

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Psicologia

Fernanda de Paula Carvalho

TATUAGEM DIGITAL: corpo e marcas na experiência digital

Belo Horizonte

2024

Fernanda de Paula Carvalho

TATUAGEM DIGITAL: corpo e marcas na experiência digital

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Psicologia.

Orientadora: Dra. Márcia Stengel

Belo Horizonte

2024

FICHA CATALOGRÁFICA

Elaborada pela Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

C331t Carvalho, Fernanda de Paula
Tatuagem digital: corpo e marcas na experiência digital / Fernanda de Paula
Carvalho. Belo Horizonte, 2024.
186 f. : il.

Orientadora: Márcia Stengel

Tese (Doutorado) - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.
Programa de Pós-Graduação em Psicologia

1. Tatuagem. 2. Identidade. 3. Adolescentes. 4. Juventude. 5. Subjetividade.
6. Redes sociais on-line. 7. Comunicação - Aspectos psicológicos. 8. O
Contemporâneo. I. Stengel, Márcia. II. Pontifícia Universidade Católica de Minas
Gerais. Programa de Pós-Graduação em Psicologia. III. Título.

SIB PUC MINAS

CDU: 159.922.8

Fernanda de Paula Carvalho

TATUAGEM DIGITAL: corpo e marcas na experiência digital

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Psicologia.

Orientadora: Dra. Márcia Stengel

Profa. Dra. Márcia Stengel (Orientadora)

Prof. Dr. Bruno Vasconcelos de Almeida (Banca Examinadora)

Prof. Dr. Eduardo Antônio de Jesus (Banca Examinadora)

Prof. Dr. José Carlos Santos Ribeiro (Banca Examinadora)

Profa. Dra. Simone Gomes Ovinha Peres (Banca Examinadora)

Belo Horizonte, 29 de outubro de 2024

*Ao meu pai, presença eterna na minha vida
Ao Otto, amor infinito*

AGRADECIMENTOS

A todos e todas que de alguma forma se fizeram presentes nestes dias, noites e madrugadas.

Ao Raphael a quem agradeço todos os dias, não somente pela parceria no desenvolvimento deste estudo, mas sobretudo pela parceria na vida e na experiência de amar.

À minha mãe, pela confiança, segurança e amor que me passa pelo olhar, pelos atos e pelas palavras diariamente.

Às minhas irmãs, por dividirem a vida comigo, as dores e alegrias constantes destes últimos anos.

Às minhas sobrinhas, minhas adolescentes, inspirações diária e avaliadoras constantes dos meus estudos.

Ao meu pai, que um dia me perguntou: Por que você não faz o doutorado? E eu não consegui responder. A partir daí senti que era o momento, por mim e por ele.

A Liliane, minha amiga sempre presente. Agradeço a disponibilidade por ouvir minhas ideias, acompanhar minhas elaborações e principalmente por sempre acreditar e incentivar meus projetos.

À minha orientadora, por toda a sensibilidade ao acompanhar os momentos mais difíceis e delicados de todo o processo. Pelos nós desatados nos textos e pela confiança.

Ao Otto, por todos os novos sentidos apresentados por ele na minha vida.

RESUMO

A prática milenar de marcar o corpo com tatuagens e a crescente tendência de expressar-se em ambientes digitais convergem na busca por apresentar e comunicar algo sobre si. Este estudo investiga a relação entre essas duas formas de expressão – a tradicional tatuagem e a experiência digital – com o objetivo de apresentar o termo “tatuagem digital” como um operador conceitual para analisar experiências digitais na contemporaneidade. Utilizando o método construtivo-interpretativo, a pesquisa parte da organização de uma definição de corpo digital e analisa dados obtidos através do instrumento “Frasas para completar” e de perfis do Instagram de adolescentes e jovens moradores de bairros com baixo índice de qualidade de vida. Ao relacionar os sentidos produzidos nas experiências digitais com as características das tatuagens tradicionais, o estudo apresenta as tatuagens digitais com base em seis elementos comuns: (a) dimensão identitária; (b) individualização e singularização; (c) voluntária e involuntária; (d) indelével; (e) narratividade; (f) exposição. Posto isso, as tatuagens digitais, permitem compreender as experiências digitais a partir da possibilidade de expressão da individualidade, da construção de narrativas e da exposição de aspectos da identidade, tanto de forma voluntária quanto involuntária, com um caráter potencialmente indelével. Assim, entende-se tatuagem digital como marcas digitais que singularizam o sujeito, constituídas por informações produzidas por ele e sobre ele. Incluem o que se escolhe mostrar e o que outros publicam sobre si. São formadas por fatos, notícias, imagens e vídeos, constroem narrativas da vida registrando momentos e experiências significativas do dia a dia. É o que se decide expor, mas também o que fica exposto por interesse de outros sobre si nos ambientes digitais.

Palavras-chave: Tatuagem digital; corpo digital; cultura digital; adolescência; juventude.

ABSTRACT

The ancient practice of marking the body with tattoos and the growing tendency to express oneself in digital environments converge in the search for presenting and communicating something about oneself. This study investigates the relationship between these two forms of expression – traditional tattooing and digital experience – with the aim of presenting the term “digital tattoo” as a conceptual operator to analyze digital experiences in contemporary times. Using the constructive-interpretative method, the research starts from the organization of a definition of digital body and analyzes data obtained through the “Frases para completar” instrument and from Instagram profiles of teenagers and young people living in neighborhoods with a low quality of life index. By relating the meanings produced in digital experiences with the characteristics of traditional tattoos, the study presents digital tattoos based on six common elements: (a) identity dimension; (b) individualization and singularization; (c) voluntary and involuntary; (d) indelible; (e) narrative; (f) exposure. That said, digital tattoos allow us to understand digital experiences based on the possibility of expressing individuality, constructing narratives and exposing aspects of identity, both voluntarily and involuntarily, with a potentially indelible character. Thus, digital tattoos are understood as digital marks that make the subject unique, consisting of information produced by and about him/her. They include what one chooses to show and what others publish about oneself. They are made up of facts, news, images and videos, and build life narratives by recording significant moments and experiences of everyday life. This is what one decides to expose, but also what is exposed due to the interest of others in oneself in digital environments.

Keywords: Digital tattoo; digital body; digital culture; adolescence; youth.

LISTA DE QUADROS

Quadro 01 - Perfil

Quadro 02 - Oposição - “Quem é você no ambiente virtual...” e “Fora da internet você se descreve como...”

Quadro 03 - Diferenças - “Quem é você no ambiente virtual...” e “Fora da internet você se descreve como...”

Quadro 04 - Mesma pessoa - “Quem é você no ambiente virtual...” e “Fora da internet você se descreve como...”

Quadro 05 - *Feed* ID57

Quadro 06 - Destaques ID57

Quadro 07 - Destaques ID66

Quadro 08 - *Feed* ID66

Quadro 09 - *Feed* ID31

Quadro 10 - Destaques ID75

Quadro 11 - Destaques ID43

Quadro 12 - Destaques ID72

Quadro 13 - *Feed* ID 52

Quadro 14 - Tatuagens tradicionais - Experiências digitais

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01 - Sexo

Gráfico 02 - Bairro de moradia

Gráfico 03 - Conteúdos acessados

Gráfico 04 - Conteúdos postados

Gráfico 05 - Entendo que a experiência virtual e presencial são...

LISTA DE TABELAS

Tabela 01 - Idade

Tabela 02 - Cor

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
2. TATUAGENS	16
2.1 História.....	16
2.2 Significações das tatuagens na contemporaneidade.....	20
3. OS CORPOS E O DIGITAL	29
3.1 Relação corpo carne e o digital.....	36
3.2 Rastros digitais	39
3.3 O que são corpos digitais?.....	47
4. SUBJETIVIDADES NA CONTEMPORANEIDADE	49
5. ADOLESCÊNCIAS E JUVENTUDES NA CONTEMPORANEIDADE	58
5.1 Adolescente e jovens no Brasil: qual é a nossa geração?.....	63
5.2 Outras adolescências e juventudes brasileiras	65
6. MÉTODO	67
6.1 Construção da informação	67
6.2 Sujeitos da pesquisa.....	72
6.2.1 Perfil dos respondentes do instrumento “Frases para completar”	73
6.2.2 Perfil dos adolescentes e jovens do Instagram.....	76
6.2.3 Análise do perfil dos participantes da pesquisa	77
6.3 Categorias construídas a partir da análise coletiva do instrumento	78
6.3.1 O que consomem e produzem?	79
6.3.2 Percepções sobre a internet	98
6.3.3 Contexto, audiência e o público	102
6.3.4 Escolhas.....	107
6.3.5 O virtual e o presencial.....	109
6.4 Análises a partir dos perfis no Instagram	116
7. TATUAGEM DIGITAL	137
7.1 O que encontramos sobre as tatuagens digitais	137
7.2 Tatuagens digitais: um operador conceitual.....	140
7.2.1 Dimensão identitária.....	142
7.2.2 Individualização e singularização.....	143
7.2.3 Voluntário e involuntário.....	144
7.2.4 Indelével	145

7.2.5 Narratividade	147
7.2.6. Exposição	149
7.3 Ilustrando os usos das noções de corpo digital e tatuagem digital	152
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	158
REFERÊNCIAS	170
APÊNDICE	183

INTRODUÇÃO

Tatuar o corpo é uma prática que atravessa diferentes períodos históricos e contextos sociais, despertando o interesse de diversas áreas científicas, especialmente da Psicologia. Ao longo do tempo, as tatuagens tradicionais têm adquirido múltiplos significados, muitas vezes expressando aspectos importantes da subjetividade humana, o que nos interessa particularmente. De forma semelhante, estar nas redes sociais, postar, curtir, comentar, interagir com amigos e desconhecidos, assistir a vídeos, *lives*, ouvir *podcasts* — em resumo, viver experiências diversas no ambiente digital — também vem se configurando como práticas significativas, especialmente pela presença de tempo e espaço na vida de adolescentes e jovens da contemporaneidade. Assim, relacionar essas duas experiências – tatuar e experienciar o digital - é instigante e nos levou à organização e apresentação das tatuagens digitais como um operador conceitual para entender e analisar as experiências digitais na contemporaneidade.

Os meus estudos sobre tatuagens tradicionais iniciaram no ano de 2015 durante o mestrado, com o objetivo de compreender as experiências e expressões das masculinidades de jovens tendo como referência seus corpos tatuados. Neste momento tive contato com jovens que me apresentaram os símbolos escolhidos para marcarem seus corpos e a intenção de, através das tatuagens, comunicarem seus modos de ser e viver. Através de desenhos, palavras, frases e letras de música tatuadas nos corpos expressaram suas críticas ao mundo, seus desejos de vitória e suas visões sobre as realidades vivenciadas nas periferias, e demonstram o quanto as tatuagens dizem sobre suas experiências a partir dos sentidos produzidos por cada um. Assim, as tatuagens tradicionais mostraram-se como uma possibilidade de dizer quem eram, de discordarem, resistirem ou simplesmente de serem livres para construir novas respostas, dizer o que pensavam e o que desejavam para as pessoas e para o mundo em que viviam. Ao final da pesquisa uma das dimensões importantes apresentadas pelos jovens como ponto de tensionamento em relação à escolha por tatuar-se foi a preocupação ao quanto essas marcas corporais poderiam representar novas restrições, em especial relativas à inserção no mercado de trabalho, à medida que os sujeitos entrevistados eram jovens, homens e pobres, e, segundo eles, ter o

corpo tatuado adicionaria mais um elemento discriminatório às demais condições sociais, como a cor da pele, o local de moradia e a condição econômica.

Seguindo, mas em um outro momento já direcionada aos temas da cultura digital, me chamou atenção encontrar a expressão “tatuagem digital”, creditada a um consultor de marketing digital em uma reportagem que orienta jovens sobre como se preparar para busca de emprego, com destaque na fala deste consultor para o cuidado que os jovens precisam ter com as suas tatuagens digitais. Veio-me a indagação sobre quais as coincidências de sentidos poderiam haver entre esses contextos. Fazia mesmo sentido utilizar o termo tatuagem para compreender experiências no contexto digital?

Esse interesse nos estudos pelas tatuagens tradicionais, assim como das digitais, tem como base a importância de um corpo que muito comunica. A escuta das traduções feitas pelos jovens de suas experiências de tatuar o corpo carne muito me marcou, tinham muito o que dizer e diziam através de seus corpos. E agora, pensando na contemporaneidade, como não buscar o lugar desses corpos diante de tantas experiências não mais mediadas só pela carne, mas também pelo digital?

Quando chegamos ou estamos em um lugar, o que nos apresenta? A nossa pele, ou a cor da pele, o corte do cabelo, o modo de caminhar, as roupas, os acessórios, cicatrizes e as tatuagens. Esses e diversos outros elementos fazem parte da apresentação, que carrega elementos sendo reconhecidos ao longo da vida enquanto marcas, diferenças. Se veste assim tem determinado gosto musical ou segue algum grupo artístico, se você usa esse corte ou cor de cabelo representa um grupo ou outro ou pode ser morador de determinada região da cidade, se sua pele tem essa cor você terá direitos ou não nos espaços onde circula, se tem tatuagem você quer ser isso ou representa aquilo. Enfim, no mundo presencial existe um corpo que nos apresenta e também expressa aquilo com que me reconheço e apresento ao outro. E nos ambientes digitais, o que nos apresenta?

Responder essas e outras perguntas que surgiram ao longo da pesquisa foi o caminho deste estudo. Talvez “perguntar” ainda seja o momento que vivemos em relação aos impactos das experiências digitais nas nossas vidas, nas relações, na produção de subjetividades. Diante dos limites da carne, do tempo e dos espaços, também pelas novas conexões com o mundo diariamente estabelecidas via ferramentas digitais/tecnológicas na contemporaneidade, cabe a nós agora conhecer

essas experiências e dar sentido e significado, por exemplo, às representações sobre os corpos, agora marcados pelas relações com o digital, especialmente pelos dados e informações.

Neste sentido, a partir dessas provocações buscamos neste estudo compreender a constituição deste elemento essencial quando o tema são as tatuagens - o corpo, porém nas suas representações a partir do contexto digital, o qual chamaremos de corpo digital. Tornou-se necessário conhecer as características e os sentidos das experiências digitais de adolescentes e jovens, que têm de diferentes maneiras, hoje, a experiência com o digital como cotidiana, para assim relacionar com as características das tatuagens tradicionais e chegar à definição de características que indicam a possibilidade do uso da noção de tatuagens digitais como um operador conceitual para a compreensão sobre as experiências digitais de adolescentes e jovens na contemporaneidade.

Para tanto, esta tese se compõe de cinco capítulos, além da introdução e das considerações finais. No capítulo 2 - "Tatuagens" - discutimos a história e as significações vinculadas ao longo do tempo e em diferentes contextos às tatuagens tradicionais, destacando características sobre seus sentidos na contemporaneidade. No capítulo 3 - "Corpos digitais" - dialogamos com diferentes perspectivas que debatem a constituição dos corpos, em especial, a partir da experiência com o digital. Incluímos a discussão sobre os rastros digitais e a elaboração do conceito de corpo digital que foi utilizado como base para as discussões propostas no estudo. O capítulo 4 - "Subjetividades" - localiza o estudo no campo da construção social e histórica das subjetividades representado pelas Psicologia social e destaca características da constituição das subjetividades na contemporaneidade, principalmente a partir da constituição de um possível "eu" no digital. O capítulo 5 - "Adolescências e juventudes na contemporaneidade" - faz uma breve apresentação das discussões sobre o público da pesquisa, que são adolescentes e jovens, localizando-os em debates sobre as gerações constituídas especialmente a partir das experiências com o digital.

O capítulo 6 - "Método" - apresenta o percurso metodológico que teve como objetivo conhecer e descrever os sentidos construídos nas experiências de adolescentes e jovens moradores de bairros populares nos ambientes digitais. Entende-se que, apesar de já existirem estudos que apresentem elementos dessas experiências, tem algo muito dinâmico e específico que se relaciona, por exemplo, às

diferenças sociais, culturais e econômicas. Portanto, o recorte é necessário e se deu por adolescentes e jovens, estudantes de escola pública e moradores de bairros com baixos índices de qualidade de vida urbana¹.

Por fim, apresentamos no capítulo 7 - “Tatuagem digital” - as características que permitem o diálogo entre as compreensões sobre tatuagens tradicionais e as experiências digitais de adolescentes e jovens, contextualizando a noção de tatuagens digitais, ilustrando-a a partir de elementos destacados nas análises das experiências digitais no Instagram dos adolescentes e jovens participantes da pesquisa.

¹ O Índice de Qualidade de Vida Urbana de Belo Horizonte (IQVU-BH) é um índice composto por diversas variáveis - como, por exemplo, infraestrutura urbana, segurança e educação - que buscam quantificar a disponibilidade de bens e serviços públicos e privados na cidade. O IQVU é calculado para as 80 Unidades de Planejamento (UPs) existentes em Belo Horizonte. Seu cálculo permite a delimitação de áreas prioritárias para os investimentos públicos e a melhor compreensão da distribuição dos bens e serviços públicos e privados entre as regiões da cidade.

2. TATUAGENS

Como ponto de partida para as discussões propostas neste estudo estão as tatuagens, identificada como “tatuagens tradicionais” em referência à forma como comumente nomeamos determinados tipos de marcas produzidas a partir da inserção de tinta na pele. Um tipo de marca que, ao longo da história, assim como outras expressões humanas, tiveram diferentes representações, sentidos e significados. Neste tópico, apresentaremos elementos históricos que dão significação a essas marcas, especialmente a partir da experiência ocidental, e também exploraremos diferentes significações encontradas na contemporaneidade.

2.1 História

A utilização de tatuagens nos corpos humanos é histórica, tem explicações de origens diversas e significados que se constroem de acordo com povos específicos e determinados tempos históricos (Coito, 2012; Jeah, 2011; Marques, 1997; Ferreira, 2008). Tatuagem é um fenômeno em constante resignificação, e para um resgate de sua história será sempre necessário recortes. Um desses recortes é a partir da chamada tatuagem “ocidentalizada”, identificada a partir do encontro dos marinheiros com povos nativos já tatuados. Contexto que se diferencia, por exemplo, de práticas/rituais tribais como a tatuagem indígena e a escarificação africana, que aconteciam muito antes desses encontros (Jeah, 2019; Souza, 2020).

O recorte ocidentalizado conta que as tatuagens “chegaram” à Europa em meados do século XVIII com as explorações marítimas europeias que promoveram o encontro dos colonizadores com corpos já tatuados do Pacífico (Ferreira, 2008). “Os marinheiros foram os ventos mais fortes que espalharam a tatuagem ocidental pelo globo.” (Jeah, 2019, p.21). Nessa perspectiva os “primeiros” a também marcar seus corpos com tatuagens na Europa e no resto do mundo teriam sido eles, os marinheiros, que utilizavam a tatuagem para simbolizar a experiência da navegação (Ferreira, 2008), registrar fatos importantes de suas vidas, as lembranças dos que ficavam em terra e, também enquanto expressão de identidade marginal (Jeah, 2011). Foi então, a partir deste encontro, que a palavra “*tatuagem*” foi criada pelo inglês James Cook, um capitão que, em suas expedições às ilhas do Pacífico, encontrou em solos taitianos homens e mulheres com os corpos desenhados e, a partir da variação

da palavra “*tatau*”, onomatopeia do ato de tatuar, registrou em seus diários em 1780 a palavra “*tattoo*”, nomeando assim essas marcas e desenhos encontradas nos corpos (Marques, 1997; Jeah, 2019).

Desde então, as tatuagens passaram a ocupar os corpos e também os espaços dos portos, que, além dos marinheiros, contavam com outros frequentadores, grupos considerados marginalizados como presidiários, prostitutas, trabalhadores urbanos e artistas populares, o que traz marcas para a constituição da relação tatuagem e marginalidade (Marques, 1997; Jeah, 2011; Ferreira, 2008).

Neste período, entre o século XVIII e início do século XIX, para o branco, burguês, civilizado, o corpo tatuado representava um outro corpo selvagem, incivilizado, exótico, primitivo (Ferreira, 2008). Entretanto, neste mesmo período, eram encontradas tatuagens também em outros contextos sociais, até mesmo estratos sociais elevados da Europa e América do Norte, porém assumiam outros sentidos como de excentricidade e luxo (Marques, 1997; Ferreira, 2008).

Em meados do século XX, estudos no campo médico e legal também passaram a contribuir significativamente na produção de sentidos sobre as tatuagens ocidentais. Neste contexto, figuras importantes são os médicos Cesare Lombroso (1835-1909) e Alexandre Lacassagne (1846-1924), que a partir do interesse em identificar os criminosos encontraram as tatuagens (Alvarez, 2002; Ferreira, 2008). Apresentaram relações que tiveram grandes repercussões científicas, não somente para as concepções sobre a tatuagem, mas principalmente para a estigmatização de características e traços de personalidades associados à figura do criminoso. Os tatuados “eram estigmatizados, discriminados como marginais, considerados suspeitos, pessoas potencialmente criminosas.” (Jeah, 2019, p.15). Dessa forma, a associação das tatuagens a essas identidades foi sendo legitimada pela ciência e, conseqüentemente, em certa medida, pela sociedade.

A história das tatuagens no Brasil também pode ser contada a partir de diferentes momentos e contextos. Um desses momentos é novamente no encontro dos colonizadores europeus com corpos indígenas tatuados. Eram centenas de tribos tatuadas, mas especialmente os povos Tupinambás, Tabajaras e Guaranis. Nessas tribos as tatuagens representavam uma diversidade de rituais e sentidos, como exemplo para os povos Tupinambás, que, no século XVI, tatuavam-se para identificar “iniciação, hierarquia, magia, luto e sacrifício” (Marques, 1997, p.128).

Um outro momento ou geração de tatuados brasileiros eram brancos e caboclos, também identificados a partir das experiências portuárias no século XIX. Assim como no resto do mundo, a tatuagem estava em corpos de imigrantes portugueses, sírio-libaneses, japoneses, italianos e ingleses que por aqui estavam (Jeah, 2019). Expandiu-se pouco a pouco e corpo a corpo, “(...) do marinheiro estrangeiro para a prostituta, e da prostituta para o freguês brasileiro; do marinheiro estrangeiro que se mete em confusão e vai preso para os brasileiros colegas de cadeia.” (Marques, 1997, p.140). As grandes cidades brasileiras eram também ocupadas por uma população africana diversa, escravizada, que expunham marcas de seus povos em suas peles, as chamadas escarificações, que se tornaram referência para as tatuagens no Brasil (Jeah, 2019). No final do século XIX, com diferentes corpos tatuados, a tatuagem passa a fazer parte do Novo Dicionário da Língua Portuguesa, em 1899,

Tatuagem, [substantivo] feminino. Conjunto dos meios, com que se introduzem debaixo da epiderme substâncias corantes, vegetais ou minerais, para produzir desenhos duradouros e aparentes. Tatuvar, verbo transitivo. Fazer tatuagem em (de tatam, traduzido do taiti). (Marques, 1997, p.142)

Um terceiro recorte já no século XX, também acompanhando a história da tatuagem no mundo, caracteriza-se pelo interesse por parte da medicina e do judiciário brasileiro (Marques, 1997). “Os corpos nos quartéis, navios e prisões sempre tiveram disponíveis às autoridades para serem descritos e identificados.” (Jeah, 2019, p.14) e como ali nestes corpos também estavam as tatuagens, reforçavam as relações entre corpos tatuados e o sujeito marginalizado. No trabalho realizado por Souza (2020) em busca por fontes que fundamentam essas histórias, foram encontradas especialmente imagens de tatuagens associadas à criminalidade “em jornais do Rio de Janeiro e de São Paulo, sobretudo na primeira metade do século XX. A grande maioria das menções à tatuagem dizia respeito à identificação de criminosos e vítimas.” (Souza, 2020, p.21)

Entretanto, conta-se também a história das tatuagens no Brasil no século XX representada pelos jovens surfistas da zona sul da cidade do Rio de Janeiro, principalmente através de um personagem importante, o tatuador dinamarquês Knud Harald Lykke Gregersen, conhecido como Lucky Tattoo ou Mr. Tattoo. O tatuador vivia e trabalhava na cidade de Santos, no estado de São Paulo, na década de 1970, e provocava o trânsito de jovens entre os estados de São Paulo e Rio de Janeiro para tatuar seus corpos. Lucky ficou conhecido por tatuagens famosas, como o dragão

tatuado no braço do jovem Petit, ou Menino do Rio, como ficou conhecido pelos versos na música de Caetano Veloso, lançada em 1979. A canção foi tema da novela Água Viva produzida pela TV Globo em 1980, sendo, portanto, estímulo decisivo para que as tatuagens chegassem também a outros grupos sociais (Marques, 1997; Jeah, 2019).

Neste período as tatuagens ganham novos sentidos, viram moda. “Chega um momento em que a história da tatuagem passa a ser a soma de adolescentes e de jovens de vinte e pouco anos tentados a passar para o outro lado da agulha.” (Marques, 1997, p.187), e não exclusivamente os jovens surfistas do Rio de Janeiro, mas também os *punks* da periferia de São Paulo, os rockeiros, especialmente os grandes nomes do rock brasileiro, e seguem para outros corpos e grupos ao longo do tempo (Marques, 1997; Jeah 2019). Neste momento, décadas de 1970 a 1990, “tatuarse passou a ser uma solução coletiva, uma fresta para aderir à transgressão sem ser punido. Marginalizar-se, tornar-se sexy, viril, guardando o privilégio de não ser criminalizado.” (Jeah, 2019, p.18)

Não há registros formais ou institucionais sobre o número de pessoas tatuadas hoje no Brasil, porém existem dados, por exemplo, sobre o crescimento do número de serviços prestados e espaços regularizados para a prestação deste tipo de serviço. O Sebrae - Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, divulgou em maio de 2023 um comparativo entre o primeiro trimestre de 2019 e o mesmo período de 2022 que apresenta um aumento de 58% de MEIs - Microempreendedores individuais na atividade de tatuador, e com pequenos negócios o crescimento foi de 53,3%.² Uma outra fonte referente às tatuagens no Brasil foi divulgada, também no ano de 2023, em diferentes sites de notícias e comunicação e tem como referência a pesquisa realizada pelo Instituto alemão chamado Dalia, no ano de 2019. A reportagem divulgada pela CNN com o título “O Brasil está entre os 10 países onde mais pessoas se tatuam”, informa

(...) o Brasil está entre os 10 países onde mais pessoas se tatuam – os cinco primeiros são Itália, Suécia, Estados Unidos, Argentina e Austrália, variando entre 40% a 50% da população tatuada. Aqui, são mais de 30%, segundo uma pesquisa do Instituto alemão Dalia. Não só isso: é um mercado que vem crescendo bastante também – em 2020, primeiro ano da pandemia, esse

² Informação obtida através do site do Sebrae online. Disponível em [https://digital.sebraers.com.br/blog/mei/tatuagem-pelo-olhar-dos-usuarios-de-redes-sociais/#:~:text=Ocupando%20a%20nona%20posi%C3%A7%C3%A3o%20entre,um%20marco%20\(31%2C4%25\)%3B](https://digital.sebraers.com.br/blog/mei/tatuagem-pelo-olhar-dos-usuarios-de-redes-sociais/#:~:text=Ocupando%20a%20nona%20posi%C3%A7%C3%A3o%20entre,um%20marco%20(31%2C4%25)%3B). Acesso em 08 de dezembro de 2023.

crescimento foi de 50%, segundo a Associação Nacional dos Tatuadores. (Palma, 2023, s/p)

São dados que chamam atenção para possíveis expansões do público tatuado, dos contextos econômicos, culturais, como também maior aceitação midiática e social das tatuagens. Segundo Cazetta (2023), os estudos científicos atuais sobre as tatuagens publicados em revistas relevantes se organizam a partir de dois grandes campos: um campo é o da medicina e saúde e o outro campo que se relaciona de maneira mais direta às discussões deste estudo, em que onde estão as artes, a antropologia, a psicologia e a sociologia. A partir desses trabalhos é possível identificar que existe uma incorporação crescente das tatuagens não somente nos corpos, mas também na produção científica, seja pela moda, pela publicidade ou pelo mercado, que pode nos auxiliar a compreender não somente os processos envolvidos na prática de tatuar como também as relações com o espaço, tempo e o corpo na contemporaneidade. E é essa uma das convocações da autora, por exemplo, aos estudos que têm como base os saberes psicológicos.

2.2 Significações das tatuagens na contemporaneidade

Se perguntarmos a uma criança o que é um pedaço de papel que encontramos em balas, chicletes, ovos de Páscoa ou na loja de brinquedos, que colados no braço e com um pouco de água deixam um desenho na pele, ela responderá: é uma tatuagem. Se perguntarmos para os adolescentes se eles têm algum desejo ao fazer 18 anos ou antes disso, escutaremos de alguns: fazer tatuagem. Se alguém é muito fã de algum time de futebol, de uma banda de música, de um certo jogador, ator, cantor, um poema, letra de música, dança. Se gosta de gatos, cachorros, pássaros. Se é esotérico ou religioso, se viveu uma experiência muito importante na vida, é comum ouvirmos: vou fazer uma tatuagem. Fato é que a tatuagem hoje em dia tornou-se uma prática amplamente conhecida, independentemente da idade ou cultura que se viva. Alencar Neto e Nava (1966) descrevem a tatuagem como uma

prática destinada a modificar a cor da pele, por meio de sinais semióticos, símbolos e imagens, que obedecem a um ritmo, tanto na forma, como nos temas e nas cores, sem elevar a superfície da epiderme, mas compreendendo sua solução de continuidade, para a inclusão de materiais corantes, que se fixam na derme, por tempo duradouro. (Alencar Neto; Nava, 1966, p.10)

Le Breton (2003, p.34) a define como “um sinal visível inscrito na própria pele graças à injeção de uma matéria colorida na derme (...) é definitiva, é feita em homens e mulheres”. Já Ferreira (2008, p.33) conceitua como “inscrição de desenhos na profundidade da derme através da injeção mecânica de uma matéria corante de origem mineral, vegetal, animal ou sintética.”

Tendo como referência essas breves definições, observa-se o destaque para as questões que se referem a ser um sinal, marca, inscrição no corpo/derme, representadas por desenhos ou símbolos, com inserção de tinta e feitas para durar. A inserção de tinta é uma diferenciação importante de um outro tipo de marca que são as escarificações, que também são marcas nos corpos, presentes no passado e atualmente, que carregam uma série de simbolismos, porém, ao longo do século XX, foram conceitualmente diferenciadas das tatuagens, e o uso da tinta é uma dessas diferenças (Jeah, 2019).

Entretanto, no campo no qual se insere este estudo, a preocupação não é necessariamente com uma descrição ou conceituação da prática ou materiais utilizados, mas dos sentidos e significados que elas passam a assumir ao longo do tempo e em diferentes culturas. O ato de tatuar e a tatuagem em si sofreram significativas traduções nas migrações ocidentais, tanto no significado quanto no ritual (Ramos, 2001), e entendida como um “complexo evento físico, psicológico e social” (Ferreira, 2008, p.70) requer de toda análise cuidado nas banalizações e generalizações, por exemplo, de seus sentidos e significados.

Ferreira (2008) no levantamento qualitativo realizado com jovens portugueses com o objetivo de investigar intenções e significados subjetivos da prática de tatuar e contextos que acontecem, concluiu, dentre outros elementos, que as tatuagens na contemporaneidade apresentam uma dimensão estética e sensível, que combina visibilidade e intensidade. As tatuagens se tornaram possibilidade de expor no corpo suas identidades, “excorporar uma estrutura de sentidos que configura a elaboração subjectiva de uma identidade para si — densificada num feixe de identificações reivindicadas por si próprio para si mesmo.” (Ferreira, 2008, p.280). O sujeito amplamente tatuado constrói, apresenta e representa socialmente um eu singular, autêntico e emancipado. A originalidade dá ao corpo o sentimento de individualidade, a permanência, o sentido à autenticidade e a invasividade de romper com limites da pele e da sociedade como possibilidade de rebeldia e transgressão. Eleva-se ao

extremo a possibilidade de singularização identitária e individuação, característico das sociedades contemporâneas (Ferreira, 2008). Para Le Breton (2004, p.12) na contemporaneidade os sentidos são também marcados pela individualização e estética, “são, com efeito, algumas vezes formas simbólicas de entrega ao mundo, mas sob uma forma estritamente pessoal, recorrendo mesmo a motivos que apenas pertencem a si própria”.

Outros estudos (Ferreira, 2008, 2011, 2014; Jeah, 2011; Le Breton, 2004; Oliveira, 2007; Sabino e Luz, 2006; Osório, 2006; Pérez, 2006; Lipovetsky, Serroy, 2015; Ramos, 2001) também demarcam a relação das tatuagens a processos identitários. Consideram a tatuagem como possibilidade de expressão de identidades, indo além do entendimento de que tais marcas sejam uma mera escolha de um desenho ou de uma prática de arte e adorno expressada através da pele. São concepções em que se entende que dificilmente se tatuaria algo com o qual não se tem identificação ou que não faça sentido para si e para os outros. Sendo assim, elas não estão nos corpos sem motivo, não são escolhidas sem propósito e carregam sentidos, lembranças, mensagens com o objetivo de dizer sobre si e não serem esquecidas (Le Breton, 2004).

Segundo Oliveira (2007), a construção e expressão das identidades, em especial as dos jovens, se dará a partir da eleição de diferentes expressões, dentre as quais estão as tatuagens. Os jovens constroem e expressam suas identidades com base nas complexas escolhas de consumo simbólico que estão à sua disposição como num excitante hipermercado de imagens, símbolos, territórios, tatuagens, corpos, ideologias, referências, modas, objetos, bebidas, comidas etc. As tatuagens seriam, portanto, possibilidade de, a partir da inscrição de símbolos no corpo, expressar elementos que identificam, diferenciam e singularizam suas identidades, por exemplo em relação aos grupos que pertencem (Pérez, 2006).

O estudo realizado por Cazetta (2023, p.353), que teve como objetivo mapear os discursos sobre tatuagem em periódicos brasileiros entre os anos de 1990 e 2020, encontrou o reconhecimento das tatuagens como um “registro epidérmico autobiográfico”, e portanto, uma prática biográfica e constituição identitária. Também neste sentido, Ferreira (2011) afirma que as tatuagens, nos dias atuais, e, em referência a sociedades ocidentais, têm significados identitários que se apresentam significativamente enquanto uma escolha individual,

(...) a marcação corporal já não funciona como meio dramático de acesso a certas subculturas e de identificação fusionista com grupos particulares, mas é apropriada, sobretudo, enquanto estratégia privilegiada de singularização corporal e identitária dentro dos vários «nós sociabilísticos» em que o jovem participa. (Ferreira, 2008, p.231)

O autor é contrário à interpretação segundo a qual a tatuagem é considerada como símbolo de identificação de pertença social imposto pelas culturas sobre o sujeito, o que foi característico em sociedades tradicionais. A tatuagem na contemporaneidade deixou de ser algo determinado socialmente para ser, sobretudo, uma escolha singular (Le Breton, 2004; Han, 2021; Lipovetsky e Serroy, 2015; Ferreira, 2011).

Valorização da individualidade, a tatuagem expressa um desejo de mise-en-scène personalizada de si, uma vontade de estilização da imagem de si e do corpo a fim de não passar despercebido e construir uma identidade visível singular. Como tal, ela participa plenamente do processo de estetização do mundo. (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 373)

São, portanto, parte de uma experiência que dá lugar no corpo para falar sobre si e expressar a singularidade que se espera do sujeito contemporâneo. Entretanto, ainda encontramos representações das tatuagens relacionadas a processos ritualísticos. Ritos que em sociedades tradicionais objetivavam classificar, diferenciar, transmitir e confirmar identidades que eram fixas e seu propósito era de inclusão, reprodução e manutenção dos sujeitos nestes coletivos. As tatuagens, serviam como formas de incorporação e convergência dos sujeitos às normas e papéis sociais. Entretanto, em sociedades ocidentais contemporâneas elas se transformam simbolicamente e passam a representar não mais esses processos (Ferreira, 2008).

A marcação do corpo configura, de facto, uma prática que, no presente, já não serve à reprodução de posições sociais longamente estabelecidas, mas que, pelo contrário, assiste os mecanismos simbólicos de individuação dos sujeitos iniciados, tornando o corpo um reduto privilegiado de expressão simbólica de separação, afirmação e demarcação de uma subjectividade singular e autêntica, de uma suposta e pretendida irredutível individualidade. (Ferreira, 2008, p.150)

Portanto, as tatuagens passam a representar processos singulares e não representam identificação de povos, rituais, grupos e símbolos impostos por determinadas culturas. Corroborando com essa discussão, Han (2022) relaciona o retorno das tatuagens aos corpos contemporâneos exatamente à perda da transmissão simbólica entre as pessoas que, por exemplo, os rituais favoreciam.

No contexto ritual, as tatuagens simbolizam a aliança entre os indivíduos e a comunidade. No século 19, quando as tatuagens gostavam especialmente da

classe alta, o corpo ainda era uma tela na qual desejos e sonhos eram projetados. As tatuagens hoje carecem de qualquer força simbólica. Eles apenas apontam a singularidade da pessoa que os usa. O corpo não é aqui um palco ritual ou uma tela de projeção, mas um outdoor. O inferno neoliberal do mesmo é habitado por clones tatuados. (Han, 2022, p.22)

Tornaram-se elementos que permitem singularizar os corpos e sujeitos em um contexto em que os rituais perdem seus sentidos e os sujeitos passam a ser guiados por motivações internas, psicológicas, radicalizando a singularidade, o narcisismo (Han, 2022). Tornaram-se práticas de exibição e ostentação pública do corpo, que expressam opções e decisões dos sujeitos em relação aos usos dos seus corpos (Ferreira, 2014), possibilidade de marcar na pele as várias possibilidades de ser e existir, e através do corpo é possível apresentar escolhas por modos de ser, estilos de vida e identidades.

Entretanto, para Han (2022), o lugar do corpo, e conseqüentemente das suas marcas, se modificam na contemporaneidade a partir das relações com o digital. Os rituais que precisavam dos corpos para serem assimilados, agora com a digitalização da vida, não são mais essenciais, discussão que será aprofundada ainda neste estudo.

Outra característica importante das tatuagens tradicionais é a dimensão de subversão. Por mais que tais concepções tenham em certa medida modificado, tatuar-se ainda representa uma possibilidade de rompimento com as expectativas sociais sobre o corpo a partir da escolha de um recurso historicamente estigmatizado para marcar-se (Ferreira, 2008). Sobre essa dimensão de rebeldia ou subversão, Carvalho (2024) corrobora com a discussão a partir da pesquisa cujo público foi de adolescentes e jovens moradores de bairros populares e estes apresentam as tatuagens como mais um elemento discriminatório, que, associados aos preconceitos quanto à raça/cor, ao local onde moram e à condição econômica, adicionam novas marcas em suas identidades, a marca da discriminação, além da restrição no acesso a determinados espaços, em especial, do trabalho. Isso pode ser ilustrado pelo trecho da música “Tem espaço?faz tatuagem”.

Omisso eu nunca ficarei,
Mais uma lancei rainha e rei
Louco eu já sei
Já me libertei, dessa falsa lei
Que vete emprego
Pra quem também fez, é!
Errado eu sei,
Mas na real eu tenho nojo

Desse bonde moralista
Mesquinho e preconceituoso
(Bonde do Stronda. Tem espaço?faz tatuagem. Youtube, 07 de dezembro de 2012. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Sy5ojfvc0v8>)

Entretanto, a opção é por tatuar-se e através delas comunicar-se com o mundo, falar sobre si, especialmente a partir de símbolos relacionados aos seus contextos sociais. “Se outrora era a tradição que estabelecia imperativamente a maneira como o corpo devia ser marcado, agora é o indivíduo que escolhe como decorar sua pele de acordo com seus gostos, seus desejos, seus sonhos.” (Lipovetsky, 2015, p.341)

Também como característica das tatuagens destacamos a dimensão indelével, permanente e definitiva. Porém, será que estes atributos permanecem como importantes das tatuagens contemporâneas?

Sabe-se que hoje em dia é possível produzir tatuagens a partir de tintas removíveis à base de corantes absorvidos pelo organismo quando assim o tatuado decidir que não quer mais mantê-las em sua pele.³ Também processos como as chamadas semipermanente, biotatuagem ou tatuagem biodegradável⁴, que a partir da técnica e tinta utilizada consegue-se uma eliminação progressiva da tinta na pele (Ferreira, 2008). Existem também variados procedimentos estéticos que prometem, a partir da aplicação de laser, eliminar as camadas de tinta e o desenho da pele, como chama atenção o título da reportagem publicada em maio de 2022, na Revista virtual *Glamour*: “Como remover tatuagem: processo está cada vez mais fácil e menos dolorido; entenda”. Porém, Ferreira (2008) defende que por mais que esses tipos de procedimentos possam ser divulgados e efetivados, a magia da permanência do ato de tatuar não se perde.

(...) a permanência continua a constituir uma das suas especificidades mais salientes: sendo uma das suas características mais apelativas para quem se dispõe a encarnar uma tatuagem, funciona também, paradoxalmente, como

³ “As novas tintas removíveis possuem corantes orgânicos absorvíveis e degradáveis pelo organismo. Dessa forma, o corante absorvível é envolvido numa cápsula transparente que garante a sua permanência na pele. Quando o dono da tatuagem quiser retirar a tatuagem basta irradiar um laser apropriado para que a cápsula protetora seja desfeita. Portanto, a tatuagem desaparece sem deixar marcas em questão de tempo devido a degradação da cápsula e absorção e metabolização do corante da tatuagem.” (A química detrás das tatuagens, Clube da Química. Disponível em <https://clubedaquimica.com/2018/03/31/a-quimica-detras-das-novas-tatuagens/>)

⁴ “No caso desta técnica, a agulha é introduzida a pouca profundidade na pele, sendo utilizadas tintas mais ou menos diluídas (com diluente líquido) e engrossadas com glicerina. Posteriormente os pigmentos começam a desaparecer por eliminação através do circuito linfático ao mesmo tempo que outras excreções (como o suor, por exemplo), processo que ocorre progressiva e irregularmente, conforme as cores, o tipo de pele e a sua maior ou menor exposição aos raios solares.” (Ferreira, 2008, p.108)

um dos principais factores dissuasores a uma mais ampla generalização social das marcas corporais. (Ferreira, 2008, p.106)

Portanto, ser permanente pode ser o que motiva, mas também o que pesa negativamente na escolha por tatuar-se. Porém, assumir uma marca ainda considerada indelével no corpo permanece como sedutor e transgressor, reforçando a perspectiva de diferenciação de corpos que as tatuagens se propõem (Ferreira, 2008), até porque “mesmo quem tenta apagar a tatuagem ganha no lugar uma cicatriz.” (Jeah, 2019, p.18).

Encontramos também como característica a dimensão narrativa das tatuagens. Através do corpo conta-se histórias, compartilha-se memórias e experiências. “Podem se oferecer como ensejo para perguntas dirigidas ao seu detentor – sobre seu significado e história – estabelecendo um sujeito narrador e criando uma oportunidade de narrativização.” (Tanabe *et al.*, 2022, p.3). Rodriguez e Carreteiro (2014) encontraram em seus estudos tatuagens portadoras de traços biográficos dos sujeitos, que contam sua história singular relacionada ao que se vive de experiência no momento da sua feitura. Para Jeah (2019), mais do que narrativas, as tatuagens são “cacos das vidas para compor esse grande mosaico de corpo humano feito de carne, pele, picadas, cortes, pigmentos e muitos sentimentos.” (Jeah, 2019, p.19).

Tatuagens são carregadas de histórias, símbolos e memórias e têm o objetivo de serem expostas, contadas, vistas. Tatuagens criam narrativas da vida, de dores (Vilhena *et al.*, 2015), são como um relato (Alvarez; Castro; Lasky, 2016), narram, por exemplo, invisibilidades (Gomes e Amparo, 2023).

A pele do mundo conta a história da humanidade. Se o homem primitivo, os nômades, utilizavam as cavernas para deixar gravados seus relatos em paredes que abandonavam para sempre, as novas gerações deixam gravados seus relatos na pele. A pele tatuada é o livro de nossa história. O papel está desaparecendo para que as telas de cristal tomem seu lugar, tela efêmera que guarda as imagens somente por alguns segundos. Agora a pele assume o papel de guardião dos símbolos, a única tela que não se apaga. A nova tela permanente. A pele como tela de expressão cultural da humanidade. (Alvarez, Castro, Lasky, 2016, p.191)

São possibilidades de narrar a vida através do corpo, já que alguns destes corpos são historicamente silenciados e o lugar da palavra se apresenta como escasso, como é o caso de grupos sociais marginalizados (Vilhena, Rosa e Novaes, 2015). Por exemplo, no caso de jovens institucionalizados, quando as tatuagens se apresentam como “porta de entrada para adentrarmos a história de vida, as

motivações, as relações e os mecanismos de sobrevivência empreendidos pelos jovens envolvidos com a ilicitude.” (Gomes; Amparo, 2023, p.54)

Benjamin (1987) identifica os camponeses e os marujos os primeiros mestres da arte de narrar. Os mesmos marujos que “têm importância central na história da tatuagem no mundo ocidental e no Brasil” (Jeah, 2019, p.14), carregaram e difundiram em seus corpos pelos mares e pelos mundos o que encontraram nas suas expedições em forma de tatuagens. Entretanto, para alguns autores, narrar é uma prática que vem desaparecendo ao longo do tempo. Para Benjamin (1987) e Han (2023) as experiências na contemporaneidade estão deixando de ser comunicáveis e a responsável por isso é a difusão da informação, “quase nada do que acontece está a serviço da narrativa, e quase tudo está a serviço da informação.” (Benjamin, 1987, p.203). Han (2023) não identifica nas experiências digitais espaços onde a narração possa acontecer, pois tudo acaba se resumindo em dados e informação, e não mais histórias ou memórias.

Mais uma característica para identificarmos as tatuagens é o fato de serem atos espontâneos, facultativos, voluntários. A grande maioria dos estudos recorre às discussões sobre as tatuagens voluntárias, ou seja, as marcas consentidas por aquele que é tatuado. Entretanto, encontramos na história em diferentes tempos e culturas situações que, apesar de utilizarem a mesma técnica, são tatuagens involuntárias. Alguns exemplos estão na história da Grécia e Roma antigas quando eram utilizadas exclusivamente para “punir e degradar prisioneiros e escravos fugidos (...) aplicavam tatuagens na face e nas mãos dos escravos ou de pessoas punidas.” (Jeah, 2019, p.15). Da mesma forma que no Japão⁵ a utilizavam para marcar os corpos dos criminosos e assim diferenciá-los do restante da sociedade. Ilustra também a dimensão involuntária quando foram utilizadas pelos alemães nazistas para identificação de prisioneiros judeus no campo de concentração de *Auschwitz*, nos anos 1940⁶.

⁵ Durante o período Edo (1603 – 1868), o regime militar feudal do Japão, os presos/criminosos eram tatuados com o objetivo de punição e para diferenciá-los das pessoas comuns. Cordeiro, Gabriel. História da tatuagem japonesa. Disponível em <https://gabrielcordeiro.com/2020/06/22/historia-da-tatuagem-japonesa/>. Acesso em 08 de fevereiro de 2024.

⁶ Flint, Guila. Descendentes homenageiam vítimas do Holocausto com tatuagens. 05 de outubro de 2012. Disponível em https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2012/10/121005_holocausto_tatutagem_ru. Acesso em 10 maio de 2023.

Um outro exemplo de tatuagem involuntária aconteceu recentemente no Brasil, no ano de 2017, a partir da feitura de uma tatuagem na testa de um adolescente com os dizeres “sou ladrão e vacilão” como punição após ter sido acusado de roubar uma bicicleta.⁷ Essas são situações que representam elementos que caracterizam as práticas como tatuagens, pela dimensão da marcação no corpo/pele, uso da tinta e a permanência, mas sem a questão da voluntariedade.

Em síntese, como práticas de singularização, visibilidade, autobiográficas, ritualísticas ou não, alternativas de apresentação e exposição das subjetividades, subversivas ou não, permanentes ou semipermanentes, narrativas ou informacionais, espontâneas ou involuntárias, fato é que as tatuagens estão há tempos nos corpos representando modos de ser e viver. Estão hoje em todas as partes, em corpos que ocupam as ruas, a televisão, as propagandas, a moda, os palcos, os rolês, os campos de futebol. Estão também nas universidades, nas escolas particulares e públicas e nas baladas. São marcas nos corpos que carregam histórias, culturas, elementos pessoais, subjetivos, todos em constante produção. E, mesmo que com características diversas ao longo do tempo, há algo consensual que é o seu *lócus* determinado: os corpos. Variam de história, tamanho, cor, tipo, imagem, letras, descrição, sentidos e significados, mas estão sempre apresentadas como marcas produzidas em corpos. Porém, sobre quais corpos podemos dizer quando colocamos em pauta as experiências com o ambiente digital?

⁷ Basso, Gustavo. Jovem acusado de roubo é torturado e tatuado: “Sou ladrão e vacilão”. Portal R7. 10/06/2017. Disponível em <https://noticias.r7.com/sao-paulo/jovem-acusado-de-roubo-e-torturado-e-tatuado-sou-ladrao-e-vacilao-29062022>. Acesso em 10 de fevereiro de 2024.

3. OS CORPOS E O DIGITAL

O corpo é o que nos permite estar no mundo, é experiência, carrega informações, expressa algo, comunica (Merleau-Ponty, 1994). É um produtor de sentidos contínuo e a forma de inserção do homem no social e na cultura (Le Breton, 2017). São eles que expõem o que queremos, mas também informações não possíveis de serem ocultadas como gênero, raça, idade, atitudes, emoções, afiliações (boyd, 2020)⁸.

De modo geral, as representações sobre o corpo e as marcas adquiridas naturalmente ou gravadas pelo sujeito assumem diferentes significados e são estudados por diferentes campos. Alguns trabalhos trazem, por exemplo, o corpo como parte de um elemento cultural, enquanto um território com marcas, gestos e atitudes representando apropriações ideológicas, sendo, portanto, um lugar de registro e expressão de cultura (Ramos, 2001). Assim, o corpo é entendido como depósito de informação, memória e uma forma de estar no mundo, permitindo a formulação de conceitos, preconceitos, estereótipos (Fonseca, 1994). Em outra perspectiva, o próprio corpo poderia ser estudado também como arte, uma paisagem que contém e expressa linhas e conteúdos naturais (Sant'Anna, 2005).

O trabalho de Lachi e Navarro (2012, p.29) discute o corpo como elemento “usado para expressar ideias – cabendo para isso a utilização não só das roupas e dos acessórios, mas também de elementos como os gestos, o comportamento do sujeito e práticas como o *body building*, a tatuagem e o *piercing*”. Guimarães (2005), por sua vez, propõe a compreensão sobre as representações do corpo como instrumento de comunicação a partir das influências do processo de globalização. A expressão dos símbolos nos corpos, nesse sentido, identificaria conflitos entre os indivíduos e os interesses políticos e econômicos do próprio processo de globalização. O corpo, assim, toma forma de expressão de si e comunicação e possibilita a difusão de símbolos definidos pelas experiências, apresenta-se como veículo de comunicação e expressão de identidades sociais construídas, que podem ser intermediadas por símbolos e significados que carregam, por exemplo, as tatuagens. Entretanto,

a comunicação através do corpo muda com o passar do tempo, de cultura para cultura e de região para região. Mas continua a desempenhar funções de identidade, memória, poder e beleza entre a maioria dos povos,

⁸ Autora quer que seu nome seja grafado em letra minúscula

especialmente os que não adotaram a escrita, como os indígenas. Está tudo escrito na pele. (Araújo, 2005, p.21)

A partir da perspectiva antropológica, Le Breton (2004) destaca a fluidez das representações sobre o corpo à medida que seus significados se constituem ao longo do tempo e, principalmente, a partir da relação com os contextos sociais e políticos. Tal perspectiva reconhece o corpo não como algo natural, mas como matéria-prima a ser modelada a cada momento, segundo o ambiente, a partir dos sentidos, emoções e significados, que são constituídos de acordo com as relações e comunicação com os contextos. Sendo assim, também os paradigmas nas sociedades contemporâneas, como o pós-digital, que se relaciona ao advento e efeitos das tecnologias digitais e nos propõem a construir outras formas de ver e pensar diversos aspectos da vida social, mostram variadas as possibilidades, por exemplo, de se definir o real e virtual, público e privado e também o corpo na relação com a tecnologia (Santaella, 2016; Haraway, 2009). Cada vez mais se percebe mudanças nas representações sobre o corpo a partir do encontro progressivo, por exemplo, com as tecnologias, máquinas, sensores, aparelhos e todo universo digital ou virtual (Fajnwaks, 2018).

Há tempos acompanhamos os robôs invadindo as artes, os filmes e livros através de diversas histórias até pouco tempo nomeadas como ficção científica. C-3PO e R2-D2 de *Star Wars* de 1977, o Exterminador do futuro de 1984 e Robocop – O policial do futuro de 1987, a vasta obra literária de Isaac Asimov⁹ são exemplos da ideia de uma tecnologia que poderia invadir ou associar-se aos corpos humanos e fazer surgir novos humanos ou novas máquinas humanas. Nos modelos “humanos” representados nesses filmes o corpo é modificado, assim como a própria ideia de humano, seja para representar um robô com características humanas ou um humano com elementos tecnológicos representados, muitas vezes, como melhores (mais fortes, imortais) ou piores (perigosos, monstruosos, descontrolados) em relação ao que um mero humano poderia um dia ser, sobretudo mantendo a ideia de diferenciação ou separação entre humano e máquinas.

⁹Isaac Asimov “escritor norte americano, considerado um dos mais importantes escritores de ficção científica do século XX. [...] Em 1950, Isaac Asimov publicou o primeiro livro da série Robô, intitulado “Eu, Robô”, que se tornou um clássico da ficção científica, onde em uma série de nove histórias, o autor narra o desenvolvimento dos robôs, desde o seu começo no estado natural, em meados do século XX, até o estado de extrema perfeição, em que robôs governam o mundo dos homens, no seu próprio interesse.” (Frazão, Dilva. Isaac Asimov: Escritor norte-americano, ebiografia. Disponível em https://www.ebiografia.com/isaac_asimov/. Acesso de 10 de novembro de 2023)

Um dos termos comumente associados à discussão sobre o corpo no ambiente digital é ciborgue ou *cyborgue*. Uma ideia que carrega ao longo do tempo variados sentidos, do ciborgue de Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline¹⁰, passando por Neil Harbisson¹¹ com a transformação das cores em som a partir de um aparelho conectado ao seu corpo, até chegarmos à noção de ciborgue apresentada por Haraway (2009) muita coisa permanece mudando. Inicialmente associados à ideia de adição de elementos tecnológicos ao corpo, os ciborgues ganham novos contornos teóricos e conceituais a partir, por exemplo de Haraway (2009). A concepção de ciborgue apresentada pela autora em 1985 é um dos marcos importantes que adiciona elementos políticos, críticos, feministas e marxistas à ideia da relação homem-tecnologia, pois incorpora à discussão da relação corpo-máquina elementos de hibridização, informação e pós-humanidade, e propõe uma nova perspectiva não somente para falar sobre corpo, mas de compreensão sobre o humano, sobretudo quanto às definições sobre as diferenças e o que sustentaria as subjetividades a partir dos ideais dualistas, como o que é natural ou artificial. O humano não é algo natural, mas um “organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção.” (Haraway, 2009, p.36). Neste sentido, os ciborgues representariam algo novo, que não se reproduz das antigas ideias de homens com peças de máquinas ou máquinas com sentimentos humanos, mas traduz a noção de uma hibridização dessas duas instâncias (homem-máquina) a partir de um elemento fundamental que é a informação (Kunkru, 2009). Mudanças no mundo contemporâneo e os avanços da tecnologia associados ao desenvolvimento da internet fizeram emergir concepções atualizadas sobre a relação homem-máquina,

¹⁰ “Na década de 1960, os pesquisadores Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline publicaram um artigo denominado “Ciborgues e o Espaço”, no qual apontaram para a importância de nos adaptarmos a partir da tecnologia para que não apenas consigamos explorar o espaço, como também viver nele. A partir de uma combinação das palavras cibernético e orgânico, esses ciborgues conseguiriam replicar habilidades de animais, órgãos e sentidos para compensar as nossas limitações, ao invés de intervir no bioma alienígena.” (RUFFO, Ricardo, echos. O futuro da humanidade: uma entrevista com um ciborge. Disponível em <https://escoladesignthinking.echos.cc/blog/2017/04/o-futuro-da-humanidade-uma-entrevista-com-um-ciborgue/>. Acesso em 10 de fevereiro de 2024.

¹¹ Neil Harbisson é um artista audiovisual, nascido no ano de 1984, com uma condição que só o permitia enxergar em branco e preto. Em 2004, o artista implantou uma espécie de dispositivo conectado ao seu cérebro que o permite escutar as cores a partir da diferenciação das vibrações de cada cor captadas pelo aparelho. Harbisson é conhecido como a primeira pessoa a ser reconhecida como *ciborgue* por um governo. Disponível em <https://www.cyborgarts.com/neil-harbisson>. Acesso em 10 de fevereiro de 2024.

sujeitos - subjetividades, real - virtual que borram as desatualizadas rígidas barreiras modernas entre corpo e máquina. Afinal, o natural é o que não pode ser modificado? É divino? Intocável? Determinado? E o artificial? Pode modificar-se? Construir-se continuamente? E o artificial é construído a partir de quê? Do natural?

Diante de uma vida tomada de recursos tecnológicos, seja na saúde, na alimentação, no lazer, no trabalho, nas relações, onde estaria a cisão homem/máquina? Segundo Silva (2009) respostas a essas perguntas foram construídas ao longo do tempo a partir de concepções tradicionais de identidade e ideologias biológico-deterministas produzidas a partir do privilégio de discursos dominantes, de homens europeus e brancos. Porém, na contemporaneidade diante da complexidade das sociedades e dos sujeitos e frente aos novos fenômenos como as novas tecnologias, essas teorias já não dariam mais conta de se sustentarem. Se em algum tempo existiu o esforço de compreender os sujeitos a partir de separações como corpo/mente, sujeito/sociedade, idealismo/materialismo, hoje se vive um momento de relativizações (Silva, 2009) e uma das consequências do rompimento com tais dualismos modernos pode ser bem representada no fim da ilusão da separação homem–máquina ou do real e o virtual.

Sendo assim, ao longo do tempo, transformações das representações sobre o corpo foram acontecendo e tomando novas formas (Sibilia, 2015). Neste cenário, destaca-se como acontecimento importante dentro da história da ciência no que tange o corpo o desenvolvimento do Projeto Genoma Humano (1989-2003) e as possibilidades de o corpo-máquina aliar-se às tecnologias genéticas e tornar-se “um tipo de programa de computador a ser decifrado.” (Sibilia, 2015, p.84). Antes compreendido como um relógio com suas peças ou agora como um potente *software* organizador de informações, o corpo ganha complexidade e deixa de ser decifrado somente a partir de elementos mecânicos e passa a compor, já que é constituído de informação, um paradigma tecnocientífico “inspirado no modelo informático-molecular” (Sibilia, 2015, p.86), e assim, a antiga ideia do homem-máquina transforma-se em homem-informação. Associando uma perspectiva de apropriação ilimitada da natureza pela técnica à ideia da acumulação ilimitada do capitalismo, Sibilia (2015) propõe a observação sobre a corrida tecnológica de hoje em dia e a relação com os mercados globais, o que produziria “um impulso irrefreável para o

domínio e a apropriação total da natureza, tanto exterior quanto interior ao corpo humano” (Sibilia, 2015, p.50).

A tecnociência contemporânea é um tipo de saber com forte inspiração fáustica, pois algumas vertentes almejam ultrapassar todas as limitações biológicas ligadas à materialidade do corpo humano. Estas são entendidas como rudes obstáculos orgânicos que restringem as potencialidades e as ambições de cada indivíduo, bem como da espécie e seu conjunto. (Sibilia, 2015, p.51)

Assim, provoca-se o rompimento com a ideia de um corpo material, perene, temporal, finito, fazendo emergir iniciativas no campo científico que entendem a possibilidade de intervir para além das limitações biológicas do corpo, que, aliado às tecnologias, torna possível a ação e o controle, por exemplo, sobre os corpos e as vidas humanas. Dessa forma, se apresentam iniciativas no campo do controle da vida e também da morte, intervenções sobre capacidades reprodutivas e as tecnologias para a imortalidade ou para manter-se vivo (Sibilia, 2015). Um controle que só é possível com o rompimento da materialidade, espacialidade e temporalidade deste corpo, que ampliam a capacidade de ação e produção de presenças, como também de "controle, rastreamento e colonização das pequenas práticas cotidianas" (Sibilia, 2015, p.62). Corpos se tornam informação e celulares, cartões de crédito digitais, *blogs*, redes sociais permitem compartilhar dados, fotos e informações pessoais, produzindo a todo tempo dados digitalizados sobre si mesmo, de forma voluntária (Sibilia, 2015) e também involuntárias ou ao menos sem consciência de captura dessas informações (Bruno, 2013).

Constitui-se assim uma representação de corpo que se forma pelo controle sobre os limites orgânicos/biológicos da carne e também pela perda da materialidade deste corpo que passa a se constituir além da carne também de informação. Neste sentido, caracteriza-se uma representação de corpo constituído por e para o ambiente digital, que se torna capaz de vencer os limites orgânicos do corpo e, portanto, a finitude dos humanos, dando lugar assim a modos pós-humanos de subjetivação contemporânea (Martins; Viana, 2019).

Um dos estudos nos quais a ideia do corpo informação está também apresentada, porém de forma mais acentuada, é o livro intitulado *Data Trash*, de Arthur Kroker e Michael Weinstein, de 1994. Neste livro os autores anunciam o possível desaparecimento do corpo e a extinção de uma história da humanidade para o surgimento de uma história da virtualidade. Apresentam a possibilidade de se pensar

em corpos que, atraídos para um espaço – o ciberespaço -, seduzidos pelo empoderamento e a capacidade de ali serem os donos de si, sob os ideais utópicos de uma democratização e liberdade do espaço digital/virtual, em especial mediado pelo uso da internet, se constituem e se tornam infinitamente melhores do que os antigos. “Não é realmente o corpo conectado da ficção científica com seu visual de designer mutante, ou a carne do corpo com seus lembretes fantasmagóricos da filosofia do século IX, mas o corpo hipertextual como ambos.” (Kroker; Weinsteinem, 1994, p. 16, tradução nossa).¹²

Em uma experiência de capitalismo virtual, o cenário para Kroker e Weinsteinem em 1994 era de um futuro de total virtualização do mundo e dos corpos. Anunciavam o início de um novo milênio marcado pelos limites evolutivos do corpo humano orgânico, que, em experiência na virtualidade, reformaria a carne e faria surgir um corpo hipertexto, funcional, constituinte de um sujeito pensador multimídia (Kroker; Weinsteinem, 1994). Desaparece o corpo orgânico para o surgimento do corpo eletrônico, que virtualiza não somente a carne, mas também o capital, o trabalho, a mão-de-obra, as dívidas. São corpos sem fios que flutuam vagando pelo mundo utópico da tecnologia - a tecnotopia, - e usam a virtualidade de acordo com os seus objetivos, são depósito de dados, reprogramáveis. A linguagem digital criaria então o corpo eletrônico, pós-carne, pura virtualidade. Não um cibercorpo, mas um corpo vivo (telematicamente) no qual a tecnologia se funde com a biologia e se forma em espaço de ilusão. Um corpo vivo que se move da carne para a virtualidade. “A carne humana não existe mais, exceto como um início do mundo sem fio.” (Kroker; Weinsteinem, 1994, p.18- tradução nossa)¹³.

Assim como os proféticos ou trágicos Kroker e Weinsteinem anunciavam em 1994, ou como Donna Haraway vem problematizando desde 1985 e Sibilia (2015) discute a partir da noção de imaterialidade do corpo, outros autores também apresentam discussões sobre a transformação da ideia de humano, mas em especial da constituição de uma noção de corpo informação, a partir das relações que se estabelece com a virtualidade. O antropólogo Le Breton é um desses autores.

¹² Not really the wired body of sci-fi with its mutant designer look, or body flesh with its ghostly reminders of nineteenth-century philosophy, but the hyper-texted body as both. (Kroker; Weinsteinem, 1994, p. 16)

¹³ Human flesh no longer exists, except as an incept of the wireless world. (Kroker; Weinsteinem, 1994, p.18)

Segundo Le Breton (2003), livre de imposições e restrições que determinam/constituem subjetividades a partir de um corpo real, o corpo torna-se informação.

No espaço cibernético, o indivíduo se livra das coerções da identidade, metamorfoseia-se provisória e duradouramente no que quer sem temer o desmentido do real, desaparece corporalmente para se transformar segundo uma profusão possível de máscaras, para se tornar pura informação, cujo conteúdo e cujos destinatários ele controla com cuidado. Privado de rosto, não tem mais de temer não conseguir olhar para si mesmo; está livre de qualquer responsabilidade, já que sua identidade é volátil. (Le Breton, 2003, p.145)

É necessário relativizar o controle sobre os destinatários à medida que a cada novo ano as informações se tornam cada vez mais rastreáveis e menos sob o controle de quem as produz. Entretanto, para Le Breton (2003) o mundo virtual daria aos sujeitos a possibilidade de colocar o corpo entre parênteses e idade, questões físicas ou de saúde já não seriam elementos identitários essenciais de apresentação de um “eu” no espaço virtual. Sendo assim, o mundo cibernético permitiria uma existência sem corpo, pois a realidade virtual possibilita ir além do corpo, “[...] dissociando corpo e experiência, fazendo a relação com o mundo perder o caráter real e transformando-o em relação com dados, o virtual legitima a oposição radical entre espírito e corpo, chegando à fantasia de uma onipotência do espírito.” (Le Breton, 2003, p.143).

boyd (2020, p.11) também discute a inexistência do corpo no sentido corpóreo a partir das experiências no *online*. Uma ausência que faz com que a autoapresentação e a existência, que são funções exercidas nas experiências presenciais pelo corpo carne, tenham que ser constituídas nos contextos digitais por atos explícitos com exposição de informações sobre si, como criar perfis e fazer-se presente de outras formas nestes ambientes digitais. Por exemplo, o perfil elaborado para as redes sociais representaria, para a autora, a constituição de corpos digitais.

Outro termo também utilizado é cibercorpo. A ideia de cibercorpo representa

a simbiose do corpo/sujeito numa tela, entre janelas e *links* de uma itinerância hipertextual “sem presença física”. Essa itinerância hipertextual é estimulada por uma dinâmica de imagens que compõem a rede de informações do ciberespaço, a partir da representação e da simulação que caracterizam os ambientes virtuais (Xavier; Silva, 2005, p.1476).

Dessa forma, o ambiente virtual daria um outro lugar para o corpo, que agora inscrito em uma nova dimensão cultural – a cibercultura - faz emergir algo novo que pode ser expressado, produzido ou representado pelos sujeitos a partir da maneira

como se apresentam, que dizem quem são, ou de se relacionarem com o outro e consigo mesmos no ambiente virtual.

Portanto, entendidos de diferentes perspectivas, como corpo informação (Kunzru, 2009; Le Breton, 2003; Sibilia, 2015, Haraway, 1985); corpo eletrônico ou hipertexto (Kroker; Weinstein, 1994), corpo desencarnado (Sibilia, 2004, 2015; Le Breton, 2003), corpo digital (boyd, 2012), cibercorpo (Xavier; Silva, 2005) observa-se que o corpo assume a partir da experiência com o digital novas representações. São corpos sem carne, que à medida que ocupam como informação um mundo digital, permitem apresentar a si e produzir uma existência, fazendo surgir novas relações e representações sobre os corpos.

Certamente que a ideia da imaterialidade ou desencarne do corpo são relevantes para a construção de novas subjetividades à medida que apresenta novos sentidos, novas configurações subjetivas e novas experiências emocionais aos sujeitos contemporâneos a partir das relações estabelecidas pelas tecnologias que hoje compõem os ambientes virtuais. Também os limites do corpo encarnado estão postos, assim como o desejo de superá-los, porém, hoje em dia, este corpo encarnado ainda não deixou de existir (o que não podemos afirmar para um futuro próximo de ocupação do espaço virtual), o que torna importante discutirmos também essa relação.

3.1 Relação corpo carne e o digital

Sibilia (2004) destaca como importantes características da contemporaneidade o exibicionismo e a necessidade de performances, que buscam a partir da espetacularização do eu o reconhecimento do outro e a possibilidade de “ser visto”. Sendo assim, as subjetividades passam a se ancorar numa exterioridade da pele, naquilo que se torna visível do corpo ao olhar do outro, vive-se em função de uma visibilidade, que expõe a constituição de *quem eu sou*. Um movimento que se associa diretamente aos ideais também da contemporaneidade da busca pela beleza e um corpo que passa a ser guiado pelo outro, em especial pelo mercado que cria modelos de um corpo ideal que faz aproximar cada vez mais de uma ideia de “pureza digital” (Sibilia, 2004, p.75) ou uma ideia de edição de si ou autoformatação que modula subjetividades e corpos (Martins, Viana, 2019). Parte-se do ideal de um corpo que é

produzido por aplicativos de imagens e infinitos filtros que eliminam o que é desconfortável e, portanto, descartável de um corpo material, orgânico, analógico, pois passa a ser corrigido ou até eliminado (Sibilia, 2004). “Esse modelo digitalizado – e, sobretudo, *digitalizando* – hoje extrapola as telas para impregnar os corpos e as subjetividades, pois as imagens assim editadas se convertem em objetos de desejo a serem reproduzidos na própria carne virtualizada” (Sibilia, 2004, p.75, grifo da autora), o que fundaria a ideia de um “corpo-ícone-desencarnado e bidimensional (embora com polidos ‘efeitos 3D’), desenhado exclusivamente para ser exibido e observado; isto é, consumido apenas visualmente”. (Sibilia, 2004, p.76, grifos da autora).

Assim, evidencia-se tanto uma perspectiva que compreende ideais reproduzidos no corpo carne, como também em um corpo constituído no digital. Neste sentido, assim como a divulgação midiática de um corpo padrão constitui uma representação dominante com formas para uma estrutura de carne e osso, as tecnologias digitais passam a ser opção de produção de efeitos visuais e constituição de um novo corpo virtual que “estende-se à noção de (des)materialidade e, como tal, estende-se à imagem, imbuído de uma (re)configuração visual (...). A pele transforma-se em tela e em moldura.” (Garcia, 2005, p.153).

Portanto, é importante compreender como a relação dos corpos carne permanece representada na experiência digital, como por exemplo, no enfrentamento aos limites do corpo pelos adolescentes e jovens.

A sociabilidade digital evoca uma forma bastante particular de corporalidade, que é constantemente construída e mediada pelo mundo online. Quanto mais perigoso e mais danoso ao corpo for o desafio, maior é a chance desse material se tornar mais popular. (Deslandes; Coutinho, 2020, p.10)

Alguns casos são os diferentes desafios estimulados nos ambientes virtuais que envolvem asfixia, perda de consciência e tarefas com potencial de causar danos à sua saúde ou a terceiros. Um dos jogos que teve bastante repercussão no mundo e no Brasil, no ano de 2017, era chamado de Baleia Azul. Consistia em 50 desafios diários que envolviam ameaças, automutilação, compartilhamento de *hashtags*, escrita de códigos no corpo, assistir filmes de terror, ouvir determinadas músicas, até a última tarefa que era tirar a própria vida. Sabemos que os desafios não são práticas inauguradas pelas experiências digitais, mas na internet assumem características específicas por serem potencializadas pelos efeitos de visibilidade e popularidade que

provocam entre os grupos, e nos casos em que não há mediação parental, podem passar do limite e tornar-se nocivo (Deslandes; Coutinho, 2020).

Holland e Tiggemann (2016) destacam o impacto do uso de redes sociais na imagem corporal e relações alimentares desordenadas. Os autores apontam que as adolescentes que acessam Facebook, Instagram e Snapchat diariamente tinham mais chance de ficar insatisfeitas com sua imagem corporal, o que era potencializado pelo aumento na frequência do acesso no caso do Facebook e do Instagram. Lira *et al.* (2017) corroboram com essa discussão apresentando elementos que ilustram um número expressivo de meninas que demonstram insatisfação da imagem corporal, uma relação sustentada pela literatura em geral que considera a insatisfação corporal como norma geral. Uma insatisfação que aumenta também à medida que a frequência do acesso também se intensifica.

A relação entre risco, adolescência e internet é um ponto de encontro entre diferentes estudos que relacionam adolescências, juventudes, corpo e ambiente digital (Dias *et al.*, 2019; Flach; Deslandes, 2017; Ruiz *et al.*, 2022; Campeiz *et al.*, 2020). Riscos como acessos a conteúdos inadequados, assédios, pornografia, invasão de privacidade (Dias *et al.*, 2019). Também situações de abuso digital nas relações afetivo-sexuais potencializadas pela hiperexposição da imagem (fotos e vídeos) de forma voluntária, sem críticas e exposição/replicação de conteúdos íntimos de adolescentes e jovens no ambiente digital (Flach; Deslandes, 2017), além da presença da violência nos relacionamentos íntimos entre os adolescentes via as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e a ciberviolência (Campeiz *et al.*, 2020).

Refletindo sobre a relação entre os adolescentes e seus corpos carne, Ferreira (2022) destaca o lugar do corpo adolescente como um espaço de apresentação da dor. O autor chama atenção ao que está sendo comunicado por estes jovens através de seus corpos, especialmente por aqueles cujos corpos não se submetem aos padrões. “Eles gritam e se marcam, se mutilam, se hipertrofiam, alargam orelhas, perfuram bocas e órgãos genitais, pintam os cabelos de cores várias, ficam e deixam de ficar, não se vinculam afetivamente.” (Ferreira, 2022, p.44). Segundo Dias *et al.* (2019), diante da inexistência de ritos de passagem da adolescência nas sociedades contemporâneas, condutas de risco passam a produzir um sentido, que se apresenta tanto no ambiente virtual quanto no offline, caracterizadas pelo uso impulsivo e

inconsequente das tecnologias. Adolescentes que, por motivos diversos se lançam aos riscos, buscam visibilidade na rede para constituir o existir.

Deste modo, com a clareza de que ainda temos uma presença significativa dos corpos carne nas experiências mesmo que digitais, nos provocamos a também conhecer as experiências de imaterialidade deste corpo, especialmente quando este corpo se torna informação. Quais informações estamos produzindo e estão sendo produzidas sobre nós?

3.2 Rastros digitais

Os dados produzidos, consumidos e controlados são centrais em qualquer discussão sobre o ambiente virtual. Tínhamos na memória, nos diários, nas fotos reveladas ou nos livros possibilidades de registros das nossas experiências, histórias e identidades, lugares onde era possível encontrar vestígios e assim recordar de um tempo, de uma vida, de maneiras de ser e viver. Hoje a experiência digital nos apresenta novas possibilidades de registro de nossas ações, comportamentos, opiniões e interesses, e, voluntariamente ou não, tudo que se faz on-line deixa potencialmente um vestígio da nossa presença (Bruno, 2013, 2016; Santaella, 2016; Han, 2020; boyd, 2014).

Produzimos rotineiramente uma quantidade infinita de dados, que despertam interesses cada vez maiores nos segmentos especializados de rastreamento e também nos já conhecidos setores de marketing e publicidade de empresas e produtos. Da constituição desses vastos bancos de informações/dados “individuais” são extraídas, mineradas e construídas categorias que tornam possível traçar perfis “de consumo, interesse, crime, empregabilidade” (Bruno, 2013, p.153). Perfis que dizem não de um sujeito digital específico, mas sinalizam desejos e possibilidades que permitem compreender, simular e agir sobre similares. Nesta ideia, os rastros digitais são vistos e utilizados como possibilidades de projetar, antecipar, intervir e influenciar a decisão das pessoas e têm seus interesses voltados na compreensão de grupos e não de individualidades, e vão além de compreender uma identidade única, específica, mas que permitem constituir, a partir do volume de dados agregados, padrões que dirão não de um indivíduo específico, mas de grupos ou nichos (Bruno, 2013).

Porém, é também relevante e interessa-nos o início de todo esse processo, os rastros digitais pessoais, ou seja, as informações que são produzidas e resgatadas nas redes, nos acessos e nos perfis pessoais de cada sujeito. A partir da maneira como se produzem os acessos, cada experiência constitui-se, voluntariamente ou não, de rastros digitais que identificam e, conseqüentemente, apresentam ou representam os sujeitos. Dessa forma, por mais que não seja esse o interesse da grande rede comercial de captura dos rastros digitais, existe aí um campo muito relevante à Psicologia, em especial, aos estudos sobre subjetividades na contemporaneidade.

Henriques (2014) sugere o entendimento dos rastros como marcas ou pegadas produzidas no mundo virtual que se caracterizam também pela não intencionalidade. Neste sentido, são vestígios que deixamos e não somente lembranças que optamos por deixar marcadas. Para a autora, rastros são

representações digitais que deixamos na rede mundial de computadores. Rastros são como pegadas na areia, eles apontam o caminho percorrido por nós e por nossos dados na *internet*. E não são exclusivamente as informações que nós postamos na rede mundial de computadores, mas também aqueles dados que inserimos em serviços governamentais, em sites de transações financeiras, comentários em *blogs* e *sites* de outras pessoas, entre outras tantas informações que somos obrigados a fornecer em *sites* para entrar na rede. (Henriques, 2014, p.23, grifo da autora)

Palfrey e Gasser (2011) destacam um público em especial que vem lidando de uma maneira específica com a questão dos rastros digitais, os chamados nativos digitais. Conhecidos como aqueles que nasceram depois de 1980 e tiveram acesso e desenvolveram habilidades para usar as tecnologias digitais, são sujeitos que constituíram formas diferentes de estudar, de se comunicarem, se relacionarem, de trabalhar, etc. Estão sempre conectados e o elemento híbrido (on-line/off-line) não está mais em destaque, pois se relacionam naturalmente com uma linguagem digital e passam grande parte de suas vidas no mundo on-line. Dessa forma, os nativos digitais não separam uma identidade digital e uma identidade do espaço real, “têm apenas uma identidade (com representações de dois, três ou mais espaços diferentes).” (Palfrey; Gasser, 2011, p.14).

São unidos por um conjunto de práticas comuns, incluindo a quantidade de tempo que passam usando tecnologias digitais, sua tendência para as multitarefas, os modos como se expressam e se relacionam um com o outro de maneiras mediadas pelas tecnologias digitais, e seu padrão de uso das

tecnologias para ter acesso, usar as informações e criar novo conhecimento e novas formas de arte. (Palfrey; Gasser, 2011, p.14).

Sendo assim, sem prever muito as consequências, jovens nativos digitais estão constituindo um dossiê digital sobre si, alimentado tanto pelo que se escolhe voluntariamente e intencionalmente compartilhar, por exemplo, informações, textos e fotos postadas em seus perfis pessoais ou sites públicos, como também por dados produzidos nos acessos em redes diversas ou até na circulação pelas cidades (Palfrey; Gasser, 2011). Em alguns casos o alcance a esses dados armazenados em sistemas da rede não é tão acessível aos próprios donos, mas os dados estão à disposição de determinados grupos ou pessoas, que, a partir dos manejos existentes nas políticas de privacidade dos sites, serviços e demais sistemas, podem acessar e fazer diferentes usos dessas informações.

Observa-se a partir da discussão sobre a privacidade e segurança das pessoas e das informações compartilhadas no ambiente virtual, em especial pelos nativos digitais, que esses elementos se apresentam de maneira mais expressiva, pois ler políticas de privacidade não é um hábito muito comum. Ainda que se leia as políticas de privacidade, não se tem muito como não aceitar determinados pontos do “contrato” que as redes sociais, por exemplo, nos colocam, pois não há como marcar partes, mas somente aceitar ou não.

Vivir en una sociedad en la que se tiene acceso a productos, personas e información con un pequeño artefacto portátil, ha generado que el umbral de satisfacción de necesidades en los individuos sea cada día más reducido. Sin embargo, digitar búsquedas, presionar “aceptar” y compartir likes representa un riesgo del que se tiene poca consciencia, ya que estas acciones construyen un rastro en “la nube” que es muy difícil de borrar. (Quirós-García, 2021, p.171, grifos do autor)

Destaca-se também, na perspectiva do não controle sobre a captura dos rastros, por exemplo, o desenvolvimento dos sensores biométricos que retêm nossos dados em contextos que nem mesmo percebemos, extrapolando inclusive os limites de privacidades (Gobira; Silva, 2022). A biometria tornou-se conhecida nas experiências digitais inicialmente pelos sensores instalados nos *smartphones* para acessar o aparelho e teve seu uso ampliado para o acesso de variadas ações como estratégia de segurança como transações bancárias, autenticação pessoal em carteiras de identidade, passaporte, etc. Sendo assim, a biometria assume na experiência digital variadas funções especialmente caracterizadas pelo controle (Gobira; Silva, 2022).

Assim, não é mais possível viver uma “vida normal” sem ter suas fotos, suas digitais ou sua voz salvos em uma base de dados para ser acessada por diversas companhias ou instituições para provar que você é, de fato, quem diz ser (...) Todos os dados sendo coletados sobre nós, quase que recriando quem somos e o que demarca a nossa individualidade, é guardado e, caso acessado por qualquer pessoa, pode ser facilmente lido e analisado sem nosso consentimento. (Gobira; Silva, 2022, p.151-152).

A partir dessas tecnologias, cada movimento que fazemos hoje dia cria um banco de dados sobre nós, não somente de uma existência no digital, mas também de ações fora da internet.

As fotos que postamos, as palavras que digitamos, nossas “curtidas” e “compartilhamentos” nas redes sociais, são dados prontos para serem coletados e agregados para realizar uma versão de quem somos, uma biografia biométrica. (Gobira; Silva, 2022, p.157).

A possibilidade de criar uma versão de quem somos talvez seja um dos desafios na discussão sobre a experiência digital quando nos deslocamos dos campos das ciências da computação, engenharia, artes e segurança para dialogar com as Psicologias. “Somos agora observados, desse modo, também pelas coisas que usamos todo dia. Elas enviam, sem pausa, informações sobre o nosso fazer e nosso deixar [de fazer]. Elas participam ativamente do protocolamento total de nossa vida.” (Han, 2019, p.127). As fotos que postamos, as curtidas e comentários que fazemos ou os conteúdos que produzimos estão dizendo quem somos nós ou quem gostaríamos de ser? Informações são realmente biográficas? Essa discussão faremos mais à frente.

Por fim, constitui-se, portanto, como rastros digitais as informações que são produzidas tanto voluntariamente pelos usuários, mas também involuntariamente pelos serviços ou programas que esses acessam, pelas ruas que passam, pelas lojas, bancos, restaurantes que entram, sendo produzidos e compartilhados por terceiros. Ou seja, o que se acessa, por exemplo, sobre os jovens no ambiente virtual pode ter sido gerado e produzido também por uma outra pessoa. “Grande parte das informações no dossiê de um Nativo Digital é contribuição de seus pares, tanto no mundo offline quanto online.” (Palfrey; Gasser, 2011, p.70).

Entretanto, o ambiente virtual apresenta desafios no sentido do controle desses rastros pela dimensão “persistente e pesquisável da maior parte dos sistemas técnicos” (boyd, 2014, p.51).

Todo clique que eu faço é salvo. Todo passo que eu faço é rastreável. Deixamos rastros digitais em todo lugar. Nossa vida digital se forma de modo

exato na rede. A possibilidade de um protocolamento total da vida substitui a confiança inteiramente pelo controle. (Han, 2019, p.122)

O que é publicado não está disponível apenas àqueles que se pensa ou quer direcionar, os dados “tornam-se rapidamente vestígios arquivados, acessíveis aos espectadores num momento posterior. Estes vestígios podem ser pesquisados e são facilmente republicados e difundidos.” (boyd, 2014, p.51).

A discussão sobre controle, segurança e privacidade dos dados em relação ao ambiente virtual não é algo novo. Em alguns campos torna-se inclusive um elemento negativo sobre a inserção das redes sociais na nossa vida, em especial, quando são apresentados os riscos e a discussão sobre o público e o privado nesses espaços e em relação aos dados produzidos. À medida que a relação público-privado vem se alterando, em especial para aqueles nascidos no mundo virtual, também as discussões sobre a privacidade se tornam desafiadoras. O que é público e o que é privado no meio digital? Quem define essas barreiras? As assinaturas dos termos de privacidade de um aplicativo ou programa garantem a segurança das informações geradas ali? O perfil é público para quem? O que pode ser feito com esse material produzido e exposto nas redes? Para Han (2018), a comunicação digital acabou com as distâncias e misturou o público e o privado, e isso é o que permite, por exemplo, a exposição pública da intimidade.

A comunicação digital fornece essa exposição pornográfica da intimidade e da esfera privada. Também as redes sociais se mostram como espaços de exposição do privado. A mídia digital como tal privatiza a comunicação, ao deslocar a produção de informação do público para o privado. (Han, 2018, p.8)

Santaella (2022) se faz essas perguntas e também nos interroga por que, mesmo cientes do acesso que podem ter de nossas informações, ainda continuamos produzindo diariamente tanta informação sobre nós. Podemos tentar responder com uma nova pergunta: será possível escolher viver ou não essa experiência?

Houve um tempo, na década de 1990 e início dos anos 2000, ainda em um universo de descobertas, alguns autores/pesquisadores arriscaram separar experiências em presenciais/reais e virtuais e até apostar em possibilidades de vidas “paralelas”, fictícias, criadas especificamente para experiências no virtual.

Experiências como *catfish*¹⁴, apresentada no documentário do mesmo nome “*Catfish*” produzido em 2010, ilustra esse momento ao acompanhar uma situação de um relacionamento amoroso via redes sociais baseado em perfis falsos e uma rede de mentiras que é aos poucos descoberta. São situações que motivaram também programas na rede MTV, que promovem encontros presenciais de pessoas que se relacionavam até então somente através das redes sociais. Até certo momento, ainda existia uma atmosfera de descobertas nas redes sociais e a sensação de certo “controle” sobre conteúdos expostos e sobre identidades produzidas especificamente para o digital.

Nos anos 1990 vivíamos tempo de novidades e ocupação de um novo espaço: o ciberespaço e, conseqüentemente, a constituição de maneiras de produção e socialização inéditas nomeadas de cibercultura. Este era o momento de buscar entender como essas experiências, até então sem precedentes (Zuboff, 2020), iriam entrar em nossas vidas, o que ainda nos fazia compreender que haviam, por exemplo, mundos separados, um que eu acessava quando ligava meu computador em casa ou no trabalho, e outro físico onde eu me relacionava, comunicava, enfim, vivia. Entretanto, essa ideia de separação de mundos vem sendo transformada, especialmente com a inserção dos *smartphones* e a conexão ininterrupta, que não mais dividem mundos, mas conectam, fundem-se, sincronizam experiências, tornando-se, assim, mundos híbridos (Santaella, 2016).

Como consequência dessas diversas experiências híbridas, passamos a vivenciar um processo de virtualização da vida, que Santaella (2021) organiza em atos. O primeiro ato seria a “vida digital em imagens”. Os *smartphones* e todos os recursos possíveis associados neste pequeno instrumento “abriram as comportas para a exibição sensacional de imagens, acompanhada de voyeurismo irrestrito, visando à promoção e apreciação, sobretudo, do autorretrato, tanto para si quanto para o outro.” (Santaella, 2021, p. 84). Vê-se, assim, a busca de uma imagem perfeita,

¹⁴ “O termo é usado nas redes para caracterizar pessoas que utilizam perfis falsos na internet e mantêm algum tipo de relacionamento amoroso com outras, sem que saibam a verdadeira identidade. Em torno disso, as redes sociais e os aplicativos de namoro são portas de entrada para esses golpistas que, muitas vezes, não são descobertos. Segundo dados da pesquisa realizada pela empresa de segurança digital Psafe, mais de 20 milhões de brasileiros já foram vítimas de algum golpe “amoroso” na internet.” (CatFishes: como identificar perfis falsos nas redes sociais?, Agência CEUB, Brasília, 19/12/2020. Disponível em <https://agenciadenoticias.uniceub.br/sem-categoria/catfishes-como-identificar-perfis-falsos-nas-redes-sociais/>. Acesso em 07 de fevereiro 2023)

sem “defeitos”, corpos no digital expostos a partir dos usos e abusos dos filtros, e corpos carnes a partir de procedimentos possíveis e impossíveis obtidos a partir de cirurgias, preenchimentos, remodelações e chips de beleza. Enfim, uma busca pela perfeição conectada aos desejos não localizada em um ou outro mundo.

Como segundo ato, Santaella (2021) identifica a ubiquidade da vida on-line que passa a existir a partir da eliminação dos rituais de acesso ao ciberespaço - estar em casa ou no trabalho, em um computador, acessar uma rede, etc. Não existe mais a separação, viver, registrar e contar acontecem ao mesmo tempo (Santaella, 2021). O terceiro ato tem início com o *big data* e a inteligência artificial se aproximando cada vez mais dos nossos recursos, das nossas vidas. Sendo assim, a virtualização passa a se dar a partir dos algoritmos de inteligência artificial que nos mapeiam e nos monitoram. Nossos dados viraram *commodity*, que pode ser comercializada. É o tempo marcado pela revolução dos dados e especialmente das transformações que o *big data* produziram nas sociedades, nas nossas relações e comportamentos. Tudo que é postado, curtido, pesquisado torna-se parte do “eu digital que nos permite navegar na internet e nas redes sociais, mas, ao mesmo tempo, nos expõe a hackers, ao roubo de identidades e nos leva à superexposição no geral.” (Santaella, 2021, p.89). E deste modo, nossos rastros digitais vêm se tornando um elemento essencial da constituição de subjetividades e também da experiência do capitalismo deste tempo, a partir da união de duas dimensões: mercado e dados/algoritmos.

Nos referiremos al capitalismo cognitivo como una etapa que se caracteriza por la generación de acumulación através de bienes intangibles obtenidos como resultado del trabajo digital (Peters & Bulut, 2011). El capitalismo es de datos (Myers, 2017), algoritmos (Peters, 2011; Parisi, 2016), plataformas (Gillespie, 2010; Langley & Leyshon, 2017) y vigilancia (Zuboff, 2016). En otras perspectivas, estaríamos incluso hablando de una fase en la que lo tecnológico diluye las líneas entre lo físico, lo digital y lo biológico. (Quijano, 2018, p.18)

A acumulação passa a se dar a partir do que se produz no ambiente virtual e fundamentado na ideia de uma nova forma de organização do trabalho e das relações econômicas, pós-fordismo. O capitalismo cognitivo captura as subjetividades de forma que torna inviável uma vida fora da experiência digital.

O grande malfeitor, que tudo captura, são os algoritmos. Nada mais no universo escapa da lógica de seu poder invisível e onipresente. O governo e as corporações, as economias, a cultura, a vida, nossos pensamentos, nossos hábitos e nosso eu, as coisas, o tempo e o espaço estão submetidos à governabilidade algorítmica. Nessa versão renovada da sociedade de controle do capitalismo digital, tudo virou dados mercantilizados. (Santaella, 2016, p.68)

Relaciona-se a todo tempo a existência do sujeito ao que se produz (ou não) no ambiente digital – os rastros digitais. O sujeito transforma-se em dados e transita por diversos espaços que objetivam capturá-lo de forma rápida e fragmentada. Para ocupar esses espaços é necessário construir uma imagem que o apresente e o destaque neste ambiente, especialmente no campo do trabalho, do mercado, da produção (Quijano, 2018). E assim, o que movimenta a vida, especialmente o mercado, são as informações, muitas informações - *big data*, que se produz a cada segundo e que passam a ser capturadas pelas grandes corporações. Essa é a era do capitalismo de vigilância:

1. Uma nova ordem econômica que reivindica a experiência humana como matéria prima gratuita para práticas comerciais dissimuladas de extração, previsão e vendas; 2. Uma lógica econômica parasítica na qual a produção de bens e serviços é subordinada a uma nova arquitetura global de modificação de comportamento; 3. Uma funesta mutação do capitalismo marcada por concentrações de riqueza, conhecimento e poder sem precedentes na história da humanidade; 4. A estrutura que serve de base para a economia de vigilância; 5. Uma ameaça tão significativa para a natureza humana no século XXI quanto foi o capitalismo industrial para o mundo natural dos séculos XIX e XX; 6. A origem de um novo poder instrumentário que reivindica domínio sobre a sociedade e apresenta desafios surpreendentes para a democracia de mercado; 7. Um movimento que visa impor uma nova ordem coletiva baseada em certeza total; 8. Uma expropriação de direitos humanos críticos que pode ser mais bem compreendida como um golpe vindo de cima: uma destituição da soberania dos indivíduos. (Zuboff, 2020,s/p)

Para Han (2022), a característica do regime atual é a dominação social, econômica e política ditada pela informação. O controle e exploração não se dão mais pelos corpos e energias, característicos da modernidade, mas pelas informações e dados. “O regime de informação está acoplado ao capitalismo da informação, que se desenvolve em capitalismo da vigilância e que degrada os seres humanos em gado, em animais de consumo de dados.” (Han, 2022, p.1). Uma dominação ocultada ou camuflada como liberdade, pois se confunde com relações e decisões da vida cotidiana. As pessoas percebem-se livres, mas estão cada dia mais controladas e manipuladas a partir das informações que produzem e que são capturadas. No regime de informação, “ser livre não significa agir, mas clicar, curtir e postar” (Han, 2022, p.6), ou seja, produzir rastros.

3.3 O que são corpos digitais?

Não encontramos consenso quanto à definição de corpos digitais, todavia o termo vem sendo utilizado em diferentes publicações. Há estudos que o relacionam, por exemplo, às experiências com os jogos digitais e a criação dos avatares, que constituem um corpo a partir do que se escolhe como característica para si (Zanetti *et al.*, 2012; Leitão; Gomes, 2013): “a inserção no jogo depende da construção do avatar, um corpo digital que pode ser moldado para representar o participante nos ambientes do jogo e também em outros meandros do ciberespaço.” (Zanetti *et al.*, 2012, p.413). Também encontramos o termo se referindo à possibilidade de reproduzir nas experiências digitais uma ideia de corpo perfeito regido pelos padrões de beleza estabelecidos socialmente (Rezende, 2005; Cruz Junior; Silva, 2010; Zanetti *et al.*, 2012).

O imaginário que estabelece o atual modelo de “corpo perfeito” é contemporâneo, mas o desejo de redenção tecnológica na criação de um “admirável corpo novo” pode ser construído sobre os fragmentos de antigos mitos e de seres artificiais, que funcionam como metáforas para o estabelecimento desse determinado modelo de corpo, correspondente ao que denominamos de corpo digital. (Rezende, 2005, p.6, grifos do autor)

Nos estudos de boyd (2020), corpo digital é o termo escolhido para representar os elementos identitários encontrados nos perfis das redes sociais.

Vejo perfis como “corpos digitais”, pois identificam uma pessoa de forma única e são o fruto de uma produção de identidade autorreflexiva. Para mim, os perfis localizam e são a combinação de uma série de autodescrições controladas no contexto das conexões sociais. (boyd, 2020, p.9, grifo da autora)

Outro estudo que tem a autora como referência define corpo digital como

o que preenche os ambientes digitais, lhe dando forma. É um corpo a lidar com a visibilidade, capacidade de edição e persistência de conteúdo e associação de conexões, que formam interações e comportamentos de divulgação específicos. (Ferreira; Natansohn, 2018, p.40)

Cesarino (2019) utiliza o termo “corpo digital do rei” para representar a ocupação do ambiente digital por pessoas, seguidores e influenciadores do ex-presidente Jair Bolsonaro. São informações produzidas por essas pessoas que o fizeram existir nas redes sociais mesmo quando ele não podia se fazer presente:

o corpo físico debilitado do candidato foi substituído por um corpus politicum formado por seus eleitores, que passaram a fazer a campanha no seu lugar. Os “marqueteiros do Jair” depois flutuaram enquanto “fiscais do Jair”, “escudo do Jair”, “exército do Jair” e, depois da posse, a “base parlamentar do Jair” – os próprios usuários incorporaram o mecanismo populista e passaram a (re)produzir seus padrões de linguagem digital. (Cesarino, 2020, p.215, grifos do autor)

Encontramos também estudos que de maneira pouco detalhada adotam o termo, mas sem especificar elementos conceituais (Aprobato, 2018; Arruda *et al.*, 2023; Santaella, 2007; Ferreira, 2002; Cordeiro; De Souza, 2016; Silva; Antúnez, 2023; Figueredo, 2022).

Em síntese, apesar da variedade dos usos para o termo “corpo digital”, podemos perceber que, quando empregado, não se refere a corpos carne meramente associados às tecnologias, como no caso dos robôs ou dos ciborgues dos filmes de ficção, mas a algo novo que se constitui em um espaço invisível de relação entre esses dois elementos - corpo e tecnologia. Assim, não desaparecem nem corpo-carne nem se constitui somente um digital, mas surge algo novo, que permanece apresentando subjetividades, permitindo comunicar e fazendo existir, assim como corpo carne. Caberia, portanto, a nós agora conhecer essas novas realidades e dar sentido e significado a esses possíveis novos corpos.

Neste contexto e tendo como referências as discussões sobre os corpos elaboradas pelos autores Le Breton (2003, 2004), Merleau Ponty (1994), Haraway (2009), Sibilia (2003, 2004, 2015); Kroker e Weinstein, (1994); Kunzru (2009); boyd (2020) e também as discussões sobre rastros digitais propostas por Quijano (2018), Bruno (2013) Palfrey e Gasser (2011), Quirós-Garcia, (2021), Gobira e Silva (2022), Han (2019, 2022), boyd (2014), Santaella (2016, 2021, 2022) e Zuboff (2020), constituímos uma definição para o que, neste estudo, chamaremos de corpo digital.

Portanto, definimos como corpo digital a representação de um conjunto de informações, dados, conexões, produzidas por e sobre os sujeitos no ambiente digital, que tem como sentido, assim como o corpo carne, apresentar, comunicar e fazer existir neste espaço. É aquilo que é “corporificado” na experiência digital a partir dos rastros produzidos voluntariamente ou não pelos sujeitos, pelos símbolos e informações que se produz e que são produzidos sobre si; o que consomem de conteúdo, postam, comentam, acessam, dão like ou *deslike*, repostam ou apagam. São também informações produzidas pelos lugares que passam, os serviços que

utilizam, as ruas que caminham, os boletos que pagam e os registros da vida feitos, por exemplo, via biometria. Portanto, é o que se escolhe compartilhar sobre si e o que é produzido pelo outro, que diz sobre a vida, subjetividades, gostos, interesses, desejos, valores, vícios, memórias. São rastros digitais dos sujeitos que constituem um corpo digital, este que permite uma apresentação de si e também uma existência.

4. SUBJETIVIDADES NA CONTEMPORANEIDADE

A contemporaneidade apresenta mudanças de paradigmas que afetam diretamente a forma como somos e vivemos. Quando falamos em um mundo líquido, como cita Bauman (2011), os padrões que estávamos acostumados, impostos pelo paradigma moderno de estabilidade, segurança e razão, como uma nacionalidade, emprego formal, aposentadoria, família, bens duráveis, ideologias políticas, são superados por ideais fragmentados e personalizados para cada nicho específico. Se em tempos modernos as identidades eram fixas e fortemente fundamentadas a contextos tradicionais, no mundo contemporâneo elas se encontram fluidas e relacionadas, por exemplo, ao consumo. Os valores culturais se fluidificam e passam a ser representados por marcas e seus departamentos de marketing. Mercadorias que antes carregavam seu diferencial em seu valor utilitário e de durabilidade passam a carregar valores imateriais, que são expressados por consumidores sedentos de *life style*, uma fonte inesgotável de inspiração para a indústria cultural (Lipovetsky; Serroy, 2015).

Na sociedade do consumo, o que vale é estar economicamente ativo e movimentando as engrenagens da economia. Todas as vontades do consumidor podem ser realizadas desde que haja crédito para viabilizá-las.

Se o consumo é a medida de uma vida bem-sucedida, da felicidade e mesmo da decência humana, então foi retirada a tampa dos desejos humanos: nenhuma quantidade de aquisições e sensações emocionantes tem qualquer probabilidade de trazer satisfação da maneira como o "manter-se ao nível dos padrões" outrora prometeu: não há padrões a cujo nível se manter - a linha de chegada avança junto com o corredor, e as metas permanecem continuamente distantes, enquanto se tenta alcançá-las. Muito adiante, recordes continuam a ser quebrados... De todos os lugares, por intermédio de todos os meios de comunicação, a mensagem surge forte e clara: não existem modelos, exceto os de apoderar-se de mais, e não existem normas,

exceto o imperativo de "saber aproveitar bem as cartas de que se dispõe"
(Bauman, 1998, p.56, grifos do autor)

A sociedade de consumo carrega em seu cerne o aspecto de inovação capitalista e constitui sujeitos consumidores e não produtores (Bauman, 1998). O que se configurava nos tempos modernos como capitalismo de produção passa ao capitalismo de consumo (Pérez Tapia, 2006), o que apresenta aos sujeitos, especialmente aos jovens contemporâneos educados a partir das virtudes do consumidor, não mais restrições e proibições, mas a quantidade excessiva de opções apresentadas pela liberdade no consumo (Bauman, 1998). Uma relação de consumo que nas experiências com o digital se iguala ao reconhecimento de si, "consumo e identidade se tornaram a mesma coisa. A identidade é, ela própria, uma mercadoria" (Han, 2022, p.6).

Quanto ao que caracterizamos como identidade, o movimento atual é de crítica e desconstrução das representações modernas. Tem-se como referência a dimensão relacional como elemento essencial para compreensão dos processos subjetivos, entendidos como construções produzidas dentro dos discursos, sendo, por conseguinte, posições temporárias dos sujeitos estabelecidas a partir das relações e localizadas em um tempo e lugar (Hall, 2000). Sendo assim, torna-se essencial para compreender processos subjetivos, discutir contextos sociais, históricos, políticos e culturais para assim conhecer sujeitos e sociedade. E, o tempo atual é de desconstruções constantes, sem identidades fixas, sem marcas definitivas, mas com produção de subjetividades constantes (González-Rey, 2004, 2007, 2013).

Neste trabalho, para compreender os processos subjetivos temos como base a perspectiva histórico-cultural, a partir da concepção de subjetividade que compreende construções identitárias assumidas na relação do indivíduo com um cenário social constituído por sujeitos individuais, mas que não se apresenta como uma mera reprodução, reflexo ou determinação desse cenário (González-Rey, 2013). Dessa forma, a subjetividade não é compreendida como algo que se dá somente no nível individual, mas que está também presente na representação de um sistema subjetivo na cultura, que também é gerador de subjetividades. Agrega-se a essa perspectiva conceitos importantes na constituição de tais subjetividades como sentidos subjetivos e configurações subjetivas, que representam o papel ativo do sujeito nessa construção.

Sentido é um conceito que será referência para as análises apresentadas neste estudo, e como salienta Vygotsky (2001) é algo inesgotável e não se resume ao significado de uma palavra. É dinâmico, relacional e está sempre em produção.

O sentido da palavra está relacionado à riqueza das experiências sociais e históricas que conformam as consciências e aquilo que pode ser expresso por uma determinada palavra. O significado de uma palavra é mais estável e preciso, enquanto o sentido é inesgotável. A palavra é polissêmica e fonte inesgotável de novos sentidos. A modificação do sentido de uma palavra depende tanto das situações quanto dos sujeitos que o atribuem, por isso ele é considerado quase ilimitado; porém os processos de significação são produzidos e apropriados nas relações sociais, em determinadas condições históricas. (Molon, 2011, p.618).

Na leitura de González-Rey (2007, p.171) os sentidos têm como característica essencial “expressar em forma de produção simbólica emocional a multiplicidade de registros objetivos que afetam o homem em sua integridade vital.” São produzidos ativamente e de forma dinâmica a partir das experiências vivenciadas com o social e do reconhecimento de símbolos compartilhados socialmente, que são assimilados por cada sujeito quando associados às emoções. São constitutivos e constituintes das subjetividades individual e social, entendidas como produção humana e não somente internalização (González-Rey, 2007). Reunidos constituem as configurações subjetivas, que se desenvolvem permanentemente a partir das experiências vividas e “expressam a produção simbólico-emocional de cada pessoa.” (Rossato; Martínez, 2013, p.295). Entende o sentido subjetivo como atividade individual e tem como marco conceitual da sua teoria a diferenciação entre sentidos subjetivos e sociais, distinguindo também os conceitos de subjetividade pessoal e social. Separação que não é feita por outros autores que também têm a perspectiva histórico-cultural e a obra de Vygotsky como referência. Estes entendem, como Bakhtin (1992), que os sentidos em geral emergem nas relações, de forma dialógica entre sujeitos e os contextos, na ligação entre psiquismo e relações sociais, constituindo assim as subjetividades. “A subjetividade permeia os processos psicológicos e extrapola os limites da individuação de um sujeito. Ela se realiza no processo de conversão das relações interpsicológicas em relações intrapsicológicas pela mediação semiótica.” (Molon, 2011, p.620).

Compreendidas essas fontes para a noção de subjetividade na perspectiva histórico-cultural, partimos então neste estudo da dimensão geral de que a subjetividade se dá nas experiências concretas da vida, na relação dialética eu-outro,

na cultura, é histórica e mediada pela linguagem e pela emoção. Sendo assim, não há possibilidade de separarmos na contemporaneidade a constituição das subjetividades das relações, por exemplo, com as tecnologias digitais de informação e comunicação.

Vivemos e convivemos hoje em novos ambientes sociais, que mediam as relações e, conseqüentemente, as subjetividades. Focalizamos neste estudo os ambientes digitais que se tornaram possibilidades de produzir experiências simultâneas no espaço físico e no digital e que permitem novas relações com os outros, assim como a produção de “novos estados do eu” (Turkle, 2011, p.155). Em pouco menos de dez anos, experiências com as tecnologias, que eram possíveis somente a partir de experimentos e com recursos financeiros e tecnológicos específicos, passaram a ser uma realidade de muitos, fazendo parte cada vez mais das nossas vidas, transformando modos de vida e todos nós, ou a grande maioria, em ciborgues (Turkle, 2011). Sendo assim, a separação de mundos presencial/material e outro virtual não mais caracteriza os tempos atuais, o que nos faz pensar também em novas experiências de subjetividades (Santaella, 2021). Há de se perceber no campo das identidades pós-modernas, especialmente na relação com o ambiente virtual, a constituição de uma “difusa identidade compartilhada dos internautas” (Pérez Tapia, 2006, p.68).

As novas tecnologias da informação e da comunicação ajustam-se em plenitude a uma época de fragmentação do sujeito, de expansão ilimitada das diferenças, de identidades mutantes ou identidades múltiplas difíceis de aguentar; em suma, de reconfiguração da realidade a partir de novas coordenadas (Pérez Tapia, 2006, p.68)

O que e quais relações estão constituindo as subjetividades contemporâneas? Sibilia (2008) aponta que são certamente os sujeitos os transformadores dessa era de informação. São os sujeitos que modificaram as formas de arte, política, comércio e, principalmente, a forma de percepção do mundo. Essas mudanças também passam a criar novos “modos de ser” e impulsionam transformações nas definições do “nós” e do “eu”, construindo, assim, novas subjetividades (Sibilia, 2008). Sujeitos passam a construir e definir o que sabem, são e sentem na mediação com a tecnologia, esta que também é definida a partir das subjetividades (Quijano, 2018). Sendo assim, identifica-se na contemporaneidade mudanças ocasionadas pelas tecnologias digitais de informação e comunicação que fazem surgir a todo tempo novas possibilidades,

por exemplo, de comunicação via redes sociais, uma migração da interação cotidiana para espaços virtuais e o aumento dos canais de informação, que, segundo Alejandro Corredor *et al.* (2010), muda-se os modos de expressão e, conseqüentemente, muda-se a constituição da subjetividade.

Quando se inicia em uma rede social, uma das primeiras etapas do cadastro é o preenchimento do perfil. Uma ação online que exige lidar com identidades de diferentes maneiras, é o momento de olhar para si e identificar o que imagina sobre si ou como quer ser visto (boyd, 2020). Neste momento, pode-se seguir características que se reconhece ou que lhe é atribuído no mundo presencial, ou pode também criar novas características ou ainda unir as duas perspectivas, adicionando elementos desejosos ou reparativos ao que possui no mundo presencial.

Alguns adolescentes optam por representar um eu idealizado ou apresentar uma faceta de sua identidade que eles normalmente não mostram em espaços públicos, mas poucos geram autorrepresentações completamente desconectadas de suas experiências cotidianas. Mais frequentemente, eles estão simplesmente procurando se representar da maneira mais positiva possível. (boyd, 2020, p.12)

Os avatares são bons exemplos da possibilidade de os sujeitos reconhecerem para si características físicas e comportamentais e se apresentarem ao mundo virtual. Uma construção que tornaria possível constituir uma forma de estar no espaço virtual a partir de características que podem ser inclusive alteradas, modificadas a qualquer momento, a partir do retorno que se encontra no outro. Entretanto, a utilização dos avatares deve ser analisada com cuidado, pois em cada ambiente digital eles podem assumir um sentido (Gomes, 2015).

O humano que se encontra do lado de cá da tela nunca é deslocado e replicado na íntegra do lado de lá. Evidentemente, que ele se desloca, mas não totalmente; da mesma forma, os deslizamentos que ocorrem encontram-se misturados, de modo não necessariamente organizado ou integrado, mas embaralhado ao sistema, à máquina, softwares até finalmente chegar ao avatar. (Gomes, 2015, p.99)

No caso dos jogos que simulam a vida, como *Second Life*, avatares assumem uma centralidade, pois toda a experiência só acontece a partir da sua criação, que passa a ser a forma de estar e existir naqueles espaços. Sendo assim, gradualmente, à medida que essa vida vai se constituindo, ele passa a ser cada vez mais singularizado pelo seu “dono”, alterando a aparência inicial (Gomes, 2015). Esse é o

movimento que, por exemplo, não atravessa as experiências de avatares em perfis de plataformas como *Instagram*, em que a escolha por utilizá-lo é somente uma alternativa dada ao usuário para apresentar uma imagem de si construída digitalmente. Nestes casos citados, os avatares podem se apresentar como

uma representação gráfica de si mesmo que é utilizada na internet e em diversas tecnologias virtuais para identificar um usuário no referido cenário virtual. Em alguns casos utilizam fotografias reais (por exemplo em plataformas educativas), mas no caso dos jovens e no contexto de recreação ou educação informal, é mais comum selecionar ou construir auto-representações com caracteres bidimensionais ou tridimensionais que expressam símbolos de identidade próprios. Isso os permite recriar de maneira idealizada o físico do autor ou autora, modificá-lo, os traços de algum personagem real ou de ficção, e até mudar o nome ou gênero, ou transmutar-se em um herói ou heroína da mídia, um animal mítico, um objeto ou entidade abstrato. (Díaz-Barriga-Arceo; Frida; Vázquez-Negrete, 2020, p.8)

Sendo assim, os avatares ilustram a possibilidade de transitar e experimentar uma existência em relação à aparência de diferentes formas, que diante das variadas mudanças provocadas na vida social a partir das novas tecnologias, tornam uma possibilidade de experienciar também outros modos de ser e viver.

Em relação aos ambientes digitais como *Facebook*, Rosa e Santos (2013, p. 10) defendem a ideia de que nesse processo há uma negociação de identidades.

O Processo de Negociação de Identidades se realiza por meio de uma seleção de caracteres identitários (traços e características identitárias), que são representados de acordo com as circunstâncias, com o público ao qual se expõe e com os interesses contrapostos nas transações entre indivíduos inseridos em contextos socioculturais diversificados.

Neste sentido, não seria a constituição de novas identidades específicas para as redes sociais, mas uma negociação entre aquilo que exponho sobre mim, a partir do que eu me reconheço dentro e fora das redes, e aquilo que quero ou preciso mostrar ao outro, àqueles que vão me ver (Rosa; Santos, 2013). Para Turkle (2011), muitas vezes, “nós usamos as redes sociais para ser ‘nós mesmos’, mas nossas performances online ganham vida própria. Nossos eus online desenvolvem personalidades distintas.”¹⁵ (Turkle, 2011, p.160, tradução nossa). Para Valderrama Barragán (2016) esta tal autenticidade estaria manifesta em algumas experiências

¹⁵ We use social networking to be “ourselves,” but our online performances take on lives of their own. Our online selves develop distinct personalities. (Turkle, 2011, p.160)

virtuais e em outras não, já que o controle sobre os rastros produzidos se torna cada vez mais inalcançável.

Turkle (2011) argumenta que nas relações da vida conectada, para os jovens, os efeitos são paradoxais, o que torna ainda mais desafiante a apresentação de identidades. Por um lado, permite criar uma outra vida, por exemplo, criar avatares com características físicas, emocionais e sociais bem diferentes do “eu presencial”. Mas, por outro lado, é uma existência com marcas específicas, como por exemplo, da impossibilidade de apagar tais experiências, “porque a Internet é para sempre” (Turkle, 2011, p.169). Assim, podem constituir um eu para os ambientes digitais, mas essa escolha ficará marcada, já que uma característica básica das interações produzidas nas redes sociais é a persistência.

A persistência é uma característica fundamental para compreender o desenvolvimento da identidade nas redes sociais, pois, como já foi observado, a criação de uma representação fixa desempenha um papel importante na manutenção da identidade em condições de instabilidade como as da modernidade tardia. (Alejandro Corredor *et al.*, 2011, p.47 - tradução nossa)¹⁶

Há também a experiência paradoxal ao definir uma apresentação de si a partir de características fixas e estáveis, enquanto se experimenta tempos de fluidez, flexibilidades, relativizações e experimentações constantes. De certo é que o que se vive a todo tempo é uma tentativa de apresentação de si mediada por comportamentos que visam comunicar simbolicamente informações sobre si para os outros, levando em consideração alguns elementos como o próprio ator, o público a quem se quer apresentar e a situação social (Schlenker, 2012).

A *self-presentation* inclui, portanto, uma série de atividades que estão unidas pela ideia central de que o **comportamento social é uma performance que comunica simbolicamente informações sobre si mesmo aos outros**. As reações reais ou previstas de outras pessoas a esta informação influenciam o momento, a forma e o conteúdo da atividade de auto apresentação. (...) distingue-se de outros comportamentos devido à importância destas reações reais ou antecipadas em influenciar a comunicação de informações sobre si mesmo. As *self-presentation* têm os seus próprios fins e efeitos interpessoais

¹⁶ La persistencia es una característica fundamental para entender el desarrollo de la identidad en las redes sociales, porque, como ya se señaló, la creación de una representación fija cumple un rol importante en el mantenimiento de la identidad en condiciones de inestabilidad como las de la modernidad tardía. (Alejandro Corredor *et al.*, 2011, p.47)

e não são puramente expressivas de sentimentos ou descritivas de factos e crenças sobre o eu. (Schlenker, 2012, p.494 - tradução nossa)¹⁷

Para descrever e analisar esse fenômeno de apresentação são utilizadas expressões como “expressão de si mesmo” (*self expression*), “apresentação de si mesmo” (*self-presentation*), estetização do *self*, além da categoria de análise identidade (Rosa; Santos, 2015).

Quando um indivíduo se apresenta diante de outros, consciente ou inconscientemente projeta uma definição da situação, da qual uma parte é o conceito de si mesmo. (...) o indivíduo pode envolver profundamente o seu eu em sua identificação com um determinado papel, instituição ou grupo, e em seu contato de si mesmo como alguém que não rompe a interação social ou desaponta as unidades sociais que dependem dessa interação. Quando acontece uma ruptura portanto, verificamos que as concepções de si mesmo em torno das quais foi construída sua personalidade podem ficar desacreditadas. (Goffman, 1985, p.221)

Goffman (1985) apresenta as discussões sobre a representação do eu na vida cotidiana - face a face - como em uma cena teatral. Encena-se expressões e papéis nos variados contextos, tornando possível manipular formas de ser para que se tenha algum controle sobre as impressões sobre si. Sendo assim, existe um movimento, uma dinâmica de constituição de uma identificação de si que se constitui nas diferentes interações da vida cotidiana.

O indivíduo tende a tratar os outros presentes com base na impressão que dão agora a respeito do passado e do futuro. É aqui onde os atos comunicativos se traduzem em atos morais. As impressões que os outros dão tendem a ser tratadas como reivindicações e promessas que implicitamente disseram e estas tendem a adquirir um caráter moral. O indivíduo diz consigo mesmo: “estou usando essas impressões a seu respeito como um meio de examiná-lo, a você e à sua atividade, e você não deveria me deixar desorientado. (Goffman, 1985, p.228)

Dessa forma, o indivíduo é ator e personagem. Como ator vive intensamente a tarefa humana de encenar uma representação para dizer quem é ele. E o indivíduo é personagem, pois lhe é atribuído por todo o contexto - a cena - que envolve cada ação um “eu”, uma personalidade (Goffman, 1985).

¹⁷ Self-presentation thus includes a range of activities that are united by the central idea that symbolically communicates information about self or others (...) distinguished from other behaviors because of the importance of these real or anticipated reactions in influencing the communication of information about the self. Self-presentation have their own interpersonal ends and effects and are not purely expressive of feelings or descriptive of facts and beliefs about the self. (Schlenker, 2012, p.494)

O “eu”, portanto, como um personagem representado, não é uma coisa orgânica, que tem uma localização definida, cujo destino fundamental é nascer, crescer e morrer; é um efeito dramático, que surge difusamente de uma cena apresentada, e a questão característica, o interesse primordial, está em saber se será acreditado ou desacreditado. (Goffman, 1985, p.231)

Estamos dizendo, portanto, de “representações de si” (Goffman, 1985), que, apesar de analisadas pelo autor a partir da referência do face a face, tomariam outras formas em tempos de curtidas, *likes*, *emotions*, etc. boyd (2014) destaca que, em especial para a experiência do jovem/adolescente, o público alvo é importante independentemente do público real e para compreender o uso das redes sociais é necessário compreender a conexão: contexto, público e identidade.

Por fim, a ideia de um "eu digital" (Santaella, 2021) representaria uma experiência que é constituída pela experiência digital com a característica da ubiquidade na relação presencial e digital, mas também corporificado. Ou seja, a experiência digital (postagens, *likes*, curtidas, acessos), que antes poderia ser entendida como ações livres produzidas no acesso sem cálculos ou programações, passa a ser materializada em uma série de informações - os *bigdatas* - que não é tão solta e livre assim. São capturadas e produzem perfis e sentidos à experiência do de si, e também ao capitalismo, pois muito diz sobre quem eu sou, meus gostos e especialmente o que eu possa querer vir a consumir, o que constitui a noção de corpo digital, corporificado, a partir da reunião de símbolos, informações que se produz e que são produzidos sobre si. Os rastros constituem um corpo, e conseqüentemente, um eu digital, uma existência.

5. ADOLESCÊNCIAS E JUVENTUDES NA CONTEMPORANEIDADE

Há tempos tentamos encontrar uma definição ou características comuns para as adolescências e as juventudes. Os primeiros estudos científicos sobre a adolescência, que aconteceram no início do século XX, ocuparam-se de buscar aspectos comuns e regularidades à adolescência a partir da definição por idades, fases ou etapas de desenvolvimento humano (Senna; Dessen, 2012). Em geral, são teorias, que marcadas pelo tempo e contexto em que foram elaboradas, produziram concepções generalistas, que universalizam experiências, mantendo referências adultocêntricas e tendenciosas a aspectos biológicos ou ambientais e sociais (Ozella, 2002).

Na segunda fase das teorias do desenvolvimento humano, a partir dos anos 1970, ganham espaço modelos mais sistêmicos de explicação sobre o desenvolvimento humano. São teorias que passam a apresentar uma leitura mais plástica e diversa sobre o processo de desenvolvimento humano, por exemplo, a Teoria do Curso da Vida de Glen Elder e Abordagem Bioecológica de Urie Bronfenbrenner (Senna; Dessen, 2012). Tais modelos permitem a compreensão do desenvolvimento humano e, conseqüentemente, das adolescências e juventudes enquanto um fenômeno complexo, não somente biológico ou psíquico, mas também social, à medida que as diferenças de sujeitos, sociedades e contextos sociais, políticos, culturais, econômicos tornam-se também determinantes na compreensão dos processos de desenvolvimento humano.

Neste contexto, tais teorias mantêm uma base sócio-histórica e produzem novos olhares não somente voltados aos sujeitos adolescentes e jovens, mas também para o fenômeno da adolescência. Algumas características estão, por exemplo, na despadronização do ciclo da vida, nas indefinições quanto ao momento em que se dá a transição para o mundo adulto e a compreensão de que os adolescentes são atores ativos de suas subjetividades (Salles, 2005). São concepções psicológicas, que em diálogo com saberes sociológicos e antropológicos, destacam a multiplicidades de possibilidades de adolescer, e, por isso, o uso das palavras no plural: adolescências e juventudes presentes em muitos estudos.

Portanto, responder quem é o adolescente só caberia se também perguntarmos sobre os contextos, período/momento histórico? Em qual sociedade?

De qual classe social/gênero/cor/raça/etnia? Cada um destes marcadores, e também a relação entre eles, poderão nos dar pistas para construirmos algumas respostas.

Adolescências e juventudes são, portanto, categorias constituídas a partir de critérios sociais, históricos e culturais (Dayrell, 2003; 2007; Groppo, 2016). São dois conceitos que se diferenciam, sendo que adolescência se caracteriza como

o momento do início da juventude, um momento cujo núcleo central é constituído de mudanças do corpo, dos afetos, das referências sociais e relacionais. Um momento no qual se vive de forma mais intensa um conjunto de transformações que vão estar presentes, de algum modo, ao longo da vida.” (Dayrell, 2003, p.).

As juventudes se caracterizam por “uma condição social e um tipo de representação” (Dayrell, 2003, p.41).que se diferenciam a partir de cada sociedade, tempo histórico e também na forma como cada grupo social vivencia e representa este momento. É parte de um processo amplo de constituição de subjetividades que se dá a partir das relações e trocas com o meio social. Se refere a um momento determinado no curso da vida, mas não é somente uma passagem, uma transição, carrega uma importância em si mesma (Dayrell, 2003).

Tomando como referência definições legais-normativas, as idades definidas para caracterizar cada categoria também se diferenciam. Define-se adolescentes aqueles que estão na faixa etária de 12 a 18 anos (BRASIL, 1990) e jovens de 15 a 29 anos (BRASIL, 2013), subsidiando uma série de definições no campo jurídico para cada um dos grupos. A definição destas categorias, principalmente a partir de idades, ganha força para orientação das ações do estado e instituições socializadoras, auxiliando no julgamento de ações individuais e na atribuição de deveres e direitos, e também para basear as ciências na identificação de elementos tidos como “naturais” do desenvolvimento humano. Portanto, existe uma função em “classificar indivíduos, normatizar comportamentos, definir direitos e deveres. É uma categoria que opera tanto no âmbito do imaginário social, quanto é um dos elementos “estruturante” das redes de sociabilidade.” (Groppo, 2016, p. 10, grifo do autor).

Aproximando essa discussão aos fenômenos vivenciados na contemporaneidade e objetos de estudo desta pesquisa, desafia-nos a compreensão sobre como hoje, a partir da mediação das tecnologias digitais de informação e comunicação, essa condição social e representação das adolescências e juventudes estão sendo constituídas a partir das experiências digitais. Um campo relevante para essa discussão são as discussões sobre as gerações.

Em termos sociológicos, tendo como base os estudos de Mannheim (1952), é importante a desconstrução da ideia de geração definida somente por determinada data ou tempo cronológico e com homogeneidade de sentidos e significados da vida de determinados grupos nascidos naquela época. Para o autor, os grupos etários compartilham influências e experiências a partir de culturas e situações políticas e sociais comuns ao período histórico vivenciado, mas esses sujeitos podem também vivenciar interiormente, cada um à sua maneira, a constituição de sentidos e significados específicos a essas experiências, chegando até a compor diferentes gerações mesmo dentro de um mesmo período histórico. A partir dessa compreensão, demarca-se a importância da experiência no campo político, histórico e social, que são dinâmicos, para diferenciação das gerações. Reconhece-se a possibilidade de existirem características comuns, mas isso se apresenta como algo em potencial e não determinante. Portanto, destaca-se também que apesar de grupos e sujeitos viverem o mesmo momento histórico, político e social não faz com que necessariamente compartilhem o mesmo significado da vida, do mundo, ou que tenham os mesmos objetivos e metas, por isso a possibilidade de existirem diferentes gerações ao mesmo tempo.

Um termo utilizado em diferentes estudos sobre os adolescentes e jovens de hoje para identificar a geração atual é “nativos digitais” (Prensky, 2001). Identificados como a primeira geração que desde o nascimento cresceu usando computadores, videogames, ouvindo música através de recursos digitais, tirando fotos e fazendo vídeos digitais, usando aparelhos celulares e brinquedos também digitais, sendo portanto, nativos da linguagem digital (Presky, 2001). É certo, que as generalizações devem ser cuidadosas, entretanto o autor identifica características representativas quanto às experiências desses sujeitos.

Os Nativos digitais estão acostumados a receber informações muito rapidamente. Eles gostam de processos paralelos e multitarefas. Eles preferem gráficos antes do texto, e não o contrário. Eles preferem acesso aleatório (como hipertexto). Eles funcionam melhor quando conectados em rede. Eles prosperam com gratificação instantânea e recompensas frequentes. Eles preferem jogos a trabalhos “sérios”. (Isto soa familiar?). (Presky, 2001, p.2 - grifo do autor)¹⁸

¹⁸ Digital Natives are used to receiving information really fast. They like to parallel process and multi-task. They prefer their graphics before their text rather than the opposite. They prefer random access (like hypertext). They function best when networked. They thrive on instant gratification and frequent rewards. They prefer games to “serious” work. (Does any of this sound familiar?) (Presky, 2001, p.2)

Encontramos também, especialmente no senso comum e trabalhos vinculados à publicidade e marketing, o termo Geração Z, representando adolescentes e jovens de hoje (Kotler, 2021). O difícil consenso quanto a definição de datas faz com que encontremos diferenças a partir de cada estudo. Fernandez del Castro (2010) recorta como Geração Z os nascidos entre 1994 e 2005, McCrindle (2021) entre 1995 e 2009, Tapscott (2010) nascidos depois do ano 1998 e também chamados pelo autor de Geração *Next*. Kotler (2021) fala de parte da população de 1997 a 2009, além de outras variações.

Segundo Kämpf (2011), a escolha pelo

"Z" vem de "zapear", ou seja, trocar os canais da TV de maneira rápida e constante com um controle remoto, em busca de algo que seja interessante de ver ou ouvir ou, ainda, por hábito. "Zap", do inglês, significa "fazer algo muito rapidamente" e também "energia" ou "entusiasmo". (Kämpf, 2011. p.1 grifo da autora)

Essa é uma característica percebida quando acompanhamos as habilidades de adolescentes e jovens no manejo de *smartphones*, por exemplo. Abrir plataformas, curtir, arquivar, bloquear são ações realizadas com uma habilidade incomparável. São eles os primeiros que nasceram já no mundo conectado à internet e por isso a consideram como elemento indispensável e estão sempre conectados, utilizam múltiplas telas e não identificam fronteiras entre o online e off-line. Estão dispostos a compartilhar informações sobre si, sendo o registro da vida cotidiana por fotos e vídeos conteúdo essencial, contanto que seja um registro autêntico e sincero de si mesmo (Kotler, 2021). São também destacadas características como a comunicação instantânea, individualismo radical, impaciência, busca pela satisfação imediata, rejeição a um processo de educação formal e com problemas de comunicação pessoal, além de diversos outros elementos (Fernandez del Castro, 2010). É a geração global, que experimenta novas configurações nos estilos parentais, sustenta discussões ambientais e a diversidade cultural. É ligada ao ativismo social e desconectada da política tradicional (McCrindle, 2021).

Tapscott (2010) chama atenção nos seus estudos sobre a importância não somente de compreensão sobre o como as gerações usam a internet, mas também como os seus representantes se comportam e se tornam pessoas diferentes de outras gerações. São mudanças que em geral constituem outros sentidos, formas de pensar e comportar em relação ao trabalho, de atenção, formas de aprendizagem, consumo, interesse político e relações familiares.

Outro termo que também contempla o público de crianças, adolescentes e jovens nascidos no tempo atual é Geração Alpha. O uso do Alpha tem o propósito de representar o início de algo novo que ainda será construído, uma tela em branco, onde será possível constituir identidades evitando rótulos e limitações representadas pelo próprio nome escolhido para a geração (McCrindle, 2021). Primeira geração a nascer inteira no século XXI, entre os anos 2010 e 2024, que têm as marcas da hiperconexão (McCrindle, 2021). São também nativos digitais com a adição de serem filhos dos Millennials - Geração X e irmãos dos Geração Z. Portanto, são influenciados pelas experiências digitais dos pais e irmãos, e estão imersos em tecnologias, vivenciando significativas transformações nos modos de viver ocasionadas pelas tecnologias e acessos variados à internet. Consomem ativamente conteúdos pelos celulares, brinquedos tecnológicos, vídeos e jogos online, além de também produzirem conteúdos para plataformas digitais como o YouTube. A tecnologia é parte da vida e também uma extensão de si (Kotler, 2021). É uma geração em formação, conhecedora da tecnologia, alfabetizada digitalmente e com a marcação das experiências do COVID-19 no seu desenvolvimento (McCrindle, 2021).

São também características a prematuridade na maturação física, o adiantamento da adolescência e o prolongamento da fase adulta com adiamento de casamentos, filhos, carreiras e compra de imóveis (McCrindle, 2021).

Esses jovens têm acesso a mais tecnologia, informação e influências externas do que qualquer geração anterior, e numa idade mais jovem que gerações passadas (...) A mídia social tem sido essencial para o desenvolvimento dos pré-adolescentes no século XXI, que estão ativamente envolvidos em websites, sendo criativo no TikTok, enviando seus próprios vídeos no YouTube e conectando-se com amigos no Instagram e Facebook. (McCrindle, 2021, s/p)

A Geração Alpha é aquela que ainda virá a ser, pois a experiência está se constituindo em tempo real, agora. Apesar de muitos estudos referenciar essas gerações - Nativos Digitais, Geração Z e Alpha - como as que contemplam os adolescentes e jovens hoje, precisamos relativizar essas marcações. São estudos e descrições construídas em momentos, com públicos e contextos específicos, como por exemplo, os jovens dos Estados Unidos de Kotler (2021) e Prensky (2001), adolescentes canadenses pesquisados por Tapscott (2010) ou australianos de McCrindle (2021). Traduções de certo elitismo analítico, pois estão relacionadas às experiências de sujeitos específicos, pertencentes a sociedades e grupos economicamente desenvolvidos, não se referindo, por exemplo, a países menos

desenvolvidos economicamente, a grupos excluídos, população rural ou bairros pobres de metrópoles (Fernandez del Castro, 2010).

Sendo assim, é importante atentar para as diferenças no sentido das realidades sociais analisadas e como podem se diferenciar ou não as experiências em relação ao acesso às tecnologias, internet e plataformas digitais. São estudos que contribuem para as descrições e análises sobre as gerações, mas que precisam ser relativizados quando são trazidos como referência para outras realidades sociais, como o Brasil, já que vivenciamos histórias diferentes enquanto sociedade, cultura, acesso e desenvolvimento da experiência digital de adolescentes e jovens no Brasil. É importante salientar que também no próprio Brasil há uma heterogeneidade.

5.1 Adolescente e jovens no Brasil: qual é a nossa geração?

“A maior geração de jovens da história do Brasil” essa é a manchete da publicação do Atlas da Juventude no ano de 2021, que mostra que chegamos ao número de 50 milhões de jovens, que representam $\frac{1}{4}$ da população brasileira, predominantemente negros, somando a autodeclaração de pardos e pretos, com distribuição equilibrada entre homens e mulheres.

Conforme já discutimos, a característica marcante das gerações dos adolescentes e jovens de hoje em dia no mundo é a conectividade, ou até a hiperconectividade. Mas o que podemos dizer dessa experiência no Brasil? Segundo dados do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação- Cetic (2022), entre os anos 2006 até 2022 vivenciamos no Brasil transformações significativas na proporção de usuários da internet em áreas urbanas. Tendo como referência a definição de usuários da UIT- União Internacional de Telecomunicações, que considera usuário aquele que teve acesso à rede ao menos uma vez nos três meses que antecedem a entrevista, identificou-se que

a proporção de usuários da rede em áreas urbanas de 10 a 15 anos (38% para 92%), 16 a 24 (49% para 94%) e 25 a 34 (35% para 93%) se expandiu, atingindo quase a totalidade da população nessas faixas de idade (Comitê Gestor da Internet no Brasil [CGI.br], 2021a, 2021b). (CETIC, 2022, p.62)

No ano de 2022, dados apresentados pela TIC-Kids Online Brasil ratificaram esses avanços na conectividade de crianças e adolescentes brasileiros apresentando

informações sobre a proporção de usuários de internet e frequência de uso da rede. Também sinalizaram disparidades quando se trata deste público em condições de vulnerabilidade socioeconômica. Nestes casos, especialmente usuários das classes DE, as disparidades dizem respeito a restrições quanto aos dispositivos, locais de acesso à internet, pacotes de dados, velocidades de conexão que “reportam em menores proporção oportunidades decorrentes da participação online.” (CETIC, 2022, p.60). Sendo assim, a expressividade dos dados apresentados pelo CETIC (2022) chama atenção para uma transformação nos números de usuários da internet, porém não representa por si só uma “efetiva participação online dos jovens” ou uma “conectividade significativa” (CETIC, 2022).

A “conectividade significativa” é alcançada quando um indivíduo é capaz de usar a Internet regularmente, por meio de um dispositivo apropriado, com dados suficientes e velocidade de conexão (Aliança para uma Internet Acessível [A4AI], 2020). Dessa perspectiva, todos os indivíduos têm direito ao acesso diário à rede; com conexão de banda larga ilimitada em algum lugar que frequente regularmente, como casa ou escola; disponibilidade de pelo menos um smartphone como dispositivo para acesso; e conectividade móvel equivalente a 4G. (CETIC, 2022, p.62)

Recentes metodologias de pesquisas sobre desigualdade digital vêm propondo a ampliação da discussão dos indicadores de análise para além da dimensão do acesso (o que era comumente utilizado) e problematizam os resultados ou benefícios tangíveis do uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação - TDIC na vida cotidiana das pessoas (Deursen, *et.al*, 2017). Dessa forma, envolveria analisar o engajamento com as TDIC mensurado, por exemplo, por meio da diversidade de atividades que são realizadas online (Helsper, 2019). Entretanto, ao se focar no engajamento ou nos resultados que objetivamente o sujeito alcança com o acesso às TDIC, a exclusão digital acaba sendo ampliada por outras questões sociais como as condições de desigualdades tradicionais de determinados grupos e pessoas. Isso não quer dizer que isoladamente elementos de desigualdade tidos como tradicionais como gênero, condição socioeconômica ou idade tornam alguém propenso a ser excluído do mundo digital, mas sim a combinação desses fatores potencializaria as desigualdades. (Helsper, 2019; Helsper; Smahel, 2019; Pagani; Argentin; Gui; Stanca, 2016; Van Deursen; Helsper, 2015; Deursen *et al.*, 2017).

Sendo assim, talvez a resposta para a pergunta inicial sobre o que podemos dizer de conectividade no Brasil esteja em algumas especificações como sobre qual

experiência de adolescência e juventude estamos falando - urbana, rural, classe social, raça, nível de escolaridade, etc. -, o que está sendo consumido por esses adolescentes e jovens e o que isso transforma efetivamente suas vidas. Reunir todos esses elementos não é uma tarefa fácil, porém, segundo os dados da TIC Kids Online Brasil de 2022, se tivermos como base adolescentes e jovens vulneráveis situados nas classes DE tendo como base as condições de acesso e uso destes usuários, não podemos caracterizar, a nossa geração de adolescentes e jovens pela ideia de hiperconectividade, nem tampouco por uma ideia de “conectividade significativa” .

Isto posto, torna-se cada vez mais necessário atentarmos a essas relações para compreender possíveis caracterizações das gerações dos adolescentes e jovens brasileiros e, especialmente, como estão produzindo modos de ser e viver a partir dessas experiências.

5.2 Outras adolescências e juventudes brasileiras

Os estudos apresentados por Ferreira (2022) no livro “A geração do quarto” apontam elementos relevantes que caracterizam um determinado grupo de adolescentes e jovens brasileiros. Apesar da expressão “geração do quarto” induzir a uma compreensão de que ele está nomeando uma determinada geração de hoje, não é sobre isso que o autor buscou teorizar. A expressão representa meninos e meninas de 11 a 18 anos, que passam cerca de seis horas por dia dentro de seus quartos, que estão fragilizados emocionalmente e que podem apresentar comportamentos perigosos. São experiências de um grupo de adolescentes na contemporaneidade que estão adoecidos, tanto fora como dentro das redes sociais. Dentro de suas casas sentem-se sós, abandonados pelos pais, que correm atrás dos ideais das gerações anteriores como o trabalho, a casa própria, a independência. São adolescentes sem experiências de conversas e atividades com o grupo familiar, terceirizados no sentido da educação, do cuidado, do acompanhamento e do afeto, que os conduzem para dentro de seus quartos. Fora dos quartos a solidão se apresenta em comportamentos violentos e perigosos contra eles próprios e também contra os outros.

A violência pode ser contra eles próprios — o caso da autolesão sem intenção suicida, das ideações suicidas, das tentativas de suicídio, do uso abusivo de álcool, das relações sexuais sem uso de proteção, do desleixo com os estudos escolares — ou contra outros, como nos casos de bullying,

ciberbullying, vandalismo, violência contra minorias, envolvimento com “pegas”, disputas de “rachas” (Ferreira, 2022, p.59)

É uma geração também conectada, mas que vive em um “exílio virtual” (Ferreira, 2022), encontram-se com um mundo todo dentro dos seus celulares, mas não se encontram com os que se importam consigo. Preferem, assim, permanecer neste mundo digital a se relacionar com as pessoas presencialmente.

Geração nem-nem também é um termo utilizado no Brasil, até mesmo adotado pelos órgãos públicos, para identificar determinadas adolescências e juventudes brasileiras. Identificados como aqueles que nem estudam, nem trabalham e nem procuram emprego, “é derivada do conceito ni ni – do espanhol ni estudian ni trabajan – socializado no contexto da América Latina.” (Silva e Mayorga, 2019, p.11). O IBGE (2023) anunciou dados sobre esses jovens com a manchete: “Um em cada cinco brasileiros com 15 a 29 anos não estudava e nem estava ocupado em 2022”.

Do total de 10,9 milhões de jovens que não estudam e não estão ocupados, 61,2% eram pobres, com renda domiciliar *per capita* inferior a US\$ 6,85 por dia, e 14,8% eram extremamente pobres, com renda domiciliar *per capita* abaixo de US\$ 2,15 por dia, de acordo com as linhas de pobreza do Banco Mundial. (...) Chama a atenção a condição dos jovens pretos ou pardos. As mulheres pretas ou pardas representavam 47,8% dos jovens pobres e 44,7% dos jovens extremamente pobres, seguidas dos homens pretos ou pardos, dos quais 33,3% estavam na pobreza e 26,6% na extrema pobreza. (Brito, 2023, n.p)

Vê-se que é um termo que caracteriza uma juventude bem específica, especialmente no que diz respeito a condição econômica, gênero e raça. Freire e Saboia (2021) analisaram dados sobre a situação dos jovens nem-nem brasileiros entre 2004 e 2015 e afirmam que essa é uma condição que confirma as vulnerabilidades sociais e econômicas, pois são eles “pobres, com filhos, sem estrutura familiar e sem experiência no mercado de trabalho.” (p.831). A problematização proposta a esse termo por Silva e Mayorga (2019) é o quanto essa expressão que representa inatividade reconhece, para além de dados censitários, a realidade da juventude brasileira. E até que ponto dar a determinadas juventudes o lugar de “nova disfunção social” (Silva; Mayorga, 2019, p.20) fortalece discursos neoliberais e responsabilização somente dos jovens pelas suas condições, enquanto a sociedade permanece com suas desigualdades de classe, raça, gênero, etc.

Portanto, é importante o reconhecimento de que temos sim grupos de adolescentes e jovens brasileiros que podem ser caracterizados por serem nem-nem, entretanto é relevante analisar os determinantes para essa condição para não correr

o risco de estigmatizar determinados grupos atribuindo a eles a responsabilidade por suas condições e também não generalizar a todas as experiências de juventudes essa condição que tem raízes mais complexas, como as questões sociais e políticas no Brasil.

6. MÉTODO

6.1 Construção da informação

A pesquisa segue o modelo construtivo-interpretativo, que se fundamenta em uma produção ativa, tendo como referência as subjetividades dos participantes e também do pesquisador ao longo do processo. Característica esta que permite que a definição dos instrumentos seja um processo construído à medida que é percebida a necessidade de novos indutores de informação, estes que serão responsáveis por estimular a expressão dos sujeitos participantes (González-Rey, 1997, 2011).

No modelo construtivo-interpretativo, a ação do pesquisador com as informações é realizada ao longo de toda a pesquisa, pois é o que lhe possibilita ir tecendo o caminho da mesma, balizado pela qualidade e pertinência dos indicadores produzidos para o problema em discussão e, principalmente, para a abertura de novos campos de inteligibilidade dentro do modelo teórico em discussão. (Rossato; Martinez, 2018, p.193)

Dessa forma, neste estudo, os instrumentos foram pensados e construídos a partir da identificação da necessidade de adicionar indutores ao processo de construção e interpretação a partir dos objetivos propostos. Inicialmente, a fim de construir elementos que pudessem fundamentar o uso do termo tatuagens digitais, viu-se a necessidade de conhecer as experiências digitais de adolescentes e jovens e para isso foi adotado o instrumento “Frases para completar” e realizadas análises tanto individualizadas como coletivas dos sentidos apresentados pelos adolescentes e jovens participantes. No segundo momento, com o objetivo de qualificar e ilustrar a leitura sobre essas experiências, foram realizadas as análises de perfis na plataforma digital Instagram dos adolescentes e jovens que, ao participarem do preenchimento do instrumento “Frases para completar” se dispuseram a compartilhar o acesso aos seus perfis.

O instrumento “Frasas para Completar” é uma ferramenta que favorece a expressão e o acesso aos sentidos subjetivos constituídos ao longo das variadas experiências de cada sujeito (González-Rey, 2005). A partir da apresentação de indutores curtos, as frases são completadas pelos participantes e a partir delas extraídos indicadores de sentidos subjetivos. Sendo assim, os indutores se apresentam como “facilitadores da expressão das pessoas” (Mori, 2019). Segundo González-Rey (2005) são variadas as possibilidades de análise das frases de completar e o instrumento pode ser utilizado tanto no contexto da psicoterapia como da pesquisa, em especial, no método construtivo-interpretativo (Mori, 2019).

Entre as funções gerais dos instrumentos escritos, está a descentralização da intencionalidade do sujeito na produção de informação, pois eles facilitam o contato do sujeito com novas zonas de experiência que estimulam aparição de reflexões e emoções que, por sua vez, conduzem a novos níveis de produção de informação, tanto nos diferentes sistemas dialogistas constituídos na pesquisa, como nos instrumentos realizados. (González-Rey, 2005, p.83)

Neste estudo, os indutores foram construídos objetivando conhecer características das experiências dos adolescentes e jovens no ambiente digital, organizados a partir dos temas “O que consomem e produzem: rastros e corpos”, “Percepções sobre a internet”, “Contexto, audiência e público”, “As escolhas”, e por fim, “O virtual e o presencial”, que foram apresentados no instrumento da seguinte forma:

I. **“O que consomem e produzem: rastros e corpos”**: elementos que dizem da experiência no ambiente virtual que se apresenta a partir do que se escolhe acessar, curtir e postar. Também o que existe de permanente na escolha pelo *feed* ou no que se apaga.

Frasas analisadas:

Quando utilizo a internet costumo acessar conteúdos sobre...

Costumo curtir conteúdos que...

Normalmente procuro postar coisas sobre...

Escolho fazer minhas postagens baseada em...

Deixo no meu *feed* coisas que ...

II- Percepções sobre a internet: indutores que objetivam compreender as percepções dos adolescentes e jovens participantes sobre os processos que envolvem as suas experiências na internet e também como percebem a relação dos seus pais com a internet.

Frases analisadas:

Eu penso que a internet ...

Meus pais acham que a internet...

III- Contexto, audiência e público: indutores que representam a quem os adolescentes e jovens entendem direcionar ou não seus conteúdos e quem participa das suas redes.

Frases analisadas:

Entendo que o que eu posto será visto por...

Quando faço uma postagem me preocupo com...

Quando comentam minhas postagens eu sinto que...

Quando postam sobre mim eu sinto que...

IV- As escolhas: sobre o que é ou não postado ou o que pode ser excluído, apagado.

Frases analisadas:

Escolho não postar

Costumo apagar das minhas redes sociais...

V- O virtual e o presencial: quais as formas e percepções sobre a apresentação de si nos contextos de produção de rastros digitais e no presencial.

Frases analisadas:

Entendo que a experiência virtual e presencial são...

Como você se descreveria/apresentaria a partir do que é encontrado sobre você no ambiente virtual... (Quem é você no ambiente virtual?)

Fora da internet, você se descreve como...

Assim como descrito em outros estudos (Ferreira *et al.*, 2013), a liberdade do instrumento permitiu que analisássemos as frases que continham no texto de complemento diferentes informações como também somente uma palavra. As informações foram incluídas no *software* NVivo que suporta métodos qualitativos, favorecendo assim a organização e análise de todos os dados coletados. A partir daí, indicadores de sentidos subjetivos foram identificados, sentidos subjetivos que são produções ativas, individuais, que se constituem nas relações e experiências de cada sujeito com seus contextos sociais, históricos, políticos e culturais (González-Rey, 2004, 2007, 2013). Portanto, inicialmente a identificação desses indicadores ocorreu a partir da leitura, organização, interpretação e análise dos instrumentos individuais.

Conforme já citado, tendo como base os objetivos do estudo, mostrou-se pertinente também analisar as experiências de forma coletiva. Quando nos referimos aos estudos sobre as experiências digitais, entende-se a possibilidade de compreender a partir dos próprios adolescentes e jovens a forma e os sentidos dados por eles para as plataformas digitais, o que é visto, compartilhado, produzido, ou seja, as ações que compõem uma relação sujeito-ambiente virtual. Dessa maneira, os sentidos subjetivos em relação às experiências identificadas em cada instrumento foram analisados também em comparação, buscando repetições ou especificidades destas experiências, gerando assim categorias de análise. Portanto, as categorias foram constituídas de forma comparativa entre os participantes da pesquisa, pois desta maneira, acredita-se também acessar os sentidos subjetivos, que são os

[...] significados que o pesquisador vai gerando perante certos trechos de informação. A concorrência de indicadores diferentes em relação a um mesmo significado permite a definição de hipóteses que, na sua inter-relação, definem o modelo teórico. (González-Rey, 2010, p.335).

Uma outra estratégia também adotada de forma a alcançar as experiências digitais dos adolescentes e jovens foi a análise de perfis do Instagram. Analisar as experiências digitais a partir das plataformas sociais é demanda emergente que vem sendo apresentada, especialmente a partir dos estudos sobre a plataformização das sociedades, da vida (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2020).

A plataformização é definida como a penetração de infraestruturas, processos econômicos e estruturas governamentais das plataformas digitais em diferentes setores econômicos e esferas da vida. Ela também envolve a reorganização de práticas e imaginários culturais em torno dessas plataformas. (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2020, p. 2)

Deve atentar-se às mudanças culturais, econômicas e comportamentais que a plataforma é capaz de produzir a partir, por exemplo, da possibilidade de transformar experiências e interações em dados de toda a ordem, inclusive comportamentais, que modificam também relações de mercado, estruturas governamentais e a cultura (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2020). Sendo assim, o Instagram mostrou-se como uma interessante alternativa de análise sobre as experiências digitais, sendo complementar ao instrumento anteriormente aplicado.

O Instagram é um dos aplicativos de plataforma digital, lançado em 2010, que tem como objetivo o compartilhamento e interações a partir de fotos, vídeos e imagens em geral. Dados da pesquisa TicKids Online Brasil 2023 o identificam como a plataforma mais usada pelos usuários de internet de 09 a 17 anos. O usuário mantém um perfil privado (necessária autorização para segui-lo) ou público (sem a necessidade de autorização). Na página principal estão informações sobre o número de publicações realizadas, seguidores e perfis seguidos. O perfil pode ser editado para incluir uma foto ou criação de avatares. Tem como campos a serem preenchidos: nome, nome de usuário, pronomes. O campo “Bio”, abaixo da foto do perfil, permite a inclusão de textos de no máximo 150 caracteres e tem possibilidade de adicionar *links*. Há os campos para identificação de gênero e possibilidade de incluir *link* de música. Não há nenhum campo de preenchimento obrigatório. No perfil há também o *feed* que é um mosaico personalizado que permite a inclusão de publicações que serão apresentadas de maneira sequencial, datadas e ficam fixas no perfil (até que o usuário escolha apagar ou não). Também têm os Destaques, que consistem em seleções de publicações que podem ser organizadas em grupos, com título e capa, e, assim como as publicações do *feed*, ficam fixas no perfil; os *Stories*, que são postagens que ficam disponíveis por 24 horas; e os chats, que permitem a troca de mensagens instantâneas.

Na análise foram considerados todos campos, especialmente foto ou avatar de perfil, descrições da bio, o *feed* e os destaques. As respostas dos participantes estão apresentadas em gráficos, quadros e também em texto tal qual foram escritas no instrumento, *emojis* e textos conforme grafia utilizada, incluindo erros de português. Juntamente com a descrição dos dados são apresentadas as análises das categorias a partir dos objetivos propostos no estudo.

6.2 Sujeitos da pesquisa

Neste estudo, utilizaremos como identificação dos participantes os termos adolescentes e jovens, englobando tanto a nomeação de adolescência, segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (1990) de 12 a 18 anos, como também jovens acima de 18 anos, que corresponde à classificação do Estatuto da Juventude (2013), que compreende jovens como aqueles com idades entre 15 e 29 anos.

O instrumento “Frases para completar” foi apresentado aos adolescentes e jovens e entregue a eles para preenchimento individual em sala de aula. Foi escolhida uma escola pública da rede estadual de ensino de Minas Gerais, no bairro Tupi, pertencente à Regional Norte da cidade de Belo Horizonte, que recebe alunos moradores dos bairros da região. A escolha se deu pela localização, a partir do objetivo metodológico de alcançar adolescentes e jovens que vivenciam contextos sociais e econômicos fragilizados e, assim, conhecer as características das experiências com o ambiente digital deste público em especial. Segundo dados disponibilizados pela Prefeitura de Belo Horizonte no ano de 2016 em relação aos Índices de Qualidade de Vida Urbana - IQVU por Regional Administrativa, 2016¹⁹, a Regional Norte apresenta os menores índices, o que significa que aspectos como, por exemplo, infraestrutura urbana, segurança e educação são mais frágeis em relação às outras regionais da cidade.

Os alunos foram convidados a participar e aqueles que se dispuseram receberam de forma impressa o instrumento. A primeira folha apresentava a pesquisa, aprovada pelo Comitê de Ética e Pesquisa da PUC Minas, sob o nº CAAE 58913022.7.0000.5137, a partir do TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Após ser lido, era identificado com o aceite ou não em participar. Nas páginas seguintes estavam os indutores apresentados em forma de frases para completar.

O último campo do instrumento “Frases para completar” indicava ao participante a possibilidade de deixar um contato caso tivesse interesse em participar

¹⁹ Dados obtidos no Relatório Geral sobre o Cálculo do Índice de Qualidade de Vida Urbana de Belo Horizonte para 2016, acesso em 02 de abril de 2024. Disponível em https://prefeitura.pbh.gov.br/sites/default/files/estrutura-de-governo/planejamento/relatorio_iqvu_2016_publicacao_versaoweb-1_0.pdf

de outros momentos ou acompanhar a pesquisa. A partir dessa indicação, como parte do desenvolvimento metodológico, viu-se a importância de também analisar os perfis nas plataformas digitais, sendo o Instagram a indicação feita pelos próprios adolescentes e jovens. Foram realizados contatos com todos que disponibilizaram números de WhatsApp, telefone ou e-mail, e oito adolescentes e jovens autorizaram o acompanhamento do perfil no Instagram.

Como foram adotadas três estratégias metodológica: análise individual, a análise coletiva do instrumento “Frases para Completar” e a análise dos perfis do Instagram, apresentaremos os dados em tópicos específicos. O primeiro tópico contém o perfil dos 85 respondentes e o tópico seguinte o perfil dos adolescentes e jovens que tiveram também seus Instagram analisados. Um terceiro tópico apresentará as categorias construídas a partir da análise coletiva dos instrumentos e por fim, como construção da informação, o tópico que contempla as análises individuais dos instrumentos e a descrição dos perfis do Instagram.

6.2.1 Perfil dos respondentes do instrumento “Frases para completar”

Participaram da pesquisa 85 adolescentes e jovens, de 13 a 23 anos, sendo que a maioria, 91,76%, conforme o Tabela 01, se concentrou na faixa etária de 15 a 18 anos.

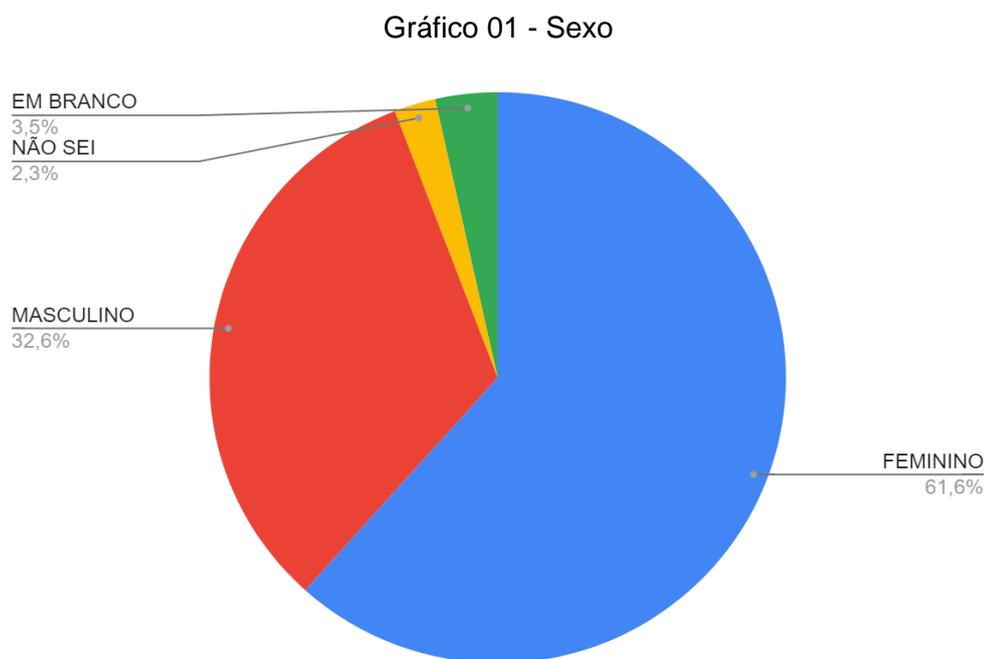
Tabela 01 - Idade

IDADE	ID	%
13 ANOS	1	1,18%
14 ANOS	1	1,18%
15 ANOS	26	30,59%
16 ANOS	29	34,12%
17 ANOS	10	11,76%
18 ANOS	13	15,29%
19 ANOS	1	1,18%
23 ANOS	1	1,18%

EM BRANCO	3	3,53%
TOTAL	85	100%

Fonte: Dados da pesquisa

Em relação ao sexo foi solicitado a autoidentificação a partir das opções feminino, masculino, não sei, não quero responder. A maioria identificou-se como do sexo feminino, 61,18%, e 31,76% masculino, gráfico 01. Dois participantes optaram pelo “não sei”, e um (a) dos participantes marcou tanto a opção feminino quanto masculino. Três instrumentos foram devolvidos com essa questão em branco.



Fonte: Dados da pesquisa

Em relação à cor também ocorreu a autoidentificação a partir das opções apresentadas no Tabela 02. A maioria dos participantes se identificou como preta ou parda, somando 60%. 34,12% identificaram-se como brancas e brancos. Tivemos uma participante identificada como indígena, um outro participante marcou a opção “não quero responder”. Três deixaram a questão em branco, os mesmos que também não preencheram as questões anteriores referentes a idade, sexo e cor.

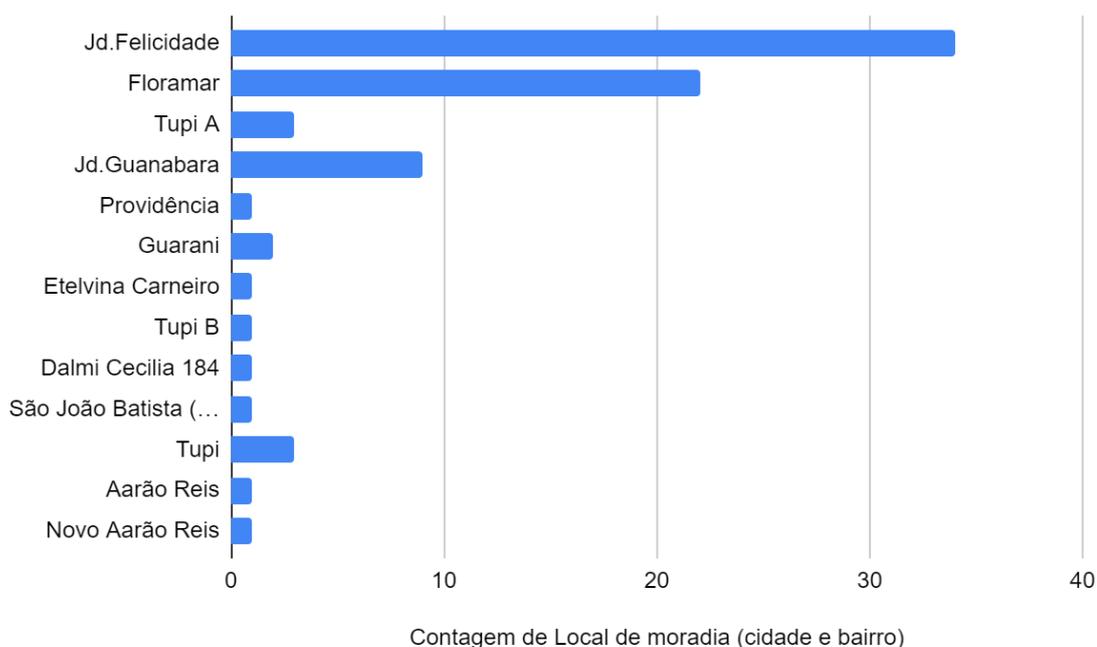
Tabela 02 - Cor

COR	ID	%
BRANCA	29	34,12%
PRETA	17	20,00%
PARDA	34	40,00%
INDÍGENA	1	1,18%
NÃO QUERO RESPONDER	1	1,18%
EM BRANCO	3	3,53%
TOTAL	85	100%

Fonte: Dados da pesquisa

Quanto aos bairros que residem são todos bairros identificados dentro da Regional Norte do município, Gráfico 02. Em destaque estão o bairro Jardim Felicidade, com 42,5 % de adolescentes e jovens moradores; bairro Floramar, 27,5%; bairro Jardim Guanabara, 11.3%; bairros Tupi, 3,8%, Tupi A, 3,8% e Guarani, 2,5%.

Gráfico 02- Bairro de moradia



Fonte: Dados da pesquisa

6.2.2 Perfil dos adolescentes e jovens do Instagram

Os (as) 8 adolescentes e jovens que tiveram seus perfis de Instagram analisados têm idades entre 16 e 17 anos. 05 identificam-se como do sexo feminino, 02 do sexo masculino e um (uma) identifica-se tanto com o feminino como masculino. Duas jovens se autoidentificam como brancas, 02 pardas e 02 negras. Os adolescentes, um pardo e outro branco. São jovens moradoras dos bairros Floramar, Jardim Guanabara, Jardim Felicidade, Tupi B e Novo Aarão Reis.

Quanto ao Instagram, quatro mantêm o perfil público e quatro o perfil privado. Três adolescentes não têm nenhum destaque e três não têm nenhuma publicação no *feed*. Os números de seguidores e perfis seguidos variam, conforme apresentados no Quadro 01.

Quadro 01- Perfil

ID	Idade	Sexo	Cor	Local de moradia (bairro)	Perfil do instagram	Publicações no <i>feed</i>	Destques	Seguidores	Seguindo
57	17	F	BRANCA	Floramar	Público	05	4	394	977
66	16	F	PARDA	Jd. Guanabara	Público	21	18	3.558	7.205
31	16	F	PARDA	Jd. Felicidade	Privado	20	0	141	229
75	17	F	PRETA	Jd. Felicidade	Privado	0	3	347	420
43	16	F	PRETA	Tupi B	Privado	0	3	244	848
72	16	F/M	BRANCA	Novo Aarão Reis	Privado	1	3	634	277
85	16	M	BRANCA	Jd. Guanabara	Público	0	0	102	213
52	16	M	PARDA	Jd. Felicidade	Público	7	0	105	674

Fonte: Dados da pesquisa

6.2.3 Análise do perfil dos participantes da pesquisa

Total de 85 participantes, maioria na faixa entre 15 e 18 anos (91,7%), mulheres (61,6%), auto-identificadas como pardas ou negras (60%) e moradores dos bairros Jardim Felicidade, Floramar e outros da mesma região da cidade. Pela presença da maioria de mulheres, negras ou pardas e moradoras de regiões com baixos índices de IQVU no estudo, podemos dizer que há um recorte que se dá a partir de grupos caracterizados historicamente por contextos de exclusões e vulnerabilidades, que podem ser compreendidos a partir de cada marcador, seja de gênero, cor/raça ou local de moradia. Por serem mulheres, por serem negras, por morarem em regiões vulneráveis, ou a interseccionalidade de tais elementos, apresentam características relevantes, pois representam realidades sociais específicas.

Segundo o Relatório *“What we know about the gender digital divide for girls: A literature review”*, produzido pela UNICEF- Fundo das Nações Unidas para a Infância, publicado no ano de 2021, a exclusão de gênero do mundo físico é replicada no mundo digital, constituindo uma grande lacuna no uso das tecnologias digitais para mulheres e meninas em comparação aos homens e meninos. Segundo o estudo, que é um comparativo entre diferentes países do mundo, as disparidades são maiores em países em desenvolvimento e estão representadas pelo menor acesso e pela qualidade dos acessos a dispositivos, dados e redes, que são sustentados pelas normas sociais e desigualdades de gênero, assim como disparidades enfrentadas para o letramento digital, o que gera uma rede de vulnerabilidades à medida que esses elementos afetam diferentes dimensões da vida social, como por exemplo, acesso a serviços, direitos e oportunidades de emprego. O Relatório também destaca os riscos vivenciados em maior proporção por mulheres e adolescentes, como assédios, perseguições, partilha não consensual de fotografias íntimas, abuso e exploração sexual de crianças. Chama atenção também para a pouca produção de dados específicos em relação às adolescentes meninas abaixo de 18 anos (UNICEF, 2021).

É pertinente ainda abordar na discussão sobre adolescentes negras e o uso das tecnologias digitais no Brasil, que, segundo Lima e Oliveira (2021, p. 3), dizem mais de um “não lugar na cadeia tecnológica” do que de participações. As autoras também reforçam a fragilidade na produção de dados no Brasil que recortem o marcador de cor e raça em relação aos acessos e hábitos de uso da internet das

mulheres negras (Lima; Oliveira, 2021). Portanto, são realidades que não estão bem representadas nos dados e estudos sobre a experiência digital em todo mundo e também no Brasil. Porém, é comum ouvir comentários como: todo mundo está conectado.

As análises deste estudo indicaram como os ambientes digitais realmente se apresentam como uma referência importante para os adolescentes e jovens participantes, já que nenhuma menção à possibilidade de não fazer parte foi apresentada por eles. Mesmo os adolescentes que disseram, por exemplo, que não postam, identificavam em outras frases o que curtem e acessam, caracterizando assim uma presença nas plataformas. Dados preliminares de apresentação da pesquisa TIC Kids Online Brasil 2023 registraram o aumento do número de crianças e adolescentes com acesso à internet no Brasil, com destaque para o dado de que 99% dos adolescentes de 15 a 17 anos mantêm perfis em plataformas digitais (CETIC, 2023), faixa etária que corresponde à maioria dos participantes neste estudo.

Entretanto, reconhecer o maior acesso à internet e o aumento na inserção de adolescentes e jovens em plataformas não é dizer necessariamente de uma efetiva participação no mundo *online*, pois as disparidades em relação a esses acessos e usos da internet são reais, especialmente quando se leva em consideração elementos como gênero e raça já citados, e também as vulnerabilidades socioeconômicas (CETIC, 2022). Se faz necessário compreender a complexidade da exclusão a partir das formas de acesso, nas ferramentas, na mediação que é possível ser feita, no letramento digital e, sobretudo, o conteúdo que é possível acessar no ambiente virtual. É estar cientes de que ser morador de uma região urbana ou rural, periférica ou central, ser homem ou mulher, negro, pardo ou branco permanecem como marcadores de desigualdades mesmo em contextos digitais. E assim, ter smartphones necessariamente representa inclusão, ter perfis em redes sociais também não.

6.3 Categorias construídas a partir da análise coletiva do instrumento

O processo de categorização dos conteúdos contemplou as repetições de símbolos e sentidos a partir das respostas dadas nas frases para completar. Na maioria das situações, em apenas uma resposta foram apresentados mais de um símbolo, estes então compuseram as categorias, podendo, assim, o complemento de um adolescente e jovem fazer parte de diferentes categorias. Entretanto, somente

compuseram as categorias as respostas que continham símbolos já citados também por outros participantes.

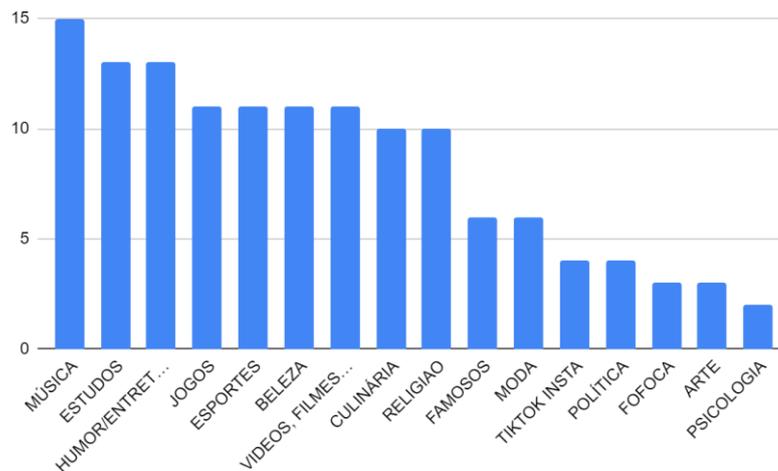
Abaixo serão apresentadas as discussões produzidas a partir dos dados obtidos. Salvo os indutores sobre acessos, curtidas e postagens descreveremos primeiro as categorias para depois apresentar as discussões produzidas a partir dos resultados obtidos. Nas demais categorias mostraremos as descrições dos dados e as análises juntamente.

6.3.1 O que consomem e produzem?

As análises produzidas tendo como referência os adolescentes e jovens moradores de bairros populares e estudantes de escola pública nos mostram que o **consumo** (o que acessam e curtem) está baseado nos seus gostos e interesses, e são apresentados a partir da música, vídeos e séries, jogos, estudos, humor e entretenimento, esportes, beleza, receitas, religião, moda, redes sociais, política, fofoca, artes e Psicologia.

Completando a frase “**Quando utilizo a Internet costumo acessar conteúdos sobre...**” encontramos repetições que foram categorizadas, conforme apresentadas no Gráfico 03: (a) música, 15 referências; (b) estudos, 13 referências ; (c) humor e entretenimento, 13 referências; (d) jogos, 11 referências; (e) esportes, que inclui modalidades como futebol, basquete, fórmula 1, 11 referências; (f) beleza, faz referência a maquiagem, cuidados com o corpo, cabelo, unhas, 11 referências; (g) vídeos, filmes e séries, 11 referências; (h) receitas, culinária e comida, 10 referências; (i) religiosos, como referência a Deus, músicas gospel, conteúdos cristãos, 10 referências; (j) famosos, 06 referências; (k) moda, 06 referências; (l) TikTok e Instagram, quando o adolescente cita diretamente a rede social utilizada, 04 referências; (m) política, 04 referências; (n) fofoca, 03 referências; (o) arte, 03 referências e (p) psicologia, 02 referências.

Gráfico 03- Conteúdos acessados



Fonte: Dados da pesquisa

A frase “**Costumo curtir conteúdos que...**” foi completada pela maioria dos jovens, 31 referências, relacionando os sentidos ao que gosta e tem interesse no ambiente digital. Sendo assim, na categoria “Gostos e interesses” foram identificadas as respostas que deixam diretamente essa referência, porém sem especificar quais seriam esses gostos e interesses.

*eu acho interessante (ID 05, 17 anos, homem, negro)
me interessam (ID 09, 15 anos, mulher, branca)
eu gosto (ID 11 - 16 anos, homem, pardo, 48, 60, 61, 62 e 83, mulheres pardas)*

As especificidades puderam ser identificadas em outras respostas, que foram reunidas nas categorias “jogos”, “futebol”, “celebridades” “religiosos”, “músicas”, “beleza” e “moda”. Alguns exemplos:

*envolvam jogos (ID 28 - 16 anos, mulher, preta)
envolvendo futebol, "polêmicas" de celebridades (ID 6 - 15 anos, mulher, parda)
atlético, arthuratzy, jordanavucetic, brunalohaine, Virgínia (ID 55 - 15 anos, mulher, branca)
Falem sobre a minha religião (cristã) (ID 08 - 15 anos, mulher, branca)
sobre Deus, e pessoas que eu sigo (ID 53 - 15 anos, mulher, branca)
falam sobre a igreja, moda, músicas (ID 32 - 16 anos, não se identificou)
conteúdos sobre beleza, coisas engraçadas e coisas de artistas que eu gosto e fofocas (ID 82 - 16 anos, mulher, preta)*

As referências ao humor também tiveram destaque (16 referências). São complementos que enfatizam a importância de conteúdos que sejam engraçados, os divirtam e os façam rir.

*quem me façam rir (ID 10 - 16 anos, homem, preto)
são engraçadas (ID 20 - 15 anos, mulher, parda)
me divirto e dou risada (ID 84 - 15 anos, mulher, branca)*

eu me divirto, eu dou risada, onde eu me sinto atraído a ver (ID 85 - 16 anos, homem, branco)

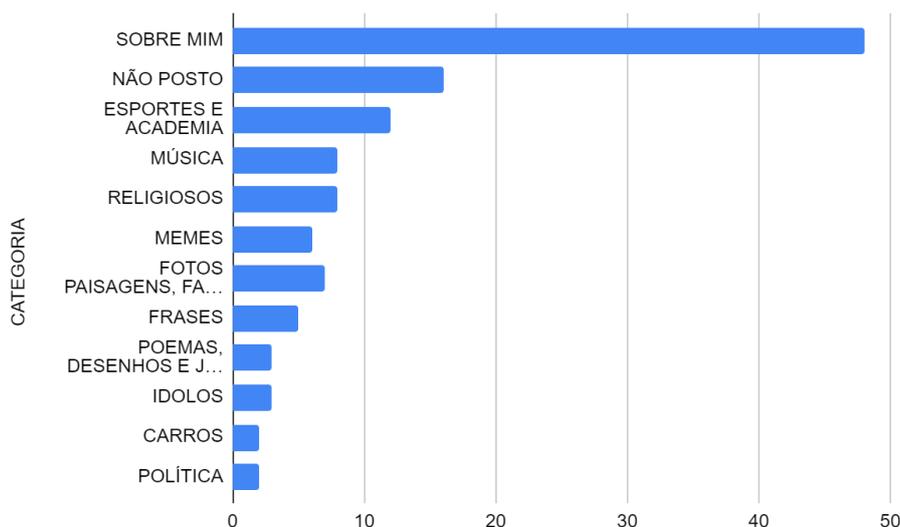
Algumas respostas (7 referências) enfatizaram que a curtida se dá a partir daquilo que lhes chama a atenção ou impressiona.

*me contam notícias interessantes, sejam divertidas e me chamam atenção” (ID 43 - 16 anos, mulher, preta)
que me chama mais atenção” (ID 38 - 18 anos, homem, pardo)
eu me divirto, eu dou risada, onde eu me sinto atraído a ver” (ID 85- 16 anos, homem, branco)*

Quando o assunto é a **produção de conteúdo (as postagens)** repetem conteúdos como música, esportes, religiosos, memes, política e famosos/ídolos e são adicionadas ao que também é acessado e curtido frases motivacionais, poemas, fotos de paisagens, família e amigos, carros e, especialmente, conteúdos sobre si mesmos, que estão agregados na categoria “Sobre mim”, que compõem a maioria das referências. Foi também identificada a categoria “Não posto”.

Essas categorias foram identificadas a partir da frase “**Normalmente procuro postar coisas sobre...**” e organizadas nas categorias: (a) Sobre mim, 48 referências; (b) Não posto, 16 referências; (c) Esportes e academia, 12 referências; (d) Música, 8 referências; (e) Religiosos, 8 referências; (f) Memes e coisas engraçadas, 6 referências; (g) Fotos de paisagens, família e amigos, 5 referências; (h) Frases motivacionais, 5 referências; (i) Poemas e desenhos e jogos, 3 referências; (j) Ídolos, 3 referências; (k) Carros, 2 referências; (l) Política, 2 referências, descritos no Gráfico 04 abaixo.

Gráfico 04 - Conteúdos postados



Fonte: Dados da pesquisa

A categoria “Sobre mim”, com 48 referências, foi composta pelos complementos que utilizaram a expressão “sobre mim” ou “coisas sobre mim”, conteúdos que falam sobre fotos e citam que são fotos suas. Também quando respondem que postam o que gostam, lhes interessam e os representam, além das suas rotinas do dia a dia.

eu mesmo (ID 16- 18 anos, homem, branco)
que me representam (ID 17- 18 anos, mulher, branca)
eu costumo postar coisas sobre mim (ID 38 - 18 anos, homem, pardo)
fotos minhas, ou memes do dia a dia (ID 63 - 15 anos, mulher, parda)
o que eu goste (ID 39- não identificou-se)
meus gostos e sobre mim (ID 43 - 16 anos, mulher, preta)
mim e sobre o que eu gosto (ID 67 - 16 anos, mulher, parda)
posto minhas fotos, coisas dos meus artistas (ID 82 - 16 anos, mulher, preta)
uma foto quando vou sair (ID 14- 13 anos, mulher, branca)

A categoria “Não posto”, com 16 referências, contemplou as respostas que citam diretamente que não fazem postagens ou que não postam nada.

não costumo postar, prefiro me expor menos, ao menos por enquanto (ID 40- 18 anos, homem, pardo)
não costumo postar (ID 48 - 18 anos, mulher, parda)
nada, odeio sair postando as coisas (ID 74 - 16 anos, mulher, branca)
não posto nada nas redes sociais (ID 76- 17 anos, mulher, preta)

A categoria Esportes e academia têm 12 referências às palavras “futebol”,

“esporte” e “academia” e também quando citam os nomes dos times de futebol (Atlético Mineiro e Cruzeiro) e atividades como vôlei e futebol.

futebol e músicas em geral e sobre mim (ID 6 - 15 anos, homem, pardo)
posto fotos, vôlei, futebol (ID 36- 18 anos, mulher, preta)
meu time (atlético mineiro), política, igreja, parentes, futebol (ID 55- 15 anos, mulher, branca)

A categoria música com 8 referências é composta por complementos nos quais os adolescentes e jovens citam diretamente as palavras “música”.

música e sobre mim (ID 21- 15 anos, mulher, branca)
LOL, música e outras coisas acima (ID 29- 16 anos, homem, branco)
música, sobre Deus e fotos minhas (ID 54- 16 anos, homem, pardo)
músicas e frases (ID 07- 15 anos, mulher, parda)

Foram destacados na categoria “Religiosos”, os conteúdos que fazem referência a Deus, Cristo e igreja. São complementos como:

Deus, sobre mim...(ID09- 15 anos, mulher, branca)
vida com Cristo, fotos minhas, família, paisagens (ID 46- 16 anos, mulher, parda)
minha vida e igreja (ID 73- 15 anos, mulher, branca)
música, sobre Deus e fotos minhas (ID 54- 16 anos, homem, pardo)

A categoria memes e coisas engraçadas reúne complementos de frases que se referem a este tipo de conteúdo, como:

eu e memes (ID 58- 18 anos, homem, preto)
fotos minhas, ou memes do dia a dia (ID 63- 15 anos, mulher, parda)
músicas, reels engraçados, coisas minhas, paisagens (ID24- 16 anos, mulher, preta)

As demais categorias aparecem com menos repetição e contemplam temas diversos como fotos de paisagens, da família e amigos, frases motivacionais, poemas e desenhos, ídolos, carros e política.

vida com cristo, fotos minhas, familia, paisagens (ID 46- 16 anos, mulher, parda)
poemas e desenhos (ID 05- 17 anos, homem, preto)
posto minhas fotos, coisas dos meus artistas (ID 82- 16 anos, mulher, preta)
indiretas bem retas e frases de motivação (ID 77- 16 anos, mulher, parda)
futebol, músicas e carro (ID 10- 16 anos, homem, preto)

negritude, vida cotidiana, pensamentos, opiniões, política, história, conhecimentos gerais, música, etc. (ID 49 - 23 anos, mulher, parda)

Analisando as categorias apresentadas acima podemos perceber como consumo e produção estão sempre em relação. O que é produzido hoje em dia em termos de conteúdo digital para e por adolescentes e jovens? O que é objeto de consumo para eles? Os jovens nos responderam na pesquisa que consomem no digital aquilo que gostam, lhes interessam e que se relacionam às suas experiências tanto presenciais como digitais. Como produção de conteúdo centram-se em si mesmos e em suas experiências cotidianas. boyd (2020) discute a partir dos estudos com adolescentes norte-americanos como o modo de experienciar o digital está intimamente ligado a outros aspectos da vida, existindo um compartilhamento de experiências entre ambientes mediados e não mediados, o que também se percebe na análise das atividades destacadas pelos adolescentes e jovens participantes. Os elementos são comuns às experiências juvenis presenciais, mas a partir do digital os temas se conectam a outros contextos, apresentando-nos possibilidades de compreender, a partir dos recortes da pesquisa, algumas experiências desses adolescentes e jovens na contemporaneidade.

Desde o surgimento da internet muita coisa mudou em relação ao acesso, produção, interações, armazenamento e exploração dos dados que estão nas redes. Santaella (2016) nos conta essa história a partir da apresentação de fases da *web*, apresentadas de forma sequencial como *web 1.0*, *2.0*, *3.0* até chegarmos ao que vivenciamos hoje, nomeado como *web 4.0*.

Tudo inicia com uma primeira fase da *web* quando ainda se estava preso ao *desktop*, arquivos, *e-mails* e servidores. Um tempo depois essas experiências se expandem para os *https*, intranets, Java e as primeiras comunidades virtuais, iniciando o processo de trocas de informações e ampliação de saberes, memória e cultura através das redes digitais, fase que passa a ser conhecida como *web 1.0* (Santaella, 2016). Na primeira década dos anos 2000, amplia-se as dimensões de comunicação e trocas entre usuários e a produção do conteúdo até então propriedade somente de alguns passa para as mãos de “todos”, explodem as redes sociais, *blogs* e *wikis*, mudando de fase, passando para *web 2.0*.

Esta ficou conhecida como a *web* da cooperação, com redes de relacionamento, *emoticons*, *blogs*, transferência de arquivos (FTP), *marketing* viral, *social bookmarking* (folksonomia), webjornalismo participativo, escrita coletiva, velo--cidade e convergência. (Santaella, 2016, p.52).

Associados à ampliação da plataforma Google e outros canais colaborativos como *wikis*, usuários das redes passam de meros consumidores para também produtores de conteúdos e informação (Lemos, 2002). Características que nos interessam na análise, pois à medida que a internet passa a se manter e depender também dessas relações as pressões aumentam: pressão por produzir, consumir e ser autêntico (Han, 2017). O que antes era apenas lugar de espectador passa a dar protagonismo ao próprio sujeito, permitindo um espetáculo de si mesmo (Sibilia, 2008). Já a *web 3.0*, na segunda década dos anos 2000, segue com o aperfeiçoamento das tecnologias no sentido de

gerar, compartilhar e conectar conteúdos por meio de busca e análise com base na habilidade de compreensão do significado das palavras, aumento da conectividade devido aos metadados, maior ubiquidade das experiências digitais e presenciais, games, etc. (Santaella, 2018, p.23).

Por fim, chegamos à *web 4.0*, que pode ser representada pela “computação na nuvem, internet das coisas ou comunicação máquina-máquina, *big data*, cidades inteligentes e a grande personagem reinando sobre tudo isso: a inteligência artificial (IA).” (Santaella, 2018, p.23).

É fato que outras transformações não param de acontecer. Situamos neste momento na *web 4.0* cientes de que todas as fases permanecem ativas e que o constante desenvolvimento das tecnologias vem transformando uma série de elementos da vida cotidiana, alguns desses apresentados pelos adolescentes e jovens a partir de suas experiências digitais através, por exemplo do consumo e produção da música, esportes, estudo, humor, moda, etc. e das relações estabelecidas historicamente e que também se faz presente nos ambientes digitais.

A música é um destes elementos e o conteúdo que mais repete quanto ao consumo (acessos e curtidas) e também aparece como conteúdo produzido e postado pelos adolescentes e jovens da pesquisa. Na experiência digital, consumo, produção e distribuição musical são importantes marcos nas transformações ocasionados pelas tecnologias digitais no século XXI (Michel *et al.*, 2019). A relação do ouvinte com a música mudou e o momento atual tem a marca da “curadoria de serviços de *streaming* online como o *Spotify*” (Kennedy, 2015, p.1 - tradução nossa)²⁰. A mesma relação é encontrada nos vídeos e nas séries, que são também elementos representativos de acesso na internet apresentados pelos adolescentes e jovens da pesquisa. Vive-se,

²⁰ The current era is the curated age of online streaming services like Spotify. (Kennedy, 2015, p.1)

desde os anos 2000, uma crescente expansão das plataformas *on-demand*, que alteram as seleções dos produtos e fazem parecer que escolhemos o que queremos consumir (Kennedy, 2015). Significa que o que se consome pode ser escolhido, entretanto já está de alguma forma selecionado pelas plataformas e direcionado aos consumidores, porém é dado ao consumidor o sentimento de controle das suas escolhas (Kennedy, 2015).

A música como expressão cultural e constituinte dos processos de socialização marca a sua relevância na compreensão de processos subjetivos em diferentes contextos e momentos históricos (Wazlawick *et al.*, 2007). A partir das análises de experiências juvenis, especialmente de jovens de periferia, Dayrell (2002) chama atenção como o consumo da música e o que se produz em seu entorno se constituem como possibilidades de trocas, experiências e diversão, que indicam modos de ser de determinadas juventudes. Assim, consumo e produção na música tornam-se importantes indicadores de modos de ser jovem, engendrando constantes formas de socialização vivenciadas por eles.

A análise dos perfis do Instagram dos jovens participantes da pesquisa, apresenta o *funk* como um estilo musical representativo destas juventudes, aparece na maioria das *selfies*, nos *reels* e também nas descrições de perfis. O funk, no Brasil, se apresenta desde a década de 1970 como expressão de uma cultura juvenil. Um estilo característico de determinados segmentos sociais, especialmente vinculados às periferias de grandes centros urbanos, a maioria jovens pobres e negros. É um estilo de música e dança que é apropriado pelas juventudes a partir dos meios de comunicação, mas reelaborado a partir das vivências concretas (Dayrell, 2002). Portanto, em geral, há identificações dos ouvintes e dançantes quando as letras, batidas, os estilos de roupas, acessórios e expressões representam e caracterizam suas experiências juvenis e assim os escolhem para também os representarem no ambiente digital.

Os esportes, times de futebol e as academias de ginástica foram citados na produção e no consumo de conteúdos pelos adolescentes e jovens participantes da pesquisa. Podemos encontrar nessas categorias duas discussões pertinentes para a relação das adolescências e juventudes com as redes sociais. Uma que diz respeito a como as empresas que lidam com a temática dos esportes se apropriaram do ambiente digital para difusão de suas marcas, como a presença dos times de futebol

nos perfis de plataformas digitais como Instagram, TikTok, Twitter e aplicativos de apostas. E uma outra discussão que diz respeito às academias de ginástica e as práticas relacionadas ao corpo, que envolvem também discussões sobre a produção e o consumo de perfis sobre beleza, maquiagem e cuidados com o corpo, que também foram destacados pelos adolescentes e jovens.

O esporte é, assim como a música, um dos principais fenômenos culturais, que nos faz compreender a importância na formação das juventudes. O termo esporte pode significar tanto práticas de competição e alto rendimento, mas também práticas não institucionalizadas, realizadas no tempo livre (CFP, 2019). Duas caracterizações que se aproximam aos sentidos atribuídos pelos jovens ao citarem o esporte como conteúdo acessado, curtido e postado, que se referem tanto ao acompanhamento dos jogos de vôlei e futebol e dos perfis dos seus times de futebol, como também às práticas do dia a dia nas academias de ginástica.

Chama-nos atenção neste estudo essa relação entre o esporte e a academia com as experiências no ambiente digital de adolescentes e jovens, pois dizem diretamente da relação entre juventude e corpo.

A espetacularização esportiva midiática leva à conformação de corpos e distintos gostos de consumo. Quando este processo ocorre por meios esportivos virtuais, notadamente os do ciberespaço, novos paradigmas surgem para a Educação Física contemporânea, uma vez que colocam a noção de corpo em questão, superando a simples materialidade corporal e biológica para evidenciar uma relação cultural e sociológica deste corpo. (Araújo, 2018, p.1)

Sendo assim, em cada momento histórico e contexto, o esporte apresenta padrões estéticos e comportamentais constituídos especialmente a partir daqueles que o vivenciam profissionalmente ou como opção de vida (CFP, 2019), mas que a partir da espetacularização no ambiente virtual acabam por influenciar a subjetividade também daqueles que os acompanham.

Para construir uma imagem de si jovem, musculosa e esbelta, as academias de ginástica se multiplicam, os homens e principalmente as mulheres fazem regime, se tornam consumidores bulímicos de cuidados corporais, de cremes reestruturantes, de produtos light e orgânicos. Um superconsumo de produtos estéticos que tem por contrapartida um culto ao corpo inquieto, obcecado, sempre insatisfeito, marcado pelo desejo anti-idade, antipeso, antirrugas, por um trabalho interminável de vigilância, de prevenção, de correção de si. (Lipovetsky; Serroy, 2014, p.353)

Busca-se a todo tempo um modelo de corpo a ser exibido e observado (Sibilia, 2004) no digital, mas também com efeitos no presencial.

Outro elemento de consumo digital apresentado pelos adolescentes e jovens é a moda. Moda e seus processos que são, segundo Lipovetsky (2009), estruturadores da sociedade de consumo e que evidenciam características das sociedades contemporâneas. A moda, que está a serviço do mercado, faz parte de toda uma estrutura das sociedades atuais, que se baseiam na brevidade dos produtos, na efemeridade das coisas, das relações, das instituições e das pessoas. Moda que está ancorada na lógica da produção e consumo ditados pela necessidade de renovação constante e pela efemeridade dos produtos desenvolvidos para não durar, seguindo a “lei da *obsolescência*, da *sedução* e da *diversificação*.” (Lipovetsky, 2009, p. 208 - grifo do autor). Características da experiência digital como a efemeridade e velocidade das informações, a maior disposição por compartilhar informações pessoais, o registro constante de suas experiências cotidianas e dos seus interesses nas redes sociais, especialmente dos adolescentes e jovens, que fazem com que as marcas tenham um controle maior das informações, produzam e direcionem cada vez mais itens de interesse ao consumidor, aumentando assim a velocidade na informação e o consumo daquilo que parece ser o que se gosta (Kotler, 2021; Kennedy, 2015).

Quanto à relação de adolescentes e jovens da geração atual com a moda, Ferreira (2022) destaca elementos que se diferenciam das gerações anteriores, que se caracterizam pelo consumo a partir da dimensão ideológica do produto. Segundo o autor, os adolescentes de hoje não consomem determinada marca somente pela identificação, por exemplo, com um ídolo que usa os produtos desta marca, mas buscam conhecê-la em relação aos seus posicionamentos, por exemplo, quanto às discussões de gênero, orientação sexual e ecologia. “O que importa mesmo é se as grifes/marcas estão conectadas com valores, causas, motivos coletivos, ações que tenham a ver com ideologias, causas sociais, ambientais, identitárias — resumindo: com liberdade.” (Ferreira, 2022, p.219),

vivemos num tempo de moda policentrada e balcanizada em que os valores de autonomia e a profusão dos estilos possibilitaram a emancipação dos sujeitos em relação às antigas limitações de classe. Todos podem compor seu estilo de aparência à vontade. É um individualismo desregulamentado e opcional que acompanha o sistema contemporâneo da moda. (Lipovetsky; Serroy, 2014, p.365)

Portanto, a moda, mesmo que a serviço do sistema do consumo capitalista e da sociedade de consumo, possui significações dadas pelos jovens, uma dessas é a busca pela individualidade e a liberdade de consumir produtos com mensagens com

que se identificam e sejam pertinentes aos seus gostos e interesses. É uma relação possível de ser percebida a partir dos adolescentes e jovens participantes da pesquisa, que dizem consumir e produzir, baseados essencialmente nos seus gostos e interesses.

Os jogos também se destacam como elemento característico do consumo dos adolescentes e jovens da pesquisa e é mencionado como conteúdo que é produzido somente por um jovem, de 16 anos, que se identificou como homem preto. Dados da Pesquisa TIC Kids Online Brasil 2022 sinalizam para uma maior popularização entre crianças e adolescentes dos jogos online, surgindo junto com o acesso às redes sociais como uma das atividades praticadas com maior frequência por este público. Segundo o mapeamento realizado pela Pesquisa Game Brasil, no ano de 2024²¹ sobre o consumo de jogos eletrônicos, observou-se um crescimento no hábito do brasileiro de jogar em relação aos últimos 10 anos, com destaque ao aumento do consumo por mulheres através de *smartphones*. O estudo destaca quatro grandes níveis de experiências para os jogadores, que são: diversão, motivação, socialização e identificação. A diversão significa que os jogadores buscam nos jogos eletrônicos benefícios como relaxamento, alívio de estresse, melhora nas habilidades cognitivas, motoras e sociais. A motivação é quando encontram jogos a partir de seus interesses, engajam-se em comunidades que os acolhem, que correspondem às suas competências e seus recursos financeiros. O nível de socialização diz respeito ao quanto jogar o faz ser parte de um grupo social que o jogador quer fazer parte. O nível identificação representa o consumo dos jogos como forma de autoexpressão e construção de identidade, indo além do entretenimento e tornando os jogos espaços para comunicar e se posicionar dentro de uma cultura.

Encontramos uma ampla literatura que apresenta os jogos online a partir de uma diversidade de sentidos. De facilitadores de processos de aprendizagem, no desenvolvimento de habilidades de raciocínio, coordenação motora, tomada de decisão, a também como desencadeador de uma série de problemáticas no que diz respeito a processos de socialização, saúde física e mental, e até práticas de violências (Oliveira *et al.*, 2017). No estudo voltado a adolescentes em condição de

²¹ A pesquisa Game Brasil é desenvolvida pelo SX Group e Go Gamers em parceria com Blend New Research e ESPM que está na sua 11ª edição, entrevistou 13.360 pessoas no Brasil durante os meses de dezembro de 2023 e janeiro de 2024, em 26 estados e no Distrito Federal. Disponível em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>

vulnerabilidade social, Oliveira *et al.* (2017) constatam que os jogos eletrônicos são prioritários para o lazer desse grupo, que reconhece os riscos, mas não toma precauções, o que demanda mediação de pais e educadores para que aí sim sejam desenvolvidas competências a partir dos seus usos.

Dentro da amplitude de temas que relacionam os jogos digitais às experiências digitais de adolescentes e jovens, no que diz respeito a processos identitários, que é uma característica percebida ao longo da análise deste estudo, destaca-se a possibilidade de constituição dos avatares, recurso que foi encontrado no perfil do Instagram de uma das jovens participantes da pesquisa. Os avatares são representações gráficas de si mesmo que identificam a pessoa na experiência digital e expressam símbolos de identidade. Podem ser fotografias reais que recriam elementos físicos reais ou fictícios, desejosos, ou seja, aquilo que se idealiza ser (Díaz-Barriga-Arceo; Vázquez-Negrete, 2020). São, portanto, possibilidades de criar ou recriar a si mesmo em uma imagem, o que é relevante quando se pensa na constituição dos corpos digitais. Poole (2017) contribui para essa discussão ao apresentar a construção do avatar como um processo que reflete a noção pós-moderna de constituição de múltiplas identidades online, podendo também ser entendido como um reflexo de emoções e compreensões do sujeito sobre si mesmo sendo propulsor de transformações positivas na constituição das identidades dos adolescentes.

Portanto, nesta pesquisa os jogos são citados pelos adolescentes e jovens participantes em relação ao que acessam na internet, sem outras informações que nos permitam inferir sobre níveis de experiências relacionadas. Entretanto, a repetição no consumo nos apresenta um interesse significativo destes adolescentes e jovens com os jogos, fazendo-nos reconhecer a importância desta experiência como forma de expressão e comunicação deste público no ambiente digital.

O humor e o entretenimento também foram elementos que aparecem de maneira significativa nos complementos de frases dos adolescentes e jovens especialmente em relação ao consumo. Foram descritos como aqueles “que me façam rir”, “o que me diverte”. Dentro deste contexto, os memes tiveram destaque nas respostas. Memes que têm se tornado, dentre outras funções, uma possibilidade de compreender como as informações estão sendo difundidas na internet (Recuero, 2009).

O termo meme, por analogia com gene, foi cunhado por Richard Dawkins, em *O gene egoísta* (Itatiaia Editora, 2001), para designar ideias que se reproduzem por si mesmas, com a conotação de parasitas que usam as pessoas para propagar-se como vírus. Refere-se a qualquer unidade de informação cultural que uma pessoa transmite a outra, por palavras ou atos, abrangendo pensamentos, conceitos, ideias, teorias, opiniões, crenças, práticas, hábitos, canções e danças, e que promove algum tipo de evolução cultural autopropagadora. (Anderson, 2006, p. 220)

Assim como se propagam e se reproduzem rapidamente como os vírus, também se mutam na velocidade das redes e favorecem um tipo de comunicação baseada não na razão, mas nos afetos (Han, 2022), pois tocam em algo que faz sentido para quem o produz ou reproduz. Oliveira, Porto e Alves (2019, p.3) defendem o potencial educativo que os memes possuem nas redes sociais digitais, desempenhando “forte potencial educativo, por meio da intertextualidade, autoria visual online, e da produção colaborativa e discursiva em redes sociais digitais.” Entretanto, não são somente elementos positivos que são encontrados, pois também são utilizados como instrumentos de persuasão e mobilização, especialmente no campo político (Valdez; Huerta; Perez, 2014), além de reprodutor de discursos de práticas preconceituosas e discriminatórias (Ottoni, 2010; Irigaray; Saraiva; Carrieri, 2010).

A capacidade de propagação da informação no digital e acesso a determinados públicos são temas pertinentes na discussão sobre estratégias de comunicação no ambiente digital e os memes nos dizem muita coisa. No caso dos adolescentes e jovens participantes aparece nos complementos de frase associados aos conteúdos que costumam acessar e também o que postam em suas redes sociais, o que chama atenção também pela escolha como forma de expressão e comunicação que vêm fazendo sentido para estes grupos na experiência digital.

A categoria estudos contempla os complementos de frases que apresentam diretamente a palavra estudo como conteúdo que acessam e também quando citam temas como astronomia, física, cursos de tecnologia, pesquisas, negritude, sociologia, história, política, sociedade e o curso técnico que realizam. A TIC Kids Online Brasil 2023 destaca como atividades na internet sobre educação e busca de informações três grupos: a realização de pesquisa para fazer trabalhos escolares, a curiosidade e a vontade própria. Pelos temas apresentados pelos participantes, percebemos que também há relação com essas atividades, pois dizem das demandas de pesquisa da

escola e dos cursos que fazem, como também de interesses que podem ser entendidos como mais particulares, como astronomia, negritude e política.

A referência com estudos aparece a partir do indutor sobre conteúdos que acessam e também como referência ao que eles acham que os pais pensam sobre a internet: “é para conhecimentos didáticos” (ID, 67- 16 anos, homem, pardo), “um meio mais fácil de aprender” (ID, 42 - 15 anos, homem, branco), “é um ótimo meio de aprendizagem” (ID43- 16 anos, mulher preta), “é uma boa experiência para os estudantes” (ID 45 - 16 anos, mulher, indígena). Isso pode representar uma expectativa do que seus pais pensam sobre a possibilidade de ampliação dos estudos e aprendizagem a partir do volume de informação disponível na internet.

A escola foi o campo escolhido para acessar adolescentes e jovens com os perfis priorizados neste estudo. Compreendemos que, mesmo com tantos desafios, ali permanece como um espaço essencial aos processos de socialização. É também na escola onde certamente encontramos com adolescentes e jovens e, conseqüentemente, com as discussões que atravessam as suas experiências na contemporaneidade, como a experiência digital. Entretanto, a relação entre juventude e escola segue com alguns desafios (Abramovay, 2015), será que o digital e a escola estão conseguindo conversar? É possível identificar algo novo sendo produzido nos modelos de escola a partir dessas novas relações? Encontramos estudos que apresentam o esforço de constituição desses diálogos entre o que vem fazendo sentido para as juventudes na contemporaneidade e o espaço da escola, do estudo e da aprendizagem. Mas será que todos envolvidos nesse processo estão preparados? Professores, alunos, pais? A adoção de novas metodologias pedagógicas que envolvem, por exemplo, a gamificação pode ser um exemplo deste esforço.

Entende-se que gamificação parte do conceito de estímulo à ação de se pensar sistematicamente como em jogo, com o intuito de se resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento de um público determinado. (Busarello *et al.*, 2014, p.33).

Sendo assim, a gamificação na educação articula dois elementos importantes na experiência digital dos adolescentes e jovens participantes da pesquisa, que são os jogos e os processos de aprendizagem, tornando-se uma possibilidade de aproximação das escolas, tecnologia e cultura juvenil.

As tecnologias, assim como a escola, são destaque como agentes socializadores na contemporaneidade. A escola mantém-se por muito tempo, pela

constância e frequência que os jovens convivem neste espaço, como fundamental agente socializador. Importância, constância e frequência que são também características significativas na contemporaneidade do lugar que as novas tecnologias de comunicação e informação passaram a ocupar na vida e no tempo de crianças, adolescentes e jovens, fazendo com que os meios de comunicação, em que se insere a internet, também se fortaleçam como agentes de socialização (Abramovay, 2015). Portanto, ainda que não seja objetivo desta pesquisa, destaca-se a importância de se pensar nessa relação, e, um elemento de destaque é o letramento digital como ensino obrigatório, “letramento em dados e algoritmos e o pensamento computacional, não como uma substituição aos programas existentes ou como um acréscimo às grades curriculares já saturadas”, até mesmo como forma de evitar o surgimento de novas formas de desigualdades digitais (Selwyn, 2022, p.131).

A categoria religião apresentou-se também como conteúdos consumidos e produzidos pelos adolescentes e jovens participantes da pesquisa. Não há homogeneidade no sentido das referências religiosas dos participantes e também não houve, por parte dos participantes, uma nomeação direta sobre a religião que seguem, salvo uma única referência que cita “igreja católica”. Os adolescentes e jovens adotam expressões como conteúdos cristãos, música gospel, música cristã e igreja.

Novaes (2018) caracteriza a relação entre a juventude e a religião nos tempos atuais tendo mais mobilidade do que em tempos anteriores, o que permite experienciar trajetórias religiosas diferentes, por exemplo, de seus pais e irmãos. É também “um tempo em que as religiões não são mais as principais fontes distribuidoras de sentido e imagens estáveis da vida entregues de geração a geração pelas autoridades religiosas, reconhecidas como tal.” (Novaes, 2018, p.366). E falar de instabilidade, incertezas e medos é dizer de uma dimensão das subjetividades muito característica do período das adolescências e juventudes, que na contemporaneidade se apresenta pelo medo de não inserção no mundo do trabalho, medo de não se manter conectado neste mundo cada vez mais online, além do medo da morte e outras diversas violências. Medos que motivam a busca dos jovens pelo acolhimento nas religiões diante de um campo religioso bem mais amplo, dinâmico e diverso que no passado (Novaes, 2018).

Assim como diversos outros elementos da vida cotidiana, a internet transformou também as formas de comunicação das instituições religiosas com os

seus fiéis ou possíveis fiéis. “As novas tecnologias espalham religiosidades” (Novaes, 2018, p.367). As religiões ganharam visibilidade nos últimos tempos, ocuparam as mídias tradicionais e digitais, produzindo conteúdos e levando para estes espaços a linguagem e as práticas religiosas. Produzem filmes, novelas, entretenimento e estão nos debates políticos relacionados, por exemplo, a direitos civis. Estão produzindo “subjetividades, alimentam oposições e alianças, mas não se fazem apenas em torno de um centro hegemônico produtor de legitimidade” (Novaes, 2018, p.367).

Um outro indutor que contribui para a discussão sobre consumo e produção de conteúdo foi a partir da frase “**Deixo no meu feed coisas que ...**” Nos complementos de frase foi possível perceber como os adolescentes e jovens lidam especialmente com a produção de conteúdos para o *feed* e a ideia de apresentação de si esteve muito presente. As respostas foram categorizadas nos grupos (a) apresentação, 14 referências; (b) meus gostos e interesses, 21 referências; (c) não deixo nada, 16 referências.

A categoria “Apresentação” contempla complementos como:

expressa o que sou (ID 35- 17 anos, mulher, preta)
são sobre mim (ID 20- 15 anos, mulher, parda)
seja eu (ID 39 - não identificou-se)
mostram bem pouco da complexidade que eu sou e que constituem meus pensamentos. Não posto muito no feed, raramente. Sou "low profile" (ID 49- 23 anos, mulher, parda)
só deixo fotos minhas, conteúdos que eu acho bonito (ID 64- 15 anos, mulher, parda)

Complementando a noção de apresentação de si, a categoria “Meus gostos e interesses” destaca as respostas que falam diretamente sobre o conteúdo dos *feeds* que se relacionam ao que lhes interessa e o que gostam.

me fazem feliz, coisas que eu gosto (ID 25- 15 anos, mulher, branca)
envolvam um pouco da minha vida e o que eu gosto de fazer (ID 06- 15 anos, homem, pardo)
condiz com meus gostos (ID 17- 18 anos, mulher, branca)
são sobre o que eu gosto (ID 21- 15 anos, mulher, branca)
que eu goste e me sinto bem (ID 38 - 18 anos, homem, pardo)
interessam e me identifico (ID 04 - 18 anos, mulher, branca)
que eu acho interessante (ID 05 - 17 anos, homem, preto)
me interessam e me fazem rir (ID 34- 18 anos, mulher, branca)

Por fim, há a categoria “Não deixo nada no *feed*”, que considera as respostas que explicitam não postarem nenhum tipo de conteúdo nos seus *feeds*.

não costumo postar, prefiro me expor menos, ao menos por enquanto (ID 40-18 anos, homem, pardo)

não posto nada no meu feed (ID 10- 16 anos, homem, preto)

não gosto de postar no feed, só nos destaques (ID 53- 15 anos, mulher, branca)

não há conteúdo no meu feed (ID 75- 17 anos, mulher, preta)

não deixo conteúdo no meu feed (ID 85- 16 anos, homem, branco)

Os *feeds* ou *timelines* se caracterizam pela não limitação de tempo de exposição no perfil, são, portanto, compostos por publicações escolhidas para ficarem fixas até que assim o usuário queira, são usados para expor o que tem destaque e importância. Diferem-se de outros recursos do Instagram, por exemplo, os *stories*, que têm uma “finitude temporal programada das imagens, funciona como um espaço para exposição de ‘qualquer coisa’.” (Lemos; Sena, 2018, p.23)

Galeria [feed ou timeline] é uma espécie de reserva de tempo, de manutenção das imagens mais cuidadosamente selecionadas pelo usuário. É o espaço no qual se pode encontrar ainda resquícios dos antigos “álbuns de fotografia” da era analógica. Certamente, não vemos mais rituais cerimoniosos necessariamente associados à prática do registro e da memória, mas nesta área de publicações permanentes persiste a possibilidade de revisitar, a qualquer momento, imagens que, juntas e com o passar dos dias, podem contar uma história. Ela funciona também como uma linha do tempo da vida, já que as fotos são datadas. Ao revisitar a galeria, o usuário pode ver, por exemplo, o que aconteceu no ano, ou em que ano um determinado evento ocorreu. (Lemos e Sena, 2018, p.23 - grifo nosso)

Vimos, portanto, que para os adolescentes e jovens da pesquisa, os *feeds* se caracterizam por ser um espaço de falar sobre si, sobre o que gostam e fazem. Os conteúdos “são sobre mim” (ID 20- 15 anos, mulher, parda), “seja eu” (ID 39- não se identificou), “expressa o que sou” (ID 35- 17 anos, mulher, preta), “envolvam um pouco da minha vida e o que eu gosto de fazer” (ID 06- 15 anos, homem, pardo). São espaços onde são apresentados elementos identitários, especialmente quem são, seus gostos e interesses, caracterizando-se como um espaço de apresentação de si (Goffman, 1985; Schlenker, 2012; boyd, 2014).

Percebe-se na experiência digital a existência do “culto a si mesmo”, com performance e produção de si mesmo, um empenho à visibilidade (Han, 2021). “Hoje o mundo não é um teatro em que se desempenham papéis e se trocam gestos rituais, mas um mercado em que a pessoa se despe e se expõe. A representação teatral dá lugar à exibição pornográfica do privado” (Han, 2021, p.22), uma apresentação de si que se constitui não somente por aquilo que se fornece explicitamente, mas também na relação com os outros e com os contextos (Goffman, 1985).

Entretanto, é também destaque o número de adolescentes e jovens na pesquisa que afirma não postar nada: “não deixo nada no feed” (ID 01- 19 anos, homem, branco), “não tem nada no meu feed” (ID 48- 18 anos, mulher, parda), “não deixo conteúdo no meu feed” (ID85- 16 anos, homem, branco). Alguns deles escolhem não se expor em seus perfis, não postam nem sobre si, sobre os outros ou temas de interesse.

Buscando caracterizar o conteúdo escolhido para ser postado, a partir da frase **“Escolho fazer minhas postagens baseado em ...”** encontramos as categorias (a) Dia a dia, 15 referências; (b) Gostos e interesses 12 referências; (c) Não posto, 09 referências; (d) Nada e ninguém, 11 referências; (e) Sentimentos e emoções, 09 referências.

A categoria “Dia a dia” apresenta respostas que localizam como inspiração a própria rotina e experiências do dia a dia.

o que está acontecendo na minha vida (ID 07- 15 anos, mulher, parda)
sobre o que faço normalmente (ID 09- 15 anos, mulher, branca)
coisas do meu dia-dia (ID 26- 15 anos, homem, branco)
dia a dia, se estou triste posto trem triste, feliz trem feliz (ID 66- 16 anos, mulher, parda)
coisas que me acontecem (ID 67- 16 anos, mulher, parda)

Gostos e interesses, novamente como categoria, apresentam complementos que dizem que o que leva à escolha é o que gosta ou acha interessante.

coisas que eu gosto (ID 24- 16 anos, mulher, preta)
coisas que gosto e coisas que eu gostaria que as pessoas vissem (ID 50- 17 anos, mulher, parda)
no que eu acho interessante (ID 10- 16 anos, homem, preto)
o que me interessa (ID 58- 18 anos, homem, preto)
algo que eu goste (ID 65- 16 anos, mulher, parda)

A categoria “Não posto” e “nada e ninguém” são categorias complementares, pois os que responderam que não se baseiam em nada ou ninguém são os mesmos que também disseram não postar.

geralmente não posto nada, mas coloco algumas coisas no stories (ID 08)
não costumo postar, prefiro me expor menos, ao menos por enquanto (ID 40)
eu não posto nada (ID 70)
nada, pois não posto vídeos e fotos online (ID 27)
nada (IDs 16, 28, 37, 16, 28, 37, 68)

A categoria “Sentimentos e emoções” apresentam como base para as publicações conteúdos que permitem expressar seus sentimentos e emoções.

ser leve e ser eu mesma (ID 15 - 15 anos, mulher, branca)

ajudar algumas pessoas (ID 31- 16 anos, mulher, parda)
meus sentimentos emoções (ID 05- 17 anos, homem, preto)
no que estou sentindo e baseado em mim também (ID 82- 16 anos, mulher, preta)

Observa-se que o cotidiano, seus gostos, interesses e seus sentimentos são as bases para as postagens dos adolescentes e jovens participantes. As referências estão sustentadas pelos pronomes possessivos meus e minhas, “baseado em mim”, “meu dia a dia”, “minha autoestima”, “meus sentimentos e emoções”, que apresentam bem a perspectiva da apresentação de si. Uma apresentação que não se dará necessariamente de forma direta através de postagens, já que também escolhem não postar, mas que pode ser caracterizada também a partir do que consomem, já que não deixam de acessar e curtir conteúdos, mas optam por não deixar nada exposto em suas redes em forma de postagem.

Nas postagens estão apresentados acontecimentos da vida, o dia a dia comum e momentos importantes. Os perfis se tornaram livros de memórias, um diário íntimo aberto (Sibilia, 2003; Carvalho, 2000) e os celulares o controle remoto do cotidiano (Lemos, 2005), que permite registrar e expor tudo que lhes interessa. O que é exposto é a “vida comum que transforma-se em algo espetacular.” (Lemos, 2002, p.12). Os conteúdos não precisam ser impulsionados por grandes acontecimentos ou histórias incríveis, o que se narra é vida privada banal (Lemos, 2002). E assim como as *webcams* e os diários *online* permitiram a um tempo atrás (Sibilia, 2003; Carvalho, 2000), agora encontramos nas redes sociais a facilidade e velocidade em transformar o cotidiano em narração em forma de hipertexto.

Compartilhando a banalidade podemos suportar melhor a existência. E o mesmo acontece com aquele que é visto, já que ser visto é também estar junto. Revelar a privacidade é aqui um exercício que pode e deve permitir a conexão. No fundo estamos sempre lutando contra a solidão, o desencontro e o estranhamento. (Lemos, 2002, p.13)

Portanto, são exposições que permitem comunicação, encontros, conexões que favorecem estarem juntos e formas de existir. Entretanto, para os adolescentes e jovens da pesquisa os ambientes digitais, têm os seus benefícios, mas também se caracteriza por elementos negativos.

6.3.2 Percepções sobre a internet

Completando a frase “**Eu penso que a internet...**” os adolescentes e jovens apresentaram suas avaliações, que oscilaram entre aspectos positivos e negativos, ou a relação entre os dois na mesma resposta.

A maioria das respostas (31 referências) traduz a compreensão da internet como boa, útil e necessária.

um dos maiores avanços da humanidade (ID 40- mulher parda)
perfeita (ID 23 - mulher branca)
é maravilhosa (ID 24 - mulher preta)
é um lugar importante que dá pra fazer tudo (ID 56- mulher branca)

Também foram dadas respostas que consideram a dualidade da experiência, que oscila entre aspectos positivos e negativos, que foram classificadas como “boas e ruins” por 21 jovens.

é uma ferramenta muito útil, porém está sendo usada demais, por isso há pessoas ficando viciadas, o que faz dela uma coisa muito perigosa. (ID 33- mulher branca)
por ser bem tóxica, mas que também pode ajudar bastante (ID 21- mulher branca)
é boa, mas dependendo do lugar pode ser ruim (ID 63- mulher parda)
pode me ajudar em certas situações mas também pode me deixar pra baixo (ID 80 - mulher parda)
é algo bom e ruim, já que tem coisas que podem me influenciar para o mal (ID 81- mulher preta)

Do ponto de vista negativo, são 13 referências vinculando a internet diretamente a vícios, perigos e toxicidade. Alguns exemplos:

É perigosa, as pessoas hoje em dia estão viciadas em tecnologia, principalmente crianças (ID12- mulher parda)
é um lugar perigoso e que se precisa ter muito cuidado com o que se faz nela e com o que consome dela (ID 50- mulher parda)
está muito perigosa por causa de alguns comentários e publicações, mas que pode ajudar em algumas pesquisas (ID 65- mulher parda)
é um lugar tóxico (ID 79 - mulher parda)

Estudo e trabalho foram destacados por três jovens. E também ocorreram três referências que identificam a internet como ferramenta de comunicação.

é uma boa forma de estudar e trabalhar (ID 31- mulher parda)
é muito necessário (para estudar) (ID 57- mulher branca)
é apenas um meio de comunicação (ID 5 - mulher preta)
é uma ferramenta (ID 68 - mulher parda e ID 69 mulher preta)

Os riscos também apareceram de forma significativa na pesquisa a partir da descrição dos adolescentes e jovens sobre o que entendem que seus pais acham sobre a internet. A partir da frase “**Meus pais acham que a internet ...**” identificamos que a maioria das referências (34) destacou aspectos negativos. Para estes jovens, seus pais entendem a internet como um ambiente perigoso, maldoso, inútil e que pode levar ao vício.

são mal caminho (ID 09- 15 anos, mulher, branca)
é ruim (ID 10- 16 anos, homem, preto)
se não souber ter controle, com a quantidade que você utiliza a internet, você pode se prejudicar. A internet é perigosa (ID 12- 14 anos, mulher, parda)
é viciante, então eles são viciados (ID 17- 18 anos, mulher, branca)
que pode ser perigosa (ID 21- 15 anos, mulher, branca)
rouba meu tempo e meu conhecimento (ID 46- 16 anos, mulher, parda)
é um lugar de perdição (ID 56- 15 anos, mulher, branca)
é uma atraso (ID 58- 18 anos, homem, preto)

Outras 23 referências consideram os elementos positivos, mas ponderam a necessidade de controle e limites.

um método de inteligência, mas que precisa de limites (ID 15- 17 anos, mulher, parda)
é útil para muitos, mas para outros pode ser uma arma na mão e que mal usado pode viciar (ID 30- 15 anos, mulher, parda)
tem benefícios, mas também tem muitos malefícios e é uma coisa muito perigosa, por isso dizem que tenho que tomar cuidado (ID 33- 15 anos, mulher, branca)
é um meio de conhecimento, mas também de perigo (ID 34- 18 anos, mulher, branca)
em bastante aprendizado mas ao mesmo tempo não (ID 54- 16 anos, homem, pardo)
é um local bom, mas também maldoso (ID 55 - 15 anos, mulher, branca)

Onze referências identificam exclusivamente os elementos positivos, que podem ser caracterizados como auxílio para os estudos e processos de aprendizagem.

é essencial para tudo no mundo que vivemos (ID 01- 15 anos, mulher, branca)
é um meio de nos informarmos e de nos ajudar em diversas áreas (ID 36- 18 anos, mulher, preta)
um meio mais fácil de aprender (ID 42- 15 anos, homem, branco)
é um ótimo meio de aprendizagem (ID 43- 16 anos, mulher, preta)
é uma boa experiência para os estudantes (ID 45- 16 anos, mulher, indígena)
é um meio facilitador (ID 69- 16 anos, homem, preto)

Na visão dos adolescentes/jovens, os pais veem os riscos e perigos das experiências, principalmente quando não encontram os limites e controles necessários. Mas também percebem aspectos positivos a partir dos usos, especialmente para estudos, informação e comunicação.

Livingstone e Stoilova (2021) indicam como ponto de partida para compreensão da natureza das experiências online diferenciar oportunidades e riscos. As oportunidades online podem ser exemplificadas pela aprendizagem educacional e alfabetização digital através de recursos educacionais ou compartilhamento de interesses entre as pessoas, autoiniciado pela criança ou colaborativo. São oportunidades também a participação e o envolvimento cívico a partir do acesso a informações globais, criatividade e autoexpressão diante da diversidade de recursos favorecidos pelo ambiente online, e identidade e conexão social a partir das redes sociais e experiências compartilhadas com outras pessoas (Staksrud *et al.* 2009). Como oportunidades online, caracteriza-se o que pode representar algum benefício, como por exemplo, os elementos positivos quando os adolescentes e jovens da pesquisa destacam a utilidade e necessidade da internet para alguns momentos da vida. Já risco é a probabilidade de um dano, e o dano são as consequências negativas nos sentidos emocional, físico e mental para as crianças, que dependerão de fatores sociais e fatores individuais de proteção e vulnerabilidade que envolvem cada sujeito e suas experiências.

Quanto aos aspectos negativos, os adolescentes e jovens da pesquisa relacionam ao vício, que se apresenta a partir do uso excessivo e sem controle, e também a toxicidade e os perigos dos conteúdos. Portanto, há uma preocupação e o uso não acontece necessariamente de maneira imprudente, pois reconhecem riscos e perigos.

Para organizar as análises de experiências digitais, Livingstone e Stoilova (2021) apresentam uma classificação dos riscos online em quatro dimensões: 1) riscos de conteúdos, quando há exposição da criança a conteúdos potencialmente prejudiciais, como violentos, pornográficos ou impróprios para a idade, produzidos por terceiros ou gerados pelos próprios usuários; 2) riscos de contato, quando se é alvo de forma potencialmente prejudicial de uma interação iniciada por um adulto, conhecido ou não da criança, como os casos de assédio, aliciamentos, compartilhamento de material de abuso sexual infantil; 3) riscos de conduta, quando

a criança testemunha ou participa de uma conduta potencialmente prejudicial através de intimidações, atividades de ódio, mensagens sexuais, exposição a conteúdos como automutilação e distúrbios alimentares, normalmente acontecidas entre seus pares; 4) riscos contratuais, quando a criança é explorada por contratos de interesses comerciais potencialmente prejudiciais, como jogos de azar, marketing inapropriado à idade, normalmente mediados pelos algoritmos.

Os riscos são temas recorrentes de publicações recentes e envolvem especialmente situações de exposição no ambiente digital. São riscos apresentados, por exemplo, nos desafios online (Deslandes *et al.*, 2022), situações de abuso digital em relações afetivo-sexuais a partir de exposição de conteúdos íntimos por terceiros (Flach *et al.*, 2017) e também quanto às práticas de *sexting*, que são o

comportamento de enviar, receber ou compartilhar com terceiros (de modo não consentido ou consentido pelo autor da mídia) mensagens de texto, imagens, vídeos, áudios dentro de uma conversa de teor sexual e/ou erótico. (Cardoso; Wahba, 2022, p.3)

Os acessos a conteúdos inadequados, assédios, pornografia, suicídio, *cyberbullying*, invasão de privacidade (Dias *et al.*, 2019) ilustram, por exemplo, os riscos de conteúdo, contato, conduta e invasão, conforme a classificação de Livingstone e Stoilova (2021).

A dependência da tecnologia ou seu uso inadequado como foi citado por diferentes adolescentes e jovens, apesar de não citada por Livingstone e Stoilova (2021) como dimensão para os riscos, se apresenta em alguns casos como causa de uma série de danos físicos e emocionais. Estudos enfatizam os riscos dos excessos a partir, por exemplo, dos possíveis danos no neurodesenvolvimento de crianças e adolescentes (Ruiz *et al.*, 2022). Também são entendidos como riscos a possibilidade de associações a outros danos como tabagismo, depressão, ansiedade e estresse, risco elevado de suicídio e uso de drogas (Vieira *et al.*, 2022).

É fato que encontramos situações pouco saudáveis de uso das redes sociais por parte dos adolescentes, por exemplo, nas frases dos participantes que remetem a elementos negativos como a possibilidade de ficar viciado, entretanto boyd (2014) chama atenção aos sentidos que a palavra vício pode assumir dependendo do contexto que é utilizada. O que está sendo representado como vício pelos pais ou pela mídia pode significar para os adolescentes uma presença em um espaço de sociabilidade (boyd, 2014), que se dá de forma positiva, como por exemplo, sendo o

lugar possível de se conectar a amigos devido às suas condições econômicas ou de mobilidade nos espaços da cidade. Neste caso, “os adolescentes recorrem e ficam obcecados com qualquer ambiente que lhes permita se conectar com amigos. A maioria dos adolescentes não é viciada em redes sociais, na verdade, eles são viciados um no outro.” (boyd, 2014, p.80 - tradução nossa)²². Discussão pertinente quando recortamos públicos que vivenciam condições de vulnerabilidades especialmente econômicas e ir, por exemplo, a espaços culturais ou até mesmo no centro da cidade para aqueles que vivem em regiões mais periféricas, requer recursos financeiros que não possuem. Assim, estar nas redes sociais é o possível para manter-se conectado ao que gosta e se interessam.

6.3.3 Contexto, audiência e o público

A experiência dos jovens quanto ao público a quem destinam suas postagens foi investigada a partir da frase “**Entendo que o que eu posto será visto por...**”. A análise das respostas permitiu destacar as palavras: pessoas, amigos, familiares/família, próximas, seguidores, conheço, várias e desconhecidas.

A frequência das palavras “amigos, familiares/família e próximas” chama atenção e é maioria nos complementos de frases, o que pode significar uma certa manutenção ou reprodução das relações no digital que já são parte do presencial.

peçoas que me segue (ID 01- 18 anos, homem, branco)
quem me seguiu, família e amigos (ID15- 17 anos, mulher, parda)
amigos, peçoas que eu conheço, peçoas que me segue (ID 24- 16 anos, mulher, preta)
peçoas que me seguem (amigos e família) (ID 33- 15 anos, mulher, branca)
amigos, familiares, conhecidos (ID34- 18 anos, mulher, branca)
peçoas próximas (ID 37- 18 anos, mulher, branca)
por familiares, amigos e até meus pais (ID 46- 16 anos, mulher, parda)
peçoas próximas e outras peçoas que me seguem. O meu instagram é privado e preciso fazer uma limpa nos 1000 seguidores pois queria que somente as peçoas próximas vissem. (ID 49- 23 anos, mulher, parda)
peçoas que me conhecem (ID 51- 16 anos, homem, preto)

²² Teens turn to, and are obsessed with, whichever environment allows them to connect to friends. Most teens aren't addicted to social media; if anything, they're addicted to each other. (boyd, 2014, p.80)

As palavras “seguidores, várias e desconhecidas” aparecem com menos frequência e diferenciam a audiência para aqueles que não conhecem ou mantêm outras relações para além do digital.

peças desconhecidas (ID 10- 16 anos, homem, preto)
por qualquer pessoa (ID 21- 15 anos, mulher, branca)
seguidores (ID 44- 16 anos, homem, preto)
peças aleatórias, dependendo da pessoa (ID 52- 16 anos, homem, pardo)

Segundo boyd (2020, p.20) “as decisões sobre qual conteúdo exibir estão situadas em um contexto orientado pelo espaço, situação social e por pessoas”. Vimos que para os participantes da pesquisa a audiência se caracteriza especialmente por pessoas que são familiares, amigos, conhecidos ou pessoas próximas. “Diferentemente das pessoas públicas que procuram se autodefinir para um público desconhecido usando mídia eletrônica, os adolescentes estão construindo apresentações de si para pessoas com quem eles interagem todos os dias.” (boyd, 2020, p,32). Assim, o público das postagens é sempre importante, pois os adolescentes e jovens “não levam em conta estranhos quaisquer na escolha de como apresentar a si mesmos.” (boyd, 2020, p.21) e buscam equilibrar os públicos, a partir da elaboração de perfis que atraiam seus pares e afastem os indesejáveis ou inapropriados - para usar um termo repetido pelos jovens da pesquisa -, e assim constroem estratégias de controle do contexto de autoapresentação (boyd, 2020).

Identifica-se o lugar dessa audiência também a partir do indutor “**Quando faço uma postagem me preocupo com...**”. A partir das respostas definimos as categorias: (a) Nada e não posto, 30 referências; (b) Opinião dos outros, 28 referências; c) Aparência e conteúdo, 13 referências;

A categoria “Nada e não posto” contempla os complementos que se caracterizam pela resposta dada a partir somente da palavra “nada” e pela preferência por não fazer postagem.

não costumo postar, prefiro me expor menos, ao menos por enquanto (ID40- 18 anos, homem, pardo)
não posto (ID 02- 17 anos, mulher, parda)
não me preocupo normalmente, não posto coisas erradas, e as vezes nem posto (ID46- 16 anos, mulher, parda)

Em contraposição, encontramos a categoria “Opinião dos outros”, que explicita a preocupação com o outro, a opinião, interpretação e julgamentos, como por exemplo:

*o que as pessoas vão pensar, escrever nada de errado ou vergonhoso” (ID 24- 16 anos, mulher, preta);
as visualizações e se o conteúdo agradou o público” (ID 32 - 16 anos, não identificou-se);
a forma com que as pessoas vão me interpretar, parte das vezes, outras não, como serei lida ou vista (ID 49- 23 anos, mulher, parda);
o que as pessoas possam pensar (talvez seja essa minha preocupação (ID 65- 16 anos, mulher, parda)
o que o povo vai olhar (ID 71- 15 anos, mulher, branca)
com a curtida de algumas pessoas (ID 83- 15 anos, mulher, branca)*

A categoria “Aparência e conteúdo” destaca a preocupação consigo mesmo, com a sua aparência, com o conteúdo da postagem, e ser algo que o represente.

*se eu estou bonita (ID 13- 15 anos, mulher, preta)
minha aparência (ID 19 - 15 anos, não se identificou, branca)
estar sendo uma postagem bonita e legal (ID 43- 16 anos, mulher, preta)
a minha aparência e com o que está sendo postado (ID 80- 15 anos, mulher, parda)
se faz sentido com minha vida (ID 63- 15 anos, mulher, parda)*

São, portanto, três eixos, um conjunto de respostas que apresentam o quanto as opiniões, os comentários, as curtidas dos outros são importantes quando publicam os conteúdos. Há um outro grupo que diz não se preocupar com nada ou não fazer postagens, que contempla os participantes que disseram em outros momentos do instrumento não fazer postagens. Um terceiro grupo destaca a preocupação com a construção da sua imagem a partir da sua aparência e dos conteúdos que expõe.

Buscamos também compreender a construção dessa audiência e esse lugar do outro no ambiente digital a partir do indutor “**Quando comentam minhas postagens eu sinto que...**”. Construímos as categorias: a) Gostam do que eu gosto, b) Reconhecimento e c) Sentimentos.

A categoria “Gostam do que eu gosto”, 23 referências, pode ser ilustrada nos seguintes comentários:

*recebi uma reação positiva daquilo que foi para mim também positivo. (ID 63- 15 anos, mulher, parda)
que gostaram do que eu posto (ID 01 - 19 anos, homem, branco)
gostaram do que eu postei (ID 23- 16 anos, mulher, branca)
elas tiveram interesse em ver o conteúdo (ID 32- 16 anos, não se identificou)
pessoas que interessam em meu conteúdo (ID 45- 16 anos, mulher indígena)*

O sentimento de reconhecimento esteve presente em 15 referências, representa a categoria “Reconhecimento”, são complementos de frases que os adolescentes e jovens entendem o comentário como um ato de elogio do outro por suas características ou valores.

sou bonito (ID 58- 18 anos, mulher, preta)
sou bonita (ID 60 - 17 anos, mulher, parda)
sou importante (ID 72- 16 anos, não se identificou como homem ou mulher e branca/o)
estou mais bonita (ID 78- 15 anos, mulher, branca)

Por fim, os comentários que falam de sensações como felicidade ou sentir-se amada, sentir-se bem (10 referências) que representam a categoria “Sentimentos”.

me sinto amada (ID53- 15 anos, mulher, branca)
elas tem carinho por mim (ID9- 15 anos, mulher, branca)
sou uma pessoa amada (ID 03- 18 anos, homem, preto)
gostam de mim, me sinto importante (ID 16- 18 anos, homem, branco)

Portanto, a identificação, o reconhecimento e os sentimentos bons e positivos são elementos importantes para caracterizar o que sentem os adolescentes e jovens pesquisados em relação às reações dos outros aos seus conteúdos.

Também identificamos a relação com os sentimentos que envolvem as interações que podem acontecer no ambiente digital, através do indutor “**Quando postam sobre mim eu sinto que...**”, e encontramos as categorias: a) Reconhecimento, com 27 referências; b) Afetos, 12 referências ; c) Ninguém posta nada sobre mim, 07 referências;.

Os participantes expressam o reconhecimento a partir de frases como:

talvez eu possa ser importante para a pessoa (ID 32- 16 anos, não se identificou)
me notam (ID 35- 17 anos, mulher, preta)
sinto que pensam em mim, me sinto importante (ID 56- 15 anos, mulher, branca)
estou sendo vista, me sinto importante (ID 64- 15 anos, mulher, parda)
sou importante (ID 71- 16 anos, mulher, branca; ID 78- 15 anos, mulher, branca, ID 55- 15 anos, mulher, branca)
sou relevante (ID 79- 15 anos, homem, pardo)

A dimensão do afeto está representada em frases como:

tiveram carinho de postar sobre mim (ID 30- 15 anos, mulher, parda)
Sinto que sou amada se for algo bom (ID 15- 17 anos, mulher, parda)
gosta de mim como amiga, não sei (ID 08- 15 anos, mulher, branca)
sou muito amada (ID 53- 15 anos, mulher, branca)
me amam (ID 67- 16 anos, mulher, parda)
a pessoa me ama kkkk (ID 07- 15 anos, mulher, parda)
a pessoa gosta de mim (depende da pessoa) (ID65- 16 anos, mulher, parda)

“Ninguém posta nada sobre mim” é uma categoria que apresenta os complementos que os adolescentes e jovens comentam que não vivem a experiência de terem postagens feitas sobre si.

ninguém posta nada sobre mim (ID 76- 17 anos, homem, boranco; ID 17- 18 anos, mulher, branca)
nunca postaram (ID62- 15 anos, mulher, parda)
não postam nada (ID70- não se identificou)
nunca ocorreu (ID29- 16 anos, homem, branco)

Vê-se que validação e afeto são, portanto, características importantes quando o conteúdo da postagem é o próprio adolescente/jovem, legitimando a importância e o reconhecimento. Porém, expressa um contraponto de um certo “não lugar” para o outro, quando não têm postagens sobre si feitas pelo outro.

Sabe-se que as transformações do corpo, das relações sociais, dos afetos vivenciados nas adolescências e juventudes têm como consequência muitas incertezas e inseguranças. Neste momento, a preocupação com o julgamento do outro sobre si e com a sua imagem/aparência se apresentam, e, assim como no presencial, o outro é essencial na constituição das subjetividades. Agrega-se a esse processo as pressões sociais e culturais da contemporaneidade em relação, por exemplo, à imagem corporal perfeita.

Quando os adolescentes recorrem a redes públicas, fazem-no para sair com amigos e serem reconhecidos pelos colegas. Eles compartilham para ver e serem vistos. Eles querem parecer respeitáveis e interessantes, ao mesmo tempo que evitam atenção indesejada. (boyd, 2014, p.203 - tradução nossa)²³

Querem ser vistos e no contexto de inúmeras incertezas que caracterizam a experiência do adolecer e do digital, o reconhecimento e a validação tornam-se objetos de consumo.

As redes sociais tornaram a vida pública muito mais acessível aos adolescentes (...). Os motivos variam, mas o interesse pela atenção é comum. Esses adolescentes apreciam a oportunidade de serem vistos e fazer parte de uma conversa mais ampla (...) eles desejam se conectar e participar da cultura, tanto para desenvolver um senso de realidade quanto para se sentirem parte da sociedade. (boyd, 2014, p.206 - tradução nossa)²⁴

Vale destacar que estamos recortando neste estudo adolescentes e jovens com marcas de uma condição econômica e social vulnerável, que adicionam ainda mais faltas aos processos de reconhecimento e validação social.

²³ When teens turn to networked publics, they do so to hang out with friends and be recognized by peers. They share in order to see and be seen. They want to look respectable and interesting, while simultaneously warding off unwanted attention. (boyd, 2014, p.203)

²⁴ Social media has made being public much more accessible to teens (...) Their reasons varied, but an interest in attention is common. These teens relish the opportunity to be seen and be part of a broader conversation (...) They want to connect with and participate in culture, both to develop a sense of self and to feel as though they are a part of society. (boyd, 2014, p.206)

6.3.4 Escolhas

Conhecemos também as características do que é produzido pelos adolescentes e jovens da pesquisa a partir daquilo que escolhem não postar. A partir do indutor “**Escolho não postar ...**” identificamos as categorias a) Discordo e inapropriados, 31 referências; b) Não interessam, 11 referências; c) Expositivos, 09 referências; d) Tristes, 3 referências.

A categoria “Discordo e inapropriados” apresenta conteúdos que representam situações ou ações que eles não concordam ou que, de alguma forma, se apresentam como inapropriados, além de conteúdos violentos, palavrões, xingamentos.

*discordo sobre (ID 03- 18 anos, homem, preto)
que não façam parte do que eu penso e faço (ID 04- 18 anos, mulher, branca)
invasivos a mim e aos outros (ID 08- 15 anos, mulher, branca)
sobre coisas que não acho apropriada (ID 09 - 15 anos, mulher, branca)
inapropriados (ID 14- 13 anos, mulher, branca; ID 21- 15 anos, mulher, branca; ID 22 - 16 anos, mulher, preta)
com palavrão, conteúdo adulto, e que eu achar ruim de acordo com o meu Deus (ID 30- 15 anos, mulher, parda)
que desrespeitam, ou afastam outras pessoas (ID43- 16 anos, mulher, preta)
conteúdo (fotos, videos), sensual ou algo comprometedor (ID 35)
escroto (ID 61- 16 anos, mulher, parda)
adultos e preconceituosos (ID 70- não se identificou)
que envolve racismo e preconceito, não gosto dessas coisas (ID 45- 16 anos, mulher indígena)*

A categoria “Não interessa” apresenta conteúdos que não são do interesse e que não representam seus gostos.

*que nao sao do meu interesse (ID01- 18 anos, homem, branco)
que não gosto (ID10- 16 anos, homem, preto)
que não me interessa (ID 28- 16 anos, homem, preto)
que não me agradam (ID 36- 16 anos, mulher, preta)
que não me convém ao mundo espiritual (ID 53- 15 anos, mulher, branca)
quando acho que não tem valor ou importância (ID 64- 15 anos, mulher, parda)*

Os conteúdos classificados na categoria “Expositivos” mostram como escolha para não postar algo que os exponha, especialmente o seu próprio corpo. Destaca-se que todos as respondentes que enfatizaram a dimensão do corpo são autoidentificadas como do sexo feminino.

*mostrando demais o corpo (ID 15- 17 anos, mulher, parda)
sobre minha vida e que mostro muito meu corpo (ID 20- 15 anos, mulher, parda)
sobre corpo, sexualizando (ID 78- 15 anos, mulher, branca)*

que mostre meu corpo ou algo que não é relacionado a Deus (ID 83- 15 anos, mulher, branca)
de ódio e que me exponham (ID 81- 16 anos, mulher, preta)

Três referências fazem relação aos conteúdos que são considerados tristes. São complementos apresentados por duas jovens autoidentificadas como mulheres e um respondente do sexo masculino.

vergonhosos, indiretas, videos tristes. (ID 24- 16 anos, mulher, preta)
tristes (ID 26- 15 anos, homem, branco; ID 57- 17 anos, mulher, branca)

Para além dos conteúdos que os adolescentes e jovens entendem que não devem ser postados, buscamos conhecer também o que eles costumam apagar de suas redes sociais, através da frase “**Costumo apagar das minhas redes sociais...**” Foram encontradas 4 categorias: (a) Perfis e pessoas, 19 referências; (b) Fotos e vídeos, 14 referências; (c) Conteúdos que não gosto, 12 referências; (d) conteúdos inadequados, 9 referências; e (e) Não apagam conteúdos, 10 referências.

Na categoria “Perfis e pessoas” estão respostas que se relacionam à exclusão de pessoas e perfis de redes sociais.

quem eu não conheço (ID 01- 19 anos, homem, branco)
pessoas tóxicas (ID 07- 15 anos, mulher, parda)
pessoas que não gosto, ou aqueles que falam mal do meu time Cruzeiro (ID 12- 14 anos, mulher, parda)
pessoas que não fazem parte do meu ciclo atual, ou que sei que não me fará bem (ID 34- 18 anos, mulher, branca)
pessoas que me deixam desconfortável (ID 42- 15 anos, homem, branco)
pessoas que não me agrega em nada (ID 47- 18 anos, homem, pardo)
pessoas inadequadas (ID 70- não se identificou)
pessoas que não faz meu estilo (ID 78- 15 anos, mulher, branca)

A categoria “Fotos e vídeos” representa as respostas que não detalham o conteúdo, mas especificam que são apagadas fotos e vídeos:

fotos que não gostei tanto (ID 14- 13 anos, mulher, branca)
fotos antigas e sem necessidade (ID 15- 17 anos, mulher, parda)
fotos antigas (ID 18- 17 anos, homem, pardo; ID59- 18 anos, homem, pardo)
fotos e vídeos que não gosto mais (ID 35- 17 anos, mulher, preta. ID53- 15 anos, mulher, branca; ID54- 16 anos, homem, pardo)

Conteúdos que não gosto é uma categoria que detalha alguns tipos de conteúdos quanto às suas preferências.

coisas que eu não gosto (ID 23- 16 anos, mulher, branca)
coisas que não me identifico (ID44- 18 anos, homem, preto)
o que não interessa (ID 58- 18 anos, homem, preto)
coisas que não acho interessante ou que não combinam comigo (ID 65- 16

anos, mulher, parda)

Há também, na categoria “conteúdos inadequados”, as respostas que enfatizam dimensões negativas nos conteúdos.

conteúdos preconceituosos (ID 19- 15 anos, não se identificou e parda)

conteúdos não recomendados para minha idade (ID 20- 15 anos, mulher, parda)

conteúdos preconceituosos em geral, conteúdos que não me agradam mais. (ID 21- 15 anos, mulher, branca)

coisas tóxicas e comentários maldosos (ID 37- 18 anos, mulher, branca)

conteúdos muitos preconceituoso e tal (ID 45- 16 anos, mulher, indígena)

A categoria “Não apagam” tem como exemplos:

acho que nada (ID 08- 15 anos, mulher, branca)

nada, penso antes de postar (ID 57- 17 anos, mulher, branca)

não apago nada (ID 48- 18 anos, mulher, parda)

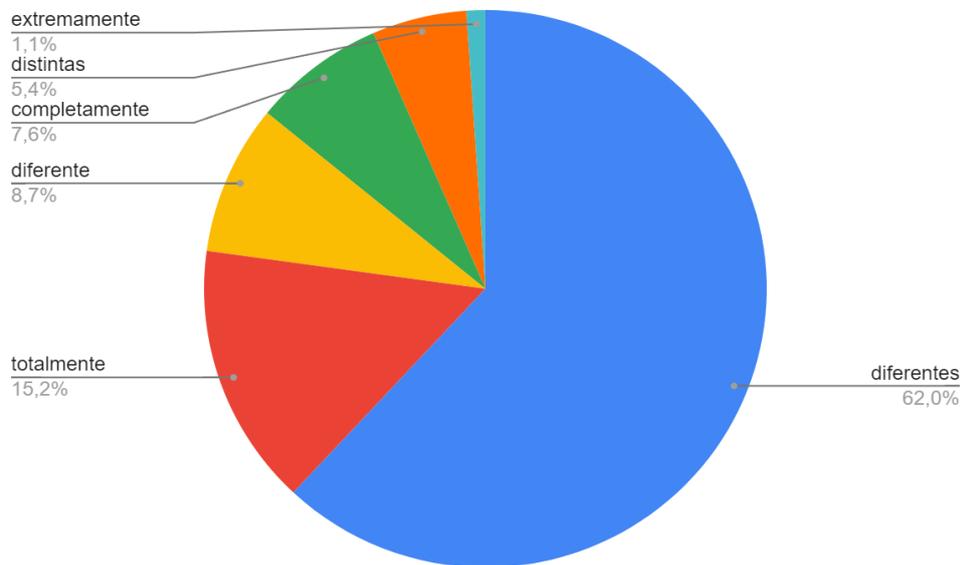
Percebe-se uma ideia de “controle” sobre seus perfis a partir da possibilidade de não manter no ambiente virtual algo que não gostam, não os representam ou que não faz mais sentido naquele momento para si, representado por deixar de seguir pessoas ou perfis, como também apagar fotos, vídeos e conteúdos incômodos. Uma certa capacidade de controlar o acesso para definir o contexto e constituir ali uma apresentação de si, assim como comenta boyd (2020) em seus trabalhos. Há aqueles adolescentes que entendem o espaço deste controle enquanto liberdade, pois podem definir audiências, contextos e também circular sem a vigilância dos adultos (boyd, 2014).

6.3.5 O virtual e o presencial

Chama atenção a forma como os adolescentes e jovens pesquisados apresentam a relação de experiências virtuais e presenciais. O entendimento da relação entre essas experiências foi representado nas respostas à frase: “**Entendo que a experiência virtual e presencial são...**”

Observa-se no Gráfico 05 a frequência com que as palavras diferente, diferentes, totalmente, completamente, distintas e extremamente apareceram, o que demonstra como os jovens enfatizam a distinção entre as experiências.

Gráfico 05 - “Entendo que a experiência virtual e presencial são...”



Fonte: Dados da pesquisa

Portanto, a diferença é uma característica quase consensual quanto às experiências entre os adolescentes e jovens pesquisados, variando somente no quanto se quer enfatizá-la. Neste complemento de frase foi possível também identificar para além da perspectiva da diferença algumas funções ou características das experiências virtual e presencial como: fonte informação e aprendizado; vício e perigo; benéficas e necessárias para conhecer e conviver com pessoas. São exemplos as frases:

I- fontes de informações/aprendizado;

uma forma de saber das coisas (ID 02- 17 anos, mulher, parda)
importantes para o aprendizado (ID 05- 17 anos, homem, preto)

II- vício, perigo, ilusão, ruins;

vício (ID 13- 15 anos, mulher, preta)
pode ser perigoso (ID36- 18 anos, mulher, preta)
ilusão (ID 38- 18 anos, homem, pardo; ID 39- não se identificou)

III- Benéficas, boas, necessária;

necessárias...às vezes (ID 60- 17 anos, mulher, parda)
boas para me tirar do tédio (ID 72- 16 anos, mulher/homem, branco/a)

IV- conhecer/conviver com pessoas.

importante para conhecer as pessoas (ID 56- 15 anos, mulher, branca)
são ótimos para ter convívio para ter outras pessoas (ID 76- 17 anos, homem, branco)

Buscando compreender qual a percepção dos adolescentes e jovens participantes da pesquisa quanto à ubiquidade do virtual e o presencial encontramos, portanto, a **diferença**. Adicionadas pelos advérbios muito, totalmente, completamente e extremamente, eles nos mostram que vivem formas distintas essas experiências. Alguns indicativos dessas diferenças foram apresentados quando distinguem os dois espaços quanto às fontes de informação e aprendizado. São diferentes também as possibilidades de conhecer e conviver com as pessoas, poder conhecer outras pessoas a partir das redes sociais, trocar mensagens e publicar fotos com pessoas com as quais já se relacionam presencialmente. Outros elementos de diferenciação são os riscos e perigos que podem viver a partir da experiência digital.

Duas outras frases para completar ajudam a ilustrar a percepção dos adolescentes e jovens sobre os ambientes digital e presencial: **“Quem é você no ambiente virtual”** e **“Fora da internet você se descreve como...”** Como categorias encontramos três grupos. Um grupo que traduz uma ideia de oposição, outro grupo que apresenta algumas diferenças nas formas de se reconhecer e, um grupo com diferenciação extrema nas características destacadas. Optamos por apresentar as categorias em forma de um quadro comparativo, de forma auxiliar na compreensão sobre as formas de oposição - Quadro 02; diferenças - Quadro 03, ou as mesmas pessoas - Quadro 04.

A oposição de perfis, conforme o Quadro 02.

Quadro 02 - Oposição “Quem é você no ambiente virtual” e “Fora da internet você se descreve como...” - oposição

ID	Quem é você no ambiente virtual?	Fora da internet você se descreve como...
ID 15- 17 anos, mulher, parda	me descreveria sendo uma menina que tem a vida perfeita	como uma garota que tenta ser sempre forte e que não é nada perfeita
ID 19 - 15 anos, não se identificou quanto ao sexo,	extrovertido	introvertido

parda/o		
ID 23- 16 anos, mulher, branca	que sou uma pessoa legal	totalmente diferente do que veem na internet
ID 24- 16 anos, mulher, preta	uma pessoa carinhosa, dependendo da pessoa, sou divertida, estressada	uma pessoa estressada e totalmente diferente do virtual
ID 32 - 16 anos, não se identificou quando ao sexo e cor	uma pessoa que não tem vergonha de ser do jeito que realmente é, e que vê uma oportunidade	uma pessoa calada que se reprime por ter autismo, por medo de ser julgada e não ser validada como autista
ID 42- 15 anos, homem, branco	uma pessoa quieta	uma pessoa mais animada que se socializa muito
ID 63- 15 anos, mulher, parda	uma garota extrovertida que tem muitos amigos, mas vive sumindo	uma garota quieta, que tem algumas dificuldade de se expressar
ID 75- 17 anos, mulher, preta	uma pessoa introvertida(reservado)	social, extrovertido
ID 77- 16 anos, mulher, parda	uma pessoa pensativa	uma pessoa agitada
ID 84- 15 anos, mulher, branca	uma anônima que apenas assiste vídeos	mais comunicativa e sociável

Fonte: Dados da pesquisa

Alguns jovens apresentaram não oposições, mas perfis diferentes em cada um dos ambientes, conforme Quadro 03. Identifica-se uma repetição da palavra “normal” para descrever sobre o presencial.

Quadro 03 - Diferenças - “Quem é você no ambiente virtual” e “Fora da internet você se descreve como...” - diferenças

ID	Quem é você no ambiente virtual?	Fora da internet você se descreve como...
ID 03- 18 anos, homem, preto	o observador	um cara amigo e companheiro
ID 05 - 17 anos, homem, preto	sou uma pessoa frio e que sabe falar de sentimentos	sou quieto e engraçado as vezes
ID 06 - 15 anos, mulher, parda	uma pessoa mais "na dela"	uma pessoa tranquila, calma e melhor
ID 07- 15 anos, mulher, parda	uma pessoa que observa e comenta	normal

ID 08 - 15 anos, mulher, branca	Ah...uma pessoa normal que tem interesse no assunto mais nem tanto	antisocial
ID 12 - 14 anos, mulher, parda	sou eu mesma, na vida real e virtual	impaciente, ignorante e chata, isolada.
ID 16 - 18 anos, homem, branco	tento sair do cotidiano	alguém amigável, tento ver o melhor nos outros
ID 22 - 16 anos, mulher, preta	feliz	uma pessoa bonita e gostosa
ID 25 - 15 anos, mulher, branca	uma pessoa carinhosa, sem defeito nenhum	uma pessoa normal igual as outras
ID 26 - 15 anos, mulher, branca	alguém qualquer	uma pessoa alegre
ID 28 - 16 anos, homem, preto	retardado	uma pessoa normal
ID 29 - 16 anos, homem, branco	jogador de LOL	uma pessoa normal
ID 33 - 15 anos, mulher, branca	nerd	uma pessoa que ri até do vento
ID 39 - não se identificou	normal	legal, extrovertida
ID 40 - 18 anos, homem, pardo	muito difícil descrever não se acha muita coisa por aí sobre mim	em constante evolução
ID 44 - 16 anos, homem, preto	ou me odeiam ou me amam	uma pessoa que tem recursos nas mãos mas não usa
ID 47 - 18 anos, homem, pardo	meio doido, psicótico, misterioso	uma máquina de vencer apenas
ID 48 - 18 anos, mulher, parda	não sei	uma pessoa comum
ID 55 - 15 anos, mulher, branca	uma pessoa tranquila, da igreja e bolsominion (com orgulho)	depressiva, ansiosa, feia e triste
ID 56 - 15 anos, mulher, branca	uma pessoa normal	ansiosa, triste, depressiva
ID 60 - 17 anos, mulher, parda	uma pessoa linda	uma pessoa insuportável
ID 64 - 15 anos, mulher, parda	tenho uma personalidade forte, esperta, foda, quante e amigável. Sou uma pessoa gentil mas não boba	quieta, fofa, séria, engraçada e esperta. o que muda é a simpatia
ID 66 - 16 anos, mulher, parda	que só fica curtindo video de comida	bebada, gente boa, legal, etc
ID 67 - 16 anos, mulher, parda	eu sou eu	normal
ID 68 - 16 anos, homem, pardo	normal	alegre, agitado

ID 69 - 16 anos, homem, preto	uma pessoa com humor	sociável e educado
ID 70 - não se identificou	não tem nada sobre mim	uma pessoa simpática e social
ID 71- 15 anos, mulher, branca	uma pessoa normal	esforçada
ID 72 - 16 anos, identificou-se como homem e mulher, branca	uma pessoa que só sabe postar coisas sobre si e namorada	sou um ser humano, né?
ID 78 - 15 anos, mulher, branca	ninguém, quase não posto nada	gente boa
ID 79 - 15 anos, homem, pardo	sou uma pessoa diferente	uma pessoa saudável e feliz
ID 82 - 16 anos, mulher, preta	eu não costumo postar muito sobre mim, mas eu sou eu mesma	uma pessoa que ninguém imagina ser
ID 85 - 16 anos, homem, branco	uma pessoa aleatória que apenas não quer ser conhecida	o pai/psicólogo/amigo da galera

Fonte: Dados da pesquisa

Houve também respostas que validam a dimensão de não haver diferença, apresentada no Quadro 04, consideram-se as mesmas pessoas no ambiente virtual e no presencial.

Quadro 04 - Mesma pessoa - Respostas às frases “Quem é você no ambiente virtual” e “Fora da internet você se descreve como...”

ID	Quem é você no ambiente virtual?	Fora da internet você se descreve como...
ID 10 - 16 anos, homem, preto	normal	normal
ID 13 - 15 anos, mulher, preta	uma pessoa com várias opiniões	com várias opiniões
ID 17 - 18 anos, mulher, branca	sou um mistério, informações básicas sobre mim no virtual, gosto de gatos e arte	um mistério
ID 20 - 15 anos, mulher, parda	eu sou a mesma pessoa	a mesma pessoa
ID 21- 15 anos, mulher, branca	uma pessoa com auto estima lá em cima e com o ego alto	do mesmo jeito que sou na internet
ID 30 - 15 anos, mulher, parda	sou uma menina cristã, tranquila e positiva	a mesma pessoa...posto coisas que vivencio
ID 35 - 17 anos, mulher,	sei lá, eu mesmo	a mesma

preta		
ID 38 - 18 anos, homem, pardo	não sei fala	não sei fala
ID 43 - 16 anos, mulher, preta	sou uma pessoa normal, divertida, bonita e faço parte da comunidade LGBTQIAP+	uma pessoa normal, engraçado, bonito, pouco sociável e alegre
ID 52 - 16 anos, homem, pardo	normal	uma pessoa normal
ID 59 - 18 anos, homem, pardo	normal	sou igual fora e na internet
ID 73 - 15 anos, mulher, parda	incrível	incrível também

Fonte: Dados da pesquisa

Vê-se como são diversas as formas dos adolescentes e jovens se apresentarem. Em algumas respostas, conforme o Quadro 02- oposição, há uma apresentação de oposição entre características identitárias. As frases do Quadro 03- diferenças mostram que não há necessariamente uma oposição, mas existem diferenças nas características ou no que se escolhe na forma de se apresentar no ambiente digital e quem é no presencial. Por fim, há complementos que representam identidades similares nos ambientes, repetindo como se percebem no ambiente digital e fora da internet.

Mundos presencial e virtual possuem especificidades que os diferenciam, mas são mundos interligados que contribuem para a experiência da vida em sociedade, já que “as fronteiras que separam ambos os mundos estão cada vez mais tênues e tendem a assumir o status de fronteiras movediças devido à correlação e à complementaridade do virtual e do real na vida dos indivíduos.” (Rosa; Santos, 2013, p.171). É assim que os adolescentes e jovens nos mostram também perceber, as barreiras estão se dissolvendo, mas ainda há diferenças e, dentre essas diferenças, as identidades virtuais e presenciais podem ser, assim como discutem Rosa e Santos (2013), negociadas.

6.4 Análises a partir dos perfis no Instagram

Buscou-se identificar e qualificar os elementos sobre a produção e consumo de conteúdos, como o que escolhe postar, acessar e curtir. Conhecer quais rastros estão sendo produzidos de forma intencional por esses jovens, o que é possível perceber de permanência no que se escolhe postar, assim como qual a audiência e o lugar do outro em relação aos conteúdos produzidos. Por fim, descreve-se também quais as percepções sobre si tendo como referência as experiências no digital e no presencial.

Para facilitar a apresentação das informações, a descrição dos conteúdos dos perfis dos (as) adolescentes e jovens analisados seguem no texto em forma também de Quadros.

a) ID 57, 17 anos, identifica-se como mulher, branca

A partir do instrumento “Frases para completar” vimos que, de maneira geral, ID57 considera a sua relação com o ambiente virtual enquanto um espaço de aprimoramento dos estudos. Está fazendo um curso técnico de enfermagem e seus acessos estão sendo marcados por essa experiência. Quanto ao conteúdo que produz, a jovem comenta que são sempre em relação a si própria, geralmente postando coisas sobre ela mesma, que identifica no instrumento como "sobre mim". Seus interesses e gostos é o que direciona as suas curtidas e não se identifica com conteúdos tristes. Relata que suas postagens são construídas, ou seja, antes de postar pensa no que os outros vão falar e sua principal audiência é a própria família. Não sabe dizer quem é no ambiente virtual, pois se considera não muito presente, mas fora da internet apresenta-se como "gente boa".

Perfil do Instagram

Perfil público. A foto do perfil é uma selfie. Na Bio identifica seu nome, idade e o time de futebol Atlético Mineiro. A música Cavalo de Tróia, do Mc Kevin, Djay W é escolhida como tema do seu perfil. Tem 394 seguidores e segue 977 perfis.

No *feed* tem cinco publicações, Quadro 05, todas selfies, dos dias 18 de junho de 2023 a 12 de março de 2024. Viagem para a praia, maquiada, com roupa de brilho e em situações aparentemente em lugares do seu cotidiano. Todas as postagens estão sem descrição em formato de texto, utiliza somente *emojis*.

Quadro 05 - Feed ID57

FOTO	DATA	DESCRIÇÃO
1	18 de junho de 2023	Duas fotos, formato selfie, uma séria e outra sorrindo. Descrição: ❤️ 02 comentários
2	19 de dezembro de 2023	Duas fotos, formato selfie, uma séria e outra sorrindo. Descrição: ❤️ 24 comentários
3	04 de fevereiro de 2024	Duas fotos, formato selfie, séria, maquiada. Descrição: ❤️ 21 comentários
4	19 de fevereiro de 2024	Quatro fotos na praia. Duas fotos em formato selfie, uma foto de costas olhando para o mar, uma foto dos seus pés, areia e o mar ao fundo. Descrição: 🌊🌞🌊 Localização: Copacabana, Rio de Janeiro. 08 comentários
5	12 de março de 2024	Reels com uma selfie. Música Lá no PPG, de Mc Rick, Mc Cabelinho, Mc Leozin. Descrição: ❤️. 11 comentários

Fonte: Dados da pesquisa

O perfil tem 4 destaques, as descrições estão no Quadro 06. Os destaques não contêm textos, a maioria dos títulos é identificada por *emojis*, algumas fotos têm músicas de funk como tema.

Quadro 06- Destaques ID57

DESTAQUE	TÍTULO	FOTO DE CAPA	CONTEÚDO
1	❤️👉	Uma selfie	Fotos e vídeos fotos no estádio de futebol do Atlético Mineiro. Uma das fotos com um rapaz com o texto "com ele" e outras fotos da partida, caminhando pelo estádio cantando os hinos da torcida, os foguetes
2	Eu ❤️	Uma selfie	02 fotos e 01 reels. Duas fotos formato selfies, uma em sua casa e outra em uma loja, sem textos ou descrições. Um reels de fotos com dois outros jovens, estes com os rostos escondidos, na frente do espelho. Música Tumbátum, Tropa do Bruxo, SMU, Dj, Vitin do Pc.

3		Uma imagem de por do sol no mar	08 fotos. Uma foto do mar e o pôr do sol sem descrições. Uma segunda foto dos seus pés na areia e nas mãos um pacote de biscoito; essa foto tem a localização identificada. Terceira foto é de suas pernas, a areia ao fundo e um pacote de biscoito aberto no colo, também sem descrição. Uma quarta foto é uma selfie, com o céu azul ao fundo, também sem descrições. Quinta foto é uma selfie de perfil, também na praia, com a identificação do local. Sexta e sétima foto são dois mosaicos com 4 fotos selfies cada um, na mesma praia, sem descrições. A sexta foto tem a música "O bem" de Arlindo Cruz, e a sétima foto "Zona sul" do Mc Cabelinho. Uma das fotos tem um rapaz também adolescente, sem textos ou descrições. Oitavo post é de um vídeo da areia e do mar, aparece uma criança com a música "Ph vem desestressar"
4		Uma selfie	Uma foto em formato selfie sem descrição.

Fonte: Dados da pesquisa

b) ID 66, 16 anos, identifica-se como mulher, parda

Os conteúdos que acessa se relacionam com maquiagem, filme, vídeo e youtubers. Tem o costume de postar conteúdos sobre depressão e quando está feliz coisas felizes. Para escolher o que postar, baseia-se nas suas experiências do dia a dia, relacionando o conteúdo a como se sente naquele momento "Dia a dia, se to triste posto trem triste, feliz trem feliz". No seu *feed* estão momentos que a deixam feliz e considera sua audiência "todo mundo". Não se preocupa com o impacto das suas postagens, e sente-se importante quando comentam suas postagens. Entende que as experiências com o digital e o presencial são "as mesmas" e considera a experiência com a internet como "boa". Quanto a quem é no ambiente virtual entende que é alguém que só fica curtindo vídeo de comida, e fora da internet se descreve como "bebada, gente boa, legal, etc".

Perfil do Instagram

Perfil público. Foto do perfil é uma selfie na frente do espelho, sem aparecer o rosto, escondido pelo celular. Na **bio** identifica-se pelo nome, seguido de *emojis* coração e uma coroa de rainha (❤️👑). Identifica o perfil como "Blog pessoal" e

apresenta dois outros perfis, um de pvd dela mesmo (pvd é abreviação de privado, utilizado pelos adolescentes quando possuem mais de um perfil. Pvd é um perfil que diferencia-se quanto aos seguidores e também os perfis seguidos) e outro referente ao time de futebol Atlético Mineiro. Tem 3.558 seguidores e segue 7.205 perfis. São 18 destaques. 11 desses destaques têm como capa a frase "Perdoa Deus se sou assim, mais aqui dentro de mim só habita ódio e tristeza".

Os destaques têm como título: 1: Tiktok e emoji de palhaço; 2: Emojis de coração vermelho, coração com os dedos e dois trenzinhos; 3: família, 4: rolês com emoji de capeta e dois copos de cerveja brindando; 5: ft minha; 6: minhas fotos; 7: dinda e emojis de coração, toque de mão e anel de brilhante; 8:Emoji de coroa e dança; 9:rainha 2, coroa e anel de brilhante; 10: amgs; 11: primo(s); 12: cachorrinho e emoji de coração; 13:18tao emoji de assustado e língua de dinheiro; 14: pote de mel, joia e 100; 15: coração, reza e palmas; 16: galoucura; 17: coroa e rainha; 18:meus 15 anos. Todos os destaques têm músicas de funk. Outras descrições dos destaques estão no Quadro 07 abaixo.

Quadro 07- Destaques ID 66

DESTAQUE	TÍTULO	FOTO DE CAPA	CONTEÚDO
01	tikto 🤡	Imagem com os dizeres "Perdoa Deus se sou assim, mais aqui dentro de mim só habita ódio e tristeza".	56 vídeos de dancinhas de músicas do TikTok
02	❤️ 🤞 🚂 🚂	Foto da jovem, uma criança e três personagens da Carreta Furacão. (Fofão, o Máskara e o Mario Bross)	23 fotos da jovem com os personagens ou somente dos personagens da Carreta Furacão
03	familia	Imagem com os dizeres "Perdoa Deus se sou assim, mais aqui dentro de mim só habita ódio e tristeza".	47 fotos com homens e crianças identificadas como da família, pai, "minha coroa", irmão e primos.
04	rolês 🤩 🍷 🍷	Imagem com os dizeres "Perdoa Deus se sou assim, mais aqui dentro de mim só habita ódio e tristeza".	70 fotos de festas e eventos. São fotos que aparecem outras pessoas, além da jovem. A maioria das fotos é de copos ou garrafas com bebidas alcoólicas.

05	ft minha ❤️	Foto na frente do espelho com o celular cobrindo metade do rosto	Foto na frente do espelho com o celular cobrindo metade do rosto
06	minhas fotos	Imagem com os dizeres “Perdoa Deus se sou assim, mais aqui dentro de mim só habita ódio e tristeza”.	89 fotos, todas da jovem, somente o rosto ou de corpo inteiro. A maioria em formato selfie.
07	dinda ❤️ 🙏💍	Imagem com os dizeres “Perdoa Deus se sou assim, mais aqui dentro de mim só habita ódio e tristeza”.	42 fotos com crianças pequenas. Algumas com descrição de “dinda” “dinda te ama”.
08	👑👉	Imagem com os dizeres “Perdoa Deus se sou assim, mais aqui dentro de mim só habita ódio e tristeza”.	5 vídeos dançando ao som de funk.
09	rainha 2 👑💍 ...	Foto da traseira de um carro com o símbolo de quatro corações unidos.	12 fotos e vídeos com a mãe. As fotos têm descrição que são homenagens à mãe.
10	amgs	Imagem com os dizeres “Perdoa Deus se sou assim, mais aqui dentro de mim só habita ódio e tristeza”.	21 fotos e vídeos com amigos e amigas. As fotos têm a marcação do perfil desses amigos e amigas com descrições carinhosas
11	primos(as)	Imagem com os dizeres “Perdoa Deus se sou assim, mais aqui dentro de mim só habita ódio e tristeza”.	39 fotos e vídeos com outros adolescentes, jovens e crianças
12	🐶❤️	Imagem com os dizeres “Perdoa Deus se sou assim, mais aqui dentro de mim só habita ódio e tristeza”.	49 fotos e vídeos de um mesmo cachorro, desde pequenininho até grande. Algumas fotos e vídeos são acompanhados de descrições com palavras de carinho
13	18tao 🗣️👂	Foto da jovem na frente do espelho.	Somente uma foto da própria jovem em frente ao espelho.
14	👉👍100	Imagem com os dizeres “Perdoa Deus se sou assim, mais aqui dentro de mim só habita ódio e tristeza”.	46 fotos e vídeos das unhas das mãos pintadas de diferentes formas.
15	❤️🙏🙏	Imagem com os dizeres “Eu confio em ti Meu Deus”.	uma imagem com os dizeres “2-23 Você

			suportou o processo. 2024 você está pronto para viver o propósito”
16	galoucura ♡ ♡ ...	Jogadores do time Atlético mineiro se abraçando em uma partida de futebol.	14 fotos sobre o Atlético Mineiro, fotos dela no estádio de futebol, de jogadores, gols e comemorações de vitórias
17	rainha 👑👸	Foto da traseira de um carro com o símbolo de quatro corações unidos	100 fotos e vídeos com a mãe. Textos com homenagens, fotos e vídeos em momentos de festas, viagens e descontração .
18	meus 15 anos	Imagem com os dizeres “Perdoa Deus se sou assim, mais aqui dentro de mim só habita ódio e tristeza”.	98 fotos. Fotos de festas de comemoração de aniversário. Prints de mensagens de parabéns e depoimentos de carinho direcionados a ela.

Fonte: Dados da pesquisa

ID 66 mantém no *feed* 21 publicações, iniciadas em 29 de janeiro de 2022 até 06 de março de 2024. Não tem destaques. Todas as fotos são dela sozinha, algumas *selfies* e outras de corpo inteiro, conforme descrição apresentada no Quadro 08.

Quadro 08 - *Feed* ID 66

FOTO	DATA	DESCRIÇÃO
1	29 de janeiro 2022	Foto de corpo inteiro, com a localização do "Museu de arte da pampulha", encostada em uma grade, com maquiagem, com a descrição 🙄🙄🙄🙄❤️. Foto com 6 comentários.
2	07 de agosto de 2022	Um <i>reels</i> com a imagem de um mosaico, com uma outra jovem, as duas com filtros de cachorrinhos. A música "7 Meiota" de Filipe Ret (feat. Mc Cabelinho, Mc Maneirinho) Descrição “Minha coroa” seguida de emojis 👑❤️. Foto com 09 comentários.
3	15 dezembro de 2022	Foto de corpo inteiro no espelho, sem aparecer o rosto. Com a localização "DiamondMall". Música "Tá Querendo" (feat, Gabb MC). Sem descrição, com 22 comentários.
4	30 de janeiro de 2023	Um <i>reels</i> com várias fotos, corpo todo, somente partes do corpo como as pernas e <i>selfies</i> , passando rapidamente. Fotos em festas,

		piscina, com copo de bebida, carro, cachoeira, na frente do espelho. Foto com 20 comentários.
5	22 de fevereiro de 2023	Selfie com maquiagem e enfeites no cabelo e um copo stanley na mão. Sem descrição. Música MCBraz, Gaab, Dj Win, Culpa sua. 12 comentários.
6	26 de fevereiro de 2023	Selfie com maquiagem. Sem descrição. Música Veigh, Toledo, Supernova Ent, Byga Beatz. Perdooo por tudo vida. 15 comentários
7	15 de março de 2023	Reels de corpo inteiro no espelho, de biquíni. Música Mc IG, Mc Pipolinha, Dj, Glenner. Noite Fria. 16 comentários
8	8 de junho de 2023	Foto no espelho de corpo inteiro, de biquíni. Descrição da foto "Independente de qualquer coisa sempre esteja feliz, seguida dos emojis 🍷💕 Localização: Praia do Morro, Guarapari - ES. Música Mc Tairon, Mc Luan de BS, DJ 2w. Set Dj 2W03. 11 comentários
9	26 de junho de 2023	Selfie no espelho, com o rosto aparecendo. Sem descrição. Música Mc Kevin. Mistério. 1 comentário.
10	10 de julho de 2023	Foto sem mostrar o rosto, de lado, sentada com o mar ao fundo. Sem descrição. Localização Porto Seguro, Bahia. Música Mc cabelinho, Zona Sul. 2 comentários.
11	20 de julho de 2023	Foto de costas, caminhando em uma rua com pedras e árvores. Sem descrição. Localização Porto Seguro, Bahia. Música Lukinhas, Postulada. 2 comentários.
12	2 de setembro de 2023	Foto de corpo inteiro, sorrindo, sentada com um copo Stanley na mão. Música Menos MC, Gree Cassua, DJ Di Marques. Dama de vermelho. 3 comentários.
13	19 de outubro de 2023	Foto de corpo inteiro, de vestido branco em um fundo vermelho. Localização o bairro Jardim Felicidade. Descrição: "Sempre com sorriso no rosto independente de qualquer coisa". Música Kweller, Enzo Cello, prodbyeros. Bandida. 6 comentários.
14	4 de novembro de 2023	Foto de corpo inteiro, de biquíni, próximo a um rio, com pessoas ao fundo. Localização Taquaraçu. Minas Gerais. Sem descrição. Música DJ 900, Mc Hariel, Mc Kevin, Mc Menor . Cortel do 900. 6 comentários.
15	30 de novembro de 2023	Foto de costas olhando para o campo de futebol em um estádio de futebol. Sem descrição. Localização Mineirão, Música Gordão do Pc, Dj Gui Marques, Mc galoo. Mega do Galo 2. 1 comentário.
16	07 de dezembro de 2023	Foto de corpo inteiro sentada à beira de um lago. Descrição "PARABÉNS pra mim, Obgd meu Deus por mais um ano de vida, enfim 17 aninhos com muita saúde graça a Deus." Seguindo dos

		<i>emojis</i> 🥳👏❤️. Música Mc Kevin Dj Nene. Pula Catraca. Sem comentários,
17	28 de dezembro de 2023	Foto de corpo inteiro com árvore e luzes de Natal ao fundo. Descrição: #natal2023. Música Mc Luan da BS, MC Tairon, Mc Dud. Kakadinha do Mai. 09 comentários.
18	01 de janeiro de 2024	Selfie de corpo todo, Descrição #Felz ano novo. seguido dos <i>emojis</i> 🥳❤️. Música DJ, JL do TO, DJ KR DO TP. Não tô valendo nada. Nenhuma curtida
19	22 de janeiro de 2024	Foto do corpo sem enquadrar as pernas. Sem descrição. Música Pineapple StormTV, Salve Malak, Mc Poze. Poesia acústica.
20	21 de fevereiro de 2024	Foto no espelho de uma loja de roupas. Sem descrição. Localização Minas Shopping. Música Ítalo Melo, Nilo, TX. Mini Saia. 08 comentários.
21	06 de março de 2024	Foto de corpo inteiro, de biquíni na piscina. Sem descrição. Música Mc Luan da BS, MC Rick, Dj Tg Da. Mega da gang; 02 comentários

Fonte: Dados da pesquisa

c) ID31, 16 anos, identifica-se como mulher, branca, parda

Acessa conteúdos de estudos, moda, desenhos e anime. As postagens se relacionam com arte e teatro e têm como base ajudar as pessoas. No *feed* escolhe deixar conteúdos que são divertidos e produtivos e estes serão vistos por várias pessoas, que terão sobre ela uma "visão boa ou ruim". Compreende as experiências com o digital e o presencial como bem diferentes e legais, e a internet é uma "boa forma de estudar e trabalhar". Reconhece-se no ambiente virtual como "uma artista que só tem tempo de desenhar e atuar" e no presencial "uma pessoa introvertida, que desenha e cria roupas".

Perfil do Instagram

Perfil do Instagram privado. Foto de perfil: A jovem e uma criança no seu colo sorrindo para a câmera. Bio: o nome e sobrenome. 141 seguidores e segue 229 perfis. No *feed* têm 20 publicações entre 08 de outubro de 2020 e 18 de dezembro de 2023, outras descrições no Quadro 09. As fotos dos perfis são variadas, entre *selfies*, momentos de uma criança e divulgação de eventos. Não tem nenhum destaque.

Quadro 09 - Feed ID31

FOTO	DATA	DESCRIÇÃO
1	08 de outubro de 2020	Foto do rosto de uma mulher em um cartaz cor de rosa e o símbolo da campanha de conscientização sobre o câncer de mama com os dizeres “Tô de rosa para lembrar você a importância da prevenção do câncer de mama. Sem descrição. 01 comentário da própria jovem com o emoji 🥰
2	06 de janeiro de 2022	Foto de uma pintura de um barco navegando. A descrição “Pintura feita por Ana_art_14. Sem comentários
3	03 de março de 2022	Reels do tiktok que é de uma cena de uma novela que a personagem discute a questão da diferença na atenção da escola para uma aluna com necessidades especiais. Diferentes das outras mães presentes na reunião, a mãe da criança não recebe a pasta dos trabalhos escolares. Não há descrição e comentários.
4	06 de maio de 2022	Reels de uma criança com uniforme na escola se alimentando sozinho e sendo elogiado pelos que estão em sua volta. Na descrição do vídeo “Mais uma grande passo para a o sucesso, agradeço a Deus e a todos que estiveram juntos conosco na jornada 🥰 Postagem com 03 comentários. Localização Conjunto Felicidade.
5	30 de setembro de 2022	Reels de fotos de uma criança abraçada com uma mulher adulta sorrindo com o escrito “Obrigada @pinho3099 Pelo carinho e confiança. Amei as fotos!! Um aluno único, especial e amado. A safe ❤️. Musica “Gratidão, privilégio de quem vê a vida com o coração”. Não há descrição e comentários.
6	25 de dezembro de 2022	Reels de fotos de um casamento. Música Coisas boas “Música em família, Paula Santisteban”. Não há descrição e comentários.
7	08 de fevereiro de 2023	Reels com fotos selfies, em um casamento. Música Coisas boas “Música em família, Paula Santisteban”. Não há descrição e comentários.
8	24 de fevereiro de 2023	Reels de uma criança brincando na cama com o áudio “Mostre alguém que está crescendo muito rápido”. Música ananda.amorim. Não há descrição e comentários.
9	18 de maio de 2023	Foto de um prato de comida com arroz, feijão, carne, tomate e alface. Descrição: Janta saudável que a minha princesa fez hoje 🥰🥰. 04 comentários
10	29 de junho de 2023	Um mosaico com 4 fotos de uma criança na festa junina. Descrição “Arraial do felicidade”. Sem comentários

11	29 de junho de 2023	<i>Reels</i> de uma dança de crianças na festa junina. Sem descrição.
12	29 de junho de 2023	Quatro fotos de uma criança na festa junina. Primeira foto só da criança; Segunda foto a criança e uma pessoa adulta. Terceira foto a criança beijando a mulher adulta. Quarta foto, a criança sentada no colo de outra mulher adulta. Descrição "Dia de festa no jardim felicidade". Localização: Jardim Felicidade. Sem comentários
13	30 de junho de 2023	<i>Reels</i> com fotos de uma criança na festa junina. Música "Ser feliz é se encontrar" de Julia Gama.
14	06 de setembro de 2023	<i>Reels</i> do Tiktok com fotos de duas crianças em diferentes situações, demonstrando o crescimento delas. Dizeres no <i>reels</i> "Deus sabia que eu não suportaria tudo sozinha, então me enviou você". Descrição da postagem: "Meus amores presente de Deus".
15	28 de outubro de 2023	<i>Reels</i> de fotos de trabalhos escolares o que parece uma feira de cultura em uma escola. Descrição "África no Brasil trabalhos escolares do asafe". Música Akekho Ofana NoJesu, de Universal Gospel Choir. Sem comentários
16	28 de outubro de 2023	<i>Reels</i> de fotos de trabalhos escolares o que parece uma feira de cultura em uma escola. Sem descrição. Música Obrigado Meu Deus de Anna Borges. Sem comentários.
17	28 de outubro de 2023	<i>Reels</i> de fotos da jovem na escola, com outras pessoas adultas e trabalhos de arte. Descrição: "Ana Paula revendo seus antigos professores, e seu trabalho TB, Obrigado a todos.
18	28 de novembro de 2023	Cartaz com os dizeres "Vem com a gente! Natal Fundação Dom Bosco. Apadrinhe uma cartinha e faça a alegria no Natal de uma criança/adolescente" @fundacao.dombosco Contatos WhatsApp 31.99948-3396 31.984221428. Sem descrição e comentários.
19	28 de novembro de 2023	Cartaz com os dizeres "Vem com a gente! Natal Fundação Dom Bosco. Apadrinhe uma cartinha e faça a alegria no Natal de uma criança/adolescente" @fundacao.dombosco Contatos WhatsApp 31.99948-3396 31.984221428. Sem descrição e comentários.
20	18 de dezembro	Duas fotos. Uma foto de um cartaz que é uma carta para o papai noel. Segunda foto da criança com o presente indicado na cartinha. Sem descrição. Localização: Fundação Dom Bosco. Música Christmas

Fonte: Dados da pesquisa

d) ID 75, 18 anos, identifica-se como mulher preta

Acessa conteúdos relacionados à saúde, *life style* e comédia. Para suas postagens cuida para que não seja algo que a exponha muito e prefere postar "poucas coisas sobre passeios" e reposta conteúdos de interesse. Curte conteúdos

relacionados a designer e segue médicos, professores e poucos *influencers*. Não posta nada no *feed* e evita postar fotos do seu rosto. Percebe a experiência virtual e presencial como diferentes e prazerosas, e tem a internet como um refúgio, dependendo de onde navega. Quanto a como se percebe nesses dois ambientes (virtual e presencial) se apresenta como "uma pessoa introvertida (reservada)" no virtual e "extrovertida e social" fora da internet.

Perfil do Instagram

Perfil privado. Foto de perfil: um avatar de uma mulher negra. Bio com os dizeres "know your worth" (saiba seu valor). Os números 44- 17 - 26. Ainda na Bio destaca a música "Ladyfingers", de Herb Alpert & The Tijuana Brass, uma música instrumental. *Feed* sem publicações, 347 seguidores e segue 420 perfis. Perfil com três destaques - Quadro 10, com os títulos "*him*" (ele), "*me*" (meu)," *others*" (outras).

Quadro 10 - Destaques ID75

DESTAQUE	TÍTULO	FOTO DE CAPA	CONTEÚDO
01	him.	sem foto ou imagem	<p>14 postagens entre fotos e vídeos.</p> <p>Foto 1: vídeo boomerang de uma pizza.</p> <p>Foto 2: um repost de um vídeo em que foi marcada, a jovem e o namorado. Dizeres "te amo pretinho" e um funk (sem identificação).</p> <p>Foto 3: repost de um vídeo com o namorado. Música Sunshine, Delacruz.</p> <p>Foto 4: Repost de um vídeo com o namorado, descrição "sempre nós, meu amor". Música: funk (sem identificação).</p> <p>Foto 5: Um mosaico de fotos com o namorado, com escritos "26.04.2023, our day 🤍🤍💍". Música Golden hour (piano version).</p> <p>Foto 6: Repost de um vídeo com o namorado, descrição "Happy Valentine´s Day my boo! 💍🤍. Música Situações, de Youn.</p> <p>Foto 7: Mosaico com 4 fotos com o namorado, descrição "💍❤️ for ever us..." Música The Hills, de The Weeknd.</p> <p>Foto 8: Foto dos pés de duas pessoas. Trecho da música "Sorriremos quando acordar e antes de dormir. Viveremos por todas as vidas, e nos veremos em todas elas e nos teremos...".</p> <p>Foto 9: Foto com o namorado, descrição "26.10.23 our day. 🤍"</p>

			<p>Foto 10: Foto com o namorado, descrição “cara mia, i love you ❤️” Música Planos (feat Luccas Carlos, Arit)</p> <p>Foto 11: Vídeo com o namorado, com filtro de ursinhos, descrição “our day, love a babe”. Música Vida Toda, L7nnon.</p> <p>Foto 12: Foto com o namorado, descrição “Amore della mia vita. ❤️ Ti amo.” Música Superpoers, de Daniel Caeser.</p> <p>Foto 13: Foto com o namorado, descrição “❤️ you’re my person 🌸</p> <p>Foto 14: Mosaico com 4 fotos com o namorado, descrição “meus olhos não conseguem te olhar de outra forma que não seja assim, tão apaixonada.” Música Geribá, de Papasessions, de Califfa, L7nnon.</p>
02	me.	sem foto ou imagem	<p>Um mosaico com 4 fotos da jovem, olhos, mãos e anéis e fazendo a forma de coração com os dedos. Localização Feirinha de BH</p> <p>❤️ ✨ 🌸 🍷 Música Aces, dkj.</p>
03	others.	sem foto ou imagem	<p>19 postagens entre fotos e vídeos</p> <p>Foto 1: Vídeo com duas outras jovens, na escola. Descrição “Saudade monas ❤️ ✨”. Música Week Vibes, snowfall(Sped Up).</p> <p>Foto 2: Foto de um bebê, descrição “Monday 21:23 🍷 ✨”. Música New Home, de Frozen Silence.</p> <p>Foto 3: Foto da jovem deitada com um bebê no colo, descrição “Bom dia! ❤️”</p> <p>Foto 4: Boomerang em uma sala de cinema, focando a tela de projeção, descrição “ ✨ 🎪 ”</p> <p>Foto 5: Boomerang de uma piscina, descrição “11:20 🌞 🐱 🍷 ”</p> <p>Foto 6: Foto de uma página de um livro”. Descrição “ 📖 ❤️ ” Música New Home, de Frozen Silence</p> <p>Foto 7: Vídeo do copo de milkshake, descrição “ 🍷 ☁️ ”</p> <p>Foto 8: Foto de um pote com caldo e um copo de vidro, Localização: Boizão Churrascaria e pizzaria, sem descrição.</p> <p>Foto 9: Vídeo da jovem, namorado e uma outra jovem em um restaurante. Descrição ✨ ❤️</p> <p>Foto 10: Foto de três pratos de uma mesma sobremesa. Localização: Boizão Churrascaria e pizzaria, sem descrição.</p> <p>Foto 11: Foto de várias pessoas em uma festa junina sem descrição</p> <p>Foto 12: Foto do céu no por do sol e um telhado de uma casa. Música September, Sped U-</p>

			<p>Instrumental. Descrição “🍷 ☁️”</p> <p>Foto 13: Foto do céu azul e uma grade, descrição “Thursday 09:44”</p> <p>Foto 14: Vídeo da jovem fazendo carinho em um cachorro. Descrição “doguito 🐶❤️”. Música So be it in my dreams, de dadsports.</p> <p>Foto 15: Foto de uma flor vermelha. Descrição “You captivate me, and I love this”. Música My love Mine All Mine, de Mitskileaks.</p> <p>Foto 16: Foto dos pés de quatro pessoas. Descrição “🌞 ✨ 🌙”. Música Cico, de lol.bennn.</p> <p>Foto 17: Foto no espelho, quatro jovens. Música Avançada de fim de ano, Dj Lucas Lopes Zo.</p> <p>Foto 18: Foto da jovem com uma outra jovem. Descrição: “My soul mate ❤️ ✨ 🌍”. Música Yellow, de Coldplay.</p> <p>Foto 19: Foto de uma pizza. Descrição: “De um dia ai. ❤️ ✨”.</p>
--	--	--	--

Fonte: Dados da pesquisa

e) ID 43, 16 anos, identifica-se como mulher preta

Os conteúdos acessados pela jovem têm relação com a dança, notícias, vídeos aleatórios e saúde. Curte notícias interessantes, divertidas e que chamam a sua atenção. Quanto aos conteúdos que produz, costuma postar coisas sobre ela e escolhe deixar no *feed* conteúdos que falem sobre ela. Entende que sua audiência será de aqueles que a seguem e preocupa-se em fazer postagens bonitas e legais. Evita conteúdos que desrespeitam e ofendem as pessoas, e pensa que a internet "ajuda e influencia muito a vida das pessoas". Entende a experiência virtual e a presencial como bastante diferentes e se apresenta nas duas experiências como uma pessoa normal, engraçada, divertida, bonita. A diferença nas apresentações está na participação na comunidade LGBTQIAP+, que se encontra no quem eu sou no ambiente virtual.

Instagram

Perfil privado. Foto de perfil: *Selfie* no espelho com o rosto escondido pelo celular. Na Bio tem o seu apelido, seguido dos emojis ☆❤️👁️. Não tem publicações no *feed*. 244 seguidores e segue 848 perfis. Possui 3 destaques, Quadro 11, com os títulos: me, emojis, meus bebês.

Quadro 11 - Destaques ID43

DESTAQUE	TÍTULO	FOTO DE CAPA	CONTEÚDO
01	me ☆	Imagem de uma sombra, não é possível identificar o que seja.	<p>17 postagens;</p> <p>Foto1: Vídeo em formato de selfie com árvores ao fundo</p> <p>Foto 2: Foto da jovem de corpo inteiro, de biquini na praia, mar ao fundo.</p> <p>Foto 3: Mosaico com 4 fotos da jovem, sentada na cama em frente ao espelho. Descrição “Destaque”.</p> <p>Foto 4: Vídeo em formato de selfie</p> <p>Foto 5: Foto da tatuagem nas costas, em frente ao espelho, Música Menina linda de Louis V.</p> <p>Foto 6: Mosaico com 4 fotos da jovem, duas fotos do rosto e duas do corpo sem o fotografar o rosto. Música Dama de vermelho, de Menor Mc, Gree Cassua, DJ Di Marques.</p> <p>Foto 7: Boomerang em frente ao espelho. Música Baile do Bruxo, de DJ Ws da Igrejinha, SMU, Triz, McMen.</p> <p>Foto 8: Mosaico com 4 fotos da jovem, uma foto com o rosto, outras três da região do colo e cintura.</p> <p>Foto 9: Mosaico com 4 fotos da jovem de biquíni sorrindo.</p> <p>Foto 10: Vídeo da jovem em frente ao espelho.</p> <p>Foto 11: Mosaico com 4 fotos da jovem. Música Até o sol raiar, Mc Hariel.</p> <p>Foto 12: Vídeo da jovem de corpo inteiro em frente ao espelho. Música streets - sped up + reverb tazzy, sped up songs.</p> <p>Foto 13: Mosaico com 4 fotos da jovem, duas fotos do rosto e duas de uma paisagem com lago e o céu azul. Música Feeling de Pacific.</p> <p>Foto 14: Mosaico com 4 fotos da jovem em frente ao espelho de corpo inteiro. Música Tropa do Pisa, de TrapLaudo, Mc PH, Murillo e LT no Bea.</p> <p>Foto 15: Mosaico com 4 fotos da jovem formato selfie, ao fundo algumas árvores. Música Praise Jah In The Moonlight, de YG Marley.</p> <p>Foto 16: Vídeo da jovem, de corpo inteiro.</p> <p>Foto 17: Mosaico com 4 fotos da jovem em frente ao espelho. Duas fotos só o rosto e duas fotos somente o corpo sem o rosto. Música Favorita, de Volp, Goude, Yunk, Vk Mac.</p>

02	♡☆	Foto de uma rua com o pôr do sol ao fundo	<p>15 fotos e vídeos</p> <p>Foto 1: Foto de uma lagoa. Localização: Sete Lagoas</p> <p>Foto 2: Foto de uma lagoa. sem descrição</p> <p>Foto 3: Foto do céu com a lua. Descrição é a letra da música “Maybe I just wanna be yours. I wanna be yours, I wanna be yours. Wanna be yours. wanna be yours”.</p> <p>Foto 4: Mosaico com 4 fotos. Um gato, Os pés, em frente ao espelho e a lua. Descrição “4 fotos aleatórias ou 2023 inteiro de azar”.</p> <p>Foto 5: Foto do pôr do sol, Descrição 06:33</p> <p>Foto 6:Foto do céu, cheio de nuvens. Descrição 06:37</p> <p>Foto 7: Foto do mar. Localização Guarapari_ES</p> <p>Foto 8: Mosaico com 4 fotos de paisagens. Localização: Parque Municipal Belo Horizonte MG</p> <p>Foto 9: Paisagem de um parque. Descrição “Julho 12, 2023”. Localização: Parque Municipal Belo Horizonte MG</p> <p>Foto 10: Foto de um lago com um prédio ao fundo. Descrição “Julho 12, 2023. 15:06:08”. Localização: Parque Municipal Belo Horizonte MG</p> <p>Foto 11: Foto da lua. Música Paradise, AcousticTrench.</p> <p>Foto 12: Foto de uma paisagem urbana, rua e postes com a lua ao fundo. Música Golden Hour, de Daniela Mlcuchová.</p> <p>Foto 13: Foto do céu, fim de tarde, cores rosa e azul. Música Bundle of joy, Jartista. Descrição “18:28”</p> <p>Foto 14: Mosaico com 4 fotos. Uma foto com duas outras adolescentes, três fotos de uma praça com enfeites de Natal.</p> <p>Foto 15: Mosaico com 4 fotos do céu e da lua. Descrição “Apaixonados pelo céu”. Música My Love Mina All Mine, de Mitski.</p>
03	meus bebês ♡	Foto de um gato	<p>2 Fotos.</p> <p>Foto 1: Foto de um gato. Música Onde Anda Você, Vinícius de Moraes. .</p> <p>Foto 2:Mosaico com 6 fotos de gatos.</p>

Fonte: Dados da pesquisa

f) ID72, 16 anos, identifica-se como mulher/homem branca

Consome conteúdos que a tirem do tédio. Costuma curtir perfis que ensinam presentes feitos a mão. Suas postagens são sobre ela e sua namorada, baseando-se, portanto, neste relacionamento. Preocupa-se com a aparência da postagem e não costuma apagar as fotos. Não deixa fotos no *feed* e não costuma fazer comentários em conteúdos. Entende que sua audiência são seus amigos. As experiências com o digital e o presencial são boas para tirá-la do tédio e a internet é boa e útil. Descreve-se no ambiente virtual como “uma pessoa que só sabe postar coisas sobre si e da namorada” e no presencial “sou um ser humano, né?”

Instagram

Perfil privado. Foto de perfil: Avatar de uma menina de óculos. Na Bio tem o seu nome seguido do *emoji* 🍷 "ele/dele". 2007, 🇧🇷 🏳️. “Cogito ergo sum 🧠 (Penso, logo existo)”. Tem 637 seguidores e segue 279 perfis. No *feed* tem uma publicação que é uma foto do seu rosto, com a descrição “Mesmerizing ❤️”, com 38 comentários, postada no dia 16 de março de 2024, música Swin de Chase Atlantic. O perfil está com 3 destaques com os títulos: “i am 🍷”, “🏳️”, e “🐱🐱”, Quadro 12. As postagens dos destaques não têm descrição em texto, algumas com *emojis*, localização ou qualquer texto e são todas acompanhadas por músicas românticas, a maioria de artistas internacionais.

Quadro 12- Destaques ID72

DESTAQUE	TÍTULO	FOTO DE CAPA	CONTEÚDO
01	i am 🍷	Seu avatar atrás de um espelho	15 vídeos Foto 1: Vídeo em formato selfie mexendo no cabelo Foto 2: Vídeo em formato selfie mexendo no cabelo. Música Je te laisserai de mots, de noel.smt. (instrumental) Foto 3: Vídeo em formato selfie mexendo no cabelo. Música Over (Sped Up), de Luck Daye. Foto 4: Vídeo em formato selfie mexendo no cabelo. Música Pray For Me, de The Weeknd, Kendrick Lamar. Foto 5: Vídeo em formato selfie mexendo no cabelo. Descrição “Não consegui postar ontem kkk ❤️ Música Streets, de Doja Cat.

			<p>Foto 6: Vídeo em formato selfie. Música Shameless, de Camila Cabello.</p> <p>Foto 7: Vídeo em formato selfie mexendo no cabelo. Música Desert Rose, de Lolo Zouai.</p> <p>Foto 8: Vídeo em formato selfie mexendo no cabelo. Música Feeling Good, de Michael Bublê.</p> <p>Foto 9: Vídeo em formato selfie mexendo no cabelo dublando uma música sem identificação.</p> <p>Foto 10: Vídeo em formato selfie. música sem identificação.</p> <p>Foto 11: Vídeo em formato selfie mexendo no cabelo. Letra de música "When I met you in that hotel room. I could tell that you were..."</p> <p>Foto 12: Vídeo de formato selfie.. Música não identificada</p> <p>Foto 13: Video com diferentes fotos da jovem.</p> <p>Foto 14: Vídeo no formato de selfie.</p> <p>Foto 15: Vídeo em formato selfie mexendo no cabelo</p>
02		Seu avatar empurrando um carrinho de mão cheio de flores	<p>Vídeos a jovem com namorada.</p> <p>Vídeo 1: Sequência de fotos com a namorada. Descrição 🧡</p> <p>Vídeo 2: <i>Repost</i> de um vídeo com a namorada. Descrição: "Te amo daqui até o universo ❤️". Música Light shower, de Melanie Martinez.</p> <p>Vídeo 3: <i>Repost</i> de um vídeo com a namorada. Descrição 🌸🌹. Música Portugal, de Kawe, Ananda</p> <p>Vídeo 4: <i>Repost</i> de uma foto beijando a namorada. Música Redbone, de Childish Gambino.</p> <p>Vídeo 5: <i>Repost</i> de um vídeo de fotos com a namorada. Descrição "Vc é a melhor parte da minha história 🧡"</p> <p>Vídeo 6: Vídeo com a namorada. Descrição: "Se nossa onda é infinita, que quero ter você em outra vida"</p> <p>Vídeo 7: Vídeo com a namorada. Descrição "A wanna be yours 🧡".</p> <p>Vídeo 8: Vídeo com a namorada. Descrição "Obrigada por me proporcionar os melhores momentos da minha vida 🌸"</p> <p>Vídeo 9: Vídeo com um mosaico da jovem recebendo flores da namorada. Descrição "Eu te amo tanto 🧡 obrigada pelo</p>

			<p>buquê 🌸</p> <p>Vídeo 10: Mosaico com 3 fotos com a namorada. Descrição ♥️ 🌈 . Música High School Sweethearts, de Melanie Martinez.</p> <p>Foto 11: Foto com a namorada. Descrição 🌸 😊 ; Música My Love Mine All Mine, de Mitski.</p> <p>Foto 12: Foto com a namorada em frente ao espelho. Descrição: Trecho da música “Posso fazer o que você quiser, posso roubar o céu,o sol com as mãos, eu faço tudo pelo nosso amor, que amor, eu devo estar ficando louco, isso é só delírios. Música Delírios, de FBC, VHOOR, Djair Voz Cristalina.</p> <p>Vídeo 13: Vídeo com montagens de fotos com a namorada. Descrição “0,4 🧡 e o trecho da música “Já contei todos os nossos beijos, soma mais de mil e trezentos só nessa semana. Sei exatamente todo dia, cada hora, quantos meses a gente se ama.”</p> <p>Vídeo 14: <i>Repost</i> de um vídeo com os dizeres ‘You are the only exception’ seguido de fotos com a namorada.</p> <p>Vídeo 15: Vídeo com a namorada. Descrição “porque quando você sorri e diz que me ama olhando nos olhos. Você é a perfeição, minha única direção, é fogo em chammas”.</p> <p>Vídeo 16: Vídeo produzido com fotos com a namorada. Na introdução os dizeres “se eu tivesse que falar sobre o amor”, 0,5 eu te amo 🌸 , seguido de fotos de carinho entre elas.</p> <p>Vídeo 17:Vídeo produzido com fotos com a namorada. Na introdução os dizeres “remember, when you’re lost in the darkness... look for the light. 0,5 🌸 eu te amo mt.</p> <p>Vídeo 18: Vídeo com fotos com a namorada e dizeres “Os dias sem te ver são uns iguais aos outros, eu não estava procurando nada assim, mas quando a gente vê já foi de corpo todo, foi tomando algo em corpo pouco a pouco, quando eu vi já estava amando você... Descrição: 0.6 🙏💖</p> <p>Vídeo 19: <i>Repost</i> de um vídeo de homenagem da namorada para ela, com fotos e trecho da música “A vida é boa, mas é muito melhor com você, eu quero</p>
--	--	--	---

			<p>partilhar a vida boa com você”. Descrição: Eu também te amo muito ❤️</p> <p>Foto 20: Uma montagem com fotos, dizeres “Tu foto favorita con tu amorcito”.</p> <p>Vídeo 21: Vídeo com um beijo em câmera lenta na namorada. Descrição 🥰❤️ Música não identificada.</p> <p>Vídeo 22: Mosaico com 4 fotos com a namorada. Música There’s Something Happening, de Jack Stauber’s Micropop.</p> <p>Vídeo 23: Uma montagem com inúmeras fotos da jovem com a namorada passando pela tela. Música não identificada.</p> <p>Foto 24: Montagem com duas fotos na frente do espelho com a namorada. Música Superpowers, de Daniel Caesar.</p> <p>Vídeo 25: Vídeo com fotos com a namorada e dizeres de um trecho da música “se nosso love é leve, vê se não esquece, que a gente se ama pelo ar”.</p> <p>Descrição: Eu amo você ❤️. 0,7 💍💎</p> <p>Vídeo 26: <i>Repost</i> com dizeres “Eu escolheria você mesmo se eu estivesse do outro lado do mundo com centenas de outras pessoas, cheia de novas oportunidades, eu escolheria você. Hoje, amanhã e daqui ha 20 anos, em outro planeta, outro século, eu ainda escolheria você. Se eu pudesse escolher mil vezes seria você...” Descrição “Feliz 7 meses. 🥰 Te amo muito ❤️. Eu te amo muito mais ❤️”.</p> <p>Vídeo 27: <i>Repost</i> de uma montagem de fotos com a namorada.</p> <p>Vídeo 28: Vídeo com fotos com a namorada. Descrição “0.8 💍💎”</p> <p>Vídeo: <i>Repost</i> de uma montagem e fotos com a namorada. Descrição “Eu te amo. Eu também te amo”.</p>
03		Seu avatar junto com animais	Uma foto de uma montagem com 08 fotos de um gato preto e branco e 08 fotos de um cachorro. Descrição ❤️. Música My Love Mine All Mine, de Mitski.

Fonte: Dados da pesquisa

g) ID 85 - 16 anos, identifica-se como homem, branco

O jovem acessa conteúdos relacionados a estudos, tecnologia, comida e outras coisas do momento. Costuma curtir que o faz divertir e dar risadas, a mesma

motivação que o leva a comentar. Acompanha perfis de pessoas que espera não serem maldosas ou que postam conteúdos que ele se interessa. Quanto a produção de conteúdo enfatiza que prefere não postar nada e não deixar conteúdos no *feed*. Apaga de suas redes “pessoas que disseram ou cometeram crimes, ou coisas maldosas”. Entende que o acesso ao que ele posta é feito por pessoas desconhecidas, apesar de não fazer postagens, comenta que se preocupa em não postar algo maldoso. Quando comentam suas postagens pensa que “tem alguém que eu não conheço me “vendo”, porém não de maneira boa”. Percebe as experiências virtuais e presenciais como “diferentes, e hoje em dia essenciais”, e pensa que a internet é “podre”. Se reconhece no ambiente virtual como “uma pessoa aleatória que não quer ser conhecida”, e no presencial “o pai, psicólogo, amigo da galera”.

Instagram

Perfil público. Foto de perfil é uma selfie do jovem. Não tem publicações. Tem 102 seguidores e segue 213 perfis. Na Bio tem um possível apelido e o @com o endereço do mesmo perfil do Instagram e música “7” da banda Arctic Monkeys.

h) ID52, 16 anos, identifica-se como homem, pardo

O jovem costuma acessar conteúdos sobre construção, arquitetura e jogos e curte o que o faz feliz. Normalmente costuma postar coisas aleatórias no Instagram. Não faz comentários e prefere não deixar conteúdo no *feed*. Entende que o que ele posta será visto por “pessoas aleatórias” e não se preocupa com nada ao fazer uma postagem. Classifica as experiências virtuais e presenciais como “razoáveis”. Pensa que as vezes deveria sair da internet. Se descreve no ambiente virtual e presencial como “normal”.

Instagram

Perfil público. Foto do perfil na frente do espelho, com filtro de orelhas e nariz de cachorro. 105 seguidores, segue 674 perfis. Na bio abaixo da foto uma palavra que parece ser um apelido que é o mesmo do perfil do Instagram analisado, seguido do número 244, abaixo @atletico. No feed têm 07 fotos, conforme Quadro 13

Quadro 13 - Feed ID52

FOTO	DATA	DESCRIÇÃO
1	08 de abril de 2024	Foto do jovem com um jogador de futebol do Clube Atlético Mineiro. Ao fundo o ônibus do time com o letreiro escrito “Atlético Mineiro”. Sem descrição ou comentários.
2	08 de abril de 2024	Foto do jovem com um jogador de futebol do Clube Atlético Mineiro. Ao fundo o ônibus do time com o letreiro escrito “Atlético Mineiro”. Sem descrição ou comentários.
3	08 de abril de 2024	Foto do jovem com um jogador de futebol do Clube Atlético Mineiro, ao fundo um estacionamento de carros. 1 comentário
4	19 de abril de 2024	Foto do jovem na frente do espelho, sorrindo. 2 comentários
5	19 de abril de 2024	Foto do jovem na frente do espelho, sorrindo. Sem comentários
6	19 de abril de 2024	Foto selfie, sorrindo. Sem comentários;
7	21 de abril de 2024	Foto do jovem na frente do espelho, com filtro de orelhas e nariz de cachorro. A mesma foto utilizada no perfil. Sem comentários

As análises realizadas a partir destas descrições estarão apresentadas no capítulo à frente deste texto que tem como objetivo ilustrar as definições de corpo digital e tatuagens digitais.

7. TATUAGEM DIGITAL

7.1 O que encontramos sobre as tatuagens digitais

No ambiente virtual, campo essencial para este estudo, encontramos o uso do termo “tatuagens digitais” em alguns sites. A pesquisa do termo em português em sites, blogs, revistas virtuais e redes sociais nos apresenta em um primeiro momento um contexto específico de utilização da expressão com referência à área de consultoria de negócios e tecnologia. Em uma entrevista no site Infomoney da Uol no ano de 2010, Waldir Arevalo, analista sênior da TGT Consult, sugere o uso do termo “tatuagem digital” e o apresenta como “todo o registro feito em redes sociais, blogs e e-mails, seja uma foto, um vídeo, um texto. É um histórico de tudo o que a pessoa fez na web e tudo o que foi colocado na web sobre ela”. É importante destacar que na pesquisa do termo em português essa é a única referência conceitual relacionada, ou seja, a única referência que utiliza o termo e o apresenta a partir de uma definição, e a reportagem identifica o surgimento da expressão “tatuagem digital” a partir dessa experiência de consultoria citada neste site. Ainda tendo como fonte sites de busca, o termo também aparece em outras publicações, em geral, relacionado a prática de impressão de imagens na pele a partir de dispositivos digitais, como impressoras digitais.

Entretanto, outros usos são identificados a partir da pesquisa em sites de busca do mesmo termo em espanhol - *tatuajes digitales*. Nesta busca é possível encontrar publicações também em sites de marketing, que, por exemplo, se identifica como “un laboratorio de co-creación estratégica enfocado en el entendimiento del futuro y las nuevas formas de conexión entre las organizaciones y las personas”. Neste site em específico se relaciona o termo à implantação de chips na pele, e, apesar de utilizá-lo, a própria publicação questiona se o uso de *tatuajes digitales* para nomeação desse tipo de procedimento de modificação corporal seria adequado.

los supuestos “tatuajes digitales” son implantes que no son evidentes a la vista y que permiten cambiar su contenido tan rápido como la persona lo desee, dos características que se oponen a dos de los rasgos más importantes del tatuaje como expresión artística: ser visible e indeleble. No puede llamarse tatuaje a esta práctica. (Albornoz, s.d, s/p)

Albornoz (s/d), nesta publicação citada, relativiza a relação desse tipo de procedimento ao que convencionalmente costuma-se chamar de tatuagem à medida que apresenta características bem diferentes aos elementos fundamentais de uma tatuagem: ser visível e indelével. Porém, destaca a importância da discussão quanto às possibilidades atuais de modificação do corpo a partir das relações com a tecnologia, o que a autora chama de “mecanização do homem”.

Outra publicação encontrada a partir do termo em espanhol tem o título “*Tatuajes digitales, ¿una revolución tecnológica?*”, de Nicholas Valdes em 2017, no site CubaDebate.com. Neste ambiente a tatuagem digital é apresentada enquanto um projeto de inscrição no corpo de um dispositivo digital inteligente conectado à internet. Como exemplos são citadas experiências da Universidade de Seul, na Coreia do Sul, de implantes de dispositivos capazes de monitorar os níveis de açúcar no sangue para acompanhamento de pacientes diabéticos.

El sistema se basa en un parche de grafeno (material muy de moda en estos tiempos) que analiza la temperatura del cuerpo y los niveles de ph del sudor, recogiendo datos que se transmiten a una app. De acuerdo con los científicos surcoreanos, esa misma aplicación ordenaría al tatuaje que suministre la cantidad necesaria de metformina que el organismo necesite, a través de unas microagujas incorporadas en el diseño. (Valdes, 2017, s/p.)

O texto também apresenta outras experiências como a da Universidade Americana do Texas a partir de tatuagens com grafeno e a possibilidade de controlar as atividades elétricas do cérebro e de todos os músculos, incluindo o coração. Neste sentido, a compreensão é de que esses dispositivos implantados seriam tatuagens digitais, recursos que já estão sendo produzidos tanto no campo da saúde, como os exemplos citados, como também na área do controle e segurança por exemplo, empresas de celulares.

Também associando a ideia da tatuagem digital à implantação de um recurso tecnológico ao corpo, uma outra experiência é compartilhada pela internet através do site de tecnologia TicBeat.com. Mas, diferente dos outros usos já apresentados, neste caso relata-se o trabalho de um artista chamada Anthony Antonellis, que implantou um chip na mão que armazena uma arte digital.

Enfim, é importante destacar que em geral as experiências encontradas e descritas acima relacionam o uso do termo “tatuagens digitais” à implantação de chips nos corpos, o que remeteria à compreensão de um tipo de modificação corporal denominada como implante do que à ideia das tatuagens.

Aproximando-se à discussão que se propõe nesse estudo, um outro registro do termo foi encontrado na publicação intitulada “*El tatuaje digital*”, da jornalista e escritora espanhola Lúcia Ramis em 24 de janeiro de 2019, no site The New Barcelona Post - TheNBP. Na publicação a autora discute a perda da intimidade e a efemeridade do mundo virtual em contraposição ao que teríamos de mais duradouro e intencional, que seriam as tatuagens. Neste sentido, a perda da intimidade e a possibilidade de tudo que for dito ficar registrado e poder ser usado de alguma forma contra aquele que o produziu gerariam um tipo de memória digital que poderia ser representada pela ideia de “tatuagem digital”.

[...] Los tuits y retuits se han convertido en ese pecado de juventud que lucen las pieles ya marchitas. Ahí está la marca de lo que hicimos en un arrebató, tal vez en broma, solo para provocar. Puede volverse un estigma. ¿Hasta qué punto y hasta cuándo seguimos siendo quienes fuimos? (Ramis, 2019, s/p)

A partir dessa discussão as publicações em redes sociais se tornariam uma marca definitiva que, se produzidas em momento de explosão e tensão, podem se transformar em uma expressão e representação de si que não é “real” ou que não se reconheceria em outros momentos e contextos.

Outras pesquisas realizadas em plataformas que organizam publicações científicas, como a SciELO, os termos “tatuagem digital”, “tatuagem virtual” ou “tatuagem eletrônica” são encontrados em citações ao longo do texto, porém sem construção conceitual clara. É importante destacar que não foi utilizada a estratégia de busca a partir dos descritores separados ou a utilização de “and” ou “or”, pois a proposta da busca foi de localizar o termo propriamente dito e não somente as palavras separadas no título ou resumo.

Na pesquisa realizada no Portal Capes, o termo “tatuagem digital” é encontrado em um único artigo intitulado “*In Search of Memory Matter*”, publicado em 2018, por Maria Manuela Lopes. O artigo, que é apresentado como uma “exploração das questões levantadas no desenvolvimento de vários projetos artísticos durante a minha pesquisa Pós Doutoral” (Lopes, 2018), a autora discute elementos da memória e matéria, e traz as tatuagens a partir dessa articulação, porém o termo não aparece no texto, apesar de ser utilizado no resumo do artigo. Os termos “tatuagem virtual” e “tatuagem eletrônica” não foram localizados em nenhum artigo científico traduzido para o português ou espanhol nas buscas realizadas.

Portanto, as ideias apresentadas no TheNBP, em 2019, que associam o termo tatuagens digitais à ideia dos rastros e também a definição apresentada por Wladir Arevolo em 2010 são achados que permitem conexões preliminares para a construção que se propõe neste estudo.

7.2 Tatuagens digitais: um operador conceitual

Tendo como objetivo apresentar a noção de “tatuagem digital” como um operador conceitual que visa auxiliar na compreensão e análises das experiências digitais na contemporaneidade, apresentaremos a articulação proposta neste estudo entre as experiências digitais de adolescentes e jovens e elementos que caracterizam as tatuagens tradicionais identificados a partir de estudos produzidos nos últimos anos sobre tatuagens (Jeah, 2011; 2019; Marques, 1997; Oliveira, 2007; Sabino; Luz, 2006; Osório, 2006; Lipovetsky; Serroy, 2015; Tanabe; Falcão; Moreira, 2022; Han, 2022; Vilhena; Rosa; Novaes, 2015; Perez, 2006). Nestes estudos, destaca-se a produção de David Le Breton (2002; 2003; 2004; 2017), sociólogo e antropólogo, professor na Universidade de Estrasburgo na França e Vítor Sérgio Ferreira (2008; 2011; 2014), também sociólogo e investigador auxiliar no Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa. Os dois autores realizaram pesquisas consistentes sobre as tatuagens tradicionais e apresentam discussões importantes também sobre a história do corpo, que são relevantes para fundamentar a dimensão de corpo digital que utilizamos neste trabalho e também o uso da expressão tatuagem digital.

Utilizamos como base para caracterização das tatuagens digitais seis temas identificados a partir das referências citadas acima: (a) dimensão identitária; (b) individualização e singularização; (c) voluntária e involuntária, e (d) indelével, (e) narratividade, (f) exposição. Os temas estão apresentados resumidamente no Quadro 14 e discutidos nos tópicos seguintes.

Quadro 14- Tatuagens tradicionais - Experiências digitais

REFERÊNCIAS TEÓRICAS	CARACTERÍSTICAS TATUAGENS TRADICIONAIS	CARACTERÍSTICAS DAS EXPERIÊNCIAS DIGITAIS
Ferreira (2008; 2011; 2014) Jeah (2011; 2019) Le Breton (2004) Oliveira (2007) Sabino e Luz (2006) Osório (2006) Perez (2006) Lipovetsky (2015) Ramos (2001, 2005)	Dimensão identitária: as tatuagens como elemento que apresentam e comunicam sobre si. Não se tatua algo que não faz sentido para si.	As ações de consumo e produção nos ambientes digitais permitem apresentar a si, a partir da própria imagem, de rotinas diárias, gostos e interesses. Especialmente a produção tem como referência a si mesmo, o que quer ser e expor sobre si, sobre sua vida.
Le Breton (2004) Ferreira (2008, 2011) Perez (2006) Han (2022) Lipovetsky (2015) Sabino e Luz (2006)	Segue-se com a dimensão identitária sinalizando a importância da tatuagem especialmente nos processos de individualização e singularização dos sujeitos . Tatuar-se tornou algo singular e não mais uma determinação ou ritual social. Desejo de se diferenciar, de ser autêntico.	
Le Breton (2003, 2004) Jeah (2019) Alencar Neto e Nava (1966) Ferreir (2008)	Voluntário e involuntário: Ser uma marca voluntária ou não é uma característica que acompanha a história da tatuagem. Dependendo do tempo, contextos e situações podem se modificar, o que não a faz perder a dimensão de representar uma tatuagem.	A apresentação e comunicação de si nos ambientes digitais acontecem não somente a partir daquilo que voluntariamente se produz de ação nesses espaços, mas também pelo que é produzido por outros sobre si.
Le Breton (2004) Ferreira (2014, 2008) Lipovetsky (2015) Jeah (2019)	Indelével: as práticas de tatuar se modificam ao longo do tempo, porém permanece a dimensão de que se pretende deixar marcado algo significativo na pele.	Os rastros digitais são cada dia mais indelíveis. Assim como o desejo de ter no corpo digital o que é significativo para si.
Ferreira (2008) Tanabe e Falcão e Moreira (2022) Lachi e Navarro (2012) Guimarães (2005) Le Breton (2017)	Narratividade. As tatuagens como possibilidade de contar suas histórias e experiências, narrar a vida, memória, fatos, pessoas, experiências	Fotos, vídeos, destaques contam histórias de vida, narram momentos, destacam experiências que produziram algum sentido em suas vidas.
Ferreira (2008) Jeah (2019) Le Breton (2003) Han (2018)	Exposição: as tatuagens são marcas visíveis inscritas na pele para serem vistas por todos ou por quem o tatuado escolher mostrar.	O que produz como conteúdo está exposto e é para ser visto, mas pode também ser controlado a partir das escolhas nas plataformas digitais (como uso de perfis públicos ou privados)

Flach e Deslandes (2017)		
-----------------------------	--	--

7.2.1 Dimensão identitária

A categoria **dimensão identitária** é o tema que situa o campo onde a discussão sobre tatuagem tradicional se apresenta neste estudo, que tem como referência a Psicologia social. Já há algum tempo as tatuagens aparecem nos estudos psicológicos como um importante indicador de traços e elementos identitários, o que inclusive a fez objeto de muitos estudos na área da psiquiatria, da criminologia, na sociologia, antropologia, psicologia e nas artes (Ferreira, 2008; 2011; 2014; Jeah 2011; 2019; Marques, 1997; Le Breton, 2004; Souza, 2020). Os sentidos das tatuagens tradicionais já estiveram relacionados a rituais de povos tradicionais contando histórias de culturas, povos e pessoas. Representaram os diários nas grandes expedições marítimas e estiveram em corpos, religiosos, escravizados, pobres e também nas classes mais ricas. No Brasil era marca presente nos indígenas, depois nos portos, nos corpos imigrantes, chegou nos surfistas, roqueiros, punks e hoje se apresentam em diferentes corpos como possibilidade de singularizar-se, a partir de símbolos que representam seus gostos, interesses, desejos, sonhos, que permitem uma apresentação e comunicação de si (Ferreira, 2008, 2014; Jeah, 2011, 2019; Le Breton, 2004; Oliveira, 2007; Sabino; Luz, 2006; Osório, 2006; Perez, 2006; Lipovetsky, 2015). Portanto, quanto à relação das tatuagens tradicionais com a **questão identitária** parece não haver dúvidas, são vários estudos, alguns citados neste trabalho, mas também diversos outros, que entendem a relevância dos corpos e especialmente das tatuagens e suas histórias para compreendermos subjetividades, sujeitos, grupos e sociedades.

Em relação às experiências digitais dos adolescentes e jovens participantes da pesquisa, o que se consome e produz se mostrou relacionado aos seus gostos, desejos, rotinas e interesses. Assim, a dimensão identitária está presente nos conteúdos que são acessados e compartilhados e também nos sentidos em produzir algo que irá apresentá-los. Ninguém tatua o que não faz sentido para si, e também não se consome ou produz no ambiente digital o que não faz sentido para si. Em diferentes momentos da pesquisa, responder “o que eu gosto”, “meus gostos”, “o que

me interessa” representava tudo ou muito do que queriam dizer sobre suas experiências digitais, assim parecia simples explicar o que fazem e o que está nas suas redes sociais têm a ver com eles. Portanto, são rastros que os representam e comunicam sobre si, característica importante das tatuagens digitais.

7.2.2 Individualização e singularização

Ainda tendo como referência a dimensão identitária das tatuagens tradicionais destacam-se na contemporaneidade as características de **individualização e singularização** que ao longo do tempo foram constituídas. Tendo como referência a história das tatuagens tradicionais, percebe-se a transição nos sentidos que deixam de ser determinados socialmente e passam a ser escolhas singulares (Le Breton, 2004; Ferreira, 2008; 2011; Perez, 2006; Han, 2022, Lipovetsky, 2015; Sabino; Luz, 2006). Sendo assim, diferenciar-se e ser autêntico, imperativos das sociedades contemporâneas (Han, 2022), passam a ser representados na possibilidade de marcar o corpo e diferenciar-se, se sentir livre e único, “começar então a constituir uma incessante estratégia de distinção e singularização identitária, um processo de radicalização de um projecto onde o espaço ‘liso’ do corpo passa a assumir uma dimensão autoral.” (Ferreira, 2018, p.84, grifo do autor). Assumir-se autêntico é, portanto, um dos sentidos das tatuagens tradicionais e também uma característica marcante das experiências da contemporaneidade.

Analisando as experiências digitais, ser autêntico é também imperativo. Está representado na exposição do que se reconhece como mais próximo do que seja eles (ou deles) e a produção de conteúdo tem como referência, em geral, si próprio. O “Sobre mim” é uma importante expressão sobre a experiência digital dito pela maioria dos adolescentes e jovens participantes da pesquisa e está representada na produção de conteúdos sobre o que vivem no seu dia a dia, a vida, os amigos, as viagens, a escola, os rolês. Foi também a marca daquilo que escolhem deixar em seus *feeds*. Apresentam o comum, que é o que vivem, o que de mais autêntico que podem oferecer são suas vidas, seus gostos e interesses, suas rotinas. Segundo Koltler (2021, p.36) temos uma geração de nativos digitais, que, diferentemente da geração anterior ainda não nativa, registra o cotidiano por fotos e vídeos de uma forma mais pragmática, “prefere retratar versões mais autênticas e sinceras de si mesma.” O que

é muito formal perde a autenticidade, soa superficial (Han, 2020), quanto mais próximo ao que se vive, mesmo que com filtros, mais se percebem únicos, autênticos.

Assim, escolhem marcar seus corpos digitais produzindo conteúdos sobre si para serem reconhecidos a partir daquilo que consideram mais próximos do que vivem, de quem são, o mais autêntico possível ao que querem expor sobre suas vidas. A partir da exposição de uma vida real, de experiências cotidianas, passeios, viagens, rolês, escola, das *selfie*, suas tatuagens digitais, mostram suas singularidades, tornam-se autênticos. Mostram-se assim, dimensões importantes no reconhecimento das tatuagens digitais, que assim como as tatuagens tradicionais dão ao sujeito a possibilidade de marcar-se com aquilo que reconhece seu (ou “eu”) e importante para si.

7.2.3 Voluntário e involuntário

Ser **voluntária** ou **involuntária** são também características das tatuagens tradicionais. No geral, o termo tatuagem é utilizado para significar inscrições na pele escolhidas pelos próprios sujeitos (Le Breton, 2004; Jeah, 2019; Alencar Neto; Nava, 1966). Todo o processo que envolve a escolha por se tatuar remete a uma ideia de que tatuagens são atos facultativos como escolher o desenho, procurar o tatuador, ir ao estúdio de tatuagem. Entretanto, é também nomeado como tatuagem qualquer tipo de inscrição feita com tinta na pele, mesmo que tenha sido feita sem o desejo do tatuado, e assim o conceito de tatuagem também aparece na história a partir de práticas não voluntárias.

Nos períodos antigos, quando a dimensão ritualística se fazia mais presente, não podemos dizer que tatuar significava um ato necessariamente voluntário, já que se vinculava a práticas e valores culturais dos povos e grupos e não somente a “escolha” propriamente dita dos sujeitos. Também encontramos a dimensão involuntária quando relacionadas às práticas de povos egípcios, romanos e também em países do Oriente, quando utilizada para marcar e punir escravos e prisioneiros, assim como se manteve nos campos de concentração nazistas, marcando os corpos de judeus aprisionados. Destarte, o voluntário e involuntário se misturam e representam o mesmo nome “tatuagem”.

As experiências digitais analisadas nos mostraram que os adolescentes e jovens apropriaram-se da ideia de que podem “escolher” o que querem consumir e produzir, tanto que dizem que consomem e produzem o que gostam e se interessam. Assim, acessar conteúdos e postar são significados por eles como atos voluntários. Entretanto, encontramos também a combinação voluntário e involuntário, especialmente na era do *Big Data*, onde tudo se torna informação, quantificável, rastreável, e não mais podemos dizer sobre controle de informações produzidas por nós (Han, 2020; Santaella, 2021; Bruno, 2013). Temos uma série de informações sobre nós que são produzidas por terceiros, como fotos marcadas, menções ou publicações. Temos também os rastros das biometrias, entradas em estabelecimentos, serviços utilizados, visitas a lugares, etc.

Relaciona-se, portanto, tanto a dimensão do voluntário como o involuntário como características pertinentes para o entendimento sobre tatuagens digitais, pois representam tanto na compreensão sobre as tatuagens tradicionais como agora na produção das tatuagens digitais, que são constituídas não somente pelo que voluntariamente estará exposto, mas também o que pode ser produzido pelo outro ao seu redor sobre si.

7.2.4 Indelével

Outra característica importante das tatuagens tradicionais é sua dimensão indelével (Le Breton, 2004; Ferreira, 2008, 2014) e por mais que possam ter havido transformações nas práticas e também nos sentidos do tatuar, não se perde no projeto de marcar o corpo o desejo de que aquilo esteja ali, ninguém tatua o corpo pensando em apagar as tatuagens.

Aquilo que se vive em certo período, principalmente na juventude, e se quer para sempre, mas “o pra sempre sempre acaba” e essa recordação indelével torna um determinado capítulo da vida não necessariamente importante, mas recordável de forma permanente. Mesmo quando se tenta apagar a tatuagem, ganha-se no lugar uma cicatriz.” (Jeah, 2019, p.18)

O ritual é doloroso, tem um custo e um projeto de elaboração de sentido sobre aquela inscrição naquele momento na sua vida e por mais que reconheçamos as alternativas que hoje tornam possível a retirada de uma tatuagem tradicional, quando

se decide pela marca, a intenção é de é algo durável, que não vai passar sem um registro.

Fazer uma tatuagem é, em princípio, para sempre. Essa é a sua magia — e quem a faz faz com lucidez. (...) a tatuagem envolve uma maior reflexividade e ponderação no processo de tomada de decisão em encarná-la, uma decisão longamente maturada e consciente do compromisso que o praticante estabelece com o seu próprio corpo e deste com o mundo social. Exige uma longa preparação, que implica escolher desenhos, muitas vezes criá-los ou recriá-los, escolher a zona do corpo a que melhor se adaptará, poupar algum dinheiro para a sua realização, escolher alguém talentoso que o faça nas melhores condições técnicas e de higiene, etc. (Ferreira, 2008, p. 109)

Vimos também na experiência digital alguns elementos dessa relação. No momento em que a foto é escolhida para ser postada, que se elege determinado símbolo para virar uma postagem, ou que se elabora uma bio, a intenção é que aquilo esteja ali exposto, mesmo que haja a possibilidade de exclusão quando não fizer mais sentido.

Para além disso, cada vez mais os rastros estão controlados e o registro da vida está sendo feito e arquivado, especialmente pelas grandes corporações e empresas interessadas. Dessa maneira, a dimensão indelével das experiências digitais está cada vez mais presente. Para as tatuagens digitais elas se apresentam de maneira mais clara sobre a escolha de ter exposto no seu corpo digital algo que seja representativo sobre si, momentos, pessoas, situações que não se quer deixar esquecer ou sumir, ou não estar registrado e visível, portanto, o que não quer que seja apagado.

Sendo assim, como não se tatua na pele para apagar, não se faz uma postagem pensando (naquele momento e contexto) em apagá-la. Além disso, apagar uma tatuagem digital vem se tornando um desafio cada vez maior diante dos diversos recursos de arquivamento de informações. Sendo assim, as tatuagens digitais são estes rastros indelíveis tanto no sentido geral sobre o arquivamento de dados, como no sentido da escolha pela exposição de algo significativo para si, que pode estar representado pela repetição e ênfase daquele tema ou símbolo (sempre postar sobre aquilo) e também pelo “lugar” que se escolhe apresentá-lo, como no caso das grades dos *feeds*, destaques e bio do Instagram, que representam a noção de permanência dentro do próprio aplicativo.

7.2.5 Narratividade

Também é relevante como característica das tatuagens tradicionais a narratividade (Ferreira, 2008; Tanabe; Falcão; Moreira, 2022; Lachi; Navarro, 2012; Guimarães, 2005; Le Breton, 2017). A possibilidade de contar histórias e experiências através das marcas produzidas no corpo acompanha a trajetória das tatuagens ao longo do tempo. “A tatuagem se oferece como um estímulo à narração de memórias, se apresentando nas interações sociais como um provocador para perguntas: ‘O que isso significa?’, ‘Por que você a fez?’”. (Tanabe; Falcão; Moreira, 2022, p.5).

No início da história ocidentalizada das tatuagens tradicionais, a partir do contato dos marinheiros europeus com a prática de tatuar de povos tradicionais, os símbolos escolhidos relacionavam-se com as experiências, especialmente marítimas: batalhas, saudade, âncoras, peixes, sol, lua e referências tribais. Também já tiveram marcados nos corpos nomes, frases, textos, flores, personagens, que representam infinitos símbolos até hoje escolhidos para tornarem-se marcas nos corpos e representar algo para si e para os outros. As tatuagens permaneceram por um tempo próximas aos portos, representando aqueles que de alguma forma eram marginalizados e por ali viviam.

O que esteve inscrito nos corpos desses homens e mulheres revela o que sentiam, no que acreditavam e em que tempo e contexto essas pessoas viveram. Num período que a maioria da população era analfabeta, a tatuagem é uma das poucas narrativas de si das classes populares.” (Jeah, 2019, s/p)

Contou histórias daqueles que viviam restritos de liberdade e também de grupos como os punks, roqueiros, surfistas. Agora, no tempo da singularização permanecem como possibilidades de contar histórias. Perguntando para o tatuado sobre suas tatuagens que estão ali visíveis, escutamos histórias e memórias que envolvem pessoas, lugares e situações significativos.

Estudos sobre as características da contemporaneidade destacam o desaparecimento das narrativas, ou da capacidade e interesse por narrar histórias (Benjamin, 1987; Han, 2023). Também sustentam a perda da conversação, da troca de experiências a partir do diálogo, especialmente entre os nativos digitais, em consequência das configurações sociais que as plataformas digitais impõem nas relações entre as pessoas (Turkle, 2015). Para Han (2023), o uso das plataformas digitais não faz o mesmo papel das narrações, as plataformas digitais só acumulam

informações, nos quantificam, convertem nossa vida em dados. Plataformas não nos permitem narrar, não há interesse pela narração, “os dados são mais valiosos que as narrações” (Han, 2023, p.31). Sendo assim, não é mais necessário narrar porque já há ali um registro total da vida, também não é mais preciso recordar. A memória é narrativa, ela faz escolhas, é seletiva. As informações não são, são aditivas, precisa-se de sempre mais dados armazenados, e é isso que, segundo o autor, hoje interessa.

Entretanto, quando analisamos os sentidos das experiências digitais dos adolescentes e jovens vemos que tem algo nestas experiências que vai além de acúmulo de informações, para os sujeitos, têm sim algo sendo narrado ali. Talvez não sejam narrativas com características como as definidas por Benjamin (1987) e Han (2023), mas, na experiência digital, se apresentam como novos ou outros modos de comunicação sobre si. Através de uma foto podem contar uma história ou várias histórias, um vídeo narra diferentes momentos, um destaque faz homenagens, marca momentos. Contam sobre si, expressam afetos, mostram seus posicionamentos. A escolha de uma música descreve experiências, um *emoji* expressa como são. Tem muita coisa sendo contada que não é somente informação. São possibilidades de narrar suas vidas, narrar sobre si, com destaque a públicos como os participantes da pesquisa, que historicamente estão silenciados, inicialmente por serem adolescentes e jovens e depois por serem pobres.

Assim, a narratividade que esteve presente em diferentes momentos e contextos ao longo das histórias das tatuagens tradicionais também é encontrada nas experiências digitais. Curtidas, postagens que estão expostas e apresentam narrativas de si para o outro. Narração pressupõe um outro que escuta, acompanha, compartilha ou não, legítima ou não, mas que dá sentido e não permite que experiências acabem em si mesmas.

Deste modo, as tatuagens digitais se constituem de rastros que narram, de um corpo digital que carrega e expõem histórias, desejos, interesses, gostos e homenagens, assim como tradicionalmente as tatuagens tradicionais fazem por tanto tempo.

7.2.6. Exposição

Na história, as tatuagens tradicionais assumiram a função de expor no corpo elementos identitários coletivos ou singulares e também as experiências. Tatuagem, para os povos tradicionais, depois para os marinheiros e até a contemporaneidade, apresenta-se como uma maneira de registrar e deixar expostos elementos, fatos e momentos significativos da vida, memórias e lembrança, como já citado. Tornou-se prática de exorporação (Ferreira, 2018), uma possibilidade de expressar na pele identidades e uma alternativa estética para singularizar os sujeitos. Tatuagens são marcas visíveis (Le Breton, 2003), que permitem evidenciar a si, as experiências, características, escolhas, histórias de vida, relações, memórias e afetos, etc.

A partir dos processos de resignificação ao longo do tempo, podemos dizer que não é necessário mais (socialmente) que as tatuagens estejam escondidas. Encontramos pessoas de variados recortes de classe social, idade, gênero e raça com os corpos significativamente marcados em locais onde a possibilidade de ocultar não é tão possível, como rosto, braços e mãos. No entanto, não podemos desconsiderar a historicidade dos processos e o quanto as marcas da estigmatização do passado da tatuagem ainda se fazem presentes (Ferreira, 2008), especialmente em alguns públicos específicos, adicionando mais um elemento discriminatório aos seus corpos (Carvalho, 2024). Ainda assim, hoje em dia encontramos uma maior aceitação social e ter uma tatuagem para deixar escondida não se apresenta de forma significativa nos estudos referenciados. Mesmo em situações em que as tatuagens estão em lugares não muito expostos na pele, elas podem ser vistas por quem se escolhe mostrar. Alguém que tatua dentro da boca ou em partes íntimas, por exemplo, mostra para quem quiser, o que diz mais de um controle da exposição do que de uma intenção de que não sejam vistas pelo outro; portanto, o objetivo da visibilidade e da exposição não se perde também nesses casos.

Quando analisadas as experiências digitais, encontramos sentidos também relacionados à importância da exposição. As ações nos ambientes digitais se apresentam também como práticas de exorporação, os adolescentes e jovens pesquisados utilizam as plataformas digitais para falar de si, sobre si, contar suas histórias, onde gostam de ir, o que e de quem gostam, assuntos que lhes interessam, e expõem nos ambientes digitais o que querem e escolhem sobre si. Assim, a partir

das suas tatuagens digitais, tornam visíveis ao outro aquilo que é significativo para si. Aguardam as curtidas, os comentários e sentem-se reconhecidos a partir desta relação com o outro, vivendo um tempo de exposição pública das intimidades (Han, 2018). Há também, assim como nas tatuagens feitas em lugares menos visíveis, a ideia do “controle” da exposição a partir da escolha que fazem, por exemplo, por perfis públicos ou privados, ou quando decidem apagar e deixar de seguir perfis que seguiam. Escolhem, controlam e autorizam somente aqueles que querem que tenham acesso às suas ações, e assim como quem terá acesso às suas tatuagens digitais.

A característica da exposição é, portanto, significativa para a identificação das tatuagens digitais. Por mais que exista uma produção intensa de informações e rastros digitais que constituem os corpos digitais, para caracterizarmos como tatuagens digitais tem que ser a partir do que está visível, exposto sobre ele no ambiente digital. Dessa forma, as tatuagens digitais diferenciam-se de uma complexa produção de rastros digitais por serem ações ou símbolos escolhidos para ficarem expostos. Uma escolha não somente do próprio tatuado, mas também do outro que elege dentro de um universo infinito de informações o que é significativo para representar aquele sujeito, o que difere da exposição da tatuagem tradicional, que se tornou ao longo do tempo mais uma escolha exclusiva do sujeito.

Por fim, a partir da constituição dos corpos digitais, conceito já apresentado neste estudo, e conhecendo características das experiências digitais de adolescente e jovens, destacamos a possibilidade de identificar como parte da constituição dos corpos digitais a produção de marcas identitárias – as tatuagens digitais - caracterizadas a partir dos seis temas apresentados. Entendidas assim como inscrições encontradas nos corpos digitais, que se caracterizam por apresentar, singularizar e diferenciar o sujeito a partir das suas experiências no digital. São informações que, dentro do universo de dados produzidos por e sobre si, se apresentam pela dimensão indelével e são produzidas e expostas a partir da escolha ou não do sujeito. São marcas escolhidas para estarem ali para que o outro veja, que aguardam as curtidas e os comentários. Mas também aquilo que foi produzido sobre si por terceiros, o que está exposto e se tornou parte do corpo digital, como por exemplo, fatos, notícias, fotos, vídeos e outras publicações. Contam sobre momentos, histórias, pessoas, lugares e experiências da vida, do cotidiano, significativas (naquele momento) no digital ou presencial. É o que se quer deixar exposto, o que se escolhe

deixar no *feed*, nos destaques do Instagram ou descrever na *bio* ou compor perfis nas plataformas digitais. Mas pode ser também o que ficou exposto sobre si a partir do interesse de outros.

7.3 Ilustrando os usos das noções de corpo digital e tatuagem digital

Apresentamos neste tópico alguns exemplos de tatuagens digitais, tendo como base a elaboração construída neste estudo, identificadas a partir da análise de perfis do Instagram de adolescentes e jovens, que também participaram do primeiro momento da pesquisa. Destacamos que esta análise foi produzida a partir da articulação de dois instrumentos: as Frases para completar e análise do Instagram.

a) ID 57, 17 anos, identifica-se como mulher, branca

Na análise das frases para completar, ID57, apresenta-se a partir da dimensão do trabalho e dos estudos. No perfil na rede social Instagram expõe o time de futebol e uma viagem para a praia como símbolos escolhidos para estarem expostos na sua rede. Todas as postagens nesta rede social são sobre si, a partir especialmente das *selfies*, que não são acompanhadas de descrições em forma de texto. A música escolhida no *feed* “Cavalo de Tróia”, do Mc Kevin Djay W. tem como tema a esperança e conquistas possíveis de serem realizadas.

Apesar de ID57 apresentar-se a partir da sua relação com os estudos e a profissão no instrumento “Frases para completar”, não são esses os símbolos que a jovem escolhe para marcar o seu corpo digital. O pouco conteúdo que produz são *selfies* e a ausência de descrições ou outras informações nas postagens faz com que a apresentação de si se dê exclusivamente por fotos suas, maioria *selfies*. Certamente ID57 tem um corpo digital constituído a partir do que acessa, comenta e curte, mas estes não estão claramente expostos em suas plataformas.

Entretanto, a análise do seu Instagram nos permite encontrar alguns símbolos que caracterizam este corpo e suas tatuagens digitais. A bio e os destaques são dois campos que remetem de maneira mais direta a uma dimensão de permanência, e neles encontramos a referência ao time de futebol, Atlético Mineiro. Há também elementos subjetivos expostos na música escolhida para estar na sua bio, uma letra com frases motivacionais para buscar conquistas na vida que se relacionam às expectativas e relação com o trabalho e os estudos que ela também expõe em diferentes momentos nas descrições sobre suas experiências digitais no instrumento “Frases para completar”. São, portanto, elementos que pela escolha de estarem

expostos, visíveis, em espaços que remetem a maior permanência e que contam sobre ela e suas experiências, identificamos como suas tatuagens digitais.

b) ID 66, 16 anos, identifica-se como mulher, parda

No instrumento “Frases para completar” ID66 se apresenta no presencial respondendo que é “bêbada, gente boa, legal, etc”. A relação com a bebida é percebida também na análise do Instagram, que nas fotos e postagens escolhidas para o *feed* e destaques, expõe em diferentes momentos copos e garrafas de bebidas e o seu consumo. Neste caso percebemos como a dimensão do digital e o do presencial se conectam na constituição do corpo digital, e no caso de ID66, a relação com a bebida se mostra como uma das escolhas feitas para o que será exposto, produzindo assim uma marca no seu corpo digital, tatuagem digital.

Outro elemento de destaque a partir da análise do Instagram de ID66 é de que dos 18 destaques, 11 têm na capa a frase "Perdoa Deus se sou assim, mais aqui dentro de mim só habita ódio e tristeza". Uma frase que se repete independente do conteúdo daquele destaque. A dimensão da tristeza, que percebemos nessa frase, é também identificada na análise do instrumento “Frases para completar” da jovem, quando responde o que escolhe postar: “se estou triste posto trem triste”. O que chama atenção para uma possível escolha de trazer esse elemento emocional como uma apresentação de si, expondo no seu corpo digital esta marca.

Encontramos nos destaques outros elementos que podem também significar suas tatuagens digitais que são representados por fotos e vídeos da família, festas, amizades, os primos, o seu afilhado, o seu cachorro e o time de futebol Atlético Mineiro, símbolos que pelo sentido que assumem de apresentação, exposição e permanência podem ser compreendidos como suas tatuagens digitais.

A partir da análise do Instagram percebemos também o funk como um elemento de apresentação significativo. Todos os destaques têm uma música de funk, assim como as fotos do *feed*. São letras diversas, conteúdos que falam de contextos de periferias, do corpo, amor, amizades, festas, bebidas e sexo. Assim, a escolha de sempre postar tendo como referência algum funk, permite-nos identificá-lo como um ponto de apresentação e comunicação de algo e também uma possível tatuagem digital.

c) ID31, 16 anos, identifica-se como mulher, branca, parda

A partir do instrumento “Frases para completar”, ID31 apresenta alguns dos símbolos que fazem parte da constituição do corpo digital, que são os estudos, a moda, o desenho e o *anime* (nome dado para o tipo de desenho animado produzido no Japão). A dimensão da arte está presente na sua resposta à sua apresentação no espaço virtual a partir do conteúdo que costuma postar, dos conteúdos e perfis que acompanha nas redes sociais e na maneira como se descreve no ambiente virtual. Dessa forma, está aí um elemento da sua subjetividade inscrito no seu corpo digital, as artes, especialmente o desenho.

No perfil do Instagram estão no *feed* fotos e *reels* de momentos de afeto e carinho por uma criança, além de cuidados quanto ao processo do seu desenvolvimento. As artes aparecem também nas postagens, reforçando esse símbolo como uma marca no seu corpo digital.

O cuidado com o outro também é um elemento que está presente na apresentação da jovem no instrumento “Frases para Completar”, quando diz que suas postagens têm como base "ajudar algumas pessoas". Nas postagens do *feed* é perceptível esse movimento a partir dos cartazes de divulgação de apadrinhamento de crianças em situação de abrigo e as comemorações no desenvolvimento da criança que parece necessitar de cuidados especiais. O objetivo de comunicar, fazer com que aquela informação chegue ao outro está claro, tornando também uma marca que está exposta de maneira intencional e voluntária em seu corpo digital, uma tatuagem digital.

d) ID 75, 18 anos, identifica-se como mulher preta

Não há fotos no *feed*. Entretanto, há destaques organizados a partir de três temas: a relação com o namorado, com título “him”, uma foto da própria jovem sozinha, intitulada “me”, e fotos com amigos e passeios, com o título “others”. A posição de “ser reservada” é como se apresenta no ambiente digital no instrumento “Frases para completar” e pode ser confirmada a partir da organização do seu Instagram, por exemplo, pelo pequeno número de fotos da jovem. Enquanto tatuagem digital é possível identificar especialmente o relacionamento amoroso atual. As fotos

com o namorado são maioria, repetidas vezes e sempre acompanhadas de descrições de afeto e músicas românticas, estão expostas e contam sobre momentos.

e) ID 43, 16 anos, identifica-se como mulher preta

ID43 tem como produção no ambiente digital essencialmente postagens de fotos suas. A grande maioria das fotos inclui *selfies*, mosaicos de fotos e vídeos dela em frente ao espelho ao som de músicas de funk. Apresenta-se como representante da comunidade LGBTQIAP+ e essa referência é parte da sua apresentação exposta também na sua bio, a partir do arco-íris, símbolo deste movimento. O segundo destaque é composto por fotos e vídeos de paisagens, o céu, a lua, acompanhados de músicas instrumentais.

A partir da análise do instrumento “Frases para completar” ID43 apresenta seu corpo digital constituído a partir do interesse pela dança, notícias, vídeos aleatórios e saúde, além de curtir notícias interessantes e divertidas. Entretanto, essa é uma dimensão de constituição do corpo que a partir da plataforma digital Instagram não é possível acessar. O que nos permite analisar, a partir do seu Instagram, são suas postagens e essas se caracterizaram por dois elementos essenciais: a exposição de si através das *selfies* e as paisagens de parques, do céu e a lua. Também tem o destaque na bio da participação no movimento LGBTQIAP+, símbolos estes que, pela intenção de estarem expostos e pela referência a elementos identitários, sinalizam a constituição de tatuagens digitais.

f) ID 85, 16 anos, identifica-se como homem, branco

O perfil do Instagram, assim como o jovem responde em diferentes momentos do instrumento “Frases para completar”, não tem nenhuma postagem. Como descrição é possível somente identificar o apelido que possivelmente ele tem no ambiente presencial, que está na sua bio, e a escolha por uma música de rock, de uma banda inglesa que a letra conta uma situação de flerte e da esperança de encontrar novamente aquela pessoa amada. No instrumento “Frases para completar” ele diz que não quer ser conhecido, portanto, não utiliza as redes sociais como forma de se apresentar no ambiente digital, especialmente ao outro estranho, já que é assim

que ele reconhece ser o público de suas redes sociais. Apesar de se apresentar no presencial como “amigo, pai e psicólogo”, não busca se apresentar a partir desses elementos no Instagram. Sendo assim, a ausência de elementos de apresentação de si expostos ou outras ações no seu perfil não permitiram a identificação de possíveis tatuagens digitais.

g) ID72, 16 anos, identifica-se como mulher/homem branca

É presente na apresentação da jovem ID72, a partir do instrumento “Frases para completar” e do seu perfil do Instagram, a importância da relação com a namorada. Há uma marca que se expressa na exposição de fotos, vídeos, homenagens e declarações feitas por ela e em *reposts* de publicações feitas pela namorada. A partir desse elemento é que a/o jovem apresenta a si no ambiente virtual como “uma pessoa que só sabe postar coisas sobre si e da namorada” e no presencial “sou um ser humano, né!?”. Há uma intenção clara de deixar marcado no seu corpo digital este relacionamento, o que se constitui, portanto, como uma tatuagem digital. O afeto relacionado aos animais, um gato e um cachorro, também são temas de destaque no seu perfil, não estão presentes na descrição da jovem no instrumento “Frases para completar”, mas o que não faz desconsiderar esses símbolos também como possíveis tatuagens digitais.

h) ID52, 16 anos, identifica-se como homem, pardo

Apesar do jovem dizer no instrumento “Frases para completar” que não faz postagens e não deixa nada no *feed*, o acesso ao Instagram nos apresentou 07 publicações. Entretanto, é importante destacar que a primeira publicação no Instagram está datada de abril de 2024 e a aplicação do instrumento aconteceu entre os meses de outubro a dezembro de 2023. O jovem cita no instrumento o Instagram como a plataforma que utiliza para acompanhar conteúdos, apesar de optar por não fazer postagens. Vemos, portanto, que houve uma mudança na experiência do jovem quanto a produção de conteúdo no Instagram durante este período.

Analisando as publicações do *feed*, um elemento significativo que aparece, mas não é citado no instrumento, é sobre o time de futebol Atlético Mineiro. As fotos do Instagram são todas de jogadores do time, o que nos mostra ser um elemento

significativo para o jovem, com repetições na bio e nas publicações do *feed*, o que pode se caracterizar como sua tatuagem digital.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apresentar a noção de tatuagem digital como um operador conceitual que permite entender e analisar as experiências no digital foi o objetivo de elaboração deste trabalho e para essa construção acontecer foi necessário traçar um caminho que se formou a partir de algumas perguntas. Será que os rastros digitais produzidos pelos adolescentes e jovens poderiam ser considerados, assim como as tatuagens tradicionais historicamente representaram, marcas identitárias agora expostas em um corpo digital? Mas, o que caracterizaria as tatuagens digitais? Com o que poderíamos comparar ou diferenciar, em relação às características das tatuagens tradicionais e as experiências nos ambientes digitais? O que seriam corpos digitais? Quais as características das experiências digitais e quais sentidos estão sendo constituídos pelos adolescentes e jovens nesta relação? É possível relacionar essas experiências digitais à ideia de tatuagem?

Estas perguntas nortearam e deram sentido ao percurso teórico e metodológico deste estudo, que teve início com a caracterização do que chamamos de tatuagens tradicionais. Referenciamos-nos nas produções e estudos sobre as tatuagens a partir de autores como Silvana Jeah, doutora em história, redatora e pesquisadora de texto e iconografia para diversos livros, filmes e exposições que têm como tema as tatuagens. Livros e artigos de Vítor Sérgio Ferreira, sociólogo português e investigador auxiliar no Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa, onde coordena o Observatório Permanente da Juventude. Também adotamos as obras de David Le Breton, sociólogo e antropólogo, professor na Universidade de Estrasburgo na França, referência na sociologia e antropologia do corpo e da corporeidade, além do livro “O Brasil tatuado e os outros mundos”, produto de um trabalho investigativo e jornalístico sobre a história da tatuagem, que nos conta muitas histórias das tatuagens no Brasil e no mundo, do jornalista e roteirista Toni Marques. Além desses autores, também tivemos como base diversos textos e artigos que têm como tema a história e os sentidos das tatuagens tradicionais ao longo do tempo.

Seguimos no estudo trazendo referências sobre representações do corpo a partir das relações corpo-subjetividade constituídas ao longo da história. Apresentamos algumas representações deste corpo a partir, por exemplo, de um corpo experiência, informação, registro, expressão e comunicação de modos de ser e viver, ideias, culturas e informações, até chegarmos na relação do corpo com o digital.

Neste momento, identificamos diferentes formas de compreender essas relações representadas nas noções de ciborgues, cibercorpo, corpo hipertexto e nas discussões sobre a superação de limites da carne a partir do rompimento das noções de materialidade, espacialidade e temporalidade, e, especialmente, pela relação destes corpos com os dados e as informações, que remeteram às discussões sobre os rastros digitais. É importante destacar características como a rastreabilidade, a intencionalidade, além do controle e exploração destes dados e informações disponíveis nos ambientes digitais. Estas análises nos direcionaram para a importância de ter como referência uma compreensão sobre corpo digital, que foi então elaborada em diálogo com o que vem sendo apresentado sobre o tema por diferentes autores e estudos.

Assim, no contexto amplo de possibilidades de discutir sobre o digital, escolhemos partir deste elemento que há tempos é relevante para a compreensão de subjetividades, que são os corpos. Corpos que nos identificam, que são para nós e para os outros a maneira de reconhecermos quem somos, de nos conhecerem e estarmos no mundo. São corpos que já foram propriedade de Deus, invioláveis e intocáveis; que se uniam como peças, assim como as máquinas da Modernidade, e que chegam a um tempo de serem parcial ou totalmente relativizados quanto à sua necessidade e indispensabilidade nas experiências humanas.

Acreditamos que ainda não é possível pensar a existência humana sem corpos. Ainda não é possível desconsiderar o corpo carne nas nossas experiências, sejam digitais ou presenciais, mas é necessário refletir sobre novas representações, outros contornos. Podemos dizer, por exemplo, dos efeitos dos inúmeros filtros dos aplicativos e como transformam os olhares e representações sobre os corpos, promovendo buscas incessantes por perfeições, simetrias, correções de marcas e curvas, que têm impactos nas experiências digitais e também no corpo carne. Outro elemento que representa outros contornos possíveis dados aos corpos carne pode ser percebido em como adolescentes e jovens estão escolhendo marcar suas dores, seus sofrimentos através de atos de autolesão e até mesmo da morte. Também os desafios virtuais encontram no corpo carne o lugar de exteriorização e as experiências mobilizadas nos ambientes virtuais transformam-se em atos direcionados ao próprio corpo ou o de um outro. Vemos, portanto, que o corpo carne acaba se apresentando

como um *locus* de experiências físicas como também experiências digitais, logo, ainda não é possível eliminar das representações sobre os corpos, neste contexto, a carne.

Entretanto, há, como ilustrado neste estudo, não somente corpos constituídos em referência à matéria, feitos de carne. Vivenciamos cada vez mais a constituição de uma experiência e existência não mais mediada diretamente somente pela carne, mas também por outros elementos: os dados e informações. São informações que estão cada dia mais disponíveis, apresentando interesses e desejos. São informações que nos apresentam, dizem (especialmente para o mercado) quem somos e o que queremos consumir, e, como o corpo carne, expõem sentidos, emoções e comportamentos que poderão ser capturados a partir daquilo que está disponível sobre nós nos ambientes digitais. Surge, assim, outras representações para o corpo que passa a ser constituído na experiência digital por tais informações e dados: o corpo digital.

Desse modo, chegamos à elaboração de uma representação de corpo digital, aquele que é constituído simbolicamente pelas informações produzidas e consumidas por e nos ambientes digitais. Um conjunto de informações e dados que fornecemos sobre nós, ou que são fornecidos e manuseáveis por terceiros sobre nós, a partir das diversas experiências digitais. Informações que carregam elementos das subjetividades, aquilo que gostamos, nos interessamos, identificamos ou repudiamos. Forma-se um corpo que permite modos de existir, comunicar e apresentar a si sem a exclusividade da materialidade do corpo carne. Um corpo que adquire relevância para as relações cotidianas atuais, sejam elas pessoais, familiares, culturais, comerciais, etc.

Talvez uma das questões centrais neste estudo seja o que a Psicologia pode (ou deve) contribuir para as discussões que envolvem a cultura digital. Percebemos que modos de ser e viver estão sendo transformados, novas relações estabelecidas, outros sistemas se constituindo, novos símbolos, novas linguagens. Os espaços sociais se ampliaram e as referências de tempo também se alteraram. À vista disso, pesquisar a experiência digital vem sendo entendida como uma necessidade epistemológica e metodológica, já que precisamos conhecer esse novo, fazer parte, pesquisar e produzir conhecimento sobre ele. Assim, discorreremos neste estudo sobre noções de subjetividades produzidas especialmente a partir da relação com o digital,

buscando caracterizar dimensões da contemporaneidade, como a fluidez, o consumo e as relações e produções constantes de subjetividades.

Outra dimensão importante recortada neste estudo é o público, que foi caracterizado por adolescentes e jovens moradores de bairros pertencentes à região com menores índices de qualidade de vida urbana da cidade de Belo Horizonte. Para caracterizá-los foi importante partir da compreensão das adolescências e juventudes enquanto categorias sociais, históricas e culturais, e, portanto, reconhecidas na contemporaneidade por marcas importantes como a relação com os contextos sociais, econômicos como também com os ambientes digitais. Sendo assim, falamos sobre as características comuns atribuídas a eles a partir da noção de gerações, que se apresentam nestes contextos atravessadas por especificidades históricas, sociais e também pela relação com as conectividades. Relações que nos despertam para a importância de também conhecer, como caminho metodológico, as experiências destes adolescentes e jovens.

Dessa maneira, foi adotado o instrumento “Frases para completar” e realizadas análises tanto individualizadas como coletivas dos sentidos apresentados por eles quanto às suas experiências digitais. Também, buscando qualificar e ilustrar a leitura sobre essas experiências, foram realizadas as análises de perfis na plataforma digital Instagram de alguns dos adolescentes e jovens que participaram do preenchimento do instrumento anterior para, dessa maneira, articular a definição de corpo digital às características históricas e conceituais das tatuagens tradicionais e elementos das experiências produzidas nos ambientes digitais, chegando à caracterização das tatuagens digitais.

A análise das experiências digitais dos adolescentes e jovens permitiram compreender a importância dos ambientes digitais como espaços constituidores de corpos digitais. Nestes corpos digitais escolhem expor o que é significativo para si. Os conteúdos produzidos e expostos, assim como o que consomem (acessam, curtem e comentam) se relacionam especialmente ao que gostam e se interessam. A vida, a rotina, seus gostos e interesses podem ser ali expostos se assim quiserem. Escolhem a visibilidade e a exposição de si através das fotos, dos vídeos, *reels*, textos e momentos do cotidiano que escolhem expor, curtir, comentar ou excluir e assim apresentam, comunicam algo sobre si e passam a existir. Nestes contextos, existir passa a depender de ser visto, estar conectado. Se não postam não conseguem

responder, por exemplo, quem são ou até podem acreditar não ser alguém ou podem até não existir, ou ser ninguém, se não produzem conteúdos. Por exemplo, quando os adolescentes completam a frase “Quem é você no virtual...”, ID78 (mulher, preta, 15 anos) diz: “ninguém, quase não posto nada”, e ID40 (homem, branco, 18 anos) complementa: “muito difícil descrever não se acha muita coisa por aí sobre mim”. É a ideia com que se brinca: posto, logo existo.

Buscam visibilidade na rede para constituir um existir; assim, os dados e informações sobre si os fazem existir e para isso o outro permanece muito necessário. Para a produção de sentidos e de subjetividades o outro, as relações sempre serão imprescindíveis. Para os adolescentes e jovens da pesquisa, o reconhecimento, a identificação, a validação e o afeto são sentidos subjetivos produzidos quando interações com o outro acontecem (postam sobre eles ou comentam suas postagens). O outro ainda é necessário para reconhecerem, por exemplo, quem eles são.

Sendo assim, as experiências digitais permitem constituir um corpo digital que lhes concede uma existência. Uma existência pela qual se cria a partir da ideia de “controle”. Ali podem acessar o que lhes interessa, o que gostam, o que faz sentido para eles, o que se parece com eles. Na escola não é assim, não acessam ou aprendem só o conteúdo que querem; na família não é assim, não podem escolher estar ou fazer só o que o querem ou lhes interessa; no trabalho e na sociedade também não são estes espaços de escolhas que historicamente lhes são dados. Mas, nas suas redes sociais assim será. O centro de seu mundo passa a ser o próprio jovem, o que não gostam não consomem, apagam ou param de seguir. É essa a liberdade que está apresentada ao jovem, que é logicamente também capturada pelo mercado, assim como tudo no capitalismo.

Vale destacar que são desses dados e dessa “liberdade” que as empresas de publicidade e os governos se alimentam, são as informações sobre tudo, todos, mas essencialmente gostos e desejos de consumo, que estarão expostos e que farão toda a roda do mercado girar. Interessa ao mercado que cada vez mais sejam expostos a vida, os desejos, gostos e interesses dos consumidores, o que os adolescentes e jovens da pesquisa mostraram sustentar bem. Apropriaram-se da ideia de que podem “escolher” o que querem consumir, portanto, consomem o que gostam e se interessam. Existe, por conseguinte, um querer de exposição de si, de deixar marcado algo que faz sentido para si.

As características identitárias, a singularização, a autenticidade, a noção de permanência, a expectativa de controle sobre o que consomem e produzem, além da possibilidade de contar sobre si e ter isso exposto foram elementos encontrados como característicos das experiências digitais e, quando comparados às características das tatuagens tradicionais, dão forma e sentido ao que as tatuagens digitais estão simbolizando em determinadas experiências com o digital.

Tatuagens tradicionais e digitais são identitárias, singularizam e permitem aos tatuados sentirem-se autênticos à medida que o que é exposto no corpo é resultante de si, de suas singularidades, do que vivem, gostam, se interessam. Tatuagens tradicionais e digitais contam histórias, momentos e experiências. Tatuagens tradicionais e digitais podem ser voluntárias ou involuntárias, escolhidas pelo próprio tatuado ou produzida por outros. Tatuagens tradicionais e digitais não são produzidas para serem apagadas do corpo ou da memória. Tatuagens tradicionais e digitais existem para deixar exposto o que é representativo de si, são produzidas para serem expostas, e mesmo com a efemeridade, característica das plataformas digitais e da vida contemporânea, são escolhidas para estarem ali onde e pelo tempo que forem representativas de algo ou de si mesmo.

Mas quais são as marcas dos adolescentes e jovens de hoje? Ou quais marcas querem deixar sobre si nestes ambientes digitais e presenciais? Na apresentação de suas experiências digitais, os participantes da pesquisa elegem a música, o humor, as viagens, a religião, os ídolos, os jogos, os relacionamentos amorosos, os esportes para simbolizar suas experiências, apresentando assim algumas marcas significativas de suas histórias. Conhecer tais símbolos chama atenção, pois, apesar de serem reconhecidos como representativos de desejos e interesses de adolescentes e jovens em outros contextos e momentos históricos, eles estão sendo ressignificados quando atravessados pela experiência digital. Consumir, produzir e distribuir música, acompanhar seu ator predileto ou líder religioso, seu time de futebol ou jogadores preferidos, assistir vídeos e séries, acessar e interagir a partir dos jogos digitais são hoje ações significativas que se apresentam a partir de novas referências e novos sentidos.

Utilizamos ao longo do estudo o conceito de sentido, importante para as teorias de base histórico-cultural, especialmente para compreensão sobre as subjetividades. Quais sentidos os adolescentes e jovens dão às suas experiências digitais? Que

elementos são apresentados por eles para simbolizar essas experiências? Vygotsky (2001) nos ensina que o sentido das palavras está na soma de elementos psicológicos despertados na consciência, sendo sempre uma formação dinâmica, fluida e complexa. Portanto, ao pedir que os adolescentes e jovens completem as frases sobre as suas experiências com o digital, mais do que buscar os significados daquelas palavras escolhidas para estarem ali, foi possível encontrar sentidos que, a partir de alguns símbolos, constituem suas dinâmicas e complexas experiências com o digital e tornam-se elementos relevantes também à constituição de subjetividades.

Os símbolos escolhidos para marcar o corpo carne são objeto de pesquisas e investigações sobre as tatuagens tradicionais ao longo do tempo e há tempos se reconhece que essa escolha não é aleatória. Os símbolos escolhidos expressam sentidos sociais e pessoais, o que querem expor através das suas tatuagens digitais também são e estão ancorados em elementos subjetivos que nos dizem de processos sociais e culturais, bem como sobre o que constitui as subjetividades de quem se tatua. Assim, tatuar um corpo digital assim como tatuar um corpo carne diz muito sobre os sujeitos. Não somente os símbolos escolhidos como geralmente buscamos compreender as tatuagens tradicionais, mas também pelo ato de tatuar-se. Mais do que o significado ou sentido de determinada imagem, palavra, frase que se tenha tatuado ou que, no caso das tatuagens digitais, se escolha postar, tem um sentido para deixar exposto ali.

No corpo digital, as possíveis marcas mostraram-se estar relacionadas à possibilidade de constituir uma existência em um "outro" mundo, que é constituído de fibras, *bluetooths*, telas e dados. Tatuar o corpo digital é escolher o que quer apresentar de si e também conhecer o que é reconhecido pelo outro sobre o sujeito tatuado. É poder expor o que gosta, interessa, é poder contar sobre si, e saber ou supor ter alguma audiência. É apresentar a si a partir daquilo que faz sentido naquele momento da sua vida, mostrar que vive, que existe.

A partir de suas tatuagens digitais também se reconhece a possibilidade de conhecer processos de subjetivação, reconhecer-se jovem, assim como modos de experimentar novas condições juvenis. Desse modo, adolescentes e jovens, moradores de bairros populares, podem escolher tatuar seus corpos digitais para se conhecer e serem reconhecidos. A busca incessante de resposta à pergunta "Quem sou eu?" permanece e agora ela aparece com uma possibilidade de ser respondida

(para si e para os outros) a todo tempo a partir da exposição daquilo que se entende como importante sobre si ou para si; além da possibilidade de se conhecerem a partir também daquilo que é tatuado por um outro no seu corpo digital.

Para adolescentes e jovens que vivem em condições de vulnerabilidade de diferentes ordens, por vezes invisibilizados na sociedade, são seus corpos digitais que estão permitindo constituir uma outra ou nova existência. Suas redes sociais são espaços onde podem narrar suas vidas e também ir além dos limites que a vida presencial lhes impõe, e serem vistos. É um corpo que permite a efemeridade do contemporâneo, pois podem ser quem querem ser ou negociar quem são a partir dos contextos, e assim, serem iguais ou diferentes do que dão conta de ser nas suas relações presenciais. Sobre esses jovens que podemos dizer neste estudo, caracterizados não pela marca da hiperconectividade, dos *Alpha* ou *Z*, mas certamente marcados pelo que a experiência digital está produzindo em suas formas de apresentar, comunicar e existir. O que não significa que a experiência digital seja inclusiva. Entretanto, é relevante a este estudo o quão a possibilidade de existir ou tornar-se visível no digital é significativa quando representam juventudes que carregam por muitos anos a marca da invisibilidade em relação à vida e aos acessos aos direitos.

Nas experiências digitais conseguem expressar o que não falavam antes ou que não tinham espaço para visibilizar. Hoje podem expor suas tatuagens digitais e dizer: “Oi, eu existo, eu gosto de algumas coisas, me interesso por outras. Conheça meus amores, veja por onde viajo, onde gosto de passear, o que procuro admirar, saiba o time que eu torço e as causas e bandeiras que escolho defender”. Expõem-se para serem vistos, mas também para organizarem subjetivamente o momento que vivem, identificando o que faz sentido para eles naquele momento da sua história. Deste modo, as tatuagens digitais mostram-se importantes não somente para o reconhecimento do outro sobre si, mas também para o conhecimento sobre si próprio, de suas subjetividades. Encontrar os sentidos na multiplicidade de experiências subjetivas da contemporaneidade significa tomar consciência dos elementos constitutivos de si, que envolvem a relação com o outro, possibilitando aos adolescentes e jovens conhecerem sua história, seus contextos e, conseqüentemente, a si mesmos.

A exposição de si e autenticidade são exemplos significativos de imperativos da contemporaneidade e são produções que permitem dar visibilidade a modos de ser e viver. Permitem reconhecerem e assumirem gostos e interesses, sustentarem e defenderem suas posições. E se o que vivemos hoje são câmaras de eco, como diz Han (2023), é porque está existindo o som, estão podendo, a partir de mediações como das tecnologias digitais de comunicação e informação, falar, mostrar-se, viver e existir.

Assim como a pele se tornou ao longo das experiências humanas, a partir das tatuagens tradicionais, uma tela permanente de expressão individual e cultural, uma possibilidade de contar a nossa história, as tatuagens digitais, também no universo da permanência dos rastros e nas possibilidades de apresentação de si, exposição de gostos e interesses, expressão de afetos, busca por reconhecimento, estão deixando nos corpos digitais e nas culturas as suas marcas. Marcas que não são específicas da experiência digital, pois interseccionam-se a todo tempo com os históricos marcadores sociais, como gênero, cor de pele, local de moradia, religião, idade e outros. Dessa forma, reconhece-se a ubiquidade que tantos dizem. Realmente não separam mais as experiências digital e presencial, porém são vivenciadas de formas diferentes, completa ou extremamente diferentes, como fazem questão de dizer os adolescentes e jovens da pesquisa.

Chama atenção essa forma como os adolescentes e jovens consideram como muito diferentes ou completamente diferentes as suas experiências nos ambientes digitais e presencial. A dimensão da diferença também é clara em como se veem e se apresentam nos ambientes digitais e no presencial. Encontramos adolescentes e jovens que percebem uma oposição nos modos de ser, portanto, com características antagônicas quando experienciam cada um desses espaços. Também é possível ser somente diferente, não necessariamente com elementos antagônicos. Mas, então, o que seria tão diferente para estes adolescentes e jovens?

Entendemos que seja a possibilidade de se apresentarem e controlarem as suas experiências a partir daquilo que realmente veem sentido e, assim, se reconhecerem e existirem, além da possibilidade de, a partir do corpo digital, estabelecerem outras relações com as pessoas e com o mundo em que vivem. São também formas de experimentação de si. É certo que esse controle não está

totalmente em suas mãos, mas diante daquilo que lhes cabe acessar na produção dos *big data*, eles entendem controlar.

Controle dos corpos tão característicos das sociedades em diferentes tempos e momentos exercidos nas relações de poder e das forças do mercado, do capital. Interessante que o ambiente das organizações do trabalho foi onde encontramos um dos usos da expressão “tatuagem digital” anterior à elaboração que foi proposta neste estudo. Waldir Arevolo, identificado como analista sênior da TGT Consult e a quem é creditado a criação do termo em uma única publicação encontrada no site da UOL, orienta que jovens tenham cuidado com as suas tatuagens digitais. A partir da produção realizada neste estudo, perguntamos: a que cuidado se refere? De expor seus gostos e interesses? Sua subjetividade? De onde vêm? De mostrar os seus contextos sociais? De uma exposição que possa ir além de seus gostos e interesses?

Cientes de que o que sustenta os processos de exclusão e desigualdades está em diferentes elementos simbólicos que se constituem por classe social, raça, gênero, idade, etc. repete-se, com outras roupagens, processos de exclusão, preconceitos e demais violências. A escolha do perfil do público desta pesquisa não foi aleatória. São os jovens moradores de bairros populares que carregam há tempos uma série de estigmas como os representados nos dados da geração “nem-nem” ou como perigosos, despolitizados, aculturados, etc. Isso porque a referência é sempre a partir de uma visão adultocêntrica e elitizada de que existe um perfil de juventude ideal e que deve ser seguida, relacionada, por exemplo, às dimensões do momento em que devem se inserir no trabalho, da música que é certa de ouvir, do tipo de dança que é correto de ser dançado, da roupa que se deve usar, da linguagem que se deve ter. E assim, os limites vivenciados presencialmente passam a também se apresentar nos corpos digitais. Porém, nos ambientes digitais, para os adolescentes e jovens, este é um espaço que lhes pertence, a escolha do que gostar e agora do que postar está baseada naquilo que se vive, nas suas realidades, no seu cotidiano e que querem deixar exposto, também dos seus sonhos, fantasias. As referências dos símbolos para as suas tatuagens digitais farão, sim, parte, portanto, também destes contextos.

As plataformas digitais permitem-lhes estabelecer novas ou fortalecer as relações sociais já existentes e constituir apresentações de si possíveis de serem capturadas em forma de tatuagens digitais. No corpo carne escolhem determinados símbolos de apresentação, como roupas e acessórios, corte de cabelo, maquiagens,

espaços frequentados, marcas corporais, e carregam também marcas não voluntárias, como de gênero, idade, raça, cor. No corpo digital também se apresentam a partir do que é produzido e exposto de dados e informações sobre si, como também pelas relações estabelecidas nesse contexto, as curtidas, os comentários, páginas acessadas, perfis seguidos, lugares que frequentam, etc. E podem escolher também o que querem que seja apresentado sobre si, seus gostos, desejos e interesses. Além dessas apresentações voluntárias, há também a perspectiva de constituição do corpo digital a partir de informações que são produzidas pelo outro e não só por si - involuntárias, como compartilhamento de imagens que estejam presentes, resgate e reprodução de *prints* de posicionamentos atuais ou antigos, presença em lugares, etc.

Há, portanto, a constituição de corpos digitais que, a partir dos rastros digitais, apresentam um conjunto de informações que fornecemos sobre nós ou que são fornecidas e manuseáveis por terceiros. Informações que carregam experiências e subjetividades, o que gostam, identificam ou repudiam, o que escolhem para que o outro veja e que aguardam as curtidas. Um corpo digital que também os apresenta, porém sem a materialidade do corpo carne. Apresentação que pode ser simbolizada nas marcas escolhidas ou não para estarem expostas: as tatuagens digitais. O que se deixa exposto, o que escolhem fixar no *feed*, o que não é tão perecível e descartável como outras informações sobre si. Estão aí as tatuagens digitais, que nos permitem identificar nesse corpo digital repleto de informações armazenadas nos mais diversos recursos aquilo que se joga luz, o que se expõe, o que quer que seja visto.

Sendo assim, o que constitui os corpos digitais está na vida que segue a partir das experiências digitais. Os encontros ora ali, ora aqui, os lugares que só passa ou que permanece, nos serviços que utilizam. Nesse movimento há muito sobre si, mas há principalmente muito também no que se decide registrar e apresentar sobre si. Estão aí as tatuagens digitais. Há o momento que se decide: “isso eu vou postar, isso eu escolho deixar aqui de forma indelével”, mesmo que essa permanência seja relativizada pelas características efêmeras das redes sociais digitais e da contemporaneidade. Há o que em um universo de experiências escolhe-se deixar exposto, o que se quer apresentar de si.

Tatuagens digitais expressam aquilo que escolhem ou é escolhido por outros para apresentar a si a partir do que é identificado como significativo naquele momento vivido. Semelhante às características do tatuar (tradicional) quando se escolhe, dentro

de inúmeras experiências que se tem ao longo da vida, registrar na pele símbolos que representam momentos, pessoas, datas, lembranças, lugares, experiências.

Destacamos, assim, as potencialidades deste estudo. Através das tatuagens digitais podemos reconhecer e analisar processos de subjetivação na contemporaneidade a partir do que está exposto de si, sobre si, assim como os fenômenos sociais envolvidos, como exclusões, desigualdades e preconceito. Sustentamos que, a partir deste operador conceitual, possamos refletir e contribuir para análises e interpretações de elementos que envolvem as diferentes experiências com o digital. Abrem-se caminhos para novas pesquisas e estudos para conhecermos, analisarmos e, principalmente, problematizarmos o lugar das experiências digitais na constituição de modos de ser e viver na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVAY, Miriam; CASTRO, Mary Garcia; WAISELFISZ, Júlio Jacobo. **Juventudes na escola, sentidos e buscas: por que frequentam?** Brasília, DF: Flacso Brasil, OEI, MEC, 2015.

ALBORNOZ, Juliana Price. Tatuajes Digilates: ¿pueden llamarse tatuajes? *YoungMarketing.co*, s.d. Disponível em: <http://www.youngmarketing.co/tatuajes-digitales/>. Acesso em: 20 jun. 2020.

ALEJANDRO CORREDOR, Javier; PINZÓN, Óscar Humberto; GUERRERO, Rosa Marcela. Mundo sin centro: cultura, construcción de la identidad y cognición en la era digital. **Revista de estudios sociales**, n. 40, p. 44-56, 2011.

ALENCAR NETO, M.; NAVA, J. **Tatuagens e desenhos cicatriciais**. Belo Horizonte: MP/Movimento e Perspectiva, 1996.

ALVAREZ, Luisa Elena; CASTRO, Lourdes Garcia; LASKY, Clarisa. Tatuagens: a pele como tela de expressão cultural. **Ide (São Paulo)**, v. 39, n. 62, p. 185-192, 2016.

ALVAREZ, M. C. A criminologia no Brasil ou como tratar desigualmente os desiguais. **Dados**, v. 45, n. 4, p. 677-704, 2002.

ANDERSON, Chris. **A cauda longa**. Tradução de Afonso Celso da Cunha Serra. 5. ed. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2006.

APROBATO, Valéria C. Corpo digital e bem estar na rede Instagram: um estudo sobre as subjetividades e afetos na atualidade. **Boletim - Academia Paulista de Psicologia**, São Paulo, v. 38, n. 95, p. 157-164, 2018. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2018000200003&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 13 maio 2024.

ARAÚJO, B. M. R. de et al. O corpo virtualizado nas relações tecnológicas com o esporte nos jogos de vídeo e mídias informacionais. **Journal of Physical Education**, v. 29, n. 1, p. e-2923, 2018.

ARAÚJO, Leusa. **Tatuagem, piercing e outras mensagens do corpo**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

ARRUDA, I. L.; MEDEIROS, M.; KELVIS, K. Feminismo de hashtag: uma análise do ciberativismo de #JustiçaPorMariFerrer. **Em Questão**, v. 29, p. e-125902, 2023.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BAUMAN, Zygmunt. **Cartas do Mundo Líquido Moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

BENJAMIN, W. O narrador: considerações sobre a obra de Nicolai Leskov. In: _____. **Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. v. 1, p. 197-221. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BOYD, Danah. **É complicado: as vidas sociais dos adolescentes em rede**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2014.

BOYD, Danah. Escrevendo a própria existência. In: BRITO CRUZ, Francisco; VALENTE, Mariana G. (trad.). *Internet & Sociedade*, n. 1, v. 1, p. 5-37, fev. 2020.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Brasília, DF: Presidência da República, 1990.

BRASIL. **Estatuto da Juventude**. Lei nº 12.852 de 5 de agosto de 2013. Brasília, DF: Presidência da República, 2013. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12852.htm. Acesso em: 7 mar. 2023.

BRITO. *Um em cada cinco brasileiros com 15 a 29 anos não estudava e nem estava ocupado em 2022*. Agência de notícias IBGE, 6 dez. 2023. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38542-um-em-cada-cinco-brasileiros-com-15-a-29-anos-nao-estudava-e-nem-estava-ocupado-em-2022>. Acesso em: 15 set. 2024.

BRUNO, Fernanda. **Máquinas de ver, modos de ser: vigilância, tecnologia e subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

BRUNO, Fernanda. Rastrear, classificar, performar. *Ciência e Cultura*, São Paulo, v. 68, n. 1, p. 34-38, mar. 2016.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A Gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso emocional. In: _____. **Gamificação na Educação**. Brasil: Pimenta Cultural, 2014. p. 12-37.

CAMPEIZ, A. B. et al. DIGITAL SOCIAL NETWORKS: EXPOSURE TO VIOLENCE IN INTIMITY AMONG ADOLESCENTS IN THE LIGHT OF COMPLEXITY. **Texto & Contexto - Enfermagem**, v. 29, p. e20190040, 2020.

CARDOSO, Aroldo de Lara; WAHBA, Liliana Liviano. Ingresso do afeto: exposição indevida e *ghosting* em jovens usuários de redes sociais. **Revista Brasileira de Psicodrama**, v. 30, p. e1822, 2022.

CARVALHO, F. P. Posso me tatuar ou devo ser pai e trabalhar? Os significados das tatuagens de jovens moradores de periferias e bairros populares. In: Conselho Regional de Psicologia Minas Gerais. Comissão de Orientação em Psicologia e Juventudes (COPJuv). **Psicologia e Juventudes** [recurso eletrônico]. Belo Horizonte: Conselho Regional de Psicologia Minas Gerais, 2024. p. 299-311.

CARVALHO, Rosa Meire. Diários íntimos na era digital. Diários públicos, mundo privados. In: LEMOS, A.; PALACIOS, M. (org.). **Janelas do Ciberespaço: Comunicação e Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2000.

CAZETTA, Valéria. Tatuagem: um mapa rizomático de um tema de pesquisa. **Estudos Avançados**, v. 37, n. 107, p. 335-360, 2023.

CESARINO, Letícia. Como vencer uma eleição sem sair de casa: a ascensão do populismo digital no Brasil. **Internet & Sociedade**, v. 1, n. 1, p. 91-120, fev. 2020.

COITO, R. de F. O corpo tatuado: a imagem de uma identidade em 3d. In: TASSO, I.; NAVARRO, P. (org.). **Produção de identidades e de processos de subjetivação em práticas discursivas**. Maringá: Eduem, 2012.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Kids Online Brasil 2023: apresentação dos principais resultados**. São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2023. Disponível em: https://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2023_principais_resultados.pdf. Acesso em: 10 abr. 2024.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Kids Online Brasil: pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil**. São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2023.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA (Brasil). **Referências técnicas para atuação de psicólogas(os) em políticas públicas de esporte**. Brasília, DF: CFP, 2019.

CORDEIRO, Arthur Batista; DE SOUZA, Rafael Fiaux. As representações da autoimagem no ciberespaço: uma investigação sobre a construção de identidade de jovens estudantes da rede pública no Facebook. In: COSTA, Christine Sertã; MATTOS, Francisco Roberto Pinto. (org.). **Tecnologia na sala de aula em relatos de professores**. Curitiba: CRV, 2016. p. 202. (Série: Recursos Didáticos Multidisciplinares, v. 1).

CRUZ JUNIOR, Gilson; SILVA, Erineusa Maria da. A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Porto Alegre, v. 32, n. 2-4, p. 89-104, dez. 2010.

DAHLBERG, I. Teoria do conceito. **Ciência da informação**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 101-107, jul./dez. 1978.

DAYRELL, J. T. A escola “faz” as juventudes? Reflexões em torno da socialização juvenil. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 28, n. 100, p. out. 2007.

DAYRELL, Juarez. O jovem como sujeito social. **Revista Brasileira de Educação**, n. 24, set./out./nov./dez. 2003.

DAYRELL, Juarez. O rap e o funk na socialização da juventude. **Educação e Pesquisa**, v. 28, n. 1, p. 117-136, 2002.

DESLANDES, S.; COUTINHO, T. Prevenção de “brincadeiras perigosas” na internet: experiência da atuação do Instituto DimiCuida em ambientes digitais. **Saúde e Sociedade**, v. 31, n. 4, p. e210845pt, 2022.

DEURSEN, Alexander van et al. The Compoundness and Sequentiality of Digital Inequality. **International Journal of Communication**, [S.l.], v. 11, p. 22, jan. 2017.

DIAS, Vanina Costa et al. **Adolescentes na Rede: Riscos ou Ritos de Passagem?** Psicologia: Ciência e Profissão, v. 39, e179048, 2019.

DIAZ-BARRIGA-ARCEO, Frida; VAZQUEZ-NEGRETE, Verónica Isabel. Avatares y cajas de herramientas: Identidad digital y sentido del aprendizaje en adolescentes de secundaria. **Educare**, Heredia, v. 24, n. 1, p. 1-23, abr. 2020.

FAJNWAKS, Fabian. Corpo conectado/corpo falante. In: LIMA, Nádia Laguárdia de Lima [et al.]. (org). **Corpo e cultura digital: diálogos interdisciplinares**. Belo Horizonte: Quixote Editoras Associadas, 2018.

FERNANDEZ DEL CASTRO, J. L. Juventud: ¿ser quien es? **Ábaco: Revista de Cultura y Ciencias Sociales**, Gijón, v. 4, n. 66, p. 21-67, segunda época, 2010. Disponível em: <http://www.revistas culturales.com/xrevistas/PDF/72/1393.pdf>. Acesso em: 18 março 2023.

FERREIRA, Hugo Monteiro. **A geração do quarto: quando crianças e adolescentes nos ensinam a amar**. Rio de Janeiro: Record, 2022.

FERREIRA, J. O alfabeto da vida. **Lua Nova: Revista De Cultura E Política**, (55-56), 219–240, 2002.

FERREIRA, Jane M.; RESE, Natália; NOGUEIRA, Eloy E. Empreendedoras escrevem a própria história: estudo realizado a partir do teste de complementos de frases. **RGO Revista Gestão Organizacional**, Edição especial, Vol. 6, 2013.

FERREIRA, S. R. S.; NATANSOHN, L. G. Digitalização de Si: algumas contribuições teóricas para entender o corpo em ambientes digitais. In: CONGRESSO INTERNACIONAL EM HUMANIDADES DIGITAIS, 2018, Rio de Janeiro.

FERREIRA, V. S. A tatuagem e o *body piercing* como arte corporal de ética da dissidência. In: CORREIA, V. (org.). **Corpologias - Volume I: O corpo humano e a arte** (pp. 406-434). Óbidos: Sinapis, 2014.

FERREIRA, V. S. Tatuagem o corpo jovem hoje: rito de passagem ou ritual de impasse? **Vivência**, n. 36, p. 137-156, 2011.

FERREIRA, V. S. **Marcas que demarcam: tatuagem, body piercing e culturas juvenis**. Lisboa, Portugal: Imprensa de Ciências Sociais, 2008.

FIGUEREDO, Henrique Grimaldi. Estudos da [nova] peste: pornografia, redes sociais e hiperimagem. **Simbiótica**, Vitória, v. 9, n. 1, jan.-abr. 2022.

FLACH, Roberta Matassoli Duran; DESLANDES, Suely Ferreira. Abuso digital nos relacionamentos afetivo-sexuais: uma análise bibliográfica. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 33, n. 7, e00138516, 2017.

FONSECA, Vitor. Psicomotricidade e Psiconeurologia: introdução ao sistema psicomotor humano. **Rev. Neuropsiq. Infância, Adolesc.**, v. 2, nº 3, p. 23-33, 1994.

FREIRE, D. G.; SABOIA, J. Determinantes para a condição nem-nem dos jovens brasileiros: uma análise desagregada de inativos e desocupados. **Economia e Sociedade**, v. 30, n. 3, p. 811–844, 2021.

GARCIA, Wilton. **Corpo, mídia e representação: estudos contemporâneos**. 1ª edição. Cengage Learning, 2005.

GOBIRA, Pablo; SILVA, Emanuelle. Sobre o uso dos Biometric Identification Systems (BISs) e a Inteligência Artificial (IA). **DAT Journal**, v. 7, n. 2, p. 147-162, 2022

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Editora Vozes, 1985.

GOMES, L. G. “Os modos de existência” de um avatar: imagem, inventário e perfil. **Vivência: Revista de Antropologia**, v. 45, n. 1, p. 97-123, 2015.

GOMES, T. do N.; AMPARO, D. M. do. Narrativas na carne: as tatuagens dos jovens na socioeducação. **Estudos de Psicologia (Natal)**, v. 27, n. 1, p. 46–56, 2023.

GONZÁLEZ REY, F. O sujeito, a subjetividade e o outro na dialética complexa do desenvolvimento humano. In: SIMÃO, L. M.; MITJÁNS MARTÍNEZ, A. (ed.). **O outro no desenvolvimento humano**. p. 1-27. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2004.

GONZÁLEZ REY, F. **Psicoterapia, Subjetividade e Pós-Modernidade: uma aproximação histórico-cultural**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2007.

GONZÁLEZ REY, F. La subjetividad en una perspectiva cultural-histórica: avanzando sobre un legado inconcluso. **Revista Ciencias sociales (CS)**, n. 11, jun. 2013.

GONZÁLEZ REY, F. As configurações subjetivas do câncer: um estudo de casos em uma perspectiva construtivo-interpretativa. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 30, n. 2, jun. 2010.

GONZÁLEZ REY, F. **Epsitemología cualitativa y subjetividad**. São Paulo: Educ, 1997.

GONZÁLEZ REY, Fernando. **Pesquisa qualitativa e subjetividade: os processos de construção da informação**. São Paulo: Pioneira, 2005.

GROPPO, Luís Antônio. **Juventudes: Sociologia, cultura e movimentos**. Alfenas: Universidade Federal de Alfenas, 2016.

GUIMARÃES, M. E. A Globalização: o corpo como campo de batalha. In: BUENO, M. L.; CASTRO, A. L. de (org.). **Corpo, território da cultura** (pp. 75-87). São Paulo: Annablume, 2005.

HALL, S. Quem precisa de identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

HAN, B. C. **Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. Belo Horizonte: Ayiné, 2018.

HAN, Byung-Chul. **A crise da narração**. Tradução Daniel Peluso Guilhermino. Petrópolis: Vozes, 2023.

HAN, Byung-Chul. **Infocracia: digitalização e a crise da democracia**. Petrópolis: Vozes, 2022.

HAN, Byung-Chul. **No enxame: perspectivas do digital**. Tradução de Lucas Machado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

HAN, Byung-Chul. **O desaparecimento dos rituais: uma topologia do presente**. Tradução de Gabriel Salvi Philipson. Petrópolis: Editora Vozes, 2021.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Tradução Enio Paulo Giachini. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

HARAWAY, D. Manifesto Ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu (Org). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

HELSPER, E. J. **Digital reach survey: Access, skills, motivations, support and outcomes**. London: LSE, 2017a. Disponível em: <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/DiSTO/>. Acesso em: 18 jun. 2024.

HELSPER, E. J.; SMAHEL, D. Excessive internet use by young Europeans: psychological vulnerability and digital literacy? **Information, Communication & Society**, p. 1-19, 2019.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. **Os rastros digitais e a memória dos jovens nas redes sociais**. 2014. 256 f. Tese (Doutorado em Memória Social) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

HOLLAND, G; TIGGEMANN, M. A systematic review of the impact of the use of social networking sites on body image and disordered eating outcomes. **Body Image**, v. 17, p. 100-110, 2016.

IRIGARAY, H. A. R.; SARAIVA, L. A. S.; CARRIERI, A. de P. Humor e discriminação por orientação sexual no ambiente organizacional. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 14, n. 5, p. 890–906, 2010.

IRIGARAY, Hélio Arthur Reis; SARAIVA, Luiz Alex Silva; CARRIERI, Alexandre de Pádua. Humor e discriminação por orientação sexual no ambiente organizacional. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 14, n. 5, p. 890-906, 2010.

JEAH, S. C. A. **Galera Heterogênea: naturalidade, trajetória e cultura dos recrutas e marinheiros da Armada Nacional e Imperial, c.1822- c. 1854**. 2011. Tese (Doutorado em História) - PUC-RJ, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

JEAH, Silvana. Genealogia dos corpos tatuados. *Coletiva.org*, 21 dez. 2019. Disponível em: <https://www.coletiva.org/dossie-corpo-n26-artigo-genealogias-dos-corpos-tatuados-no-brasil>. Acesso em: 02 dez. 2023.

KAMPF, Cristiane. A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento. **ComCiência**, Campinas, n. 131, 2011.

KENNEDY, Walker. Music streaming services, programming culture, and the politics of listening. **Honors Projects**, v. 35, 2015.

KOTLER, P. K.; KARTAJAYA, H.; SETIAWAN, I. **Marketing 5.0: tecnologia para a humanidade**. 1. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2021.

KROKER, A.; WEINSTEINEM, M. **Data trash: the theory of the virtual class**. [S.l.]: St. Martin, 1994.

KUNZRU, Hari; HARAWAY, Donna Jeanne; SILVA, Tomaz Tadeu da. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

LACHI, P.; NAVARRO, P. O corpo moldado: corporeidade mediada e subjetivação. In: TASSO, I.; NAVARRO, P. (org.). **Produção de identidades e processos de subjetivação em práticas discursivas**. Maringá: Eduem, 2012.

LE BRETON, David. **Uma breve história da adolescência**. Belo Horizonte: Ed. PUC, 2017.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. 2.ed. Campinas: Papyrus, 2003.

LE BRETON, David. **Antropología del cuerpo y modernidad**. Buenos Aires: Nueva Visión, 2004.

LE BRETON, David. **Señas de identidad: tatuajes, piercings y otras marcas corporales**. Lisboa: Miosotis, 2002.

LEITAO, D. K.; GOMES, L. G. Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. **Revista Cronos**, [S. l.], v. 12, n. 2, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/3159>. Acesso em: 14 maio. 2024.

LEMOS, André. **A arte da vida: diários pessoais e webcams na internet**. Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2002.

LEMOS, André. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**, 28., 2005, Rio de Janeiro. *Anais eletrônicos...* Rio de Janeiro: Intercom, 2005. p. 1-17. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1465-1.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2024.

LEMOS, André; SENA, Catarina de. Mais livre para publicar: efemeridade da imagem nos modos “galeria” e “stories” do instagram. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 12, n. 2, p. 12-18, ago. 2018.

LIMA, D. C.; OLIVEIRA, T. Negras *in tech*: apropriação de tecnologias por mulheres negras como estratégias de resistência. **Cadernos Pagu**, n. 59, p. e205906, 2021.

LIMA, Dulcilei C.; OLIVEIRA, Taís. Negras *in tech*: apropriação de tecnologias por mulheres negras como estratégias de resistência. **Cadernos Pagu**, Campinas, SP, n. 59, p. e205906, 2021.

LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Cia das Letras, 2009.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LIRA, A. G. et al. Uso de redes sociais, influência da mídia e insatisfação com a imagem corporal de adolescentes brasileiras. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, v. 66, n. 3, p. 164–171, 2017.

LIVINGSTONE, S.; STOILOVA, M. **Os 4Cs: classificação do risco online para crianças**. Hamburgo: Leibniz-Institut für Medienforschung, 2021.

LIVINGSTONE, Sonia. **A framework for researching Global Kids Online: understanding children’s well-being and rights in the digital age**. London: Global Kids Online, 2016. Disponível em: www.globalkidsonline.net/framework. Acesso em: 18 abr. 2024.

LOPES, Maria Manuela. In Search of Memory Matter. **Pensam. palavra obra**, n. 20, p. 22-37, 2018.

MANNHEIM, K. The Sociological Problems of Generations. In: KECSKEMETI, P. (ed.). **Essays on the Sociology of Knowledge** (pp. 163-195). New York: Oxford University Press, 1952.

MARQUES, T. **O Brasil tatuado e outros mundos**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

MARTINS, E.; VIANA, R. Por uma visão de linguagem ciborgue e coletiva. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 58, n. 2, p. 496-519, 2019.

MCCRINDLE, M.; FELL, A. **Generation Alpha: understanding our children and helping them thrive**. McCrindle Research Pty Ltd, 2021.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção** (C. Moura, Trad.). São Paulo: Martins Fontes, 1994. (Texto original publicado em 1945).

MICHEL, Rodrigo Cavalcante; MACHADO, Ana Flávia; SÁTYRO, Natália Guimarães Duarte. Música, redes e tecnologia na periferia: impactos tecnológicos na produção de *rap* na zona sul de São Paulo. **Nova Economia**, v. 29, n. spe, p. 1277-1303, 2019.

MOLON, S. I. Notas sobre constituição do sujeito, subjetividade e linguagem. **Psicologia Em Estudo**, v. 16, n. 4, p. 613–622, 2011.

MORI, Valéria D. A psicoterapia na perspectiva da Teoria da Subjetividade: a prática e a pesquisa como processos que se constituem mutuamente. In: GONZÁLEZ REY, Fernando. **Pesquisa qualitativa e subjetividade: os processos de construção da informação**. São Paulo: Pioneira, 2005.

NOVAES, Regina. Juventude e religião, sinais do tempo experimentado. **Interseções - Revista de Estudos Interdisciplinares**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 2, p. 351-68, dez. 2018.

OLIVEIRA, K. E. de J.; PORTO, C. de M.; ALVES, A. L. Memes de redes sociais digitais enquanto objetos de aprendizagem na Cibercultura: da viralização à educação. **Acta Scientiarum. Education**, v. 41, n. 1, p. e42469, 2019.

OLIVEIRA, M. P. M. T. de; CINTRA, L. A. D.; BEDOIAN, G.; NASCIMENTO, R. do; FERRÉ, R. R.; SILVA, M. T. A. Uso de internet e de jogos eletrônicos entre adolescentes em situação de vulnerabilidade social. **Temas em Psicologia**, v. 25, n. 3, p. 1167-1183, 2017.

OLIVEIRA, R. C. A. Estéticas juvenis: intervenções nos corpos e na metrópole. **Comunicação Mídia e Consumo**, v. 4, n. 9, p. 63-86, 2007.

OSÓRIO, A. Tatuagem e autonomia: reflexões sobre a juventude. **Cadernos de Campo**, v. 15, n. 14/15, p. 83-98, 2006.

OTTONI, M. A. R. O HUMOR NA INTERNET: REPRODUÇÃO OU PROBLEMATIZAÇÃO?. **Intercâmbio**, n. 14, 2010.

OZELLA, S. Adolescência: uma perspectiva crítica. In: CONTINI, M. L.; KOLLER, S. (org.). **Adolescência e psicologia: concepções, práticas e reflexões críticas**. Rio de Janeiro: CFP, 2002.

PAGANI, L. et al. The impact of digital skills on educational outcomes: evidence from performance tests. **Educational Studies**, v. 42, n. 2, p. 137–162, 2016.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PALMA, Mari. *O Brasil está entre os 10 países onde mais pessoas se tatuam*. CNN Brasil. Acesso em 18 set. 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/o-brasil-esta-entre-os-10-paises-onde-mais-pessoas-se-tatuam/>. Acesso em: 18 set. 2023.

PÉREZ TAPIAS, Jose Antonio. **Internautas y Naufragos: la búsqueda del sentido en la cultura digital**. Madrid: Trotta, 2006.

PÉREZ, A. L. A identidade à flor da pele: etnografia da prática da tatuagem na contemporaneidade. **Mana**, v. 12, n. 1, p. 179-206, 2006.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. Plataformização (*Platformisation*, 2019 – tradução: Rafael Grohmann). **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**,¹ v. 22, n. 1, p. 2-10, jan./abr. 2020.

POOLE. **Funds of knowledge 2.0: towards digital Funds of Identity**. Learning, Culture and Social Interaction, 2017.

PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants**. On the Horizon (MCB University Press), v. 9, n. 6, 2001.

QUIJANO, Paola Ricaurte. Jovenes y Cultura digital: abordajes críticas desde America Latina. **Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicacion**, n. 137, p. 14(17), 2018.

QUIRÓS-GARCÍA, E. La huella digital y la protección de datos: su impacto en las culturas de alto contexto y alto control de incertidumbre en Latinoamérica. **InterSedes: Revista de las Sedes Regionales**, v. 22, n. 46, p. 169-187, 2021.

RAMIS, Lúcia. *El tatuaje digital: las normas han cambiado. La intimidad no existe, y todo lo que digas podrá ser utilizado em tu contra*. **The NBP - New Barcelona Post**, 24 jan. 2019. Disponível em: <https://www.thenewbarcelonapost.com/el-tatuaje-digital/>. Acesso em: 20 jun. 2020.

RAMOS, C. M. **Teorias da tatuagem: corpo tatuado: uma análise da loja Stoppa Tatio da Pedra**. Florianópolis: UDESC, 2001.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura).

REZENDE, R. O corpo digital como corpo duplo: a tecnologia purificando as formas. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**, 28., 2005, Rio de Janeiro. *Anais eletrônicos...* Rio de Janeiro: Intercom, 2005. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1492-1.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2009.

RODRIGUEZ, L. da S.; CARRETEIRO, T. C. O. C. Olhares sobre o corpo na atualidade: tatuagem, visibilidade e experiência tátil. **Psicologia & Sociedade**, v. 26, n. 3, p. 746–755, 2014.

ROSA, G. A. M.; SANTOS, B. R. **Facebook e as nossas identidades virtuais**. Brasília, DF: Thesaurus, 2013.

ROSSATO, M.; MARTÍNEZ, A. M. Desenvolvimento da subjetividade: análise de histórias de superação das dificuldades de aprendizagem. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 17, n. 2, p. 289–298, 2013.

ROSSATO, M.; MITJÁNS MARTÍNEZ, A. Contribuições da metodologia construtivo-interpretativa na pesquisa sobre o desenvolvimento da subjetividade. **Revista Lusófona de Educação**, v. 40, p. 185-198, 2018.

RUIZ, I. Á. et al. Use of ICT and social networks in the neurodevelopment of minors: implications for the prevention of the risk of social exclusion. **Texto Livre**, v. 15, p. e40508, 2022.

SABINO, C.; LUZ, M. T. Tatuagem, gênero e lógica da diferença. **Physis: Revista de Saúde Coletiva**, v. 16, n. 2, p. 251-272, 2006.

SALLES, Leila Maria Ferreira. Infância e adolescência na sociedade contemporânea: alguns apontamentos. **Estud. psicol. (Campinas)**, Campinas, v. 22, n. 1, p. 33-41, mar. 2005.

SANT'ANNA, D. B. Horizontes do corpo. In: BUENO, M. L.; CASTRO, A. L. (org.). **Corpo, território da cultura**. São Paulo: Annablume, 2005. p. 119-134.

SANTAELLA, L. Pós-humano: por quê?. **Revista USP**, São Paulo, n. 74, p. 126-137, 2007.

SANTAELLA, Lucia. Figurações do corpo biológico ao virtual. **Interin**, v. 4, n. 2, p. 1-12, 2007.

SANTAELLA, Lucia. **A pós-verdade é verdadeira ou falsa?**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018.

SANTAELLA, Lucia. **Humanos hiper-híbridos: linguagens e cultura na segunda era da internet**. São Paulo: Paulus, 2021.

SANTAELLA, Lucia. **Neo-humano: a sétima revolução cognitiva do Sapiens**. São Paulo: Paulus, 2022.

SANTAELLA, Lucia. **Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política**. São Paulo: Paulus, 2016.

SCHLENKER, B. R. Self-presentation. In: LEARY, M. R.; TANGNEY, J. P. (ed.). **Handbook of self and identity** (2nd ed., pp. 542–570). The Guilford Press, 2012.

SELWYN, Neil. Como se preparar para as realidades da Inteligência Artificial: um desafio central para a educação na década de 2020. In: COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Kids Online Brasil: pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil**. São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2023.

SENNA, S.R.C.M.; DESSEN, M.A. Contribuições das teorias do desenvolvimento humano para a concepção contemporânea da adolescência. **Psic: Teor e Pesq**, v. 28, n. 1, p. 101–108, 2012.

SIBILIA, P. Os diários íntimos na internet e a crise da interioridade psicológica do sujeito. In: **CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**, 12., 2003, Niterói. *Anais eletrônicos...* Niterói: COMPOS, 2003.

SIBILIA, Paula. El *show* del yo. In: SIBILIA, Paula. **La intimidad como espectáculo**. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2008, p. 9-33.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2015.

SIBILIA, Paula. O pavor da carne: Riscos da pureza e do sacrifício no corpo-imagem contemporâneo. **Revista FAMECOS**, v. 25, p. 68-84, 2004.

SILVA, Nara Helena Lopes Pereira da; ANTÚNEZ, Andrés Eduardo Aguirre. Psicoterapia mediada por tecnologias digitais: estudo fenomenológico longitudinal. **Psic. Clin.**, Rio de Janeiro, v. 35, n. 1, p. 105-128, jan./abr. 2023.

SILVA, Paulo Roberto da; MAYORGA, Claudia. Jovens “nem-nem” brasileiros/as: entre desconhecimento das experiências, espetacularização e intervenções. **Desidades**, Rio de Janeiro, n. 23, p. 10-23, jun. 2019.

SILVA, Tomaz Tadeu (Org). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

SOUZA, Fernando Lucas Garcia de. **História da tatuagem no Brasil: corpos, técnicas e espaços em transformação**. Universidade Federal da Grande Dourados-UFGD Editora, 2020.

STAKSRUD, E. et al. **What do we know about children’s use of online technologies? A report on availability of data and research gaps in Europe**. Second edition. London: LSE, 2009.

TANABE, R. F.; MOREIRA, M. C. N. Narrativas no corpo: cicatrizes e tatuagens na experiência de adoecimento crônico, raro e complexo. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 38, n. 3, p. e00197521, 2022.

TAPSCOTT, Don. **Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World**. Toronto: McGraw-Hill, 2008.

TICBEAT. *El tatuaje digital, una nueva forma de expresión artística*. **TICbeat**, 31 ago. 2013. Disponível em: <https://www.ticbeat.com/cyborgcultura/el-tatuaje-digital-una-nueva-forma-de-expresin-artstica/>. Acesso em: 20 jun. 2020.

TURKLE, S. **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**. New York: Touchstone, 1997.

TURKLE, Sherry. **Alone together: why we expect more from technology and less from each other**. New York: Basic Books, 2011.

TURKLE, Sherry. **Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age**. Nova Iorque, Estados Unidos: Penguin Books, 2015.

UNICEF. **What we know about the gender digital divide for girls: a literature review**. 2021. Disponível em: <https://www.unicef.org/eap/media/8311/file/What%20we%20know%20about%20the%20gender%20digital%20divide%20for%20girls:%20A%20literature%20review.pdf>. Acesso em: 09 jan. 2024.

VALDERRAMA BARRAGAN, Matías. El devenir de la identidad digital: del yo proteico al yo identificado. **PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad**, Guadalajara, v. 6, n. 11, p. 00005, fev. 2017.

VALDEZ ZEPEDA, A; HUERTA FRANCO, DA; PEREZ PRECIADO, OA. O humor na estratégia de persuasão durante as campanhas eleitorais. **Revista Brasileira de Ciência Política**, v. 13, p. 245–258, 2014.

VAN DEURSEN, A. J. A. M.; HELSPER, E. J. The third-level digital divide: who benefits most from being online? In: ROBINSON, L. et al. (ed.). **Communication and Information Technologies Annual: Digital Distinctions and Inequalities**. v. 10, p. 29-52, 2015.

VIEIRA, Y. P. et al. Excessive use of social media by high school students in southern Brazil. **Revista Paulista de Pediatria**, v. 40, p. e2020420, 2022.

VIGOTSKI, L. S. Pensamento e palavra. In: VIGOTSKI, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. (Original publicado em 1934).

VILHENA, Junia; ROSA, Carlos Mendes; NOVAES, Joana de Vilhena. Narrando dores: a tatuagem como narrativa. **Cadernos de Psicanálise**, Rio de Janeiro, v. 37, n. 33, p. 129-154, dez. 2015.

WAZLAWICK, Patrícia; CAMARGO, Denise de; MAHEIRIE, Kátia. Significados e sentidos da música: uma breve "composição" a partir da psicologia histórico-cultural. **Psicologia em Estudo**, v. 12, n. 1, p. 105-113, 2007.

WUNENBURGER, J.-J. O arquipélago imaginário do corpo virtual. **Alea: Estudos Neolatinos**, v. 8, n. 2, p. 193–204, 2006.

XAVIER, R. Claudio S.; OLIVEIRA, L. Cibercorpo: interface e (in)formação. In: **CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO**, 4., 2005, Aveiro. **Anais...** Aveiro: Universidade de Aveiro, 2005.

ZANETTI, M. C. et al. Corpos belos nos ambientes virtuais: estudo por meio da sociologia visual. **Revista da Educação Física/UEM**, v. 23, n. 3, p. 411–420, 2012.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder**. Tradução George Schlesinger. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.

APÊNDICE

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Olá,

Você está sendo convidado (a) a participar de uma pesquisa que estudará os elementos sobre a experiência digital porque se identifica com as características do estudo que corresponde a usuários de tecnologias digitais de informação e comunicação nascidos a partir do ano 2000.

O preenchimento do formulário não trará nenhum risco jurídico ou médico e psicológico e não se trata de um procedimento considerado invasivo. Entretanto, na possibilidade de riscos mínimos, como por exemplo, um pequeno desconforto em relação a determinadas perguntas, o preenchimento poderá ser interrompido pelo respondente. Sua participação é muito importante e voluntária e, conseqüentemente, não haverá pagamento por participar desse estudo. Em contrapartida, você também não terá nenhum gasto.

As informações obtidas nesse estudo serão confidenciais, sendo assegurado o sigilo sobre a participação e quando da apresentação dos resultados em publicação científica ou educativa, uma vez que os resultados serão sempre apresentados como retrato de um grupo e não de uma pessoa. Você poderá se recusar a participar ou a responder algumas das questões a qualquer momento, não havendo nenhum prejuízo pessoal se esta for a sua decisão.

Todo material coletado durante a pesquisa ficará sob a guarda e responsabilidade do pesquisador responsável pelo período de 5 (cinco) anos e, após esse período, será destruído. Os resultados dessa pesquisa servirão para contribuir para os estudos sobre novos fenômenos sociais da contemporaneidade, especialmente da cultura digital. Para todos os participantes, em caso de eventuais danos decorrentes da pesquisa, será observada, nos termos da lei, a responsabilidade civil.

Você deve guardar uma cópia deste termo onde consta o telefone e o endereço do pesquisador responsável, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

Pesquisadora responsável: Fernanda de Paula Carvalho. Endereço: Rua Dom José Gaspar, 500 bairro Coração Eucarístico, BH/MG. Telefone: (31) 9 9179-2644 - nanda_depaula@yahoo.com.br Este estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, coordenado pela Prof.^a Cristiana Leite Carvalho, que poderá ser contatado em caso de questões éticas, pelo telefone 3319-4517 ou email cep.proppg@pucminas.br. O Comitê de Ética em Pesquisa é uma autoridade local e porta de entrada para os projetos de pesquisa que envolvem seres humanos, e tem como objetivo defender os direitos e interesses dos participantes em sua integridade e dignidade, contribuindo também para o desenvolvimento das pesquisas dentro dos padrões éticos.

Eu, Fernanda de Paula Carvalho, comprometo-me a cumprir todas as exigências e responsabilidades a mim conferidas neste termo e agradeço a sua colaboração e sua confiança.

Você concorda em participar da pesquisa de acordo com as informações apresentadas acima, no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Sim

Não

Instrumento “Frases para completar”

APRESENTAÇÃO GERAL	
IDADE: _____	LOCAL DE MORADIA (BAIRRO) _____
SEXO <input type="checkbox"/> FEMININO <input type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> NÃO SEI <input type="checkbox"/> NÃO QUERO RESPONDER	COR <input type="checkbox"/> BRANCA <input type="checkbox"/> PRETA <input type="checkbox"/> PARDA <input type="checkbox"/> AMARELO <input type="checkbox"/> INDÍGENA <input type="checkbox"/> NÃO QUERO RESPONDER

AS QUESTÕES SEGUINTE TÊM O FORMATO DE FRASES PARA COMPLETAR

Leia a frase e complete com o que vier à sua mente. Não tem limites de palavras ou espaço, se não couber neste espaço definido pode incluir uma folha em anexo.

Quando utilizo a Internet costumo acessar conteúdos sobre...

Normalmente procuro postar coisas sobre...

Costumo curtir conteúdos que...

Nas redes sociais eu sigo conteúdos postado por...

Escolho fazer minhas postagens baseado em...

Costumo comentar conteúdos que...

Escolho não postar conteúdos...

Deixo no meu feed conteúdos que ...

Costumo apagar das minhas redes sociais...

Entendo que o que eu posto será visto por...

Quando comentam minhas postagens eu sinto que...

Quando **não** comentam minhas postagens eu sinto que...

Quando faço uma postagem me preocupo com...

Entendo que a experiência virtual e presencial são...

Meus pais acham que a internet ...

Eu penso que a internet ...

Meus/minhas amigos/amigas acham que a internet...

As pessoas em geral pensam que a internet serve para....

Quando postam sobre mim eu sinto que...

Como você se descreveria a partir do que é encontrado sobre você no ambiente virtual... (Quem é você no ambiente virtual?)

Fora da internet você se descreve como...

Caso queira receber informações sobre a pesquisa e ter acesso ao relatório final deste trabalho, deixe seu contato.