

O USO DOS SITES DE RELACIONAMENTOS: UM FENÔMENO GLOBAL A SER INVESTIGADO COMO SUPORTE PARA O USO DAS TIC NO ENSINO

*Rosana Maria da Silva Santos*¹

*Jacira Soares da Silva Lopes*²

RESUMO: Este artigo objetiva discutir relações das Tecnologias da Informação e Comunicação (Tic) com a educação, aprofundar conhecimentos sobre aspectos instrumentais e funcionais das redes de comunicação *on-line*, subsidiar reflexões sobre alternativas do uso destas nas salas de aula e, em vista disso, fomentar em educadores do IFMT e de outras instituições escolares a necessidade de incluir as Tic em propostas pedagógicas. Para confrontar conceitos levantados bibliograficamente, apresenta também dados e análise de pesquisa realizada junto a alunos do IFMT - Campus Cuiabá, constatando ideias desses jovens sobre os *sítes* de relacionamentos e de como os usam.

PALAVRAS-CHAVE: Educação, Tic, redes de relacionamento.

ABSTRACT: This paper aims at discussing the connection of Information and Communication Technology (ICT) to the education. It also has as objectives: to have a deep understanding of the instrumental and functional aspects of the online communication networks, to offer support for the reflections about the use of these alternatives in classrooms, based on this, encourage not only educators from IFMT but educators from other schools about the necessity of including the TIC's in their pedagogical proposals. In order to confront the bibliographic s concepts, this study also presents a survey carried out with the IFMT students - Campus Cuiabá, in which the data and analysis revealed the students' ideas about the social networking websites and how they use them.

KEYWORDS: Education, Tic, relationship nets.

1 Mestra em Educação pela UFMT; professora de Língua Portuguesa do IFMT - Campus Cuiabá. E-mail: rosana.santos@cba.ifmt.edu.com.br

2 Especialista em Desenvolvimento Humano, pela UFMT; orientadora educacional do Deptº da Área de Informática do IFMT - Campus Cuiabá. E-mail: jassol@bol.com.br.

INTRODUÇÃO

A literatura que discute as Tecnologias da Informação e Comunicação (Tic) e a Educação menciona vários aspectos relevantes que podem ser investigados para a busca de um melhor entendimento e aprofundamento da compreensão das visões de mundo e das utilizações que as novas gerações fazem das Tic.

Neste artigo, apresentam-se os resultados obtidos a partir de pesquisa bibliográfica dos autores sobre: as práticas pedagógicas docentes e as relações da sociedade atual com as Tic e a educação; os usos e o comportamento dos jovens brasileiros nos '*sítes* de relacionamento' - confrontados com a análise dos questionários respondidos por discentes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT) - Campus Cuiabá.

Utilizou-se como metodologia de pesquisa o levantamento bibliográfico com o objetivo de compreender mais profundamente o uso das Tic na Educação, o funcionamento e as formas em que as redes de relacionamento são mais usadas pela sociedade e os jovens brasileiros.

Para o levantamento de dados sobre as formas de uso e influências que as redes de relacionamento têm junto aos discentes deste *campus* aplicou-se um questionário a 98 (noventa e oito) alunos da Educação Técnica Profissional de Nível Médio, no curso de Secretariado. Os dados revelam informações sobre o uso dos *sítes* de relacionamentos, enfatizando os *fakes*. Tal objeto reflete não somente o interesse pedagógico do professor da disciplina, mas o interesse pelo assunto demonstrado pelos alunos.

Espera-se que os referenciais e dados debatidos possam contribuir para o aprofundamento de reflexões entre educadores, especialmente os do IFMT em seus vários *campi*, a respeito do perfil dos jovens-alunos, uma vez que é visível entre nós o fenômeno de expansão do uso das redes de relacionamentos, em especial entre crianças e jovens, tal tema deve interessar não somente aos educadores da rede tecnológica, mas também a outros profissionais e pessoas da sociedade em geral que se relacionam com os jovens da geração digital.

A EDUCAÇÃO E O AVANÇO DAS TIC

No campo da Educação, há uma variedade de literatura que aborda o desenvolvimento e o uso das Tic. Discutem-se tanto a questão histórica do desenvolvimento tecnológico, científico e cultural nas sociedades quanto à forma como essas tecnologias se relacionam e interagem no processo educativo.

Destacam-se também as novas tecnologias como causadoras de grandes impactos no cotidiano das pessoas, visto que essas mudanças afetam, cada vez mais rápido, não somente as relações sociais, mas também as relações e a organização do trabalho.

Para Lévy (1993), a evolução da Informática e a integração das diferentes mídias - aliando vídeo, áudio, som, animação, texto, gráficos e outros recursos - geraram múltiplas aplicações e implicações em todas as áreas de atuação humana: economia, diversão, arte, *marketing*, processos de trabalho, treinamento e educação.

Kenski (2007, p. 32), por sua vez, acrescenta que a revolução do uso das Tic surge como a era inaugural de uma nova linguagem - a digital -, que trouxe grande impacto ao homem e à sociedade, uma vez que transformou o uso de tecnologias fundamentais, calcadas na oralidade e na escrita. Para ela

A tecnologia digital rompe com as formas narrativas circulares e repetidas da oralidade e com o encaminhamento contínuo e sequencial da escrita e se apresenta como um fenômeno descontínuo, fragmentado e, ao mesmo tempo, dinâmico, aberto e veloz. Deixa de lado a estrutura social e hierárquica na articulação dos conhecimentos e se abre para o estabelecimento de novas relações entre conteúdos, espaços, tempos e pessoas diferentes.

As formas de divulgação e aquisição de conhecimentos, bem como a leitura e os processos de aprendizagem, também ganharam novas formas, pois, com a linguagem digital baseada nos *hipertextos* e *hipermídias*, as pessoas podem "navegar" nas informações, indo mais

profundamente ou mais superficialmente nos conteúdos, que também podem ser diversos. O interesse e a capacidade individual e social de acesso às informações definem não só os melhores textos e mídias os quais se quer acessar para aprender, mas também as possibilidades de aprendizagem.

Segundo Lévy (1993), essa nova era impôs jeitos diferentes de pensar e de existir no mundo e, por conseguinte, gerou novas formas culturais, substituindo princípios, valores, processos, produtos e instrumentos tecnológicos que mediam a ação do ser humano com o meio. Todavia, nem sempre as pessoas estão ou sentem-se preparadas para apropriarem-se dessas tecnologias.

Neste contexto, inserem-se o professor e a escola, que vivenciam diariamente, para não dizer a cada segundo, um volume de mudanças que, instantaneamente, invadem os campos dos saberes específicos e as relações consigo e com outrem.

A quantidade de informações e novidades científicas e tecnológicas chega a ser 'assustadora' para aqueles que passaram totalmente, neste curto espaço de tempo (os últimos trinta anos), da era analógica - oral e escrita - para a era digital e suas multimídias.

Nesse turbilhão de novidades instantâneas, tornou-se fato que o profissional docente precisa de atualizações constantes e imediatas, do domínio de novos conhecimentos e informações sobre a sua área, as novas tecnologias que propiciam o saber, o conhecimento e o (re) dimensionamento do perfil de comportamento, valores e interesses da geração que sucedeu a sua geração.

As evidências apontadas por autores como Kensky e Lévy forçam os educadores a repensarem seu papel e a conhecerem mais profundamente os instrumentos tecnológicos e as interferências que eles podem trazer em crianças e jovens com os quais lidamos, por vezes, muito mais familiarizados e experientes com tais mecanismos da era da comunicação e da interação digital.

Nesse contexto, o mundo dos jovens muda mais depressa que a escola. Venn e Vrakking, citados por Schelp (2009, p. 95), ressaltam

que, em pesquisa recente, alunos da Universidade de Tecnologia Delft assumiram que apenas 10% do que é dito nas aulas constitui informação e que eles, em geral, esquecem-se da metade do que foi dito assim que saem das salas. Tardif e Lessard (2005), por sua vez, resumem que, diante do contexto atual, o sistema escolar, desde a sua elaboração na época da sociedade industrial, segue o seu caminho como se nada houvesse, com muita dificuldade de integrar as mudanças em curso.

Reconhecer que as crianças e os jovens de hoje têm muito mais ferramentas para aprender não é difícil; observar que fora de instâncias sociais mais tradicionais como a escola instauram-se novos, numerosos e atraentes campos de transmissão e de circulação de saberes, absorvidos pelos jovens deste século e constituintes de modelos de vida que escapam a controles e valores institucionalizados há séculos, também não.

Muitos professores, alguns de geração anterior a esses jovens que já nasceram 'plugados', anseiam sair do *off*, entrar e estar *on-line*, juntamente com seus educandos. Neste sentido, tem-se procurado respostas para ações que possam aproximar mais os interesses desses profissionais daquilo que atrai os seus alunos.

Hargreaves, em *O Ensino na Sociedade do Conhecimento: Educação na Era da Insegurança* (2004), afirma que a sociedade atual está numa fase de transição entre a modernidade e a pós-modernidade e isso afeta profundamente a missão da escola e o trabalho docente. Assim como ele, outros estudiosos apontam várias dimensões em que a sociedade digital está pautada e uma delas é a ansiedade pessoal e a busca de autenticidade num mundo caracterizado pela ênfase em relações superficiais e fragmentadas, sem preocupação com raízes morais profundas e seguras.

Nas literaturas sobre a inclusão das Tic na Educação, é notório que encontrar perspectivas novas é uma condição para tornar os ambientes educacionais mais eficientes, atraentes, interativos e dinâmicos. Nos últimos dez anos, os aparelhos estatais criaram e expandiram – numa proporção ainda insuficiente e, em muitos casos, sem as devidas estratégias

e estruturas mínimas necessárias - diversas ações visando à qualificação docente e à estruturação tecnológica do espaço escolar³.

Sabemos, por exemplo, de diversas escolas públicas brasileiras para as quais nunca houve tanto investimentos (embora ainda insatisfatórios) em televisores, aparelhos de multimídia, laboratórios e computadores com acesso à *internet*, *softwares*, etc.. Fomentam-se também ofertas de cursos de graduação, aperfeiçoamento e pós-graduação para professores; intensivamente, ampliam-se as redes de cursos *on-line*, ampliam-se a oferta de crédito para a aquisição de computadores, *net* e *notebooks*, facilidades de acesso à *internet* para a sociedade e professores.

Enfim, dentro de políticas sociais e econômicas mais amplas, podem ser observadas muitas ações institucionais, mesmo que passíveis de críticas, que visam à inclusão digital do docente e da escola em face de requisitos mínimos necessários para educar nesta realidade tecnológica dinamizada em redes de relacionamentos e conhecimento infinitos.

Na visão de Kenski (2007, p. 19), as mídias "integram o nosso cotidiano e já não sabemos viver sem fazer uso delas". Ainda que gerações de educadores resistam ou não saibam, por razões diversas, fazer uso destes instrumentos em sua tarefa de ensinar e, também, de aprender, elas são acessadas e utilizadas diuturnamente pelas gerações com as quais interagimos em sala de aula.

Pesquisas do Ibope (2009a) levantaram que em 2009, 87% dos brasileiros internautas, 66,3 milhões acessavam a *internet* semanalmente, gastando, em média, mais de 48 horas mensais na rede. Assim, não é difícil entender que o mundo tecnológico invadiu as nossas vidas de tal forma que sentimos necessidades desses bens não pelas nossas vontades, mas pelas exigências da atualidade.

Hargreaves (2004) e Sacristan (2002) concordam que socialmente os processos de aprendizagem têm a participação dos sujeitos em diferentes meios socioantropológicos e, são os vínculos sociais que definem as implicações nos processos educativos e na formação de cidadãos. O professor como um elemento primordial no processo de ensino precisa

³ Para informações mais detalhada dos comentários e exemplos, ver Ratier (2010).

dominar, na prática, os conhecimentos necessários às aprendizagens de determinadas categorias de sujeitos.

Nota-se que os dias atuais necessitam de educadores que dominem também conhecimentos sobre as Tics, seu uso e as relações das pessoas com elas. Tais domínios permitirão a compreensão e a criação de perspectivas em que essas tecnologias possam influenciar e/ou apoiar os processos educativos. Além disso, já é tácito afirmar que o avanço tecnológico que propiciou a *internet* - união do computador, da linha telefônica, satélites de comunicação, *modem*, provedores de acesso e um navegador - criou novos espaços de relacionamento entre pessoas, bens econômicos e culturais, revolucionou as formas de interação entre as pessoas e as informações.

Segundo Moran (2009), a *internet* se constituiu no meio mais aberto e descentralizado de comunicação existente até o presente histórico da humanidade, porém é um meio que trouxe práticas sociais jamais imaginadas como consensuais. Mediadas por ela, as pessoas podem passar horas em conversas aleatórias ou não, em um autêntico jogo de cena, de camuflagem de identidade, de mentiras e meias-verdades. Seu espaço é uma grande democracia, aberta à presença e à participação de qualquer um que possa frequentá-la, em qualquer lugar.

A distância hoje não é a geográfica, mas a econômica (ricos e pobres), a cultural (acesso efetivo pela educação continuada), a ideológica (diferentes formas de pensar e sentir) e a tecnológica (acesso e domínio ou não das tecnologias de comunicação). Uma das expressões claras de democratização digital se manifesta na possibilidade de acesso à *internet* em dominar o instrumental teórico para explorar todas as suas potencialidades (idem, 1997, p. 110).

Neste lócus "democrático" e multifacetado (para quem tem acesso), as 'fronteiras' são rompidas, cada um pode dizer o que quer, conversar com quem deseja na língua que domina, solicitar e oferecer informações, produtos e serviços que considerar convenientes. Não é novidade que a *internet* possibilitou, entre outras coisas, pessoas ou grupos criarem e divulgarem revistas próprias, jornais e emissoras.

Obrigação formal como pedir licença ao Estado ou a órgãos reguladores, ser maior de idade, ter vínculo com setores econômicos tradicionais e outras não se fazem necessárias. No mundo *on-line*, ingressar e atuar no mercado de trabalho, na arte, em pesquisas e no comércio de produtos diversos tornou-se quase banal.

Em que pese toda essa liberdade, de outro lado, muitos estudiosos de várias áreas do conhecimento têm se dedicado a investigar as consequências desses novos modos de "ser" e "estar" mediados pela conexão digital. Depois da *internet*, mais e mais pessoas e corporações passam a ter acesso, a fazer uso e a depender desse espaço (SCHELP, 2009).

Tal situação fez surgir novas lógicas e padrões de relacionamento e de conhecimento. Uma nova cultura e uma nova ética social surgiram e precisam ser estudadas e melhor compreendidas. Nesse contexto, Manoel Castells, citado por Kanski (2007, p. 36) afirma que a inserção das tecnologias digitais "modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura". As questões nucleares de muitos debates e pesquisas, neste momento, estão relacionadas, então, com as formas de acesso e de uso dessas tecnologias e, essencialmente, com o preparo do ser humano para as inovações, que não param de se sucederem. Neste sentido, Kanski (2007, p. 36) afirma que, mais do que infraestruturas físicas - o *hardware*, o *software*, equipamentos e tecnologias viabilizando acessos -, há necessidade das pessoas: seu conhecimento, tempo, dedicação e, principalmente, a motivação para engajar-se nesse novo modelo de sociedade.

Nessas perspectivas, a seguir, descrevem-se alguns meios, formas e dados sobre processos de interação social surgidos a partir da *internet*. Tais descrições, ainda que sucintas, fizeram-se necessárias porque levam à compreensão das novas ferramentas de socialização e conhecimento, cada vez mais populares entre as pessoas e, portanto, entre alunos e professores. De outro lado, informações e dados levantados sobre esses meios e seus usos podem servir para que se possa interpretar essa época e, quem sabe, contribuir para renovar perspectivas.

COMUNIDADES VIRTUAIS E *SITES* DE RELACIONAMENTOS

O conceito de "comunidade virtual" tem sua origem na Sociologia, com a tentativa de explicar os agrupamentos humanos surgidos no espaço tecnológico dos *internautas*

Os pesquisadores, de maneira geral, encaram-no como um conceito carregado de complexidade e sentidos múltiplos, mas pode-se entender "comunidades virtuais" como sendo um agrupamento de pessoas com interesses e objetivos comuns que estabelecem reciprocidade de relações e comunicação mediada pelo computador, constituindo um corpo organizado, associado a um *site* ou estabelecimento virtual. São exemplos de comunidades virtuais: os *sites* de relacionamento, *blogs*, fóruns, grupos de discussão; *sites* de entidades não-virtuais, empresas; conversas *on-line* em salas de bate-papo ou sistemas de mensagens instantâneas; jogos *on-line*, *sites* de interação do usuário; *sites* de compartilhamento de conteúdos, como vídeos, fotos ou música, *sites* de colaboração e mistos.

Nestas comunidades, o computador e a tecnologia digital mediam a comunicação entre os indivíduos, buscando conectar pessoas em um só lugar - o endereço. Por sua vez, elas levam em conta fatores tecnológicos, pessoais e sociais ao escolherem conectar-se, ou não, a alguém ou grupos desses *sites*. Essas relações se ramificam em mais e mais conexões e se tornam "redes sociais". De outro lado, as organizações sociais geradas pela comunicação mediada por computador acabam por atuar de forma a manter 'comunidades de suporte' que, sem a mediação deste instrumento, não seriam possíveis porque não seriam socialmente aceitas.

Segundo Schelp (2009), na Sociologia se usam os termos 'fortes' ou 'fracos' para medir os 'laços' de relações estabelecidas na rede entre as pessoas e grupos. Estes 'laços' são definidos de acordo com a maior ou menor intimidade e tempo de pertencimento nos grupos. Por exemplo, quando as pessoas frequentemente se expressam e/ou recebem entre si declarações de amor, amizade ou de suporte, demonstram intimidade e, por isso, se considera tais relações como de 'laços fortes'.

Segundo pesquisas do Ibope (2009a; 2010b), as redes sociais ocupam o grande destaque *on-line* no Brasil. São as primeiras em média de tempo de navegação por pessoa. Não por acaso, esses números atraem a atenção de corporações, empresas e outros setores de consumo que, hoje, investem muito para levantar os perfis destes usuários. Eles sabem que desvendar os comportamentos e os interesses de pessoas e grupos que utilizam dessas redes é deter informações valiosíssimas.

Segundo estudos, o que torna esses 'locais' muito atrativos e interativos, levando o usuário a navegar por horas sem se entediar, são as mídias de controle e recursos proporcionados por eles aos usuários (SCHELP, 2009, p. 95). Além disso, as informações, que somente o contato presencial poderiam revelar, parecem ser supridas mais eficientemente pelas tantas alternativas de representação de imagem.

Assim, com muita liberdade e meios, o usuário é quem decide, quem tem o controle de quais contatos, informações, traços de sua identidade, personalidade, profissão e outros dados ele quer que sejam evidenciados a um ou demais membros da rede. O fato é que essas conexões têm substituído algumas das formas de relações sociais e culturais mais tradicionais entre os homens e destes com o conhecimento.

OS *SITES* DE RELACIONAMENTOS MAIS POPULARES NO BRASIL

Os serviços de relacionamento em redes vêm sendo explorados pelos brasileiros desde as simulações dos correios eletrônicos, na década de 1980. Mas, naquela época, poucos tinham acesso ao computador. No final dos anos 1990, após o surgimento do Word Wide Web (WWW), o brasileiro conectado aderiu às salas de bate-papos ou *chats* administrados ainda pelos provedores nacionais. Na entrada do século XXI, segundo o Ibope (2005), eram usados por 11,4 milhões de sujeitos ativos.

Usuários em franca expansão, desde a chegada do MSN Messenger e outros semelhantes, em final de 2009, o Ibope (2009a) revelou novos

dados sobre o uso da *internet* das redes sociais no Brasil. Em todos os ambientes, incluindo residências, locais de trabalho e pontos públicos pagos e gratuitos, como *lan houses*, escolas, bibliotecas e telecentros, chegou a quase 67,5 milhões de brasileiros com acesso ativo à *internet* em julho de 2010 (IBOPE, 2010a). Em 2009, nosso país somou o maior número de usuários acessando redes sociais no mundo, com audiência mensal de 29,3 milhões de pessoas (SHELPEL, 2009, p. 94).

Os dados do Ibope (2010a) revelaram também que a rede social mais popular no Brasil era o Orkut, com 24 milhões de usuários; depois dele, apareceram, em ordem de número de afiliados, o Twitter, considerado o mais simples; o Facebook, a maior rede social *on-line* do mundo. Seguiram-se o Sonico, criado por argentinos; o My Space, preferido das bandas musicais, pois é fácil incluir arquivos de música e vídeo; e o Linked In, que foca no contato profissional e na caracterização de um perfil formal.

O ORKUT E OS *FAKES*

Orkut Büyükkökten, ex-aluno da Universidade de Stanford, nos EUA, é o criador do Orkut, daí o nome. É o preferido pelos brasileiros e conhecido como um sistema virtual que oferece atrativos como (re)encontros de parentes, amigos e colegas que o tempo e a distância física separaram. É possível conhecer pessoas com culturas e países em qualquer lugar do globo. No entanto, este tipo de serviço agrega também rede social no mundo físico e possibilita, como todas as criações humanas, revelar o lado bom e o lado mau das pessoas e da sociedade que o usam. Segundo Moccelin (2007), hoje, uma das questões mais polêmicas é que a liberdade e o livre arbítrio propiciados pelo uso das redes da *internet*, com a existência do suposto anonimato e distância física entre seus frequentadores, suscitam em indivíduos e comunidades inteiras sua utilização de forma maléfica.

Além disso, como ressalta Schelp (2009, p. 95-96), "a *internet* tornou-se um vasto ponto de encontro de contatos superficiais". Ele alerta que

estudos recentes de psicólogos, sociólogos e antropólogos, em várias partes do mundo, têm concluído que as formas de relacionamento ocorridas nessas redes não conseguem suprir as necessidades afetivas mais profundas dos indivíduos, colaborando para o surgimento e acirramento de patologias psicossociais.

Fontes do Ibope (2010b) concluem que a mídia social não é tecnologia e sim uma intensa e extensa fonte de relacionamento transformada em "paixão". Na rede, as pessoas estão trocando experiências, conversando. 4% dizem que não se sentem sós quando conectadas e que têm, em média, 273 amigos nas redes sociais. 13% dos entrevistados têm mais de 700 amigos. "E estas pessoas preferem se comunicar pelas redes a utilizar *e-mail* ou torpedos e ficam felizes quando alguém curte ou comenta algo que elas publicam. Por isso, a pesquisa mostra que as redes sociais afetam o cérebro do mesmo jeito que a paixão.

Um tipo de perfil dessa rede é chamado *fake*. O termo inglês *fake* significa 'falso' e é usado principalmente por adolescentes e jovens, em serviços de mensagem instantânea como o MSN Messenger e fóruns, para denominar contas ou perfis na *internet* que ocultam a identidade real de um usuário. Existente no Orkut, tornou-se, por interesse dos próprios alunos, o objeto desta pesquisa no IFMT - Campus Cuiabá. Desvendar as formas de uso destes perfis junto aos alunos é um dado que pode servir para compreender seus interesses e, quem sabe, utilizar tal ferramenta como estratégia de ensino-aprendizagem.

Segundo Mocellin (2007, p. 113), "os usuários do Orkut costumam se referir a um perfil como *fake* nas situações em que as informações dos perfis são falsas. Porém, não apenas algumas informações e, sim, o perfil todo montado deve referir-se a uma pessoa que não a do usuário". Para ser *fake* o perfil deve imitar uma outra identidade, como se existisse de fato, no mundo real. Logo, "alguém não pode ser considerado *fake* de si mesmo" (ibid., p. 113).

No *fake*, a pessoa adota uma nova maneira de viver e, lá, ela pode ser quem quiser. Para isto, em geral, usa identidades de famosos, personagens de filmes, de desenhos animados, de *animes* (desenhos animados

japoneses) e até mesmo de pessoas conhecidas do dono da conta.

Segundo Silva (2009), o anonimato na *internet* é uma das maiores ferramentas percebidas pelos usuários. Assim como pode ser usada por pervertidos e psicopatas, como casos conhecidos de pedófilos e outros criminosos, ela pode ser usada como diversão ou forma de atenuar as adversidades da vida real. Existem exemplos de pessoas em circunstâncias de vida limitadas em seus contatos sociais, como donas de casa reclusas, deficientes físicos e outros, que puderam satisfazer suas necessidades de suporte social, sentindo-se mais confiantes usando uma identidade falsa, diferente da real, por meio dos *fakes*

De outra forma, contrariando uma espécie de ética dos *sites* de relacionamento, os *fakes* acabam, consensualmente, servindo para os indivíduos que buscam assumir outra identidade, descrevendo-se e/ou agindo de uma maneira diferente do esperado pelas pessoas que os conhecem pessoalmente.

Mocellin (2007, p. 106) apresenta os tipos mais característicos de *fakes* encontrados na *internet*: a) *fakes* obviamente falsos (feitos com o propósito de serem descobertos como tal); costumam ser interpretados como satíricos, apenas ridicularizando certas situações ou estilos de vida e não parecem interagir com tanta frequência com outros usuários; b) *fakes* que copiam pessoas ou personagens. Mesmo que tentem realmente passar uma impressão de realidade, não demonstram grande interação cotidiana por meio desses personagens e, dificilmente os sustentam por muito tempo; c) os espiões são usados de maneira bastante pragmática, já que não é possível observar perfis *fakes* sem "serem pegos", então fazem-nos apenas para isso; d) os *fakes* que propõem ser uma pessoa real, uma nova pessoa que não o usuário por trás dele, demonstram um alto grau de interação, costumam entrar em comunidades, fazer muitos amigos e agir como se realmente fossem quem se propõem ser.

De acordo com Mocellin (op. cit., p. 112), os *fakes* se aproximam muito da 'falsa representação' descrita por Goffman (2004), na qual alguém finge ser alguém que não é e cujo maior perigo é "a possibilidade

de ser desmascarado e sofrer os embaraços sociais de ter sido descoberto fazendo coisas que não deveria estar fazendo. Ou, ainda, dizendo coisas não esperadas no meio social em que convive". Porém, a ideia de falsa representação não explicaria tudo o que está envolvido nesta representação, pois esta conduziria à interpretação de que aquilo que está sendo exibido seja falso.

Ela não é falsa e [...] nas relações face a face, pode ser tomada como falsa, na medida em que trata da interpretação de alguém que não existe realmente ou da ocupação de posições sociais as quais não deveria estar ocupando; mas é verdadeira na medida em que tudo o que é dito ou feito vem de uma pessoa e representa o que uma pessoa pensa, faz, ou é (ibid., p. 112-113).

Outra ideia apresentada por este autor (op. cit., p. 116) é que os *fakes* podem ser entendidos como "uma faceta da famosa fragmentação das identidades, propiciada [...] pela diversificação das formas dos contextos de interação contemporâneos"⁴.

Assim, até que se prove o contrário, é necessário que educadores fiquem atentos às formas de uso e aos efeitos dessas novas formas de relacionamento, especialmente entre crianças e jovens que se interessam muito por suas ferramentas, porém são mais facilmente influenciáveis, pois a conduta, o caráter e a personalidade estão em formação.

4 A descrição dada pela Wikipédia pode complementar esta breve exposição: "*Fake* é algo falso, fantasioso, em que o indivíduo usurpa a identidade de outrem, fazendo-se passar e desrespeitando o direito do mesmo. Geralmente, *Fakes* são encontrados no Orkut ou também no MSN. *Fakes* são pessoas que se passam por um personagem, objeto, atores ou qualquer coisa. São como a própria pessoa. Têm uma vida, emprego, família, atividades normais. *Fake* pode ser de boa-fé em alguns casos em que, por exemplo, se cria o perfil de um personagem de uma série (considerando esse personagem um ser fictício, sem nenhum contato com a realidade), ou o perfil de um ser inanimado ou inexistente. Serviços como MSN e Orkut condenam *Fakes* de pessoas que se passam por outras sem autorização (a maioria) e a criação de personagens fictícios, estando sujeitos ao fechamento de suas contas".

OS ALUNOS DO IFMT E OS *SITES* DE RELACIONAMENTO

A pesquisa sobre a utilização das redes de relacionamentos virtuais pelos alunos do IFMT - Campus Cuiabá surgiu como parte de um trabalho de iniciação científica de um grupo de alunos do curso tecnológico de Redes para Computadores desta instituição, orientado pela professora da disciplina de Práticas de Linguagens, a fim de desenvolver habilidades de produção de leitura e escrita de textos científicos: Projeto e Relatório de Pesquisa. Para tal, os alunos escolheram em grupo um tema de interesse, discutiram e pesquisaram textos científicos sobre ele, na *internet* e em outras fontes, redigiram o projeto, estudaram as prováveis técnicas de pesquisa, desenvolveram os instrumentos para a coleta de dados e redigiram um relatório científico da pesquisa como trabalho final.

A aplicação do questionário foi realizada em maio de 2009, com 98 (noventa e oito) alunos, com média de idade entre 14 e 19 anos, nas turmas de 1º, 2º e 3º anos do curso técnico profissional de Secretariado integrado ao Ensino Médio, no IFMT - Campus Cuiabá. A coleta de dados ocorreu por meio de questionários, contendo 11 (onze) questões fechadas e duas justificativas abertas, aplicados com a colaboração de professores das turmas, que levaram, em média, 15 (quinze) minutos para serem respondidas. Para a interpretação dos dados coletados, utilizou-se as abordagens quantitativa e qualitativa.

A seguir, apresentam-se tópicos de algumas das questões, os resultados obtidos e sua análise.

UTILIZAÇÃO DA *INTERNET* COMO MEIO PARA RELACIONAMENTOS

O primeiro questionamento procurou identificar o interesse dos jovens em relação ao uso da *internet* para relacionamentos. Dos jovens pesquisados nesse campus do IFMT, 98% responderam que utilizam essa tecnologia como meio para relacionamentos. Esses resultados confirmam os dados do Ibope (2009) divulgados no artigo de Diogo Schelp (2009,

p. 97), que apontam o fato de que "em nenhum país as redes sociais *on-line* têm alcance tão grande quanto no Brasil". Na visão apresentada, as redes sociais são utilizadas, principalmente, como meios para que as pessoas mantenham contatos com amigos, conheçam outras pessoas, paquerem, ou muito mais que isso.

Behrens, citado por Moran (2009, p. 99), afirma que "[...] a *internet* tem disponibilizado a tecnologia da informação a um grupo imenso de pessoas, que podem conectar-se à rede, passando a ser usuárias do universo de informações organizadas no mundo inteiro". Assim, supõe-se que a necessidade de comunicação do ser humano encontrou guarida nesta forma de tecnologia, que permite ampliar e permanecer em contato com outros da mesma espécie, durante o maior tempo possível.

Em outro estudo (IBO PE, 2009b), desta vez do Orkut, constatou-se que o maior interesse dos jovens na *internet* é por foto e vídeo, com 67% das preferências, seguido de conhecimento geral, com 65%, e tecnologia, com 63%. A pesquisa também apontou as razões para o ingresso em redes sociais. O motivo principal é encontrar amigos (90%) e buscar conhecidos (89%). A terceira razão é fazer novos amigos (78%).

Assim, é possível dizer que as relações com pessoas que estão conectadas nessas redes sociais *on-line*, em conversas, bate-papos, ou outras formas de interação dos jovens do IFMT pesquisados, dos quais 98% mantêm essa forma de relacionamento, assim como tantas outras pessoas no mundo, são tidas como naturais, necessárias e, provavelmente, prazerosas, divertidas e úteis.

Em relação a *sítes* de relacionamento, verifica-se também que os estudantes pesquisados não se limitam ao uso de apenas um *sítio*, sim, de vários, que são disponibilizados pela *internet*, como o MSN, Orkut, Facebook, Twitter, sendo que 37% dos alunos afirmaram que usam mais de um desses *sítes*.

Esses dados têm uma equiparação com os disponibilizados por Schelp (2009, p. 95-97), que apresenta esse tipo de uso, e, de outro lado, com as conclusões de pesquisadores que analisam o impacto emocional e

social do uso excessivo de *sítes* de relacionamentos. Ele afirma que teses sustentam que a instantaneidade de *sítes* como o Orkut, Twitter e Facebook criaram um novo tipo de ansiedade: a de ficar conectado para evitar a sensação de que se está perdendo algo. Além disso, mostram que as pessoas tendem a se isolar e a tornarem-se dependentes de um mundo de faz de conta, em que só se sentem à vontade para interagir com os outros protegidas pelo véu da impessoalidade.

O sociólogo Weiss, citado por Schelp (2009, p. 97), identificou que, no mundo contemporâneo, há dois tipos de solidão, a emocional e a social. A primeira traduz o sentimento de vazio e inquietação causado pela falta de relacionamentos profundos. A segunda denota um sentimento de tédio e marginalidade, pois não se tem amizades verdadeiras e nem a sensação de pertencimento a uma comunidade. Assim, também relata Schelp (op. cit.) que estudos recentes têm reforçado que os *sítes* de relacionamentos diminuem a solidão social, mas aumentam significativamente a solidão emocional, uma vez que os participantes dessas páginas na internet têm a sensação de estarem sempre rodeados de pessoas, mas sabem que não podem contar com nenhuma delas de fato.

Além destes, estudos antropológicos de Dunbar e Bernard, citados por Schelp (2009), demonstraram também que não importa em quantos lugares ou *sítes* você possa estar ao mesmo tempo, as relações ou laços de amizades íntimas e duradoras já são delimitadas na espécie humana de maneira biológica e em termos evolutivos e não costumam passar de cinco amigos próximos, para os homens, e sete amigos próximos, para as mulheres. Este dado permite afirmar que, em média, a maioria dos outros números possíveis de contatos destas redes de relações é no mínimo superficial e efêmera.

Hargreaves (2004) levanta a hipótese de que a fascinação pelos *sítes* de relacionamento tem a ver com a possibilidade de as pessoas poderem experimentar, de uma forma lúdica, outras identidades que não sejam tão 'recalcadas' como as que levam na vida real. Parece que diante desse 'admirável mundo novo', o indivíduo é dono de si e de seus desejos. Ele administra e toma as rédeas de sua vida, realiza escolhas, constrói

um mundo sem regras, só seu, como se fosse empresário dos próprios sonhos e vontades.

Ainda segundo esse autor, essas questões atuais são espécies de dilemas de nosso tempo, cujas dificuldades têm se revelado bastante diferentes e radicais. Acredita que as demandas que se colocam para os jovens e os desafios que se apresentam neste século são muito diferentes dos anteriores. Charles Handy, citado por Hargreaves, (2004, p. 56), observa que "as comunidades virtuais até podem ser divertidas, mas criam apenas uma ilusão de intimidade e um simulacro de comunidade". Elas "[...] não constituem um substituto para sentar-se à mesa, olhar as pessoas no rosto e desenvolver conversas reais". Para ele,

[...] a chamada sociedade do conhecimento afundou os jovens em uma cultura da 'virtualidade real' em que os CDs, os telefones celulares, computadores, *discmen*, *videogames* e TV com muitos canais passaram a ser sua realidade cada vez mais dominante. No mundo da tecnologia, a sociedade do conhecimento é de muitas maneiras mais uma sociedade de entretenimento na qual imagens fugazes, prazer instantâneo e pensamento mínimo fazem com que nos 'divirtamos até morrer'. As emoções são extraídas desse mundo sedento de tempo em que os relacionamentos se apoucam, em reinvestidas em coisas passivas de consumo (ibid., p. 56).

Deci (2000), por sua vez, entende que o ser humano traz em sua bagagem, ao nascer, um plano de felicidade e, nesse plano, três motivações o levarão a uma satisfação pessoal se as conseguir manter em toda a sua existência. Uma delas é ter o relacionamento pessoal satisfatório. A outra seria poder ser útil na comunidade em que vive e, por fim, crescer como indivíduo, alcançando sua autorrealização. Se todas as pessoas conseguissem atender a esses apelos do seu interior, jamais se sentiriam frustradas ou infelizes.

No entanto, há outros apelos muito fortes que vêm do exterior, impostos pela sociedade como sendo indispensáveis: ter muito dinheiro, ter fama e ser fisicamente atraente.

No estudo com os jovens pesquisados no IFMT, verificou-se também que 11% utilizam *fakes* para seus relacionamentos virtuais. Nesse sentido, levanta-se a hipótese de que o interesse destes em estar "plugados" esteja relacionado com as oportunidades que tais espaços propiciam acerca de situações imaginárias. Ali, eles podem fantasiar, deixarem-se levar pelos desejos, vontades, serem diferentes, terem uma personalidade com outras características, porque talvez não consigam dar plena vazão ao que gostariam de ser ou ter.

Entre as polêmicas e discussões em torno dessas novas formas de relação, incluindo-se o *fake*, é tácito dizer que podem ser compreendidas como um recurso utilizado para garantir o distanciamento e a segurança dos usuários de *sítes* de relacionamento, ou, de outra forma, a sua insegurança, pois pode ser usado também por indivíduos patológicos, para levarem uma vida paralela à real ou camuflada pela sensação de estarem protegidos na obscuridade de não serem vistos ou reconhecidos pelos demais com os quais se relacionam e, conseqüentemente, permanecerem imunes à infelicidade e impunes a violações.

Em relação a essa sensação de proteção que poderia ser proporcionada pelo anonimato na *internet*, 72% dos jovens pesquisados se revelaram indiferentes, 16% desprotegidos e 9% protegidos. As justificativas apresentadas pela maioria, 72% dos jovens, giram em torno dos seguintes argumentos mais comuns:

'para mim não importa'; 'não utilizo o anonimato, mas não faria diferença se utilizasse'; 'não faz diferença, pois não utilizo a internet para a realização de atos ilícitos'; 'porque nela eu só mostro o que eu quero, não exponho intimidades'; 'não faz diferença, porque, assim como eu fico no anonimato, outras pessoas também ficam'; 'hoje em dia, pode-se rastrear os computadores com outras informações, como o IP'.

Tais justificativas revelam a indiferença destes jovens quanto à possível proteção que o anonimato na *internet* pode propiciar. Demonstram-se "indiferentes", ou seja, desinteressados; isto equivale a dizer que

não consideram "nem bom" e "nem mau". Tais respostas permitem elaborarmos alguns questionamentos que mereceriam ser aprofundados: primeiro, em que medida esses jovens estão preparados para relações que podem utilizar-se do artifício da falsidade premeditada do anonimato de que alguns se utilizam para satisfazer seus defeitos morais e insanos nos contatos virtuais e posteriormente físicos? Segundo, será que o jovem do IFMT - Campus Cuiabá sente-se tão seguramente protegido pela distância física do mundo *on-line* ou pela possibilidade de se rastrear prováveis malfeitores, que não se importa em analisar a questão mais profundamente?

Em se tratando de segurança é fato que, quando se está conectado a uma rede interna ou de computadores, o PC recebe um endereço IP. Esse número é atribuído de maneira individual, para identificar cada um que está conectado. Dessa forma, é possível que algumas respostas traduzam que, mesmo no anonimato, é possível identificar o usuário pelo seu endereço IP. Mas isto não traduziria também o excesso de confiança na tecnologia, ou o fato de achar que ela pode resolver todos os problemas imediatamente? E, em caso de problemas, até que seja rastreado, ou não, o que poderá lhe acontecer?

Nesta análise, o fato de os jovens pesquisados mostrarem-se indiferentes, sem nenhuma preocupação em identificarem-se ou não para o outro e vice-versa, pode ser preocupante, quando se trata de sua identidade e segurança pessoal, dado que, nesses *sítes* as conversas não são efetivamente só entre "amigos"; às vezes, elas ocorrem também com pessoas desconhecidas e não se sabe quais as reais intenções que esses contatos aleatórios da rede podem ter. Parafraseando Lévy (1993), as ferramentas advindas das tecnologias são neutras. Elas, por si, não causam nenhum dano à sociedade, porém a forma e os interesses das pessoas que as usam é que podem transformá-las em ferramentas perigosas. Neste caso, o excesso de confiança e a indiferença que esses jovens depositam nas ferramentas e na segurança de seus relacionamentos virtuais abrem outras perspectivas de investigação e a necessidade de maior debate sobre o tema no IFMT - Campus Cuiabá e com os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O crescimento dos contatos em escala planetária propiciados pelas Tic e, principalmente, pela *internet* leva-nos a conceber o espaço que habitamos como uma casa compartilhada, embora muito desigualmente ocupada e dividida.

Na sociedade da era tecnológica, o que se constata é que está havendo uma mudança fenomenal na vida das pessoas. Os jovens, que se apresentam com uma extrema facilidade em lidar com as tecnologias e instrumentalizarem-se com elas, tornam-se diferentes das gerações anteriores à medida que consubstanciam suas relações socioculturais através destes instrumentos. As Tic tornaram-se parte integrante de suas vidas e eles estão "plugados" diariamente. Os *sítes* de relacionamento estão sempre ligados, falar com amigos e outros é algo que tem se tornado muito fácil, basta um clique do *mouse*.

Em nossa época de juventude, usávamos o telefone para falar com os outros e resolver problemas. Hoje, com as facilidades do MSN, O rkut e outros, esse hábito vem mudando. Dos dados obtidos no IFMT, constatou-se que 32% dos jovens pesquisados mantêm contato também com seus professores através dos *sítes* de relacionamentos, o que já é bom porque demonstra esse percentual de contato com profissionais que já compartilham interesses comuns desta nova geração.

Além disso, os dados demonstram também que esse mundo interligado em que vivem os jovens não se restringe aos limites tradicionais da escola, da cidade ou do país em que vivem. As redes humanas tecnológicas são usadas para a comunicação interpessoal com o mundo todo e esses jovens, então, caracterizam-se por terem muita facilidade de integrar-se, talvez não só com amigos e vizinhos, mas amigos e vizinhos muito diversos. Para eles, estar presente fisicamente pode não fazer muita diferença, uma vez que se reúnem em grupos virtuais para jogar, colaborar com equipes, aprender, fazer parte de comunidades de pessoas que nunca encontraram e, provavelmente, nunca encontrarão.

Há, portanto, nestas relações, um refinamento e uma complexidade que ultrapassam a relação física e estrutural com a tecnologia, que criam um mundo de representações instantâneas e de aparências artificiais, mas ao mesmo tempo multifacetadas.

Assim, pode-se dizer que não resta dúvida de que as relações tradicionais face a face e expositiva presencial de sala de aula tornaram-se muito mais complexas e que se torna crucial introduzir e produzir debates sobre estas e outras formas de relação professor-aluno, ensino-conhecimento e as Tic.

REFERÊNCIAS

DECI, Edward I. Por que fazemos o que fazemos: entendendo a automotivação. São Paulo: Negócio, 2000.

HARGREAVES, Andy. O ensino na sociedade do conhecimento: Educação na era da insegurança. Porto Alegre: Artmed, 2004.

IBOPE. *Número de internautas residenciais ativos cresce e atinge 11,4 milhões de usuários*. Seção: Internet/Notícias/Ibope Nielsen Online/Ibope Mídia. Área: Notícias/PressReleases/2005. Data de publicação: 19 mai. 2005. Disponível em: <www.ibope.com.br>. Acesso em: 3 jun. 2009.

_____. Seção: Ibope Nielsen Online/Notícias. Área: Notícias/PressReleases/2009. Data de publicação: 22 set. 2009 a. Disponível em: <www.ibope.com.br>. Acesso em: 3 mar. 2010.

_____. *Retrato do jovem midiático*. Seção: Ibope Mídia/Notícias. Área: Notícias/2009. Data de publicação: 10 set. 2009 b. Disponível em: <www.ibope.com.br>. Acesso em: 6 jun. 2010.

_____. *Brasil está entre os dez países que mais acessam redes sociais*. Seção: Notícias/Ibope Inteligência. Área: Notícias/PressReleases/2010a. Data de publicação: 23 jul. 2010 a. Disponível em: <www.ibope.com.br>. Acesso em: 10 jun. 2010.

_____. *Relacionamento em rede*. Seção: Notícias/Ibope Mídia. Área: Imprensa/Ibope na Imprensa. Data de publicação: 15 out. 2010b. Disponível em: <www.ibope.com.br>. Acesso em: 25 out. 2010.

KENSKI, Moreira Vani. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas: Papirus, 2003.

_____. *Educação e tecnologias o novo ritmo da informação*. Campinas: Papirus, 2007.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento na era da Informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MOCELLIM, Alan. *Internet e identidade: um estudo sobre o website* Revista *Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC*, São Carlos-SP, v. 3, n. 2, p. 100-121, 2007. Disponível em: <http://www.emtese.ufsc.br/vol3_2art1.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2010.

MORAN, José Manuel. Como utilizar a *internet* na Educação. *Revista Ciência da Informação*, [s.l.], v. 26, n. 2, 1997. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/internet.htm>> Acesso em: 10 mar. 2010.

_____. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus, 2000.

RATIER, Rodrigo. Qualidade custa caro. *Nova Escola*, São Paulo: Abril, n. 230, p. 28-30, mar. 2010.

SACRISTAN, G. J. *Educar e conviver na cultura global: as exigências da cidadania*. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SCHERP, Diogo. Nos laços (fracos) da *internet* *Veja*, São Paulo: Abril, n. 27, p. 94-100, jul. 2009.

SILVA, Antonio Ozaí da. *Anonimato e racismo*. Disponível em: <<http://cafehistoria.ning.com/profiles/blogs/anonimato-e-racismo>>. Acesso em: 6 jun. 2009.

TARDIF, Maurice; LESSARD, Claude. *O trabalho docente - elementos para a docência como profissão de interações humanas*. Petrópolis: Vozes, 2005.

VEEN, Wim; VRAKING, Ben. *Homo zappiens: educando na era digital*. Porto Alegre: Artmed, 2009.

WIKIPEDIA. *Fake* Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Fake>>. Acesso em: 7 jun. 2009.