnografia dos espaços virtuais frequentados por estes jovens, além da interação deste pesquisador com os interlocutores da pesquisa através das redes sociais. Destaca-se entre os resultados encontrados o fato de que, apesar do uso intensivo do celular como forma de interação entre os pares, estes jovens indicam a preferência por interações face a face, sentindo-se confinados ao ambiente virtual devido à ausência de espaços de lazer na cidade – o ciberespaço se torna, assim, um “momento nosso”.

Palavras-chave: Juventudes, Celular, Ervália, Ciberespaço, Interações Sociais e Digitais.

ABSTRACT

The advent of the Internet, as well as the presence of Information and Communication Technologies (ICT's) in everyday life, has currently been presented as important themes in sociocultural studies, particularly with regard to youth. Identified by some authors as "Digital Natives", these young people have as a common characteristic the fact that they were born and raised in a social context marked by digital culture, characterized by the intensification of production and circulation of information, as well as forms of leisure and interaction through of digital devices. This dissertation seeks to analyze how digital technologies, in particular the use of cell phones, are inserted in the daily lives of young people from a small town, Ervália/MG, aiming to understand the space that ICT's occupy in the process of socialization and interaction among these young people. Based on the qualitative approach, cyberethnography of virtual spaces frequented by these young people were used as research strategies, in addition to the interaction of this researcher with the research interlocutors through social networks. Among the results found, the fact that, despite the intensive use of the cell phone as a form of interaction between peers, stands out, these young people indicate a preference for face-to-face interactions, feeling confined to the virtual environment due to the absence of spaces for leisure in the city; cyberspace becomes like this, a "our moment".

Keywords: Youth, Mobile, Ervália, Cyberspace, Social and Digital Interactions.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Praça de Ervália e ao fundo a Igreja da Matriz	36
Figura 2 – Faixada da Escola Estadual Professor David Procópio	43
Figura 3 – Gráfico: Mora em Zona Rural ou Urbana	57
Figura 4 – Acesso à Internet	58
Figura 5 – Gráfico: Onde seu celular foi comprado?	59
Figura 6 – Gráfico: Quais redes sociais você costuma usar	61
Figura 7 – Gráfico: Horas nas redes sociais	62
Figura 8 – Gráfico: Quantos amigos são de Ervália	63
Figura 9 – Personagem de Yoshio	74
Figura 10 – Post feito por Shuya	78

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 SER JOVEM NO BRASIL E SER JOVEM EM UMA CIDADE PEQUENA....	15
2.1 A JUVENTUDE COMO CONSTRUÇÃO SOCIAL	15
2.2 MARGINALIZAÇÃO DO CONCEITO DE JUVENTUDE	18
2.3 CONCEITOS DE JUVENTUDE E ADOLESCÊNCIA	20
2.4 JUVENTUDE TECNOLÓGICA	22
2.5 JUVENTUDE DE CIDADE PEQUENA.....	29
2.6 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO	31
3 APRESENTANDO O CAMPO.....	33
3.1 A CAMINHO DO CAMPO	33
3.2 ENTENDENDO O CAMPO	35
3.3 A EDUCAÇÃO EM ERVÁLIA	41
3.3.1 Escola Estadual Professor David Procópio	42
3.3.2 Colégio Educar.....	44
3.3.3 Colégio Cener.....	45
3.4 O ACESSO À INTERNET EM ERVÁLIA	46
3.5 SOCIALIZAÇÃO NA CIDADE.....	47
3.6 SOCIALIZAÇÃO DOS JOVENS.....	50
3.7 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO	53
4 ESTRUTURAS, MÉTODOS E DADOS COLETADOS.....	54
4.1 ESTRUTURA DA PESQUISA.....	54
4.2 GRUPO DE WHATSAPP.....	55
4.3 DADOS COLETADOS NO QUESTIONÁRIO	57
4.4 DADOS DE CONVERSAS NO GRUPO.....	64
4.5 OS JOVENS	72
4.6 COMPREENDENDO OS DADOS	82

4.7 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO	87
5 CONCLUSÃO.....	88
REFERÊNCIAS	91
ANEXO 1.....	917

1 INTRODUÇÃO

“Você que tem ideias tão modernas” (CRÔNICA, 1986).

Como um aficionado por obras de ficção científica, confesso não conhecer história melhor na qual a humanidade se vê obrigada a não sair de casa por conta de um vírus letal como na obra de Richard Matheson (1954) escreveu. Em *Eu sou a Lenda*, o autor se debruça em tecer linhas sobre como seria a solidão das pessoas que viveriam fugindo de uma pandemia. Na obra, o personagem tem “a sorte” de ser imune ao vírus do vampirismo. Porém, nós, seres reais, não tínhamos anticorpos para Covid-19 e, por isso, estamos há um ano e meio vivendo em isolamento social.

Isso que elenco demonstra que mesmo as mentes mais fantasiosas do século XX não eram capazes de imaginar uma crise no ano de 2020 que iria fazer com que todos tivessem que usar máscaras, álcool em gel, fazer distanciamento social e outras ações para minimizar a dispersão do vírus que provoca a sars-cov-2, popularmente conhecido como COVID-19. É nesse momento que eu me vejo adentrado o Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) com o intuito de estudar o uso de celulares por jovens das escolas públicas de Juiz de Fora. Com uma vertente de pesquisa antropológica, minha dissertação se basearia em trabalho de campo com observação participante desses jovens durante o período letivo na escola. A pandemia de COVID-19 fez com que, no dia 17 de março de 2020, véspera de meu aniversário, eu tivesse que voltar para minha cidade, já que os casos começavam a aumentar em Juiz de Fora, e a Universidade havia decretado que não haveria aulas presenciais, sem previsão de uma volta.

No primeiro momento, acreditávamos que seriam apenas duas semanas, visto que, após os 2000, o mundo já havia enfrentado uma pandemia de Sars, como elenca Latour (2012), gripe aviária e, a mais recente, gripe suína. Entretanto, esse isolamento social ainda fez com que meu campo inicial de pesquisa fosse perdido. As escolas fecharam pouco depois e somente agora em 2021 alguns lugares do país estão voltando com as aulas presenciais. Foi nesse momento que me vi sem campo de estudo para continuar minha pesquisa no mestrado. Por isso, a dissertação que aqui se segue é uma versão diferente daquela pensada antes da pandemia. Troca-se o local do campo que era a escola

e passa a ser o ciberespaço. Deixa de ser Juiz de Fora e passa a ser Ervália/MG. O único elemento que se manteve até então foi o grupo estudado: os jovens.

Por que Ervália? Ervália é minha cidade de origem e foi para onde retornei quando a universidade suspendeu as aulas presenciais. Passei a morar na cidade e reencontrar virtualmente meus amigos que residem em Ervália. Um desses amigos é a professora Manu¹, professora de português para adolescentes do 9º ano do ensino fundamental. Ela sugeriu que eu estudasse os jovens de Ervália, podendo encontrar uma rede de ex-alunos dela que, em 2020, tinham quinze anos de idade, idade que minha pesquisa procurava. Assim, comecei a repensar meu campo de pesquisa e foi deste modo que essa dissertação surgiu.

Por Ervália ser menor do que a cidade de Juiz de Fora, passei a criar um enfoque maior no conceito de cidade pequena. A forma de vida de Ervália se difere de Juiz de Fora em diversos contextos, como o tamanho do município, as relação entre as pessoas e, até mesmo, a locomoção pela cidade. Tudo isso influencia a formação de um jovem de Ervália em comparação com um jovem de Juiz de Fora, uma cidade média. Além disso, o foco era o uso de tecnologias digitais, entre eles o celular, que na cidade de Ervália o acesso à internet e outros elementos são menores do que em um grande centro urbano como Juiz de Fora.

Outro fator que foi modificado é o método etnográfico utilizado. A pandemia restringiu o contato físico, necessário para uma observação participante. Com isso, foi escolhido o método da ciberetnografia. A ciberetnografia é um método de observação pelo/no ciberespaço. Desenvolvida pela pesquisadora Christine Hine (2020), trata-se de uma observação participante nos meios virtuais. Na presente dissertação, todo o acompanhamento se deu pelo ciberespaço, através de acompanhamento em redes sociais e conversas em aplicativos de mensagens.

Portanto, procuro analisar a forma como as tecnologias digitais, em particular, o uso do celular, estão inseridas no cotidiano de jovens de uma cidade pequena, Ervália/MG, tendo como objetivo compreender o espaço que as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) ocupam no processo de socialização e interação entre estes jovens. Baseando-se na abordagem qualitativa, foram utilizadas como estratégias de pesquisa a ciberetnografia dos espaços virtuais frequentados por estes jovens, além da interação deste pesquisador com os interlocutores da pesquisa através das redes sociais.

¹ Nome fictício para preservar a identidade da pesquisada.

Desse modo, a dissertação que estou apresentando é uma nova pesquisa de campo. Deixou de ser uma observação participante dentro da escola e passou a ser um acompanhamento por meio de redes sociais. Por isso, é possível perceber que as mudanças no campo foram drásticas, mas creio que essas mudanças vieram em boa hora, já que esta dissertação me criou a oportunidade de estudar o meu familiar (VELHO, 1978), a cidade onde nasci.

Apresento, então, como se divide esta dissertação. Ela compreende cinco capítulos divididos em: Introdução, em que relato como a mudança do tema impactou na escrita deste texto, como será o desenvolvimento da dissertação e alguns resumos do que ela apresenta. O segundo capítulo, intitulado “Quero desfrutar por ser jovem: ser jovem no Brasil e ser jovem em uma cidade pequena”, percorre sobre a diferenciação de juventude com infância e adolescência. Além disso, apresento o que é juventude tecnológica, fruto de trabalhos do início dos anos 2000, como o artigo de Marc Prensky (2001) e os estudos sobre nativos digitais. Neste capítulo também apresento um debate de dados auferidos pelas pesquisas da Fundação Telefônica e do O Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), em que apontam dados de uso de internet, redes sociais e celulares por jovens do Brasil. Além disso, apresento a forma como essas pesquisas percebem o jovem como um usuário de tecnologias digitais e os dados que confirmam essa percepção. Por fim, encerramos o capítulo com uma definição do que é juventude em uma cidade pequena. A partir da obra de Dayrell e Carrano (2014), este trabalho entende que existem juventudes (no plural). Por esse motivo, trata-se aqui de uma juventude específica, seria ela a juventude de uma cidade pequena.

O terceiro capítulo recebeu o título “Quando eu vivia e morria na cidade: apresentando o campo”. Nele, apresento melhor o campo, a cidade de Ervália, onde ela se localiza, como é a cidade, sua história e principais atrações. Exibo também dados educacionais da cidade e as escolas estaduais que estão dentro do perímetro urbano do município. São elas: Colégio Cener, Colégio Educar e Escola Estadual Professor David Procópio. A Escola Estadual Dom Francisco das Chagas não entrou no escopo da pesquisa por se localizar na zona rural da cidade. Logo, a pesquisa preferiu, nesse momento, dar enfoque nas escolas localizadas próximas ao centro da cidade. Após a apresentação da cidade e de suas escolas, apresento dados relativos ao acesso à internet pela cidade, já que o foco da dissertação é o uso das tecnologias digitais pelos jovens da cidade. Por fim, debato sobre a socialização em uma cidade pequena, em que debato com os termos de *ethos*, unionismo e faccionalismo apresentados por Marcelo Caniello (2003)

e como esses conceitos podem ser vistos em Ervália. Além disso, debate sobre a socialização de jovens na cidade pequena e os principais elementos dessa socialização.

O capítulo quatro recebe o nome de “A vida imita um vídeo, garotos inventam um novo inglês: estruturas, métodos e dados coletados”. Este é o principal capítulo da dissertação. É nele que são apresentados os jovens que acompanhei durante a pesquisa, o grupo criado na rede social WhatsApp para fazer o acompanhamento desses jovens, conversas individuais com alguns dos jovens da pesquisa e apresentação das respostas que eles enviaram a um questionário produzido através da plataforma Google Formulários. Após a apresentação dos dados, a dissertação trata de compreender esses dados apresentados e se formula a tese de que o uso de celulares por esses jovens está ligado ao não acesso aos locais de lazer da cidade. O acesso aos meios de tecnologia é a mensagem do meio em que esses jovens nasceram. Após os anos 2000, o acesso à internet aumentou e, assim, os jovens da geração Z cresceram junto com o avanço da internet. Como Marshall McLuhan (1964) escreveu, o meio predominante para esta geração é a mensagem. Esses jovens têm a internet como seu meio de mensagem. Porém, eles não a utilizam por serem nativos digitais e conhecedores do hipertexto. Utilizam as redes sociais e outros aplicativos de lazer por não haver locais de lazer na cidade. O ir à praça para eles se torna um movimento único, já que é o único local que compreendem haver lazer. Os jovens de Ervália preferem as relações pessoais, mas só é possível essas relações quando estão na escola ou quando estão na praça. Fora desses locais a rede social aparece como um outro espaço de lazer e relação entre eles. O capítulo cinco, então, é a conclusão da dissertação, mostrando um resumo dos dados apontados e como novos trabalhos podem auxiliar o campo aqui trabalhado.

Esta dissertação não nasceu em um período fácil, mundialmente falando, e nem se formou como era primeiramente pensado. Contudo, ela traz elementos que auxiliam no campo da juventude, cidade pequena e tecnologias digitais. Ela não é vista como um fim, mas sim um começo para entender os dados obtidos e melhorar a pesquisa.

2 SER JOVEM NO BRASIL E SER JOVEM EM UMA CIDADE PEQUENA

“Quero desfrutar por ser jovem” (CORAÇÃO, 1985).

Presentemente, este capítulo trata das definições de juventude na literatura em ciências sociais e como esse conceito foi se moldando com o tempo e é observado atualmente na sociedade brasileira. Neste ponto, a dissertação destaca o elemento da tecnologia como elemento que molda as relações desse grupo estudado. Contudo, a presente dissertação procura demonstrar as especificidades de uma juventude localizada em município afastado das grandes metrópoles e compreender como essa categoria apreende os elementos da tecnologia em seu dia a dia. Para entender este problema, faz-se necessário compreender como se forma a juventude de cidades pequenas.

2.1 A JUVENTUDE COMO CONSTRUÇÃO SOCIAL

Os estudos de juventude nas ciências sociais parte de uma percepção de juventude como construção social (PAIS, 1990), assim como a infância (ARIÈS, 1986). Ariès (1986) aponta que a infância é uma categoria construída e localizada historicamente nos séculos XV a XVIII. O autor explica que até meados do século XIII as crianças eram representadas como adultos menores, visto que crianças e adultos estavam juntos produzindo as mesmas tarefas. Assim sendo, a infância nada mais era do que adultos que viveram pouco. É esse viver pouco que define durante o século XIV e XV o papel destes atores sociais. A morte de crianças não causava tristeza tal qual nos dias de hoje. Nesse período, o nascimento de crianças era em demasia e, assim, as suas mortes eram esperadas. Por isso, não havia porque chorar por elas, já que não haviam vivido ainda (ARIÈS, 1986).

Interessante notar que essa percepção de vida das crianças também se pauta no fortalecimento da religião católica (ARIÈS, 1986). O retrato da infância nas pinturas do século XV surge com a imagem do pequeno Jesus, mas ainda representado com traços de adulto. Seria a partir do século XVI que a morte da criança tomaria um sentimentalismo mais forte, pois, como relata Ariès (1986), seria nesse período que as ideias de Malthus ganhariam força e, com isso, a perda da criança é a perda de uma vida que poderia não surgir novamente. Antes de Malthus era comum as pessoas terem diversas crianças, uma

vez que sabiam que muitas delas não iriam sobreviver. Com a ideia de população maior, o risco de faltar alimentos também cresceria e nasceria então a concepção de prezar pelas crianças nascidas (ARIÈS, 1986).

Desse modo, a instituição escola definiria o que consistira de fato a infância. Segundo Ariès (1986), no começo do século XV, a igreja abriu as portas para o ensino clerical em que aceitavam desde crianças novas até adultos com mais de vinte anos. Contudo, “tornaram no início dos tempos modernos um meio de isolar cada vez mais as crianças durante um período de formação tanto moral como intelectual, de adestrá-las, graças a uma disciplina mais autoritária, e, desse modo separá-las da sociedade dos adultos.” (ARIÈS, 1986, p. 165). Entendiam que assim a moralidade ainda seria preservada nos mais novos. A escola passa a ser uma instituição a qual produz os conceitos do que é ser criança e o que é ser adulto, pois, enquanto incluso no ensino escolástico, categorizaria-se como as crianças e os jovens (ARIÈS, 1986).

Todavia, como Becker (1985) ressalta, nesse período, adolescência e infância não se separavam. Como o próprio autor explica,

Até o século XVIII, a adolescência foi confundida com a infância. Nas escolas jesuítas, garotos de treze a quinze anos eram chamados indistintamente de crianças ou adolescentes. A noção do limite de infância estava mais ligada à dependência do indivíduo do que à puberdade. (BECKER, p. 72, 1985)

A independência do indivíduo conquistada apenas enquanto adulto era o que até pouco tempo se almejava ultrapassar. Ou seja, “ser jovem era uma coisa a ser vivida apressadamente em direção ao ser adulto, como podem testemunhar nossos pais e avós” (BECKER, 1985, p. 73). Com isso, o papel de brincar ficava reservado à infância e quando atingida a independência o indivíduo já era considerado adulto. Ainda, como afirma Pais (1990), o que diferenciava um jovem de um adulto era a responsabilidade. Para esse autor, o adulto possuía conjuntos de responsabilidade a serem seguidas – ocupacional, conjugal ou familiar e habitacional – das quais os jovens ainda não necessitavam. Com o advento dessas responsabilidades o jovem ia adquirindo o status de adulto (PAIS, 1990, p. 141).

Há de se ressaltar que o primeiro grande marco da pesquisa antropológica sobre juventude foi o livro *Coming Age In Samoa* da antropóloga Margaret Mead, lançado originalmente em 1928. O mote do pensamento da autora seria demonstrar como a construção social acerca da adolescência (aqui utilizado adolescência pois ainda não se

utilizava o conceito de juventude), em especial a sexualidade das meninas adolescentes dos Estados Unidos, era cercado de tabus e regras dos quais não se aplicavam às adolescentes samoanas. Essa era uma crítica ao pensamento antropológico que visava a cultura como um ciclo de evolução, em que “tribos bárbaras” iriam evoluir para uma civilização, neste caso, a civilização europeia. Mead (2015) demonstra que essas regras de sexualidade são estigmas próprios da sociedade norte-americana e não de um movimento cultural, já que não era do feitio das adolescentes samoanas seguirem as mesmas regras.

Outro marco para as pesquisas da antropologia sobre juventude foi o livro *Sociedade de Esquina*, de William Foote-Whyte, lançado em 1943. Nesse livro é apresentado os grupos de jovens de descendência italiana do bairro com nome fictício de “Cornerville”. Nele, o autor mostra como se formam os grupos das esquinas e a sociabilidade entre eles, desejos e anseios de uma juventude durante o período da segunda guerra mundial. Aqui, tem-se o que era chamado de “delinquentes” pela sociedade americana e era esse o interesse de Foote-Whyte (2005 [1943]) ao estudar esse grupo. Isto é, entender como se comportavam e porque o estigma de delinquente.

Na década de 1940 e 1950, os estudos sobre juventude, principalmente da psicologia, buscavam elementos de uma rebeldia social para categorizar o grupo. A ideia de “delinquência juvenil” (BOVE, 2017; ABRAMO, 1997) surge como explicação das atitudes dos jovens ouvinte do estilo musical rock. O estilo carregado de estigmas ajudou a criar a ideia de uma juventude rebelde (CALLIGARIS, 2000).

Jon Savage (2009) esclarece que o termo juventude (“teenager”) vai ser usado como campanha de marketing dos Estados Unidos como uma forma de aumentar o potencial de consumo dessa faixa etária. Como o próprio autor explica,

Em 1944, os americanos começaram a usar a palavra teenager para descrever a categoria de jovens com idade entre 14 e 18 anos. Desde o início, foi um termo de marketing usado por publicitários e fabricantes que refletia o poder de consumo recentemente visível dos adolescentes. O fato de que, pela primeira vez, os jovens se tornaram um público-alvo também significava que eles tinham se transformado num grupo etário específico com rituais, direitos e exigências próprios. (SAVAGE, 2009, p. 11)

Ainda de acordo com Savage (2009), a visão da juventude pós-guerra aliada a ideia de consumo estimulada pelo governo norte-americano criou os diversos grupos das décadas de 1960 até os dias de hoje. Becker (1985) complementa explicando que é na Segunda

Guerra Mundial que a necessidade de compreender a juventude passa a ser foco de estudos.

2.2 MARGINALIZAÇÃO DO CONCEITO DE JUVENTUDE

Partindo para os anos 1980, a ideia de juventude passa a conviver com a ideia de jovens individualistas e apáticos sobre o que ocorre (ABRAMO, 1997), buscando um consumismo exacerbado e característico desinteresse político. Isso se modifica um pouco nos anos 1990, quando os jovens brasileiros vão as ruas em busca de direitos políticos e diminuição da violência. Abramo (1997) e Bove (2017) destacam que nessa época ocorre uma volta a visão do jovem rebelde. A ideia construída hoje de uma juventude ligada aos conceitos de rebeldia e violência (CASTRO, 2009; BOVE, 2017; ABRAMO, 1997) está intimamente conectada à concepção de juventude consumista que nasce na década de 1940.

Abramo (1997) estabelece que a visão sobre os jovens tende a ser de não os observar como sujeitos participantes da sociedade. Aqui, pode-se trazer as observações de Savage (2009) que revela a ideia de uma juventude nascida para o consumo e deslocada de uma participação social. Para Abramo, esse deslocamento ocorre exatamente por fundamentar a juventude como um período no qual relega desejos de mudanças sociais e políticas. Como a própria autora exemplifica,

[...] parece estar presente, na maior parte da abordagem relativa aos jovens, tanto no plano da sua tematização como das ações a eles dirigidas, uma grande dificuldade de considerar efetivamente os jovens como sujeitos, mesmo quando é essa a intenção, salvo raras exceções; uma dificuldade de ir além da sua consideração como “problema social” e de incorporá-los como capazes de formular questões significativas, de propor ações relevantes, de sustentar uma relação dialógica com outros atores, de contribuir para a solução dos problemas sociais, além de simplesmente sofrê-los ou ignorá-los. (ABRAMO, 1998, p. 28)

Neste momento, a grande crítica da autora está exatamente no fato de as ciências sociais se defrontarem com uma ideia de juventude estagnada nos desejos individuais e desinteresse para com o movimento político e social. Ainda seguindo a fala da autora, ela esclarece que a visão política acerca dos jovens busca olhá-los como desinteressados nesse campo.

A maior parte dos atores políticos queixa-se da distância que os jovens têm demonstrado para com as suas proposições, bandeiras e formas de atuação, o que reflete, em primeiro plano, uma preocupação com a renovação de quadros no interior dessas organizações, mais do que em tratar e incorporar temas levantados pelos próprios jovens. Essa preocupação vem acompanhada de um diagnóstico que identifica nos jovens um desinteresse pela política e de um modo mais geral pelas questões sociais, como resultado da acentuação do individualismo e do pragmatismo que se afirmam como tendências sociais crescentes, tornando-os “pré-políticos” ou quase que inevitavelmente “apolíticos” (ABRAMO, 1997, p. 27)

De 1950 até o início dos anos 2000 houve diversos grupos juvenis como “*teds, beats, mods, rockers, hippies, skinheads, glitterboys, punks*, assim como *Rude Boys e rastafáris*” (SAVAGE, 2009, p. 12, grifo do autor). Após os anos 2000 ainda se tem os emos (BISPO, 2009) e os grupos jovens da grande metrópole narrados por Magnani (2005). Fato é que juventude está atrelada a uma busca por identidade de grupo. As tribos urbanas (MAFFESOLI, 1998) trazem esse aspecto de união dentro dessa faixa de idade. O jovem busca se encontrar de alguma maneira (CALLIGARIS, 2000) e são nessas tribos e grupos que eles encontram suas conexões e seus circuitos (MAGNANI, 2005).

Carrano e Dayrell (2014) explicam que a visão geral de juventude perpassa por uma avaliação de “rebeldia”. Os autores explicam que essa fase da vida é tida como uma fase em que a indisciplina é uma marca de comportamento. A marginalização da juventude como sujeitos que “vão vir a ser adultos” (CARRANO; DAYRELL, 2014) e enquanto isso se mostram rebeldes perante as ordens do mundo mostra como a juventude é estigmatizada. Ao tratar de juventude na escola, Carrano e Dayrell escrevem que

A indisciplina costuma ser o principal problema apontado. Essa se manifesta na crítica à “falta de respeito” com os professores, nas relações agressivas entre os próprios jovens, na agressão verbal e física, na “irresponsabilidade” diante dos compromissos escolares e na “dispersão” devido ao uso de celulares ou outros aparelhos eletrônicos, mesmo na sala de aula. A forma de se vestir dos jovens também é vista como “rebeldia” e uma afronta ao que se exige como uniforme escolar: são calças e blusas larguíssimas, piercings, tatuagens e boné. Ah, o boné! Esse é quase sempre o pivô do conflito quando a escola define um padrão rígido de vestimenta. A lista poderia crescer infinitamente, como forma de exemplificar os pontos de tensão entre jovens e professores no ambiente escolar. Não é esse o nosso objetivo (CARRANO; DAYRELL, 2014, p. 102).

O que os autores buscam demonstrar é como a não adequação da juventude às regras estabelecidas pelos adultos cria conflitos em que os jovens são o elo mais fraco. Não seguir as regras é tido como rebeldia, e não como uma tentativa de firmar sua individualidade como grupo. O que é buscado aqui é estabelecer que a ideia de marginalização perpassa uma noção de juventude que não modifica o lugar e vivência ao

qual fazem parte. Magnani (2005) demonstra como os grupos juvenis da cidade grande possuem o papel de modificar os centros urbanos através de seus circuitos, *points*, manchas e pedaço.

Desta maneira, Carrano e Dayrell (2014) destacam uma procura por um culpado em quem pode ser depositado as mazelas e dificuldades do ambiente escolar. Logo, o jovem “ocupa” essa posição de culpa. Destaca-se aqui a visão do jovem que Calligaris (2000) e Becker (1985) escrevem, uma juventude acusada de ser rebelde por não se adequar às normas que os adultos propõem.

2.3 CONCEITOS DE JUVENTUDE E ADOLESCÊNCIA

Tratando-se de ciências humanas, existem duas visões para explicar a faixa etária entre 12 e 29 anos. As ciências sociais vão estabelecer como sendo juventude o intervalo entre os 15 e os 29 anos, entendendo como uma faixa de idade que possui elementos próprios e desejos que os distinguem das crianças e dos adultos. Já a psicologia, entende adolescência como sendo o período de 12 a 14 anos, o qual possui ritos de passagem e um entendimento de inacabados, isto é, que estão aprendendo a ser adultos.

Assim, adolescência e juventude não podem ser tratadas como sendo os mesmos conceitos, já que definem classes diferentes. Entretanto, os dois termos são utilizados para classificar indivíduos que possuem uma mesma percepção de sociedade e conflitos. Calligaris (2000) defende que a adolescência parte da puberdade como sendo o rito de passagem principal. Seria na puberdade que o adolescente atesta que já não pode mais ser considerado criança; todavia, também não pode ser considerado um adulto, por ser inacabado. A visão de inacabado que o adolescente carrega estrutura o desejo da rebeldia, o de se modificar e ser diferente perante os outros. A busca pelo diferente também é uma busca pela inclusão ao perceber que outros da mesma idade que eles também produzem as mesmas rebeldias. Os grupos juvenis nascem com uma busca de pertencimento, do ser entendido, de compartilhar os mesmos desejos e conflitos que a adolescência traz (BECKER, 1985).

Pais (1990) explica que as ciências sociais necessitam estudar a juventude a partir de uma visão heterogênea. Os jovens não podem ser moldados como sendo uma mesma classe social ou de pensamento. É a partir dessa concepção que as ciências sociais irão se distinguir da psicologia.

Perante isso, as ciências sociais buscam um caminho em que o jovem não pode ser visto como sere inacabado. Carrano e Dayrell (2014) entendem que a percepção de jovem como um ser inacabado é uma exclusão da real produção que essa categoria possui. Quando se entende a faixa etária somente pelo viés da puberdade e pelo desejo de se tornar adulto, deixa-se de lado todas as relações que eles produzem. Caminhos pela cidade, grupos de encontro, práticas semelhantes, entre outros elementos (MAGNANI, 2005) são produções de uma juventude que almeja ser ela mesma, ou seja, não é uma busca para “vir a ser adulto” (DAYRELL, 2014; CARRANO, 2014).

Assim, a visão de adolescência acaba por atrair uma percepção na qual o jovem nunca está preparado a nada, ele é uma eterna vontade de férias e desejos que os adultos não podem mais usufruir (BECKER, 1985; CALLIGARIS, 2000). A psicologia estrutura uma adolescência que produz somente a rebeldia para se sentir inclusa ou mesmo para ser percebida pelos adultos. As ciências sociais produzem o conceito de juventude ao entender que eles são produtores de seu próprio desenvolvimento. Compreender a juventude como “vir a ser algo” é excluir o que o jovem pode ser, ou seja, a juventude produz bem mais do que um desejo de ser adulto, ao contrário, produz o desejo de ser jovem (DAYRELL, 2003). Portanto, ser jovem é conviver com o julgamento dos adultos sobre suas ações. No senso comum, as criações de tribos urbanas passam a ser uma maneira de demonstrar a rebeldia contra o sistema; na antropologia, os grupos urbanos são entendidos como uma forma coletiva de ocupar espaços enquanto demonstram suas forças. Pensar a juventude como sendo somente “vir a ser algo” é tirar dela a ideia de que eles produzem muito mais do que rebeldias e consumismos.

Essa juventude com seus *points*, circuitos e manchas (MAGNANI, 2005) encontraram nas redes sociais e na internet seu verdadeiro espaço de ocupação. Detentores de um conhecimento amplo dessas tecnologias, os jovens nascidos após os anos 2000 viram no ciberespaço (LÉVY, 1999) uma forma de demonstração de suas atitudes (BISPO, 2009). Ser jovem nos dias de hoje é estar conectado às redes (TWENGE, 2017) e ao desenvolvimento das novas tecnologias. Os grupos urbanos de hoje estão intimamente ligados à rede. Emos, k-pop, gamers, youtubers, tiktokers, otakus, geeks etc. estão cada vez mais presentes na vida da juventude, e seus sucessos estão diretamente ligados à internet (BISPO, 2009; LARANJEIRA *et al.*, 2018).

2.4 JUVENTUDE TECNOLÓGICA

Os debates vigentes na década de 1990 atravessam os anos 2000, e autores como Marc Prensky (2001) trazem ao debate o surgimento de uma nova categoria de análise que pudesse dar conta deste novo contexto de expansão do mundo virtual e da relação entre os humanos e as máquinas: os nativos digitais. De acordo com o autor, este termo se refere àqueles que nasceram após a virada do século XXI, tendo seu processo de socialização e formação totalmente inseridos neste complexo sistema informacional promovido pela internet.

A chamada geração Z (COLET; MOZZATO, 2019) que hoje está dentro das escolas é uma geração que tem a tecnologia tão atrelada a eles que não há como separar a tecnologia das juventudes (SALES, 2014). Essa geração, como apresenta Prensky (2001), é a geração dos nativos digitais. Ou seja, jovens que possuem uma facilidade com os usos da tecnologia em seu dia a dia. Reconhecidos como geração Z (COLET; MOZZATO, 2019), eles têm, portanto, como elemento constituinte de sua construção como sujeitos a intimidade com o uso das tecnologias digitais. Essa nova simbiose nos corpos da geração Z se torna mais forte quando em 2007 a empresa estadunidense Apple lançou o primeiro Iphone (APPLE..., 2007). O Iphone se baseava em um aparelho celular – os quais já existiam outros modelos – mas, que carregava o nome “smart” em seu hardware. O Iphone, chamado então de smartphone, era apresentado como um aparelho que faria “tudo” o que a tecnologia até o momento havia produzido. Além de ligações e mensagens SMS (mensagens de texto curtas), o aparelho enviaria e-mails, acessaria a rede WEB e teria diversos aplicativos que facilitariam a vida do usuário.

A apresentação do novo Iphone marca uma nova era da tecnologia no século XXI (LEITE, 2017; TWENGE, 2017), pois traz à tona os estudos da “internet das coisas” (LEMOS, 2012) – conceito utilizado para o estudo da conexão de eletrodomésticos e utensílios residenciais a rede de internet – bem como os avanços da internet móvel, já que o smartphone necessitava de sinal da internet para utilizar suas diversas funções. Após treze anos do lançamento do primeiro Iphone, diversos modelos de smartphones, televisões inteligentes, pulseiras que captam batimentos cardíacos e produzem análises do sono, rede móvel 4G (sendo que a rede 5G já é apresentada nos países asiáticos) e outros instrumentos tecnológicos permeiam o cotidiano das primeiras décadas deste século.

Juventude e tecnologia, ou os nativos digitais como Prensky (2001) anuncia, é a denominação dada a geração Z (COLET; MOZZATO, 2019), a qual tecnologia e juventude são um amalgama, uma simbiose. Symbiose, pois a tecnologia se adapta assim como os jovens se adaptam a ela (TWENGE, 2017). Os grupos dos youtubers, gamers e tiktokers se formam no ciberespaço, pois necessitam das redes de socialização que o ambiente proporciona (MARTINS, 2013). No ciberespaço, eles depositam seus vídeos, lives² de jogos e conversas em redes sociais. A juventude soube ocupar o ciberespaço e hoje convive em um mundo real e virtual, criando grupos com desejos semelhantes em uma “bolha” de relações de interesses (MARTINS, 2013). Um desses grupos criados no ciberespaço pode ser observado no texto de Macedo e Araújo (2016), em que os autores apresentam o grupo de jovens denominados otakus³ que, por conta do acesso à rede de encontros e grupos com mesmos interesses, desenvolveram na região nordeste do país um grupo homogêneo fora do centro Rio-São Paulo, onde esses grupos se tornaram mais fortes por conta de bairros como a Liberdade (SP) e eventos como Geek Nation e CCXP Comic-Com Experience, ambos em São Paulo.

O que é apresentado como nativos digitais são aqueles que possuem um amplo conhecimento das novas tecnologias e, com isso, torna-se comum no seu dia a dia o uso dessas ferramentas. Como o Prensky explica:

Os Nativos Digitais estão acostumados a receber informações muito rapidamente. Eles gostam de processar mais de uma coisa por vez e realizar múltiplas tarefas. Eles preferem os seus gráficos *antes* do texto ao invés do oposto. Eles preferem acesso aleatório (como hipertexto). Eles trabalham melhor quando ligados a uma rede de contatos. Eles têm sucesso com gratificações instantâneas e recompensas frequentes. Eles preferem jogos a trabalhar “sério”⁴ (PRENSKY, 2000, p. 2).

Além dos Nativos, Prensky (2001) apresenta os “imigrantes digitais”. Como o próprio autor explica, os imigrantes conseguem utilizar as tecnologias existentes, mas com sotaque em seus usos, isto é, entendem os usos e métodos da linguagem tecnológica, mas falam com sotaques de uma segunda língua. Dessa forma, os imigrantes digitais têm uma certa dificuldade com os usos da tecnologia que os nativos não têm. Portanto, nativo digital seria a juventude tecnológica com amplo acesso à tecnologia e que não possuem

² Live é o termo utilizado pelos *gamers* para definir vídeos ao vivo com durações elevadas, chegando até 600 horas por mês de conteúdo produzido (RODRIGUES, 2020).

³ Jovens que se interessam pela cultura pop japonesa (MACEDO; ARAÚJO, 2016)

⁴ Tradução de Roberta de Moraes Jesus de Souza.

dificuldades para com o seu uso. Compreende a rede e a internet, bem como as funcionalidades de aplicativos e gadgets produzidos atualmente.

A intimidade que a geração Z possui com as novas tecnologias pode ser observada na forma como eles não procuram ler manuais e preferem aprender pelo uso (PRENSKY, 2001). Também pode ser observado um consumo alto de redes sociais e a permanência de muitas horas acessando o ciberespaço (TWENGE, 2017). Além disso, essa geração possui uma destreza para pesquisas na internet e acesso aos produtos tecnológicos. Sales (2014) explica que essa juventude tem ao seu redor dezenas de produtos que os transportam para o ciberespaço:

Lousas digitais, computadores, sites educacionais, web-aulas, videoconferências, jogos pedagógicos, *softwares* educativos, laboratórios de informática, *Datashow*, *laptops*, *netbooks*, *tablets*, *e-books*, celulares, *smartphones*, ultrabooks, MP3, MP4, câmeras digitais, HD portátil, *pendrives*, CD-ROM, DVD, SMS, blogs, e-mail, Orkut, Facebook, Twitter, MSN são apenas alguns poucos exemplos de um número praticamente infinito de artefatos tecnológicos presentes nas escolas de hoje (SALES, 2014, p. 230).

A literatura aqui trabalhada ainda elenca que os jovens nascidos após os anos 2000 percebem como “integral a sua vida aos jogos de computadores, e-mail, internet, mensagens instantâneas”, entre outros (PRENSKY, 2001, p. 1)⁵. Essa intimidade é uma mescla de corpo e rede (HARAWAY, 2009) a qual esses jovens nasceram e estão se desenvolvendo. Essa adequação com a linguagem da internet que eles possuem está ligada ao que Prensky (2001) define como “hipertexto”. O hipertexto é uma fusão de textos com uma linguagem da rede, isto é, textos acessados pelas tecnologias de comunicação e informação em que escrita e imagens se fundem produzindo uma escrita particular do ciberespaço. O acesso e entendimento dessa nova linguagem seria uma demonstração da intimidade existente entre a geração Z e as novas tecnologias digitais.

Pereira (2009) logo se interessou pelas relações sociais que os jovens de Porto Alegre produziam na lan house em que ela frequentava. O jogo Tibia, lançado em 1997, tornou-se um sucesso nas lan houses somente em 2009 e seu server⁶ ainda pode ser encontrado até hoje, trazendo mais jovens para o grupo dos gamers. Sucessos atuais como o League of Legends (LOL) transformaram jovens gamers em e-sporters, isto é, em jogadores profissionais de jogos virtuais. Esses jovens participam de campeonatos

⁵ Tradução de Roberta de Moraes Jesus de Souza.

⁶ Server é a denominação da sala virtual do jogo. Trata-se de um servidor principal que disponibiliza a sala para qualquer usuário do jogo entrar. Caso esse servidor principal seja desligado, o server deixa de funcionar.

mundiais que chegam a disponibilizar prêmios que ultrapassam a barreira dos milhões de reais (CHIMINAZZO; MARQUES, 2020). Campeonatos mundiais como esses já produzem uma audiência maior do que o campeonato americano de basquete (COM 334 MILHÕES..., 2015). Os nativos digitais de Prensky (2001) se encontram nessa juventude que tornou os jogos eletrônicos em um esporte.

As redes sociais também não ficam fora dessa simbiose. Bispo (2009) apresentava os jovens emos e suas conversas pelas antigas redes sociais MSN e Orkut. Os emos marcavam encontros e festas a partir do ciberespaço. Debatiam romances e relações entre eles e criavam enquetes sobre músicas ou bandas. Todo o desenvolvimento no ciberespaço culminava com os encontros à tarde entre eles. A rede tecnológica já vem moldando o espaço de acesso dos jovens desde o lançamento do primeiro Iphone (TWENGE, 2017). Por impulsionar as tecnologias de acesso às redes móveis e melhorias no sinal a cabo da internet, o desenvolvimento dos smartphones acabou acompanhando o desejo e conhecimento dessa juventude das novas tecnologias digitais. O acesso ao celular também foi facilitado e, agora, ao invés de ir a uma lan house ou ficar sentado por horas em frente a um computador de mesa, o jovem possui a liberdade de caminhar e estar conectado ao mesmo tempo.

Os jovens youtubers, adeptos da prática de vlogs, detalham o dia a dia de suas vidas e divulgam na plataforma do Google onde conseguem seguidores. Felipe Neto é atualmente o youtuber com o maior acesso no Brasil (MARQUES, 2019). Cerca de quarenta milhões de pessoas acompanham o seu canal. Felipe começou exatamente explorando os jogos digitais que estavam crescendo no país. Vídeos seus jogando Minecraft fizeram com que rapidamente atingisse o sucesso. Atualmente, ele já não produz vídeos do jogo, porém outros jogadores e youtubers também carregam milhares de seguidores em seus canais na plataforma.

Celular, redes sociais, desenvolvimento tecnológico, tudo isso criou um ambiente propício para que os nativos digitais crescessem. Contudo, os jovens tecnológicos aqui apresentados fazem parte de um mesmo contexto: jovens de metrópoles urbanas. Os jovens estudados por Pereira (2009) viviam em Porto Alegre. Já os jovens analisados por Bispo (2009) viviam no Rio de Janeiro (cidade onde reside Felipe Neto). Os jogadores profissionais de games atualmente vivem na cidade de São Paulo, onde ocorrem os principais campeonatos de jogos no país.

No cenário brasileiro, os usos das tecnologias estão cada vez mais incorporados na vivência dos jovens. De acordo com os dados da TIC Domicílios de 2018 (NIC.BR,

2019a), cerca de 70% das casas urbanas no país possuíam acesso à internet. Também, quando se fala de tecnologias em ambiente escolar, é possível constatar pela pesquisa TIC Educação (NIC.BR, 2019b) que 98% das escolas brasileiras possuem acesso à internet. Assim, está se falando de uma sociedade que cada vez mais está possuindo acesso à internet e a outras tecnologias de comunicação.

Perpassando ainda pelo cenário brasileiro, a pesquisa da Fundação Telefônica de 2019 abordou 1440 jovens de 15 a 29 anos em uma pesquisa quantitativa pelo país. Desses 1440 jovens 39% eram da faixa etária de 15 a 19 anos; 29% da faixa etária de 20 a 24 anos; e 32% da faixa etária de 25 a 29 anos.

Alguns dados dessa pesquisa se fazem necessários para compreender o que é a juventude tecnológica. O primeiro dado que chama atenção é como os jovens acessam a internet. Segundo os resultados da pesquisa, no biênio de 2018-2019, 98% dos jovens acessaram a internet por meio de celulares e smartphones, um acréscimo de 2% quando comparado com os anos de 2015 e 2016. Vale ressaltar que a TIC Domicílios de 2019 apontava que 93% dos domicílios no país possuem celulares e que 71% desses domicílios possuem acesso à internet. A Fundação Telefônica levanta o dado pela TIC Domicílios em que, no ano de 2017, 96% da população brasileira possuía acesso à internet pelo celular.

Continuando a análise da pesquisa publicada pela Fundação Telefônica, quando observado a questão de qual aparelho o entrevistado usa com mais frequência, 91% dos jovens responderam que seria o celular/smartphone. O segundo aparelho mais utilizado pela juventude é o computador de mesa, 4% dela faz uso deste aparelho. A pesquisa destaca que quando “[...] cruzamos os resultados do Juventudes e Conexões com dados da TIC Domicílios 2017, observamos que, apesar de terem à sua disposição outros equipamentos em casa, jovens preferem mesmo é ter a internet na palma da mão.” (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2019, p. 52).

Os dados da TIC Domicílios sobre aparelhos utilizados por jovens demonstram que 92% usavam celulares e 64% utilizavam computador de mesa. Leva-se a crer que os jovens costumavam utilizar os dois aparelhos. Porém, com os dados da Fundação Telefônica, percebe-se uma migração dos jovens para o uso de celulares. Para mais, a TIC Domicílios de 2019 obteve dados que informam que 41% das casas brasileiras possuem computador ou de mesa ou notebook.

A Telefônica destaca o desenvolvimento do celular e a facilidade para determinadas funções que antes eram possíveis somente no computador e agora podem ser feitas no celular, como a própria pesquisa escreve:

Com a criação de mais ferramentas e aplicativos, muitas das atividades que eram realizadas pelo computador hoje podem ser feitas a partir do próprio celular ou outros aparelhos móveis. A programação de sites já é pensada para dar conta de um contexto de múltiplos dispositivos. O acesso a contas bancárias, por exemplo, é cada vez mais condicionado à integração entre aplicativo e site. Ainda assim, o celular tem funcionalidades mais restritas do que o computador. Por exemplo, é possível editar textos, planilhas e apresentações, mas as ferramentas e a visualização ainda são mais limitadas. Essa dinâmica de desenvolvimentos tecnológicos não só molda os tipos e frequências de acesso, como também transforma os usos da internet. (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2019, p. 53)

Nesse aspecto, o uso de celulares pelos jovens acaba tendo um aumento por ser mais acessível economicamente e possuir as funções mais importantes para eles, como acesso à rede web, redes sociais, aplicativos de streaming e, durante a pandemia, assistir suas aulas pelo próprio celular e, com aplicativos como Google Documentos, produzir trabalhos escolares e enviar por e-mail, tendo assim o computador mais para jogos e produções que demandam mais do hardware do gadgets.

Adentrando os interesses dos jovens quando acessam a internet, a pesquisa da Fundação Telefônica elenca os dados de atividades categorizados em cinco grupos: comunicação, informações e serviços, lazer, capacitação e trabalho e comércio eletrônico. Os cinco grupos são formas de atividades que os jovens praticam no ciberespaço. Comunicação e lazer é praticado por todos os jovens entrevistados (100%). A segunda atividade mais utilizada é a de informações e serviços (99%), seguido de capacitação e trabalho (98%) e, por último, comércio eletrônico (88%).

Na área de comunicação, 97% responderam que acessam pelo menos uma rede social, sendo o WhatsApp e Instagram os mais acessados por eles. O Facebook é visto como sendo uma rede social da qual a utilização está pautada em conexão com familiares (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2019). Youtube, por outro lado, é visto como uma rede social em que eles podem “aprender o que quiser” (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2019, p. 57).

A pesquisa apresenta excertos de um grupo focal feito por eles e uma das falas destacadas é a de um jovem entre 22 e 29 anos, pertencente à classe CDE. Na fala o jovem expõe que “Há 10 anos a gente não tinha tanta ligação com a internet, essas coisas, então a gente falava com o vizinho na vista. Hoje em dia não, a gente fala por ZAP [WhatsApp]”

(FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2019, p. 58). Uma fala demonstrativa do desenvolvimento da geração Z adentrando o ciberespaço, em que uma busca por comunicação digital aparenta ser mais atrativa para esse grupo. Em um outro grupo focal, sobre o Facebook, um jovem entre 15 e 21 anos, pertencente à classe CDE relata que o “Facebook está virando que nem Orkut, está morrendo. [...] Minha mãe adora Facebook, ela não gosta do Instagram, a faixa etária é mais velha no Facebook. Já está ficando ultrapassado, é só para ver memes.” (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, 2019, p. 58). Nesta fala se observa a busca por novos ambientes em que possam chamar de jovem, uma procura por um hipertexto no qual somente a sua geração compreenda. Esse efeito pode ser visto mais recentemente com o aplicativo TikTok, houve uma migração de jovens em busca de um local onde os adultos não tivessem tanto conhecimento (AMPUDIA, 2019).

Passando para a área de lazer, 96% dos jovens afirmavam assistir filmes, séries, programas de televisão e ouvir música, 85% afirmavam baixar algum tipo de conteúdo e 65% jogam games. A pesquisa destaca o aumento do uso dos aplicativos de streaming, como Netflix e Amazon Prime, os quais tiveram um aumento de acesso em seus aplicativos e sites: “passou de 3,4 para 4,8 dias por semana” (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA, p. 59, 2019). Destaca-se também o aumento por leitura digital, em 2013 e 2014 eram 45% de leitores digitais, já nos anos de 2018 e 2019 eram 52% de leitores, um aumento impulsionado pelas fanfics⁷ e acervos de livros digitais para baixar.

Já no grupo sobre informações e serviços, a pesquisa destaca um decréscimo por pesquisas sobre informações gerais. No biênio de 2013-2014, 96% dos jovens faziam algum tipo de pesquisa, e nos anos de 2018 e 2019 passou a ser 87%. Segundo a Telefônica, essa queda pode ser pelo fato de jovens estarem utilizando mais o Youtube para se informar e, possivelmente, não reconhecem a plataforma como um ambiente de pesquisa sobre informação, fazendo assim com que essa porcentagem caísse.

Em termos de pesquisa e informação, uma outra pesquisa, publicada pelo Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia em Comunicação Pública da Ciência e Tecnologia (INCT-CPCT), no ano de 2021, procura compreender a percepção de pesquisa e ciência pelos jovens brasileiros. Quando perguntado aos jovens quais os principais interesses deles, a pesquisa de 2021 destacou que 80% são interessados em meio ambiente e 74% em saúde. Esportes e religião tiveram 62% e 67%, respectivamente (MASSARANI, 2021,

⁷ Fanfic são histórias escritas por pessoas em sites ou blogs em que criam histórias paralelas de um universo que eles gostam. Uma fanfic que ficou famosa nos últimos tempos foi a série de livros e filmes 50 tons de cinzas, da qual é uma fanfic da saga Crepúsculo.

p. 43). Vale aqui o destaque para o tema da política em que 10% responderam ter muito interesse e 34% responderam não ter nenhum interesse no assunto.

Um questionamento que a pesquisa da INCT-CPCT faz para os jovens é: “O que o jovem brasileiro entende por ciência e tecnologia?”. A pesquisa apresenta os resultados da questão feita a 2206 jovens em nuvens de palavras, em que os termos que mais apareciam tinham um destaque maior na nuvem. Assim, quando perguntado o que eles achavam que era tecnologia, palavras como celular, computador, avanço, internet e comunicação foram as que mais se destacaram na nuvem. Celular e computador são as que aparecem nitidamente na nuvem significando, portanto, que os jovens entendem por esses dois aparelhos o conceito de tecnologia. Fato é que celular aparece em destaque nas três pesquisas aqui analisadas. Sendo assim, ele é um objeto tecnológico de destaque no dia a dia do jovem brasileiro.

2.5 JUVENTUDE DE CIDADE PEQUENA

Por que definir a juventude de uma cidade pequena? Dayrell e Carrano (2014) explicam que falar em juventude não é falar de um conceito universal. Juventude negra e juventude branca não são a mesma juventude. Portanto, usa-se o conceito de juventudes por entender que são várias juventudes e não somente uma. Na própria escrita dos autores,

Eles se apropriam do social e reelaboram práticas, valores, normas e visões de mundo a partir de uma representação dos seus interesses e de suas necessidades; interpretam e dão sentido ao seu mundo. É nessa direção que não podemos trabalhar com a noção de que existe uma juventude, pois são muitas as formas de ser e de se experimentar o tempo de juventude. Assim, digamos: J U V E N T U D E S. (CARRANO; DAYRELL, 2014, p. 104)

Como a presente dissertação tratará de juventudes na cidade de Ervália/MG, necessita-se, portanto, de melhor esclarecimento do que vem a ser uma juventude em cidade pequena. Estudos de juventudes de cidade pequena estão atrelados aos debates de juventude rural, nos quais se buscam as fontes bibliográficas para esta parte do capítulo. É necessário ressaltar que essa juventude rural não aparecia na visão acadêmica até pouco tempo, como destaca Silva (2002). Trabalhos como o de Carneiro (1998) abriu caminho para a pesquisa desse tipo de juventude.

Menezes (2016) destaca as mudanças que as cidades sofreram com o tempo. Desde a década de 1970, o êxodo para as cidades modificou a paisagem, as relações e

outros elementos das cidade. Desse modo, uma população tipicamente rural passa a estar mais próxima da cidade e, em muitos casos, a morar nela, deixando o campo. Em algumas cidades, como no caso de Ervália, por conta da área rural ser próxima ao centro urbano, muitos moradores do campo não fazem a transição de morar na área urbana. Como destaca Carmo (2014), a população da cidade de Ervália é maior exatamente na parte rural.

A relação de conflito de gerações entre os jovens e adultos, como apresentado pelos autores aqui trabalhados (CALLIGARIS, 2000; BECKER, 1985; CARRANO, DAYRELL, 2014), também pode ser observado nas relações de campo e cidade pequena. Menezes (2016) elucida sobre o peso da “vida adulta” sobre esses jovens. Um conflito que existe é a necessidade de um amadurecimento mais rápido, para que, então, o jovem ocupe o lugar de seus pais no campo. Dessa forma, o autor aponta para uma “relação de subordinação” (MENEZES, 2016, p. 180) pela qual a juventude passa, vivendo em um ambiente de conflito e de rejeição por não se adequar a essa vida esperada.

Essa relação de subordinação é apresentada como subalternidade por Sorrentino (2015). Ele narra a trajetória de jovens da cidade de Guaribas/PI, município conhecido por ter sido a cidade piloto do programa Fome-Zero. Sorrentino aponta a subalternidade desses jovens de Guaribas, pois, são apresentados às rotinas de vida de cidade grande e incentivos para almejem desejos maiores. Contudo, vivem em conflito com os adultos de Guaribas, haja vista que eles desejam que seus filhos sigam os seus passos. Criar um sentimento do qual esses jovens não irão conquistar visto que muitos não conseguiriam sair de Guaribas somente elevou os conflitos de gerações entre juventude e adultos.

Vale ressaltar que essa subordinação/subalternidade tende a ter um nível mais elevado no gênero feminino, como aponta Menezes (2016).

Subordinadas inicialmente às regras e à vigilância do pai e, posteriormente, às regras do marido, as jovens do campo na atualidade têm percebido a oportunidade de sair de casa para estudar, como uma forma de se desvencilhar de tal processo. Apoiadas pela família a procurarem por melhores condições de emprego e de salário, por meio da continuação dos estudos, as jovens aparecem com maior destaque nos números referentes à migração temporária e/ou permanente de jovens do campo para a cidade (CASTRO et al., 2009). Sabemos que esse é um processo que não é comum a todas as jovens, pois depende de sua condição econômica e contexto familiar. Porém, é um aspecto importante que deve ser ressaltado, uma vez que é apontado por diferentes autores, entre eles Carneiro (1998) e Castro et al. (2009), como um dos responsáveis pelo processo de masculinização do campo. (MENEZES, 2016, p. 181-182)

Portanto, tem-se uma juventude que também passa por problemas de uma juventude urbana: o estigma de que jovens são apenas adultos ainda em construção e não um grupo com pensamentos e desejos próprios. Entretanto, ainda se trata de uma das muitas juventudes encontradas em nosso país que sofre com o processo de subordinação e de estarem longe de processos sociais dos grandes centros urbanos. Rosas (2006) demonstra essa noção de não pertencimento ao qual os jovens rurais passam. Os “rapazes da roça”, como ele destaca, não deixam de pertencer a esse universo rural, mesmo estando exposto a cidade grande. Esse fenômeno também pode ser percebido no campo ao qual será aprofundado mais à frente. Os jovens que moram nos povoados da cidade de Ervália não se sentem pertencentes à cidade de Ervália em si, mas sim ao povoado em que eles moram.

A cidade de Ervália, quando olhada pelo fenômeno do acesso à rede de internet, terá esse conflito da qualidade do acesso à internet no município, pois, nas áreas rurais terão um outro tipo de acesso diferente da urbana, e em alguns lugares não haverá sequer a possibilidade de ter acesso à internet. Com isso, percebe-se que dentro do campo pesquisado, mesmo ambos considerados partes de uma juventude rural, ainda se pode detectar diferentes juventudes nesse universo.

2.6 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO

Neste capítulo foi discutido o conceito de juventude, como ele é visto no campo da ciências sociais e de que maneira ele se difere do conceito de adolescência utilizado no campo da psicologia. Foi apresentado que nas ciências sociais as juventudes são vistas como grupos com pensamentos e desejos próprios e que se diferem do senso comum empregado no qual percebe o jovem como um adulto em formação, ou, como apresentam Carrano e Dayrell (2014), jovens que “vão vir a ser” adultos.

Com isso, adentrou-se no debate sobre as novas juventudes dos anos 2000, chamadas de geração Z, em que Marc Prensky (2001) aponta como os nativos digitais, aqueles que possuem facilidade com o campo do ciberespaço (LEVY, 1999). Além disso, foram analisados os grupos juvenis que esse ciberespaço proporcionou e como eles se desenvolveram.

Após o debate tecnológico da geração nascida após os anos 2000, entrou-se no debate dessa geração morando fora dos grandes centros urbanos, em especial nas cidades de pequeno porte e como se dá a percepção deles de o que é ser jovem e o que é estar

conectado à internet. Com isso, abriu-se espaço para entender melhor o campo que esta presente dissertação irá se instaurar, compreender a cidade de Ervália/MG e como é a sociabilidade dos jovens que moram neste município.

3 APRESENTANDO O CAMPO

“Quando eu vivia e morria na cidade” (CRÔNICA, 1987).

Este capítulo trata-se de uma apresentação do campo escolhido para estudo, a cidade de Ervália/MG. Apresento o trajeto de acesso ao campo, o que ele possui e como são as relações de sociabilidade da cidade e do grupo pesquisado, os jovens desta cidade. Aqui apresento também as escolas que fizeram parte da pesquisa e sua importância para o encontro dos atores sociais pesquisados, além de uma procura por compreender como o ensino em modo online afetou os indivíduos estudados.

3.1 A CAMINHO DO CAMPO

Estamos em um período de pandemia. Contudo, peço que tenhamos neste momento um exercício imaginativo. Iremos neste instante fazer uma viagem para o campo onde a presente pesquisa pretendeu se instaurar. Para essa viagem iremos sair do Instituto de Ciências Humanas da UFJF e iremos até a cidade de Ervália. Vamos de carro, já que o ônibus não passa por esta rota. Podemos ouvir os quatro primeiros álbuns da banda R.E.M. ou Engenheiros do Hawaii, pois a viagem terá mais ou menos três horas de duração. Tempo para conversar bastante e apreciar a paisagem da Zona da Mata mineira.

Seguiremos sentido ao bairro Santa Teresinha em Juiz de Fora, passaremos ao lado do cemitério Parque da Saudade e continuaremos reto, com sentido a cidade de Ubá. Neste caminho iremos passar pelas instalações da empresa Embrapa que se localiza perto de Coronel Pacheco. Continuamos pela rodovia MG-133 por mais quarenta minutos e chegaremos à entrada de Piau, onde nem conseguimos ver a cidade, mas nos deparamos com várias plantações da fruta banana, recorrente neste município.

Dando continuidade à viagem, aconselho fazermos uma parada no município de Tabuleiro, onde encontramos várias paradas de viagem. Essa parada é necessária, pois ainda temos bastante caminho a percorrer. Depois de comermos um pão de queijo com café, voltamos ao nosso carro. Neste momento já ouvimos um álbum inteiro e resolvemos observar a paisagem. Iremos notar que de Tabuleiro até Rio Pomba existem diversas plantações de café, algo que vai ser bem recorrente no caminho a seguir. Em Rio Pomba, após enfrentar cerca de quinze quebra-molas espalhados pela rodovia, passamos ao lado da entrada do campus do CEFET/IFET da cidade e seguimos com sentido a Tocantins.

Em Tocantins, passamos por dentro da cidade, onde vemos um campo de futebol, postos de gasolina, restaurantes e a população da cidade observando a MG na qual estamos passando. Não se assuste, essas cidades são bem próximas e quando percebemos já estamos adentrando o município de Ubá. Polo Moveleiro, para ambos os lados que olharmos veremos várias empresas e fábricas de móveis que são típicas da cidade. Um pouco mais à frente a paisagem natural da cidade é recheada de mangueiras, um tipo de manga que leva o nome da cidade: manga ubá. São tantas árvores que nada impede de encontrarmos uma na via e pararmos nosso carro para experimentar a fruta.

Experenciamos a metade da viagem e agora já passamos os locais de parada que a rodovia oferece. Pouco depois chegamos à extensão do Polo Moveleiro que é o município de Visconde do Rio Branco. Seguimos ao lado da cidade, podendo vê-la no lado esquerdo da MG-133. Pouco a frente temos a fábrica da Pif Paf, famosa na região e que possui diversos trabalhadores do município que estamos indo. Mais à frente temos uma outra fábrica, agora da empresa Tial, onde encontraremos diversos caminhões com cargas que acabaram por destruir o trecho da rodovia, então se prepare para enfrentar buracos na pista.

Chegamos agora ao município de São Geraldo. Ao longe vemos a fábrica da Rondonovéis e na entrada da cidade alguns cisnes feitos de pneus descartados e uma construção que deseja boas-vindas àqueles que adentram a cidade – o que não é nosso caso. Aqui é o trajeto mais perigoso de nossa viagem, a serra de São Geraldo é o último obstáculo que iremos enfrentar. Com cautela, iremos subindo a serra e observando os trechos sinuosos e os caminhões que estão descendo a serra esperando no local onde a estrada está quebrada. Mais à frente, algumas cruces ao lado da pista sinalizando o perigo e homenageando os mortos naquele lugar, sendo um deles o ex-prefeito de Ervália, conhecido como Dr. Júlio (CARMO, 2014).

Enfim, subimos a serra, estamos dentro do município de Coimbra e faltam apenas alguns poucos quilômetros para chegar ao destino. Dois quilômetros após subir a serra avistamos uma placa sinalizando para virarmos à direita na pista, sair da MG-133 e entrarmos na BR-356, onde iremos seguir para o próximo município: Ervália. Antes de chegar à cidade, teremos três desvios na pista causados pelas fortes chuvas de janeiro de 2020. Passaremos por três quebra-molas no povoado de Quartéis. Após o povoado, subiremos o morro conhecido como “Morro do Rebenta Rabicho” e chegaremos ao povoado do Córrego Frio. Aqui teremos uma estrada que vira à direita, a qual vai para

Muriaé e, se seguirmos reto em mais um morro, conhecido como “Morro do Progresso”, chegaremos então à cidade de Ervália, campo desta pesquisa.

3.2 ENTENDENDO O CAMPO

Terminando o morro chegaremos à praça Arthur Bernardes, onde, à esquerda, em uma esquina, temos a prefeitura. Se seguirmos a rua à sua esquerda iremos para o cemitério da cidade. À direita de onde estamos, localiza-se o Fórum recém-inaugurado em 2020. À nossa esquerda, na mesma rua, temos o único clube de lazer da cidade, o Clube Cassarão. Assim, viramos sentido o Fórum e iremos para o centro da cidade.

Como diversas cidades de Minas Gerais, Ervália cresceu a partir da Igreja da Matriz. A Igreja fica em frente à praça Getúlio Vargas e é nesse local que são realizados os principais eventos da cidade. Vale notar que os eventos da cidade seguem uma regra não escrita, porém os moradores da cidade a conhecem muito bem. As festas do aniversário da cidade e a Festa do Café ocorrem em locais diferentes e épocas diferentes, a depender do partido que estiver à frente da prefeitura. Este é um sinal da “facção social” que Caniello (2003) desenvolve em seu trabalho. As festas acontecerem ou não na praça ocorre seguindo a regra de qual partido político ganhou a eleição municipal na cidade (CARMO, 2014). Carmo escreve em seu trabalho que Ervália possui dois partidos políticos: Rosca Seca e Pão com Bucho. Os partidos são coligações de pequenos partidos em conjunto com o PSDB (sendo eles o Pão com Bucho) e o MDB (sendo eles o Rosca Seca). Quando o partido Rosca Seca vence as eleições municipais, as festas da cidade ocorrem no Parque de Exposição que fica na zona rural do município e levam o nome de Festa do Café, em que se comemora a boa colheita do fruto na cidade. Caso seja o partido Pão com Bucho o vencedor, as festas acontecem na praça principal da cidade, Getúlio Vargas, no dia em que se comemora sua fundação, levando o nome de Festa da Cidade.

Figura 1 – Praça de Ervália e ao fundo a Igreja da Matriz



Fonte: G1 Zona da Mata⁸

É também na praça da cidade onde ocorrem as celebrações principais de cunho religioso da cidade. A Igreja de São Sebastião, conhecida na cidade como igreja da matriz, determina o calendário religioso da cidade, constituído de duas grandes celebrações: o dia de São Sebastião (padroeiro da cidade) e a Semana Santa. Ao longo do ano, outras celebrações católicas ocorrem na cidade, porém com menos afinco que essas duas, as quais são responsáveis pelo turismo religioso na cidade. Durante a celebração da Semana Santa é comum encontrar diversos ônibus fretados por moradores de outras cidades e carros de outros lugares com destino a Ervália com o intuito de visitar parentes e ver a cidade onde alguns nasceram. Na década de 70 do século passado, Ervália assistiu um significativo êxodo em que diversas famílias se mudaram para cidades de São Paulo, Rio de Janeiro e outras localidades do país. Hoje, Carmo (2014) anuncia que essa procura por novas cidades ocorre nos grupos mais jovens que procuram oportunidades de acesso ao curso superior.

Em termos de lazer, a cidade oferece alguns atrativos no campo do turismo rural, como a Cachoeira da Usina que atrai viajantes dos municípios próximos durante os finais de semana, além de fazer parte do Circuito da Serra do Brigadeiro, onde na divisa com o município de Araponga/MG se localiza o Pico do Boné. Próximo à Serra do Brigadeiro se encontra a Escola Família Agrícola Serra do Brigadeiro, escola de matriz agrícola que atende as famílias da cidade e região.

⁸ Disponível em: <https://g1.globo.com/mg/zona-da-mata/concursos-e-emprego/noticia/prefeitura-de-ervalia-divulga-concurso-publico-com-181-vagas.ghtml>.

Como a cidade se desenvolveu a partir da Igreja Matriz, as ruas buscam o encontro com a praça central da cidade. A cidade segue com suas lojas, confecções de roupas, escolas, um hospital municipal, três unidades de pronto-atendimento, padarias, mercados e bares. Contudo, antes de entendermos melhor o campo, iremos trabalhar com o surgimento e dados estatísticos da cidade.

Apelidada de Terra do Café, por ter a produção de café como sua principal atividade econômica, Ervália nasce seguindo o leito do Rio Turvão, um dos subafuentes do Rio Doce. A cidade foi berço da busca pelo ouro que ocorreu no estado de Minas Gerais e, em 1639, a bandeira de Antônio Rodrigues Arzão se estabelece no território onde hoje é o município. O ciclo do ouro fez com que outras famílias chegassem ao território se estabelecendo no município no ano de 1820, tendo como membro de uma das primeiras famílias um ex-escravo, o senhor José Ferreira Cassiano Lucas Maciel. As famílias que possuíam terras na área onde hoje é o município criaram a Capela de São Sebastião e que após algumas reformas se tornou a então Igreja da Matriz.

Chamada anteriormente de São Sebastião dos Aflitos fazia parte da cidade de Ubá, quando em 1853 se desmembra do município e passa a ser chamado de São Sebastião do Herval. Por conta da Lei Estadual nº 2 de 14 de setembro de 1891, criou-se os distritos no estado fazendo assim com que São Sebastião do Herval passasse a ser distrito da cidade de Viçosa. Com o passar do tempo, a cidade passou a ser denominada informalmente de Herval, tornando-se este o nome oficial da cidade em 1923. Em 1938 deixa de ser distrito de Viçosa e em 31 de dezembro de 1943 o município muda de nome e se torna Ervália.

Como monumentos que simbolizam a cidade, podemos citar a própria igreja pela qual a cidade cresceu ao redor e em frente à igreja o monumento dos anjos. Pela direita, partindo da igreja central, descendo a rua temos a capela de Nossa Senhora, conhecida como “biquinha” por ter uma mina de água que abastece a população da cidade. Seguindo essa rua por nove quilômetros chegamos na Cachoeira da Usina, local natural mais famoso da cidade. Na zona rural, temos a Capela de Nossa Senhora construída por um antigo morador no local onde, segundo ele, teria sido salvo por um milagre. Com o passar do tempo, criou-se uma tradição na cidade: a peregrinação de seus moradores a pé até a capela no dia 12 de outubro (feriado nacional em homenagem à Nossa Senhora Aparecida, padroeira do país). Nesta data, ao meio dia, também é realizada uma cavalgada carregando uma imagem da santa até a capela onde ocorre uma missa. Em outro lugar da zona rural, há o monumento de uma cruz prostada que está o Morro do Cruzeiro, localizado na Serra dos Godinhos, onde é comum pessoas subirem para pagar promessas

ou praticar trilha em motocicletas para apreciar a paisagem. Dentro da cidade, temos o Santo Cristo, monumento com a imagem de Jesus Cristo, no qual era comum subirem o morro onde o monumento é exposto como forma de pagar as promessas, e uma capela. Atrás da Igreja da Matriz temos o cruzeiro do Santo Antônio, uma cruz no final do morro atrás da igreja que leva o nome da rua em que ele se localiza.

Existem ainda mais duas igrejas na cidade e uma outra capela. Uma delas é a Igreja do Rosário que é conhecida por sua escadaria e faz parte do circuito da festa da Semana Santa, permanecendo fechada na maior parte do tempo. A mais nova é a Igreja de São Judas Tadeu, inaugurada em 2014, também construída como pagamento de uma promessa de uma moradora da cidade. Ainda temos a Capela do São Pedro, onde eram celebradas o rito de coroação⁹ e atualmente permanece fechada.

O fato de citar tantos locais religiosos na cidade não é por acaso. Ervália é majoritariamente uma cidade católica. Segundo o censo do IBGE, a religião católica era praticada por 16.550 habitantes da cidade (IBGE, 2010). Estamos falando de uma cidade que no ano de 2019 consistia de 18.895 mil habitantes em seu território (IBGE, 2010). Dados do censo indicaram que o Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) da cidade em 2010, último censo realizado, era de 0,625, com uma densidade demográfica de 50,2 habitantes por quilômetro quadrado em um território de 357,489 quilômetros quadrados. Também pelo censo de 2010, a população na faixa etária de 15 a 19 anos era de 845 homens e 776 mulheres (IBGE, 2010).

Carmo (2014) chama a atenção para esse aspecto explicando que a adesão por atividades religiosas está ligada à defesa da tradição que a cidade carrega, principalmente da zona rural. Como a autora escreve,

Como aproximadamente 60% de seus habitantes são da zona rural, considero, pela convivência e observações, que são pessoas religiosas – mantêm práticas confessionais, vão às missas regularmente, participam de procissões, regram pelos dias santos e muitos observam o santo do dia para escolher o nome nos filhos – de valores diferenciados das pessoas de uma “cidade grande”. Grande parte da população têm hábitos considerados simples como: ainda usam cafeteira de alumínio e coador de pano; compram tecidos, em uma das duas lojas de tecidos do centro, para confeccionarem suas próprias vestimentas; vão às missas matinais de domingo, realizada na igreja matriz de São Sebastião, levando os filhos e, por muitas vezes andando quilômetros a pé, em razão das zonas rurais diversas serem distantes do centro da cidade. (CARMO, 2014, p. 36)

⁹ Celebração católica em que meninas de até 6 anos de idade praticam o ato de coroar a santa.

A tradição, segundo o autor, regula a vivência dos moradores da cidade. O orgulho de ser de Ervália é notado somente nesse município. As cidades vizinhas buscam elementos de Viçosa para se mostrarem “melhores”, enquanto moradores de Ervália buscam manter suas tradições com orgulho (CARMO, 2014). Sobre isso, Carmo afirma ainda que

Seus moradores se esforçam para manter tradições, costumes e a política local; valorizam sua cultura e se orgulham de zelar pela honra – não deixando que entrem “modernidades” que possam abalar tais valores. Algo que me chamou atenção foi o fato de que – diferentes das cidades vizinhas onde é comum os nativos frisarem que nasceram em Viçosa ou outra cidade um pouco maior – em Ervália os nativos se orgulham de serem ervalenses. (CARMO, 2014, p. 36)

Ainda sobre o elemento da tradição, observa-se sua preponderância em detrimento de valores associados à burocratização do estado e ao estabelecimento de uma ordem racional de condutas (FAORO, 2001; HOLLANDA, 1995; WEBER, 2004), pois “os costumes se sobrepõem às normas e alguns de seus habitantes resistem às mesmas” (CARMO, 2014, p. 36). Como exemplo podemos citar o fato de que a cidade sofre de “grande número de homicídios” (CARMO, 2014, p. 36) que estão ligados a crimes quanto a honra. Esses crimes passam a fazer parte da defesa dessas tradições a qual Carmo retrata, deixando de lado a intervenção do Estado quanto a resolução de problemas burocráticos.

O município é dividido em cinco distritos:

Santa Cruz dos Godinhos, o mais próximo da cidade; Ventania, Santa Terezinha, São Francisco das Chagas (conhecido também com o nome de Careço) e Dom Viçoso (Também conhecido como Grama), o mais afastado do centro urbano e em outras comunidades rurais de menor porte. (CARMO, 2014, p. 33)

Além destes cinco distritos temos o perímetro urbano e a parte central da cidade, chamada de “rua” pelos moradores locais. Foi comum, durante o pouco tempo de campo no qual pude fazer sem quebrar o protocolo da pandemia, ouvir os moradores falarem: “vou até a rua resolver tal coisa”, referindo-se ao centro da cidade. Essa é uma distinção que os moradores dos distritos fazem com a parte urbana de Ervália. Também é comum ouvir a população da cidade dizer “vou lá em baixo resolver tal coisa”. O sentido de “em baixo” se deve ao declive que acompanha o leito do rio Turvão, que desce no sentido da praça da matriz. Em conversa realizada em um dos pontos mais frequentados de Ervália, conhecido como “Bar do Quinzinho”, pude perceber que o centro da cidade é o local onde convergem diversos equipamentos sociais. Fórum, setores da administração municipal e

estadual, lojas, padarias, mercados, sorveterias, farmácias, provedoras de internet, entre outros estabelecimentos se encontram na área central da cidade. Questionando alguns que se encontravam no bar como os moradores da zona rural chegavam à cidade, fui informado que muitos faziam o trajeto com carro próprio ou motocicletas, alguns utilizavam bicicletas, outros cavalos ou charretes e outros os ônibus fretados que iam para essas comunidades uma vez ao dia.

É interessante citar o local “Bar do Quinzinho” onde fui algumas vezes em companhia de meu pai, pois esse é um dos locais em que pude me conectar às redes de fofocas da cidade (ELIAS; SCOTSON, 2010). Além desse bar há também a barraca do Tãozinho, onde ocorrem jogos de bicho (SÓAREZ; MATTA, 1999). Esses dois locais foram onde encontrei interlocutores que, apesar de não fazerem parte do grupo pesquisado, forneceram-me detalhes importantes sobre a cidade. Um exemplo será visto a frente, quando me questiono o porquê da existência de duas escolas particulares na cidade e descubro nessa rede de fofocas que os sócios de uma das escolas se desentenderam, formando assim duas escolas privadas em um município relativamente pequeno. Vale ressaltar que essas redes de fofocas fornecem o mapeamento de atividades ocultas ou ilícitas em que ocorre essa quebra de normas a favor dos costumes. Os moradores da cidade sabem que o jogo de bicho é proibido, mas ainda o jogam, e sabem onde jogar, exatamente por conta do costume que eles carregam.

Dentro desta mesma ideia das redes de fofocas, a política desempenha um papel importante nas relações sociais da cidade. Como já mencionado acima, o município convive com dois partidos que recebem os apelidos de Pão com Bucho e de Rosca Seca (Carmo, 2014). A relação de defesa desses dois partidos se dá pela busca do poder institucional, representado em termos locais pelo domínio da prefeitura. Relatos retirados durante minhas idas a alguns desses pontos de fofoca me possibilitaram conhecer a íntima relação entre o apoio político e a oportunidade de emprego na máquina administrativa municipal. É comum famílias apoiarem determinado partido com o desejo de serem contratados como servidores públicos da cidade, sendo que, quando o outro partido vence, essas pessoas são demitidas e substituídas por outros que apoiam o partido vigente, estabelecendo assim um voto por interesse aos moldes do que escrevia Anthony Downs (2013).

Este pequeno resumo geral da cidade nos permite apresentar como são as relações entre os moradores de Ervália, ainda não se dedicando especificamente aos jovens. Foi necessário explicar as relações de todos os moradores da cidade, pois elas se mostram

fortes no pensamento dos jovens que vivem ali. Os jovens da cidade de Ervália são impactados por essas relações religiosas, políticas e sociais. Muitas falas que pude ouvir nos pontos de fofocas, quando direcionado a algum jovem da cidade, era sempre remetido a sua família e a relação da família dele com os outros da cidade. Um exemplo são as buscas pelas árvores genealógicas das pessoas. Um movimento comum entre eles é buscarem mapear as pessoas perguntando sobre os pais, avós, tios e outros parentes. Uma pergunta comum quando os mais velhos tendem a falar dos jovens da cidade é “ele é filho de quem?”. Compreendendo o parentesco da pessoa, eles conseguem estabelecer a “índole” da pessoa: “pelos parentes dele, não é confiável não”¹⁰.

Portanto, Ervália é uma cidade centrada na busca por manter suas tradições, um pensamento de matriz católica e uma rede de fofocas em que eles conhecem aqueles que moram na cidade. Os jovens que nascem em Ervália vão sendo criados dentro desta lógica relacional que exercerá grande influência tanto em sua conduta, como em sua forma de pensar. Contudo, de forma a melhor compreender esses jovens, a pesquisa buscou o ponto de encontro em que eles costumam frequentar mais: as escolas.

3.3 A EDUCAÇÃO EM ERVÁLIA

Antes de falarmos da educação em Ervália, faz-se necessário apresentar os números do estado de Minas Gerais para que, assim, possamos comparar melhor os índices educacionais da cidade. Para medir tais índices educacionais brasileiros utilizamos os dados obtidos pelo Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB). Segundo o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) apresenta em seu site,

O Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) foi criado em 2007 e reúne, em um só indicador, os resultados de dois conceitos igualmente importantes para a qualidade da educação: o fluxo escolar e as médias de desempenho nas avaliações. O Ideb é calculado a partir dos dados sobre aprovação escolar, obtidos no Censo Escolar, e das médias de desempenho no Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb). (BRASIL, 2021)

Assim, o IDEB funciona como um parâmetro de observação da educação básica. A meta do país é chegar ao índice 6,0 do IDEB até 2022 (BRASIL, 2021). O índice que varia de

¹⁰ Fala dita por um nativo durante a pesquisa de campo.

0 a 10 calcula a permanência de um aluno na escola e o nível de aprendizagem que a escola apresenta.

De acordo com o site do IDEB, no ano de 2019, Minas Gerais possuía um índice de 6,5 para os anos iniciais do ensino fundamental, já para os anos finais esse índice era de 4,9, e relativo ao ensino médio o IDEB era de 4,2. Quanto à Ervália, o indicador é de 6,3 para os anos iniciais do ensino fundamental, para os anos finais do ensino fundamental o índice é de 5,0 e, por fim, no ensino médio o IDEB é de 4,1. A taxa de matrícula da cidade de Ervália é considerada baixa, de acordo com o IBGE, se comparada a região geográfica imediata, ficando em décimo segundo lugar do total de doze cidades. A cidade possui uma taxa de escolaridade de 93,6% relativo às crianças de 6 a 14 anos. No ano de 2020, a taxa de matrícula da cidade segundo o IDEB foi de 2.542 alunos matriculados no ensino fundamental 1 e 2, enquanto no ensino médio foram 694 matriculados (IBGE, 2010).

Para a população de 15 a 18 anos da área urbana da cidade somente uma escola estadual lhes é disponibilizada (IBGE, 2010), a Escola Estadual Professor David Procópio. O município possui ainda duas escolas particulares, com acesso ao ensino fundamental e médio: Colégio Cener e Colégio Educar. Assim, iremos adentrar melhor sobre essas escolas.

3.3.1 Escola Estadual Professor David Procópio

A Escola Estadual Professor David Procópio fica localizada no bairro São Pedro, na Praça Doutor Edgard Vasconcelos. Não muito próximo do centro da cidade, porém de fácil acesso para todos os alunos. Analisando os dados pela plataforma QEdU, a E.E. David Procópio possui 613 alunos matriculados no ensino médio, sendo 227 no primeiro ano, 178 no segundo ano e 179 no terceiro ano (QEDU, 2020). A Escola Estadual Dom Francisco Das Chagas, localizada no povoado de Careço, zona rural da cidade, atinge somente jovens do próprio povoado e do povoado vizinho de Dom Viçoso, por esse motivo se optou por não incluir a escola na pesquisa. Pelos dados da plataforma QEdU, são 112 alunos matriculados no ensino médio dessa escola, sendo que 40 estão no primeiro ano, 31 no segundo ano e 41 no terceiro ano. Assim, os jovens de outros povoados que desejem estudar em âmbito público buscam a David Procópio.

Figura 2 – Faixada da Escola Estadual Professor David Procópio



Fonte: Blog da escola¹¹

Esta é a principal escola pública da cidade, pois somente ela disponibiliza ensino médio gratuito na região central do município. Além disso, ela engloba maior parte dos moradores da zona rural, pois é a escola mais próxima de diversos povoados da cidade, exceto São Francisco das Chagas e Dom Viçoso que possuem uma escola estadual na área rural próxima a esses povoados. Portanto, a Escola Estadual Professor David Procópio é a instituição que mais recebe alunos na cidade. Por ser a escola que mais possui alunos na cidade, uma grande parcela de jovens com os quais tive contato na primeira parte da pesquisa advém desta escola.

Em conversas com o vice-diretor da escola, ele informou que uma grande parcela dos alunos é de localidades rurais e o meio de locomoção até a escola ocorre através de ônibus da prefeitura que buscam os alunos nas zonas rurais e deixam na porta da escola. Assim, em tempos sem pandemia, é comum passar perto da escola durante a entrada e saída de alunos e avistar diversos ônibus na praça próxima a escola. Ainda segundo o vice-diretor, trata-se de uma juventude de classe média baixa em que grande parte dos alunos do ensino fundamental não possuem aparelho celular. Por outro lado, no ensino médio, uma grande parcela já possui por conta de trabalhos rurais que eles fazem, por exemplo, trabalhar na “panha” (colheita) de café.

Quanto ao uso de celulares pelos jovens desta escola, durante as aulas é proibido o uso do aparelho eletrônico, contudo, durante o intervalo, o wi-fi da escola é liberado para todos os alunos, sendo novamente desligado quando volta as aulas pós-intervalo.

¹¹ Disponível em: <http://remdavidprocopio.blogspot.com/2013/05/apresentacao.html>.

Durante a pandemia, a escola teve que seguir o cronograma estabelecido pela Secretaria Estadual de Educação. Assim, a escola recebeu os Planos Tutorados de Estudos, conhecidos como PET. Os alunos receberam um e-mail institucional para terem acesso ao aplicativo Conexão Escola 2.0, onde foi disponibilizada a plataforma Google Classroom em que os alunos foram organizados em turmas e recebem aulas e atividades propostas pelos professores. Além disso, cada turma possuía um grupo no aplicativo WhatsApp em que os professores divulgavam atividades e horários de aula no Conexão Escola. O PET era distribuído pela escola, eles enviavam mensagens no site Facebook e no aplicativo WhatsApp para os alunos e faziam uma divulgação da entrega dos PETs pela rádio da cidade. Após a entrega, os alunos recebiam uma data limite para devolverem os PETs, o qual representava 60% de suas notas. Junto com o PET todo mês os alunos precisavam fazer uma Avaliação Diagnóstica, também enviada pela Secretaria Estadual de Educação, que avaliava o aprendizado os alunos.

3.3.2 Colégio Educar

Partindo para as escolas particulares da cidade, o Colégio Educar está localizado na Rua Gabriel Singulano no centro da cidade e atende 44 alunos no ensino médio, como consta na plataforma QEdu, divididos em 17 alunos no primeiro ano, 14 alunos no segundo ano e 13 alunos no terceiro ano.

A escola nasceu do conflito já descrito neste capítulo. Anteriormente, a escola pertencia ao Colégio Cener e hoje se localiza no mesmo local em que o Cener funcionava. De forma diferente das outras escolas, ela se encontra em uma rua pouco movimentada e sem saída. Nos dados apresentados pela plataforma QEdu, a escola possui um ambiente bem estruturado com salas e quadras poliesportivas, além de salas de computação e outros.

Em conversas com a diretora, a escola atende a poucos alunos na etapa de ensino médio e, diferente da escola Estadual Professor David Procópio, ela não permite o uso de celulares durante a permanência dos jovens na escola.

Durante a pandemia a escola adotou uma plataforma paga através da qual disponibiliza as aulas que deveriam ser acessadas durante o horário normal de aula e receberiam presença na aula. Caso tivessem dúvidas, os professores estavam presentes pelo aplicativo WhatsApp para tirar dúvidas. Entretanto, por pedidos dos próprios alunos, a escola deixou de lado os professores da plataforma, que segundo a diretora eram

professores da própria plataforma e que ministravam suas aulas em São Paulo, e pediram a volta dos professores da própria escola em concomitância com a plataforma Google Meet além de estarem disponíveis pelo aplicativo WhatsApp para sanar possíveis dúvidas dos alunos.

3.3.3 Colégio Cener

O Colégio Cener, localizado a Rua Barão do Rio Branco, está implementado no prédio Teixeira Shopping, um conjunto de lojas ao lado da praça central da cidade. Os dados adquiridos pela plataforma QEDU indicam a matrícula de 30 alunos no ensino médio, divididos em 9 alunos no primeiro ano, 10 alunos no segundo ano e 11 alunos no terceiro ano. Os dados analisados na plataforma se referem ao censo publicado em 2018 pelo INEP (QEDU, 2020).

Fruto do antigo Colégio Cener, este estabelecimento de ensino na sua atual localização não possui acesso a estacionamento, porém está mais próximo a parte central da cidade. Com uma linha mais direcionada ao ensino tecnológico, adotam a Plataforma Positivo com apostilas e sites e possuem uma sala chamada painel interativo, contendo um quadro tecnológico no qual os professores ministram aulas com o uso da internet. Porém, a escola é a mais restritiva quanto ao uso de celulares, sendo vedado o uso total do aparelho. Segundo a diretora e proprietária da escola, os celulares devem ser colocados em sacos plásticos e devolvidos aos alunos somente ao término do horário letivo. Como defesa do ato, a diretora disse que os pais dos alunos ligavam constantemente para os alunos atrapalhando o andamento das aulas, fazendo assim com que a escola tomasse tal atitude.

Durante a pandemia, a escola continuou utilizando a plataforma do Positivo em conjunto com o Google Meet. Dentro da plataforma positivo a escola disponibilizou as apostilas, exercícios e aulas com horários iguais ao que eram antes da pandemia. Portanto, os alunos necessitavam entrar na plataforma às 7h e saírem somente às 11h30 da manhã. Caso saíssem antes, recebiam falta na disciplina. O Google Meet, segundo a diretora, foi adotado pela sua facilidade de acesso e que tanto alunos, como professores preferiram utilizar este site em detrimento daquele disponibilizado pela plataforma Positivo.

3.4 O ACESSO À INTERNET EM ERVÁLIA

Por conta da pandemia criada pelo vírus da COVID-19, as escolas precisaram se adaptar ao ensino remoto e, com isso, a internet entrou como um auxílio ao ensino. Ervália, como já apresentado, também teve que se adaptar ao ensino remoto. Por isso, foi necessário compreender como é o acesso à internet na cidade.

Com o acesso reduzido a planos de internet doméstica até 2010 com a chegada da empresa Imicro (IMICRO, 2021), a população de Ervália não possui muita escolha sobre como acessar a internet. Antes desse período, a única provedora de internet disponível no município era a telefônica Oi, para a qual era necessário possuir um telefone fixo para formalizar o contrato. A Imicro, empresa da cidade de Muriaé/MG (cerca de 80 quilômetros de Ervália) começa disponibilizando planos sem necessidade de telefone fixo e com preço mais acessível à população na época. Passados vinte e um anos, hoje a empresa disputa espaço de prover internet na cidade com a própria Oi e a nova empresa Nexo/MinasNet. Além disso, um dos grandes problemas dessas empresas era a não disponibilidade nos povoados afastados de Ervália, entrando assim a empresa HugsNet, especializada em internet à rádio em que comunidades e fazendas pela zona rural possam ter acesso à internet. Com um sinal pouco mais precário, como alguns informantes declaram para a pesquisa, esta é a única opção de internet, já que as outras não oferecem acesso na área rural.

Assim, até 2010, para aqueles que não possuíam a internet Oi, na cidade para ter acesso à internet em domicílio muitas vezes era necessário ir até as antigas lan houses (PEREIRA, 2008), um estabelecimento comercial com um conglomerado de computadores em rede que por uma quantia em dinheiro o morador poderia utilizar o computador por uma hora. As lan houses duraram até meados de 2014, quando a empresa Imicro diminuiu o valor da mensalidade e aumentou a velocidade de 300kbps para 600kbps. Ao mesmo tempo, em 2014, eu estava no segundo ano da minha primeira graduação e a república onde eu morava em Juiz de Fora possuía a velocidade de 35 megas pelo o dobro do valor pago em Ervália. Essa quantidade de mega é cerca de 120 vezes mais rápida que a internet em Ervália.

Ervália conseguiu alcançar um patamar melhor de internet no ano de 2021, com a implementação de fibra ótica na cidade e aumentaram a velocidade mínima de internet, passando de 600kbps para 20 megas. Além disso, hoje já possuem planos parecidos com

os planos encontrados na cidade de Juiz de Fora, por exemplo. Contudo, ainda passando por momentos de quedas constantes de sinal.

O município parece não ter sido de fato agraciado pelos avanços esperados pelos autores da década de 1990. Após quase sete anos fora da cidade, visitando apenas esporadicamente, não havia permanecido por tanto tempo como agora com a quarentena. Em conversas com professoras da rede estadual do município percebi que mesmo com o acesso defasado a internet, elas ainda reclamavam do uso de celulares em sala de aula pelos alunos.

3.5 SOCIALIZAÇÃO NA CIDADE

A ênfase nas relações pessoais no campo das interações resulta na formação de uma “solidariedade e reciprocidade ‘obrigatórias’” (CANIELLO, 2003, p. 33). Não há como não ser conhecido na cidade, sua presença evoca o complexo das relações sociais. Roberto DaMatta (1997) escreve que até mesmo as ruas, casas e números carregam uma espécie de pessoalização quando se trata de cidade pequena. Como explica o autor,

Tudo muito parecido com as cidades brasileiras do interior, onde, não obstante cada casa ter um número e cada rua um nome, as pessoas informam ao estrangeiro a posição das moradias de modo pessoalizado e até mesmo íntimo: "A casa do Seu Chico fica ali em cima... do lado da mangueira... é uma casa com cadeiras de lona na varanda... tem janelas verdes e telhado bem velho... fica logo depois do armazém do Seu Ribeiro..."Aqui, como vemos, o espaço se confunde com a própria ordem social de modo que, sem entender a sociedade com suas redes de relações sociais e valores, não se pode interpretar como o espaço é concebido. (DAMATTA, 1997, p. 19)

A pessoalização se torna então a medida de indicação em uma cidade pequena. A intimidade com que os membros de uma cidade se conhecem faz com que a sua pessoa seja ligada à sua relação social. Assim, surgem o doutor, o dono da venda, o que trabalha no posto etc. É esse amálgama entre profissão e pessoa que faz com que as relações sociais em uma cidade pequena se tornem tão íntima. Um exemplo dessa pessoalização ocorre com os jovens da cidade de Ervália. O jovem de uma cidade pequena não é somente o jovem, ele é o filho de alguém, neto de alguém, entre outros. As relações sociais fixas ditam laços e conflitos nas cidades pequenas. Esse sentimentalismo de Ervália ligado à tradição católica e rural da cidade fortalece essa reciprocidade obrigatória (CARMO, 2014; CANIELLO, 2003). Como explicado na introdução desse texto, essa reciprocidade

é uma defesa dos costumes que produziram contribuindo para a manutenção dessas relações que os indivíduos criaram (CARMO, 2014).

Carmo (2014) explica que a política de Ervália cria dois grupos partidários, de um lado os Pão com Bucho e do outro os Rosca Seca, ambos produzem um sentimento de pertencimento a um ou outro. Não há como escapar da categorização, pois já é enraizado no histórico da família. Também, durante a celebração da Semana Santa, período que começa no Domingo de Ramos e termina no domingo de Páscoa, diversos eventos religiosos ocorrem na cidade representando a última semana da vida de Jesus Cristo (ERVÁLIA, 2020). Na quarta-feira santa, ocorre o evento chamado de Encontro de Maria, em que um grupo em procissão parte de uma igreja da cidade até a matriz carregando a estátua de Jesus Cristo, e um outro grupo parte de uma outra igreja carregando a estátua de Maria (ERVÁLIA, 2020). Aqui, os grupos se formam pela localidade e devoção (CARMO, 2014). O que temos em comum nesses dois eventos é o que Caniello (2003) definiu como faccionalismo e unionismo.

Caniello utiliza o conceito de *ethos*¹² partindo de trabalhos de Alfred Kroeber que definia o termo “como o ‘aroma’ que impregna a cultura como um todo” (CANIELLO, 2003, p. 32). Assim, *ethos*

[...] guarda a marca da *estrutura* que conforma a tradição de um povo, seu “espírito”, mas também comporta os influxos da *ação dos sujeitos* e das *pressões conjunturais* que interagem com essa *estrutura* em um determinado tempo histórico. Em uma palavra, considero o *ethos* como a matriz e a moeda dos processos sociais, pois é a resultante de uma dupla dialética entre a *estrutura* e a *agência* e entre a *tradição* e a *mudança*. (CANIELLO, 2003, p. 32, grifos do autor)

É esse sentimento de permanência mais do que mudança presente em Ervália que podemos associar ao *ethos* de uma cidade pequena.

A construção desse *ethos* desenvolvido na cidade pequena ocorre a partir de um conceito que Caniello definiu como faccionalismo (CANIELLO, 2003). Como escreve o autor,

¹² Geertz em “a Interpretação das Culturas” (1989) definia *ethos* como elementos valorativos de uma cultura. Em conjunto com o *ethos* teria também os aspectos cognitivos, que seriam as “visões de mundo”. Assim, “o *ethos* de um povo é o tom, o caráter e a qualidade de sua vida, seu estilo moral e estético, e sua disposição é a atitude subjacente em relação a ele mesmo e ao seu mundo que a vida reflete” e visão de mundo “é o quadro que elabora das coisas como elas são na simples realidade, seu conceito de natureza, de si mesmo, da sociedade” (GEERTZ, 1989, p. 93).

Temos falado em faccionalismo para definirmos um tipo de sistematização de padrões de conduta no âmbito da organização social operado mediante a rivalidade entre grupos com identidades próprias definidos diádica e opostamente no interior da totalidade social englobadora e “unionista” da pequena cidade. A rivalidade assim produzida informa uma “reciprocidade hostil” que permite a veiculação ritual e coletiva do conflito, circunscrevendo-o a arenas metafóricas como a do carnaval. Contudo, um elemento básico do faccionalismo é o seu caráter predominantemente político, pois normalmente ele é uma estrutura codificada por oposições entre grupos organizados que disputam o poder. (CANIELLO, 2003, p. 39)

Assim, manter a tradição e a reciprocidade produz simultaneamente o faccionalismo da comunidade, mantendo-se as tradições intactas. O faccionalismo opera na produção de grupos com funções específicas, que podem chegar ao extremo. A formação de faccionalismo ocorre por meio de conflito de grupos que separam o totalizante da sociedade. Em Ervália, esse faccionalismo ocorre durante as disputas eleitorais que moldam os lados das pessoas na cidade e, assim, funda as regras sociais do município; em resumo, o *ethos* ervalense. O faccionalismo mantém a tradição, pois é a partir dela que se funda o pensamento de um morador de Ervália. Contudo, como Caniello (2003) explica, manter esse faccionalismo após o conhecimento de uma vida capitalista se torna cada vez mais improvável. O autor evoca o espírito do tempo para explicar que o faccionalismo só funciona sem o capitalismo. É o capitalismo que evoca o espírito individual do sujeito que mora em uma cidade pequena (CANIELLO, 2003).

Sendo assim, o surgimento da lógica capitalista em detrimento das regras do faccionalismo faz com que surja o que Caniello (2003) definiu como unionismo, ou seja, a defesa da cidade como patrimônio comum. O unionismo é a produção de um *ethos* que já não carrega consigo a necessidade de uma função de rivalidade. O *ethos* de Ervália está no sentimentalismo de “ser de Ervália”. Todos aqueles que não fazem parte desse “aroma” social estão fora desse unionismo ervalense. Por esse motivo, as brigas ocorridas por conta do partidarismo político faz parte do sentimento de ser de Ervália, criando assim as normas sociais (ser ou não ser de determinado partido). O unionismo, visto como a modernidade nas cidades pequena, quebra com a lógica pré-estabelecida do faccionalismo e pertencimento a um grupo (CANIELLO, 2003). Como Carmo (2014) explica, ser de fora da cidade é não participar desse faccionalismo:

Conforme já citado ainda, é uma característica tanto da cidade quanto da zona rural e se sentir orgulhoso de ser ervalense, repudiando quaisquer comentários que tente diminuir a cultura local. Quem é de outra cidade e vai residir em Ervália consegue perceber certa hostilidade inicial, até que se adapte e se adeque aos modos de vida da cidade. Certa vez, ouvi de uma colega, que

também chegou à cidade há alguns anos: “seremos sempre forasteiros para os que nasceram aqui”. (CARMO, 2014, p. 40)

Ser de Ervália é desenvolver o sentimento de parte de algo maior, ou seja, o unionismo. Como Carmo (2014) explica, esse unionismo de ser de Ervália é se distinguir dos outros que não fazem parte desse grupo que preza por valores próprios, como a política e a religião. Quando alguém sai da cidade, carrega consigo o *ethos* que a cidade pequena produz. Assim, nascer em Ervália já estabelece a qual grupo você pertence, ervalense ou os outros (CANIELLO, 2003).

Assim como o espírito do tempo, o faccionalismo e unionismo carregam a sua tese, síntese e antítese, criando um novo faccionalismo para ocorrer um novo unionismo. O novo faccionalismo que surge em Ervália são aqueles que desejam manter a tradição do *ethos* da cidade e aqueles que prezam por uma modernidade. Este faccionalismo que impera na cidade atualmente devemos esperar por qual elemento transformara a sociedade de Ervália em um novo unionismo.

3.6 SOCIALIZAÇÃO DOS JOVENS

Como se dá a interação da juventude nas cidades pequenas? Caniello (2003) esclarece que cidade pequena possui em sua essência a “pessoalização”, isto é, a proximidade dos indivíduos que convivem naquela comunidade (CANIELLO, 2003). Como o próprio autor define,

As “cidades pequenas” são contextos em que a sociabilidade é largamente condicionada pela *pessoalização* porque os indivíduos estão incluídos em um ambiente social em que o alto grau de proximidade produz o que definimos em outra ocasião de “visibilidade inevitável” (Caniello e Soárez 1989:22): os sujeitos são reconhecidos uns pelos outros em virtude de suas marcas pessoais, e o mapeamento da rede que produz essas marcas é amplamente dominado pela coletividade. Isto é, a “cidade pequena” é um daqueles lugares onde “a pessoa não tem oportunidade, desejo ou possibilidade de ficar só” (Elias 1994:108) e, assim, as relações sociais são estruturadas em *networks* (cf. Landé 1977:xxxiii): englobada por laços sociais evidentes ao domínio público, a individualidade dissolve-se em uma rede de relacionamentos compulsórios ditados pela frequência do contato no cotidiano. (CANIELLO, 2003, p. 33, grifos do autor)

Nas festividades da Semana Santa, ocorre o movimento da juventude da cidade, durante a qual os jovens vestem roupas tradicionais e representativas dos santos e de personagens bíblicos. Esses jovens são voluntários que auxiliam nos serviços da igreja

principal e carregam o status de bons jovens, por serem católicos, praticantes e voluntários à instituição religiosa. Além desse grupo, a cidade possui outros grupos de jovens. Um deles é relatado por Carmo (2014) que são aqueles que conseguem uma vaga na universidade ou estudam em escolas de outros municípios, tidos como jovens inteligentes e com futuro. Há também aqueles que estudam e trabalham, seja em laborações rurais, auxiliando seus familiares no campo, seja em lojas da cidade, açougues, mercados ou transporte de carga. Além disso, a cidade possui os jovens que somente estudam e, por fim, aqueles que não se encaixam em nenhum desses grupos, estereotipados como o jovem “nem e nem” (SILVA JUNIOR, 2018). São jovens que nem trabalham e nem estudam aos olhos do *ethos* ervalense.

A juventude que se ampara na internet como conhecimento de outros lugares extrapola as fronteiras do faccionalismo. Estar nas redes sociais significa poder conversar com pessoas de qualquer lugar do mundo. A internet quebra com essa lógica de funcionamento. Agora não existe mais as facções que ditam as normas de Ervália. A facilidade com que a juventude consegue quebrar essa barreira pode ser considerada um importante elemento dessa geração da tecnologia. O jovem passa a buscar uma oportunidade de expressão individual rejeitada pela facção social da cidade pequena (CANIELLO, 2003). Assim, o jovem de uma cidade pequena possui o mundo das redes, sem fronteiras e individual nas suas relações, e um mundo das cidades pequenas, onde não está livre de seu pertencimento.

A modernidade trazida pelos avanços da tecnologia produz a experiência de indivíduo e o acesso ao universal dentro da comunidade, quebrando portanto com as facções pré-estabelecidas. Pesquisando na cidade não é difícil encontrar pessoas mais velhas que rejeitam as tecnologias aqui analisadas por entenderem que elas modificam as tradições em que acreditam. Desse modo, a juventude ervalense, quanto ao uso de tecnologias digitais, está dentro desse conflito de pertencimento de uma faccionalidade e o sentimento de afastamento das amarras locais produzido pelas redes sociais.

O acesso às redes sociais por esses jovens é a demonstração do espírito do tempo modificando o *ethos* da cidade. Como Caniello (2003) explica, são as entradas da modernidade que faz com que elementos de um faccionalismo seja deixado de lado. Apesar de pais e avós desses jovens ainda expressarem o sentimento político por um dos dois partidos, os jovens de Ervália tendem a não se pronunciar sobre política, nem acompanhar determinado partido.

Em diálogos com jovens na idade de 20 a 29 anos, moradores da cidade e amigos da professora Manu, o interesse que eles possuem pelo faccionalismo político da cidade se dá na ocorrência de comícios eleitorais durante o período das eleições. Esses jovens relatam que não participam de comícios de um partido em si, mas sim, daqueles que fornecem “fichas”. Pesquisando melhor nas redes de fofoca da cidade, descobri que “fichas” são pedaços de papéis carimbados e que garantem ao indivíduo uma lata de cerveja durante o comício. Ambos os partidos praticam essa distribuição de “fichas” para atrair mais pessoas e, assim, declarar que o comício teve mais pessoas do que o do rival.

Os mais novos de 15 a 19 anos não declararam praticar essa busca por fichas, eles preferem “ir à praça”. A praça da qual eles falam é a referida praça da matriz, marco central da cidade. Muitos deles relataram que a busca por diversão e lazer era exatamente ir à praça para conversar com os amigos e aproveitar os pontos de serviços que a cidade proporciona. Alguns moradores da zona rural, quando possuem a chance de ir até a parte central do município, buscam a praça como ponto de descanso e observação da vida social do município. Assim, a praça vai ter um grande papel no quarto capítulo desta dissertação que trata especificamente da pesquisa e acompanhamento dos jovens. Em momentos que foi possível fazer pesquisa de campo, a praça foi um dos lugares que procurei visitar podendo perceber o papel que este local ocupa na sociabilidade na cidade.

Amigos da professora Manu, assim como ela mesma, também declararam ir à praça como lazer. Manu mora na zona rural, por isso, sempre quando necessita comprar algo ela faz o movimento de ir para a “rua”. Como já relatado no capítulo anterior, é na praça que se localizam os estabelecimentos principais da cidade, por isso, a praça se torna ponto de encontro das pessoas.

Vale ressaltar que ir à praça não é praticado somente por jovens. Adultos também fazem o uso do local, seja para conversar com outros adultos ou mesmo para descansar antes de voltarem para a casa. Também é necessário esclarecer que a cidade possui mais quatro praças, contudo, duas delas estão localizadas em bairros afastados do centro, uma se localiza em frente à Escola Estadual Professor David Procópio e outra se localiza em frente à prefeitura da cidade. Esta última também possui um bom fluxo de pessoas. Entretanto, segundo pessoas que ficam na Barraca do Tãozinho (que se localiza ao lado dessa praça), declaram não usufruir de seu espaço por ela ter se tornado local de encontro de pessoas que ingerem bebida alcoólica em grupo.

3.7 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO

Neste capítulo fizemos uma viagem de Juiz de Fora até Ervália, campo de estudo da pesquisa e demonstramos como é a cidade e as relações sociais produzidas pelos moradores do município. A partir da ideia de *Ethos* estabelecida por Caniello (2003), percebemos que Ervália possui uma forte necessidade de manter suas tradições. Como apontou Carmo (2014), Ervália, diferentemente das cidades ao redor do município, possui moradores que cultivam o orgulho de pertencer à cidade, o que corrobora com o sentimento de manter as tradições.

Buscando os atores sociais principais da pesquisa, os jovens da cidade de Ervália, optamos por estabelecer um recorte de pesquisa procurando os jovens matriculados em algumas das escolas que proporcionam ensino médio na cidade. Logo, uma grande parcela de jovens de 15 a 18 anos seriam encontrados em algumas dessas escolas e, com isso, teríamos um bom recorte para a pesquisa, já que Ervália possui uma parcela significativa de sua juventude em âmbito escolar.

Após uma breve apresentação das escolas, debatemos sobre o conceito de sociabilidade em uma cidade pequena e as principais formas de socialização dos jovens de Ervália. No próximo capítulo apresentaremos os dados da pesquisa produzida em duas etapas. A primeira é uma conversa com alguns jovens da cidade através do aplicativo WhatsApp. E a segunda, uma pesquisa por meio do Google Formulários enviada para as escolas, em que os alunos responderam um questionário baseado na pesquisa da TIC Kids Online e TIC Domicílios.

4 ESTRUTURAS, MÉTODOS E DADOS COLETADOS

“A vida imita um vídeo, garotos inventam um novo inglês” (SOMOS, 1988).

Este capítulo trata de abordar a pesquisa em sua totalidade: como ela foi pensada, estruturada e aplicada, bem como os dados que foram produzidos. Por conta da pandemia causada pelo vírus Sars-Cov-2, a pesquisa ocorreu em sua grande parte no ciberespaço, haja vista a restrição de encontros presenciais, bem como o não funcionamento das escolas durante esse período.

4.1 ESTRUTURA DA PESQUISA

Após compreender como é o campo estudado (Ervália) e as relações sociais que ocorrem na cidade, entramos de fato no ponto central da pesquisa: os jovens do município e suas relações sociais com o advento do telefone celular. Optamos por buscar os jovens da cidade onde eles poderiam ser encontrados em sua maioria: nas escolas do município. Além disso, um segundo objetivo que a pesquisa possuía era compreender como estava sendo a reação deles com o ensino remoto. Como já foi relatado, grande parte destes jovens estudam em uma das três escolas localizadas na região central de Ervália. Outros estudam na escola Dom Francisco das Chagas, localizada na zona rural da cidade, e outros ainda estudam em municípios vizinhos, como Viçosa. Assim, a primeira opção da pesquisa seria pedir permissão aos diretores das escolas para fazer acompanhamento das aulas e coletar dados de comportamento desses jovens em sala de aula, suas interações e como o celular entraria nessa relação. A pandemia desestruturou diversos pontos da pesquisa que inicialmente seria feita em Juiz de Fora. O fator de minha volta para a cidade de Ervália fez com que a pesquisa migrasse para um novo campo. Com isso, passamos a um método de pesquisa conhecido como *ciberetnografia*, pelo qual buscamos os jovens da cidade que participam do ciberespaço para que, dessa maneira, pudéssemos ter um contato inicial com o grupo pesquisado.

A ciberetnografia é um método apresentado por Christine Hine (2020). Trata-se de uma pesquisa antropológica produzida no ciberespaço, isto é, uma observação participante do pesquisador nos locais virtuais que o ciberespaço produz. Para Hine (2020), a ciberetnografia é uma nova forma de imersão em que o pesquisador/antropólogo compreende um novo universo e, com isso, abre-se um leque de possibilidades de estudos

dentro do ciberespaço. Observando o ciberespaço de maneira antropológica, cheguei até os jovens que constituíram esta pesquisa e suas formas de compreender o mundo virtual ao seu redor. A ciberetnografia se faz necessária, então, por não termos essa linha entre virtual e real quando se trata de juventudes atuais. Dessa forma, optou-se por esse método de análise e produção dos dados.

4.2 GRUPO DE WHATSAPP

Entrei em contato com uma professora da cidade conhecida como Manu¹³ para que ela lograsse alguns jovens para a pesquisa. Apesar de não ministrar aulas no ensino médio, sua atuação como professora do ensino fundamental em duas escolas do município a colocava em posição privilegiada para acesso à rede de jovens, muitos deles seus ex-alunos. Com uma semana de conversa com Manu, chegamos ao contato de 15 jovens, sendo 12 mulheres e 3 homens, todos na faixa etária entre 15 e 16 anos.

Desta forma, no dia 23 de julho de 2020, foi criado o grupo “Pesquisa UFJF” no aplicativo para celular conhecido como WhatsApp. O grupo surgiu com o intuito de enviar perguntas relacionadas à pesquisa e acompanhar esses jovens. O grupo iniciou com 10 jovens e eles próprios convidaram mais quatro jovens. Além disso, foi adicionado mais um jovem que eu já conhecia antes da pesquisa. Esses jovens que participaram do grupo terão seus nomes trocados para preservar a identidade de todos. A professora Manu criou o grupo em conjunto comigo, já que alguns desses jovens pediram isso como forma de participar da pesquisa. Deste modo, em um primeiro momento, ela esteve constante no grupo, deixando de se comunicar no mês seguinte (agosto), ficando somente a minha relação com eles.

Essa relação entre o pesquisador e os interlocutores acabou sendo inconstante em alguns momentos. A professora Manu chegou a me alertar sobre a possibilidade do esvaziamento da proposta, com as dificuldades de interação entre eles e eu na figura do pesquisador, contudo, mantive a proposta considerando que a ausência de respostas a determinadas questões poderia gerar dados da mesma forma que as questões respondidas. Nos três primeiros meses, os jovens foram muito participativos, porém, após este período, foram se afastando até a saída de muitos no ano de 2021. Felizmente, dada a intensidade de contatos, esse período produziu material suficiente para a pesquisa.

¹³ Nome substituído para preservar a identidade.

Primeiramente, enviei uma mensagem explicando sobre o que se tratava a pesquisa e como ela funcionaria:

Como vocês estão, pessoal? Nessa imagem que a Manu fez explica direitinho o que vai ser esse grupo e assim que todos vocês responderem, vou enviar um pequeno questionário para vocês. O questionário é online e assim que vocês terminarem de responder já chega até mim. Não precisam se preocupar com entregar nada! Além disso, durante esse período, cerca de duas vezes na semana, eu gostaria que vocês mandassem um áudio, texto, alguma coisa assim, relatando como foi o seu uso diário com internet, celulares e aparelhos eletrônicos e um outro dia sobre como vocês estão estudando durante esse período. Estou aqui para tirar qualquer dúvida, bom falar meu nome também hahahahaha. Me chamo Janderson e vocês podem me perguntar a qualquer hora qualquer dúvida da pesquisa, tudo bem? (JANDERSON, 2020).¹⁴

A imagem que a fala se refere se trata de uma foto que a professora Manu enviou para os alunos explicando como a investigação seria realizada, convidando-as a participar. A foto não pode ser apresentada por ter o nome real da professora Manu. Além disso, tem a menção a um questionário que posteriormente foi enviado para os jovens. Esse questionário foi aplicado com o uso do site Google Formulários e tinha o papel de servir de base para a produção de novas perguntas para eles com o passar do tempo. Todos os jovens responderam esse questionário.

A primeira parte do questionário tinha como intuito conhecer os jovens que estavam no grupo, por exemplo, saber idade, sexo, se mora em zona rural ou zona urbana, entre outras questões que serão apresentadas mais à frente neste capítulo. A segunda parte tratou sobre o uso de celular e internet, e a terceira sobre as relações sociais desses jovens. Após as respostas coletadas por esse questionário, foram aplicadas outras perguntas semanais no grupo.

Voltando à fala inicial no grupo, foi relatado que também seria acompanhado o modo de estudo dos alunos, como estava sendo a relação deles com as aulas online nas escolas estaduais e como eles estavam vendo essa nova modalidade de ensino – foram perguntas feitas no decorrer dos dias no grupo “Pesquisa UFJF”.

Vale ressaltar que a pesquisa não iria focar somente no grupo de mensagens. Era também esperado o acompanhamento em outras redes sociais, como Instagram, Facebook e Twitter. Entretanto, foi solicitado três vezes a permissão para acompanhar esses alunos nessas outras redes, porém, somente um aceitou ser acompanhado em todas as redes; três

¹⁴ Fala coletada do grupo de WhatsApp criado para a pesquisa.

aceitaram ser acompanhados no Instagram (sendo uma das contas um perfil de jogo); e todos os outros não permitiram a minha entrada em outras contas.

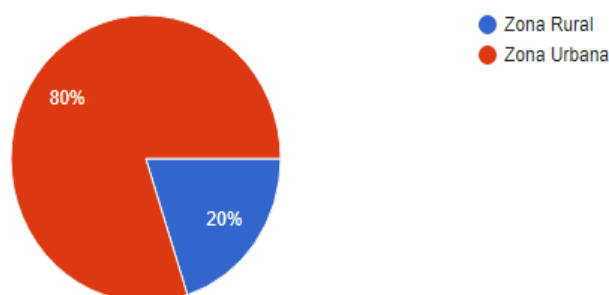
4.3 DADOS COLETADOS NO QUESTIONÁRIO

Relatando os dados adquiridos no questionário realizado pelo Google Formulário, as 15 perguntas feitas geraram os dados abaixo. As primeiras questões perguntadas aos jovens eram seus nomes, idade e sexo. O questionário seguia perguntando se o jovem morava na zona rural de Ervália ou zona urbana. Nesta última questão, o questionário recolheu os dados de que 12 jovens moram na zona urbana de Ervália (80% dos entrevistados), enquanto três (20% dos entrevistados) moram na zona rural da cidade, como mostra o gráfico abaixo (figura 3).

Figura 3 – Gráfico: Mora em Zona Rural ou Urbana

Você Mora na Zona Rural de Ervália ou Zona Urbana?

15 respostas



Fonte: Formulário Google¹⁵

Questionados em qual escola do município eles estudavam, três responderam que estudavam no Colégio Cener, um estuda no Colégio Educar, oito estudam no David Procópio e os outros dois estudam em escolas fora do município; um estudava no ensino fundamental passando esse ano para o ensino médio.

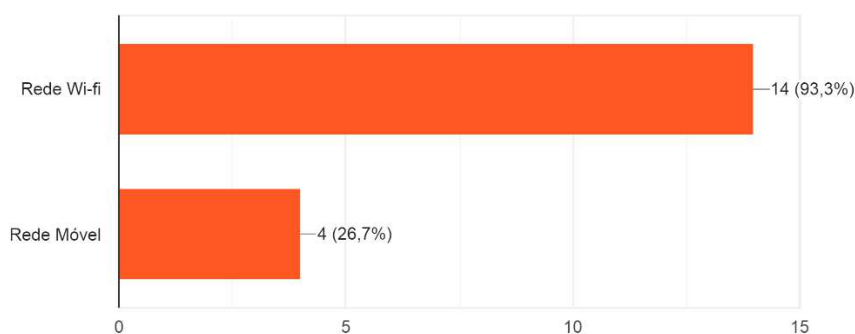
Após conhecermos um pouco o perfil dos jovens que responderam este questionário, passamos para questões sobre o acesso à internet e redes sociais. O questionário perguntava qual tipo de acesso o jovem fazia: wi-fi, rede móvel ou ambas. Os jovens nessa questão responderam que 14 deles possuíam acesso à rede wi-fi. Logo,

¹⁵ Gráfico gerado pela plataforma Google Formulários a partir das respostas coletadas.

somente um possuía acesso somente a rede móvel, sendo que três deles possuíam acesso as duas redes (figura 4). Comparando os dados obtidos no formulário com os dados das pesquisas feitas pela NIC.BR (2019a) e a Fundação Telefônica (2019), mesmo que aqui seja uma amostra menor comparada as duas pesquisas, vemos que os dados se aproximam. Nos dados apresentados pela Cetic.br, vemos que, quando a pesquisa questiona se eles utilizam rede wi-fi, 87% dos jovens no Brasil responderam que sim. Quando a questão é sobre o uso de dados móveis, somente 49% dos jovens utilizam esse meio de conexão (NIC.BR, 2019a).

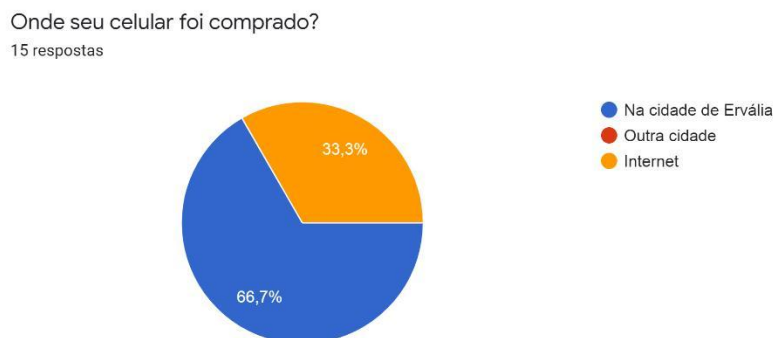
Figura 4 – Acesso à Internet

Sobre acesso a Internet, você possui acesso a: (pode marcar uma ou mais)
15 respostas



Em seguida, foi perguntado se eles possuíam acesso a esse tipo de rede em casa. Todos os 15 jovens disseram ter acesso a uma dessas redes no próprio domicílio. Adiante, caso o jovem respondesse ter acesso à rede wi-fi, perguntamos qual seria a provedora de internet em seu domicílio. Nesta questão, 12 dos jovens responderam possuir acesso à empresa Imicro, um possuía a HughesNet, um possuía a provedora Oi Velox e a outra é a que possui acesso somente pela rede móvel da Claro.

Em seguida, o questionário perguntava se o jovem possuía celular próprio. Nesta questão todos os 15 responderam que possuíam celulares próprios. Logo depois, perguntava ao jovem de que forma ele havia adquirido o celular, se havia comprado na própria cidade, em outra cidade ou pela internet. Dez jovens compraram o celular na própria cidade e cinco jovens compraram seus celulares pela internet (figura 5).

Figura 5 – Gráfico: Onde seu celular foi comprado?

Adiante, o questionário perguntava como era o acesso diário à internet. Como essa era uma questão aberta, foi gerado dados separados de respostas, mas aqui fizemos uma tabulação dos dados para saber o que mais foi citado. Como complemento para melhor visualização, segue abaixo também um quadro contendo as respostas dos jovens. Quatorze deles responderam que usam o celular para acessar as redes sociais, como WhatsApp, Instagram, Facebook, Tik Tok, Twitter e Telegram, sendo que o Tik Tok e Twitter foram citados por 3 pessoas, e o Telegram foi citado por um jovem. Outro jovem também citou usar para se informar através de notícias, e três afirmaram que também usam o celular para estudos da escola. Quatro jovens disseram acessar o aplicativo Netflix, e três disseram acessar o Youtube. Por fim, dois citaram que usam o celular para jogar, sendo os dois jogos citados Free Fire e Avakin Life (esse último confirmado com o próprio jovem em conversa privada).

Quadro 1 – Respostas para a pergunta “Como é o seu acesso diário a internet? Isto é, o que você costuma fazer e quais aplicativos costuma usar? (Mesmo não possuindo celular próprio)”
Me comunico com as pessoas, me informo sobre notícias e visito as redes sociais como Instagram, whatsapp...
costumo usar WhatsApp, Instagram, Twitter, Facebook (raramente), Câmera, Jogos
Eu costumo jogar e assistir série (free fire e Netflix)
Acesso frequentemente, costumo ver séries e filmes, utilizar as redes sociais e utilizar a internet para pesquisas escolares e pessoais. Instagram, Facebook, Whatsapp, Netflix, Google Chrome.
Uso muito whatzap e instagram,o google para atividades escolares e dúvidas.
Eu passo praticamente todo o meu dia nas redes sociais, são elas, instagram, facebook, youtube!
Faço alto uso de internet e meios de comunicação. Em suma, aplicativos como WhatsApp, Facebook, Instagram, YouTube, Google Meet, Positivo On.
Acesso o dia todo, ilimitado, devido o ead e as exigencias com as metas escolares
Whatsapp, intgran
Uso Youtube, Instagram, etc
Whatsapp, Facebook, Instagram e telegram
Whatsapp, Netflix, Instagram,Tik Tok e Twitter
Whatsapp, netflix, instagram, YouTube
uso muito o Instagram, Facebook, whatsapp, twitter.

tiktok, instagram, twitter, WhatsApp, netflix... ¹⁶
--

O questionário continua com a questão sobre computador de mesa ou notebook, se esses jovens possuíam um desses dois. Dos 15 jovens que responderam o questionário, nove jovens responderam que utilizam ou computador de mesa ou notebook, enquanto seis jovens disseram não usar nenhum deles. A próxima pergunta necessitava que a resposta acima fosse afirmativa, já que se tratava de saber como era o uso diário que esses jovens faziam do computador de mesa ou notebook. Nesta questão também foram gerados dados em separado, necessitando novamente de uma tabulação para entender as respostas. Mais uma vez, deixamos abaixo as respostas abertas dos jovens em separado para melhor visualização. Tivemos aqui 10 respostas, mesmo havendo nove jovens dizendo utilizar notebook ou computador. Isso se deu pelo fato de uma resposta ter sido “não uso, prefiro celular”. Essa resposta foi dada por um jovem que não possuía computador, por isso tivemos uma resposta a mais. Sete jovens responderam que usam o computador apenas para estudos, sendo que dois responderam que raramente usam o computador, exceto para estudos. Um jovem respondeu que usa para jogar e acessar à internet, e outro respondeu que não usa computador diariamente, mas não especificou o seu uso. Vale notar que uma resposta colhida foi “Semelhante ao celular, utilizo mais pra os estudos, porém não deixo de utilizá-lo para o lazer! (sic)”. Ou seja, o uso é visto como semelhante ao aparelho celular e utiliza para lazeres não especificados.

Quadro 2 – Respostas para a pergunta “Caso responda sim, como é seu uso diário?”
raro, somente para estudar
Uso diariamente para estudar e acompanhar a apostila do Pet online
Ssemelhante ao celular, utilizo mais pra os estudos, porém não deixo de utilizá-lo para o lazer!
Em dias letivos, um uso de, em média, três horas por dia.
Uso para funções escolares, ver aulas e estudo
Não uso , prefiro celular
Jogando, e usando a internet
uso só para estudos
Não uso diariamente
Raramente mexo, só quando tenho que estudar. ¹⁷

Além de computador de mesa ou notebook, a pesquisa tinha interesse em saber se os jovens utilizavam outros aparelhos digitais, como tablets, Kindle¹⁸, smartwatch, entre

¹⁶ Respostas inseridas respeitando a grafia de cada jovem.

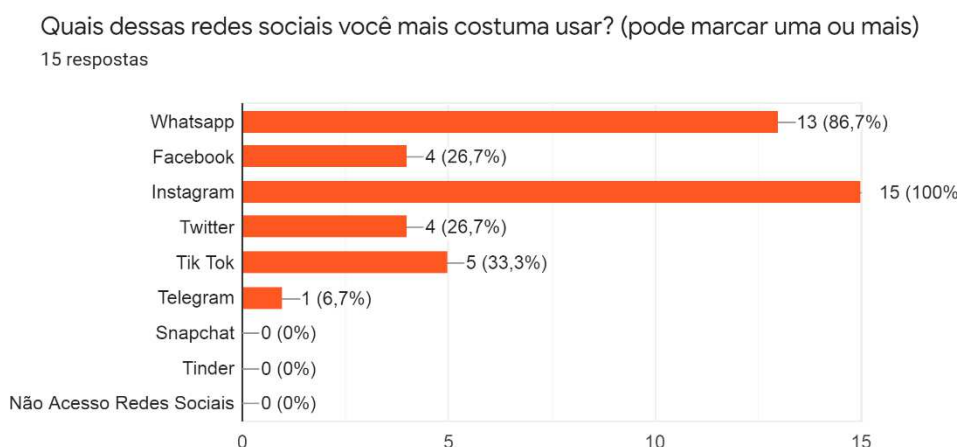
¹⁷ Respostas inseridas respeitando a grafia de cada jovem.

¹⁸ Kindle é um leitor de E-readers, ou leitor de livros digitais, produzido pela empresa americana Amazon, onde eles fornecem um catálogo de livros digitais (conhecidos como ebooks) e o usuário

outros. Nesse sentido, a próxima questão era se os jovens utilizavam mais algum aparelho digital, se sim, qual seria esse aparelho. Treze jovens responderam não possuir outros aparelhos. Os dois jovens que responderam possuir outros aparelhos especificaram que um possuía um tablet, e ou outro possuía um Kindle.

Passamos, então, para questões relativas às redes sociais. O questionário perguntava quais redes sociais os jovens usavam. Esta questão permitia selecionar mais de uma rede social dentro do escopo apresentado¹⁹. Com isso, tivemos que 13 desses jovens utilizam mais o WhatsApp, e todos os 15 jovens afirmaram acessar o Instagram. Quatro deles disseram acessar Facebook e Twitter, cinco acessam Tik Tok, e um acessa o Telegram. As outras redes sociais não foram declaradas serem utilizadas por eles (figura 6).

Figura 6 – Gráfico: Quais redes sociais você costuma usar



Em concomitância com quais redes sociais eles utilizavam, havia uma questão sobre quanto tempo eles acreditavam ficar logados nas redes sociais. Nesta questão, sete jovens disseram acessar às redes sociais por seis horas ou mais, três responderam que utilizavam por um período de uma até três horas por dia, e cinco responderam acessar entre quatro a seis horas diárias (figura 7).

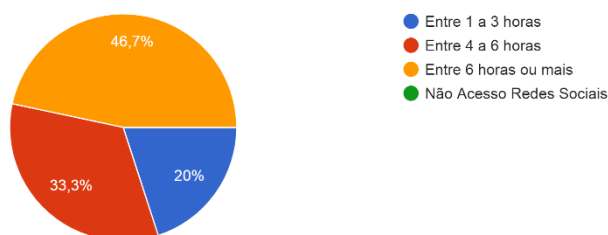
compra, geralmente por um preço menor que o livro físico e recebe em seu aparelho. Por não emitir luz azul, o produto é ideal para leituras.

¹⁹ As redes sociais apresentadas para eles foram: WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter, Tik Tok, Telegram, Snapchat, Tinder e Não Acesso Redes Sociais.

Figura 7 – Gráfico: Horas nas redes sociais

Quanto tempo você acredita que fica nessas redes sociais?

15 respostas



Por fim, o questionário trazia questões acerca da relação desses jovens com seus amigos no ambiente das redes sociais. A primeira pergunta questionava se eles consideravam possuir muitos amigos nas redes sociais. Nesta questão em específico foi necessário trazer todas as respostas auferidas pelos 15 jovens, pois elas possuem diversidades de dados, de modo que somente inferir que “x” jovens responderam algo não traria os elementos principais dos dados coletados. Com isso, foi necessário criar um quadro com todas as respostas recebidas mantendo a escrita e forma que os jovens responderam.

Quadro 3 – Respostas para a pergunta “Você considera possuir muitos amigos nas redes sociais? Porque?”
Mais ou menos, meus amigos participam das redes sociais mais tem muitas pessoas que não conversa diária
Não, porque não tenho muitos amigos
Não, a maioria dos meus amigos são do jogo
Sim, pois conforme vamos conhecendo as pessoas vamos adicionando-as nas redes sociais para conversarmos e compartilharmos coisas diárias
Não, pois não converso com ninguém e nem compartilho nada
Muitos não, tenho sim alguns amigos virtuais, porque a maioria dos amigos em que tenho contato através das redes sociais são amigos residentes da mesma cidade que eu.
Não muito. eu não tenho muitos amigos pessoalmente, mas algumas de minhas amigas foram construídas por meio de redes sociais e na atual conjuntura, mantidas por esse modo.
Sim, mt dos meus amigos conheci por rede social, e mantenho contato com eles e com outros por elas
Não, pois não sou muito de amigo
Sim, pois no momento atual é a única forma de nos comunicarmos
não, tenho apenas muitos "colegas"
Sim, pois faço amizades muito fácil
Não, tenho pouquíssimos
sim, converso e interajo com muitos.
não, uso as redes sociais mais para distração do que fazer amizades ²⁰

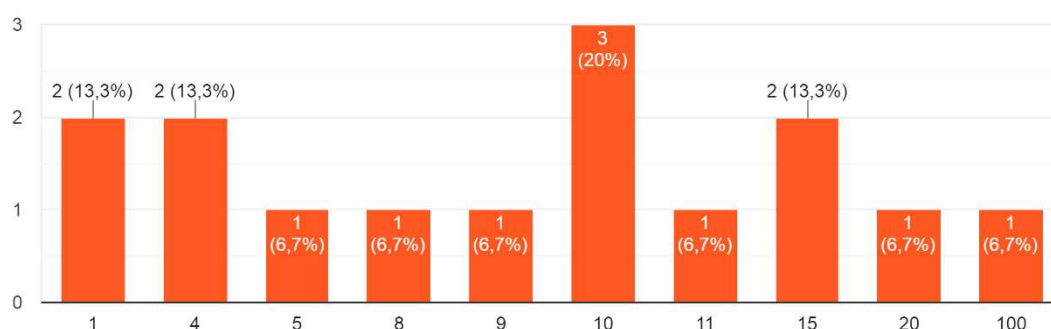
²⁰ Respostas inseridas respeitando a grafia de cada jovem.

Em seguida, o questionário inquiria sobre quantos amigos eles possuíam nas redes sociais que moravam em Ervália e com quantos eles conversavam pessoalmente: dois jovens responderam ter somente um amigo morador de Ervália em suas redes sociais, dois jovens responderam possuir quatro amigos da mesma cidade, um jovem respondeu ter cinco amigos, um jovem respondeu possuir oito amigos, um jovem disse ter nove amigos, três jovens responderam ter dez amigos nas redes sociais, um jovem respondeu possuir onze amigos; dois responderam possuir quinze amigos, um respondeu possuir vinte amigos em suas redes sociais, e um jovem respondeu possuir cem amigos da mesma cidade em suas redes sociais.

Figura 8 – Gráfico: Quantos amigos são de Ervália

Desses amigos, quantos são de Ervália e você conversa pessoalmente?

15 respostas



Como pergunta final, o questionário indagava aos jovens se eles acreditavam ter mais conversas pessoalmente ou pelas redes sociais. Como respostas, 14 jovens responderam que possuem mais conversas pelas redes sociais. Contudo, quatro desses jovens disseram que conversam mais pelas redes sociais, devido a questão do distanciamento social que o momento atual exige. Cinco desses jovens afirmaram que conversam mais pelas redes sociais e os outros jovens disseram preferir diálogos pessoais com seus amigos. Um jovem chegou a dizer que conversa “Igualmente, Não gosto de falar muito pelas redes sociais (sic)”. Um jovem afirmou conversar mais pessoalmente.

4.4 DADOS DE CONVERSAS NO GRUPO

Nesta subseção do capítulo, iremos focar nas respostas que os jovens deram pelo grupo de WhatsApp criado. Aqui, será relatado como foram as conversas e as perguntas semanais feitas para eles e suas respectivas respostas. Os nomes foram alterados para preservá-los, assim, todos os nomes aqui se referem a personagens do livro *Battle Roayle*, de Koushun Takami²¹. Tive conversas em separado com alguns deles, por isso, muitas perguntas que foram feitas no grupo foram respondidas de modo individual e, por isso, serão melhor analisadas quando falarmos das conversas individuais.

Quando comecei a pesquisa indicando que estudaria jovens, recebi por parte de amigos e outros pesquisadores a fala de que seria difícil convencê-los a participar. Manu, a professora que me auxiliou durante o trabalho de campo, alertou que os jovens não costumam atender rapidamente nas redes sociais, tornando um pouco mais difícil aplicar as questões para eles. Isso de fato aconteceu. A primeira resposta no grupo surgiu somente quando, no dia 14 de setembro de 2020, Keita passou a ser integrante do grupo criado. Keita possuía uma ótima relação com todos do grupo, fazendo brincadeiras com outros membros, estimulando a participação de todos. Keita entrou no grupo após eu ter mandado um recado sinalizando que, caso eles conhecessem mais pessoas interessadas em participar da pesquisa, eles poderiam informar e, assim, eu adicionaria a pessoa ao grupo. Essas mensagens resultaram somente em duas pessoas: Keita e Noriko.

Fato é que os jovens, aparentemente, não queriam demonstrar uma relação maior com a pesquisa, isto é, eles aceitavam participar do grupo, mas se eximiam de fornecer acesso as outras redes sociais. Somente Yoshio, Haruka e Shuya disponibilizaram acesso ao Instagram, por exemplo. Vale lembrar que a rede social Instagram possui acesso a perfis abertos ou não, muitos deles possuíam perfis abertos, mas não postavam em suas contas. Deixei aberto minha conta para que eles pudessem acessar e seguir, para se sentirem mais confiantes em nossa relação, mas, novamente, eles não o fizeram. Assim, a pesquisa focou mais no grupo, em que mais dados eram coletados.

²¹ Livro de 1999 que relata sobre jovens de 15 anos, que vivem em uma distopia japonesa, são obrigados a participar de um jogo onde somente um jovem pode permanecer vivo. Exponente do gênero, *Battle Roayle* se tornou no principal livro sobre distopia onde jovens se veem forçados a disputarem lutas que não desejam. Por serem personagens com as idades dos jovens dessa pesquisa, optou-se por utilizar os nomes dos integrantes que fazem parte do enredo do livro.

Até esse momento, o grupo possuía pequenas conversas focadas em trocas de figurinhas²² entre os jovens e algumas respostas, como Sakura respondendo estar atrasada na entrega dos materiais do ensino remoto quando questionei como estava o andamento dos estudos deles. No dia 23 de setembro de 2020, o G1 publicou uma matéria intitulada “Now United: a receita de pop global que pegou no Brasil”²³. A matéria tratava do grupo musical Now United, composto por quinze jovens de diversas partes do mundo e produzidos por grandes nomes da música pop mundial. Criada com o intuito de atrair o público jovem, a matéria do G1 focava no fato de mais de 80% das visualizações dos clipes da banda na plataforma Youtube serem do Brasil. Com isso, perguntei aos jovens da pesquisa se eles conheciam o grupo musical. Foi nesse dia que eles começaram a falar mais no grupo. Sakura, Shuya, Satomi e Noriko foram os únicos a dizer que conheciam. Todos disseram não gostar do grupo. Shuya disse que o grupo fazia mais sucesso entre adolescentes de até 13 anos, mas entre os jovens da idade dele é pouco conhecido.

Perguntei então o que eles gostavam de ouvir. Sakura e Izumi disseram ouvir sertanejo. Keita afirmou ouvir rock. Shuya, Satomi e Yukiko disseram ouvir “de tudo um pouco”. Quando perguntei por qual plataforma eles ouviam suas músicas, quase todos responderam utilizar o aplicativo Spotify; somente Yukiko disse não utilizar o aplicativo. Shuya ainda disse também utilizar o aplicativo Youtube. Kayoko disse também ouvir rádio, mas foi a única a se referir ao aparelho. Ainda falando sobre música no grupo, por eles utilizarem o aplicativo Spotify, perguntei se eles possuíam o hábito de enviar e receber músicas e *playlists* deste aplicativo, considerando esta ação como parte de suas interações com amigos e conhecidos. Todos eles responderam não fazer uso dessa ferramenta. Sakura disse que algumas vezes colocava no *status* de suas redes sociais, mas não passava disso.

O aplicativo de música, Spotify, possui duas versões: gratuita, em que a pessoa pode ouvir as músicas, mas precisa também ouvir propagandas e não pode escolher a música específica, ouvindo, portanto, sequências aleatórias; e a versão paga, em que, a partir de uma mensalidade, a pessoa pode escolher seu repertório sem propagandas. Sabendo dessas opções do aplicativo, perguntei aos jovens se eles utilizavam a versão gratuita ou a versão paga, ao que responderam em sua maioria pelo uso da versão gratuita;

²² Tipo de mensagem no aplicativo WhatsApp, pelo qual a pessoa se expressa através de uma foto, muitas vezes cômica.

²³ Disponível em: <https://especiais.g1.globo.com/pop-arte/musica/2020/mundinho-now-united/#/>.

com exceção de Satomi que respondeu individualmente que utilizava a versão paga do aplicativo²⁴.

Ainda sobre o uso do aplicativo Spotify, e aqui aberto a outros aplicativos que tenha a função, perguntei se eles tinham o hábito de ouvir podcast. Alguns ouviram falar sobre, mas não procuraram escutar, e outros disseram não conhecer. Keita, Kayoko e Noriko disseram já ter ouvido alguns, mas não tiveram paciência para ouvir tudo. Então, perguntei se Youtube eles tinham costume de acessar. Keita e Sakura disseram assistir, Sakura ainda disse assistir muito a lives²⁵ relativas ao jogo Free Fire. Keita também disse gostar de vídeos sobre jogos, mas não especificou sobre quais jogos ele prefere assistir. Por ter entrado no assunto jogos, perguntei se eles jogavam outros jogos além de Free Fire, que já havia sido mencionado. Izumi e Sakura disseram também jogar o jogo Among Us. Este jogo possui uma particularidade, pois, por conta da pandemia, o jogo fez sucesso por ser simples e possível de jogar com os amigos através de ligação pelos aplicativos de videochamada, como Discord, Google Meet ou pelo chat que o próprio jogo possuía. O jogo também ficou famoso após youtubers fazerem lives com outros youtubers jogando, chegando a existir uma live de campanha eleitoral de Guilherme Boulos jogando em uma live no Youtube²⁶. Sakura disse jogar com seus amigos que também jogam Free Fire, utilizando o aplicativo Discord. Esta é uma rede social para jogadores, em que você pode ficar conectado em uma ligação com seus amigos e conversar durante os jogos. Por possuir atalhos de “mutar ou desmutar” o microfone e ser voltado para jogos, muitos jovens utilizam o aplicativo para se relacionar com os amigos. Todavia, somente Sakura disse utilizar o aplicativo.

Depois dessa conversa, o grupo não teve mais respostas e, assim, no dia sete de outubro de 2020, perguntei a eles se poderia enviar uma nova questão, ao que eles disseram que sim. Então, perguntei a eles sobre o PET disponibilizado pelo governo de Minas Gerais como auxílio para o ensino remoto. O PET consiste em apostilas separadas em disciplinas nas quais é apresentado um pequeno resumo da matéria juntamente com exercícios aos quais os jovens precisam fazer; ao final do bimestre eles entregam a apostila, os professores corrigem e isso representa 60% da nota do bimestre. O PET é

²⁴ O fato de Satomi ter respondido algumas questões de maneira individual ocorreu por ela ter entrando na pesquisa já em seu curso final. Como será explicado mais à frente, ela foi convidada por Shuya e, como a pesquisa estava em andamento, enviei algumas questões feitas anteriormente para os outros jovens para que assim ela respondesse em separado.

²⁵ Modo de vídeo em que o *streamer* (aquele que faz o vídeo) fica ao vivo em um link, jogando e conversando com aqueles que assistem. Geralmente dura mais de 2 horas cada live.

²⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C7nVBHL5i2g>.

categorizado por semanas. Por exemplo, o PET de Sociologia, relativo ao segundo bimestre de 2021 possui 6 semanas, cada semana é voltado para um tema com algumas questões no fim. O estudante precisa fazer cada semana de acordo com o bimestre, assim, ao final do bimestre ele entrega o PET concluído. Entender se os jovens estão seguindo o PET seria uma forma de perceber se eles estão se adaptando ao modelo de ensino remoto, por esse motivo, se achou necessária esta pergunta sobre o acompanhamento do PET.

Keita foi o primeiro a responder, disse que não se atrasava com as atividades, mas também não estava à frente, isto é, fazendo uma semana que ainda não começou. Megumi e Noriko disseram que estavam acompanhando o PET na semana correta. Noriko, em específico, estuda em um colégio particular da cidade de Viçosa, assim, o PET que ela utiliza é diferente do PET acessado pelos jovens de escola estadual. Izumi disse que ainda não tinha começado o PET relativo ao 4º bimestre, mas já havia terminado o relativo ao 3º e começaria a fazer o outro. Yoshio também ainda não tinha começado o PET relativo ao 4º bimestre, além disso, afirmou que fazia o PET como uma forma de demonstrar a responsabilidade, pois sentia “preguiça” em fazê-lo.

No dia 12 de outubro de 2020, foi enviada uma pergunta no grupo relativo à prática religiosa e de lazer típica da cidade: a caminhada até a capelinha. Perguntei aos jovens se algum deles havia feito a caminhada, porém não obtive respostas. O grupo ficou inoperante até o dia 19 de outubro de 2020, quando retornei à pergunta sobre o uso de celular e aplicativos, mais especificamente, o aplicativo Duolingo, um aplicativo para aprender uma nova língua. Gratuito, é muito utilizado por aqueles que desejam fazer reforço no estudo de línguas ou mesmo queira aprender um idioma novo. Somente Shuya disse que já havia utilizado, mas, segundo ele, o aplicativo não “prende sua atenção”. Assim como aconteceu com a pergunta sobre o grupo Now United, eles foram categóricos em afirmar que não utilizavam o Duolingo tampouco outro aplicativo de aprendizado de línguas. Com isso, perguntei se eles utilizavam outros aplicativos em celulares, além de redes sociais e Netflix (que eles haviam afirmado usar no questionário). Yoshio disse que utilizava somente para jogos, em específico para o jogo Avakin Life. Keita disse que usava o celular somente para redes sociais, nem para jogos ele o usava. Shuya disse usar o Youtube para estudar Francês, pois acreditava que assim aprenderia melhor. Os outros jovens não responderam esta questão.

As não-respostas foram interessantes durante o acompanhamento da pesquisa. Muitos jovens demoravam a entrar no grupo para responder. Uma jovem em específico (Mizuho) chegava a ficar três a quatro dias sem entrar no aplicativo, como também no

grupo. Isso culminou com a saída voluntária dela no dia 25 de outubro de 2020. Enviei mensagem para ela perguntando o que havia acontecido. Mizuho disse que havia saído pois acreditava estar atrapalhando a pesquisa, por não ter tempo para responder as perguntas. Expliquei a ela que não precisava responder no mesmo dia e, quando ela achasse melhor, ela poderia enviar as respostas; mas ela disse que não gostaria de voltar. Conversando com Manu, ela me informou que Mizuho na verdade trabalhava e, por isso, quase não utilizava celular. Nesse momento, esbarrei em um aspecto da vida desses jovens: muitos deles já trabalhavam. Shuya, por exemplo, trabalha em uma sorveteria. Yukiko auxilia seu pai no bar da família. Outros auxiliam nos serviços de casa, e aqueles que moram nas áreas rurais ajudam no plantio e colheita. Ao acompanhar o acesso destes jovens ao WhatsApp, fui percebendo que muitas vezes em que eu não obtinha respostas era porque eles não estavam entrando no aplicativo, e, quando entravam, davam mais atenção a suas relações sociais e, assim, o grupo muitas vezes ficava sem resposta²⁷. Eles entravam no aplicativo diversas vezes ao dia, chegavam até mesmo a ler as mensagens no grupo, mas não respondiam. Percebi que eles respondiam mais quando outros também respondiam, parecia que um encorajava o outro a responder a pergunta. Keita era um desses jovens que encorajava os outros a responder.

Após a saída de Mizuho, no dia 29 de outubro de 2020, enviei uma nova pergunta para eles, acreditando não haver tantas respostas; porém, dessa vez ocorreu o contrário. Quando perguntei se eles faziam compras online, Izumi, Keita, Megumi, Noriko e Yukiko e Sakura, que estava há algum tempo sem responder uma pergunta, responderam positivamente. Shuya dessa vez respondeu não ter costume de comprar. Então, perguntei onde eles compravam mais, se havia um site específico ou algo assim. Keita disse procurar sempre o lugar mais barato. Quando questionei se seria qualquer loja, Keita disse que algumas vezes corria risco, mas sempre preferia comprar em lugares que ele já sabia ser confiável. Megumi disse que compra no site da Magazine Luiza e na Americanas. Yukiko comprou uma vez em um site chamado Oceane, conhecido por vender maquiagem.

Perguntei a eles se tinham o costume de somente comprar na internet ou procuravam o produto na cidade para saber o preço. Keita, Noriko e Megumi disseram

²⁷ O aplicativo WhatsApp permite que o usuário saiba a hora em que outro usuário esteve on-line no aplicativo. Assim, era necessário entrar em uma conversa particular com os jovens e averiguar quando ele estava utilizando o aplicativo ou não. Vale ressaltar que essa função só ocorre quando o usuário não desativa a função de aparecer online no aplicativo.

também procurar preços nas lojas da cidade. Keita afirmou que fazia isso por não gostar de esperar o produto chegar. Quando perguntei se mesmo que o produto fosse mais caro na cidade ele compraria, Keita disse que compra na cidade somente se for mais barato ou pouco mais caro. Caso o produto seja bem mais caro ele prefere comprar pela internet. Keita ainda disse que o único fator que o faria comprar de fato na internet é se não houvesse o produto nas lojas da cidade. Noriko já pensa o contrário. Ela disse preferir comprar pela internet, pois acredita que os preços das lojas da cidade geralmente são mais caros, então ela acaba optando por comprar na internet. Megumi disse que olhava os preços nas lojas da cidade, mas muitas vezes ela não encontrava os produtos que ela queria, por isso ela acabava optando por comprar na internet.

Deixei um tempo para que outros jovens respondessem no grupo, mas não tive mais respostas. Com isso, no dia 09 de novembro de 2020, enviei uma pergunta se eles participavam de grupos nas redes sociais e sobre como eram os grupos de amigos deles, tanto pela internet, quanto pessoalmente. Exceto Izumi, que afirmou não possuir grupos de amigos, todos os outros disseram ter grupos tanto pela internet, quanto grupos pessoais; contudo, não quiseram dar mais informações a respeito.

O grupo teve duas discussões após o dia 09 de novembro. A primeira teve como tema os próprios jovens auxiliando um ao outro sobre como fazer o trabalho que a escola havia pedido: escrever uma carta sobre os 300 anos de Minas Gerais. No dia 21 de novembro de 2020, enviei uma pergunta sobre o que era juventude para eles, todavia, somente Keita respondeu: “Uma fase da vida aonde moldamos nossos conceitos sobre questões da vida para formarmos um caráter antes de entrarmos na vida adulta de fato”. Questionei o que seriam conceitos e caracteres para ele. Keita então disse:

Durante a vida a gente forma opinião sobre diversos assuntos através dos nossos grupos sociais, seja em casa, na escola, ou com amigos, e durante juventude a gente molda essas opiniões, muda algumas e mantém outras, isso é o que eu quis dizer com os conceitos, e o caráter seria essas opiniões que formamos representando nosso caráter

Novamente, perguntei a ele, porém agora desejando entender o que para ele seria grupos sociais, Keita disse: “Acredito que seria a família e amigos principalmente kkkk no momento não me vem outro grupo social”.

Outra vez, esperei por mais respostas dos jovens; entretanto, não tiveram mais respostas no grupo. Assim, no dia 27 de novembro de 2020, fiz a questão que mais teve engajamento entre eles. Perguntei quais lugares eles costumavam frequentar na cidade.

Yukiko disse: “Ah , antes da pandemia ia muito no barzinho do gêmeos, mas agora to ajudando meu pai no bar dele e indo na Praça em vez em quando tomar um açaí”. Quando perguntei à Yukiko se ela costumava frequentar esses lugares sozinha, ela disse que não, mas não elencou com quais pessoas ela costumava ir. Sakura respondeu: “Como não tem muito lugar para frequentar , eu simplesmente ia no mercado e ficava na casa dos amigos ou a gente andava pela rua mesmo sem lugar específico”. Keita foi o próximo a responder, dizendo: “Não costumo sair muito porém quando saio geralmente vou na praça com amigos”. Megumi disse: “Eu não costumo sair muito na cidade de Ervália, mas quando saio vou à lanchonete ou na praça”. Izumi respondeu depois dizendo: “não saio muito, mas costumo ir à praça tomar açaí”. Shuya também respondeu: “Tirando trabalho, não saio muito também, mas vez ou outra vou à casa de amigos e raramente, agora mais reduzido ainda o número de vezes, em algum lugar com finalidade alimentícia”. Satomi também disse que frequentava a praça, porém ela mesma não gostava do local; porém, como seus amigos e outros jovens acabavam indo até o local, ela frequentava também.

Percebi que a praça (aqui a praça da Matriz) estava sendo referenciada diversas vezes, perguntei porque eles costumavam ir à praça, se seria por conta do sinal de wi-fi disponibilizado pela prefeitura ou algo assim. Os jovens, então, disseram não haver mais sinal disponível de wi-fi pela prefeitura. Shuya disse que o sinal em que eles se conectavam era da oficina mecânica localizada ao redor da praça e o da sorveteria ao lado da Igreja da Matriz. Keita acredita que a praça se torna um ponto de encontro, pois em “Ervália não tem nenhum lugar pra sair”. Shuya concorda quando Keita afirma não haver locais para sair na cidade.

Tendo em vista as respostas, indaguei quais espaços de lazer na cidade eles sentiam falta. Keita disse que não sabia muito bem quais, mas convidou os outros jovens para responder a questão. Sakura, então, escreveu:

Muita coisa. Um espaço de lazer para os adolescentes para mim é o principal, aqui em Ervália não tem nada para os jovens, a única coisa que tinha foi fechada, e isso acaba levando os jovens a ir para os bares como meio para encontrar os amigos e se divertir eu diria, mas acho que deveria dar mais opções. Um espaço para os artistas, poderia fazer eventos, algo na área do esporte que é bem precária. Algo para os cachorros de rua tbm ,colocar aqueles canos com comida e água.

Sakura diz que Ervália possuía uma localidade onde os jovens poderiam frequentar, mas disse não lembrar o nome, um espaço em que havia aulas de lutas, como capoeira e hapkido, aulas de computação e outras atividades, todas gratuitas e ofertadas pela

prefeitura. Shuya contribuiu com o nome, CASEF, também conhecido como CAAE. Em pesquisa para a dissertação, obtive o resultado que CASEF era uma sigla para Centro de Apoio Socioeducativo da Família. Possuía uma página na rede social Facebook, mas ela se encontra fora do ar atualmente.

Shuya e Sakura disseram sentir falta de espaços como esses. Ambos não entendiam o motivo do encerramento do projeto – o que também não descobri, já que ele havia sido extinguido antes da pandemia. Shuya disse ter frequentado aulas de música no espaço, ao passo que Sakura e Izumi frequentavam aulas de hapkido. Além disto, Shuya disse participar de um fórum de cultura focado na cidade de Ervália. Segundo ele, existe uma regulamentação de fomento às leis voltadas para setores culturais, mas não sabia o andamento do projeto. Outros jovens não responderam sobre esse espaço.

Depois dessa pergunta o grupo recebeu mais duas questões. No dia 02 de dezembro de 2020, perguntei se eles conheciam o termo “cultura geek”. Corrêa e Júnior (2021) definem cultura geek ou nerd-geek como

sujeitos-grupos aficionados por computadores, games, RPGs, ficção científica, filmes, livros, cultura pop em geral e novas tecnologias relacionadas às diversas áreas do conhecimento e do entretenimento, sendo, na maioria das vezes, especialistas nesses assuntos pois se dedicam a estudar e aprender muito sobre eles. (CORRÊA; JÚNIOR, 2021, p. 59)

Portanto, cultura geek são os jovens que possuem gostos por jogos, cultura pop, entre outros. Somente Keita conhecia. Quando perguntei o que ele entendia por cultura geek, afirmou “Eu não tenho 100% de certeza, mas se não me engano são um grupo de pessoas que gostam de filmes, jogos, participam desses eventos de jogos, etc. Se eu não me engano é isso”. Após a resposta de Keita, Shuya também disse conhecer sobre, mas não conhecia o termo. Perguntei se eles se consideravam geeks, e todos disseram não se considerarem.

A última pergunta foi novamente sobre o acompanhamento do PET. Keita disse que tinha ficado atrasado um dia, mas havia se recuperado. Izumi e Megumi disseram estar acompanhando o PET no tempo certo. E não obtive mais respostas.

Após a mudança para o ano de 2021, os jovens saíram do grupo de forma expressiva. Passei, então, a tentar conversar individualmente com alguns, mas foram poucos que ainda respondiam algumas perguntas. Shuya foi o único que continuou o diálogo após o fechamento oficial do grupo. Manu, a professora que estava me auxiliando, disse que os jovens haviam entrado de férias e, por isso, não iriam demonstrar interesse,

por entenderem que a pesquisa de certa forma fazia parte de uma rotina de escola. Ela entendia que muitos desses jovens haviam saído do grupo por esse motivo.

Fato é que o pouco tempo que o grupo esteve ativo um número plausível de dados foi coletado o que permitiria dar encaminhamento a pesquisa.

4.5 OS JOVENS

Durante o tempo em que as perguntas eram feitas no grupo, alguns jovens preferiram enviar suas respostas de maneira individual – como havia sido proposto para eles. Por esse motivo, iremos apresentar os jovens que participaram da pesquisa de forma individual. É necessário deixar claro que somente Satomi não participou em nenhuma discussão no grupo, todos os outros jovens tiveram alguma participação; porém, eles preferiram me contactar mais de maneira individual. Outros jovens não conversaram de maneira individual, por esse motivo não são todos os 15 jovens que irão aparecer nessa parte do capítulo.

Yoshio – Homem, 15 anos

Yoshio é um jovem de 15 anos, estuda na Escola Estadual Professor David Procópio e mora na zona urbana de Ervália. Nosso primeiro contato individual através do aplicativo WhatsApp aconteceu no dia 03 de agosto de 2020, quando Yoshio respondeu sobre como é seu convívio com amigos. Disse se esforçar bastante para estar conectado com seus amigos durante a pandemia, porém “não aguenta mais ficar digitando tanto no celular”. Yoshio também esclarece que seu uso de redes sociais aumentou bastante por conta da pandemia.

Voltamos a nos comunicar individualmente somente no dia 31 de agosto de 2020, o que considero ser o dia em que mais conversamos. Yoshio respondeu uma pergunta sobre como era o uso de celular por eles antes da pandemia e quais eram os hobbies que eles possuíam:

Quando estávamos tendo aulas presenciais, o meu uso com o celular era menor, mas ainda sim, frequente. Ficava praticamente toda a tarde no aparelho e a noite solucionava atividades de casa quando haviam! Meus hobbies são o celular, criar conteúdos para o meu instagram e canal do youtube, passar bons momentos com meu irmão e família!

O fato de Yoshio afirmar que produz conteúdo para o Instagram e Youtube fez com que eu perguntasse mais sobre o canal que ele possuía:

Desde fevereiro, criei um instagram para postar conteúdos sobre um jogo que gosto bastante! Desde então, comecei a ganhar seguidores e logo pensei na idéia de criar um canal no youtube, onde eu poderia transmitir entretenimento com meus vídeos para outros jogadores desse jogo! Esse jogo em específico, recruta algumas vezes por ano, alguns youtubers para serem oficializados criadores de conteúdo do mesmo, fui selecionado dentre 15.000 inscrições, ganhei alguns prêmios e continuo a produzir conteúdos desde então!

O jogo ao qual Yoshio se refere se chama Avakin Life – Mundo Virtual 3D. O jogo, produzido pela empresa Lockwood Publishing Limited em 2014, trata-se de uma vida virtual em um universo ficcional, em que os jogadores podem interagir entre eles e ter empregos, casa, comprar coisas etc.

Yoshio possui um canal no Youtube com quase 8 mil inscritos e uma média de 220 mil visualizações, além de um Instagram com 11.434 seguidores em que faz promoções e divulga seu canal e de outros jogadores. Como o próprio jovem disse, o jogo incentiva criadores de conteúdo a produzirem sobre o jogo, e esses criadores ganham prêmios. No ano de 2020, ele foi um dos ganhadores. Yoshio diz que a comunidade do jogo ajudou muito, conhecendo outros criadores de conteúdo que deram dicas e fizeram vídeos em parceria. Contudo, quando perguntado se alguém de Ervália também produzia para aquele jogo, ele respondeu dizendo não conhecer ninguém e que procura não divulgar sua conta com seus amigos da cidade.

Figura 9 – Personagem de Yoshio



Isso fez com que eu perguntasse se ele sabia como era o perfil de pessoas que seguiam seu canal. Ele respondeu que são pessoas espalhadas e que 11% de seu público são de outros países. Assim, o questionei sobre como ele se sentia sendo um youtuber em um local fora de um grande centro urbano e se isso o dificultava em algo. Yoshio respondeu que não, não vê motivos para morar em uma cidade desenvolvida para melhorar seus conteúdos. Além disso, explicou que o jogo se passa todo online, assim, eventos, conversas e amizades fazem parte daquele mundo, não tendo necessidade de morar perto de um público maior.

Ficamos algum tempo sem conversar. Porém, no dia 27 de novembro, ele mandou uma mensagem respondendo sobre os lugares que ele gostava de frequentar na cidade: lanchonete, igreja, escola, supermercado e lojas de roupas. Chegou a participar de grupos da igreja, mas parou quando veio a pandemia.

Continuei seguindo Yoshio no Instagram e Youtube, contudo ele já não posta vídeos e nem fotos nas duas contas, também não esclareceu porque parou com os vídeos e fotos.

Sakura – Mulher, 15 anos

Sakura possui 15 anos, estuda na Escola Estadual Professor David Procópio e mora na zona urbana de Ervália. Ela foi uma das jovens que mais interagiu no grupo criado para a pesquisa, sempre enviando memes e figurinhas e respondendo a todas as perguntas. Algumas ela preferiu responder de maneira individual e, assim, tivemos pequenas conversas. Nossa primeira comunicação individual aconteceu no dia 01 de agosto de 2020. Ela enviou uma resposta para pergunta que eu havia formulado no grupo que tratava da relação deles com seus amigos e como eles estavam se comunicando com seus grupos de amizades. Sua resposta foi:

Eu tenho conversado bastante com meus amigos, principalmente por chamada de vídeo e ligação, é um meio que eu prefiro, pois avhp muito melhor do que ficar digitando, não tô saindo muito de casa por essa questão da quarentena então não vejo meus amigos, as vezes eu saio para ir no mercado ou too loja para comprar alguma coisa que minha vó precisa (já que ela é grupo de risco) tirando isso eu sempre fico em casa, meu grupo de amizade tá crescendo cada vez mais , voltei a conversa com amigos que eu não conversa a tempos e tá sendo muito bom.

Assim como Yoshio, Sakura acredita que teve um aumento no seu uso de redes sociais, principalmente pelo fato de não poder encontrar seus amigos por conta da pandemia. Quando questionei se ocorreu uma grande mudança relativa a conversas pela internet na rotina dela, Sakura respondeu afirmativamente, ressaltando que suas interações aumentaram, adaptando-se rapidamente ao novo contexto de isolamento social.

É interessante notar que Sakura diz que não usava celular na escola, pois não tinha acesso à rede 3G, utilizando o aparelho apenas para olhar as horas. Contudo, um de seus hobbies favoritos é o jogo para celular chamado Free Fire, jogo com temática de Battle Royale, em que os jogadores precisam sobreviver em uma ilha até que reste apenas um

jogador. Assim, Sakura tem acesso ao seu hobby apenas em sua casa, onde ela possui acesso à rede wi-fi. Outros hobbies que ela citou são: assistir animes, séries e filmes clichês. Fora do ambiente virtual ela diz gostar de vôlei e hapkido (arte marcial praticada por moradores de Ervália). Quando a perguntei se os amigos dela que moram em Ervália também praticam esses hobbies, ela disse que alguns, mas a maioria prefere outras atividades.

Nossa última conversa foi no dia 11 de setembro de 2020, quando disse que quando não usava internet, preferia dormir e brincar com seus cachorros, além de dizer que não estava se adaptando muito bem ao modelo de aulas remotas.

Izumi – Mulher, 15 anos

Izumi possui 15 anos, estuda na Escola Estadual Professor David Procópio e mora na zona urbana de Ervália. Minha conversa com Izumi foi breve, mas trouxe dois dados importantes. No dia 14 de setembro de 2020, enviou mensagem respondendo sobre o que ela fazia quando não estava utilizando o celular. Ela dificilmente se afasta do aparelho, mas quando não o usa costuma brincar com sua irmã. Além disso, relatou dificuldades com o ensino remoto, além de constatar que estava atrasada na entrega das apostilas para a escola.

Neste mesmo dia, disse que um amigo seu tinha interesse em entrar para a pesquisa e perguntou se ele poderia ser adicionado, ao que confirmei. Assim, Izumi acabou me apresentando a Keita.

Keita – Homem, 15 anos

Keita possui 15 anos, estuda na Escola Estadual Professor David Procópio e mora na zona urbana de Ervália. Nossa conversa individual não passou de um dia. No dia 14 de setembro de 2020, enviei uma mensagem para ele perguntando se teria interesse em participar da pesquisa. Enviei-lhe o questionário e, assim, encerramos nossa conversa individual. Porém, no grupo, ele era um dos que mais participou, respondendo todas as perguntas e muitas vezes incentivando outros do grupo a participar também.

Shuya – Homem, 15 anos

Shuya possui 15 anos, estuda no Colégio Cener e mora na zona urbana de Ervália. Talvez, ele seja o personagem principal desta pesquisa. Logo no início do grupo, enviou mensagem para mim perguntando sobre a pesquisa e demonstrando interesse pela minha

área de estudo. Explicou estar categorizado no espectro autista, o que, segundo ele, faz com que tenha interesses e capacidades maiores para estudos. Já nos primeiros momentos de conversa afirmou gostar da filosofia de Nietzsche e Schopenhauer, além de estar estudando sobre Bauman. Perguntou quais autores eu seguia para a pesquisa e minha opinião sobre autores clássicos das Ciências Humanas.

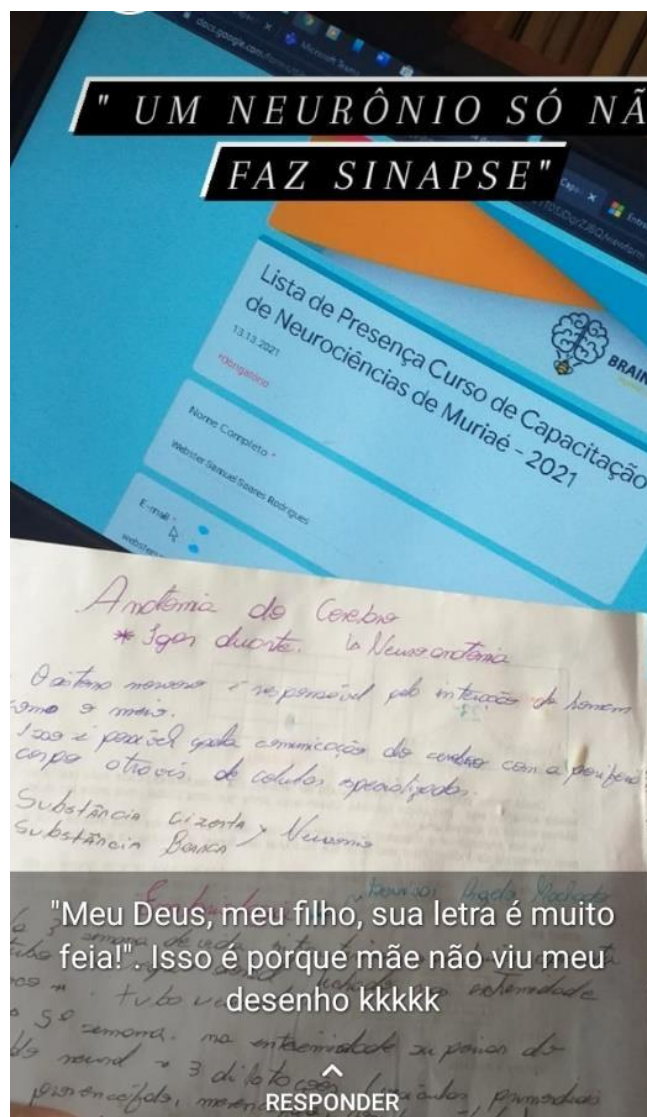
Começamos a conversar no dia 27 de julho de 2020. Ele queria saber mais sobre a área de Ciências Sociais e se mostrou disponível para ajudar com a pesquisa. Estuda em uma das duas escolas particulares da cidade, recebeu uma bolsa de estudos e, como compromisso com a bolsa, ministra monitorias para alunos do 6º e 7º anos do colégio. Disse que ministra monitoria de todas as disciplinas, mas afirmou não se considerar bom professor de inglês. Além disso ele é professor de música na igreja em que frequenta.

Conversamos sobre a monitoria, contudo, queremos dar mais enfoque ao seu uso das tecnologias digitais e relação social com outros jovens. No dia 31 de agosto de 2020, Shuya me apresentou Noriko, uma amiga dele interessada em participar da conversa. Além disso, Shuya relatou sobre o uso de celular na sua escola. Ele contou que era um uso bem restrito, sendo possível algumas vezes somente no recreio, pois “em um passado deu muito problema”. A conversa se interrompeu devido a prova de inglês para qual estava se preparando.

Mais tarde, perguntei a Shuya sobre seu relacionamento com outros jovens da cidade. Afirmou que, por ser autista, tinha dificuldades nas interações, apesar de estar melhorando devido à terapia. Conversava sobre tudo com seus amigos, mas Filosofia era um de seus principais interesses. Quando perguntei como seu grupo de amigos se formou, ele se referiu à experiência de um projeto de iniciação científica no qual participou como bolsistas pela Universidade Federal de Viçosa (UFV). Foi a partir dessa experiência que se interessou por filosofia e medicina, sendo este último o curso que pretende se candidatar quando fizer o vestibular.

Shuya posta em suas redes sociais muitas imagens de cursos online que participou. Segundo ele, a tecnologia o permitiu assistir palestras de médicos importantes sem precisar se locomover. Ele diz passar a madrugada fazendo cursos, assistindo aulas online e palestras sobre livros de filosofia.

Figura 10 – Post feito por Shuya



Além desses cursos, Shuya disse gostar de pesquisar artigos. Perguntei como eram essas pesquisas e ele disse procurar no Google, principalmente em cursos, assistindo em inglês para ter mais resultados. Demonstrou conhecer bem o campo de pesquisa, referindo-se a nomes renomados sobre o tema. Mostra-se bem adepto a tecnologia nesse ponto. Em termos de tecnologia, Shuya conta que já pesquisou bastante sobre o tema voltado para a saúde, particularmente estudos sobre uso de inteligência artificial no campo da medicina, concluindo ser estas iniciativas seu hobby.

Outra conversa que tivemos foi sobre o consumo de podcast. Shuya diz escutar, mas não conhecer muitos. Indiquei alguns dentro dos pontos que ele já tinha relatado ter interesse, e Shuya disse que ouviria. Neste sentido, este interlocutor se diferenciou dos demais que indicaram não ter o hábito de ouvir podcast.

Shuya é o jovem com quem mais conversei, até o momento de fechamento da pesquisa ainda conversamos, e foi um grande incentivador da pesquisa. Ele divulgou em seu Instagram uma chamada para jovens da cidade participarem e apresentou a mim mais cinco jovens. Além disso, nesse quase um ano de contato, Shuya e eu debatemos sobre filosofia, física e área acadêmica. Ele se mostra bastante interessado nessas áreas e busca sempre na internet dados e notícias sobre o tema. Mantém um uso moderado de acesso à internet; entretanto, diversas vezes me apresentou links e nomes de professores e filósofos, além de palestras que ele gostava de assistir.

Noriko – Mulher, 15 anos

Noriko possui 15 anos, estuda no Colégio Ômega, na cidade de Viçosa, e mora na zona urbana de Ervália. Começamos a nos comunicar no dia 31 de agosto de 2020, quando lhe enviei um convite para participar da pesquisa. Enviei a ela o questionário e ela perguntou se teria algum problema estar estudando em outra cidade, o que foi respondido que não haveria problema, já que ela ainda mora na cidade. Ela disse que viajava todos os dias para a cidade de Viçosa (30 minutos de Ervália); porém, quando ocorreu a pandemia, ela passou a estudar em casa.

Por ela estudar em outra cidade, perguntei se ela possuía mais amigos em Viçosa ou em Ervália. Segundo ela, possui mais amizades em Ervália. Logo a seguir indaguei quais eram os hobbies preferidos dela e sua resposta foi: “Estudo psicologia, feminismo, aborto, são meus hobbies estudar sobre essas áreas E ler romances”. Por ser temas específicos, perguntei como ela buscava esses textos, se na biblioteca da escola ou pela internet, e Noriko respondeu que utilizava o aparelho Kindle, da empresa Amazon.

Era a primeira vez que me deparava com um jovem falando sobre esse aparelho, então perguntei como ela tinha ficado sabendo da existência de um Kindle. Segundo ela, foram amigos que a aconselharam a adquirir: “já estava gastando mt e ficando sem espaço para livros”. Perguntei se eram amigos de Ervália que havia lhe indicado o aparelho, e ela respondeu que foram amigos virtuais e principalmente amigos de Juiz de Fora e região. Logo em seguida disse ter um grupo de amigos de infância no WhatsApp onde conversam e que antes da pandemia se reuniam uma vez por mês para conversar pessoalmente. Foi nesse grupo que Noriko recebeu a indicação de adquirir um Kindle.

Noriko disse que nasceu e foi criada em Ervália, porém seus pais estudaram em Juiz de Fora e seus amigos de faculdade tiveram filhos quase na mesma época e, assim, ela se tornou amiga desses jovens que moram em Juiz de Fora.

Dada minha curiosidade, despertada o interesse a partir da resposta sobre seus hobbies, perguntei como surgiu esse interesse pela pauta feminista. Segundo Noriko, surgiu em 2018, quando ela começou a questionar alguns hábitos da sociedade e ouvindo as declarações de Jair Bolsonaro na televisão. Por utilizar muito a rede social Twitter, acabou vendo muitos *posts* sobre o tema, o que fez com que ela buscasse por documentários, notícias e fatos históricos. Perguntei à Noriko como ela via o movimento na cidade, ao que ela respondeu que conhecia algumas professoras que sabiam sobre o tema, mas não se aprofundavam de fato. Por isso, a maior parte das pessoas que tem acesso, que luta por essa causa, vem de meios virtuais ou amigos de Juiz de Fora e Viçosa. No entanto, afirma que costuma conversar com seus amigos da cidade de Ervália sobre o tema:

Sim, nos discutimos os compartamentos. Nossos amigos também participam. Eles gostam e tentam entender. Percebo uma grande diferença entre as meninas e meninos daí e de Ervália. Aí o número de adeptos ao feminismo. Quem estuda é muito maior. Em Ervália conheço pouca. Principalmente meninos, muitos nem sabem ou querem saber.

Noriko diz que debate bastante sobre o tema com meninos de Ervália. Segundo ela, os meninos possuem alguns pensamentos machistas e se apegam a coisas antigas. Mas, afirma que muitos até ouvem o que ela fala, porém outros não se interessam pelo tema. Entretanto, Noriko acredita que sua geração é a que vai mudar essa forma de pensamento. Para ela,

Ss, nós seremos os responsáveis por romper com a tradição, adequar ao mundo contemporâneo a nova era. Sim, de fato, é preciso sair daqui para conhecer esses horizontes. Ajuda bastante. Mas as escolas deveriam introduzir, mesmo que minimamente cada, mesmo que só com fatos históricos. O meu processo de consciência não veio de incentivo dos meus pais, eu busquei sozinha, por fontes sozinhas, então os pais seriam um grande impacto em tudo isso. Estudar não é visto como algo legal, interessante, o método de ensino é bem falho. Então entre um artigo feminista, e um vídeo do Felipe Neto, por exemplo, eles vão escolher a segunda opção. A escola daqui não ensina um bom método de estudo. Os jovens não têm prazer, eles estão mais acomodados, sonhando baixo eu diria. Não querem ir muito além, ou desistem nos primeiros obstáculos, os que querem sofrem muito das vezes com o desestímulo. As escolas não dão abertura para essas discussões, não se discute aborto, machismo só no período histórico, nem o sistema reprodutor feminino é estudado. Então, mudar esse quadro vai ser difícil. Porque essa geração vai crescer com essas ideias, e talvez poucos evoluam e busquem outra. A ignorância do povo ervalense é muito grande.

Noriko demonstra um interesse em mudar o pensamento das pessoas em Ervália. Busca pela internet fontes e grupos que possuem, segundo suas palavras, “um pensamento

liberal e moderno”, diferente do que ela encontra em Ervália. A força da tradição, para ela, faz com que os jovens da cidade continuem com os mesmos pensamentos. Não conversei novamente com Noriko, porém os dados que ela apresentou já foram de grande valia para o andamento da pesquisa.

Satomi – Mulher, 16 anos

Satomi possui 16 anos, estuda no Colégio Cener e mora na zona rural de Ervália. Foi uma das jovens que Shuya apresentou para a pesquisa e teve interesse em participar. Nossa conversa se iniciou no dia 16 de janeiro de 2021 quando falei sobre a pesquisa. Ao manifestar interesse em participar, enviei o questionário da pesquisa. Respondeu rapidamente. Então, com seu aceite, enviei algumas perguntas já enviadas para os outros componentes do grupo. Em relação a sua interação com amigos na cidade, respondeu:

Então antes da pandemia eu interagia mais com as minhas amigas pessoalmente, pois podíamos sair sempre que quiséssemos. Durante a pandemia, por estamos vivendo uma quarentena e fica difícil interagir pessoalmente, eu converso pelas redes sociais, pois encontrar os amigos nesse momento fica mais difícil.

Afirmou ainda que, sem dúvidas, preferia os contatos pessoais mais do que os virtuais, indicando os lugares que mais frequentava: lanchonetes, pizzaria e comida japonesa.

Depois perguntei se ela possuía grupos no aplicativo WhatsApp para conversar com seus amigos, e ela disse que sim, principalmente, amigos que fez na cidade onde seu pai morava. Satomi não disse qual cidade era; mas, para ela, por ter morado em outra cidade, as redes sociais ajudam a não perder o contato com seus amigos do outro município.

Satomi não entrou mais no assunto sobre seus amigos e grupos. Assim, perguntei a ela sobre aplicativos que ela usava. Por fim, enviei uma mensagem perguntando como ela estava se adaptando ao ensino remoto, ao que disse:

Confesso que pra mim foi bem complicado, principalmente no começo pra adaptar, dps que me adaptei veio a questão da concentração sempre fui uma aluna que se passasse uma borboleta perto perdia todo foco, então no EAD por está em casa essa questão de concentra foi um grande desafio pra mim.*

Então perguntei se ela achava que seu consumo de celular e computador havia aumentado, ela disse que

O computador nunca fui de usa só na pandemia que comecei a usa bastante por causa do EAD e agr estou usando tbm bastante pois estou estudando para o pism. Já o celular antes da pandemia mexia bem menos, pois trabalhava então não tinha muito tempo, agr na pandemia como estou em casa o celular se tornou uma maneira de distração, mas agr como estou me preparando para o pism meu uso de celular diminuiu em 50%.

Satomi disse que pretende cursar medicina em Juiz de Fora, por isso, diminuiu o seu uso de celular e se dedica a estudar para o vestibular da Universidade Federal de Juiz de Fora. Segundo ela, as pessoas disseram que o Programa de Ingresso Seletivo Misto (Pism) era mais acessível para uma possível entrada na universidade do que o Enem, por ser em etapas. Assim, Satomi diz estar focada para conseguir boas notas neste processo seletivo.

Não obtive mais contato com Satomi em conversas individuais.

4.6 COMPREENDENDO OS DADOS

Analisando os dados coletados através de questionário, grupo no WhatsApp e conversas individuais, podemos ter algumas primeiras impressões. Estes jovens de Ervália, ao que podemos constatar, estão conectados de certa forma ao ciberespaço. Passam em média 4 horas por dia no celular, jogam, ouvem músicas, assistem filmes, entre outras coisas. Contudo, haja vista a forma como ocorre suas relações sociais, podemos destacar uma distinção entre eles e os jovens nativos digitais. Em Ervália, há um interesse em prezar as relações *tête-à-tête* ao invés de relações pela internet. Apesar dos jovens utilizarem as redes sociais, eles declaram preferir a conversa pessoal.

Isso está conectado ao *ethos* ervalense que busca um contato pessoal entre as pessoas da cidade. Como mostrado no capítulo 3, o faccionalismo de Ervália está relacionado ao desejo de manter suas raízes culturais. Mesmo com a modernidade e o espírito do tempo quebrando a lógica do partidarismo, principalmente, entre os mais jovens, a busca por interações locais ainda se faz presente. O celular nesse aspecto aparece nas relações dos indivíduos do município como uma forma de reforçar relações presentes. É comum ver jovens usando o celular exatamente para marcar encontros pessoais. O celular, portanto, passa a ser um conector de relações face-a-face entre os moradores de Ervália. Com isso, os jovens buscam o ciberespaço como mais uma forma de interagir pessoalmente, isto é, o ciberespaço é um meio para se chegar a uma relação presencial.

A pandemia fez com que todos tivessem que permanecer em suas casas cotidianamente, estimulando a comunicação pela internet, já que assim eles poderiam estar próximos de seus amigos. Contudo, alguns deles relataram não gostar deste tipo de relação virtual. Uma interpretação possível para esse comportamento talvez seja as dificuldades de acesso às redes móveis por esses jovens. Apesar da liberdade de ação promovida pelo uso dos dados móveis, possibilitando a conexão à internet em qualquer lugar do município, inclusive em sala de aula, sem a necessidade de estar “ancorado” à alguma rede wi-fi, o fato destes jovens não usufruírem desta forma de acesso dificulta as interações virtuais, fortalecendo os contatos pessoais. Quando questionados sobre o uso de rede móvel, somente três jovens responderam possuir esse tipo de rede de acesso.

A média salarial em Ervália era, em 2018, de 1,5 salários mínimos, segundo o IBGE (2010). Levando em conta que o plano mínimo de acesso à internet pelas empresas Claro e Vivo é cerca de 19,99 reais ao mês²⁸, isso equivale a 2% de um salário-mínimo, o que muitas vezes os pais desses jovens podem ver como um gasto não necessário.

Outra questão é a relação desses jovens com as redes sociais no sentido do uso. O monopólio da empresa Facebook impera na cidade, tendo uma força em seus aplicativos WhatsApp e Instagram. Os outros aplicativos parecem não ter penetração neste público. Um exemplo é o aplicativo TikTok, que atualmente tem uma estimativa de 16,5 milhões de usuários no país, assim como o Twitter que possui uma marca parecida de usuários no Brasil (VOLPATO, 2021). Porém, somente cinco dos 15 jovens entrevistados utilizam essas duas redes sociais. Muitos deles afirmaram utilizar mais o Instagram, mas não “postam” em suas contas, utilizam mais para seguirem influenciadores. Na pesquisa, relatamos o caso de Yoshio que criou um perfil no Instagram, sendo um influenciador de um jogo. Mesmo Yoshio tendo um relativo sucesso com quase 15 mil seguidores, cerca de 4 mil a menos que a população total de Ervália, Yoshio deixou de postar em sua rede social.

Ao que parece, as TIC's para esses jovens funcionam mais como uma mensagem do meio em que eles vivem (MCLUHAN, 1964). Assim como o rádio foi o meio que influenciou a geração pré Segunda Guerra Mundial e a televisão instigou a geração após anos 1970, a internet, atualmente, passa a ser o meio em que a juventude compreende a mensagem. Para McLuhan (1964), mensagem é a totalidade de conteúdos que o meio produz. Porém, para o autor, se o meio sofre a influência da sociedade, a mensagem que

²⁸ Disponível em: <https://www.claro.com.br/celular/planos-pre/prezao>. E em: <https://www.vivo.com.br/para-voce/produtos-e-servicos/para-o-celular/pre-pago/vivo-pre>.

o meio produz carrega em si os elementos que produzem aquela sociedade. Por isso, quando a internet passa a ser o novo meio atualmente, ela carrega a mensagem da geração Z. Os hipertextos, vídeos e blogs, jogos e novas gírias são mensagens do meio. Ser nativo digital, nas palavras de Prensky (2000), significa compreender os hipertextos, isso concebe um conhecimento do meio e seu uso ostensivo. Esses jovens não se percebem como usuários ostensivos. Muitos afirmaram que utilizam apenas redes sociais e outros aplicativos para assistir à filmes. Sakura é uma das jovens que mais se aproxima do que pode ser visto como um nativo digital, utilizando aplicativos para jogos, acompanhando lives e com um grupo de amigos fora da sua rede de relações de Ervália. Todavia, ela só consegue adentrar ao ciberespaço quando se localiza em casa, onde possui acesso à rede wi-fi. Noriko é outra jovem que mais se aproxima do termo nativo digital. Ela possui relações com jovens de outras cidades e pesquisa na internet sobre o tema feminismo. Usuária do Twitter, diz se engajar na luta feminista e aprende sobre o conceito pela internet.

Podemos perceber o faccionalismo da cidade de Ervália nas falas de Noriko. Quando diz que auxilia nos debates sobre feminismos na cidade, segundo ela, , muitos dos jovens homens não querem debater ou conhecer sobre. Para Noriko, esses jovens preferem continuar com o pensamento conservador. Jovens que possuem um acesso maior a outras localidades, como nos casos de Noriko, Sakura, Shuya e Satomi, apresentam uma maior facilidade para a quebra do *ethos* de Ervália. São jovens que estão conectados com pensamentos que ultrapassam a “barreira” do pensamento social de Ervália. O *ethos* de Ervália, como definido em capítulos anteriores, trata-se de um elemento social que preza por manter as regras e costumes da cidade. Os jovens ervalenses que possuem ligações com outros jovens moradores de outras localidades passam a ter uma “facilidade” para com a quebra dos costumes estabelecidos na cidade.

As eleições municipais da cidade de Ervália ocorreram seguindo o faccionalismo já impregnado no *ethos* do município: os dois partidos que regem a disputa eleitoral da cidade. A quebra desse faccionalismo pode ser observada nos acontecimentos da última eleição municipal. Candidatos considerados fortes pela população quase não se reelegeram, e dois candidatos novos com bandeiras de defesa da juventude conquistaram uma das cadeiras na Câmara Municipal. Destes dois vereadores, um fez sua campanha exatamente nas redes sociais, trazendo o público jovem para sua pesquisa e se apresentando como um vereador também jovem. Acompanhando sua campanha no aplicativo Instagram e Facebook, constatamos que jovens da pesquisa acompanharam a

campanha política do vereador, como é o caso de Shuya e Satomi, ambos seguem o vereador e acompanham suas postagens.

Os jovens da cidade possuem seus grupos, como Shuya e sua relação com a igreja, Sakura e a luta de hapkido e Yoshio que também era ligado ao grupo da igreja. Porém, o *ethos* se quebra quando eles relatam não haver locais onde eles possam se entender como jovem, isto é, um local para lazer. O único momento de consenso desses jovens foi exatamente quando disseram não haver lugares de lazer na cidade. Como relatado no segundo capítulo dessa dissertação, a cidade de Ervália se projeta a partir do centro, onde se localiza a praça da matriz e a igreja. Os jovens fazem desse local seu “point” (MAGNANI, 2005) de encontro exatamente por ser nesse point o espaço onde se encontra os principais estabelecimentos da cidade. Satomi relata que não gosta de ir à praça, mas vai, pois, seus amigos preferem ir lá. Outros jovens disseram ir à lanchonete e sorveteria, ambas localizadas na praça, por ser lá onde o movimento ocorre. Esse é o ponto da vivência em Ervália para esses jovens. É no centro da cidade onde “tudo ocorre”. Esses jovens clamam por outros lugares por sentirem que usufruir da praça sempre acaba se tornando um movimento monótono. Assim, por terem a internet como meio e, por isso, uma facilidade acessá-la, construíram na internet o um outro point de encontro.

A internet aparece na vida desses jovens, que a pesquisa acompanhou, não como sinônimo de uma quebra de geração e conhecimento aprofundado em hipertextos, mas sim como um local onde eles podem acrescentar um novo point de interação. A internet possibilita encontro com pessoas de outras localidades, com isso, Noriko e Satomi utilizam desse ciberespaço para criar um circuito com Juiz de Fora e Viçosa, no caso de Noriko. Satomi expressa que as redes sociais facilitam que ela se comunique com suas amigas de Juiz de Fora e, assim, troquem experiências e desejos de encontro. Jovens que não possuem essa ligação externa a cidade de Ervália acabam por buscar essas experiências em jogos, como no caso de Yoshio e Sakura. Aqueles que não buscam a comunicação por jogos ou por jovens de outras cidades se veem utilizando as redes sociais como meio de escape, por exemplo Keita, ou para diversão sozinho, como Izumi e Megumi, que veem filmes na internet.

Elencando os dados adquiridos pelas pesquisas produzidas pela Cetic.br e a Fundação Telefônica, apresentados no capítulo dois da dissertação, vimos que, acerca do uso da tecnologia para lazer, 96% dos jovens utilizam a internet para assistir filmes, séries, ouvir músicas, entre outros. Também temos o dado de que 65% desses jovens utilizam a internet para jogar. O uso de internet para lazer se mostra o mais aplicável por esses

jovens. Comparado a busca por informações, 87% desses jovens disseram procurar algum tipo de informação na internet. Assim, o uso da internet como busca por lazer é o ponto central dessa juventude. Complemento aqui que esses jovens também percebem o uso das redes sociais como uma forma de lazer, não sendo somente restrita a ideia de lazer como algo relacionado a assistir ou ouvir algo.

Estamos falando aqui de relações de lazer da juventude de uma cidade pequena. Trata-se de relações, como narradas por Sorrentino (2015), uma busca por um local principal onde estes jovens possam se encontrar e conversar. Assim como em Guaribas, os jovens iam à praça para falar sobre os capítulos das novelas, conversar e se encontrar, a praça principal de Ervália passa a ter o mesmo sentido para esses jovens. Ferreira (2019), sobre como as relações das mulheres com o terço de Santa Mônica, apresenta o conceito de “momento nosso” (FERREIRA, 2019, p. 38). O momento nosso é um momento de interação que as mulheres possuem durante as práticas do terço, em que elas conversam, brincam, rezam e socializam entre si. Os jovens de Ervália passam a ter esse “momento deles” na praça.

O tema lazer e juventude possui uma ligação, haja vista que, pelo senso comum, é nessa etapa da vida que o lazer é aceito, isto é, acredita-se que são os jovens que podem ter o “direito ao lazer”, já que, após essa fase, ele se torna “responsável” e por esse motivo passa a ter menos momentos de lazer.

O ato desses jovens do grupo, que até então não haviam tido tanta interação, pronunciarem em conjunto a reclamação de só existir a praça como local de lazer demonstra esse desejo por mais locais onde eles possam ter esse “momento nosso” (FERREIRA, 2019). Eles demonstravam lamentos pelo término do projeto voltado para eles e nenhuma implementação de um espaço novo. Espaço onde haja aulas de dança, lutas, pintura, entre outros.

É neste momento que a escola surge como um espaço que possa suprir esse local de lazer que estes jovens não possuem. A escola passa a ser um ambiente de encontro e relações sociais onde estes jovens se comunicam com seus parceiros. Jovens que residem na zona urbana da cidade fazem o trajeto até a escola caminhando junto com seus amigos. Jovens da zona rural fazem o trajeto se comunicando dentro dos ônibus que buscam alunos na zona rural. A pandemia, neste caso, quebra esse aspecto de relações sociais, e os jovens que não possuíam a ligação com o ciberespaço acabam por “sofrer” mais com a falta de mais um espaço de encontro na cidade. Um exemplo aqui são os casos de Izumi,

Mizuho, Yukiko e Yuka²⁹. Todas elas relataram não possuir amigos nas redes sociais, pois, segundo elas mesmas responderam, acreditavam não possuir amigos. Portanto, quando se tem a ideia de que a geração Z possui facilidades com relações sociais no ciberespaço, essa afirmativa deixa de lado jovens como estas da pesquisa.

As relações no ciberespaço são vistas por eles como uma relação mais frágil. Yuka, quando perguntada se considerava possuir muitos amigos nas redes sociais, ela respondeu “não, tenho apenas muitos ‘colegas’”. Ao mesmo tempo, Yuka disse passar mais de seis horas diárias nas redes sociais, assim, expressa novamente a teoria que esses jovens buscam a internet como local de lazer e não de relações pessoais.

4.7 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO

Neste capítulo vimos os jovens com os quais esta pesquisa acompanhou. Apresentamos os dados obtidos através do questionário aplicado a esses jovens, além dos dados obtidos pelo grupo no WhatsApp. As conversas individuais com alguns jovens e suas respostas para as perguntas que formulei a eles também foram apresentadas.

Por fim, trouxemos uma compreensão dos dados obtidos e resultados que foram possíveis chegar, como a teoria de que os jovens de Ervália ocupam o ciberespaço como uma forma de encontrar um novo espaço de lazer, haja vista que, para esses jovens, a cidade de Ervália não apresenta mais locais onde eles possam conviver, além da praça e da escola. Com essa tese buscamos fontes da Ciências Sociais que demonstrassem a plausibilidade dessa teoria para fundamentarmos cientificamente a conclusão que esta presente dissertação apresenta.

²⁹ Mulher, 15 anos, residente na zona rural de Ervália.

5 CONCLUSÃO

“A juventude é uma banda em uma propaganda de refrigerantes” (TERRA, 1987).

Diante dos dados aqui apresentados e dos elementos trabalhados na presente dissertação, algumas conclusões necessitam ser tratadas com mais calma ao fim do trabalho.

O primeiro ponto ao qual a pesquisa perpassa é o conceito de *nativos digitais* que se buscou compreender. Esse termo se torna complexo ao se tratar de juventudes brasileiras, em especial na pesquisa da juventude de uma cidade pequena. Os textos que trabalham o tema são obras estruturadas em países desenvolvidos, onde o conceito de ciberespaço já é tratado em um grau de acesso muito maior que em países subdesenvolvidos, como é o caso do Brasil.

Uma juventude nativa digital é uma juventude em que já não há como perceber a fronteira entre o mundo virtual e o real, uma vez que o acesso ao ciberespaço se torna uma coisa natural para esses jovens. A pesquisa demonstrou com dados da Cetic (NIC.BR, 2019a, 2019b), Fundação Estudar e o questionário elaborado para os jovens de Ervália que essa fronteira entre real e virtual ainda é forte na juventude brasileira. Deparei-me com jovens que não possuem acesso à internet se não estiverem em casa. Jovens que veem o ciberespaço como uma busca por lazer, e não como uma extensão de seu mundo. Jovens que não possuem as melhores tecnologias digitais e tão pouco desejam serem conhecedores dessas novas tecnologias.

Os jovens brasileiros são, em certa medida, uma juventude que compreende o hipertexto, mas não com a dimensão que um nativo digital deveria compreender. O jovem de Ervália, por exemplo, compreende o poder de uma postagem sua em uma rede social, sabe como operar nesse meio, porém, não tem a compreensão desse mundo como algo dado. Assim, um dos pontos que esta pesquisa procura abrir é um debate maior sobre como trabalhar o tema de juventudes tecnológicas em um país onde ainda não há um nível tecnológico suficiente para o aparecimento de nativos digitais em sua essência.

A discussão sobre nativos digitais no Brasil conversa com o conceito de desigualdade digital, tema que foi debatido na dissertação. Os jovens de Ervália possuem uma deficiência digital, não por escolha deles, mas por problemas de acesso como um todo. A cidade de Ervália não é provida de tecnologias digitais da mesma forma que cidades como Juiz de Fora, ou grandes centros urbanos, como São Paulo ou Rio de

Janeiro. Knop (2020) faz um debate sobre como essa desigualdade digital pode estar atrelada a renda, falta de recursos, gênero e até mesmo idade. Nesse sentido, para o autor, estes fatores se tornam condicionantes para compreender este problema. Assim, a desigualdade digital é gerada desde o local de nascimento do jovem no Brasil. Ervália possui uma defasagem digital que acaba implicando no modo de uso desses jovens. Os dados coletados pelos questionários e conversas demonstram essa desigualdade digital. Um dos exemplos explorados foi a questão trazida para eles sobre o grupo Now United, considerado um fenômeno mundial, mas desconhecido por jovens da cidade.

Outro dado qualitativo interessante de se reforçar na conclusão é o não acesso a outros meios de conexão com o ciberespaço. Os jovens pesquisados utilizam o celular como o meio principal de conexão e algumas vezes o único meio. Não possuem acesso a outros aparelhos, e quando possuem o utilizam para questões específicas, como trabalhos escolares. Essa desigualdade digital ainda gera um outro dado interessante que merece destaque: os jovens de Ervália preferem relações pessoais às digitais. Esse é um ponto de destaque, pois trabalhos como de Twenge (2017) demonstram que a juventude nativa digital busca cada vez mais relações digitais e que isso atrapalha no desenvolvimento social do jovem. Os jovens de Ervália não possuem acesso a todo momento e, assim, lugares como a Praça da Matriz e a Escola se tornam lugares de relações pessoais, sendo assim, um outro elemento que distingue esses jovens de nativos digitais.

O que ocorre na cidade de Ervália é que esses jovens utilizam a tecnologia de duas formas principais: primeiro, como uma forma de manter contatos com amigos, sejam os da cidade ou os de fora da cidade e, assim, buscar momentos para ter relações presenciais. Muitos deles disseram que o celular é uma forma de comunicar com os amigos e marcar encontros. Em segundo lugar, por ter essa função de buscar relações tête-à-tête, as tecnologias digitais aparecem como um espaço de lazer a mais na cidade, já que, para eles, a cidade oferece a praça e a escola como espaços de encontro e lazer.

São desses usos de celulares por esses jovens na cidade de Ervália, principalmente a segunda forma de uso, que percebemos que os jovens de Ervália buscam por um “momento nosso”, como definido por Ferreira (2019). O momento nosso é uma forma de socialização em que eles podem se encontrar com outros jovens e estabelecer suas relações sociais. O momento nosso dos jovens de Ervália se dá na praça principal, onde eles conversam, fazem encontros, vão passear, entre outros. A praça de Ervália aparece como a praça de Guaribas surge no trabalho de Sorrentino (2015), como um local de encontro e relação.

É nesse momento nosso que a pesquisa algumas vezes encontrava dificuldades de acesso. Eu, como pesquisador, não faço parte desse momento de encontro deles. Assim, a pesquisa era vista por esses jovens como uma extensão educacional. Ocasões em que perguntas foram feitas durante feriados, por exemplo, não eram respondidas, exatamente por ser o período em que esses jovens iriam dar prioridade a suas relações sociais e deixar de lado os deveres com a escola. Outro momento em que isso é visto com mais força foi quando tentei adentrar as outras redes sociais desses jovens. Minha entrada nas redes sociais desses jovens era vista como estranha exatamente por eu ser uma pessoa de fora de seus ciclos de amizades. Logo, não faço parte de um momento de lazer deles. Assim, não há porque eu acessar suas redes sociais.

Durante a pesquisa, comecei a perceber que a cidade de Ervália possuía um ethos de cidade pequena (CANIELLO, 2003). Esse ethos são os costumes e relações que moldam a vida na cidade. Como Carmo (2014) apresenta, o ethos de Ervália é ter orgulho de ser de Ervália. Esse ethos também se apresenta na política da cidade. Caniello (2003) definiu como faccionalismo essas relações políticas encontradas em disputas de dois partidos. Em Ervália, o faccionalismo se apresentava nos partidos Pão com Bucho e Rosca Seca. Porém, como Caniello mesmo propõe, a quebra dessa lógica em uma cidade pequena acontece quando a modernidade adentra o ethos da cidade e, com isso, o faccionalismo passa a ser deixado de lado.

A pandemia fez com que as escolas fossem fechadas e aderissem ao ensino remoto. A dissertação tratou brevemente desse tema com os jovens da cidade e percebeu que eles sentiam não estarem se adaptando ao ensino remoto, muitas vezes, dizendo preferir o ensino presencial. Isso faz parte do aspecto do ethos da cidade em que se preza as relações presenciais e também o problema de conexão que muitos deles possuem.

Assim, esta dissertação apresenta esses dados e esclarece que mais estudos podem ser feitos sobre a utilização de tecnologias digitais por jovens de cidades pequenas. Apesar das adversidades ocorridas durante este trabalho, principalmente a falta de melhores campos por conta das restrições sociais ocorridas pela pandemia de covid-19, a pesquisa traz alguns dados que podem auxiliar trabalhos futuros acerca de juventudes de cidades pequenas e, assim, complementar este campo de estudo.

REFERÊNCIAS

- ABRAMO, H. W. Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil. **Revista Brasileira de Educação**, Campinas, v. 6, n. 5, p. 25-36, jan. 1997.
- AMPUDIA, R. Aplicativo de microvídeos TikTok tenta atrair público brasileiro. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 14 set. 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2019/09/rede-social-de-microvideos-tik-tok-tenta-atrair-publico-brasileiro.shtml>. Acesso em: 26 abr. 2021.
- ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.
- BECKER, D. **O que é adolescência**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BISPO, R. **Jovens Werthers: antropologia dos amores e sensibilidades no mundo emo**. 2009. 256 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Curso de Antropologia Social, Museu Nacional, Rio de Janeiro, 2009.
- BOVE, A. L. C. **Juventude e heavy metal: usos do espaço, práticas de consumo e produção de significados em Juiz de Fora, MG**. 2017. 107 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/4492>. Acesso em: 16 out. 2020.
- BRASIL. Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). **Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb)**. Brasília, 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/pesquisas-estatisticas-e-indicadores/ideb>. Acesso em: 14 out. 2021.
- CALLIGARIS, C. **A Adolescência**. São Paulo: Publifolha, 2000.
- CANIELLO, M. O Ethos sanjoanense: tradição e mudança em uma “cidade pequena”. **Mana**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 9, p. 31-56, jan. 2003.
- CARMO, A. L. C. **Representações sobre família e conjugalidade homoafetiva na cidade de Ervália – Minas Gerais**. 2014. 103 f. Dissertação (Mestrado em Economia Doméstica) - Curso de Economia Doméstica, Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, 2014. Disponível em: <https://locus.ufv.br/handle/123456789/7165>. Acesso em: 6 abr. 2020.
- CARNEIRO, M. J. O ideal urbano: campo e cidade no imaginário de jovens rurais. *In*: SILVA, F. C. T.; SANTOS, R.; COSTA, L. F. C. **Mundo rural e política: ensaios interdisciplinares**. Rio de Janeiro: Campus, 1998.
- CASTRO, J. P. M. **A invenção da juventude violenta: análise da elaboração de uma política pública**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2009.

CHIMINAZZO, G.; MARQUES, V. E-sports não é (mais) brincadeira. **ISTO É Dinheiro**, [s. l.], 10 jan. 2020. Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/e-sports-nao-e-mais-brincadeira>. Acesso em 14 out. 2021.

COLET, D. S.; MOZZATO, A. R. “Nativos digitais”: características atribuídas por gestores à geração Z. **Desenvolve: Revista de Gestão do Unilasalle**, Canoas, v. 8, n. 2, p. 25-40, jul. 2019. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/desenvolve/article/view/5020/0>. Acesso em 14 out. 2020.

CORAÇÃO. [Compositor e intérprete]: Edgard Scandurra. *In*: MUDANÇA de comportamento. [Compositor e intérprete]: Ira!. São Paulo: WEA Music, 1985. 1 CD, faixa 5.

CORRÊA, A. M.; JÚNIOR, A. P. M. Nicho cultural nerd-geek como possibilidade de pesquisa visando o protagonismo juvenil na educação profissional tecnológica. **Revista EDaPECI**, São Cristovão, v. 21, n. 1, p. 57-71, jan. 2021. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/edapeci/article/view/13986>. Acesso em 14 out. 2020.

CRÔNICA. [Intérprete]: Humberto Gessinger. *In*: Longe demais das capitais. [Intérprete]: Engenheiros do Hawaii. Porto Alegre: RCA, 1986. 1 CD, faixa 11.

DAYRELL, J.; CARRANO, P. Juventudes e ensino médio: quem é este aluno que chega à escola. *In*: DAYRELL, J.; CARRANO, P.; MAIA, C. L. **Juventudes e ensino médio**: sujeitos e currículos em diálogo. Belo Horizonte: UFMG, 2014. cap. 4, p. 101-133.

DOWNS, A. **Uma teoria econômica da democracia**. São Paulo: Edusp, 1999.

ELIAS, N.; SCOTSON, J. L. **Os estabelecidos e os outsiders**: sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

ERVÁLIA. Prefeitura de Ervália. História. Ervália, [201-?]. Disponível em: <http://www.ervalia.mg.gov.br/pagina/4015/História>. Acesso em: 10 jul. 2020.

FAORO, R. **Os donos do poder**: formação do patronato político brasileiro. Porto Alegre: Globo, 2001.

FERREIRA, D. A. **Mães de joelhos, filhos de pé**: o terço de Santa Mônica da comunidade de Nossa Senhora Aparecida, a religião, o “momento nosso” e a “ajuda”. 2019. 86 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA. **Juventudes e conexões**: educação. 3. ed. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2019.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; TADEU, T. **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

HINE, C. A internet 3E: uma internet incorporada, corporificada e cotidiana. **Cadernos de Campo**, São Paulo, v. 29, n. 2, p. 1-42, jun. 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/181370>. Acesso em: 10 out. 2020.

HOLLANDA, S. B. **Raízes do Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

INFINITA Highway. [Intérprete]: Humberto Gessinger. *In*: A revolta dos dândis. [Intérprete]: Engenheiros do Hawaii. Rio de Janeiro: BGM, 1987. 1 CD, faixa 3.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Panorama. *In*: IBGE. Cidades e Estados, 2010. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/ervalia/panorama>. Acesso em: 10 jul. 2020.

IMICRO. Institucional. *In*: IMICRO, 2021. Disponível em: <https://www.imicro.com.br/ervalia/institucional>. Acesso em: 26 abr. 2021.

KNOP, M. F. T. **Desigualdade Digital e Desigualdade Social no Brasil**. 2020. 198 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2020.

LARANJEIRA, D. H. P.; IRIART, M. F.; LUEDY, E. Arte como política de resistência: dispositivos cartográficos na apreensão de práticas culturais juvenis em uma cidade do nordeste do Brasil. **Etnográfica**, [s. l.], n. 222, p. 427-452, 1 jun. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.4000/etnografica.5614>. Acesso em: 14 out. 2021.

LATOURETTE, B. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria do ator-rede. Salvador: Bauru, 2012.

LEITE, P. Confirma o que mudou 10 anos após lançamento do primeiro iPhone. **Folha de São Paulo**, 9. Jan. 2017. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2017/01/1848128-confirma-o-que-mudou-10-anos-apos-lancamento-do-primeiro-iphone.shtml>. Acesso em: 1 mar. 2020.

LEMOS, A. A comunicação das coisas: internet das coisas e teoria ator-rede. Etiquetas de radiofrequência em uniformes escolares na Bahia. *In*: SIMSOCIAL, 2012, Salvador. Disponível em: https://roitier.pro.br/wp-content/uploads/2017/09/Andre_Lemos.pdf. Acesso em: 1 mar. 2020.

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

MACEDO, I. F. P.; ARAÚJO, A. O. Redes sociais na construção da juventude *otaku*. *In*: SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO, 39., 2016, São Paulo. São Paulo: Intercom, 2016. p. 1-13.

MAFFESOLI, M. **O tempo das tribos urbanas**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MAGNANI, J. G. C. Os circuitos dos jovens urbanos. **Tempo Social**, São Paulo, v. 17, n. 2, p. 173-205, nov. 2005. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ts/article/view/12475>. Acesso em: 1 mar. 2020.

MARQUES, C. Felipe Neto é o segundo youtuber mais visto no mundo em 2019. **Extra**, 5 dez. 2019. Disponível em: <https://extra.globo.com/famosos/felipe-neto-o-segundo-youtuber-mais-visto-no-mundo-em-2019-24120733.html>. Acesso em: 22 jul. 2020.

MARTINS, L. Ja. **O papel das mídias sociais na construção da identidade social do sujeito pós-moderno**. 2013. 138 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Desenvolvimento Web, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, 2013.

MASSARANI, L. *et al* (Coor.). **O que os jovens brasileiros pensam da ciência e da tecnologia?** Rio de Janeiro: Fio Cruz, 2021. Disponível em: https://www.inct-cpct.ufpa.br/wp-content/uploads/2021/02/LIVRO_final_web_2pag.pdf. Acesso em: 10 jul. 2020.

MATHESON, R. **Eu sou a lenda**. São Paulo: Aleph, 2015.

MATTA, R. **A casa e a rua**: espaço, cidadania, mulher e morte no Brasil. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MEAD, M.; BENEDICT, R.; SAPIR, E. **Cultura e personalidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

MENEZES, P. K. O jovem do campo: uma faceta da(s) juventude(s) contemporâneas no estado de Goiás. *Geo UERJ*, Rio de Janeiro, n. 29, p. 170-200, 31 dez. 2016. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/geouerj/article/view/18108>. Acesso em: 10 jul. 2020.

NINGUÉM precisa da guerra. [Compositor e intérprete]: Edgard Scandurra. *In*: MUDANÇA de comportamento. [Intérprete]: Ira!. São Paulo: WEA Music, 1985. 1 CD, faixa 7.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (NIC.BR). TIC Domicílios 2018. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2019a. Disponível em: <https://cetic.br/pt/tics/domicilios/2018/domicilios/>. Acesso em: 20 jan. 2020.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (NIC.BR). TIC Educação 2018. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2019b. Disponível em: <https://www.cetic.br/pt/tics/educacao/2018/escolas-urbanas/>. Acesso em: 20 jan. 2020.

PAIS, J. M. A construção sociológica da juventude: alguns contributos. **Análise Social**, Lisboa, v. 1, n. 25, p. 139-165, jan. 1990. Disponível em: <http://analisesocial.ics.ul.pt/documentos/1223033657F3sBS8rp1Yj72MI3.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2020.

PEREIRA, V. A. **Na lan house, “porque jogar sozinho não tem graça”**: estudo das redes sociais juvenis on- e offline. 2008. 365 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Curso de Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

PRENSKY, M. Nativos digitais, imigrantes digitais. **On The Horizon**, v. 9, n. 5, p. 1-6, out. 2001. Disponível em: https://colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf. Acesso em: 14 jan. 2020.

QEDU. Use dado. Transforme a educação. 2020. Disponível em: <https://www.qedu.org.br>. Acesso em: 2 ago. 2020.

RODRIGUES, B. Conheça Nikolai, streamer brasileiro que quebrou o recorde de horas streamadas em 1 mês. **Mais Esports**, 1 fev. 2020. Disponível em: <https://maisesports.com.br/nikolai-streamer-brasileiro-quebra-recorde-de-horas-streamadas-unico-mes/>. Acesso em: 2 ago. 2020.

ROSAS, E. N. L. “Rapazes da roça” na “cidade grande”: trabalho, sociabilidade e projetos. 2006. 92 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Desenvolvimento, Agricultura e Sociedade, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

SALES, S. R. **Tecnologias digitais e juventudes ciborgue**: alguns desafios para o currículo do ensino médio. In: DAYRELL, J.; CARRANO, P. *Juventudes e ensino médio*. Belo Horizonte: UFMG, 2014. p. 229-248.

APPLE lança o iPhone, celular com iPod. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 10 jan. 2007. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u21338.shtml>. Acesso em: 1 mar. 2020.

SAVAGE, J. **A criação da juventude**: como o conceito de *teenage* revolucionou o século XX. Rio de Janeiro: Rocco, 2009.

SILVA JUNIOR, P. R. **O/A jovem chamado/a nem teenager**: produzindo questionamentos a partir de pesquisas sobre juventude e das experiências de jovens pobres. 2018. 180 f. Tese (Doutorado em Psicologia) – Curso de Psicologia, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/BUOS-BBKHNK>. Acesso em: 19 mar. 2020.

SILVA, V. Jovens de um rural brasileiro: socialização, educação e assistência. **Cadernos CEDES**, Campinas, v. 22, n. 57, p. 97-115, ago. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/vB9MFwLTVFV6LTHkkYM7PSn/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 10 mar. 2020.

SOÁREZ, E.; DAMATTA, R. **Águias, burros e borboletas**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

SOMOS quem podemos ser. [Intérprete]: Humberto Gessinger. *In*: Ouça o que eu digo: não ouça ninguém. [Intérprete]: Engenheiros do Hawaii. Rio de Janeiro: BGM, 1988. 1 CD, faixa 3.

SORRENTINO, M. Developing subalternity: side effects of the expansion of formal education and mass media in guaribas. **Vibrant**, Brasília, v. 12, n. 2, p. 79-117, dez. 2015.

TAKAMI, K. **Battle royale**. Rio de Janeiro: Globo, 2014.

TERRA de Gigantes. [Intérprete]: Humberto Gessinger. *In*: A revolta dos dândis. [Intérprete]: Engenheiros do Hawaii. Rio de Janeiro: BGM, 1987. 1 CD, faixa 2.

TWENGE, J. M. **IGen**. New York: Atria Books, 2017.

COM 334 MILHÕES de espectadores, audiência do Mundial de "LoL" superou NBA. **Uol**, São Paulo, 10 dez. 2015. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2015/12/10/final-de-mundial-de-league-of-legends-teve-mais-espectadores-do-que-nba.htm>. Acesso em: 22 jul. 2020.

VELHO, G. Observando o familiar. *In*: NUNES, E. O. **A aventura sociológica: objetividade, paixão, improviso e método na pesquisa social**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. p. 1-13.

VOLPATO, B. Ranking: as redes sociais mais usadas no brasil e no mundo, insights e materiais gratuitos. **Resultados digitais**, 24 ago. 2021. Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/blog/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/>. Acesso em: 10 mar. 2021.

WEBER, M. **A Ética protestante e o espírito do capitalismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

WHYTE, W. F. **Sociedade de esquina: a estrutura social de uma área urbana pobre e degradada**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

ANEXO 1**QUESTIONÁRIO: Sobre uso de Tecnologias³⁰**

Esse é um questionário inicial para que eu conheça os usos que vocês possuem de celulares ou outros aparelhos com acesso a internet. Muito obrigado por responderem!

1 - Qual o seu nome: (Somente para identificação, os nomes nas respostas serão todos preservados)

_____.

2 - Qual seu sexo? *

- Feminino
- Masculino

3 - Qual a sua idade? *

- 15
- 16
- 17
- 18 ou mais

4 - Você Mora na Zona Rural de Ervália ou Zona Urbana? *

- Zona Rural
- Zona Urbana

5 - Em Qual Escola Você Estuda? *

_____.

6 - Sobre acesso a Internet, você possui acesso a: (pode marcar uma ou mais) *

- Rede Wi-fi
- Rede Móvel

7 - Você possui acesso a essas redes em casa? *

- Sim
- Não

8 - Se você possui acesso a rede Wi-fi, qual a provedora de sua internet? *

_____.

9 - Você possui celular próprio? *

- Sim
- Não

10 - Caso possua, qual o modelo de seu celular?

_____.

³⁰

11 - Onde seu celular foi comprado? *

- Na cidade de Ervália
- Outra cidade
- Internet

12 - Como é o seu acesso diário a internet? Isto é, o que você costuma fazer e quais aplicativos costuma usar? (Mesmo não possuindo celular próprio) *

13 - Você utiliza computador de mesa ou notebook? *

- Sim
- Não

14 - Caso responda sim, como é seu uso diário?

15 - Você possui tablet, kindle ou outro aparelho para acesso a internet que não seja celular ou computador? *

- Sim
- Não

16 - Caso respondeu sim a questão anterior, qual seria esse aparelho?

17 - Quais dessas redes sociais você mais costuma usar? (pode marcar uma ou mais) *

- Whatsapp
- Facebook
- Instagram
- Twitter
- Tik Tok
- Telegram
- Snapchat
- Tinder
- Não Acesso Redes Sociais

18 - Quanto tempo você acredita que fica nessas redes sociais? *

- Entre 1 a 3 horas
- Entre 4 a 6 horas
- Entre 6 horas ou mais
- Não Acesso Redes Sociais

19 - Você se considera possuir muitos amigos nas redes sociais? Porque? *

20 - Desses amigos, quantos são de Ervália e você conversa pessoalmente? *

21 - Você acredita que tem mais conversas pessoalmente ou pelas redes sociais? *

22 - Muito obrigado por ter respondido esse questionário, você teria algo a mais a acrescentar, pode escrever aqui embaixo e muito obrigado!
