

OS JOVENS EM COMUNIDADES DO ORKUT: AS CULTURAS JUVENIS EXPRESSAS NESTE AMBIENTE

ANDRÉA RAPOPORT*

RESUMO

A crescente participação de adolescentes na rede social *Orkut* e em suas comunidades permite conhecer as culturas juvenis expressas por adolescentes em suas comunicações, constituindo-se em um rico contexto de investigação para áreas como a Psicologia e a Educação. Este trabalho apresenta o Estudo de Caso das Comunidades “Adolescente Sofre” e “Adoro ser adolescente”. Descrevem-se os dados que levaram à escolha destas comunidades, que partiu de uma pesquisa de com a palavra-chave adolescente. Os Estudos de Caso revelam de forma significativa a interação que ocorre nos Fóruns através de jogos criados pelos membros da comunidade. Os temas abordados nos títulos das comunidades são tratados especialmente nas Enquetes, como por exemplo, as queixas manifestadas pelos adolescentes sobre esta fase da vida, na comunidade “Adolescente sofre”. Indica-se a importância da escola apropriar-se do conhecimento sobre o que pensam e as formas de interação dos adolescentes de hoje, pois esta fase está mudando em ritmo acelerado, influenciada por diferentes fatores socioculturais.

PALAVRAS-CHAVE: *Orkut*; culturas juvenis; juventude; escola

ABSTRACT

The growing participation of adolescents in the social network *Orkut* and in its communities makes it possible for us to learn about youth cultures expressed by adolescents in their communications, providing us with a rich context for investigations in the fields of psychology and Education. This study presents two Case Studies comprising the communities entitled “Teenagers Suffer” and “I love being a teenager”. The data that led to the choice of these communities, after a research using the word adolescent, are described. The Case Studies show a significant interaction within the scope of the Forums, comprising games created by the members of the community themselves. The titles of the communities are treated mainly in the Polls, such as, for example, the complaints manifested by adolescents about this period of their lives in the community “Teenagers suffer”. The importance of schools and their appropriation of this knowledge of what adolescents think and the ways adolescents interact nowadays is pointed out, as adolescence is changing very quickly, influenced by different sociocultural factors.

KEYWORDS: *Orkut*; adolescence; school

* Doutora em Psicologia do Desenvolvimento pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. deiar@terra.com.br

INTRODUÇÃO

O rápido avanço tecnológico associado ao acesso à internet trouxe consigo mudanças culturais advindas das novas formas de comunicação, acesso às informações e interação entre as pessoas, implicando também em mudanças nos processos de aprendizagem, acesso aos conhecimentos escolares e papel atribuído aos professores e à escola. As diferentes possibilidades de comunicação em ambientes virtuais têm trazido mudanças ainda nas noções de público e de privado, de individual e de coletivo, de tempo e de espaço impostas pelas formas de comunicação e interação tradicionais.

Com isso, cultura, educação, psicologia e tecnologia tornam-se intersecções relevantes para investigação, considerando-se o dinamismo em que estão se dando as construções nestas áreas e a necessidade de atualização constante de produções científicas. Dornelles (2008, p.40) destaca que “o ciberespaço foi percebido pelas Ciências Sociais como um local de convívio social e passível de investigações, análises e interpretações”. Pode ser usado para aproximação e conhecimento das manifestações individuais e coletivas acerca de diferentes temáticas, em diversos grupos etários, étnicos, socioeconômicos e culturais. Diante deste cenário, entende-se que o ciberespaço pode se constituir em um rico contexto de investigação na área da educação. Neste trabalho discutem-se as culturas juvenis e suas possíveis interfaces com o conhecimento sobre os jovens que estão na escola hoje, trazendo contribuições para intervenções junto aos mesmos e às suas famílias.

Adolescência, juventude e culturas juvenis

Cabe iniciar pontuando alguns aspectos pertinentes aos conceitos de adolescência e juventude já que delimitações etárias não se mostram mais suficientes para compreender esta etapa de vida. Os termos adolescência e juventude podem ser definidos a partir de diferentes paradigmas, como por exemplo, da Psicologia, que tende utilizar mais o termo adolescência e dos Estudos culturais, que geralmente adotam o termo juventude.

A delimitação etária e a nomenclatura variam entre algumas instituições oficiais. Para a Organização das Nações Unidas, a juventude está na faixa dos 15 aos 24 anos, para o Estatuto da Criança e do Adolescente, considera-se adolescente entre 12 e 18 anos. Já a Organização Mundial da Saúde e a Organização Pan-Americana de Saúde diferenciam pré-adolescência (de 10 a 14 anos) e adolescência (dos 15 aos 19 anos) a partir de critérios biológicos (PEREIRA, 2007).

A influência de fatores socioculturais não ocorre somente na adolescência, mas em qualquer etapa do desenvolvimento, conforme argumenta Knobel (1985). Para o autor, “Não há dúvidas que o elemento sociocultural influi com um determinismo específico nas manifestações da adolescência, mas também temos que considerar que atrás desta expressão sociocultural existe um embasamento psicobiológico que lhe dá características universais” (p.25). Ou seja, é um fenômeno que faz parte do processo de humano com princípios psicológicos e biológicos próprios, mas com expressões marcadas, sem dúvida, por particularidades geográficas, temporais e histórico-sociais. Dentre estas características universais encontramos, por exemplo, as mudanças físicas decorrentes da puberdade e os conflitos decorrentes deste período de transição, o processo de construção da identidade, a evolução sexual manifesta, entre outras características descritas pelo autor no que chamou de “síndrome normal da adolescência”.

Além disso, mesmo para a Psicologia, o critério para o término da adolescência depende de diversos fatores, especialmente porque hoje se observa um encurtamento da infância e um prolongamento da adolescência em nossa sociedade. Blos (1994) e Osório (1989) vêem o término da adolescência influenciado por fatores socioculturais. Há alguns requisitos que o adolescente deve alcançar para atingir a fase adulta: escolha da identidade sexual; ser capaz de manter relações afetivas estáveis; obter independência econômica; assumir compromissos profissionais; formar um sistema de valores próprio, não dependendo mais da opinião das figuras de autoridade e manter um bom relacionamento com a geração precedente, podendo respeitar e tirar proveito de tal relação.

Alguns autores falam em condição juvenil, como um conceito ligado a uma etapa de transição entre a infância e a idade adulta, mas suas características, duração e significado social são históricos e culturais (ABRAMO, 2008). A partir da definição de Minayo, como sendo a juventude um processo e não apenas uma faixa etária, Pereira (2007, p.358) afirma que “a juventude seria, então, uma categoria sociológica que constitui um processo sociocultural demarcado pela preparação dos indivíduos para assumirem o papel de adultos na sociedade”.

Ao definir o jovem a partir de critérios socioculturais as delimitações biológicas, como a faixa etária, não podem ser utilizadas, especialmente porque cada sociedade atribui, em diferentes momentos históricos, segmentações diferentes dos grupos etários. A idade apresentaria apenas um valor indicativo, considerando-se, a partir da cultura, a juventude como um “estado” e não uma etapa de transição (REGUILLO, 2003).

As diferentes visões apresentadas revelam, muitas vezes, que “existe uma linha tênue entre os conceitos de adolescência e juventude, pois de uma forma ou de outra adolescência e juventude são construídas socialmente” (PEREIRA, 2007, p.359). Entende-se que a faixa etária pode ser tanto um indicador que serve do ponto de vista metodológico para demarcar o grupo estudado como também está relacionada às mudanças biológicas iniciadas na puberdade¹ e que têm impactos emocionais e sociais. Dessa forma, ao concordar que existe uma influência tanto de fatores biológicos como socioculturais e históricos, neste estudo optou-se por utilizar esta conceituação mais ampla, que permite uma análise dos múltiplos fatores que interferem nas características desta fase, chamada como adolescência ou juventude. No que se refere aos termos utilizados ao longo do artigo, serão empregados tanto adolescentes como jovens.

O estudo das culturas juvenis implica a compreensão de que ao se analisar os diferentes modos dos grupos juvenis estarem juntos, a partir de determinadas práticas, pode-se falar em culturas juvenis e não apenas em cultura juvenil (REGUILLO, 2003). Feixa (apud GARBIN, 2003, p.15) define culturas juvenis “como um conjunto de formas de vida e valores característicos e distintos de determinados grupos de jovens, a maneira como tais experiências são expressas coletivamente mediante a construção de seus estilos de vida distintos, [...]”.

Oliveira e Tomazetti (2008) discutem quem são os adolescentes de hoje e a importância de os professores se apropriarem e se aproximarem destes, com suas características que não são previsíveis e não trazem certezas, mas sim que estão constantemente se transformando diante das mudanças culturais e sociais, e “[...] trazem à escola suas próprias linguagens e culturas, fazendo-se atores, sujeitos ativos na construção de uma nova subjetividade no espaço escolar” (p.8).

Culturas juvenis, internet e o Orkut

Stern e Willis (2009), ao discutirem como a internet tem afetado a vida dos jovens, referem que o público adolescente é um dos que mais cresce na população que utiliza este recurso tecnológico. Segundo os autores “[...] a rede provavelmente afeta diferentes jovens de diferentes maneiras, dependendo do que eles estão fazendo, por que estão

¹ Puberdade refere-se às mudanças biológicas que ocorrem no corpo levando à capacidade de reprodução sexual. Ocorrem alterações anatômicas e fisiológicas, nas meninas e nos meninos, tais como: acne, pêlos, seios, menstruação, ejaculação, entre outros (COLE e COLE, 2004).

fazendo isso e durante quanto tempo” (STERN e WILLIS, 2009, p.268). Algumas discussões e estudos têm sido realizados com o objetivo de identificar as consequências deste grande número de horas *online* sobre a formação destes jovens. Apesar de referirem que ainda não se tem estudos conclusivos, existem algumas preocupações comuns em vários estudos como o acesso a conteúdo inadequado, o estabelecimento de relações inadequadas e até perigosas e o impacto sobre as interações sociais. Segundo os autores, no que se refere a este último tópico, existem duas correntes na literatura: a primeira defende que a internet aumenta o isolamento social e a outra, de forma contrária, defende que a internet possibilita o desenvolvimento de relacionamentos:

A lógica da primeira perspectiva é: quanto mais tempo as pessoas passam na internet, menos tempo elas têm para se envolverem em interações ‘reais’, que são inerentemente de maior valor [...]. A lógica da segunda perspectiva é: a internet pode ajudar os usuários a expandirem a sua rede de amigos e aprimorar suas relações existentes por meio de interações *online* frequentes e atraentes (STERN e WILLIS, 2009, p. 267).

Corroborando o crescente acesso à internet e suas implicações sobre as formas de interação entre os jovens, pesquisas revelam que as redes sociais, *blogs* e fóruns correspondem a 34,5% do tempo online de navegação doméstica no Brasil, conforme dado divulgado em dezembro de 2008². Por exemplo, o *site* de relacionamentos *Orkut*, criado em 2004, é: “acessado por sete em cada dez internautas residenciais [...]” e meninas de 12 a 17 anos visitam até 2,5 mil páginas por mês (Ibope/NetRatings, ZH Digital, 10/12/2008, p.3). Nos últimos anos outros *sites* de relacionamentos se desenvolveram muito, como o *Facebook* e o *Twitter*, tendo este último características um pouco diferenciadas e novas implicações a serem investigadas.

Considerando este amplo acesso à internet Skinner et al. (apud STERN e WILLIS, 2009) fazem uma reflexão interessante: quanto mais os adolescentes ficam conectados à internet aqueles que não têm acesso são mais afetados negativamente, pois não tem a oportunidade aproveitar os diferentes recursos proporcionados por esta tecnologia. “[...] Mais imediatamente, a falta de acesso à internet frequentemente leva alguns jovens a se sentirem escanteados ou isolados, uma vez que esta mídia passou a desempenhar um papel chave nas interações sociais e no planejamento de eventos entre jovens” (p.257). Knobel

² Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL915176-6174.00.html>. Acesso em: 10 de jan. de 2009.

(1985) aponta uma forte tendência grupal durante a adolescência e a necessidade sentida pelos adolescentes de se sentirem fazendo parte de um grupo.

Amaral (2003, p.46) percebe que “a Internet passou a ser um dos elementos fundamentais para uma nova cultura jovem”, o que reforça a idéia de que aqueles que não têm acesso de alguma forma estariam sendo afastados de algo que faz parte da vida de seu grupo. A crescente participação de jovens em comunidades possibilita-nos conhecê-los através dos conteúdos expressos por estes em suas comunicações bem como abre uma nova forma de acesso aos adolescentes, passando-lhes informações, estabelecendo diálogos e até redes de contatos que não seriam possíveis se não ocorressem no universo online.

Especificamente em relação ao *site* de relacionamentos *Orkut*, pode-se dizer que, por si só, a participação no *Orkut* já revela uma manifestação da cultura juvenil. Neste ambiente se encontram, por exemplo, para debater assuntos diversos, encontrar amigos e fazer amigos, marcar encontros, divulgar eventos, jogar. Além disso, a navegação em algumas comunidades realizada neste estudo tem revelado o caráter lúdico do *Orkut*, o que é corroborado por Dornelles (2008) e Prysthon, Fontanella e Filho (2007).

Muitos adolescentes da atual geração já nasceram em um ambiente rico em recursos multimídia, que fazem parte de sua rotina e facilitam o domínio de vários aparatos tecnológicos. Nesse sentido, Garbin (2003) se refere à “Geração *Zapping*”, que convive desde a sua infância com a televisão e o crescente acesso aos canais da TV a cabo, não consegue imaginar o mundo sem computador, sem Internet e sem celulares. Está acostumado a conversar em um *chat*, escrever *e-mails*, navegar em diversos *sites*. Neste novo contexto, Garbin destaca que a interação nos *chats* pode favorecer que crianças e jovens desenvolvam habilidades cognitivas e sociais.

Além disso, os adolescentes de hoje cresceram tendo acesso a uma vasta gama de *sites* de entretenimento, educativos e informativos levando-os a relatarem que a internet atende a grande parte dos seus desejos e necessidades (STERN e WILLIS, 2009). Dentre os múltiplos usos da internet Stern e Willis relatam que “[...] os adolescentes usam a internet principalmente por razões sociais” (p.258).

A comunicação mediada por computadores propicia a emergência de diferentes formas de socialização via Internet, como por exemplo, as comunidades virtuais. Neste espaço valores e interesses comuns são compartilhados e, mesmo com o enfraquecimento das relações presenciais, podem se multiplicar os contatos e vivências mediados por computadores (COUTO e FONSECA, 2004).

A Internet permite às pessoas estabelecer diálogos públicos e privados com sincronicidade ou assincronicidade no ciberespaço (RHEINGOLD apud COUTO e FONSECA, 2004). Para Couto e Fonseca (2004) a constituição das comunidades virtuais envolve uma relação de interatividade entre vários participantes comunicadores em um espaço público para os membros das comunidades interagirem através de trocas de mensagens individuais e ou coletivas. Cabe destacar que algumas comunidades são abertas a não membros, ou seja, qualquer um pode visualizar seu conteúdo e outras são fechadas, restringindo o acesso aos seus membros. Em especial, em relação ao *Orkut* e *blogs*, Dornelles (2008) destaca que a possibilidade romper com a ligação tempo-espaço para o encontro social torna estes *sites* mais atrativos e os diferencia dos *chats* em que é importante um acesso dos participantes em um mesmo horário.

A prática da sociabilidade no *Orkut* ocorre nas comunidades, pois cada tópico criado por um dos membros gera discussões entre aqueles que manifestam interesse por aquele tema, promovendo a interação e o encontro social. Entretanto, a participação em uma comunidade pode ser mais ativa (debater ou criar os tópicos e enquetes nos fóruns, divulgar eventos relacionados à temática) ou passiva (apenas adicionar a comunidade ao seu perfil), como ocorre grande parte das vezes. Mesmo somente adicionando uma comunidade a pessoa já torna públicas as idéias com as quais se identifica, pois em sua página são exibidas as comunidades em que participa (COSTA, 2007; DORNELLES, 2008).

Participar de uma comunidade no *Orkut* pode significar, subjetivamente, a construção de uma identidade pessoal. E esta escolha não é ao acaso, mas é influenciada pela cultura na qual está o usuário está inserido. No entanto, a comunidade em si não representa uma identidade homogênea, no sentido que agrega diferentes olhares a respeito do tema (ARAÚJO, 2009).

Santo e Paraíso referem (2007, p.1):

Uma heterogênea e vasta gama de práticas discursivas têm sido endereçadas à juventude na contemporaneidade. Dentre essas práticas, merecem destaque aquelas produzidas no ciberespaço, local em que muitas/os jovens fazem conexões, estabelecem relações e produzem um “novo estado da cultura”: a cibercultura³. A cibercultura instaura outras formas de relação social em que as comunidades virtuais são a grande

³ Segundo Lévy (apud SANTO e PARAÍSO, 2007), cibercultura especifica “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (p.1).

novidade. No universo de comunidades virtuais, na contemporaneidade, o *site* de relacionamentos *Orkut* se destaca porque é hoje o endereço eletrônico mais acessado no Brasil e o segundo colocado entre os meios de comunicação mais utilizados pelas/os jovens do país, só perdendo para o *MSN* [...].

Diferentes áreas do conhecimento têm se dedicado ao estudo do *Orkut*, com objetivos próprios a cada uma. São referidos alguns estudos que trouxeram contribuições teóricas ou metodológicas para esta investigação. Por exemplo, Santo e Paraíso (2007) realizaram um estudo para analisar o processo de produção de subjetividades juvenis nos discursos presentes em duas tecnologias culturais: o currículo escolar e o *Orkut*. Foram realizadas pesquisas de comunidades com as expressões “Amo estudar” e “Odeio estudar”, sendo selecionadas para análise aquelas com maior número de participantes. Na comunidade “Odeio estudar” a escola é vista como muito ruim e descrita através de adjetivos como “perda de tempo; chata; nojenta; horrorosa; cansativa; lixo; a pior coisa; tédio; porcaria; irritante; sem graça; idiotice; revoltante; insuportável; tosca; estresse; ditadura capitalista; prisão; tortura; escravidão; quartel; inferno; um tremendo hospício” (p.3), mas este discurso não é heterogêneo, aparecendo também aqueles que defendem a escola e os professores, mas que acabam sendo rotulados como *nerd* ou CDF.

Já Jubé e Filho (2007) pesquisaram as representações virtuais de corpo de escolares de uma escola pública de Goiânia que participavam do *Orkut*. Os autores iniciaram a investigação a partir das Comunidades do *Orkut* relacionadas à escola campo, através do nome principal da comunidade e da sua descrição. A partir dessas comunidades, elaboraram critérios para a seleção dos sujeitos que participariam da pesquisa, chegando, ao final, a 10 usuários. Realizaram uma pesquisa qualitativa através de Análise de conteúdo. Um resultado geral deste estudo, mas que interessa a discussão deste trabalho é que nas comunidades do *Orkut* muitas vezes não se discute a temática proposta em sua caracterização, mas destinam-se a discutir “frivolidades, disseminando assim a cultura inútil, pois, os fóruns não apresentam discussões freqüentes e relevantes” (p.5). Entretanto, pode-se ver este dado como um indicador sobre o interesse e uso real do *Orkut*, ou seja, é possível que estes adolescentes não almejem um debate acerca de uma temática, mas sim, como afirma Dornelles (2008), visibilidade, encontro com um grupo de iguais e aumento da rede de contatos.

Ainda dentro da análise de temáticas específicas em comunidades do *Orkut*, Araújo (2009) investigou a prática comunicativa

a partir da análise da comunidade “Bulimia e anorexia”, buscando descrever como ocorre a formação do discurso e algumas estratégias argumentativas utilizadas pelos enunciadorees. A definição dos tópicos a serem analisados foi feita a partir daqueles mais comentados e postados no período de um mês. A autora verifica que o *Orkut* é um espaço de expressão de subjetividades, com discursos heterogêneos e não totalmente livres, visto que a dona da comunidade, que atuava como mediadora, influenciava a construção dos discursos.

Costa (2007) realizou uma pesquisa com o objetivo de identificar nas comunidades do *Orkut* sobre o educador Paulo Freire a elaboração da aprendizagem significativa. A sua metodologia para estudo envolveu o levantamento e a descrição de comunidades que tratavam sobre Paulo Freire (nome, data da criação, número de membros e de postagens, perfil do dono da comunidade). Foram analisados através de Análise de Conteúdo os fóruns (com mais de três postagens) relacionados com a vida e a obra do educador e com aprendizagem significativa. Segundo Costa, no *Orkut* existe um novo fazer que leva a um novo aprender. Entretanto, a inconstância de uma participação ativa dos membros nas discussões mostrou-se um ponto desfavorável a uma aprendizagem significativa. Por outro lado, a autora refere

Ademais, esta pesquisa nos demonstra o potencial educativo, social, cultural e criativo presente tanto nos sujeitos afetos ao mundo virtual, quanto do próprio mundo virtual, dado que as suas possibilidades são incomensuráveis, se considerarmos as múltiplas combinações de referências, idéias, propostas, experiências, ações cabíveis, por exemplo, num fórum de discussão (COSTA, 2007, p.103).

Estes estudos sobre o *Orkut* serviram essencialmente a fins metodológicos para a presente pesquisa tendo procedimentos de coleta de dados e análise bastante homogêneos. Por outro lado, os recortes de seus resultados, apesar de heterogêneos se mostram ricos para ilustrar este novo contexto investigativo, no que tange ao conteúdo e forma de interação e construção que ocorre neste espaço.

Pesquisa de comunidades no *Orkut*

Para caracterizar o *site* de relacionamentos *Orkut* buscou-se a descrição no *link* “Sobre o *Orkut*” do próprio *site*⁴. Quando foi criado, em 2004, a adesão era feita a partir de convites recebidos por e-mail de

⁴ Disponível em: <http://www.orkut.com/Main#About.aspx>. Acesso em: 15 de jan. de 2009.

usuários já cadastrados, mas atualmente qualquer pessoa pode fazer parte.

O **orkut** é uma comunidade on-line criada para tornar a sua vida social e a de seus amigos mais ativa e estimulante. A rede social do **orkut** pode ajudá-lo a manter contato com seus amigos atuais por meio de fotos e mensagens, e a conhecer mais pessoas. Com o **orkut** é fácil conhecer pessoas que tenham os mesmos hobbies e interesses que você, que estejam procurando um relacionamento afetivo ou contatos profissionais. Você também pode criar comunidades on-line ou participar de várias delas para discutir eventos atuais, reencontrar antigos amigos da escola ou até mesmo trocar receitas favoritas. Você decide com quem quer interagir. Antes de conhecer uma pessoa no **orkut**, você pode ler seu perfil e ver como ela está conectada a você através da rede de amigos. [...] Nossa missão é ajudá-lo a criar uma rede de amigos mais íntimos e chegados [...].

Os “Dados demográficos” sobre os membros do *Orkut*, atualizados em 17/03/2010, revelam que a faixa etária entre 18-25 anos corresponde a 53,51% de usuários. Não há menção a uma faixa inferior, embora muitos dos usuários deste *site* de relacionamentos estejam neste grupo. Este dado provavelmente está relacionado ao parágrafo à restrição contratual, facilmente burlada, de que o usuário deve ter idade legal para fazer um acordo jurídico com o *Google*⁵.

Alguns fatores podem distorcer os dados sobre a faixa etária, como o fato do usuário omitir este dado ou, como comenta Araújo (2009), utilizar um perfil “fake” (falso). Nas comunidades o enunciador pode se manifestar também como anônimo. Entretanto, várias comunidades têm tópicos ou enquetes questionando a idade dos usuários como, por exemplo, a comunidade “Eu sou pré-adolescente” com 1367 usuários. No tópico “quantos anos vc tem?”, com 179 postagens, as idades dos usuários variavam entre 10 e 13 anos, tendo apenas um membro com 19 anos. Nesta mesma comunidade, uma enquete questionava: “Você já mentiu sua idade no *Orkut*?” Foram 38 respostas, sendo que destas 50% disseram que sim, 10% que não, 13% que algumas vezes e 26% que só quando necessário. Neste caso, entende-se que para entrar no *Orkut*, ao concordar com o termo de adesão, já se está obrigatoriamente mentindo a idade.

No que se refere à nacionalidade dos usuários 50,81% são brasileiros, corroborando o que Dornelles (2008) chamou de epidemia

⁵ Disponível em: <http://www.google.com/accounts/TOS?hl=pt-BR>. Acesso em: 17 de mar. De 2010.

do *Orkut* entre os brasileiros, destacando usuários de Porto Alegre/RS como os primeiros da lista. O autor refere que eram, na época de seu estudo, mais de quarenta milhões de usuários em todo o mundo.

Análise e discussão dos dados

Os dados deste artigo fazem parte de um estudo mais amplo acerca das culturas juvenis no *Orkut*. Inicialmente, foi realizada a busca de comunidades com a palavra-chave adolescente⁶, selecionando-se as dez primeiras páginas de resultados. Do total de 120 comunidades foram analisadas 97 e excluídas 23 que, apesar de apresentarem em seu nome a palavra adolescente, na sua descrição observou-se que eram formadas por adultos abordando esta temática. Os dados foram analisados através de Análise de Conteúdo (BARDIN, 1977), utilizando-se o agrupamento por categorias e posteriormente subcategorias temáticas emergentes no material selecionado para estudo, incluindo-se os nomes das comunidades, os Fóruns e as Enquetes e os conteúdos escritos nos mesmos. Segundo Nachmias e Nachmias (1996), a Análise de conteúdo, assim como é um método de análise é um método de observação, podendo-se observar através de cópias da comunicação que as pessoas produzem e também inferir elementos da cultura e de mudanças culturais.

A classificação das comunidades em categorias temáticas, realizada a partir de sua descrição e nome é apresentada na Tabela 1. Estas categorias não são as apresentadas no *site*, mas sim uma definição a partir das temáticas emergentes na Análise de conteúdo:

Tabela 1 – Comunidades do *Orkut* com a palavra adolescente

Categoria das comunidades	Freqüência
Ser adolescente	50,5% (49)
Entretenimento	28,8% (28)
Trabalho	7,2% (7)
Religião	5,1% (5)
Dia do adolescente	4,1% (4)
Gestação na adolescência	4,1% (4)
Total de comunidades	97

Considerando a maior freqüência de comunidades na categoria “Ser adolescente” optou-se por aprofundar o estudo das mesmas. Estas se caracterizam, de forma geral, pela expressão de sentimentos,

⁶ Data da pesquisa destes dados: 8/04/2009.

angústias, gostos, trocas de informações sobre a adolescência e sobre os seus membros e também pela interação através de jogos criados nos tópicos das comunidades. Dentre estas comunidades procedeu-se a um processo de seleção de duas comunidades para realização de Estudos de caso. Foram selecionadas aquelas que: tinham Enquete ou Fórum sobre a idade, apresentavam maior número de membros e elevado número de postagens. Este é um fator importante, pois várias comunidades têm muitos membros, mas estes não têm uma participação ativa, sugerindo que muitos apenas adicionam a comunidade em seu perfil, mas não interagem através dos espaços propostos para isto, que são os Fóruns e Enquetes. Sendo assim, após este percurso optou-se pelo estudo comparativo de duas comunidades aparentemente antagônicas: “Adoro ser adolescente” e “Adolescente sofre”.

Descrição das comunidades

A comunidade “Adolescente sofre” contava com 7090 membros em 17/08/2009, é definida como pública e aberta a não-membros. Foi criada em 15 de março de 2006 por uma menina cuja idade não está revelada em seu perfil pessoal. Segundo a classificação do *Orkut*, está inserida na categoria “Família e Lar”. A partir do Fórum, “Quantos anos??E... de onde??”, obteve-se uma amostra do perfil de idades dos membros da comunidade, pois foram postadas apenas 210 respostas diante de um total de 7090 membros. As idades variaram entre 11 e 19 anos ($M=14,48$; $DP=1,43$). Verificou-se que 74,6% dos respondentes têm entre 13 e 15 anos, sendo apenas 5,1% com menos de 12 anos e 39,4% acima de 15. Corroborando este dado, na Enquete que questiona a idade (118 respostas), 86% dos membros responderam que tem entre 14 e 15 anos.

A comunidade “Adoro ser adolescente” contava com 9.318 membros em 24 de agosto de 2009. É uma comunidade do tipo pública e aberta a não-membros. Foi criada em 09 de novembro de 2004 por uma menina que não revela a sua idade e tem um menino como moderador, que também não revela sua idade. Segundo a categoria de comunidades do *Orkut* está classificada como Culturas e comunidade. Com o objetivo de caracterizar o perfil dos membros desta comunidade, a partir do fórum, “Que idade você tem”, obteve-se uma pequena amostra das idades, pois foram postadas apenas 47 respostas, que variaram de 12 a 20 anos ($M=15,4$ anos; $DP=1,94$). Verificou-se que 58% dos respondentes têm entre 14 e 16 anos, tendo-se apenas 18% com menos de 14 anos e 24% acima de 16.

Caracterização da página comunidade

Na página inicial da comunidade “Adolescente sofre” aparece um convite aos adolescentes que percebem esta fase como repleta de dificuldades a fazerem parte deste grupo: “Se vc eh (ou foi) um adolescente sabe q adolescente sofre [...]”. Este é seguido por uma sequência de queixas que, para fins de análise, foram agrupadas em categorias temáticas. As queixas mais frequentes foram relativas aos pais⁷:

tem q aguentar os pais xingando sua banda favorita; nunca pode voltar a hora q quer da balada; nunca pode ir a balada; nunca tem razão; nao podi nem na eskina e tem q da um relatorio pros pais; num pode ir em cinema sozinho; apanha (em alguns casos); tem sempre q obedecer; lava a loca; tem que mostrar boletim em casa... ; a mãe chama de bonitinho na porta da escola; os pais odeiam seu(a) namorado(a); tem que dar satisfação de tudo para os pais!; eh obrigado a somente a ouvir; e jamais responder; não podi fica até hora que quise na net; fika de castigo; ouvir q nunk temos problemas; [não aparecem]⁸

Em segundo lugar, estiveram as queixas em relação aos irmãos, mais novos ou mais velhos: “tem q cuidar do irmão mais novo; tem q aguntar o irmão mais velho t chama d pirralho, sempre tem um irmão[a] q axa que te manda”. Em terceiro, apareceram as queixas sobre a vivência escolar e sobre as mudanças no corpo: “tem que estudar; tem prova no colégio; eh zuado na escola” e, “tem espinha na caral!; ou é gordo. ou é magro de mais..nunca estamos satisfeitos”. Por fim, foi mencionada a vida afetiva com um(a) parceiro(a), “tem coração partido” e a necessidade de mentir, “tem que menti a idade pra entra no *Orkut*”.

Estas queixas, formuladas apriori pela dona da comunidade, revelam sentimentos comuns a muitos adolescentes que estão passando por esta fase do desenvolvimento. Torna-se fundamental que os profissionais que trabalham com adolescentes conheçam seus conflitos para poderem ajudá-los. Isto pode acontecer com os professores da escola, orientadores educacionais, diretores e também em outros contextos em que os adolescentes circulam como o médico, o psicólogo, o dentista que lidam com as questões ligadas à saúde física e mental. Para as famílias também é um período difícil e a escola, através

⁷ Os erros de português e o “Orkutês” foram mantidos em todas as transcrições deste artigo, conforme estavam escritos na página da comunidade, para não descaracterizar este contexto de investigação.

⁸ Disponível em: <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=10087855>. Acesso em: 9 de jul. de 2009.

dos diversos canais de comunicação que tem com os pais, pode ser útil no esclarecimento e orientações sobre esta fase.

De acordo com Singer (2005, p.29), “a juventude parece, pois, condenada a submissão ou ao desespero. Submissão não apenas aos pais e avós, aos patrões e governantes, mas também ao mundo deles”. O estudo realizado com jovens brasileiros revelou que, apesar de expressarem este sentimento, a própria ambivalência e a crise normal vivenciadas na adolescência os levam a manifestar, de forma concomitante, o sentimento inverso:

[...] apesar das queixas sobre o controle dos pais e a falta de liberdade, e de jovens que citam a família como espaço de experiências de humilhação e violência, a família aparece como uma instância fundamental para a vida da grande maioria: como estrutura central para poder viver a vida enquanto jovem, como referência afetiva, como referência ética e comportamental e para o próprio processo de amadurecimento (ABRAMO, 2005 p.60).

Já na página inicial da comunidade “Adoro ser adolescente” aparece a seguinte descrição: “nós preferimos ser essas metamorfoses ambulantes do que ter aquelas velhas opiniões formadas sobre tudo. Adolescente?! Sim. Daqui até a eternidade. Aproveite o momento”.⁹ A leitura deste texto de apresentação revela alguns aspectos sobre a adolescência como o ser diferente e gostar desta possibilidade, o desejo de aproveitar o momento e, ao mesmo tempo, a idéia de eternizá-lo. O antagonismo entre ambas as comunidades revela diferentes olhares sobre a mesma fase da vida. Mas será que o conteúdo abordado nestas comunidades é totalmente diferente? A análise dos Fóruns e Enquetes traz similaridades entre estas comunidades, corroborando o que já foi destacado por Jubé e Filho, de que nem sempre o que é discutido na comunidade corresponde ao seu nome.

Análise dos Fóruns

Seguindo o processo de análise das comunidades foi realizada a classificação, em categorias temáticas, dos Fóruns propostos nas mesmas e a identificação daqueles com maior número de postagens, ou seja, que despertavam maior interesse dos membros.

Os Fóruns classificados como “Jogos” chamaram a atenção nas duas comunidades estudadas tanto por suas características como

⁹ Disponível em: <http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=716560>. Acesso em: 9 de jul. de 2009.

também por revelarem um elevado interesse dos membros, comparando-se o número de postagens com os demais Fóruns. Na comunidade “Adolescente sofre” representam 44,4% (451) das postagens e 11,8% (11) dos Fóruns. Já na comunidade “Adoro ser adolescente” representam 96% (1754) das postagens e 50% (8) dos Fóruns. Em ambas chama a atenção o número de postagens, especialmente na comunidade “Adoro ser adolescente”. Os Fóruns destinados a trocas de informações estiveram em segundo lugar. Na comunidade “Adolescente sofre” representa 51,3% (542) das postagens e 31,2% (29) dos Fóruns. Em comparação, na comunidade “Adoro ser adolescente” tem-se um número bastante abaixo de postagens, com 3,7% (69) e 31,2% (5) dos Fóruns. Interessante que os Fóruns agrupados na categoria Entretenimento tiveram frequência bastante superior na comunidade “Adolescente sofre” 32,3% (30) no que se refere ao número de Fóruns, mas foi baixo o número de postagens, com 4,2% (43), comparando-se com os 18,7% (3) de Fóruns e 0,3% (6) de postagens da comunidade “Adoro ser adolescente”. A Tabela 2 ilustra o número de postagens nos Fóruns, dado considerado mais importante para compreender a adesão e interesse dos adolescentes do que o número de Fóruns.

Tabela 2 – Comparativo de postagens nos Fóruns

Fóruns	Adolescente sofre	Adoro ser adolescente
Jogos	44,4% (451)	96% (1754)
Trocas de informações	51,3% (542)	3,7% (69)
Entretenimento	4,3% (43)	0,3% (6)

Considerando que os Fóruns classificados como Jogos caracterizam de forma significativa o interesse dos membros destas comunidades, são descritos os seus tipos e funcionamento. Nas duas comunidades os jogos agrupados como de “jogos de paquera” predominaram. Na comunidade “Adoro ser adolescente” estes representam 87% dos Fóruns e 86% das postagens. Estes jogos caracterizam-se por uma aceitação ou não do participante, remetendo a conteúdos ligados à sexualidade. Por exemplo, referem-se ao tipo de beijo que daria na pessoa ou se a beijaria ou namoraria (Beijo de língua; Selinho ou Beijo no Rosto??), com 467 postagens; Beijaria a pessoa de cima?, com 363 postagens; Jogo do se eu te desse..., com 146 postagens, entre outros. A dinâmica se repete, tendo-se que responder em relação ao último membro que postou a mensagem. Na comunidade “Adolescente sofre” os jogos classificados como “Jogos de paquera” destacaram-se com 55% dos Fóruns 76,5% das postagens. Exemplos

destes jogos são “Atropela ou dá carona?” (117 postagens), “Cara de anjinho(a) ou safadinho(a)?” (115 postagens) e “Daria um fora na pessoa acima?” (101 postagens).

O elevado percentual nos “Jogos de paquera” corrobora o interesse que é despertado na adolescência por relacionamentos afetivos com parceiros(as). Estes possibilitam uma forma de verificação de sua aceitação frente ao grupo de pares e de confirmação ou não da imagem que o adolescente tem de si mesmo. Considerando as características da “Síndrome normal da adolescência” descrita por Knobel (1985), verificam-se nestes jogos as seguintes características descritas pelo autor: a “busca de si mesmo e da identidade”, a “tendência grupal” e a “evolução sexual manifesta”.

Estes “Jogos” chamam a atenção por serem muito diretos ao se referirem à aprovação e interesse, ou não, do participante da brincadeira. Por exemplo, no jogo “Daria um fora na pessoa acima?”, o primeiro membro (A) que inicia a brincadeira faz a pergunta, sendo que o segundo (B) responde se daria um fora em A, e assim por diante. Conforme Dornelles (2008), a estrutura destes “Jogos” cria uma corrente entre os membros que participam, gerando um efeito dominó que continua em crescimento por longo tempo, pois no *Orkut* o envio de mensagens é assíncrono. Tendo começado em 2004 com as comunidades CONC (“Como ou não como”) estes “Jogos” fazem “uma referência direta e simbólica ao ato sexual” (p.196), similarmente ao que se observa em muitos dos “Jogos de paquera”. Além disso, para o autor, o que está em jogo nestas brincadeiras é participar, mostrar que é membro, lutar contra o anonimato e aumentar o número de contatos.

Com o intuito de saber por que os jovens participam dos “Jogos” foi criada uma Enquete nestas comunidades¹⁰. Na comunidade “Adolescente sofre”, dos 69 votos 34% dos respondentes disse que não sabe o motivo que os leva a participar destes “Jogos”, enquanto que 29% o fazem para se divertir, 20% para passar o tempo, 8% para fazer amigos e 5% para saber o que os outros pensam sobre si.¹¹ Já na comunidade “Adoro ser adolescente” em que foi feita a mesma proposta, obteve-se 96 votos e verificou-se que 29% participam dos jogos para se divertir, 29% para passar o tempo, 23% não sabem por que participam, 11% para fazer amigos e 6% para saber o que os outros pensam sobre si. Estes dados nos trazem a idéia de que estes

¹⁰ As bolsistas de iniciação científica desta pesquisa entraram nas duas comunidades estudadas e criaram um Fórum e uma Enquete com esta questão, mas no Fórum a participação foi muito pequena.

¹¹ Atualizado em 14/06/2010.

adolescentes fazem algo para passar o tempo e, muitas vezes, nem sabem o porquê fazem. Junto a isso está o desejo de se divertir. Possivelmente as características da vida moderna, tanto pela violência urbana como pelos novos hábitos e formas de interação trazidas pelo uso da internet, estes jovens passam o seu tempo e percebem como diversão algo aparentemente sem sentido. Mas para eles provavelmente tem um sentido, o que se constitui em um tema interessante para aprofundamento em posteriores pesquisas, pois estes dados iniciais apontados pelas Enquetes nas comunidades “Adolescente sofre” e “Adoro ser adolescente” não corroboram as interpretações de Dornelles (2008) sobre os jogos, a busca de visibilidade, provavelmente por se referir a um grupo etário mais jovem.

Brenner, Dayrell e Carrano (2008) comentam que no tempo livre e no lazer os jovens constroem normas e expressões culturais, ritos, simbologias e modos de ser. Complementando essa idéia,

[...] é preciso considerar o lazer como tempo sociológico no qual a liberdade de escolha é elemento preponderante e que se constitui, na fase da juventude, como campo potencial de construção de identidades, descoberta de potencialidades humanas e exercício de inserção efetiva nas relações sociais. Assim considerado, o lazer pode ser espaço de aprendizagem das relações sociais em contexto de liberdade de experimentação (BRENNER, DAYRELL e CARRANO 2008, p.176).

Um dado que se esperava encontrar na comunidade “Adolescente sofre” eram as queixas dos adolescentes, por ter sido criada para retratar as angústias dos adolescentes. Entretanto, apenas 12 entre os 93 Fóruns foram destinados a esse fim, tendo um total de 142 postagens, comparadas a 1016 dos demais. Dentre estes 12 Fóruns destaca-se com maior número de postagens o Fórum “Qual a pior coisa em ser adolescente”, onde são citadas queixas similares às trazidas no texto da página inicial da comunidade. Por exemplo, “não ter liberdade”, “dar satisfação de tudo aos pais”, “ter espinhas”, entre outras. A pesquisa realizada por Abramo (2008, p.58) sobre o perfil dos jovens brasileiros entre 15 e 24 anos revelou algumas queixas similares e outras que já indicam características de um perfil etário superior, como podem ser observadas na citação que se segue: “[...] entre as piores coisas de ser jovem estão, [...] conviver com riscos (23%), a falta de liberdade (22%) e falta de trabalho e/ou renda (20%); [...] imaturidade/irresponsabilidade (9%) e desrespeito/incompreensão (5%)”.

Análise das Enquetes

As Enquetes também foram analisadas, utilizando-se dos mesmos critérios adotados nos Fóruns para geração das categorias temáticas. Na Enquete é proposta uma pergunta e são apresentadas alternativas de respostas para serem votadas, podendo-se de imediato ver os percentuais de votos, que são exibidos na própria página da comunidade. A Tabela 3 mostra a classificação das Enquetes nas comunidades estudadas e o número de votos. Novamente utiliza-se o número de votos como um indicador importante de participação e interesse.

Tabela 3 – Classificação das Enquetes

Categorias temáticas das Enquetes	Adolescente sofre	Adoro ser adolescente	ser
Queixas dos adolescentes	65,3% (2.675)	-	-
Informações sobre o membro	10,4% (426)	26% (1429)	-
Opinião sobre a comunidade	8,1% (333)	-	-
Entretenimento	16% (654)	38,5% (5737)	-
Temas sobre a adolescência	0,2% (10)	36,5% (4836)	-
Total	4.098	12002	-

Na comunidade “Adolescente sofre”, como pode ser visto, se por um lado os Fóruns abordando as queixas dos adolescentes não foram muito frequentes, por outro, as Enquetes corresponderam a 65,3% do total de votos. Já na comunidade “Adoro ser adolescente” as Enquetes sobre Entretenimento e temas sobre a adolescência predominaram, com 38,5% e 36,5% dos votos respectivamente. Estes dados podem trazer uma informação sobre o funcionamento das comunidades, onde predominam os jogos nos Tópicos, mas nas Enquetes aparecem os temas ligados ao nome da comunidade, ou seja, ao assunto que faz as pessoas se tornarem membros.

No que se refere especificamente às queixas da adolescência, apresentadas na comunidade “Adolescente sofre”, verifica-se angústias de diferentes ordens, em relação ao corpo (menstruação e TPM, à escola (colegas, professores, horários, cobranças), família (irmãos mais novos, cobranças, falta de liberdade), internet (problemas técnicos). Por exemplo, a Enquete “Qual é a pior coisa de ser adolescente?”, destacaram-se os problemas relativos ao relacionamento afetivo com menino ou menina (61%) e menstruar na festa e TPM (24%) dos votos.

Sobre a questão “Qual a coisa que deixa mais uma pessoa irritada?”, obteve-se 35% dos votos em erro no *Orkut*, *MSN* e comunidades idiotas e 32% para professores e colegas chatos. Em relação ao questionamento “O que vc mais odeia?” destacou-se acordar cedo pra ir pra escola, professores e mãe reclamando que vc tirou nota baixa, com 61% dos votos. Por fim, em relação à pergunta “Qual é o seu sofrimento?” chamou a atenção a resposta que refere falta de liberdade, com 34% dos votos. Ficar em casa cuidando dos irmãos mais novos, ou simplesmente irmãos mais novos apareceram em duas questões com 13% e 12% dos votos.

Estas queixas são alguns exemplos de Enquetes que trazem conteúdos que poderiam ser explorados na escola ajudando-os a lidar com as mudanças biológicas da fase e com as responsabilidades da adolescência que incluem a escola, a família, os irmãos, bem como com as mudanças nas relações afetivas. Se estas questões estão tão presentes na vida dos adolescentes precisam ser discutidas para ajudá-los no processo de formação de sua identidade e, também, para que estes consigam canalizar parte das suas energias emocionais para os estudos, o que muitas vezes se perde diante do turbilhão de conflitos desta fase. A família também precisa entendê-los e aprender a dimensionar e adequar as atribuições e restrições dadas aos adolescentes, pois muitas vezes pecam pelo excesso ou pela falta.

Na análise das Enquetes da comunidade “Adoro ser adolescente” pode-se observar que a categoria temática Entretenimento, apesar de possuir menor frequência de Enquetes (20%), apresenta maior frequência de postagens (38,5%; n=5737) e interesse dos membros de comunidades. Dentre estas enquetes, encontram-se pesquisas sobre as músicas mais ouvidas, preferências de bandas, lugar onde gostaria de comemorar o aniversário, lugares que gostam de ir no final de semana.

As Enquetes classificadas na categoria Temas sobre a adolescência apresentam 36,5% das postagens (n=4836), conforme referido na Tabela 3 e são bastante interessantes para conhecer o que pensam os adolescentes. Chamou a atenção a Enquete Porque é bom ser adolescente? O que vocês mais gostam nesta fase? Em que a resposta com maior votação foi “as bagunças e amigos do colégio” (517 votos, 22%), seguido de “meus namoros e fidadas (403 votos, 17%) e “a geração Internet” (394 votos, 17%). Na enquete “Sobre o que vocês mais conversam?” recebeu maior quantidade de votos a opção “namoro e fidadas”(522 votos, 24%), amizades (416 votos, 19%) e Internet (369 votos, 17%). Similar à queixa apresentada na comunidade “Adolescência sofre”, a Enquete “O que você mais odeia na adolescência??” apresentou as respostas espinhas (238 votos, 57%) e menstruação (128

votos, 31%) como as mais votadas. A escola teve um percentual baixo de respostas (27 votos, 6%).

Tanto a análise dos Fóruns como das Enquetes revela a riqueza da internet como espaço de investigação e também, por que não, como um recurso pedagógico a ser utilizado pela escola. Conforme Oliveira e Tomazetti (2008, p.10) “Torna-se inadiável, dessa forma, uma aproximação a essas realidades existenciais por parte dos educadores, a fim de que possam compreender e não apenas assimilar passivamente as ricas e variadas produções subjetivas protagonizadas pelos adolescentes e jovens de nossos dias.

Considerações finais

O Estudo de caso das comunidades “Adolescente sofre” e “Adoro ser adolescente” revelou a presença de uma forma de interação entre os membros da comunidade que funciona como um jogo, rápido, direto e, aparentemente, sem sentido. Encontrar este sentido e entendê-lo como uma manifestação da cultura juvenil e do comportamento dos adolescentes trará uma contribuição importante, considerando-se que este tema ainda é muito pouco explorado¹². O estudo trouxe ainda a contribuição de revelar queixas de adolescentes sobre esta fase do desenvolvimento, constituindo-se em material que pode ser trabalhado na escola, tanto pela área de orientação educacional como pelos próprios professores e, quando a escola contar com psicólogo, por este profissional. Além disso, revelou temas de interesse dos adolescentes, corroborando a literatura que aborda as características da adolescência e trazendo também a confirmação da presença forte da internet na vida desde jovens. Estes Estudos de caso, bem como a revisão de outros estudos sobre o *Orkut*, mostram, ainda, a riqueza deste espaço de interação virtual como fonte de pesquisa, área que vem se desenvolvendo muito nos últimos anos. Fica o convite aos educadores e demais profissionais para que se aventurem nesta descoberta de quem são estes adolescentes que hoje estão na escola.

Referências

ABRAMO, Helena Wendel. Condição juvenil no Brasil contemporâneo. In: ABRAMO, Helena Wendel; BRANCO, Pedro Paulo Martoni (Org.). **Retratos da juventude brasileira**: análises de uma pesquisa nacional. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2008. cap.4, p.37-72

¹² Ver Dornelles (2008) e Prysthon, Fontanella e Filho (2007).

AMARAL, Sergio Ferreira. Internet: novos valores e novos comportamentos. In: SILVA, Ezequiel Theodoro (coord.); FREIRE, Fernanda; ALMEIDA, Rubens Queiroz; AMARAL, Sergio Ferreira. **A leitura nos oceanos da Internet**. São Paulo: Cortez Editora, 2003.

ARAÚJO, Nicole. **Comunidades virtuais**: análise do discurso construído no *Orkut*. Portal de Estudos de mídia. Disponível em: www.uff.br/portalmidia/polifonia/comunidadesvirtuaisnicoleoliveira.pdf. Acesso em: 1/05/2009.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Martins Fontes, 1977.

BRENNER, Ana Karina; DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo. Culturas do lazer e do tempo livre dos jovens brasileiros. In: ABRAMO, Helena Wendel; BRANCO, Pedro Paulo Martoni (Org.). **Retratos da juventude brasileira**: análises de uma pesquisa nacional. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2008. cap. 9, p.175-214.

BLOS, Peter. **Adolescência**: Uma interpretação psicanalítica. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

COLE, Michael; COLE, Sheila R. **O desenvolvimento da criança e do adolescente**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2004.

COSTA, Isabel Marinho. **Aprendizagens virtuais**: um estudo de caso no *Orkut* das comunidades referentes ao educador Paulo Freire. 2007. 110f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal da Paraíba, Programa de Pós-graduação em Educação.

COUTO, Edvaldo Souza; FONSECA, Daysy da Costa Lima. Comunidades virtuais: os relacionamentos no *Orkut*. **Revista da Faced**, n8, 2004, p.127-138.

DORNELLES, Jonatas. **Vida na rede**: uma análise antropológica da virtualidade. 2008. 293f. Tese (Doutorado em Antropologia Social). Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

GARBIN, Elisabete Maria. *Cultur@s juvenis, identid@des e internet: questões atuais*. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 23, ago. 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782003000200009&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 29/05/2009.

GLOBO.COM. **Sites de relacionamento lideram navegação doméstica no Brasil**. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL915176-6174,00.html> Acesso em: 8/12/2008.

JUBÉ, Carolina Nascimento. Representação e formação da virtualização do corpo de escolares no *ORKUT*. In: XV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE/II CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 2007, Recife/Oianda. **Anais eletrônico**. Disponível em: <http://www.cbce.org.br/cd/resumos/102.pdf>. Acesso em; 29/05/2009.

KNOBEL, Maurício. A síndrome normal da adolescência. In: ABERASTURY, Armanda; KNOBEL, Maurício. **Adolescência normal**. 4. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

NACHMIAS, Chava Frankfort; NACHMIAS David. **Research Methods in the social sciences**, 5.ed. Worth Publishers, 1996.

OLIVEIRA, Adriano Machado; TOMAZETTI, Elisete Medianeira. Subjetividades juvenis e a escola de ensino médio: territórios em reconstrução. In: ANPEDSUL, VII SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL. Univali: Itajaí, 2008. CDROM

OSÓRIO, Luiz Carlos. **Adolescência hoje**. 2.ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

PEREIRA, Cláudia da Silva. Os wannabees e suas tribos: adolescência e distinção na Internet. **Rev. Estud. Fem.**, Florianópolis, v. 15, n. 2, ago. 2007. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-026X2007000200005&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 14 set. 2009.

PRYSTHON, Ângela; FONTANELLA, Fernando Israel; FILHO, Zadoque Alves da Fonseca. O maravilhoso país do *Orkut*: sobre jogos, racionalidade nonsense e frivolidades. **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 17, p. 1-13, julho/dezembro 2007.

REGUILLO, Rossana. Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. **Rev. Bras. Educ.**, Rio de Janeiro, n. 23, ago. 2003. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782003000200008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 14 set. 2009.

SANTO, Shirley Rezende Sales Do Espírito; PARAÍSO, Mar Lucy Alves. **Subjetividades juvenis: conectando currículo escolar e cibercultura**. In: 30º REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 2007, Caxambu. Anais da Reunião Anual da ANPED. Caxambú, 2007. p. 1-5. Disponível em: <http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/posteres/GT12-3774--Int.pdf>. Acesso em: 7/07/2009.

SINGER, Paul. A juventude como coorte: uma geração em tempos de crise social. In: ABRAMO, Helena Wendel; BRANCO, Pedro Paulo Martoni (Org.). **Retratos da juventude brasileira: análises de uma pesquisa nacional**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2008. cap. 3, p.27-35.

STERN, Susannah R.; WILLIS, Taylor J. O que os adolescentes estão querendo on-line? (p.256-272). In: MASSARELLA, Sharon R. ET al. **Os jovens e a mídia: 20 questões**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

UVINHAS, Ricardo Ricci. **Juventude e adolescência na sua relação com o campo do lazer**. Revista Espaço Acadêmico – Nº 75 – Agosto, 2007. Disponível em: <http://www.espacoacademico.com.br/075/75uvinha.htm> <http://www.espacoacademico.com.br/075/75uvinha.htm>. Acesso em: 22/03/2010.

ZH Digital. **Visual do Orkut ficou poluído?** 10/12/2008, p.3.