

# ESCRITAS DE SI JUVENIS EM STORIES DO INSTAGRAM: ESPAÇO VIRTUAL, VIRTUALIZAÇÃO DO CORPO E CULTURA DIGITAL

YOUTH SELF-WRITING IN INSTAGRAM STORIES: VIRTUAL SPACE, BODY  
VIRTUALIZATION AND DIGITAL CULTURE

Douglas Pereira da Costa<sup>1</sup>

**RESUMO:** *Stories* é o recurso de publicação temporária do *Instagram*, em que vídeos e imagens ficam disponíveis para visualização por 24 horas e visa o compartilhamento dos momentos do dia a dia de/por seus usuários. Por meio da metodologia de pesquisa Netnografia, percorreu-se os rastros digitais temporários deixados em imagens e vídeos postados nos *Stories* dos perfis de 14 jovens estudantes de uma escola pública de uma cidade piauiense. Neles, visualiza-se escritas de si juvenis que se consubstanciam numa versão digital dos diários escritos à mão. Diariamente, a virtualização do corpo em suas experiências no espaço virtual transcreve sentidos, tornando-se escrevente da cultura digital, mas também, estando inscrita nela. Assim, nas escritas de si juvenis, percebe-se cultura digital e identifica-se elementos que a constituem como emergentes da conjugação de outras expressões culturais, que se imbricam em produções hipercomplexas e transmigram-se para o espaço virtual pelas potencialidades da virtualização do corpo em rede social virtual.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Instagram*; espaço virtual; virtualização do corpo; escritas de si; cultura digital.

**ABSTRACT:** *Stories* is the temporary publication feature of *Instagram*, videos and images are available for viewing for 24 hours, aiming to share the daily moments of/ by its users. Through the research methodology Netnografia, the temporary digital tracks left in images and videos posted in the *Stories* of the profiles of 14 young students from a public school in a Piauí city were covered. In them, you can see youth self-writing that are embodied in a digital version of the diaries written by hand. Daily, the virtualization of the body in its experiences in the virtual space transcribes meanings, becoming a scribe of digital culture, but also, being inscribed in it. Thus, in the writings of young people, digital culture is perceived and elements that constitute it emerge from the combination of other cultural expressions are identified, which intermingle in hypercomplex productions and transmigrate to the virtual space through the potential of virtualization of the body in virtual social network.

<sup>1</sup> Mestre em Educação pela LOGOS University International - Estados Unidos da América. ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0003-0706-7163>. E-mail: [douglascostapedagogo@hotmail.com](mailto:douglascostapedagogo@hotmail.com).

**KEYWORDS:** Instagram; virtual space; virtualization of the body; self-writing; digital culture.

## 1 INTRODUÇÃO

As novas tecnologias digitais possibilitaram a crescente utilização de redes sociais virtuais pelas juventudes. Juntamente com esse crescimento, surgem novas formas de relações humanas que dão novos contornos às produções culturais. Essa realidade é intensificada com o uso dos dispositivos móveis, que concedem maior mobilidade às experiências vivenciadas no espaço virtual e às virtualidades dos corpos nesse ambiente. Em meio a esse cenário, o *Instagram* firmou-se como comunidade virtual de grande aceitação. Em 2017, ano de realização deste estudo, foi considerado a terceira rede mais popular do mundo (LEMOS; DE SENA, 2018).

O corpo vivente no contexto do ciberespaço é revestido de novas potências corpóreas na produção dos modos de ser e seus significados, “[...] vinculadas à estética, à ubiquidade e à acessibilidade” (CRUZ JUNIOR; SILVA, 2010, p. 91). Nesse sentido, como um lugar de sensibilidade, o corpo transcreve a si próprio por meio da potencialidade dos sentidos e dos aspectos da cultura digital.

Nessa perspectiva, rastros digitais deixados por jovens nos murais de seus perfis do *Instagram* revelam elementos da cibercultura visualizados em publicações que enunciam autorrepresentações identitárias desses sujeitos (COSTA; VIEIRA, 2019). No entanto, desde 2016, a referida rede social possui uma ferramenta denominada *Stories*, recurso pelo qual os usuários também publicam imagens e/ou vídeos, mas que permanecem disponíveis para visualização por apenas 24 horas.

De acordo com o *Instagram* (2016), o objetivo do *Stories* é possibilitar ao usuário “[...] compartilhar todos os momentos do dia, e não somente aqueles que se quer manter no perfil”. Na concepção de Lemos e De Sena (2018),

diariamente, os usuários utilizam essa ferramenta para produção e compartilhamento de mídias instantâneas que representam narrativas cotidianas de si. Diante desse contexto, insurgem os seguintes questionamentos: seria o *Stories* uma versão digital de diários transcritos pela virtualidade dos corpos juvenis na rede social? Quais elementos da cultura digital podem ser percebidos nas postagens em *Stories* realizadas por jovens?

Dessa forma, o estudo objetiva analisar as publicações em *Stories* dos perfis de 14 jovens. Para isso, utilizou-se da Netnografia como metodologia de pesquisa. Conforme Kozinets (2014), os métodos netnográficos revelam e analisam as estratégias de autoapresentações das pessoas nos mundos digitais e orientam para a compreensão das comunidades e culturas on-line.

Sendo assim, percorre-se os rastros digitais temporários deixados em imagens e vídeos postados nos *Stories* dos perfis de 14 jovens estudantes de uma escola pública de uma cidade piauiense. Com a autorização do diretor escolar, realizou-se o convite para participação do estudo a uma turma de alunos compreendidos entre 15 e 17 anos de idade. Os objetivos investigativos e os procedimentos éticos foram apresentados aos alunos. Dessa forma, os jovens que decidiram participar voluntariamente do estudo, apresentaram os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido assinados pelos respectivos responsáveis legais, obedecendo-se aos princípios éticos (KOZINETTS, 2014).

Por 45 dias consecutivos, compreendidos entre o final do ano de 2017 e o início do ano de 2018, capturou-se todas as postagens realizadas pelos jovens do estudo nos *Stories* de seus perfis no *Instagram*. Orientados por Kozinets (2014), mais de 500 registros de histórias (como também podem ser chamadas as publicações em *Stories*) foram contabilizados, capturados no formato de imagens, observados e passaram por um processo reflexivo e analítico indutivo de dados qualitativos. Além disso, para compor a análise dos conteúdos e sentidos atribuídos pelas juventudes às publicações, realizou-se

questionamentos aos 14 atores (como também podem ser chamados os membros de uma comunidade virtual) pelo *Direct* (recurso de bate-papo do *Instagram*).

## 2 BREVES CONEXÕES: ESPAÇO VIRTUAL, VIRTUALIDADE DO CORPO E GÊNEROS DIGITAIS

As redes sociais virtuais são estabelecidas em um espaço próprio e que, conseqüentemente, possuem uma cultura vinculada a eles, o espaço denomina-se ciberespaço, e a cultura, cibercultura ou cultura digital.

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LÉVY, 2010, p. 17).

No entanto, identifica-se que não há uma separação entre o espaço virtual e o físico. Na verdade, esses universos imbricam-se, sugerem uma nova relação entre espaço e tempo (CRUZ JUNIOR; SILVA, 2010), as fronteiras entre si tornam-se volúveis (FANTONI, 2017), convertem-se em um espaço híbrido, e assim, abrem-se modalidades diferenciadas de práticas e experiências da vida cotidiana (SANTAELLA, 2008). Nessa perspectiva, o virtual é real, uma vez que o ciberespaço não é neutro, transforma as condições de vida e desencadeia implicações sociais, culturais e subjetivas na humanidade (LÉVY, 2010).

Na visão de Guatarri (2012), a construção do espaço é mais do que o visível e funcional, mas em sentidos, sensações e universos incorporais (não materializados), ou seja, transcende o físico. De acordo com Cruz Junior e Silva (2010), a virtualidade do corpo coexiste com sua versão material e biológica.

Em rede, a matéria transforma-se em informações digitais e transmigra-se para o ciberespaço, onde reincorpora-se e passa a habitá-lo.

Desse modo, podemos crer que o corpo, desde que o ser humano passa a viver em sociedade, vem passando por contínuas transformações (in)visíveis, no escopo de se integrar ao mundo humano das relações, mediado pela cultura e pelas técnicas de modificação disponíveis. Sendo assim, as técnicas devem ser compreendidas como fatores condicionantes e impulsores das metamorfoses de ordem corporal (CRUZ JUNIOR; SILVA, 2010, p. 92).

As redes sociais virtuais, como tecnologias digitais da informação e comunicação, agem nessas transformações, em especial, quando associadas aos dispositivos móveis. As juventudes, em suas particularidades, transferem para o espaço virtual autorreferenciações e autorrepresentações (COSTA; VIEIRA, 2019; FANTONI, 2017). Para Santaella (2008), as projeções das pessoas em conexões virtualizadas são representações do próprio usuário. Diante desse cenário, quando comparado às publicações em murais, o *Stories* possui como diferencial a exposição temporária das postagens, o que contribui para a efemeridade das imagens representativas compartilhadas nessa ferramenta (LE MOS; DE SENA, 2018).

Segundo Santaella (2008), a sociedade vive uma hipercomplexidade cultural e comunicacional que tem origem na mistura de seis culturas coexistentes: a oral, a escrita, a impressa, a cultura de massa, cultura das mídias e a cibercultura.

O critério empregado para essa divisão está baseado na gradativa introdução histórica de novos meios de produção, armazenamento, transmissão e recepção de signos no seio da vida social. Longe de se excluírem mutuamente, a tendência dos meios é cumulativa e integrativa. Os novos meios vão chegando, levando os anteriores a uma refuncionalização e provocando uma reacomodação geral na paisagem midiática (SANTAELLA, 2008, p. 95).

Nesse sentido, Pimentel (2011) relata que o advento e a propagação do uso da internet proporcionam o surgimento de gêneros digitais, ocasionando uma revolução linguística e estimulando processos de adaptações das escritas convencionais ao espaço virtual. A autora apresenta o trajeto metamórfico do diário, partindo da sua origem como expressões de manifestações comunitárias e que perpassa pelo caráter de intimidade atribuído pelos protestantes ingleses. Em seguida, menciona a transição do diário para as agendas confeccionadas por adolescentes com diversos recursos (fotografias, papéis de bombom, ingressos de cinema/teatro e outros objetos repletos de recordação, acompanhados de frases curtas), em que também era possível amigos e familiares participarem da construção.

No entanto, com a internet surgiram os blogs, diários virtuais que ganharam temáticas interdisciplinares, mantiveram características dos considerados tradicionais e incorporaram aspectos semióticos propiciados pelo digital. Nessa modalidade, a leitura tornou-se pública pela disponibilização em rede (PIMENTEL, 2011). Todavia, os avanços tecnológicos da era digital tendem a permanecer impactando nas concepções e constituições de sociedades, espaços, tempos, corpos e culturas.

### **3 AS ESCRITAS DE SI JUVENIS EM STORIES**

Ao analisar as publicações realizadas pelos jovens participantes do estudo sobre acontecimentos decorridos ao longo do dia, percebe-se o *Stories* com um caráter narrativo de si pertencente ao gênero diário. Nesse sentido, visualiza-se o recurso do *Instagram* como uma das novas versões que se configuram na sociedade em rede e na nova era digital. Nele, as *escritas de si juvenis* tornam-se uma versão digital, on-line e instantânea do diário de papel escrito à mão.

Na concepção de Reis (2012), o diário tem como temporalidade o hoje, as memórias presentes. Durante todos os dias do período destinado para capturas de telas das histórias publicadas pelos jovens, houve “leituras” novas e diferentes a fazer das divulgações cotidianas, não teve um dia sequer que não houvesse e, mais pontualmente, de fato, alguns atores mantiveram a prática diária. Por deter a função temporária de um dia (24h), percebe-se que a ferramenta da rede social tem como aplicabilidade a exibição de experiências comuns do dia a dia, não somente as com grandes valores significativos, mas também os momentos simples cotidianos.

Foucault (1992), ao referenciar as escritas de si e retratar as cartas de Sêneca e Lucílio, emite o pensamento da prática epistolar como o relato do dia,

[...] não por causa da importância dos acontecimentos que teriam podido marcá-lo, mas justamente na medida em que ele nada tem para deixar de ser igual a todos os outros, atestando assim, não a relevância de uma actividade, mas a qualidade de um modo de ser [...]. O seu valor advém justamente do facto de que nada do que nele se passou poderia tê-lo desviado da única coisa que para ele tem importância: ocupar-se de si mesmo – “Este dia é todo meu; ninguém me privou dele em nada.” (FOUCAULT, 1992, p. 155-156).

Ao passar a limpo suas atividades diárias para Lucílio, Sêneca estava fazendo uma revista do seu dia e praticando o exercício de ocupar-se de si em um dia todo seu. Segundo as informações prestadas pelos jovens, eles dedicam, em média, mais de três horas por dia às redes sociais virtuais. Nesse ínterim, destinam tempo para a tarefa de compartilhar histórias de muitas outras ocupações cotidianas. Mas, singularmente, ocupam-se de si, esse ato é colocar-se no centro da narrativa, um marco característico do diário (PIMENTEL, 2011). Numa perspectiva digital e em rede, trata-se da narrativa cotidiana, fluida e efêmera de si em *Stories* (LEMOS; DE SENA, 2018).

A distinção dos diários e das cartas de Sêneca entre as histórias no *Instagram* é que os “escritores” juvenis contemporâneos não necessitam mais

aguardar a caída da noite, chegar em casa ou o horário conveniente para a prática escritural, pois a mobilidade em rede permite que seja feita em tempo real, ou mesmo, nas transmissões de vídeo ao vivo.

Nesse sentido, os lugares podem ser “fundos” para narrações, contatos e compartilhamento em tempo real e ao vivo de informações produzidas por qualquer um. O que antes era apenas narração do que se passou (contar o dia a dia ao chegar em casa ou no trabalho), passa a ser troca multimídia permanente, em tempo real (LEMOS, 2009, p. 33).

Conforme Pimentel (2011), o diário cria uma ilusão de espontaneidade e imediatismo. Nas postagens em *Stories*, esses aspectos são evidenciados e intensificados por conta da mobilidade propiciada pelos dispositivos móveis e redes de dados móveis, por meio dos quais os jovens publicam os momentos em tempo real, resultando na fluidez espaço-tempo. O desejo de capturar imagens por meio dos *smartphones* é latente nos atores, que afirmam o anseio devoto em demonstrar instantaneamente “lances legais e interessantes” da vida, mesmo que considerados comuns ou banais por outras pessoas. Sob essa percepção, Lemos e De Sena (2018) acrescentam que a instantaneidade mobiliza a criação e compartilhamento de conteúdo, e assim, os usuários produzem informações na cultura digital.

Nesse contexto, as autorrepresentações juvenis no espaço virtual ganham destaque através das *selfies*, uma presença imagética. Os autorretratos dão maior significado para a virtualidade corporal, por meio da qual os jovens transcrevem as escritas de si, em que os *eus* juvenis, juntamente com seus sentimentos, emoções e experiências, retornam ao centro narrativo.

Deve-se considerar o diário como um registro de experiências pessoais e observações passadas, identificado como um documento pessoal, em que o sujeito que escreve inclui interpretações, opiniões, sentimentos e pensamentos, sob uma forma espontânea de escrita, com a intenção de falar para si mesmo. O diário é, portanto, um retrato

de quem o escreve, já que o diarista registra, praticamente no momento em que vive, uma experiência, captando as disposições do espírito e os pensamentos mais íntimos (PIMENTEL, 2011, p. 5).

Cada *post* juvenil em *Stories* é como uma nova página, uma nova escrita, uma nova narrativa. Nessa perspectiva, viagens, eventos festivos, culturais e educativos, animais de estimação e pelúcia, comidas, atividades escolares, paisagens, livros, músicas, desenhos animados, charadas, filmes, notícias, textos reflexivos, atividades físicas, instrumentos musicais, equipamentos de práticas esportivas, *selfies*, fotografias de/com amigos e familiares, memes e outras experiências são anexas às histórias dos jovens. E, ainda, geralmente, personalizam as imagens e os vídeos com recursos disponíveis no *Instagram*: legendas, *emojis*, *hashtags*, *stickers*, localização, dentre outros, que se unificam na composição de metatextos (LEMOS; DE SENA, 2018).

Semelhantemente, quando o diário adequou-se às agendas de adolescentes, os conteúdos destas, passaram a ser customizados e incorporaram diversos elementos para o enriquecimento das informações, “[...] imagens, fotografias, papéis de bombom, ingressos de cinema ou teatro e outros pequenos objetos repletos de recordação, acompanhados de frases curtas, como legendas”. Na versão digital em blogs, o “recheio” tornou-se maior, acrescentando-se vídeos e *links* de acesso a outros blogs e/ou sites (PIMENTEL, 2011, p. 6).

Assim como nos blogs (PIMENTEL, 2011), os demais usuários que visualizam as histórias juvenis, podem realizar comentários sobre as publicações, que serão recebidos na ferramenta de bate-papo do *Instagram*, o *Direct*. Dessa forma, os seguidores tornam-se interlocutores, permitindo a interação entre os membros da rede social. As escritas de si juvenis nos *Stories*, em parte dos casos, estão abertas ao público, ou seja, qualquer membro da comunidade virtual pode ter acesso aos seus perfis e, conseqüentemente, às suas publicações. Nesse aspecto, diferenciam-se dos diários íntimos, porém

aproximam-se das agendas e equiparam-se aos blogs. Conforme Lemos e De Sena (2018), em *Stories*, os conteúdos deixam de ser íntimos e adquirem publicidade, pois são expostos propositalmente. Com isso, percebe-se que o intuito não é manter segredos, mas divulgar mais de si em narrativas próprias e on-line.

Em Foucault (1992), é propício associar essa publicidade a uma missiva, que em rede, muitos podem ter acesso, ler e interpretar conforme as próprias conveniências.

Assinale-se que Séneca, ao dar início a uma carta onde se propõe expor a Lucílio a sua vida diária, relembra a máxima moral segundo a qual “devemos pautar a nossa vida como se toda a gente a olhasse”, e o princípio filosófico de que não há nada que de nós mesmos ocultemos a deus que não se faça incessantemente presente à nossa alma. Por meio da missiva, abrimo-nos ao olhar dos outros e instalamos o nosso correspondente no lugar do deus interior. Ela é uma maneira de nos darmos ao olhar do qual devemos dizer a nós próprios que penetra até ao fundo do nosso coração (*in pectus intimum introspicere*) no momento em que pensamos (FOUCAULT, 1992, p. 151).

O ato de pensar diária e introspectivamente sobre o que publicar e suas consequências no meio social revela a máxima moral supracitada. O limite entre o público e o privado torna-se uma forma de policiamento pessoal juvenil, julgar-se antes é deter-se antecipadamente do julgamento de quem os olham, ou melhor, de quem os visualizam. Instaure-se nos sujeitos uma preocupação de como serão percebidos, “[...] trata-se de fazer coincidir o olhar do outro e aquele que se volta para si próprio quando se aferem as ações quotidianas às regras de uma técnica de vida” (FOUCAULT, 1992, p. 161).

As publicações juvenis em *Stories* ocorrem em contextos históricos, sociais, culturais e subjetivos. Dessa maneira, faz-se necessário (re)interpretar as manifestações das autorrepresentações dos jovens no espaço virtual, que se consubstanciam em corpos virtuais transmigrados por eles próprios e que

realizam as escritas de si. Nas histórias, as enunciações juvenis estão inscritas na cibercultura e relacionadas à produção de sentidos pelas novas potências corpóreas que delineiam a cultura digital.

#### 4 STORIES, CULTURAS E ELEMENTOS EMERGENTES DA CULTURA DIGITAL

Com base no exposto neste estudo, a virtualização do corpo no espaço virtual é objeto da cultura digital, simultaneamente, esta, é produzida pelo corpo virtual, sendo conceituada por Lévy (2010, p. 17) como “[...] o conjunto de técnicas (matérias e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”.

As postagens em *Stories* realizadas pelos jovens participantes do estudo passaram por um processo de filtragem, denominado abstração/comparação. Nele, considerou-se as semelhanças e diferenças sobre as incidências dos dados (KOZINETS, 2014). A partir disso, foram estabelecidas categorias de abordagens qualitativas e grupais das histórias, conforme apresentadas nas imagens. Nesse sentido, as análises sobre cultura digital em *Stories* partem dessas categorias.



Figura 1 - *Stories* sobre animais, comidas e bebidas

Fonte: *Instagram* dos jovens participantes da pesquisa (2017, 2018)

Os bichinhos de pelúcia e estimação são apresentados ao público nos *Stories*, os sujeitos do estudo fazem demonstração de cuidado e carinho, além de divulgarem campanhas de proteção aos animais. Entre os jovens, é comum compartilhar os cardápios de refeições realizadas, que abrangem a diversidade gastronômica brasileira, destacando-se as comidas típicas nordestinas, como cuscuz e milho cozido; o açaí nativo da região Norte; o tererê, bebida representante do sul do Brasil; coxinhas e pizzas, enraizadas na culinária nacional; dentre outras variedades.



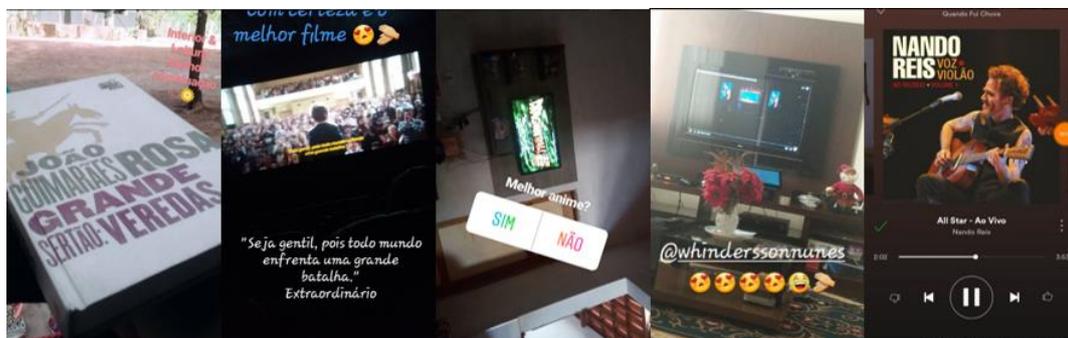
**Figura 2 - *Stories* sobre atividades físicas/esportivas, escolares e de lazer**

**Fonte:** *Instagram* dos jovens participantes da pesquisa (2017, 2018)

De acordo com a Figura 2, os jovens organizam-se e ocupam-se com atividades rotineiras: andar de bicicleta, patins, praticar exercícios físicos e de musculação em treinos nas academias, dedicação às tarefas escolares (dentro e fora da instituição de ensino) e os instantes de lazer. Dessa forma, nas histórias, os sujeitos juvenis transcrevem ações que estimulam o bem estar e os aspectos físicos, desenvolvem o cognitivo e racional e, ainda, momentos propícios ao descanso. São maneiras de olharem para as necessidades humanas e pessoais, assim, refletirem acerca da imagem representativa/presença imagética em

rede, “Ao mesmo tempo, todo um conjunto de subtis notações sobre o corpo, a saúde, as sensações físicas, o regime, os sentimentos, mostram a extrema acuidade de uma atenção vivamente concentrada em si próprio.” (FOUCAULT, 1992, p. 159).

As atividades são múltiplas e, aparentemente, os jovens multiplicam-se em tempos e espaços durante as narrativas diárias em *Stories*. Isso aplica-se também ao conteúdo diversificado das leituras de livros, músicas e filmes assistidos pelos jovens. Na literatura, Guimarães Rosa, Augusto Cury e Gustavo Lacombe são exemplos; no cinema, os gêneros são drama, comédia, romance e terror. O humorista e *youtuber* piauiense, Whindersson Nunes, conquistou um espaço nesse recurso nos perfis dos jovens no *Instagram* (FIGURA 3).



**Figura 3 - *Stories* sobre livros, filmes, desenhos animados, músicas e internet**

**Fonte:** *Instagram* dos jovens participantes da pesquisa (2017, 2018)

Um teor de cunho crítico e social é relevantemente observado nas ocupações diárias dos atores juvenis no *Stories*. Quando *sites* da cidade em que moram noticiaram o encerramento das atividades do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC) no município, os jovens receberam a notícia com expressões de tristezas e insatisfações no *Instagram*, dando a entender que consideram a ausência da instituição prejudicial para educação e

qualificação profissional dos habitantes da região. Na conjuntura das especulações das atualidades nacionais, a esfera política e seu cenário também foram expressos, desde o perfil e a suposta candidatura de Jair Bolsonaro à Presidência da República ao julgamento de Lula na Operação Lava Jato (FIGURA 4).



Figura 4 - Stories sobre notícias, política e informações

Fonte: Instagram dos jovens participantes da pesquisa (2017, 2018)

Sendo assim, em publicações dessas categorias, percebe-se princípios da cidadania digital, termo que “[...] aplica-se na utilização da tecnologia para fins de relevância social, levando em consideração os impactos da utilização das TICS no processo de democratização, onde converge suas formas representativas para as formas participativas através de sua utilização” (TEIXEIRA; LIMA JÚNIOR, 2013, p. 7).

Nessa perspectiva, os eventos da instituição escolar, onde os jovens estudam, são compartilhados em suas histórias: exames classificatórios com datas de inscrições, divulgação de resultados e de períodos de apresentação para a matrícula dos aprovados; cursos de extensões em áreas correlatas aos cursos técnicos oferecidos na escola; exposição de desenhos artísticos produzidos por alunos; gincanas educacionais; e, a campanha do Janeiro Branco

propagada nacionalmente no intuito de preservação da saúde mental, que também ganhou visibilidade na referida instituição (FIGURA 4).

Os participantes da pesquisa, em suas viagens, abrem horizontes para a imaginação e criação no ato de “eternizar um momento lindo e natural”, como afirma um deles. “Pôr o pé na estrada é bom e guardar as fotos de recordação é agradável”, concluiu outro. Dias de sol são contemplados com alegria pela juventude, mas os dias de chuva com louvor, o período chuvoso é de grande valia para o público jovem da pesquisa, pois habitam regiões quentes e secas do país. Dessa forma, pequenos vídeos ou imagens registrando instantes chuvosos ou um céu nublado viralizaram nas histórias, que também cederam lugar para fotos de ruas, fachadas de prédios, casas e de outros locais naturais ou artificiais capturadas por eles (FIGURA 5).



**Figura 5 - Stories sobre paisagens**

**Fonte:** Instagram dos jovens participantes da pesquisa (2017, 2018)

Pelo visto na Figura 5, os jovens transferem a imagem natural, social e cultural em fotografias dos lugares percorridos para as histórias, que são sinalizadoras de várias condições do local em que vivem. Guatarri (2012) fala da subjetividade parcial deslocada para materiais modeladores de focos de subjetivação (cidade, rua, prédio e etc.). Dessa forma, os atores constroem os

seus espaços, não arquitetônicos, mas territorializando-se no *Instagram* com imagens extraídas do meio natural ou artificial, isso por intermédio de afetos estéticos, e ainda, transitam com seus corpos virtuais na hibridez desses espaços.



Figura 6 - *Stories* sobre imagens reflexivas e motivacionais

Fonte: *Instagram* dos jovens participantes da pesquisa (2017, 2018)

“Amo textos”, disse uma jovem sobre o tipo de postagens da Figura 6 no *Stories*, enquanto outro, afirmou “frases massas”. Textos motivacionais, de amor, com orações ou mesmo com palavras curtas capazes de transmitir uma mensagem agradável são meios dos quais gostam de espalhar o que sentem, pensam, acreditam e apreciam inserir no “diário”.

Para Martins e Adad (2014), ao assumir o corpo virtual, o jovem transmite e produz subjetividades por meio de poemas. Por meio das expressividades similares a essas, ocorrem revoluções linguísticas que resultam em “[...] gêneros de escrita pertinentes ao meio digital. Em outras palavras, gêneros textuais já convencionados pela sociedade são transportados para o novo meio de comunicação – a Internet – sofrendo algumas adaptações relativas ao espaço virtual.” (PIMENTEL, 2011, p. 2).



Figura 7 – Stories sobre memes

Fonte: Instagram dos jovens participantes da pesquisa (2017, 2018)

Os memes constituem-se em vídeos e/ou imagens com frases, bordões ou semelhantes, que disseminados entre os usuários da internet/redes sociais, contêm, especialmente, um aspecto humorístico “[...] formado pela combinação de permanência de um elemento replicador original e pela mutação deste elemento” (CELIDONIO, 2016, p. 131). Contextualizando o conceito sobre as replicações miméticas e a difusão delas nos *Stories* dos perfis juvenis em estudo, considera-se os memes imergidos na cibercultura e que, transversalmente a ela e por meio dela, emergem como elementos da cultura digital.

Chapolin Colorado é uma personagem reconhecida pela sua apresentação na TV brasileira, mesmo sendo de origem mexicana, que sobreposto com frases comediantes ganha a rede social de forma mimética. O último meme da direita (FIGURA 7) destaca-se pelo aspecto músico-cultural, indicando a variedade na *playlist* dos atores com o nome de 18 cantores/bandas de diferentes estilos. Um meme “[...] pode trazer consigo aspectos culturais como língua, costumes, personagens e gírias típicos do país emissor” (CELIDONIO, 2016, p. 132).

Nas divulgações miméticas, há a criação e difusão de valores dominantes e conexos a um grupo. A percepção desses valores impulsiona, ou não, a proliferação do meme na rede. O grupo jovem tende para o que causa risos,

parte de situações engraçadas e, algumas vezes, de artistas famosos. Ao analisarem as informações, pensam de forma subjetiva (noção de valor) e sociocultural (valor de grupo) sobre o que repassam por meio dos memes, denunciando comportamentos próprios ou de modismos. “Trata-se de uma forma básica de aprendizado social, através da imitação” (RECUERO, 2009, p. 123).

A aprendizagem ocorre a partir do entendimento e da capacidade de absorção da ideia transmitida pelo grupo social. Nesse cenário, têm-se a aprendizagem cultural (CELIDONIO, 2016) e a inteligência coletiva (LÉVY, 2010). A apropriação cultural via histórias miméticas é canalizada pelo conjunto de informações transmitido, recepcionado e entendido, e é também, balizador dos comportamentos da geração da era digital, apta a novas reproduções, inovações e adequações.

A personalização das histórias é viável para a enunciação jovem na rede social, em quase sua totalidade, foram agregadas às histórias componentes disponibilizados pelo aplicativo que permitem customizar imagens e vídeos destinados à publicação no *Stories*. Recursos que afloram a criatividade lúdica, o acréscimo de cores, o jogo de brincadeiras e a agregação de significados aos conteúdos postados, isso, por meio das legendas, *emojis*, *hashtags*, *stickers*, localização, músicas, dentre outros. Lemos e De Sena (2018, p. 23) compartilham dessa percepção ao afirmarem: “As ferramentas do *Stories* estimulam um uso mais criativo do sistema e isso é amplificado pelas possibilidades de customização e interação”.

Dentre essas ferramentas, destacam-se elementos oriundos ou adaptados à cultura digital. Incide-se “[...] sobre as *hashtags* a inerência à cibercultura em meio ao corpo de representações sociais na rede social em estudo” (COSTA; VIEIRA, 2019, p. 20). Os *emojis*, concebidos digitalmente, permitem trocas culturais, pois suas interpretações e (de)codificações, tanto

pelos “escritores”, quanto pelos “interlocutores”, relacionam-se às experiências pessoais e aos contextos sociais de ambos, por meio do “[...] conhecimento adquirido, percebido automaticamente dentro do contexto cultural” (MORO, 2016, p. 61). Utilizando o caractere @ (lê-se arroba), um símbolo culturalmente digital, os partícipes da pesquisa marcam/convidam seguidores/interlocutores a participarem do processo de constituição dos sentidos de suas publicações em *Stories*.

Esses sentidos possibilitam a exposição dos modos de viver juvenis, ou ainda, a “leitura” de suas histórias de vida. Dessa forma, enunciações de outras culturas são perceptíveis nas histórias e emaranham-se na constituição da cibercultura. Localizações manifestam a cultura da mobilidade, “[...] grande fomentadora da cibercultura, impulsiona o movimento dinâmico de idas e vindas nas localizações, que mobiliza a busca por status” (COSTA; VIEIRA, 2019, p. 23).

Os jovens do estudo trabalham o zelo pela própria imagem, o que ilustra atenção não apenas para a estética, mas para um cenário ainda mais amplo sobre o cuidado de si. A centralização dos *eus* juvenis referencia a possibilidade da cultura do afeto em rede, pois, um eu emotivo jovem emana desse cuidado que exige uma reflexão acerca de si e da afeição do outro sobre si, pois o aparentemente não agradável aos outros pode ser compreendido como desafeto. Além do mais,

[...] visualiza-se a afetividade de cada jovem no conjunto de suas publicações, fotos, vídeos, legendas, emojis, hashtags e até mesmo em localizações, seja para com familiares, amigos, irmandade, colegas, ou com os seguidores desconhecidos mais distantes do convívio social ou fisicamente. Então, pode acreditar-se subjetivamente, que seria o caso de pensar na cultura do afeto na cibercultura (COSTA; VIEIRA, 2019, p. 22).

Todavia, ao submeterem desejos e vontades ao filtro da distinção público e privado, tornam-se capazes de manterem a essência dos sentimentos ousados, intensos e afetivos para/no compartilhamento em *Stories*. Dessa forma, a curta duração da visibilidade da informação disponível nas histórias faz com que os atores dos perfis juvenis investigados acreditem que a exibição do publicado acontece em menor grau, em razão disso possuem menores reservas, ponderações e preocupações estéticas sobre o que será aderido às histórias. A partir dessas concepções juvenis, conforme Lemos e De Sena (2018, p. 22), estabelece-se um princípio para maior efemeridade das imagens nas “[...] redes sociais com área de armazenamento temporário, por aliarem mobilidade, simplicidade na modificação das imagens e circulação imediata destas, são uma manifestação expressiva da cultura da efemeridade”.

A diversidade de conteúdos identificados nas histórias correlaciona-se às pluralidades gastronômicas, literárias, religiosas, musicais, cinematográficas, dentre outras. Nesse sentido, aspectos socioculturais juvenis vinculam-se ao visto em *Stories*. A conjugação dos elementos ciberculturais com as diversas expressões culturais mencionadas coincide com a hipercomplexidade da cultura da sociedade contemporânea (SANTAELLA, 2008) no contexto da cultura digital. Pois, observa-se lógicas comunicacionais orais em vídeos, áudios e músicas, escritas em legendas, registros de impressos (livros) e das culturas de massas e mídias. Assim, os metatextos/hipertextos que se formam nos *Stories* ampliam suas forças comunicativas na perspectiva de uma linguagem digital e de gêneros digitais, que são culturais, históricos, sociais e flexíveis.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na constituição da presença imagética das histórias do recurso em análise no *Instagram*, visualiza-se escritas de si juvenis que se consubstanciam numa versão digital, on-line e instantânea dos diários escritos à mão.

Diariamente, a virtualização do corpo em suas experiências no espaço virtual transcreve sentidos, tornando-se escrevente da cultura digital, mas também, estando inscrita nela. Isso potencializa a construção do ciberespaço pelas juventudes no *Instagram*.

Assim, ao analisar as publicações nos *Stories* dos perfis dos jovens participantes do estudo, percebe-se cultura digital e identifica-se elementos que a constituem como emergentes da conjugação de outras expressões culturais, que se imbricam em produções hipercomplexas e transmigram-se para o espaço virtual pelas potencialidades da virtualização do corpo em rede social virtual.

Portanto, com os constantes avanços tecnológicos, digitais e de dispositivos móveis, acredita-se que as técnicas materiais, intelectuais, de autorrepresentatividades e de formações/expressões culturais tendem a permanecer em transformações, aperfeiçoando-se as já existentes e surgindo novas ao longo do tempo, no espaço virtual e de acordo com o lugar da corporeidade no ciberespaço. Partindo desse pressuposto, recomenda-se a realização de estudos que objetivem teorizar as novas versões digitais que “viralizam” em todas as áreas de uma sociedade cada vez mais digitalizada e em rede.

### REFERÊNCIAS

- CELIDONIO, Bruno. Adaptação cultural e ressignificação de memes: um estudo teórico. *Temática*, João Pessoa, v. 12, n. 1, p. 130-142, jan. 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/27406/14719>. Acesso em: 15/01/2018.
- COSTA, Douglas Pereira da; VIEIRA, Maria Dolores dos Santos. Visualizando cibercultura em rastros digitais juvenis no *Instagram*. *Revista Interdisciplinar de Ciência Aplicada*, Petrópolis, v. 4, n. 7, p. 17-23, jun. 2019. Disponível em: <http://www.uces.br/etc/revistas/index.php/ricaucs/article/view/6714/3851>. Acessado em: 04/06/2020.

CRUZ JUNIOR, Gilson; SILVA, Erineusa Maria da. A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Porto Alegre, v. 32, n. 2-4, p. 89-104, dez. 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-32892010000200007>. . Acessado em: 06/06/2020.

FANTONI, Andressa. *Autorrepresentação de adolescentes porto-alegrenses no Instagram*. 2017. 175 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

FOUCAULT, Michel. A escrita de si. In: *O que é um autor?* Trad. Antônio Fernando Cascais; Edmundo Cordeiro. Rio de Janeiro: Vega/Passagens, 1992, p. 129-160.

GUATARRI, Félix. *Caosmose: Um novo paradigma estético*. Trad. Ana Lúcia de Oliveira; Lúcia Cláudia Leão. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2012.

INSTAGRAM. *Sobre o Instagram*, 2016. Disponível em: <https://www.instagram.com>. Acesso em: 27/02/2017.

KOZINETS, Robert. *Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online*. Trad. Daniel Bueno. Porto Alegre: Penso, 2014.

LEMOS, André. Cultura da Mobilidade. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, v. 16, n. 40, p. 28-35, dez. 2009. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/6314/4589>. Acessado em: 05/01/2018.

LEMOS, André; DE SENA, Catarina. Mais livre para publicar: efemeridade da imagem nos modos "Galeria" e "Stories" do Instagram. *Mídia e Cotidiano*, Niterói, v. 12, n. 2, p. 6-26, ago. 2018. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/10035/8493>. Acessado em: 05/06/2020.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MARTINS, Lucivando Ribeiro; ADAD, Shara Jane Holanda Costa. A produção de subjetividade pelos(as) jovens da escola pública sobre o corpo estranho nas redes sociais: uma inspiração Sociopoética. In: *Educação, diversidades e políticas de inclusão: juventudes, cultura de paz e subjetividades*. v. 2. Teresina: EDUFPI, 2014. p. 81-95.

MORO, Gláucio Henrique Matsushita. *Emoticons, emojis e ícones como modelo de comunicação e linguagem: relações culturais e tecnológicas*. *Revista de Estudos da Comunicação*, Curitiba, v. 17, n. 43, p. 53-70, set./dez. 2016. Disponível em: <http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/comunicacao?dd1=16455&dd99=view&dd98=pb>. Acessado em: 15/01/2018.

PIMENTEL, Carmem. A escrita íntima na internet: do diário ao blog pessoal. O Marraré, Rio de Janeiro, n. 14, p. 1-18. Disponível em:

[http://www.omarrare.uerj.br/numero14/pdf/CARMEM\\_PIMENTEL.pdf](http://www.omarrare.uerj.br/numero14/pdf/CARMEM_PIMENTEL.pdf).

Acessado em: 01/06/2020.

RECUERO, Raquel. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

REIS, Valdeni da Silva. A definição do diário como um gênero: entre diário íntimo e o diário de aprendizagem. *Veredas Revista de Estudos Linguísticos*, Juiz de Fora, v. 16, n. 2, p. 120-132, 2012. Disponível em:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/veredas/article/view/25025>. Acessado em: 02/06/2020.

SANTAELLA, Lucia. Mídias locativas: a internet móvel de lugares e coisas.

*Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 35, p. 95-101, abril. 2008. Disponível em:

<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4099/3109>. Acessado em: 01/06/2020.

TEIXEIRA, Marcelo Mendonça; LIMA JÚNIOR, Joel Alves de. Cidadania digital: uma proposta de dispositivo móvel para o monitoramento das cidades. *Revista Temática*, João Pessoa, v. 9, n. 12, p. 1-22, dez. 2013. Disponível em:

<https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/21322/11772>.

Acessado em 05/06/2020.

Recebido em 04/07/2020.

Aceito em 06/11/2020.