

---

**JOVENS E ESTRATÉGIAS**

---

**EDUCATIVAS NOS**

---

**ESPAÇOS URBANO**

---

**E VIRTUAL<sup>1</sup>**

---

Cláudia Valente Cavalcante\*

Resumo: Novas formas de comunicação integradas e expandidas têm proporcionado a vivência de sociabilidades mais complexas e flexíveis mediadas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação. Este trabalho busca problematizar a apropriação das redes sociais e da Internet por jovens de camadas populares e em que medida utilizam estratégias educativas para elevarem e/ou manterem os seus capitais tanto cultural como social e atuação no mundo social e virtual. Para essa pesquisa, foram utilizados questionário, entrevista face a face e online e observação de uma comunidade virtual para compreender suas práticas de uso das redes sociais e inserção nos espaços urbano e digital.

Palavras-chave: Jovens, redes sociais, estratégias educativa, capitais cultural e social

**E**ste artigo é resultado de uma dissertação de mestrado que trata de jovens de camadas populares de Goiânia que transitam em diferentes espaços, em especial, o espaço virtual. O objetivo deste estudo foi compreender de que maneira os jovens pertencentes às camadas populares se apropriam das comunidades virtuais como espaços de socialibilidade e formação e quais estratégias educativas utilizam para se manterem inseridos no mundo social, a fim de conservar ou acumular capitais cultural, social e simbólico. A proposta do trabalho consistiu em ampliar os conhecimentos sobre a juventude e as práticas de uso da Internet, levando em consideração elementos concretos das realidades dos sujeitos desta pesquisa e a sua percepção sobre o mundo em que vivem, sobretudo a sua relação às redes sociais.

Os jovens que participaram deste estudo são residentes do Jardim Novo Mundo, trabalhadores ou desempregados, ex-alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA), membros da Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo, vivem em condições precárias e possuem baixo capital

cultural e econômico. Nessas condições, os jovens lançam mão de diversas estratégias para sua inserção no mundo social.

Estratégia, um conceito desenvolvido por Bourdieu (apud CANEZIN et al., 2007) refere-se à capacidade de participação no jogo do qual o agente faz parte nos diferentes campos sociais, no tocante à apropriação ou à manutenção de diferentes espécies de capital. Esses capitais convertem-se simbolicamente em um conjunto de direitos oficialmente garantidos a todos. As estratégias são construídas em campos, entendidos como espaços de produção e de circulação de bens culturais e simbólicos, permeados por relações de poder expressas em conflitos, lutas, consensos entre os diversos agentes que, dispostos hierarquicamente, utilizam diferentes estratégias para apropriação e/ou domínio de bens como formas de autoridade, legitimidade e prestígio (CANEZIN, 2002).

Entende-se camadas populares como um conceito que compreende as práticas sociais e políticas dos agentes em movimento e organizadas em espaços heterogêneos resultantes das diversas experiências de dominação, de processos de trabalhos e culturais (CANEZIN; DUARTE, 2009). Os jovens são percebidos como agentes que se movimentam em espaços urbanos marcados por exclusão social.

A proposta desse estudo tem como temática principal a juventude, mais especificamente, os jovens de camadas populares e suas interfaces com as comunidades virtuais, trabalho desenvolvido com jovens da Comunidade virtual Jardim Novo Mundo, localizada no site de rede social Orkut.

## JOVENS, SOCIEDADE EM REDE E NOVAS FORMAS DE SOCIABILIDADE E FORMAÇÃO JUVENIL

Ao tratar de juventudes na contemporaneidade, pressupõe-se reconhecê-la como uma categoria construída histórica e socialmente, cujos sujeitos não são entidades genéricas, tampouco abstratas, mas sujeitos de direitos que estabelecem relações sociais, políticas e culturais.

Os estudos de Sposito (2005), Canezin, e Queiroz (2005) apontam alguns equívocos conceituais provocados pela incompreensão quanto à categoria juventude referente às ações de intervenção do poder público e de outras instâncias da sociedade civil. Em geral, os jovens são entendidos como um grupo homogêneo, para o qual se utilizam de estereótipos, ou então, como um problema social, ou de vulnerabilidade (ABRAMO, 2005). Investigar jovens para além das agências socializadoras, como

a escola, a família, a igreja significa adentrar diferentes agrupamentos juvenis e suas culturas, que geralmente são ignorados por essas mesmas instituições.

A movimentação dos jovens no espaço urbano ganha visibilidade social quando eles, sobretudo em bairros pobres, lançam mão de estratégias de sobrevivência, e manutenção no mundo social. Nesse processo, eles se constituem individual e coletivamente. Compreender o universo juvenil, sua cultura, é poder entendê-los como sujeitos para além da condição de aluno, de filho ou das relações que eles constroem fora das instituições clássicas.

Na sociedade informacional, a informação está presente nos meios de comunicação, nas mídias, e em especial, na Internet, meio de fácil acesso aos bens culturais da humanidade. Portanto, vale perguntar: quais culturas são produzidas nesse espaço virtual? Como os jovens se relacionam com essas novas maneiras de lidar com a informação, com a produção de conhecimento, com as relações estabelecidas online?

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) estão cada vez mais presentes na vida dos jovens em virtude das necessidades criadas pelo mercado e das demandas sociais, em um contexto marcado pela massificação do acesso. Elas “são cada vez mais acessíveis, móveis, mas é importante reconhecer que elas não são neutras” (PEIXOTO, 2008, p. 31). Por ser um objeto técnico repleto de valores, e de intencionalidade, a sua difusão nos mais diversos espaços urbanos não garante uma acessibilidade igual, e tampouco as formas de apropriação são similares. Por tratar-se de um campo conflituoso, como afirma essa autora, a expressão culturas digitais é mais adequada para expressar seu caráter múltiplo e em constante movimento. Ainda que haja uma cultura digital, “os indivíduos desta geração não têm acesso igual à rede, nem à informação e não possuem as mesmas capacidades e os mesmos conhecimentos para tratar esta informação” (PEIXOTO, 2008, p. 31).

“O acesso crescente às tecnologias de produção digitais oferece possibilidades significativas, bem como coloca novos desafios”, afirma Buckingham (2002, p.258). Contrariando as previsões de que a Internet seria utilizada basicamente para questões de busca de informações, consciência sobre o mundo e maior produtividade, na realidade atual, o seu principal uso deve-se a razões sociais.

Stern; Willis (2009) e Buckingham (2002) apresentam desafios e preocupações relacionados ao uso das TICs e os jovens. O primeiro desafio refere-se, sobretudo, às escolas. Há uma probabilidade de alunos

cada vez mais chegarem à sala de aula com experiência no mundo digital que muitas vezes o próprio professor desconhece e, portanto, não valoriza. A qualidade da acessibilidade é também reconhecida como um fator preocupante. O acesso a essa tecnologia não é igualmente distribuído, e pode haver uma polarização crescente, neste aspecto, entre os ricos em mídia e os pobres em mídias. (BUCKINGHAM, 2002).

A apropriação dos conteúdos veiculados na Internet é outro fator preocupante para a sociedade. A livre exposição de conteúdos inapropriados que circulam e aos quais os jovens podem ser expostos é desafiador. Segundo Stern e Willis (2009) os predadores online estão presentes na rede. A sala de bate papo é o local mais comum. Atualmente essas salas estão sendo trocadas por mensagens instantâneas, uma mídia mais controlável que incorpora capacidades de bloqueios, das quais os jovens usuários têm domínio, conforme o relatório da pesquisa Segurança dos jovens na Internet (Youth Internet Savety Survey). Outros estudos, como o de Gross et al (2002) citados por Stern e Willis (2009), revelam também que a “maioria dos jovens simplesmente não está interessada em desenvolver relacionamentos online com estranhos. Eles raramente mantêm relações online que não coexistem no mundo offline” (p.266).

Se, de um lado, surgem desafios e preocupações, de outro a web oferece oportunidades mais singulares de propiciar aos jovens a possibilidade de publicação de seus próprios trabalhos de criação para um grande público online. Historicamente, os jovens tiveram acesso a poucos fóruns para tornarem visíveis seus pensamentos e criações para um público em geral. “A Internet pode realmente auxiliar a facilitar a autorreflexão, a experimentação da identidade e a autoexposição de forma saudável”, afirmam Stern e Willis (2009, p. 262). Eles criam blogs, trabalham em páginas da web, publicam ilustrações, histórias ou vídeos online ou fazem releituras e reescritas de conteúdos online. Os jovens atualmente têm maior autonomia para fazer e dizer o que desejam do que já tiveram historicamente. É claro que esse tipo de liberdade é justamente o que preocupa muitos adultos, como assinala Buckingham (2002), não é o que a Internet está fazendo com eles, é o que os jovens estão fazendo com a Internet. Em razão de sua presença em várias esferas da atividade humana, as TICs têm uma importância na construção do universo simbólico dos jovens, visto que permite o estabelecimento de redes simbólicas de acordos (MAMEDE-NEVES, 2006).

“Cronistas compulsivos de si mesmos” ou “geração em contato constante” (STERN; WILLIS, 2009), os jovens percorrem caminhos desconhecidos no ciberespaço quando movem o mouse, fazem descobertas nos sites de busca, como exercício de autonomia (MAMEDE-NEVES, 2006). Movidos pela curiosidade de experimentar algo novo, mergulham no ciberespaço frequentando ambientes de encontros, construindo relacionamentos virtuais, e mantendo os antigos. Análogos aos espaços materiais, os encontros, desencontros, paixões, decepções, revelações íntimas são acobertadas por apelidos, por um perfil fake, por mentiras, solidariedade, indiferença, dentre outros ingredientes preexistentes na sociabilidade tradicional face a face (NICOLACI-DA-COSTA, 2005a). Entendidos como um complemento, os relacionamentos na rede, são considerados uma potencialização aos reais e não um substituto deles.

A Internet tornou-se para certos segmentos de jovens um dos espaços mais preponderantes de manifestação de sociabilidade juvenil, por meio das redes de relacionamento. Cada qual constrói o seu perfil nas comunidades virtuais e redes de relacionamento usando ícones, fontes e cores que os diferenciam dos demais, criando formas diferenciadas de identificação.

A sociabilidade no ciberespaço permite a participação ativa em diferentes redes de sociais com base em novas formas de interagir com o tempo e espaço. Um novo espaço vivido como produto das relações sociais mediatizadas pela sociedade informacional, segundo Silva e Tancman (1999) leva a pensar em formas de pertencimento destituídas da materialidade dos lugares, diferentes das habitualmente conhecidas. Na rede, o lugar é uma representação e não necessariamente um lugar existente, mas localizado eletronicamente no ciberespaço.

Assim, os jovens apropriaram-se das TICs nas condições materiais e subjetivas a em que estão inseridos. Longe de ser uma apropriação homogênea, as formas de adaptação e adesão diferem-se nos grupos sociais. Novos modos de pensar, agir e sentir surgem em razão da flexibilidade e mobilidade das TICs que proporcionam formas de perceber e sentir o tempo e o espaço. Os jovens, nesse processo, são tanto produto quanto produtores de uma nova cultura que surge com base nas características da sociedade em rede. Desde a sua implementação, a comunicação mediada pelas TICs possibilitou aos usuários da Internet serem produtores de cultura e não meramente receptores de informação.

## JOVENS E ESTRATÉGIAS DE SOBREVIVÊNCIA NOS ESPAÇOS URBANO E VIRTUAL

Pensar o espaço urbano significa tratar a estrutura social em que os agentes estão inseridos. A ocupação do espaço urbano revela a posição do agente no espaço social. Neste trabalho, entende-se espaço social na perspectiva de Bourdieu (1985), para quem a sociedade é como uma representação de um espaço de várias dimensões, construído com base nos princípios de diferenciação ou distribuição e constituído por uma série de propriedades ativas de um universo social em questão.

Os agentes ou grupos de agentes são definidos pela posição relativa deles dentro desse espaço. Cada qual é dado uma posição ou a uma classe precisa de posições vizinhas, sendo que uma pessoa não pode ocupar duas regiões opostas do espaço. Mesmo que essas propriedades selecionadas para construir esse espaço sejam propriedades ativas, o espaço social pode ser descrito como um campo de forças.

Ao conceituar o espaço dessa forma, Bourdieu (1985) aponta que, de fato, o que existe são espaços de relações e não somente uma idéia fixa de espaço físico. Nesse sentido, ao referir-se à cidade, Bourdieu (1985) fala sobre os efeitos que a cidade sofre em virtude das várias relações que ocorrem neste contexto. Dessa forma, o espaço social exprime-se no espaço físico, que, por sua vez, sofre influências das relações sociais que se dão entre os diferentes agentes sociais. O espaço físico habitado é apropriado conforme a simbolização e hierarquização das realidades sociais, que se configuram em distintas formas de apropriação dos capitais.

As propriedades ativas selecionadas como princípios de construção do espaço social são os diferentes tipos de poder ou capital que estão atualmente nos diferentes campos. O capital pode existir de forma objetivada, na forma de propriedade material ou no caso de capital cultural, em estado incorporado, que pode ser legalmente garantido, ou seja, representa o poder sobre o campo e mais precisamente sobre o produto acumulado do trabalho passado. A posição de um dado agente em um espaço social pode, portanto, ser definida pelas posições que ele ocupa nos diferentes campos, isto é, pela distribuição de poderes que são ativos em cada um deles. Esses campos são, sobretudo, o econômico, assim como o simbólico, isto é, o prestígio, a reputação, que é a forma em que as diferentes formas de capital são percebidas e reconhecidas como legítimas.

As diferentes formas de capital permitem estruturar o espaço social. Conforme Nogueira (2006), “os indivíduos ocupariam posições

diferenciadas e mais ou menos privilegiadas na estrutura social em função do volume e da natureza dos seus recursos” (p. 51). A forma da série de distribuições dos diferentes tipos de capital no campo social (incorporado ou materializado) define o estado de relações de poder, institucionalizado em status social de longa duração, socialmente reconhecido ou legalmente garantido, entre agentes sociais objetivamente definidos pela posição dessas relações. O espaço social determina os poderes real e potencial em diferentes campos e chances de acesso aos benefícios específicos que eles oferecem.

A posição dos agentes no espaço das classes sociais depende do volume e da estrutura do seu capital; são esses capitais que definem os critérios de diferenciação no espaço social. Para tanto, os agentes se distribuem segundo uma dupla lógica. A primeira dimensão é a hierarquização que, segundo Bourdieu, são as hierarquias culturais, isto é, o volume de capital que os agentes dos grupos ou classes dispõem. “Essas hierarquias reforçam as divisões sociais na medida em que elas são utilizadas para classificar os indivíduos segundo o tipo de bem cultural que eles produzem, apreciam e consomem” (NOGUEIRA, 2006, p.40). A hierarquia entre os bens simbólicos é, portanto, um critério importante para a hierarquização dos indivíduos e grupos sociais. Nesse sentido, as hierarquias simbólicas reforçam as estruturas de dominação social à que restringem a mobilidade social dos indivíduos, assim como reproduzem de forma perspicaz a estrutura de dominação da sociedade. Conforme Nogueira (2006), o conhecimento técnico específico não é suficiente para o acesso às posições sociais dominantes, é necessário um certo capital cultural. Da mesma forma, é verdadeiro afirmar que a posse do capital econômico não é suficiente para que o acesso a posições mais elevadas da sociedade, e nelas se mantenha e, tampouco uma indicação a um cargo alto em uma empresa, por influência externa, garante o pleno acesso às camadas superiores.

A segunda dimensão opera segundo a estrutura do capital, ou seja, alguns dispõem muito capital econômico e pouco cultural, outros pouco econômico e muito cultural, alguns teriam pouco dos dois, e finalmente, alguns teriam muito dos dois. As diferenças entre as classes dominada e dominante dão-se preferencialmente pelas condições de existência, pelo estilo de vida e de habitus. Os sujeitos das classes populares apreciam os bens simbólicos ou materiais em que há utilidade, praticidade e funcionalismo, ao passo que os das classes dominantes preferem os bens supérfluos, que têm uma estética que os distancia do mundo material

e de suas necessidades. Assim, por detrás dessas hierarquias culturais, estão as diferenças objetivas nas condições de existência de cada grupo, portanto, trata-se de uma luta de classes dissimulada.

Várias estratégias de reprodução são utilizadas para a manutenção das classes. Bourdieu (apud CANEZIN, 2007) afirma que as estratégias não são tidas como individuais apenas, mas de classe ou de grupo. Para Nogueira (2006),

*os indivíduos não precisariam fazer um cálculo consciente para decidirem as melhores estratégias a serem utilizadas para manter ou elevar sua posição social. Eles herdariam de sua socialização familiar um habitus, um 'senso do jogo', um conhecimento prático [...] os indivíduos aprendem desde cedo, na prática, que determinadas estratégias ou objetivos são possíveis ou mesmo desejáveis para alguém com sua posição social e que outros são inalcançáveis. Esse conhecimento prático iria, aos poucos, se incorporando e se transformando em disposições para a ação (p. 54).*

Os jovens deste estudo vivem sua condição juvenil de acordo com as condições materiais. Localizam-se em determinado espaço urbano que possui características que reproduzem as condições de classe à qual eles pertencem. “Não há como definir o indivíduo, o grupo, a comunidade, a sociedade sem ao mesmo tempo inseri-lo num determinado contexto geográfico, ‘territorial’” (HAESBAERT, 2006, p.20). O território é um produto da apropriação/valorização simbólica de um grupo em relação ao seu espaço vivido. Contextualizar o jovem de onde está falando é fundamental para refletir sobre a relação dos jovens com o espaço urbano.

Atualmente, as redes sociais têm possibilitado a projeção de bairros seguindo o olhar dos próprios moradores. Esse movimento, de certa forma, interfere no imaginário juvenil em relação ao seu território. Estar virtualmente representado na rede pode fortalecer o sentimento de pertença ao bairro e a afirmação de ser jovem pobre em um bairro estigmatizado pela violência e precariedade. As contradições dos grupos sociais são frequentemente ratificadas nesse espaço, evidenciando a desigualdade e as diferenças dessa sociedade. Pode-se afirmar que

*inexoravelmente o mundo se estreita e a juventude internacionalizada que se contempla como espetáculo dos grandes meios de comunicação encontra paradoxalmente na homogeneização a*

*possibilidade de diferenciar-se e, acima de tudo, a possibilidade de acesso a uma cidadania cultural que não se detém mediante atos jurídicos, senão que se experimenta como o direito a igualdade na afinação da diferença* (REGUILLO, 2003, p. 106).

A velocidade e a instantaneidade do tempo são típicas da sociedade em rede. Nela, o tempo não é linear, sincrônico; é na multiplicidade de tempo e de inúmeras possibilidades do real, que o ciberespaço se insere. Desmaterializadas, as relações sociais conectam-se no mundo virtual. Não que as relações sociais face a face se desfaçam, desapareçam do espaço geográfico, pelo contrário elas se potencializam à medida que se virtualizam. A possibilidade de mantê-las fora do tempo sincronizado e do espaço material aumenta a intensidade da manutenção das relações, não necessariamente que elas sejam mais sólidas em termos de laços, mas ampliam possibilidades de comunicação e interação.

As comunidades virtuais, entendidas como extensão do território e peculiares dessa sociedade, também se expressam como lugar de produção de cultura juvenil. O modelo de comunidade proposto no ciberespaço depende muito mais das questões de interesse, identidade e valores em comum que do lugar, do território ou da sua proximidade. “Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesses, pelos mesmos problemas: a geografia, contingente, não é mais nem um ponto de partida, nem uma coerção”, assinala Lévy (1996, p. 21). Formadas espontaneamente por redes sociais, organizadas conforme interesses ou fins em comum, as comunidades virtuais arranjam-se pela motivação e impulso, segundo as escolhas dos usuários. Há uma afinidade entre questão territorial, interesses individuais e coletivos e localização geográfica. Assim, a comunidade virtual torna-se o lugar em que esses jovens potencializam o sentimento de pertença do território, um lugar de ratificação da sua realidade e, ao mesmo tempo, de contestação.

A representação do bairro em uma comunidade virtual é muito importante para Malako<sup>2</sup>. É uma maneira do bairro mostrar-se menos estigmatizado que pela violência.

*O novo mundo eh muito conhecido sabe. Muitas pessoas de outros bairro tem medo de vim aqui. Ai atraves da comunidade agente pode cria topico e mostra que aqui e um lugar di boa saka [saca].*

Para Vikoto, a Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo foi a porta de entrada para o bairro real. Membro há um ano, afiliou-se com o objetivo de ampliar o círculo de amizades e ganhar confiança dos usuários da lanhouse. “Trabalho aqui, mecho com lan house. Conheço muitas pessoas daqui, mas nem todas que tenho no orkut”. Essa afiliação trouxe-lhe benefícios no trabalho:

*as vezes pessoas ve meu perfil la, add [adiciona] eu, tira duvida. Tipo de eu ser importante, as pessoas procurar por mim, pedir ajuda e eu poder ajudar elas entende ! Me da uma certa importância, um bom meio de comunicação também nea [né]!*

Tornar-se membro da Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo foi um acidente na vida do jovem. Fran que estava, por acaso, olhando as comunidades de um amigo seu quando identificou a sua: “fui olhando nos outros Orkut e fui vendo a comunidade lá e adicionei ela”. A representação do Jardim Novo Mundo na Comunidade Virtual Orkut é importante para esse jovem porque, como ele afirma:

*eu moro aqui e acho importante participar da comunidade. representa, porque a maioria que mexe na net ta La, então acho que representa. Eu acho bom né, participar, é o meu bairro, gosto daqui, então acha que é importante participar.*

A Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo abre possibilidades para debater temas que interessam aos seus membros. Os fóruns de discussão não são estáticos, e há divergências entre os seus usuários. Fran lembra que os conflitos existem:

*ah, rola, a maioria das vezes rola. Uma coisa que você põe o outro já não gosta, uma outra também gosta, ai isso vai virando um monte de comentários. Já, já fiz muitas vezes já.*

Na maioria das vezes, Fran não participa ativamente, mas afirma: “pra mim é só participar mesmo. é só ter a comunidade lá mesmo, eu tenho a comunidade jardim novo mundo eu não mexo, mas eu tenho a comunidade”. Ao ser perguntado se a Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo faz parte da sua identificação com o bairro, o jovem responde categoricamente: “faz, eu não troco esse bairro aqui por mais nenhum”.

O Jardim Novo Mundo no virtual para outro jovem, Gales, é a expressão maior da sua identificação com o bairro e com o seu sentimento de pertencimento, e ele assim se expressa:

*Como eu me sinto ver o bairro na comunidade virtual? bem rsrrs um verdadeiro novo mundense (rsrsr). É como ser um goianiense como vc se sente ser goianiense? eu queria participar de uma comu do novo mundo entao eu vi esta comu tinha outras mais eu queria so novo mundo.*

A representação do bairro na comunidade virtual é mais que uma demarcação de lugar, abrange a cidade: “a comu representa nao so o bairro e tambem Goiânia”.

Mesmo que Chaulin não more mais no Jardim Novo Mundo, ele mantém ligação com o bairro por meio da Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo. Ele é um jovem que gosta de acrescentar no seu perfil, cada bairro em que mora. Se muda de bairro, ele não se esquece de onde veio e não esconde onde está morando. Já migrou para vários bairros da Região Leste de Goiânia: Vila Pedroso, Jardim Novo Mundo e atualmente, Santo Hilário. O jovem mantém relações com o Jardim Novo Mundo por questões familiares. Ele morava com o pai no local e queria expressar seu sentimento pelo bairro por meio da adesão à comunidade:

*eu morava com meu pai e queria falar que eu era dali. Também pra ver quem tá na comunidade. Eu morei lá dois anos e pouco, eu sai de lá [há] um ano”.*

A violência do bairro não intimida o jovem ao expressar a sua condição no mundo virtual, tampouco se sente coagido pela ação da polícia no bairro na contenção das drogas e violência: “eu não me importo em falar de onde venho, a minha ficha é limpa. Se o policial chegar e me abordar ali , mas eu tô correto. Chaulin não apenas diz de onde vem, mas também se interessa pelas discussões que ocorrem na Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo:

*algumas sim eu já cheguei a responder algumas enquetes sim. Eu sempre procuro responder sim, o que eu acho interessante. Vou lá e dou o meu parecer. Às vezes eu concordo com uma coisa, as vezes você discorda. Ai vai virando aquela discussão e cê vai vendo a opinião de todo mundo.*

Ao mudar de endereço, Kate adiciona uma nova comunidade, pois quer atualizar-se. Ela busca identificar-se com o bairro em que vive porque acha importante informar aos outros, no mundo virtual, qual o lugar a que pertence. Para ela, a representação do bairro na Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo é mais que um endereço, é um processo de identificação:

*é uma identidade, porque tá representando o bairro que você vive, se você gostando ou não cê tá morando aqui, então se você tá morando no Novo Mundo, cê tem que falar o bairro que você mora, mesmo no Orkut também. Todo mundo sabe que eu morava na Vila Nova e eu tô no Novo Mundo agora. Então uma vez coloquei que tava de casa nova, tô morando no Novo Mundo, então você tem que falar mesmo tá falando verbalmente numa simples comunidade você tem que falar onde que é.*

Reservada como a sua personagem preferida do desenho animado, Docim<sup>3</sup> responde com ponderação, e revela na sua fala ou na ausência dela, o seu modo de ser. Apóia-se nas facilidades da adesão às comunidades para falar de si mesma: “as comunidades q eu add , pq minha descrição naum fala muito pq naum gosto de fala muito de min”. A representação do bairro na Comunidade Virtual não chega a ser tão significativa na vida de Karoc. Embora seja membro dela e a tenha adicionada ao seu perfil, não lhe dá tanta importância como afirma: “pra mim não acho nada de interessante não...nem ligo”.

As falas dos jovens revelam modos de apropriação diferenciados da Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo. Ao tornarem-se membros, a motivação maior é a busca de identificação com o lugar e manutenção de uma rede de sociabilidade, mas à medida que se inserem no mundo virtual e percebem os recursos que o espaço virtual pode lhes oferecer os jovens criam estratégias individuais ou de grupo para fazer aumentar seu capital social e simbólico. As ações dos agentes dependem da capacidade de participação no jogo, e o bom jogador é aquele que aprendeu o sentido do jogo, que a todo instante, faz o que deve, o que o jogo demanda. As estratégias educativas são aquelas em que os agentes sociais aprendem a lidar com saberes diversos para inserirem-se no universo sociocultural. Nesses termos, os jovens utilizam estratégias educativas, de investimento simbólico e social, por meio das comunidades virtuais para participarem do jogo.

Malako, Fran, Gales e Kate preocupam-se com a reputação do bairro, porque gostam do seu território e se identificam com ele. Percebem o poder de alcance da comunidade virtual para mostrarem o valor do bairro e, conseqüentemente, melhorarem a sua posição no espaço social. Essa forma de estratégia de grupo apenas os beneficiam, não só a eles, individualmente, como o grupo todo. Esses jovens percebem a Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo como um lugar de reconstrução da imagem estereotipada de um bairro conhecido somente pelo tráfico de drogas e violência. Trata-se de uma estratégia simbólica que busca elevar o bairro a um status menos estigmatizado, pois muitas vezes o estereótipo é ratificado pela força da mídia. A comunidade virtual é tida por eles como um espaço democrático, aberto ao exercício da cidadania por meio de discussões e debates, que muitas vezes não ocorrem nas agências socializadoras e formadoras clássicas, como a escola, a família e a própria igreja.

Vikoto entende a comunidade virtual como meio de melhorar a sua condição. Utiliza-a como uma estratégia para fazer aumentar e acumular os capitais social e simbólico, uma vez que não é morador do bairro, mas nele trabalha e precisa do reconhecimento do grupo para ter sucesso no local de trabalho. Tornou-se membro para estabelecer contatos, ter reconhecimento e fazer aumentar o poder de influência no grupo. São estratégias de subversão do jogador para atuar no campo desconhecido. Os agentes tentam melhorar sua posição social procurando sempre aumentar o volume do seu capital. O capital social, de acordo com Bourdieu (apud BONNEWITZ, 2003), é definido como um conjunto de relações sociais de que dispõe um indivíduo ou grupo: “A detenção desse tipo de capital implica um trabalho de instauração e manutenção das relações, isto é, um trabalho de sociabilidade”. Vikoto tenta fazer exatamente isso utilizando-se da facilidade de comunicação e influência que a comunidade virtual exerce sobre seus membros, no caso, os moradores do Jardim Novo Mundo. O aumento do seu capital simbólico significa elevar seu capital social, e vice-versa.

Bourdieu (apud NOGUEIRA, 2006) afirma que os indivíduos ocupam posições diferenciadas e mais ou menos privilegiadas na estrutura social em razão do volume e da natureza dos seus recursos. Alguns dispõem muito capital econômico e pouco cultural, outros pouco econômico e muito cultural, alguns pouco dos dois, e outros teriam muito dos dois (NOGUEIRA, 2006). No caso desses jovens, tanto o capital econômico quanto o cultural são reduzidos, por isso, ele buscam estratégias

educativas para que, de alguma maneira, possam adquiri-los. Os jovens fazem investimentos social e simbólico na Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo para elevar as chances de inserção no mundo social. O capital social refere-se ao conjunto das relações sociais (amizades, laços de parentesco, contatos profissionais) mantidas por um indivíduo. Esse investimento faz que os indivíduos possam se beneficiar dessas relações para adquirirem benefícios materiais, como o emprego, por exemplo, ou prestígio no grupo, que é um capital simbólico. Ativamente, esses jovens interferem no curso da sua trajetória tentando reescrever uma história que não reproduza as condições de seus genitores, tentando romper com as hierarquias sociais estabelecidas pelas hierarquias culturais. Por meio da rede de sociabilidade na Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo, esses jovens movimentam-se no mundo virtual para criarem maiores oportunidades, muitas vezes negadas pela sociedade, pela escola, pelo mercado de trabalho, no mundo atual.

As estratégias empregadas por esses jovens são estratégias de classes, no caso, de camadas populares que eles próprios foram construindo. Em contraposição, as classes médias tendem a investir pesada e sistematicamente na escolarização dos filhos. Segundo Nogueira (2006), as famílias desse grupo já dispõem de volume razoável de capitais que lhes permite apostar na formação escolar sem correrem tantos riscos. Em vez de esperarem os pais apontarem o rumo para o futuro, os jovens de camada popular são obrigados a construir seus próprios rumos, por meio de estratégias diversas.

Para além de um espaço de construção de uma rede de relacionamento com o objetivo de acúmulo de capital social e simbólico, a comunidade virtual atua como um espaço formativo de discussão. Seus membros lançam tópicos e fóruns de discussão na comunidade virtual a fim de promover debates de toda natureza, sobretudo, a respeito da realidade do bairro. Os comentários dos membros ficam registrados com seus nomes e tanto quem concorda ou se objeta com eles pode abertamente expor suas opiniões. O exercício da argumentação, fora do controle da família, da igreja, da escola, das instituições formadoras, é exercido com maior ou menor intensidade conforme a disposição do jovem. Chaulin participa ativamente, porém Fran, de forma tímida, apenas acompanha o desenrolar das discussões. Docim e Karoc, no entanto, não veem utilidade efetiva na possibilidade de discussão na comunidade virtual. Percebe-se que a forma com que se comunicam, interagem, participam, são diferenciadas pela própria natureza da tecnologia: eles mesmos

apresentam os tópicos de discussão, gerenciam as discussões, e definem a maneira de participação. Os temas de discussão na comunidade virtual estão relacionados à ação policial na região, à violência no bairro, à feira do bairro que acontece às quintas-feiras, qual torcida organizada comanda o bairro, o que os moradores pensam do bairro, o que significa o conselho tutelar, dentre outros. Trata-se de um espaço, diferente de outros formais, que impõem o tema, a forma e o tipo de interlocução. Os jovens discutem quando podem, quando querem e se interessam. Essa lógica flexível, bem diferente da lógica da escola, por exemplo, faz que os jovens se aproximem mais uns dos outros formando seus grupos independentes. A escola, em vez de acolher essas redes sociais como potencializadores para promover discussões e também conhecer os jovens que as utilizam, tende a condenar essas práticas, proibindo o acesso a elas no seu interior ou mantendo-se alheia a outras formas de sociabilidade, formação e comunicação.

Sendo assim, os jovens chegam às escolas influenciados por culturas espontâneas. São maneiras diversas de andar, falar, vestir-se, comunicar-se, falar e se comportar. Marcados pelos grupos a que pertencem, os do hip hop, dos skatistas, dos pagodeiros, dos emos, dos nerds, dos blogueiros, dos orkuteiros, seja quais forem os grupos com que se identificam, eles assimilam consigo culturas diversas como formas de viver, em resposta às condições de existência social e material. A cultura, como um conjunto de simbolizações, significados, valores e comportamentos de uma comunidade localizada no tempo e no espaço atua como um vínculo entre a subjetividade e a realidade objetiva. Nos tempos atuais, as tecnologias como mediadoras das interações juvenis, sociabilidades, promovem algumas maneiras de lidar com o mundo. Entender as culturas juvenis é uma tentativa de compreender os processos de construção de suas identidades, por meio das sociabilidades que estabelecem no mundo real, assim como no virtual.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste estudo foi compreender de que maneira os jovens pertencentes às camadas populares se apropriam das comunidades virtuais como espaços de socialibilidade e formação e quais estratégias educativas utilizam para se manterem inseridos no mundo social, a fim de conservar ou acumular capitais cultural, social e simbólico.

A adesão a comunidades virtuais faz parte de um movimento global de mudança nas formas de apropriação das tecnologias de informação e comunicação, que ocorre de forma significativa em diversas sociedades e estão presentes na vida dos jovens. A emergência de espaços virtuais tem provocado maneiras distintas de lidar com os saberes, pela própria natureza do objeto técnico, que tem alcance planetário e, com poucos recursos financeiros, jovens de camadas populares têm acesso a conteúdos que lhes foram privados pelas condições de existência precária no mundo.

Os jovens, como agentes sociais, movimentam-se no espaço social buscando alternativas para nele se inserir. Para adquirirem capital cultural, recriam possibilidades no mundo real com base no virtual. O espaço virtual torna-se o lócus mais próximo e acessível dos jovens investigados para alcançarem os saberes necessários e para movimentarem-se no espaço social. Eles recorrem ao mundo virtual para aquisição de capital cultural, social e simbólico que os beneficiem no mundo real.

Os jovens são duplamente marcados por exclusão: uma, pela privação de movimentação em outras partes da cidade, em virtude das condições socioeconômicas que determinam o estilo de vida desses jovens; outra, como pela própria restrição de circular livremente pelo bairro. Apesar da violência e drogas no bairro, os jovens se recusam à privatização da sociabilidade. Contudo, andam cautelosamente pelo bairro, evitando os perigos, estratégia do grupo para manter-se longe da ação policial. Ainda que o bairro seja reconhecido pela violência, os jovens afirmam gostar dele, um dos motivos para participarem da Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo, um espaço simbólico de reconstrução da imagem do bairro, frequentemente apontado pela mídia como violento.

As redes sociais têm possibilitado a mudança do olhar dos bairros populares pelo olhar dos próprios moradores, o que produz modos de pensar, agir e sentir, no imaginário juvenil, em relação ao seu território. O sentimento de pertença ao bairro e a afirmação de ser jovem pobre em um bairro estigmatizado pela violência e precariedade é de grande importância para esses jovens. A representação virtual simbólica do bairro é uma forma de contestação dos discursos preconceituosos produzidos pela mídia. A maioria dos jovens da pesquisa sente orgulho por ver o bairro na rede social. A representação virtual do ponto de vista da própria população significa uma oportunidade de mostrar ao mundo que o bairro tem outras representações para além do que é vinculado pela mídia. A representação positiva do bairro é uma tentativa de elevar os agentes do grupo a um status melhor no espaço social. A estratégia

para adquirir capital simbólico e social tem como finalidade produzir melhores oportunidades de inserção no mundo social, sobretudo, para elevar o capital econômico, pois os jovens buscam tornarem-se visíveis e poderem vender sua força de trabalho. Outro aspecto evidenciado, é que, embora os jovens estejam restritos localmente, eles estão vinculados universalmente, por meio das TICs.

Como o espaço virtual é um lugar de disseminação e produção das diversas expressões culturais, e não apenas da cultura hegemônica, as comunidades virtuais são tidas como lugares estratégicos de aquisição de capital cultural, social e simbólico. Na rede social de relacionamento, os jovens investigados apropriam-se do potencial de alcance da Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo, em especial, para se lançarem no mundo virtual e se tornarem visíveis aos olhos dos outros. Representando simbolicamente o bairro que vivem, a Comunidade Virtual Jardim Novo Mundo se torna um meio tanto de socialização desses jovens quanto um espaço de formação, em que eles discutem problemas como a violência existente no próprio bairro sem o controle de instituições clássicas de socialização, que muitas vezes, tentam inculcar valores hegemônicos e repressores por meio de ações pedagógicas. Mediante violência simbólica, as agências socializadoras tradicionais, como a família, escola, igreja reconhecem a autoridade exercida por certas pessoas e grupos e possuem autoridade pedagógica legitimada para transmissão de símbolos e signos culturais dos grupos hegemônicos.

Para sobreviverem às dificuldades das condições objetivas, os jovens investigados criam estratégias educativas no mundo virtual para aquisição de capitais cultural, social e simbólico e poderem continuar agindo no mundo social, que apresenta as contradições de uma sociedade cindida pelas desigualdades sociais e disputa de poder. Como bons jogadores, aprendem a lidar com os objetos tecnológicos e se mantêm inseridos no mundo social.

## Notas

- 1 Texto originalmente apresentado no VI Seminário Internacional As redes educativas e as tecnologias: práticas/teorias sociais na contemporaneidade (2011) pelo GT “Práticas/Teorias Sociais em Estudos da Infância e da Juventude na Contemporaneidade”.
- 2 Foram realizadas oito entrevistas com jovens entre 19 e 23 anos. As entrevistas com Malako, Vikoto, Gales, Docim e Karoc foram realizadas online por meio do MSN, e Fran, Chaulin e Kate foram face a face. A ortografia do texto original foi mantida.

- 3 Docim é corruptela de docinho. O apelido advém de uma personagem de um desenho animado estadunidense As meninas superpoderosas. São três garotas de desenho animado. Docinho sempre está na defensiva. Diante de qualquer situação de perigo, é a primeira a raciocinar, e também a atacar. Ela não pensa duas vezes antes de um golpe. É o tipo de menina que pode ser chamada de garota de coragem. Quase sempre está de mau humor e faz o que pode para ocultar seu lado terno e feminino. Para pouco lhe servem as palavras, pois Docinho se expressa através de suas ações. Disponível em: <<http://www.entretendo.com/as-meninas-superpoderosas-geracao-z-o-novo-desenho-do-cartoon-network/>>. Acesso em: em 12 de abr. 2010.

## Referências

- ABRAMO, Helena. Retratos da juventude brasileira: análise de uma pesquisa nacional. São Paulo: Ed. Fundação Perseu Abramo, 2005.
- BONNEWITZ, Patrice. Primeiras lições sobre a sociologia de P. Bourdieu. Trad. Lucy Magalhães. Petrópolis: Vozes, 2003.
- BOURDIEU, Pierre. The social space and the genesis of groups. Social Science Information (Sage), London, v. 24, n. 2, p.195-220, 1985.
- BUCKNINGHAM, David. A posição da produção: a educação para a mídia e a produção de mídia pelos jovens no Reino Unido. In: CARLSSON, Ulla; FEILITZEN, Cecília Von (orgs.). A criança e a mídia: imagem, educação e participação. São Paulo: Cortez, Brasília: UNESCO, 2002. p. 251-261.
- CANEZIN, Maria Tereza G A fertilidade da produção sociológica de Bourdieu para Ciências Sociais e Educação. In: ROSA, Dalva E.G. ; SOUZA, Vanilton Camilo (orgs.) Didáticas e práticas de ensino: interfaces com diferentes saberes e lugares formativos. Rio de Janeiro: DP&A, 2002, p. 85-101.
- \_\_\_\_\_; QUEIROZ, Edna M. O. Jovens e ações públicas: espaços educativos de formação. 2005. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/29ra/trabalhos/trabalho/GT03-2128--Int.pdf>> Acesso em 30 jun. 2010.
- \_\_\_\_\_. et al. Juventude, educação e campo simbólico. Goiânia: Editora UCG, 2007.
- \_\_\_\_\_; Maria Tereza Guimarães; DUARTE, Aldimar Jacinto. Jovens da educação de jovens e adultos (EJA): escola e o trabalho na mediação entre o presente e o futuro. In: Anped Nacional, 33. Anais, Caxambu, 2009.
- HAESBAERT, Rogério. O mito da desterritorialização: do fim dos territórios à multi-territorialidade. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.
- LÉVY, Pierre. O que é o virtual?. São Paulo, Editora 34, 1996.
- MAMEDE-NEVES, Maria Aparecida C.. O jovem no centro da dimensão oculta da Internet. In: NICOLACI-da-COSTA, Ana Maria. (org.) Cabeças digitais: o cotidiano na era da informação. Rio de Janeiro: Ed da PUC-Rio; São Paulo: Loyola, 2006.
- NOGUEIRA. Alice; NOGUEIRA, Cláudio, M. M.. Bourdieu e a educação. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.
- NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Sociabilidade virtual: separando o joio do trigo. Psicologia e Sociedade., Porto Alegre, v. 17, n. 2, ago. 2005a. Disponível em: <<http://>

[www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-71822005000200008&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-71822005000200008&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 31 ago. 2010.

PEIXOTO, Joana. Culturas digitais juvenis e as funções das tecnologias de informação e de comunicação na escola. In: GALVÃO, Afonso; SANTOS, Gilberto L. (orgs.). Educação: Tendências e desafios de um campo em movimento. Brasília: Líber Livro Editora; Anped, 2008.

REGUILLO, Rossana. Las culturas juveniles: un campo de estudio: breve agenda para la discusión. Revista Brasileira de Educação. Rio de Janeiro. n. 23, p. 103-118, maio-ago., 2003

SILVA, Carlos Alberto F; TANCAMAN, Michele. A dimensão socioespacial do Ciberespaço: uma nota. GEOgraphia. Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 55-66, 1999. Disponível em: <[www.uff.br/geographia/ojs/index.php/geographia/article/.../16](http://www.uff.br/geographia/ojs/index.php/geographia/article/.../16)>. Acesso em: 2 fev. 2009.

SPOSITO, Marília. P. Algumas reflexões e muitas indagações sobre as relações sobre as relações entre juventude e escola no Brasil. In: ABRAMO, Helena W.; BRANCO, Pedro Paulo M. (orgs.). Retratos da Juventude Brasileira: análises de uma pesquisa nacional. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2005.

STERN, Susannah R; WILLIS, Taylor J. O que os adolescentes estão querendo on-line? In: MAZZARELLA, Sharon R. et al. Os jovens e a mídia: 20 questões. Trad. Sandra Maria Mallmann da Rosa. Porto Alegre: Artmed, 2009.

*Abstract: New integrated and expanded communication forms have been providing the existence of more complex and flexible ways of sociability mediated by Communication and Information Technologies. This article aims to problematize the social-networking websites and Internet appropriation by poor background youngsters and how they use educational strategies in order to raise or maintain both cultural and social capitals and act in social and virtual worlds. In order to accomplish the objectives of this research, a questionnaire was used as well as face to face and online interviews and observation of a virtual community to understand their social-networking and Internet practices; furthermore their insertion in urban and digital spaces.*

*Key-words: Youngsters, social networking websites, educational strategies, cultural and social capitals.*

---

\* Mestre em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Graduada em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, pela Universidade Federal de Goiás licenciada em Pedagogia pela PUC-GO. Atualmente, doutoranda em Educação pela PUC-GO. *E-mail:* cavalcante70@yahoo.com.br.