

Usando bem, que problema tem? Pânicos morais, mídias digitais e juventude no Brasil

Using well, what is the problem? Moral panics, digital media and youth in Brazil

Lara Rodrigues Facioli¹

Juliana do Prado²

Resumo

O artigo analisa a circulação de moralidades acerca dos usos das mídias digitais por jovens brasileiros a partir de uma reflexão dos medos coletivos relacionados à prática específica do suicídio. Para isso, nos concentraremos nos discursos em torno do jogo Baleia Azul que circularam na rede no ano de 2017 e que trouxeram à tona conteúdos diversos sobre a experiência de jovens brasileiros com a internet e os serviços de rede social. O objetivo é discutir as relações entre pânicos morais e controle social dos usos das mídias digitais por jovens, bem como apontar as especificidades que esse tipo de mídia assume em suas relações de socialidade. Em um segundo momento, com base nas reflexões propostas por uma Sociologia Digital e pela perspectiva da modelagem social da tecnologia, apresentaremos algumas reflexões que nos auxiliam a pensar a utilização das tecnologias pelos adolescentes para além dos discursos da patologia, buscando compreender seus usos de maneira contextual, resultado de relações estabelecidas no âmbito familiar, escolar e em círculos de amigos.

Palavras-chave: Mídias digitais. Pânicos morais. Juventude. Baleia Azul.

Abstract

The article analyzes the circulation of moralities about the uses of digital media by Brazilian young people based on a reflection of collective fears related to the specific practice of suicide. In this sense, we will focus on the speeches about the game Whale Blue that circulated in the online network in the year 2017 and which brought to light various contents about the experience of young Brazilians with the internet and social network services. The objective is to discuss the relations between moral panics and social

¹Pós- Doutora no Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Estadual de Londrina, atualmente realiza estágio Pós-Doutoral no Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais da Universidade Estadual de Londrina (UEL). E-mail: larafacioli@yahoo.com.br.

²Doutora em Sociologia pelo Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFSCar, atua como professora adjunta de Sociologia da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, na unidade de Paranaíba. E-mail: ju.doprado@gmail.com

control of the uses of digital media by young people, as well as to point out the specificities that this type of media assumes in their relations of sociality. Secondly, based on the reflections proposed by a Digital Sociology and the perspective of the social shaping of technology, we will present some reflections that help us to think about the use of technologies by adolescents beyond the discourses of pathology, trying to understand their uses in a way context, the result of relationships established within the family, school and friends circles.

Keywords: *Digital media. Moral panics. Youth. Blue Whale.*

Introdução

As concepções em torno dos usos das mídias digitais e Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) são permeadas, desde o início de sua disseminação no Brasil, por discursos que marcam seu caráter negativo com relação às transformações sociais que ocasionariam. A começar pela década de 1990, época em que a Internet comercial começou a se fazer presente em território nacional, verifica-se como sua recepção entre a mídia impressa e televisiva foi marcada por articulações que associavam seus usos à doença, chegando a ser comparada ao vício por drogas, especialmente, a cocaína (NICOLACI-DA-COSTA, 2002, p. 27). Por meio do discurso do vício forjava-se, assim, o perfil do viciado: o sujeito solitário, ocioso, que se dedicaria a uma tentativa de criar um mundo paralelo e diferente do que vive fora da rede. De acordo com o trabalho de Ana Maria Nicolacci-da-Costa, na década de 1990, período em que a internet comercial foi introduzida nos Estados Unidos da América, sua recepção foi carregada de noções associadas ao vício e ao temor de que seus usos levariam a sociedade norte-americana à solidão. A autora rememora trechos de jornais da época para demonstrar como, a partir da visão de alguns psicólogos, tais discursos foram endossados na mídia impressa.

Em contexto norte-americano, a avaliação negativa das mídias digitais se deu entre psicólogos e acadêmicos. No Brasil, cuja comercialização da internet ocorreu a partir de 1997, as matérias midiáticas captaram o clima de desconfiança divulgado pelos Estados Unidos e passaram a concentrar seus discursos sobre a internet ancorados por noções de patologias (PRADO,

2015). A preocupação plantada em solo brasileiro, por discursos advindos do contexto dos EUA, não despertava um olhar mais atento sobre os usos da internet no Brasil, provavelmente, pelo fato de sua disseminação ser restrita, já que apenas uma pequena parcela da população tinha acesso à internet discada nesse período.

O resultado disso, como observa Ana Maria Nicolaci-da-Costa (2002, p. 28), foi que os poucos usuários brasileiros acabaram “[...] bombardeados com informações fragmentadas, alarmistas e contraditórias sobre todos os tipos de patologia potencialmente gerados pela Internet, sem que ao menos fossem avaliados os efeitos que essas informações têm sobre eles”.

As preocupações acerca dos usos, divulgadas por estas matérias, ganharam forma em meio a um conjunto de profissionais da psicologia que, em resposta ao cenário ainda recente, se engajaram na construção de uma agenda de pesquisa que atendesse aos objetivos de reflexão sobre a relação entre processos psicológicos e mentais e a informática (PRADO, 2015, p. 153). Tais grupos não buscavam somente entender esse contexto, como também promover frentes de atuação da psicologia diante de demandas por atendimento via internet, nas quais o tema do vício era comum.

Dessa forma, criavam-se, por meio de contribuições de suas análises a jornais e sites de notícias, moralidades a respeito dos usos das mídias digitais, enfatizando o que é correto e saudável em detrimento do que está no âmbito do uso patológico, da doença e daquilo que deve ser evitado quando o assunto é nossa relação com as tecnologias.

Compreendemos moralidades a partir da conceituação de Michel Foucault (2003, p. 26) sobre “código moral” e “moralidade dos comportamentos”. O “código moral” possibilita o entendimento dos discursos prescritivos à respeito dos usos das mídias digitais, incitados tanto pela mídia impressa quanto pelos profissionais de psicologia, na medida em que pode ser abarcado dentro do escopo de “um conjunto de valores e regras de ação propostas aos indivíduos e aos grupos por intermédio de aparelhos prescritivos diversos, como podem ser a família, as instituições, as igrejas, etc” (FOUCAULT, 2003, p. 26). A “moralidade dos comportamentos” amplia a

análise, pois pode ser entendida como “o comportamento real dos indivíduos em relação às regras e valores que lhes são propostos” e como eles se submetem ou não a um princípio de conduta; como obedecem ou resistem às interdições e prescrições; como acatam ou desprezam os valores (FOUCAULT, 2003, p. 26). A partir dos códigos morais derivam moralidades, que se configuram como a forma como os sujeitos lidam com as normas relacionadas aos usos das mídias digitais, que podem, tanto corroborar para os códigos morais, como resistirem ou serem reelaboradas nas relações sociais. Tais discursos podem ser vistos, assim, como empreendedores de regras e normas, nas quais os sujeitos, no caso os usuários aparecem, com frequência, como merecedores de atenção, intervenção e vigilância.

Alguns excertos retirados de jornais do final dos anos 1990 no Brasil, como Folha de S. Paulo e O Globo, foram utilizados por Nicolaci da Costa (2002) para corroborar a recepção de concepções de psicólogos americanos e canadenses que categorizavam os usos patológicos da internet. Como mostra o exemplo abaixo, publicado pelo Jornal do Brasil, estes profissionais tinham como um foco maior de preocupação os adolescentes que faziam uso da rede. São estes os sujeitos dos primeiros discursos de vigilância que, nestes termos, merecem estar sob o olhar dos peritos:

A Internet vicia. Essa é a conclusão do psicólogo britânico Mark Griffiths, que, após um ano e meio de pesquisas, definiu o perfil do viciado: é o adolescente solitário que usa o computador para criar um universo paralelo. Alguns sintomas podem indicar o grau de dependência semelhante ao da cocaína - Matéria retirada do Jornal do Brasil em 7 de agosto de 1997. (NICOLACI-DA-COSTA, 2002, p. 27).

De modo semelhante, o tempo gasto com o uso da internet explicita pontos de vista sobre quão produtiva seria a chamada “vida virtual” para os jovens. Nestes discursos em torno dos usos feitos das tecnologias existe uma constante avaliação sobre se a mídia está favorecendo o sujeito e propiciando seu contato com conteúdos que possam acrescentar em sua formação, especialmente, na vida profissional e em todos aqueles aspectos que caracterizariam um indivíduo de sucesso.

Por trás desses discursos sobre os usos das mídias com finalidades objetivas, está a condenação daqueles que não apresentam uma utilização da tecnologia avaliada moralmente como produtiva e racional. A concepção de que a internet seria outro universo desconhecido e perigoso circula e demonstra que ela é vista como instância que pode corromper as relações sociais, levando até mesmo, ao desinteresse pela própria vida, ao individualismo, ao descolamento do mundo e do cotidiano da família.

Se no início da circulação da internet no Brasil, ainda restrita a um estrato social com maior poder aquisitivo, os discursos de medo se associavam ao perigo de desenvolvimento de vícios, recentemente, continuamos assistindo a um processo similar, porém com alcance mais elevado devido à ampliação do acesso à rede e ao desenvolvimento dos conhecimentos peritos em torno da tecnologia.

Desse modo, este artigo analisa a circulação de discursos em torno das avaliações dos usos das mídias digitais por jovens brasileiros a partir de uma reflexão dos medos coletivos relacionados à prática específica do suicídio. Para isso, nos debruçamos sobre os conteúdos que foram divulgados acerca do jogo Baleia Azul no ano de 2017, em redes sociais como Facebook³ e WhatsApp⁴ e em portais de notícia, especificamente, com intuito de compreender como estes discursos trouxeram à tona os medos que atravessam os usos das tecnologias pelos jovens no Brasil.

Dedicamo-nos a coletar falas, imagens, vídeos compartilhados em páginas públicas e privadas e em grupos familiares e de jovens destinados tanto a tratar especificamente do jogo, quanto de questões diversas. Também nos debruçamos sobre uma análise dos conteúdos que circularam, tanto na mídia impressa, quanto televisiva sobre o assunto.

Em um segundo momento, apontamos algumas reflexões que nos auxiliam a pensar a utilização das tecnologias pelos adolescentes para além

³Facebook é a mais popular rede social do Brasil onde é possível incorporar amigos e compartilhar fotos, textos e vídeos.

⁴ O Whatsapp é um aplicativo para smartphones por meio do qual os sujeitos podem estabelecer conversas síncronas e assíncronas com as pessoas da agenda telefônica do aparelho. O app permite troca e mensagens de texto, voz, compartilhamento de fotos e vídeos e criação de grupos fechados de discussão.

dos discursos da patologia, buscando compreender seus usos de maneira contextualizada, resultado de relações estabelecidas no âmbito familiar, escolar e em círculos de amigos.

Escolhemos a divulgação de conteúdos sobre suicídio, uma vez que eles se mostram, a nosso ver, significativos no sentido de abordar a presumida relação patológica existente entre juventude e mídias digitais. A suposta aderência ao jogo por parte de um pequeno número de jovens conectados via Whatsapp foi apresentada não enquanto um problema social, mas como resultado de uma utilização problemática da tecnologia. Em outros termos, trata-se de uma postura determinista sobre os usos das mídias, que a considera como origem de qualquer fenômeno social. Além disso, tais discursos carregam consigo um ideal sobre juventude que se consolidou ao longo do tempo e que se evidencia em situações limite e conflituosas como esta.

Nosso argumento é o de que houve um pânico moral com relação aos usos das mídias pelos jovens, uma vez que o fato de estarem conectados com a e por meio da tecnologia seria um dos aspectos apontados como responsáveis pelo desejo de morte entre os adolescentes.

O objetivo é discutir as relações entre pânicos morais e controle social dos usos das mídias digitais por jovens e lançar pistas sobre as especificidades que esse tipo de mídia assume no debate sobre juventude. Sugerimos que as relações em rede têm possibilitado a ampliação de situações de socialidade, de circulação de repertórios simbólicos, de busca por apoio emocional e de acesso a conteúdos que, possivelmente, incidem em modificações nos horizontes de aspiração dos jovens brasileiros, e que, dessa forma, precisam ser compreendidas em seu contexto de utilização e não como promotoras, de maneira determinista, de atitudes suicidas.

Por outro lado, é possível observar que as mídias também ampliam o alcance dos empreendimentos morais que têm como foco o controle social da vida e, sobretudo, da forma como os jovens fazem uso destas tecnologias de comunicação, demonstrando os temores que a sociedade brasileira tem com

relação às transformações geracionais recentes. Nosso intuito não se situa na tentativa de entender possíveis causas ou motivações ao suicídio advindas da internet; antes, almeja-se refletir sobre a relação e as imbricações existentes entre juventude e tecnologias da informação e comunicação.

Integramos um conjunto de reflexões que compõem a área da chamada Sociologia Digital que tem contribuído para repensar as análises das mídias e das tecnologias de forma a problematizar e transformar a crença convicta na rede como espaço tanto de potência para o desenvolvimento de outras formas de vida, experiências, identidades e realizações políticas, quanto de manutenção irrestrita das relações sociais. Uma das grandes contribuições desses estudos é observar tais ferramentas inseridas em seus contextos de uso para compreender o que e como elas podem transformar as relações sociais existentes, bem como manter e reproduzir relações de desigualdade, de poder e de hierarquia (FACIOLI, 2017; PADILHA, 2015; PRADO, 2015; MELHADO, 2015; KURASHIGE, 2014; MISKOLCI, 2016).

Nossa leitura é informada pela teoria da modelagem social da tecnologia (WAJCMAN, 1999), isto é, entendemos que a tecnologia é moldada em um processo social que não tem uma força dominante única. Assim, compreendemos que a tecnologia disponível, bem como os usos que os sujeitos fazem dela, é o resultado de um conjunto complexo de relações sociais que envolvem as relações entre as pessoas, ciência, técnica, Estado e mercado, para mencionar alguns fatores.

Deste ponto de vista, os usos das mídias digitais não criariam o suicídio e o mal-estar juvenil, pois estão imbricados em uma trama bastante complexa que envolve relações contextuais, transformações sociais, surgimento e consolidação das tecnologias e suas interferências em nossa vida cotidiana. Refletir sobre isso auxiliaria, em grande medida, no entendimento sociológico sobre os usos das mídias digitais e também da circulação de pânico morais a respeito das mídias e dos jovens.

Jogando com pânico morais: suicídio, juventude e mídias digitais

O debate acerca do Jogo da Baleia Azul se desenvolveu em contexto brasileiro nas últimas semanas do mês de abril do ano de 2017. Embora não haja informação específica, especula-se que seu surgimento tenha ocorrido na Rússia onde duas jovens de 14 anos teriam se jogado de cima de um prédio em um ato suicida incitado por um jogo, cujas 50 regras culminam no estímulo para que o jogador tire a própria vida, no ato final, sendo as demais relacionadas à automutilação, exposição às situações de risco como andar em alturas elevadas e visualização de filmes de terror por longo período de tempo.

O jogo teve considerável repercussão nas mídias digitais, redes sociais e também nas mídias de Broadcasting, como televisão e rádio e a suposta preocupação com a vida de jovens despertou até mesmo a Câmara de Deputados Federais brasileira, que trouxe à tona a temática com uma proposta de audiência pública sobre o suicídio e o uso das tecnologias por adolescentes.

A concepção de juventude que se apresenta por trás desses discursos pode ser abordada tendo como referência sua origem genealógica, ou seja, o entendimento de sua emergência enquanto problemática social e suas imbricações com relações de poder. Especialmente no que tange à compreensão do que está nos conteúdos divulgados pelas mídias quando o assunto é o suicídio e os usos feitos dos computadores e celulares, é necessária uma observação mais acentuada sobre a experiência digital entre os jovens.

A noção de jovem que nos é frequentemente apresentada é a de um sujeito instável cuja fragilidade leva à necessidade de proteção frente a qualquer possibilidade de perversão. De acordo com estas abordagens, ele necessita ser disciplinado na medida em que possui uma curiosidade e rebeldia em relação tanto ao futuro, quanto às regras sociais. O adolescente, especificamente, está inserido, pelos saberes peritos da biologia e, por vezes, de ramos da psicologia, no reino do corpo e dos hormônios, sendo a

juventude, momento inevitável de transição para uma vida adulta, integrada à ordem social, menos afeita a impulsividade e que, enfim, compreendeu sua função no mundo. A invenção da adolescência esteve atrelada duplamente à produção de um adulto ideal como aquele que, no processo de conquista da maturidade, se distanciou de aspectos negativos e desviantes associados à infrações sociais e à delinquência.

As primeiras pesquisas sobre psicologia da adolescência se desenvolveram no início do século XX e ajudaram a fixar discursos e manuais de conduta. Ainda que em meados dos anos 1970, tanto os modelos de família, quanto de juventude começaram a ser questionados pelos movimentos sociais, nas análises contemporâneas, essa etapa geracional se caracteriza por ser um momento de crise, situado entre a infância e a vida adulta. De acordo com Maria Rita de Assis César (2008, p. 27):

Insistir na reflexão sobre adolescência concebendo-a como sujeito da crise, tal como ela foi inserida no campo conceitual da psicologia do desenvolvimento significa, portanto, comprometer a pesquisa com a interrogação de um sujeito epistemológico estéril, já que é monolítico e a-histórico, isto é, um sujeito portador de uma essência já conhecida, obstruindo-se assim a possibilidade de chegar a novas conclusões [...] é essa figura epistemológica subjacente às investigações que contribuem para alimentar os bancos de dados de pesquisa sobre a violência juvenil, a gravidez na adolescência, o uso de drogas, os casos de contaminação por HIV/AIDS, a promiscuidade sexual, entre outras.

Esta concepção de juventude surge a reboque da consolidação de uma ideia de modernidade ocidental que debruçou suas ferramentas de controle sobre a escola e a família, lugares potenciais de produção de desajustes dos sujeitos na ordem social, bem como de sua adequação. A noção de adolescência se consolida, portanto, a partir do forte investimento nesta categoria por parte das instituições e dos saberes médicos e psicoterapêuticos que pretendiam regulá-la.

No Brasil, especificamente, a escola e a família também se desenvolvem como espaço de implantação das políticas higienistas do Estado. No período colonial, a infância era desprezada, pois não possuía um papel social específico e a adolescência se situava no limbo entre a infância irracional e a vida adulta madura e estabelecida (CÉSAR, 2008).

As transformações na esfera familiar passaram a exigir o desenvolvimento de intimidade entre os membros da família, que culminasse no estreitamento dos laços entre pais e filhos, fundamentais para o controle sobre a vida dos jovens. A família, nesse contexto, é pensada como um dos pilares de formação das crianças, e é sobre ela que se imporão as políticas estatais e os discursos de regulação. “Quem ama, cuida” é ideia central do surgimento da concepção de família moderna brasileira e faz desse espaço aquele que precisa estar sempre vigilante sobre os corpos dos jovens, sua sexualidade, sua saúde, suas relações:

O modelo ideal do pai não era mais o severo déspota da colônia, mas no contexto da família higienista passou a ser aquele comprometido com a saúde dos filhos, conhecedor de regras e normas determinadas por um saber externo ao universo familiar, que deveria ali se instalar. Os filhos tinham que ser fruto de um investimento permanente, material e afetivo e tornar-se-iam a instância a partir da qual o pátrio poder do pai colonial seria quebrado e substituído pelo poder do Estado Sanitário (CÉSAR, 2008, p. 51).

Ainda que avanços consideráveis tenham sido obtidos, até mesmo com a promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente, atendendo aos preceitos dispostos na Constituição de 1988⁵, a adolescência é concebida na chave da transitividade para a vida adulta. E como tal, não está livre do jugo de suas condutas, sobretudo, nos usos das mídias digitais. Os discursos em torno do Jogo da Baleia Azul trouxeram a tona o temor representado pela

⁵De acordo com o artigo 277 da Constituição Federal “É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão” (BRASIL, 1988).

juventude e, principalmente pelo fato de que estaria ela, supostamente, afastada da esfera da religião, da família e de seu controle. Os jovens estavam direcionados, portanto, para viver suas aventuras em rede, que poderiam culminar na recusa maior à vida social e, conseqüentemente, ao ato do suicídio.

Retomando o contexto atual, o Baleia Azul foi responsável por mais uma série de discursos sobre mídias digitais e juventude. A origem do jogo que incentiva o suicídio é desconhecida, mas os primeiros relatos surgiram na Rússia, de onde foi retirada a referência à Baleia Azul, mais especificamente do trecho da música da banda chamada Lumen. A letra da música intitulada, em russo, como “*Queimar*”, faz referência a uma grande baleia azul que não conseguiria romper a rede na qual estava presa.

Segundo relatos contidos nos portais de notícia e redes como *Whatsapp*, o jogo funciona a partir do envio de instruções por um moderador por meio de aplicativos de mensagens instantâneas. Estas apresentam cinquenta desafios previstos em um grupo secreto no Facebook. Para além de questionar a veracidade do jogo, o que já foi feito à exaustão pelo noticiário e pelas redes sociais em contexto brasileiro, interessa-nos analisar quais termos atravessam a divulgação de discursos sobre os usos das mídias digitais por jovens nesses conteúdos.

Um dos espaços que mais gerou circulação de notícias e informações sobre o jogo do baleia azul foram os grupos formados no *Whatsapp*, entre membros familiares, cujos conteúdos tinham como intuito servir de alerta para pais e mães, estimulando-os a ficarem de olho no comportamento de seus filhos. Frases como “conversem com seus filhos e perguntem se fazem uso do jogo” foram frequentes, bem como discursos prescritivos sobre cuidado e atenção, como o reproduzido abaixo:

Lamento informar aos pais, mas não vai adiantar acabar com a ‘baleia azul’. Se acabarmos com a baleia, pode vir o ‘elefante roxo’, o ‘tigre amarelo’, o ‘pica pau cor de rosa’ e outros. O que de fato está faltando é a ‘cor’ nas famílias. Estamos demasiadamente distraídos e buscando culpados o tempo todo. Estamos com pais ‘cinzas’, sem vida, sem ação, sem autoridade, sem carinho com os filhos, sem tempo. Acredite,

ninguém substitui você na vida de seus filhos. Quando falta você (pai e mãe), seu filho buscará preencher sua ausência com qualquer bicho de 7 cabeças ou sem cabeça alguma. Sabe porque essa geração de filhos não sai do celular, do computador, dá internet, do isolamento? Porque vocês os empurram pra esse mundo virtual. Os pais não tem dado o carinho real, o abraço acolhedor, não tem tempo para brincar com os filhos, rolar no chão, sujar a roupa com eles. Aproveitem a desgraça da baleia azul para alcançar a graça de acordar para o cuidado com seus filhos. Se você não tiver tempo para seus filhos, os bichos do mundo terão. Resgate seu filho, sua família. ...##Filhos herança de Deus.

Somados a isto, difundiram-se trechos de relatos que pertenceriam, supostamente, a jovens que estavam participando dos desafios, como, por exemplo, parágrafo transcrito abaixo, de texto colhido em grupos familiares do *Whatsapp*:

Oi, me chamo Lucas, estou no desafio da baleia azul, moro na cidade de Ponta Porã, MS, estou no décimo desafio que é dar balas envenenadas para trinta crianças em 3 escolas diferentes. como já conheço bem a cidade, escolhi a escola (trecho borrado), pois tem mais crianças pequenas. Peço desculpas às mães, pois tenho que cumprir, senão eles vem (sic) atrás de mim. sinto muito pelos filhos de vocês, desafio aceito.

De forma mais contundente, circularam nas redes sociais imagens que faziam alusão à falta de trabalho, a Deus ou até mesmo a agressões físicas, atestando o quanto o receio de que os jovens brasileiros estivessem acessando o jogo Baleia Azul os distanciaria de suas famílias e da religião, as quais deveriam adotar determinadas posturas para adquirir o domínio sobre suas vidas. O meme⁶ abaixo, divulgado amplamente no *Whatsapp* e *Facebook*, é um bom exemplo das abordagens acerca do jogo:

⁶Memes são imagens que transmitem grupos de ideia sobre um assunto que circula em determinados espaços da rede, funcionam dentro de contextos específicos e permitem uma leitura da cultura do grupo que o replica. Memes, geralmente possuem o caráter de apresentar situações de humor a respeito de pautas diversas expostas em diferentes contextos sociais. Os que tiveram circulação pelas mídias digitais apontam, indiretamente, para a esfera da família como lugar de promover a disciplina capaz de evitar determinados usos das tecnologias e, no limite, o suicídio.

Essa é a Baleia Azul que falta no couro dessa molecada de hoje... 🐳



A circulação de repertórios e discursos sobre o baleia azul se deu também na esfera das matérias jornalísticas, via de regra, montadas a partir de uma perspectiva sobre os usos das mídias por jovens que os aloca em uma posição de necessidade de controle. Títulos como “Confira dicas para fugir dos perigos da internet”, “Após Baleia Azul, especialistas aconselham pais sobre como lidar com a internet”, “o jogo que está levando o Brasil a cometer suicídio”. Tais matérias geralmente contam com a presença de um “especialista” sobre comportamento, que expressam algumas prescrições sobre como evitar o uso equivocado da rede por meio de “controle dos pais”, estabelecimento de “acordos entre pais e filhos”, “senhas seguras para acesso”, “determinações de horários para navegação na rede” ou, simplesmente “garantir que os jovens usem menos a rede”⁷.

O foco, tanto das matérias jornalísticas, quanto dos próprios conteúdos que se difundiram pelo *Whatsapp*, se concentra nas figuras de autoridade da família, reforçando a ideia de que os usos das mídias digitais entre os jovens devam ser monitorados, do mesmo modo que, as famílias devam se esforçar mutuamente nessa tarefa. Ou seja, tanto as mensagens, quanto os discursos prescritivos que os orientam, constroem um aconselhamento, uma forma de apoio para lidar com o controle e gerenciamento da vida *online* dos filhos, que na realidade, dizem mais sobre

⁷Disponível em:<<https://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/apos-baleia-azul-especialistas-aconselham-pais-sobre-como-lidar-com-internet-21241851>><<http://www.tribunapr.com.br/noticias/seguranca/baleia-azul-especialista-da-dicas-para-fugir-dos-perigos-da-internet/>><<https://www.opopular.com.br/editorias/cidade/entenda-o-jogo-da-baleia-azul-que-assusta-os-pais-e-pode-ter-causado-a-primeira-morte-no-brasil-1.1258403>>. Acesso em: 19nov.2017.

o modo como os usos das mídias digitais são compreendidos entre adultos, do que entre os jovens.

A intensidade pela qual o Baleia Azul foi discutido no Brasil revela um pânico moral direcionado à experiência de jovens com os usos das mídias digitais, frequentemente vistos como perigosos por, supostamente, afastá-los de instituições destinadas à sua tutela, como a família, a religião e a escola.

O que está em jogo na criação de um pânico moral é uma preocupação e temor de um dado momento histórico transformados em pânico coletivo. O termo pânico moral foi desenvolvido na década de 1960 por Stanley Cohen para se referir a como a sociedade reage a determinadas situações e identidades sociais que considera serem verdadeiras encarnações de perigo. O autor criou este conceito para se referir à forma como os meios de comunicação, a opinião pública e as instituições tratam do rompimento com a ordem e com as moralidades sociais, que sustentam a impressão de normalidade das relações estabelecidas.

Na explicação de Cohen, a criação do pânico moral acontece quando:

Uma condição, um episódio, uma pessoa ou um grupo de pessoas passa a ser definido como um perigo para valores e interesses societários; sua natureza é apresentada de uma forma estilizada e estereotipada pela mídia de massa; as barricadas morais são preenchidas por editores, bispos, políticos e outras pessoas de Direita; especialistas socialmente aceitos pronunciam seus diagnósticos e soluções; recorre-se a formas de enfrentamento ou desenvolvem-nas. Então a condição desaparece, submerge ou deteriora e se torna mais visível. Algumas vezes, o objeto do pânico é absolutamente novo e outras vezes é algo que existia há muito tempo, mas repentinamente ganha notoriedade. (COHEN, 1972, p. 9).

A ordem social, em seus termos, vale ressaltar, não apresenta de fato uma linearidade ou ordenação. Trata-se de um pânico gerado em torno da ideia de quebra ou rompimento de uma suposta organização social estável e controlada. Nos termos de Miskolci:

O pânico é moral porque o que se teme é uma suposta ameaça à ordem social ou a uma concepção idealizada de parte dela, ou seja, instituições históricas e variáveis, mas que detêm um status valorizado como a família ou o casamento. Erich Goode e Nachman Ben-Yehuda definem pânico moral como o consenso, partilhado por um número substancial de membros de uma sociedade, de que determinada categoria de indivíduos ameaça a sociedade e a ordem moral. Portanto, esse número considerável de pessoas que se sentem ameaçadas tende a concordar que ‘algo deveria ser feito’ a respeito desses indivíduos e seu comportamento. O algo a ser feito aponta para o fortalecimento do aparato de controle social, ou seja, novas leis ou até mesmo maior e mais intensa hostilidade e condenação pública a determinado estilo de vida. (MISKOLCI, 2007, p. 112).

A juventude, concebida na chave de uma etapa da vida incompleta como a adolescência, é, dessa forma, uma elaboração carregada de noções que a relacionam constantemente com desvios rumo ao que se espera socialmente de sujeitos que completaram essa fase com sucesso. Nesse âmbito, a contribuição de Howard Becker a respeito dos sujeitos que não cumprem essas expectativas sociais, permite observar a existência de uma espécie de empreendimento moral em torno da experiência de jovens brasileiros, com foco nos usos das mídias digitais, o que legitima a criação de regras de manutenção do controle das famílias para que o desvio seja evitado:

As regras são produto da iniciativa de alguém e podemos pensar nas pessoas que exibem essa iniciativa como empreendedores morais. [...] O protótipo do criador de regras, mas não a única variedade, como veremos, é o reformador cruzado. Ele está interessado no conteúdo das regras. As existentes não o satisfazem porque há algum mal que o perturba profundamente. Ele julga que nada está certo no mundo até que se façam regras para corrigi-lo. Opera com uma ética absoluta; o que vê é total e verdadeiramente mal sem nenhuma qualificação. Qualquer meio é válido para extirpá-lo (BECKER, 2008, p. 153).

Ainda, segundo Becker, com o estabelecimento do que ele chama de impositores de regras, o empreendimento moral se torna institucionalizado. Em outras palavras, o pânico em torno dos usos das mídias digitais por jovens conta com uma série de sujeitos e instituições que auxiliam na sua

manutenção, como a escola, a família, o Estado, saberes médicos e da psicologia, constantemente acionados para construir discursos e intervenções com o objetivo de lidarem com demandas de temor coletivo. À exemplo disso, convém mencionar a maneira com que o Estado interviu diante da preocupação com o Baleia Azul, através do financiamento de vídeos sobre a temática de suicídio elaborados pelo youtuber⁸ Felipe Neto⁹, somadas à outro desafio criado junto ao CVV e ações publicitárias. Na internet, surgiu um movimento oposto ao Baleia Azul, denominado Baleia Rosa¹⁰ que, por meio de página no Facebook, passou a disseminar instruções que apregoavam o apelo à autoestima e a cuidados com a chamada saúde mental. As mídias digitais são transformadas, então, em esferas de combate e prevenção do que se teme socialmente. Elas são instâncias sociais em que são constituídas, duplamente, tanto a fonte do pânico, quanto a criação de regras para impedir e combater aquilo que, em tese, coloca em cheque a ordem social.

Logo, antes de serem conceituadas como propulsoras ou geradoras de relações que promovem o suicídio, é preciso analisar em que medida o engajamento no jogo denota contextos sociais que remeteriam à essa prática. E as mídias digitais podem ser interpretadas à luz do que Nancy Baym (2010) propõe, como *continuum*, no qual as esferas *online* e *offline* se caracterizam mais por estarem vinculadas uma a outra do que separadas, constituindo realidades diferentes. Desse ponto de vista, as mídias não seriam originadoras de estímulo à prática dos jovens tirarem suas vidas.

A expansão da discussão sobre suicídio obedece à uma lógica não apenas de propagação de pânicos morais com relação à juventude, como também está inserida dentro do que Jodi Dean (2005, p. 55) caracteriza como capitalismo comunicativo “em que os valores anunciados como fundamentais para a democracia assumem a forma material em tecnologias de comunicação em rede”. Um dos aspectos que marca esse capitalismo se

⁸São considerados youtubers pessoas que possuem canal e divulgam seus vídeos na plataforma de distribuição de vídeos digitais Youtube ([WWW.youtube.com](http://www.youtube.com)).

⁹Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qKQKwKLTo>>. Acesso em: 10jul. 2017.

¹⁰Disponível em: <<https://www.facebook.com/eusoubaleiarosa>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

refere à fantasia de abundância que a comunicação em rede propicia, permitindo a ideia de que quanto maior compartilhamento de mensagens, mais sensação de colaboração e participação de um propósito coletivo existe, por parte dos sujeitos engajados nessa dinâmica.

Com isso, a acentuada movimentação na rede em torno dos exemplos por nós trazidos, revela uma ilusão de que o compartilhamento de opiniões, página contrárias ao suicídio, mensagens e até mesmo correntes como as de prevenção de suicídio incentivadas pelo Centro de Valorização da Vida, por si só, já podem ser consideradas medidas suficientes à prevenção. Dean (2005, p. 58) explica:

A fantasia da abundância abrange os fatos e opiniões, imagens e reações circulam em um fluxo maciço de conteúdo, perdendo sua especificidade e se mesclando com o fluxo de dados. Qualquer mensagem dada é, portanto, uma contribuição para este conteúdo sempre circulante. Meu argumento é que uma característica constitutiva do capitalismo comunicativo é precisamente essa mudança de mensagem em contribuição. [...]. As mensagens são contribuições para circulação de conteúdo - não ações para obter respostas. Diferentemente, o valor de troca de mensagens supera seu valor de uso.

A circulação se torna, portanto, a condição necessária para que haja comunicação sobre determinado problema, mas não necessariamente se mostra capaz de contribuir para o debate público para além de uma carga moralizante, especificamente no contexto do jogo da baleia azul. Com relação ao suicídio entre jovens no Brasil, além de considerarmos a veracidade das influências de Baleia Azul, é preciso observar que circularam pânicos morais enfatizando moralidades específicas sobre os usos das mídias digitais e sobre suas experiências, em uma tentativa de retomar o controle da escola, família e Estado.

Desse modo, destaca-se a contribuição de Dannah Boyd (2014, p. 105), pesquisadora interessada no debate sobre juventude e tecnologias. Para a autora, os artefatos culturais são envolvidos de pânicos morais com relação à seus impactos sociais, de modo que são permeados por um caráter determinista e distópico. Com relação aos jovens, existe um receio,

historicamente observado, que geralmente se centram em questões de sexualidade, delinquência e competência reduzida, no qual as mídias e o conteúdo que disseminam, muitas vezes, provocam tais ansiedades sociais.

À medida que a Internet começou a ganhar força, os mesmos medos com relação à conduta de adolescentes, como vimos no início deste texto, foram colocados em cenário brasileiro. Esses medos possuem significados sociais e “[...] aventam para elementos que se articulam intensamente sobre quais usos são alvo de temores e, sobretudo, quais sujeitos estão relacionados” (PRADO, 2015, p. 153). Mais do que isso, eles são episódicos e indicativos de momentos sociais de transformações. Na perspectiva de Boyd (2014, p. 106-107), os pânicos morais em torno dos jovens tendem a revelar a posição conflituosa a que os adolescentes estão submetidos. Nos termos da autora:

As figuras da autoridade mostram simultaneamente os adolescentes como incômodos que devem ser gerenciados e crianças inocentes que correm o risco de serem desprotegidas. Os adolescentes são ameaças públicas e alvos vulneráveis. A sociedade tem medo deles e para eles. A tensão entre essas duas visões molda o relacionamento dos adultos com os adolescentes e nossas crenças sociais sobre o que é que os adolescentes fazem. Este cisma leva a lutas de poder entre adolescentes e adultos e forma as atividades e as oportunidades dos adolescentes.

A despeito de o jogo estimular o suicídio, o alarme disparado em torno das possibilidades de seus usos, em particular no Brasil, nos sugere algumas reflexões. A maneira pela qual a adolescência é caracterizada como uma problemática social que necessita de discursos geracionais específicos, tanto no campo da saúde, quanto no da educação, das mídias, entre outros, demonstra os anseios pelo controle de suas experiências.

As marcações geracionais evidenciam, portanto, uma necessidade de sobrepor experiências de sujeitos com a finalidade de controlá-las, avaliá-las e suscitar a construção conjunta de normas sociais que conduzem às prescrições de usos. Usar bem a internet é ideia que se situa, inevitavelmente, no escopo que é definido por instâncias que escapam da

autonomia dos jovens. Nas páginas seguintes, encaminhando nossas conclusões, delinaremos uma breve discussão sobre os usos das mídias digitais pelos adolescentes para além dos discursos da patologia, buscando compreender tais usos como contextuais, resultado de redes de socialidade.

Viciados em tecnologia? A “tour” dos adolescentes em rede

O termo “tour” é usado com bastante frequência em grupos de jovens no ambiente *online*, principalmente, em espaços como Facebook. A *tour* é uma jornada coletiva em torno da discussão de determinado assunto, em outros termos, trata-se de uma dinâmica de exposição, na rede social, de um tópico para discussão, que será debatido, comentado, curtido por outras pessoas. Os temas das *tour's* podem dizer respeito a aspectos da vida pessoal, profissional, afetiva, pode se direcionar a contar algo que aconteceu não somente consigo mesmo, mas com amigos e parentes. Recuperamos a noção de *tour*, por se tratar de um ótimo exemplo sobre dinâmicas de socialidade juvenil em rede, que apontam para o anseio que os jovens têm de criar redes que permitem estar em contato com outros jovens, para discutir assuntos diversos. O argumento das reflexões abaixo caminha no sentido de apontar que se existe, de fato, um vício que atravessa a vida dos jovens conectados por redes sociais na internet, não é o vício pela tecnologia em si, mas sim por estarem ligados uns aos outros através de um processo de socialidade.

Em pesquisa realizada sobre os usos das mídias digitais, SherryTurkle (2011) observa que o principal elemento que compõe as relações estabelecidas em rede é o controle. Referindo-se às relações entre pais e filhos, a autora mostra que as tecnologias de comunicação e informação ampliam as oportunidades de que o controle seja exercido por meio do contato permanente que estimulam através da conectividade. Assim, existe a possibilidade de uma espécie de monitoramento da vida de jovens por meio da tecnologia, que permite saber localização, conduta e atividades

efetuadas em redes sociais, por exemplo, nas quais é comum a vigilância e intervenção de familiares.

De outro lado, a experiência dos jovens com as mídias digitais revela-se como uma tentativa de ir além do controle submetido e estabelecerem relações de socialidade com outros jovens, configurando o que Turkle (2011, p. 176) denomina de *self* colaborativo, uma experiência cultivada nas relações em rede, marcadas pela compreensão das emoções e subjetividades de modo relacional.

Na tentativa de se engajarem em outras dinâmicas online, nas quais possam ter mais autonomia, os jovens percorrem fluxos próprios, designando suas experiências em rede que tenham adesão e colaboração de várias pessoas. Nesse sentido, suas interações possuem caráter segmentado e, portanto, buscam se restringir de contatos que signifiquem qualquer tipo de controle. Em rede, procuram construir relações de segurança, em que possam trocar conteúdos e informações sem intervenção dos pais, dos professores e de instituições como a Igreja, a família e a escola.

Dannah Boyd, por sua vez, aponta as diferenças de usos entre adolescentes e adultos. Enquanto estes últimos usam as tecnologias de modo muito mais focado, adolescentes usam mais como uma espécie de acessório para mediar suas relações com outros adolescentes, como quando tiram fotos para compartilharem e mostrarem uns para os outros. Ao contrário de um uso altamente concentrado no dispositivo tecnológico, o que a pesquisa de Boyd (2014, p. 3) mostra são as relações presenciais mediadas pela tecnologia em outros termos, que já existem fora da rede e que se sustentam também por meio da conexão:

Adolescentes acham atraentes os meios de comunicação social, porque lhes permite o acesso aos seus amigos e fornece uma oportunidade de ser uma parte de um mundo público mais amplo, enquanto ainda situados fisicamente em seus quartos. Através das mídias sociais, eles constroem redes de pessoas e informações. Como resultado, ambos participam e ajudam a criar públicos em rede [...]. Eles querem acesso a públicos para ver e serem visto, para socializar, e sentir como se eles tivessem as liberdades para explorar um mundo além daquele constrangido e moldado por pais e escola. O que os

adolescentes fazem on-line não pode ser separado de seus desejos e interesses, atitudes e valores mais amplos. A sua relação com os públicos em rede sinaliza o seu interesse em fazer parte da vida pública. Não sugere que eles estão tentando viver online ou que eles estão usando a tecnologia para escapar da realidade. O envolvimento dos adolescentes com as mídias sociais e outras tecnologias é uma maneira de se envolver com seu mundo social mais amplo (BOYD, 2014, p. 202).

Ao contrário do que os discursos sobre o Baleia azul indicavam como causa o isolamento de jovens na vida online, produzindo uma fuga da realidade, vício, perda de produtividade, sobretudo na escola, através das mídias digitais o que os jovens buscam é cada vez mais socialidade, bem como uma forma de garantir a manutenção da relação com outros jovens. Se conectar com sujeitos com quem possam construir relações de afinidade faz parte de uma experiência das gerações amplamente conectadas, modificando, inclusive, suas percepções de grupo e do modo como lidam com a interação social, ampliando os contatos para além do aspecto localizado social e geograficamente.

John Thompson (2008) ao adotar uma perspectiva interacional para examinar as mídias comunicacionais demonstra como essas criam novas formas de visibilidade diferentes de outras mídias. Para o autor, diferente de interações parcialmente mediadas que se dão por meio de recepção de outros produtos midiáticos como livros, revistas, programas de televisão, as mídias digitais possibilitam a troca de informações e conteúdos simbólicos de modo mais acentuado e não totalmente atrelado a aspectos espaço-temporais. Em suas palavras:

Cada vez mais os indivíduos são capazes de captar informações e conteúdos simbólicos de fontes outras que não as pessoas com as que interagem diretamente no decurso de suas vidas cotidianas; cada vez mais eles têm acesso a um 'conhecimento não-local' e que podem incorporar, de maneira reflexiva, em seus processos de reconstrução pessoal (THOMPSON, 2008, p. 20).

Assim, o uso das mídias é demarcado por “*networked publics*”, ou seja, na construção de públicos em rede de forma estendida para além das fronteiras geográficas, como aponta Boyd:

O que é diferente como resultado da mídia social é que o desejo perene de adolescentes por conexão e autonomia, agora é expresso por meio de públicos em rede. Públicos em rede são públicos que são reestruturados por tecnologias em rede. Sendo assim, elas são simultaneamente (1) o espaço construído através de tecnologias em rede e (2) comunidades imaginadas que emergem como resultado da intersecção de pessoas, tecnologias e práticas (BOYD, 2014, p. 8)

Dessa forma, as redes sociais estabelecidas por jovens se constituem enquanto espaços públicos estruturados em rede, tanto no sentido espacial como no sentido de uma comunidade imaginada. Eles são construídos em e através de redes sociais e das mídias digitais. As mídias sociais, conectadas em rede permitem que as pessoas se juntem, combinem espaços *off-line* de encontro, troquem experiências, façam circular repertórios culturais diversos que podem, inclusive, expandir horizontes aspiracionais e de desejo:

Online circulam de forma mais intensa repertórios de compreensão da realidade e desta circulação pode surgir tanto o que chamei de práticas de ajuda-mútua, que auxiliam no cotidiano de transformações econômicas e sociais, quanto manifestações coletivas e organização política frente a situações de insuficiência do Estado e de políticas públicas. Dessa forma, o argumento da solidão conectada não pode ser generalizado e pode não explicar o uso da rede por determinados grupos. (FACIOLI, 2017, p. 38)

Os públicos em rede formados através da tecnologia atendem as mesmas funções que espaços públicos como o shopping, praças ou parques, frequentados por adolescentes. Como construções sociais, as redes sociais criam públicos em rede que permitem que as pessoas se vejam como parte de uma comunidade mais ampla. É esta possibilidade de contato entre jovens que deixa receosos os adultos, nos termos de Boyd:

Assim como o consumo de TV compartilhado permitiu aos adolescentes se verem conectados através de meios de comunicação de massa, as mídias sociais permitem que os adolescentes contemporâneos se imaginem como parte de uma Comunidade coletivamente imaginada. Os adolescentes se envolvem com os públicos em rede pelas mesmas razões pelas quais eles sempre gostam do espaço público; Eles querem fazer parte do mundo mais amplo conectando-se com outras pessoas e tendo liberdade de mobilidade. Da mesma forma, muitos adultos temem tecnologias em rede pelas mesmas razões que os adultos há muito desconfiar da participação dos adolescentes na vida pública e na socialização adolescente em parques, shoppings e outros locais onde os jovens se reúnem. Se eu aprendi uma coisa da minha pesquisa, é isso: serviços de mídia social como Facebook e Twitter estão fornecendo aos adolescentes novas oportunidades para participar da vida pública, e isso, mais do que qualquer outra coisa, é o que faz com que os adultos fiquem ansiosos. (BOYD, 2014, p. 39)

Do ponto de vista destes autores, a sociabilidade entre jovens é, portanto, ao contrário do que aponta o senso comum acerca dos usos feitos por adolescentes, o que pauta o consumo das tecnologias por este público. Os discursos promotores de pânico moral, como aqueles divulgados em torno do Baleia Azul, se mostram mais prescritivos sobre determinada forma correta de controlar os usos, do que, de fato, busca uma compreensão sobre o que está em jogo em situações desse tipo.

Considerações finais

Os discursos em torno do bom uso da rede, como tentamos apontar, são históricos ao longo do desenvolvimento e consolidação da internet no Brasil. Um dos focos centrais deste debate, que vem à tona de tempos em tempos tanto em meio às dinâmicas da rede social, quanto nas mídias de *broadcasting*, são os adolescentes e a forma como eles se utilizam das tecnologias. “Usando bem, que mal tem” é frase que compõe o imaginário prescritivo que atravessa as concepções alimentadas em torno, principalmente, das redes sociais da internet, de como elas devem ser usadas, mantidas, frequentadas.

Os acontecimentos recentes em torno do Jogo Baleia Azul e as situações de suicídio entre jovens jogadores reavivaram uma série de preocupações da sociedade brasileira acerca das imbricações entre juventude e mídias digitais. Estas preocupações, quando atravessadas por uma compreensão equivocada das relações sociais que atravessam a sociedade brasileira dos últimos anos, bem como dos diversos formatos de uso das tecnologias, impulsionam a propagação de discursos de pânico moral, altamente divulgados e circulados nas malhas das redes.

Compreender os usos das mídias digitais pelos adolescentes do ponto de vista do vício e do desligamento dos sujeitos da realidade *off-line*, como algo que deve ser combatido, uma vez que pode desenvolver algum tipo de patologia social, desconsidera que os espaços públicos de socialidade, onde os adultos se reúnem, estão indisponíveis para os jovens.

Além disso, as mídias em geral e, principalmente, as mídias digitais permitem a circulação de repertórios culturais diversos, acessados pelos jovens conectados, que, inclusive os direcionam tanto para um ideal de esfera pública e de relações sociais, quando para um intenso processo de socialidade com amigos. Os adolescentes, geralmente, querem estar com seus pares e, mesmo que paradoxalmente, a internet permite privacidade e autonomia, frente às dinâmicas da casa, da família, da escola, pouco afeitas à compreensão dos dilemas juvenis e pouco engajadas em uma tentativa de entender as motivações dos jovens na utilização da tecnologia.

Esta autonomia permitida nas redes não pode e não deve ser avaliada como um potencial autodestrutivo por excelência, como promotora de um uso irracional e, em meio ao debate sobre o Baleia Azul, como motivadora do desejo de morte. Pelo contrário, uma juventude cada vez mais conectada pode culminar em uma maior compreensão das redes, de seus aparatos técnicos, de privacidade, de exposição, que gera, em alguma medida, uma escolha mais consciente de utilização.

A mídia social permite um tipo de espaço público centrado na juventude que, de outra forma, é inacessível para este grupo. Mas, segundo Boyd, “porque esse espaço é altamente visível, muitas vezes pode provocar

preocupações entre os adultos que estão assistindo adolescentes que tentam encontrar seu caminho” (BOYD, 2014, p. 19) ou, nos termos dos vocabulários conectados utilizado pelos jovens, sua *tour*.

Encerramos este texto com a fala de uma adolescente da Baixada Fluminense do Rio de Janeiro sobre os usos das redes sociais como o Facebook. A fala compõe o documentário *Uma Escola entre Redes Sociais*¹¹, realizado no ano de 2014, pelo Observatório Jovem da Universidade Federal Fluminense cujo objetivo foi analisar o conflitos geracionais entre professores e estudantes, no tocante ao uso das redes sociais. A fala aponta, dentre outras coisas, para a percepção juvenil acerca do próprio uso da rede que pode ser diverso, engajado, comprometido; rompendo, assim, com aquele imaginário fixo e tradicional sobre como e para que os jovens se conectam em rede: “depende daquilo que você vai procurar, daquilo que você vai estudar, daquilo que você vai fazer na internet, ao mesmo tempo em que eu posso estar fazendo um trabalho, eu posso estar batendo papo, a toa. Mas, você não pode dizer que só porque eu estou na internet eu estou a toa, isso não é garantido, eu posso estar aprendendo também”

Referências Bibliográficas

- BAYM, Nancy. *Personal connections in the digital age*. Cambridge: Polity, 2010.
- BECKER, H. *Outsiders: estudos da sociologia do desvio*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BOYD, Dannah. *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. New Haven: Yale University Press, 2014.
- CÊSAR, Maria Rita de Assis. *A invenção da adolescência no discurso psicopedagógico*. São Paulo: EditoraUnesp, 2008.
- COHEN, Stanley. *Folk devils and moral panics: The creation of the Mods and Rockers*. London: Routledge, 1972.
- DEAN, Jodi. Communicative Capitalism. *Cultural Politics*, v. 1, n.1, p.51-74, 2005. Disponível em: <<https://commonconf.files.wordpress.com/2010/09/proofs-of-techfetish.pdf>>. Acesso em: 4 abr. 2017.
- FACIOLI, Lara Roberta Rodrigues. *Mídias digitais e horizontes de aspiração: um estudo sobre a comunicação em rede entre mulheres das classes populares brasileiras*. São Carlos. 230f. Tese (Doutorado em Sociologia).

¹¹Acesso em: <https://www.youtube.com/watch?v=vP2o472pjNs>

- Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFSCar, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2017.
- FOUCAULT, M. *História da sexualidade: o uso dos prazeres*. Rio de Janeiro: Graal, 2003.
- KURASHIGE, Keith Diego. *Marcas do desejo: um estudo sobre os critérios de seleção de parceiros em relações homoeróticas masculinas em São Carlos*. 2014. 121f. Dissertação (Mestrado em Sociologia). Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFSCar, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos. 2014.
- MELHADO, Rodrigo C. *Vitrine do Desejo: um estudo sobre os perfis online de homens que buscam relações com outros homens em Araraquara e São Carlos*. Monografia de Conclusão de Curso de C. Sociais, UFSCar, São Carlos, 2014.
- MISKOLCI, Richard. Pânicos morais e controle social - reflexões sobre o casamento gay. *Cadernos Pagu*(28), p.101-128, jan.-jun., 2007.
- _____. Sociologia Digital: notas sobre pesquisa na era da conectividade. *Contemporânea – Revista de Sociologia da UFSCar*, v. 6, n. 2, p. 275-297, jul./-dez. 2016.
- NICOLACCI-DA-COSTA, Ana Maria. Internet: a negatividade do discurso da mídia versus a positividade da experiência pessoal. A qual dar crédito? *Estudos de Psicologia*, v.7, n.1, p. 25-36, 2002b.
- PADILHA, Felipe. *O segredo é a alma do negócio: mídias digitais móveis e a gestão do desejo homoerótico entre homens na região de São Carlos*. 120 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia). Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFSCar, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos. 2015.
- PRADO, Juliana do. *Dos consultórios sentimentais à rede: apoio emocional pelas mídias digitais* 269f. Tese (Doutorado em Sociologia). Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFSCar, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2015.
- THOMPSON, J. A nova visibilidade. *MATRIZES*, Brasil, v. 1, n. 2, 2008. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/MATRIZES/article/view/5230/5253>>. Acesso em: 4 abr. 2017.
- TURKLE, Sherry. *Alone Together: why we expect more from technology and less from each other*. New York, Basic Books, 2011.
- WAJCMAN, Judy. *The social shaping of technology*. 2nd ed., Open University Press, Buckingham, UK, 1999.