

Sociabilidades em rede: cultura digital em narrativas juvenis¹

Ana Claudia Fernandes GOMES²
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

O artigo refere-se a um fragmento do trabalho de pesquisa, em andamento, sobre cultura digital e narrativas transmídia no multiverso infantojuvenil. Com o objetivo de identificar e mapear novos hábitos de consumo da informação por jovens, empiricamente, delimitou-se um objeto info-comunicacional baseado nos depoimentos e significados atribuídos à cultura digital por graduandos de Comunicação Social, em um contexto de ensino remoto, de uma universidade privada da região metropolitana de São Paulo. O estudo etnográfico das narrativas justifica-se como exercício teórico e prático de aproximação e distanciamento em relação à realidade social, constituída no “aqui e agora” das interações e interconexões, estimuladas por novas formas de percepções e linguagens que recriam o “jogar com” das sociabilidades.

PALAVRAS-CHAVE: cultura digital; narrativas; sociabilidades; internet; juventude

INTRODUÇÃO

Conceitualmente, a narrativa direciona o sentido visto no mundo e pode ser compreendida como uma representação “estendida no tempo”, que acompanha as mudanças sociais. Com o surgimento da “era digital” narrativas e conceitos como “cibercultura” (Lévy, 1999) e “cultura da interface” (Johnson, 2001) são cunhados para explicar o veloz processo de transformações sociais estimuladas pelo uso dos computadores. No início dos anos 2000, anuncia-se a “cultura da convergência” (Jenkins, 2009) entre as antigas e novas mídias e as novas formas de interação, a partir da “cultura participativa” e a “cultura da conexão” (Jenkins, 2014). Em continuidade ao debate sobre produção e expansão do conhecimento em ambientes digitais, a “e-cultura” (Coelho, 2019) inspira estudos, pesquisas e principalmente, estimula a criação de novas interpretações em relação às dinâmicas sociais. Mitos e ritos são criados e compartilhados em narrativas sobre comunicação e juventudes.

Com o surgimento de novas tecnologias surgem novas narrativas, que interpretam as “novidades do mundo” e as contra-narrativas, que reinterpretam criticamente o que foi apresentado como visão de mundo hegemônica. O ambiente digital estruturado em redes reúne humanos e não-humanos, natureza e tecnologia, indivíduos e avatares, mitos e ritos,

¹ Trabalho apresentado no GT Comunicação e Juventudes, do PENSACOM BRASIL 2021.

² Doutoranda em Ciências da Comunicação do PPGCOM ECA-USP, orientada pela Profa. Dra. Brasilina Passarelli, email: anaclaufg@usp.br

tempo e espaço, sendo portanto, um ente vivo transorgânico em constante mutação. Neste sentido, a transição entre vários formatos comunicacionais indica novos hábitos de consumo, de entretenimento e de sociabilidade e também desvela novas possibilidades, a serem desenvolvidas nos diversos ambientes digitais. O desenvolvimento do pensamento computacional expresso por algoritmos que potencializam o processamento de grandes volumes de informações (Big Data), pela inteligência artificial (IA) e pela IoT (internet das coisas) exigem o desenvolvimento de transliteracias, que reformulam as competências e habilidades demandadas pelo novo habitar em rede.

As linguagens do multiverso infantojuvenil favorecem o processo de convergência entre as mídias porque estimulam a cultura da participação, trans-digi-informacional. Segundo Tapscott, a geração internet (jovens entre 14 e 30 anos) já apresenta competências como: “liberdade de escolha, customização, espírito de investigação, integridade de princípios, colaboração, entretenimento todo o tempo, velocidade e inovação” (Tapscott *apud* Passarelli, 2010: 77), o grande desafio é potencializá-las. Passarelli e Gomes (2020) indicam a constituição de três ondas informacionais na sociedade em rede: a primeira onda englobou programas políticos de acesso e inclusão digital, a segunda onda concentrou diferentes formas de apropriação e produção de conhecimentos (literacias de mídia e informação) e a terceira onda, protagonizada pelo conceito das transliteracias, abarca as interações entre humanos e não-humanos, recria formas de sociabilidade e rompe os limites da rede, alastrando-se por todas as esferas da vida social contemporânea. De acordo com as autoras, a sociedade contemporânea hiperconectada apresenta “utopias e distopias em convergência tecendo o agora e os devires” (Passarelli e Gomes, 2020, p. 256).

De acordo com Certeau (1994), “a arte de dizer” do narrador propiciará a reconstituição de um tempo ausente permeado de vestígios simbólicos e significativos da formação de sua identidade social. A experiência etnográfica, “descontínua e imprevista” (Magnani 2009) fundamenta a prática etnográfica “programada e contínua”, em outras palavras, o treino do “olhar antropológico” permite o reconhecimento das diversas interfaces sociais que configuram a teia cultural e simbólica contemporânea. Como estudo da realidade social, os depoimentos coletados em entrevistas constituem a história oral e cultural de indivíduos inseridos nas dinâmicas e trajetórias dos grupos sociais aos quais pertencem

O relato etnográfico aqui apresentado refere-se a um grupo de 40 estudantes de Jornalismo e Publicidade e Propaganda que iniciou a graduação em 2020 em uma universidade privada da região metropolitana de São Paulo. Após um mês de aulas presenciais, em decorrência do isolamento social provocado pela pandemia do coronavírus, foi introduzido o ensino remoto pela plataforma Teams da Microsoft em todas as universidades pertencentes ao grupo educacional. Os dados foram coletados qualitativamente durante as reuniões remotas, a partir de conversas e registros escritos em *chats* e quantitativamente, em formulários eletrônicos. Ao lecionar diferentes disciplinas do ciclo básico, relacionadas às Ciências Sociais, durante um ano e meio pude compartilhar experiências de aprendizagem e estabelecer vínculos afetivos com os estudantes, que relataram suas vivências e seus anseios durante o período de pandemia.

Antropologicamente, desenvolvi a observação participante e fiz o exercício sugerido por Lévi-Strauss, de “transformar o familiar em exótico e, o exótico em familiar”. Muitas vezes, o papel exercido como docente legitimou a minha fala, mas, em jogos de sociabilidades estabelecidos com os estudantes, constituímos uma “comunidade de aprendizagem”, permeada por trocas de ideias, confidências e afetos.

NARRATIVAS ETNOGRÁFICAS

Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado” (Geertz, 1989:15). Para uma “descrição densa” da cultura, o autor sugere:

há três características da descrição etnográfica: ela é interpretativa; o que ela interpreta é o fluxo do discurso social e a interpretação envolvida consiste em tentar salvar o ‘dito’ num tal discurso da sua possibilidade de extinguir-se e fixá-lo em formas pesquisáveis” (GEERTZ, 1989:31).

Em março de 2020, as aulas presenciais em escolas e universidades foram interrompidas e o ensino remoto surgiu como alternativa para a continuidade das atividades educacionais. Nesse processo, desenvolvi a observação participante como pesquisadora e professora universitária e a pesquisa de campo realizou-se cotidianamente a partir de interações qualitativas em *chats* e em aulas remotas síncronas realizadas pela plataforma Teams da Microsoft, que foram gravadas. Como ampliação da pesquisa,

alguns dados foram coletados por meio de formulário eletrônico, com perguntas abertas, respondido por 40 alunos em outubro de 2020.

Em relação ao perfil dos estudantes, a média de idade é de 22 anos, com presença de 57% de mulheres e 43% de homens, que conciliam os estudos com as atividades profissionais, 63% exercem atividade remunerada, sendo que 20% na área de comunicação, e o restante no setor de serviços, com destaque para o comércio. Como reconhecimento de seus hábitos e costumes na cultura digital, os canais eletrônicos são as principais fontes para obtenção de informações e notícias. Os veículos mais citados foram Twitter (12 citações), com ênfase na obtenção de notícias em tempo real, seguido pelo Instagram (11 citações). Dentro os portais de notícias online, Globo e Uol foram os mais citados (10 citações), assim como, Globo News e G1 (7 citações), cujo formato com transmissão de notícias em 1 minuto agrada a audiência.

Ainda em relação ao consumo de mensagens e produtos, os depoimentos reforçaram a presença dos estudantes nas redes sociais, nas plataformas de *streaming* e *games*:

- “Acredito que passo mais tempo nas redes sociais e assistindo streamings do que o considerado "saudável".
- “Mexer no celular é um hábito diário, utilizo ele para praticamente tudo na minha rotina, tanto no lazer quanto no trabalho”
- “Eu vejo filmes via plataformas de VOD todos os dias (Netflix e Amazon Prime Video) - Assisto ao menos 5 vídeos diariamente pelo YouTube - Escuto músicas constantemente pelo Spotify - Acompanho notícias e informações pelo Twitter e Instagram e Jogo games online quase todos os dias”
- “Eu vejo muitos *streaming* de vídeos no YouTube, nas plataformas digitais acompanho todos os meus gatos do mês e coisas do tipo. Redes sociais e aplicativos ocupam a maior parte do meu tédio, uso muito o WhatsApp no trabalho e assisto muito no Instagram vídeos de maquiagem para aprender truques de beleza”

Participantes da “cultura da convergência” (Jenkins, 2009) e da “cultura da conexão” (Jenkins, 2014), 70% declaram-se produtores de conteúdos digitais por postarem vídeos, músicas, stories, influenciarem amigos, interagirem e promoverem debates relacionados a filmes, séries, espiritualidade e raça, principalmente pelo instagram e youtube. Destes, 22% produzem conteúdos porque trabalham com marketing digital, social media, jornalismo esportivo, diagramação, artes visuais, fotografia e música. Dois entrevistados citaram os números de seguidores que possuem no instagram: 9 mil seguidores para postagens sobre rotina familiar, maquiagem e roupas e 13 mil seguidores para postagens de conteúdo musical. Em relação à produção de conteúdos, surgiu a resposta “Não, oficialmente”, 15% afirmaram que compartilham informações, assim como, indicam produtos e serviços nas redes sociais, mas, não consideram-se produtores de conteúdo digital. Os outros 15% afirmaram que não produzem conteúdo digital.

Em relação ao ensino remoto, os estudantes apontaram vantagens e desvantagens. Dentre as vantagens, 22,5% citaram as aulas gravadas e o conteúdo disponível para consulta; 22,5% citaram a eliminação do tempo gasto em trânsito; 22,5% citaram a segurança de estar em casa; e 17,5% citaram a economia financeira em relação a transporte e alimentação. Dentre as desvantagens, 40% relataram a dificuldade ou perda de concentração por estar em outro ambiente (digital e/ou casa e/ou ônibus); 37,5% indicaram problemas com a conexão e com a plataforma e 22,5% apontaram a falta de interação e/ou humanização. Dados também presentes em outras pesquisas (Rabaiolli e Hansen, 2020). Alguns dos depoimentos justificam e reforçam a dificuldade de adaptação ao ensino remoto:

- “Falta de conexão com as aulas, tanto tecnicamente quanto emocionalmente”.
- “Não sou os Jetsons, gosto do contato, gosto de estar com pessoas e o lar para mim significa descanso e estar com a família”
- “Aprender a me concentrar mais porque em casa tem outras obrigações e o cansaço mental, os olhos dóem”
- “Precisei comprar um computador, já que o meu não suporta vídeos longos.. Adaptei meu quarto a um escritório/sala de aula. Gastei com dando conta, sinto que não aprendi”

- “Tento deixar meu celular distante e deixo a tela de aula no tamanho maior para não dar vontade de mexer nas redes sociais”
- “Um sentimento de solidão, medo, insegurança, vontade de querer conversar e não ter alguém para isso”
- “Comecei a faculdade super animada, mas parece que a pandemia jogou um balde de água fria nisso. Estávamos bem no começo das aulas e deu uma leve desmotivada assim que as aulas online começaram, mas fomos nos adaptando conforme foi passando. Mas é muito ruim a sensação de estar sempre através de um computador, dá um sentimento de que esse é o novo normal e que viveremos assim por um tempo ainda”

Convidados a descreverem e repensarem o processo de ensino-aprendizagem, alguns depoimentos publicados em *chats* nas reuniões gravadas, elucidam a articulação de saberes propagados por várias mídias, especificamente o Youtube, no desenvolvimento de literacias e também o surgimento de novas formas de sociabilidade na audiência de *podcasts* e conversas em grupos de Whatsapp, que simbolicamente representam as conversas nos corredores da universidade. De acordo com a inclusão digital, os “nativos digitais”, segundo Passarelli, representam “uma geração conectada, multitarefa, pronta para lidar com a agilidade e superar fronteiras entre o lúdico e o conhecimento” (2014:176).

- “Mesmo pesquisando o mesmo conteúdo, a tendência maior é ir no *youtumarcadores*, *planners*. Além do caderno habitual, comprei um fichário para tentar lincar o conteúdo enviado, com o que aprendemos, remotamente, em aula e mesmo assim ainda não estou bem, porque fica mais fácil olhar e fazer do que ler e fazer”
- “Acho que muitos de nós dessa geração tem quase que um "*multitasking*" no cérebro (multi-tarefa). Quando eu tenho que fazer trabalhos mecânicos eu estou SEMPRE ouvindo um *podcast* e com a atenção dividida. Não é como se eu perdesse performance por dividir a atenção”.
- Tem muita gente que compartilha pontos, que discute aqui e que talvez não o fizesse pessoalmente. Eu acho que a conexão virtual nos deu uma introdução uns

aos outros. Tanto que tem grupos paralelos de *Whats* que se formaram na época do ensino virtual. Imagino que quando voltarmos já estaremos mais unidos.

- “Inclusive pro, eu acho que o *Flow podcast* é esse fenômeno porque eles preencheram esse espaço das conversas que nós fomos privados nesse ano, sabe? 80 milhões de visualizações mensais, de pessoas teoricamente não relacionadas com eles, pra preencher esse espaço que falta. Eu, particularmente, sinto muita falta das conversas entre as aulas, nos intervalos. Falta muito!”

Considerados integrantes da geração da internet, que participa do desenvolvimento da sociedade hiperconectada, os estudantes foram questionados: “Se a internet fosse um brinquedo, qual seria? Por quê?”. A questão também presente em pesquisa realizada pelo Portal Lunetas com crianças de diferentes regiões do Brasil, permite a observação de significados simbólicos atribuídos por quem nasceu, cresceu, aprendeu a brincar, estudar e trabalhar com a internet. Destacaremos a seguir as comparações realizadas entre os brinquedos/brincadeiras e a rede de informações, a partir de vantagens (interação, diversão e compartilhamento de informações) e desvantagens (violências, dependência e desinformação) atribuídas pelos estudantes. As metáforas foram representadas por alusões a brinquedos/brincadeiras de a) montagem e desafios (quebra-cabeça, jogos de tabuleiro, pega-varetas, lego e cubo mágico), b) impacto e disputa (bola, carrinho de batebate, batata-quente, armas e roleta-russa), c) movimentos e oscilações (montanha-russa, barco viking, tiro ao alvo e piscina de bolinhas), d) comunicação e ilusão (telefone-sem-fio, bonecos, marionetes, bichinhos virtuais). Alguns dos depoimentos expressam, de maneira crítica, essas dicotomias e indicam interessantes questionamentos a serem aprofundados em futuros trabalhos.

- a) “Seria o jogo de “pega vareta”, no jogo as varetas caem todas conectadas umas às outras e o jogador precisa tirar sem mexer nas outras, isso retrata muita a sociedade contemporânea, os jovens estão super conectados e sendo obrigados a seguirem um padrão no qual os tira a personalidade de vida, e não dá direito a escolhas, serve para se compararem e se encostarem um no outro”
- b) “Se a internet fosse um brinquedo ela seria uma bolinha de gude. E por mais que a bolinha de gude possa parecer um brinquedo arcaico, a analogia entre

ela e a internet é válida porque a bolinha pode até parecer um mero brinquedo inocente e fácil de se manusear mas no final tudo depende da intensidade e intenção da pessoa que está a utilizando. A internet por sua vez também é assim, pode até parecer fácil utilizá-la, mas, tudo pode acontecer. Você sabe apenas sua intenção e qual o nível de intensidade que você está aplicando dela, mas o grande enigma é saber sobre o outro. Assim como a bolinha de gude que ao bater no dedo com muita força dói, a internet também pode doer, mas a dor pode até ser mais forte e essa dor vem através de comentários maldosos feitos por pessoas que estão do outro lado”

- c) “Barco Viking do Parque de Diversões. Porque é algo que você "embarca", possui altos e baixos. Às vezes você se diverte com o entretenimento que ela proporciona, e em outras sente medo dos comentários negativos, e o quão longe as pessoas podem ir quando estão anônimas”

- d) “Acredito que ela seria um brinquedo que te tiraria da solidão, como um/a boneco/a que fala. Pois nela, você encontra diversas pessoas dispostas a conversarem e te ajudarem no que precisar, e se não quiser conversar, existem diversos vídeos no youtube, assim não teria como se sentir só”

No curso de Comunicação Social, os docentes, com formações em diferentes áreas do conhecimento, adaptaram-se gradativamente ao ensino remoto e desenvolveram transliteracias que envolveram a utilização da plataforma e de outros aparelhos tecnológicos, a criação de um cenário e de *performances* para as aulas e principalmente, o repensar das práticas docentes no novo ambiente educacional. Como forma de compartilhamento de conhecimentos entre os pares, os docentes produziram vídeos e mensagens sobre a usabilidade da plataforma e também sobre as dificuldades relacionadas à formatação de aulas e à participação dos estudantes que “não abriam as câmeras e não usavam os microfones”. Como parceiros no processo de ensino-aprendizagem, os estudantes compartilharam as suas impressões e expectativas:

- “Que alguns profs sejam mais compreensivos em relação a falar nas aulas online, acredito que nem todos se sintam confiantes para isso”

- “Da parte dos alunos um pouco mais de compreensão e paciência com os professores, muitos ainda se perdem com a plataforma e também estão cansados por terem tantas turmas. Muitas aulas acabam ficando bem cansativas. Da parte dos professores, um diálogo maior com os alunos, entender o lado dos estudantes e procurar em conjunto fazer uma aula mais dinâmica, mas, entender o lado do aluno em não querer falar na aula também”

Como parte das regras dos jogos de sociabilidade estabelecidos entre estudantes e docentes, o compartilhamento da imagem por câmeras e o compartilhamento da voz por microfones foram muitas vezes citados, exemplificando inseguranças e incertezas na adaptação ao ambiente digital do ensino remoto. A checagem feita inúmeras vezes pelos docentes “Vocês estão me ouvindo? Vocês estão me vendo? Vocês estão aí?”, elucidam as mudanças de percepção em ver e ouvir os estudantes na sala de aula. A dicotomia da presença/ausência física ressignificou-se em um processo de estar/sentir em rede. Em outras palavras, as muitas mensagens no chat, as eventuais falas nos microfones, a sincronicidade ao sair após o término das reuniões garantiram o estar em rede dentro do ambiente doméstico ou em trânsito, com oscilações nos sinais de conexão e apelos e estímulos de distração. Gradativamente, os docentes aprenderam a negociar o processo de participação: “Quem quiser participar pelo chat” e “Se puderem abrir o microfone” e assim, estabeleceram dinâmicas e conversas, que garantiram aos estudantes o direito de serem ouvidos e serem vistos, mesmo em formato de mensagens e imagens pelo *chat*, de forma espontânea e não compulsória. Como em um processo de transformação, a cultura participativa foi configurando-se de forma densa e consciente entre estudantes ouvintes, falantes, escritores e “sentintes” do novo habitar em rede.

Em novembro de 2020, no final do ano letivo fui surpreendida pela estudante representante da turma que anunciou: “Professora, temos um presente para você” e nesse momento, várias câmeras e microfones foram abertos e eu recebi sorrisos, aplausos, abraços e beijos visuais e sonoros em forma de emojis. Nesse dia, como pesquisadora e docente, eu percebi uma nova dimensão do sentir em rede. O mesmo ritual foi feito com outros docentes, que também emocionaram-se com as ações simbólicas de trocas e reconhecimentos.

Vale lembrar que de acordo com o conceito de dádiva de Mauss (2008), mais que uma oferta ou um presente, a dádiva representa e reforça relações de troca e obrigações sociais. O grande desafio é potencializá-las. Em outras palavras, a rede não é apenas referência antropomórfica, é constituinte e constituída a partir de novas formas de existência social.

Trata-se de uma experiência cultural nova ou, como chamou Walter Benjamin, um *sensorium* novo. Novos modos de perceber e de sentir, de ouvir e de ver, uma nova sensibilidade que em muitos aspectos choca-se e rompe com o *sensorium* dos adultos (MARTIN-BARBERO, 2000, p.36)

COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO: JOGOS, LINGUAGENS E CONFIGURAÇÕES

As inter-relações entre educação e comunicação configuram inúmeras perspectivas de pesquisa para as ciências sociais e as ciências da comunicação. Na teoria sociológica clássica, a educação e a cultura são elementos essenciais para a configuração da teia social. Georg Simmel explica a sociabilidade a partir do “jogar com” os atores sociais, em formas de sociação que no âmbito educacional estabelecem relações de amizade, de ensino-aprendizagem, de pertencimento comunitário e de trocas culturais. Norbert Elias cria o conceito de “configuração social” para explicar a interdependência de indivíduos às instituições sociais. A universidade como espaço de sociabilidade é configurada pela cultura em seus diversos ambientes, representações, legislações, projetos político-pedagógicos e linguagens. O processo educacional de ensino-aprendizagem, assim como o processo cultural, é dinâmico e depende da comunicação e articulação de saberes entre estudantes e docentes, que compartilham ideias e tecem relações sociais. Nesse contexto, do ensino mediado por tecnologias, a observação da linguagem como elemento central de investigação e de estratégias comunicacionais e educacionais torna-se fundamental. A categoria “jogo” pode auxiliar no processo de compreensão das relações estabelecidas entre os atores humanos e não-humanos (Latour, 1994) do ensino remoto, representados inicialmente por estudantes, docentes, plataformas digitais e sinais de conexão.

De acordo com Simmel, “a própria sociedade em geral se refere à interação entre indivíduos” (1983: 165). A interação surge a partir de certos impulsos e em função de certos propósitos que motivam a formação de uma sociedade e o estabelecimento de influências que constituem o conteúdo da sociação entre os indivíduos. Em relação ao nosso tema de investigação, a transição emergencial do ensino presencial para o ensino

remoto recriou ambientes de aprendizagem e interações entre os atores sociais, em um cenário no qual as reuniões *online* deslocaram a tradicional sala de aula para as moradias, empresas, transportes públicos e os equipamentos tecnológicos como computadores e celulares, assim como, câmeras e microfones, apresentaram-se como “extensões do homem” (McLuhan, 1964).

Elias (1994) afirma que no decorrer dos jogos, há a experiência de que o entrecruzar das ações de muitos jogadores pode provocar consequências não planejadas ou determinadas antecipadamente por nenhum dos jogadores individuais, os quais, pelo contrário, têm suas jogadas influenciadas pelo decurso não planejado do jogo. Tal proposta pode ajudar na compreensão da ampliação da participação de outros atores, humanos e não-humanos, no processo do ensino remoto. A presença de familiares, amigos, animais de estimação, sons do ambiente doméstico, aparelhos eletrônicos, sinais de conexão, estabilidade da plataforma digital, luz elétrica interferiram e determinaram muitas vezes o decorrer dos jogos de aprendizagem.

As formas de linguagem ou os “jogos linguísticos” (Wittgenstein, 1987 *apud* Citelli, 2008) não podem ser desconectadas da configuração social na qual seus sujeitos encontram-se, pois antes de serem experiências individuais e subjetivas, são experiências sociais, exemplos de sociabilidade, são formas conectadas à configuração de seres interdependentes, os quais sempre estão criando novas formas de comunicação. A necessidade do estabelecimento de comunicação entre estudantes e docentes foi definida a partir de fotos de identificação do perfil, mensagens escritas nos *chats*, funcionamento de câmeras e microfones e mensagens trocadas em aplicativos como apoio às reuniões estabelecidas nas plataformas. Sublinguagens que estabelecem vários níveis de jogos, usos, ações e entendimentos porque envolvem palavras, participantes, objetos e demais elementos contextuais e performativos..

Em 1964, Marshall McLuhan afirmou que “o meio é a mensagem” e assim, anunciou e também profetizou a vanguarda dos estudos comunicacionais, que diante das transformações tecnológicas dos séculos XX e XXI, produziram uma nova forma de compreensão do mundo, a partir do reconhecimento dos meios de comunicação como extensões físicas e psíquicas do ser humano. A inspiração de McLuhan sobre o reconhecimento de padrões essenciais para os estudos culturais e comunicacionais, surgiu de um conto de Edgar Allan Poe, “Uma descida ao Maeistrom”, publicado em 1841. O

conto narra a história de um homem que pescava em um barco com os seus irmãos e foi apanhado por um furacão que conduziu a embarcação para um redemoinho, o Maeistrom, uma monstruosa força da natureza. Depois de observar por algum tempo, um barril girando e subindo ao topo do redemoinho, o homem identificou um padrão e conseguiu fugir. Analogamente à “monstruosa força da natureza”, a pandemia alterou a dinâmica cultural e promoveu conjuntos complexos de transformações e percepções do espaço e dos jogos sociais, exemplificados nesse artigo pelas etnografias do ensino remoto, que indicam padrões e sugerem mudanças urgentes.

Em uma configuração de big data, blockchains, cibernética e internet das coisas, DiFelice (2009) afirma que habitamos naturezas diferentes e mundos nos quais deslocamo-nos informativamente, nos quais são desenvolvidas práticas de interações transorgânicas entre humanos, plataformas de interações em rede, dados, algoritmos, circuitos e inteligências de todos os tipos. Nesse cenário, a comunicação precisa ser repensada, a partir das “culturas comunicativas” da interação e da colaboração

E de acordo com Heidegger, “O caminho é um caminho de pensamentos. Todos os caminhos de pensamento, mais ou menos perceptíveis, passam de modo incomum pela linguagem” (Heidegger, 2007: 375). Linguagem que permite conhecer e representar o mundo, em um processo constante de renovação de conceitos e paradigmas, especialmente, educacionais e comunicacionais em uma cultura trans-digi-informacional.

CONSIDERAÇÕES

As narrativas do cotidiano constituem a cultura plural, em um processo sócio-histórico dinâmico, que transforma, admite mudanças e, ao mesmo tempo, cria e preserva memórias. As alterações das linguagens comunicacionais oferecem “pistas metodológicas” sobre as transformações e o conhecimento comum (Maffesolli, 1988) expresso em narrativas e sua reinterpretação na era do contemporânea hiperconectado, permite a união de fragmentos perdidos no tempo e a construção de imagens simbólicas representativas de instituições, organizações e identidades dos atores em rede.

Finalmente, a pesquisa permitiu a observação de novas formas de sociabilidades anunciadas pelos fenômenos comunicacionais mediados pelas tecnologias, que consolidam-se em todas as dimensões da vida social. Fluxos comunicacionais, linguagens, sociabilidades, identidades e mediações articulam-se e as narrativas

compartilhadas reelaboram crenças, imaginários e reorganizam o mundo simbólico cultural. O fragmento narrado está repleto com a totalidade social configurada pelo tempo, pelo espaço, pelos conhecimentos e pelas emoções.

REFERÊNCIAS

- CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano – 1: Artes de Fazer**. Petrópolis: Vozes, 1994
- CITELLI A. “Comunicação e linguagem: diálogos, trânsitos e interditos” In: **MATRIZES**. Ano 2. n.1, 2008.
- COELHO, T. **E-cultura, a utopia final: inteligência artificial e humanidades**. São Paulo: Iluminuras Itaú Cultural, 2019
- DI FELICE, M. 2009. **Paisagens pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar**. São Paulo: Annablume, 2009.
- ELIAS, N. **O processo civilizador: uma história dos costumes**. Rio de Janeiro; Jorge Zahar, 1994
- GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. São Paulo, LTC, 1989
- HEIDEGGER, M. “A questão da técnica”. In **SCIENTIA Studia**. São Paulo. v.5, n.3, Disponível em www.scientiastudia.org.br, 2007 Acesso em agosto de 2020.
- JENKINS, H. **Cultura da conexão**. São Paulo: Aleph, 2009
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2014
- JOHNSON, S. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001
- LATOUR, B. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica**. São Paulo: Editora 34, 1994.
- LÉVI-STRAUSS, C. “Estruturalismo e ecologia”. In: **O olhar distanciado**. Lisboa: Edições 70, 1983..
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999
- MAGNANI, J. G. Etnografia como prática e experiência. **Horizontes antropológicos**. Porto Alegre. Ano 15. n. 32, 2009.
- MAFFESOLI, M. **O conhecimento comum**. Compêndio da semiologia compreensiva. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- MARTIN-BARBERO J. Desafios culturais: da comunicação à educomunicação. In **Comunicação & Sociedade** v.18. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2000.
- MAUSS, M. **Ensaio sobre a dádiva**. São Paulo: Edições 70, 2008
- MCLUHAN, M. “O meio é a mensagem”. In: **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 4.ed. São Paulo: Cultrix, 1964.
- MCLUHAN e a descida ao maeistrom. In: **Literacies**. Disponível em <https://literaciesufjf.wordpress.com>. Acesso em setembro de 2020.
- PASSARELLI, B. e GOMES, A. C. F, “Transliteracias: a terceira onda informacional nas humanidades digitais” **RICI** v.13. n.1. jan/abr 2020. Disponível em <https://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/29527> . Acesso em novembro de 2021
- PASSARELLI, B, JUNQUEIRA, A. H., ANGELLUCI, A. C. B, Os nativos digitais no Brasil seus comportamentos diante das telas. **Matrizes**, v.8, n.1, jan/jun, 2014.
- PASSARELLI, B. e AZEVEDO, J. (orgs.) **Atores em rede: olhares luso-brasileiros**. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.

SIMMEL, G. “Sociabilidade – um exemplo de sociologia pura ou formal”. In: FILHO, E. M. (org.). **Coleção Grandes Cientistas Sociais**. n. 34. São Paulo: Ática, 1983.

RABAIOLLI, J. e HANSEN, F. Experiências em ensino remoto de publicidade e propaganda na pandemia da Covid-19. In: **Comunicação & Sociedade** v.25. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2020.