

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PEDAGOGIA DA ARTE

HI TECH
Um estudo sobre mídia e comportamento

Kamilla Avila da Silva

Porto Alegre, abril de 2011

KAMILLA AVILA DA SILVA

HI TECH

Um estudo sobre mídia e comportamento

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Pedagogia da Arte da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para obtenção do título de especialista em Pedagogia da Arte.

Orientador:

Prof. Dr. Marcelo Pereira de Andrade

Porto Alegre, abril de 2011

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	06
1 O APARELHO	13
1.1 Unidade	14
1.2 Unificação	15
1.3 Pregnância da forma	16
2 DIVULGAÇÃO	18
3 COMPORTAMENTO	26
3.1 Os alunos que possuem celulares	32
3.1.1 O Recurso	38
3.2 Os alunos que não possuem celulares	38
3.2.1 Os Seguidores	39
3.2.2 Os Imunes	39
3.2.3 Os Aspirantes	40
4 ENVOLVIMENTOS DIDÁTICOS	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS	55
ANEXOS	57
A - Documento de autorização da escola observada	57
B - Instrumento de pesquisa: questões	58

RESUMO

Este estudo teve lugar numa escolar pública com quatro turmas de adolescentes (*teens*) selecionadas, tendo por seu principal objetivo a observação e o registro das relações da juventude de hoje com a tecnologia – especificamente com um dispositivo popular da comunicação: o telefone celular. O que pode ser verificado aqui é que os *teens* têm relações profundas com esses telefones, pois eles aumentam as possibilidades de entretenimento (e privacidade), ao mesmo tempo em que esses telefones são extensões da personalidade (do território) do *teen*. Também explora um novo olhar sobre um cenário atual da educação, no qual, celulares vivem lado-a-lado com disciplinas escolares e salas de aula com poucos recursos, dessa forma, sugere um melhor uso do aparelho como uma ferramenta para estudos. Precisamente, enfatiza o uso da câmera de vídeo do celular como uma ferramenta para expressão e a criatividade nas aulas de Arte-Educação, dando aos estudantes a chance de mostrar suas visões pessoais da realidade – como vídeos-diários. Não está sugerindo o uso do aparelho somente para a captação de imagens, mas também como uma ferramenta de obtenção de informação e reflexão, esperando que professores de Arte-Educação (da mesma forma que outros professores) possam trabalhar com um aparelho que não pode mais ser ignorado dentro da sala de aula. A capacidade do celular de guardar informação pode trazer os momentos vividos por estudantes para a sala de aula, onde as reflexões sobre o que as imagens significam e o que pode surgir delas é mais importante para a prática da sensibilidade do que o visual (ou beleza) em si.

Palavras-chaves: Educação, Tecnologia, Vídeo, Reflexão, Comunicação.

ABSTRACT

This study took place in a public school with four selected classes of teenagers (teens) having for its main purpose the observation and registration of today's youth relationships with technology – specifically with a popular communication gadget: the cell phone. What can be verified here is that teens have deeper relations with these phones for they enhance a teen's possibilities for entertainment (and privacy) at the same time these phones are extensions of a teen's personality (territory). It also explores a new look over a current education scenario where cell phones live side by side with school subjects and classrooms with low resources, therefore it suggests a better use of the gadget like a tool for studies. Precisely it emphasizes the use of the cell phone's video camera as a tool for expression and creativity in Art classes, giving students the chance to show their personal views over reality – like video diaries. It is not suggesting the use of the gadget only as a tool for image caption but also as a gathering information tool hoping that Art teachers (as well as other teachers) may be able to work with a device that can no longer be ignored inside the classroom. The phone's capacity for retrieving data may bring the exact moments lived by students to the classroom where reflections on what the images mean and what can spring from them are more important for the practice of sensibility than the visual (or beauty) itself.

Keywords: Education, Technology, Video, Reflection, Communication.

INTRODUÇÃO

“*Mobile*”, ou em português mais claro “móvel”. Esse é o nome que caracteriza qualquer dispositivo que possa ser transportado sem grandes problemas a qualquer lugar e a qualquer hora. Atualmente, o dispositivo que está em qualquer lugar, momento e hora é o telefone celular – ou, em inglês, “*mobile phone*”. O que teve um início pelos anos 80 do século passado, hoje, é uma “*febre fashion*” que circula por todas as faixas etárias e classes econômicas. O aparelho de celular começou como um aparelho de dois quilos em seus modelos iniciais; mas, hoje, tal aparelho sequer soma duzentos gramas em seu peso total. A portabilidade e a capacidade de comunicação desse aparelho começou com uma grande proposta: estar ao alcance em qualquer lugar do planeta e a todo instante (uma versão de *tele presença*). Logicamente, o que começou como uma função padrão (estar acessível) ganhou novos aplicativos, uma vez que as empresas que entenderam essa tecnologia (o celular) e passavam a dominá-la, precisavam colocar diferenciais no produto para desnivelar a balança do mercado e atrair mais compradores. Logo, sons variados para identificar o recebimento de chamadas, a possibilidade de mandar mensagens de texto (e economizar nas caras tarifas das ligações), fotografar e alguns joguinhos como passatempos foram inseridos dentre as funções possíveis do aparelho. A praticidade lógica ganhou uma nova associação: o lazer. No início da década de 90, não foram raras as ocasiões em que testemunhei uma criança pedir o celular ao pai (ou a mãe) para dar fim ao tédio decorrente da espera numa fila de banco, ou à porta do consultório médico, ativando a parte de jogos do aparelho – jogos como “*Serpente*” e “*Space Invaders*” eram muito populares na época.

Ao final do século XX, filmes como “*Matrix*” introduziram o celular como um bem de sofisticação e estilo (até mesmo como um símbolo de atitude), além de torná-lo um item de primeira necessidade para a sobrevivência humana, fazendo com que uma legião de fãs procurasse os modelos utilizados pelas personagens. A indústria do cinema vendeu o produto como nunca, associando-o com uma nova era da informação. Na atualidade, os seriados *teen* estão cada vez mais abusando do uso do celular como uma mídia completa para atrair o público jovem – o seriado

“Gossip Girl, a garota do blog”, por exemplo, não apenas associa o mundo *teen* à informação, como associa ao consumo.



Figura 01– A evolução dos modelos de celulares segundo a fabricante Nokia.

Em uma pesquisa conduzida em fevereiro deste ano pela Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações)¹, há uma estimativa de um telefone celular para cada pessoa no Brasil – considerando-se que muitos consumidores possuem até dois ou mais aparelhos. Outro fator é o aumento de aparelhos entre os mais jovens. Segundo um estudo mundial da Mobile Youth², feito para 2011: 1,6 bilhões de jovens

¹ Disponível em <<http://info.abril.com.br/noticias/mercado/brasil-tem-175-mi-celulares-vivo-lidera-22022010-29.shl>> Acesso em 02 de outubro de 2010.

² Disponível em <<http://www.mobileyouth.org/>> Acesso em 05 de outubro de 2010. Mobile Youth é um site que estuda, desde 2001, o relacionamento das novas gerações com os meios de telecomunicação. O próprio slogan do site é “*Understanding Mobile Youth Culture since 2001*” (“*Entendendo a Cultura da Juventude Móvel desde 2001*”, tradução minha). Neste caso, o móvel é para os aparelhos móveis utilizados por esses jovens.

possuem celular no mundo; 12% da mesada são gastos com celular; 34% dos jovens acredita nas propagandas de celular; 7.230 é o número de jovens que está trocando mensagens a cada dez minutos; os jovens usam uma média de 10 aplicativos por celular; 83% dos jovens do mundo usam seus celulares para tirar fotografias; os EUA têm uma média de 18.000 mensagens enviadas por celular de jovens ao ano; cresce anualmente 120% de mensagens de jovens para o Twitter³ através do celular; além do mais, o equivalente a 100 megabites em vídeos do Youtube são assistidos em celulares de jovens diariamente; consta, ainda, a informação de que a média de idade para o primeiro celular na Europa é de sete anos; e, que 60% dos jovens dormem com seus celulares.



Figura 02– “7 anos é a média de idade do primeiro telefone celular na Europa” é a mensagem em inglês, ao lado da criança que está interagindo com o aparelho. Esta imagem foi extraída da página 58 do arquivo “50 facts you need to know 2011” da organização Mobile Youth.

No Brasil, também, durante o período de 26 de janeiro a 27 de fevereiro de 2011, a exposição FILE⁴ POA 2011, sediada no espaço expositivo Santander

³ Twitter, site de mensagens rápidas que se tornou muito popular entre as pessoas pela possibilidade de acesso rápido via celular. A grande característica é que se pode mandar e receber mensagens instantâneas, semelhantes aos SMS (“Short Messages Service”, ou “Serviço de Mensagens Curtas” em português)

⁴ Disponível em <<http://www.file.org.br>> Acesso em 07 de fevereiro de 2011. FILE é a sigla para “Festival Internacional de Linguagem Eletrônica” que ocorre desde 2006, tendo nascido em São

Cultural, no centro da cidade, apresentou a obra “Roaming” de Soraya Braz e Fábio Fon. A descrição da obra, segundo o panfleto da exposição é:

Trata-se de um painel revestido de vidro que possui pequenos sensores de radiofrequência, que são comumente utilizados no interior de pingentes de celulares, comercializados em lojas de bijuterias e miudezas. Esses sensores tornam-se luminosos ao captarem o uso de celulares. Ao serem estimulados por determinadas transmissões eletromagnéticas (uso de celulares na proximidade, por exemplo), iluminam-se, tornando visível a presença de emissões de radiofrequência. (FILE POA 2011, panfleto da exposição)

Eu mesma usei meu celular para testar a obra, observando que todos os sensores se ativaram, até que eu desligasse o aparelho – terminando a emissão do sinal. As luzes da placa ficam piscando, representando uma visão semelhante a observada quando se liga uma árvore de Natal coberta por lâmpadas pisca-piscas.

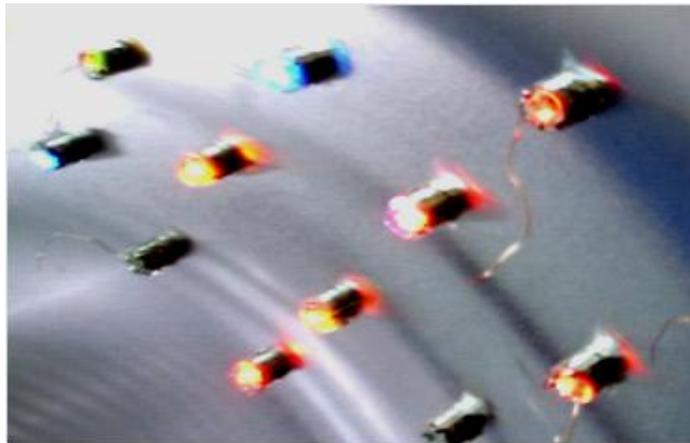


Figura 03- Fotografia da obra “Roaming” (experimentações artísticas com radiações eletromagnéticas) fornecida no site da exposição FILE POA 2011, dentro do *link* “File Archives”.

Paulo e percorrido o Brasil desde então. Dentre as propostas do festival está a intersecção da arte com tecnologia, sempre abraçando novas propostas e linguagens. O evento conta com artistas nacionais e internacionais.

O próprio campo da Arte está desperto para as novas tecnologias, desde o mais trivial ao mais moderno. O artista Allan Paris⁵ já tem seu próprio processo criativo dentro do celular. Segundo Paris, ele ficou tão encantado com os recursos do aparelho que começou a investigar suas opções, até descobrir um bloco de desenho digital dentro do aparelho. A fascinação pela evolução da tecnologia a ponto de possibilitar que ele pudesse desenhar em qualquer lugar, a qualquer momento – ainda mais com a variedade de efeitos proporcionados pelo aplicativo – fez com que Paris adotasse completamente o celular como meio para suas obras.

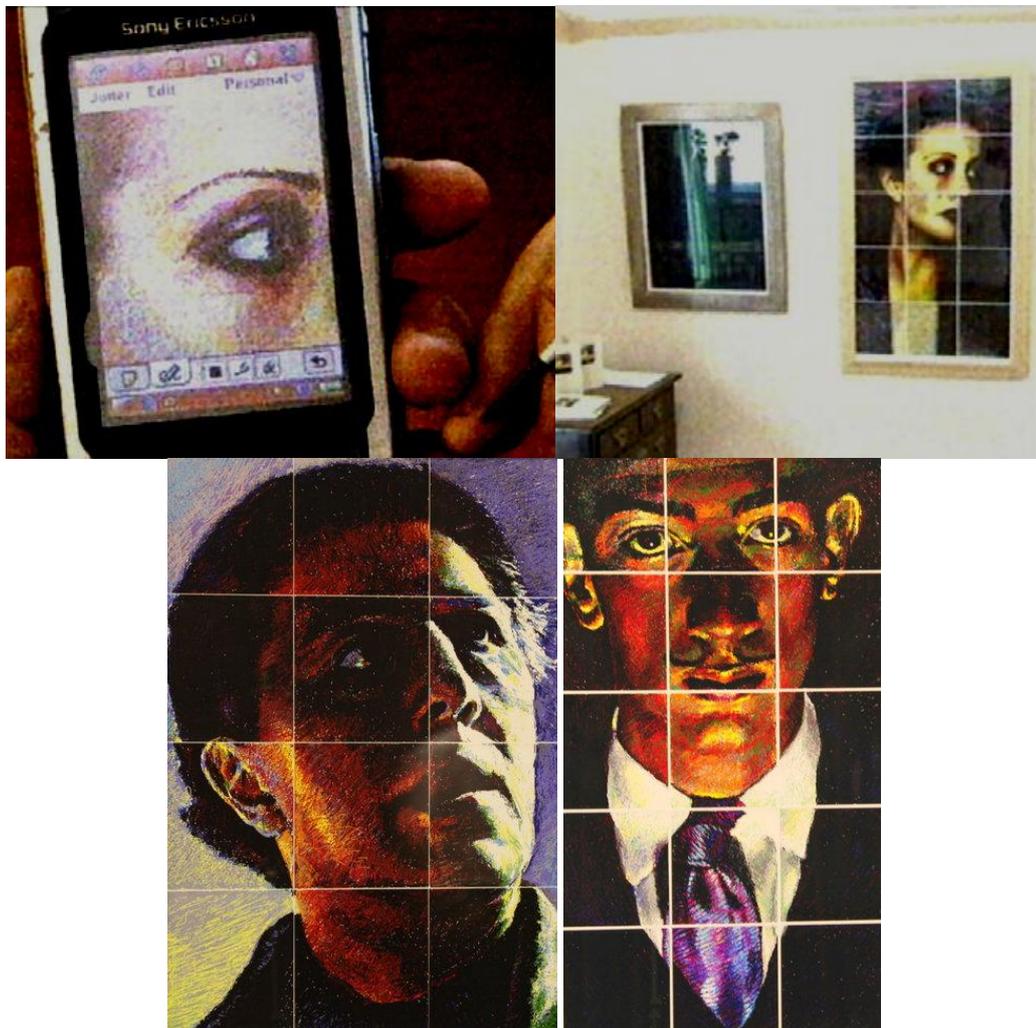


Figura 04- Detalhe de obra de Allan Paris contido no aparelho celular; e obra completa já impressa e montada em um ambiente físico. E mais duas obras já impressas e montadas do mesmo artista: “Andre Breton” e “Dali”, da esquerda para a direita, respectivamente.

⁵ Disponível em <http://www.catalogue-host.co.uk/mctears/2009-08-18/page_5> Acesso em 26 de janeiro de 2011. E disponível <<http://www.arteryuk.com/artists/Paris,Allan/>> Acesso em 26 de janeiro de 2011.

Já Romero Britto teve suas obras inseridas em um aplicativo que ganhou o nome de “Romero Britto Paintball”⁶. O jogo de celular foi criado com cinco obras do autor, e o objetivo é pintá-las dentro do menor tempo possível para arrecadar pontos. A desenvolvedora do jogo pensa em investir em mais artistas brasileiros, para trabalhar com algo que pouco avança dentro da parte de entretenimento digital: a Arte.



Figura 05- Uma das obras apresentadas no jogo. No topo da imagem, à esquerda, é possível ver um círculo com quatro traços equidistantes, que representa o cursor do aparelho de celular, através do qual o usuário pode mover as cores para executar as tarefas propostas pelo jogo.

Ter um celular é existir no mundo atual, é estar em evidência – com as promoções e ofertas, não há mais desculpas para não estar ao “alcance de uma chamada”. Essa facilidade estimula a sensação de que possuir um aparelho de celular não é uma escolha, mas uma necessidade (praticamente uma obrigação para ser inserido, ou reconhecido, num grupo); a isso, soma-se a geração do medo da incomunicabilidade – tal sentimento foi nomeado *Nomofobia*, isto é, o medo de sentir-se desconectado do mundo seja via celular, internet. (A palavra *nomofobia* pode ser desmembrada da seguinte forma: *no mobile phobia*; ou seja, medo de ficar sem um tele-móvel.)

Vendo que as novas gerações “nascem conectadas”, e não abdicam dessa comodidade, entende-se que é necessário trazer essa tecnologia para perto,

⁶ Disponível em <<http://tv.pucsp.br/mm/?p=1015>> Acesso em 26 de janeiro de 2011.

tornando-a também um instrumento de produção informativa (uma facilitadora da expressão), portanto, deve-se entender os vínculos gerados pelos jovens com esses objetos a fim de incorporá-los à educação (torná-los também meios de aprender). Assim, este trabalho procurou entrar em contato com jovens de 11 a 15 anos, estudantes de escola pública de município da área Metropolitana de Porto Alegre (também conhecida como Grande Porto Alegre), que tenham (ou não) celular – dessa forma, poderia se observar o que acontece também com os que não possuem (se querem, se invejam, se não se importam).

É importante destacar que o celular é marginalizado dentro do ambiente escolar exatamente por seu uso popular para o entretenimento, que mais causa problemas à educação dos jovens, do que auxilia em seu progresso. Infelizmente, a falta de informação a respeito da tecnologia, coloca o aparelho como algo negativo, um intruso dentro do ambiente escolar, cujo uso deve ser inibido e proibido – afinal, as experiências geralmente vivenciadas por professores são sobre alunos que preferem escutar música ou jogar algum dos aplicativos, em aula, do que prestar atenção à matéria. Ainda assim, considerando que, principalmente no caso deste estudo, muitas vezes um profissional da educação precisa trabalhar com recursos reduzidos, ou até mesmo, ser criativo na falta de recursos; é com atitude provocadora que se propõem uma leitura com mente aberta sobre o aparelho de celular, pois se sabe que ele oferece grande parte dos recursos de mídias como fotografia e música – realmente essenciais para uma produção e expressividade na área da Arte Educação.

1 O APARELHO

O aparelho de celular, atualmente, é mais do que uma ferramenta prática e funcional. Como produto, seu *design* deve inspirar, seduzir para então ser adquirido. Além disso, ele deve ser capaz de comunicar-se com o cliente em potencial e sugerir que o cliente precisa dele para complementar seu estilo de vida.

No contexto do cross-media⁷ de hoje, noções básicas de estética, gestalt e atenção aos detalhes são básicos. [...] Além do cinema e da televisão, que já existem há décadas, é preciso também atingir o público por meio da internet, e mais recentemente do celular [...] (COMPUTER ARTS BRASIL, 2010, p.47)

Quando adquirido o aparelho de celular é mais do que um objeto cotidiano, é a ilustração de uma vontade com potencial expressivo próprio. Para isso, o celular que é obtido através de escolha, compra ou presente, tem que estar associado a certos conceitos estéticos pertinentes ao seu usuário, ou grupo de usuários.

Salienta-se também a relação sujeito-objeto, tal como é encarada pela escola [da Gestalt], ou seja: ‘vemos as coisas como as vemos por causa da organização (forças internas) que se desenvolve a partir do estímulo próximo (forças externas)’. Por forças internas Gomes Filho (2000, p.20) entende “as forças de organização que estruturam as formas numa ordem determinada, a partir das condições dadas de estimulação, ou seja, das forças externas.” Ao passo que as forças externas designariam aquelas forças que “têm origem no objeto que olhamos, ou melhor, nas condições de luz que se encontra” (GOMES FILHO, 2000, p.20).

Ou seja, as forças físicas têm relação à percepção ótica, à sensibilidade e sensibilização do olho pelo exterior. Elas seriam, por conta disso, dependentes das estruturas e dinâmica do cérebro. Dito de outro modo: cada imagem percebida é o resultado da interação entre essas duas forças. As forças externas seriam, então, os agentes luminosos bombardeando a retina, ao passo que as forças internas constituiriam “a tendência de organizar, de estruturar, da melhor forma possível, esses estímulos exteriores” (GOMES FILHO, 2000, p.25).

⁷ O uso de mídias diversas para a veiculação de uma mensagem ou produto.

Tomando como objeto de análise o material que recolhi a partir de observações diárias, fotografias e entrevistas com um grupo de jovens (11 a 15 anos) durante o calendário letivo do ano de 2010 em uma escola pública da área da Grande Porto Alegre, selecionei características que tiveram maior incidência dentre os aparelhos de celular estudados. Tais características compreendem as noções de unidade, unificação e pregnância da forma. Com esse recorte é possível, acredito, buscar um maior grau de proximidade ao que seria o “gosto” vigente de certas faixas etárias e classes econômicas dentro do mundo das tecnologias da comunicação e informação, bem como a relação compreendida nisso. É preciso entender o objeto que recebe tanta significação dentro do universo adolescente, para então inquirir desses jovens sobre como eles próprios entendem suas interações com ele, uma vez que essas tecnologias evoluem, no entendimento de Carly Fiorina, ex-presidente da HPackard, em quatro direções: “do analógico para o digital (digitalização), do físico para o virtual (virtualização), do fixo para o móvel (mobilidade), do massivo para o individual (personalização)”⁸

1.1 Unidade

Unidade é um conjunto de informações que se encerra em si mesmo. Sua configuração e detalhes dão um fechamento da forma e se entende como completa no estado que a representa. Cores, volumes, sombras, brilhos, e outros, são meios que tornam perceptíveis as unidades. Em um celular, atuam, pelo menos, cores variadas, volumes, sombreados e brilhos graduados.

"Além disso, as próprias interfaces das mídias – ícones, pastas, sons, animações, e interações com o usuário – [...] mediam as interações com outras mídias e outras pessoas" (MANOVICH, 2008, p.15).⁹ Os ícones de celular receberam um cuidado especial, alguns são até animados, é possível ser hipnotizado só pelas formas dos menus, pois são pequenos espetáculos visuais a

⁸ Citada por José Manuel Moran em “A integração das tecnologias na educação” <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/integracao.htm>>

⁹ Tradução minha.

parte que o produto oferece agora. As *interfaces*¹⁰ tornam-se, inclusive, mais interessantes; são “intuitivas”, basta olhar para elas e já se tem noção das funções. As interações entre aparelho e usuário ocorrem sem grandes problemas, visto que a unidade visual é autoexplicativa.



Figura 06- Imagem com celular envolto por inúmeros ícones de serviços e aplicativos disponíveis no aparelho. Os ícones possuem uma variada apresentação de cores e desenhos. As características visuais de cada ícone os tornam singulares em relação ao todo do menu de serviços do aparelho.

1.2 Unificação

Unificação é a forma de organizar e verificar se há uma coerência da linguagem utilizada na unidade. Também é estruturada pela qualidade em que ocorre, sendo associada a proximidade das unidades entre si, ou pela semelhança dessas unidades. Depende, contudo, da nossa capacidade organizacional sendo então de maior ou menor estímulo para nosso cérebro – o que implica ser mais ou menos evidente. É importante compreender que tanto semelhança, como proximidade, agem tanto separados como juntos, um não exclui o outro. Por exemplo: ao se observar as teclas numéricas de um celular, observa-se que estão todas agrupadas em um mesmo espaço do corpo do aparelho; logo, por proximidade, é natural que se veja as teclas como um teclado numérico único,

¹⁰ É uma forma de intermediação de um meio para outro, permitindo interação. Neste caso, a forma física do celular para acessar seus serviços, como o de discagem, por exemplo.

mesmo quando todas apresentam símbolos diferentes (números, ou ícones). Analisando o mesmo teclado pela ótica da semelhança, não apenas a forma das teclas, como a cor predominante, são fatores que as aproximam em objetivo.

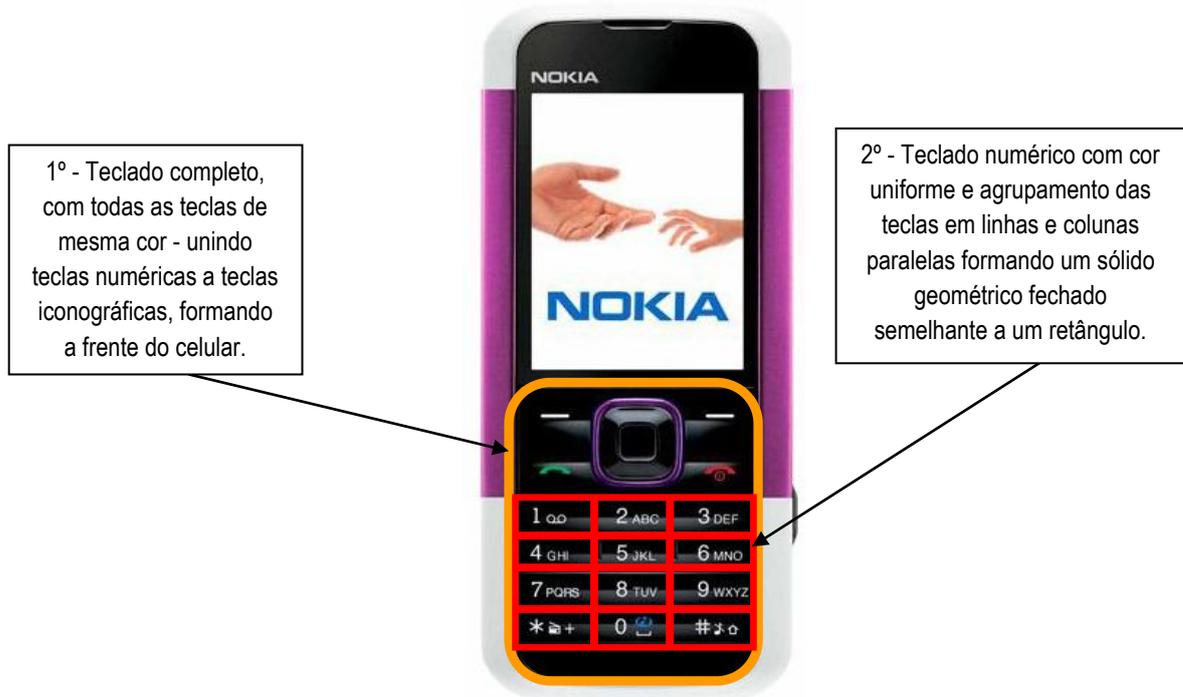


Figura 07- Esquema exemplificando o conceito de Unidade. Primeiramente, nota-se a parte inferior do aparelho, onde se localizam todas as teclas (iconográficas e numéricas), ordenadas dentro de um campo visual de mesma cor (a cor preta), que as apresenta como um grupo fechado, um todo. Em segundo momento, observa-se dentro desse todo, um novo conjunto agrupado de forma semelhante: teclas numéricas de mesma cor, agrupadas de forma a formarem uma figura geométrica fechada (unidades menores formando uma unidade maior, o teclado numérico).

1.3 Pregnância da Forma

Preocupa-se com a forma final. Sua aplicação visa o maior grau de equilíbrio e harmonia da forma, rumando, preferencialmente, para uma maior simplicidade e assimilação dessa [forma]. Visualmente, exprime uma idéia de organização e controle.

O celular – somados o teclado, a tela e todo o seu exterior –, cria um padrão bem estruturado, cujo projeto tende a não parecer uma composição caótica de serviços, mas sim, novamente, uma interface de fácil acesso. A comunicação entre as diversas partes que compõe o visual inteiro é percebida de uma única vez.

Contribuem para essa noção, o arredondamento e a sutileza que o objeto celular sofreu em seu planejamento estético formal. O primeiro dá certa fluidez ao

olhar, tornando o objeto agradável, de linhas suaves e sem ângulos que causem pausas bruscas no visual. O segundo acrescenta uma aura de elegância, levando a uma conclusão sobre o refinamento e a delicadeza do objeto.

O que se observa claramente é o consumo de aparelhos com cores variadas, mas com *displays* (telas) vibrantes (Figura 09): durante minhas conversas com os alunos, ficaram extremamente felizes em poder me mostrar seus próprios celulares, e pude ver como suas telas têm configurações extremamente coloridas¹¹ e brilhantes (a luz é um elemento forte nas configurações de *display* dos aparelhos).



Figura 08- Aparelho de formas arredondadas no projeto externo e interno: tanto o exterior do aparelho, seus botões, seus ícones e suas janelas de serviços têm finalizações arredondadas.



Figura 09- Celular pertencente a um aluno. Destaque para o *display* (tela) altamente colorido.

¹¹ É importante referenciar que uma das bandas de música famosas dessa época, a banda Restart (e bastante apreciada por esses jovens), durante esta pesquisa, resgata o uso de cores chamativas nos acessórios e roupas; e que também são associadas à felicidade - motivo pelo qual se entende que esse uso de cores nas configurações dos celulares, a época da pesquisa, também tem uma influência da moda regente.

2 DIVULGAÇÃO

Como uma das formas de alimentar a produção, a circulação das mercadorias é determinada pelas necessidades. Mas essas necessidades não partem autonomamente do indivíduo, sendo alimentadas a partir do mercado pelos veículos de propaganda. Por isso atingir a cultura e transformá-la em *cultura do consumo* consolidou a ordem econômica através dos meios de comunicação de massa, pela sua abrangência e velocidade, com vistas aos resultados correspondentes àqueles obtidos na produção em massa, isto é, “larga produção”.

Logo, *produzir necessidades* passou a se identificar com a própria *produção da mercadoria*, sendo elas a mesma *coisa*, na perspectiva do sistêmico. (...) Ela [a mercadoria] joga sobre o sujeito não apenas a representação de um desejo – talvez pudéssemos dizer a caricatura de um desejo, pois não parece existir mediação -, mas a promessa de realizá-lo; o sujeito absorve essa *promessa* enquanto possibilidade pelo consumo mesmo da coisa, na tentativa de realizar-se nela. (MOURA, 2007, p.68-69)

A despeito do que já foi colocado, deve-se lembrar de que hoje não basta que um aparelho seja bonito, se não há maiores estímulos para escolher um dentre tantos outros. Nisso, a televisão, os *outdoors*, o cinema e as celebridades cumprem um papel fundamental.

Contudo, antes de tornar-se adulto, entrando no mundo sério e irreversível do trabalho, o jovem é tal porque consome. E pela primeira vez o consumo juvenil adquire um papel central que se amplia concentricamente para toda a sociedade. O jovem consome – o adulto produz. A expressão sociológica que nasce desse contexto não é por acaso “sociedade de consumo”. (CANEVACCI, 2005, p.23)

Em 1999, o cinema presenciou o fenômeno “Matrix”. As gerações jovens enlouqueceram e as ruas se encheram de pessoas usando produtos relacionados ao filme – óculos, camisetas, etc. Foi uma das maiores associações de telefones móveis com o cinema. A fabricante Nokia fez um modelo de *slide* especial para o filme: um modelo Nokia 8110 com tampa deslizante. O sucesso do filme foi tão inesperado que a Nokia resolveu implementar a tampa deslizante nos próximos modelos da fabricante. Quando “Matrix” apresentou os outros dois filmes de sua trilogia (“Matrix Reloaded” e “Matrix Revolutions”), a fabricante Samsung entrou para

o cinema com novos modelos para o fascínio dos *matrix-maníacos* (Samsung SPH-N270 ou *Matrix phone*).



Figura 10- Da esquerda para a direita: propagandas do celular desenvolvido pela Nokia (com tampa deslizante) para o primeiro filme “Matrix”, e do modelo Samsung desenvolvido para os outros filmes.

A trilogia Matrix, dirigida pelos irmãos Wachowski, argumentava sobre um futuro no qual as máquinas (e em especial as Inteligências Artificiais) conseguiram sobrepujar a humanidade e, dessa forma, escravizar a raça humana dentro de complexos parecidos com grandes incubadoras. A realidade experimentada pelos humanos era uma simulação total – ficavam conectados durante vinte e quatro horas, em imersão completa, em um ambiente virtual –, mantida por conexões implantadas na anatomia humana.

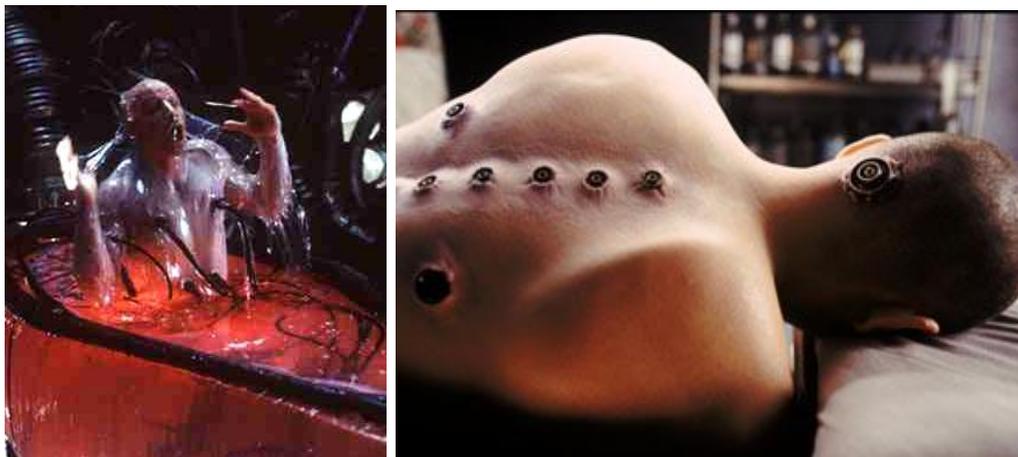


Figura 11- Imagens do filme “Matrix”, com enfoque nos implantes corporais que alimentam a conexão dos humanos com a simulação do mundo real.

Contra essa aparente escravidão do ser humano pelas máquinas, lutava um grupo de humanos rebeldes que conseguiu se desligar desse complexo incubador – foram, por assim dizer, “desconectados”. Esses rebeldes se reconectavam ao sistema da Matrix (a grande rede de dados em simulação) através de ligações clandestinas (conexões de *internet*) – circulavam como piratas da rede de informações – a fim de libertar outras pessoas, com o objetivo de ampliar suas forças de resistência e vencer o sistema.

Quando estavam conectados, os avatares¹² dos rebeldes (suas versões digitais que replicavam suas características físicas a fim de possibilitar as interações dentro da realidade simulada) utilizavam aparelhos celulares para manter contato com as pessoas no mundo real: os celulares funcionavam como meio de comunicação, rastreadores e transmissores de dados (as características da *internet*, mas em um aparelho móvel).



Figura 12- Da esquerda para a direita: as personagens Trinity (em “Matrix”) e Niobe (em “Matrix Reloaded”), dentro da simulação da realidade, portando os celulares que lhes dão a possibilidade de entrar em contato com o mundo real. (Ambos os aparelhos são referenciados, também, na Figura 10.)

¹² Segundo o site “Wikipédia: a enciclopédia livre”, a definição de “Avatar” para a realidade virtual abrange a representação visual de um utilizador de realidade virtual (um usuário), podendo atingir desde uma representação simples em 2D (bidimensional, ou uma imagem plana) até uma representação em 3D (tridimensional, ou seja, com profundidade e ocupação espacial).

Na atualidade, e já estreando sua quarta temporada, o seriado de televisão “*Gossip Girl*, a garota do blog”¹³ fala sobre os filhos da elite de Nova Iorque. Todos são jovens, bonitos, ricos e alvos da misteriosa *Gossip Girl* que difunde as fofocas e notícias mais agitadas da alta sociedade jovem usando uma rede de mensagens instantâneas via celular.



Figura 13- Personagens do seriado *Gossip Girl* recebendo notícias através de celulares – com detalhe de um celular portando uma mensagem da própria personagem *Gossip Girl*.

A personagem da *Gossip Girl* não aparece em momento algum da série, basta que suas mensagens provoquem escândalos durante os episódios que sua presença está confirmada, mesmo longe da visão dos outros, mesmo que ninguém tenha certeza de sua aparência física ou qualquer outra característica que a represente ou descreva. Evidentemente, o aparelho, ou melhor, aparelhos de celular são coadjuvantes importantíssimos, pois aproximam as tramas dos episódios através de mensagens e ligações – o tempo em que as confusões e soluções são articuladas e resolvidas é dinâmico. Em meio a isso, há toda uma linguagem que apela para o universo jovem e os dramas que envolvem crescer e amadurecer, mas sem perder o estilo: a fórmula funcionou tão bem que o *site* oficial do seriado, já no começo da primeira temporada, havia disponibilizado as *playlist*¹⁴ de cada personagem para baixar via internet para o celular dos fãs. Não apenas isso,

¹³ Chamarei esse seriado simplesmente de *Gossip Girl*, nas próximas referências.

¹⁴ Uma lista de seleções de músicas, neste caso, que foi criada para representar cada personagem do seriado.

durante os capítulos e temporadas é possível ver, aproximadamente, três trocas de aparelho celular por cada uma das personagens. Um verdadeiro desfile de modelos e marcas relacionados com a personalidade que mais se identifica com o jovem espectador desse show.



Figura 14- Exposição de modelos de celular relacionada às personagens do seriado Gossip Girl, evidenciando a troca de modelos e merchandising do seriado.

Lamentavelmente, **a mídia já estava muito à frente de seus críticos**. Já as exposições universais – como Benjamin percebeu primeiro – **elevavam as mercadorias a comunicação**, duplicavam os conflitos: além do valor sem sentido econômico, elas, após terem sido entronadas como fantasmagoria universal, **produziam valores como estilo, visões, esquemas de comportamento**. (CANEVACCI, 2005, p.24-25)¹⁵

Se esses dois exemplos não bastam, o filme “A Nova Cinderela” (imagens na próxima página), de 2004, reconta essa fábula da gata borralheira nos tempos atuais. A personagem principal (chamada Sam) é criada pela madrasta, tem as irmãs cruéis, está numa situação difícil, e eis que surge o príncipe *quase encantado* (chamado Austin James). O fato de a Cinderela ser a cantora queridinha do mundo pop Hilary Duff, e o príncipe ser o ator Chad Michael Murry (conhecido através do seriado “Lances da Vida” que passou no Canal SBT), só contribuiu para uma maior aceitação dessa comédia romântica.

¹⁵ Grifo meu.

Até este momento, ainda estamos acompanhando o enredo do conto de fadas tradicional; a reviravolta está na necessidade de colocar o Príncipe e a Cinderela na mesma escola, passando por provas e crises da adolescência. A Cinderela, além de trabalhar de empregada doméstica na casa da madrasta, também trabalha numa cadeia de *fast-food*, e tem o sonho de entrar para a famosa e respeitável Universidade de Princeton, e é uma invisível social na escola (não tem popularidade alguma, sequer conversa com Austin James, porque ele mesmo não a reconhece como alguém do mesmo patamar social – ou seja, sabe que ela não é popular). O príncipe (Austin) é capitão do time de futebol americano da escola, garoto popular, com grandes aspirações de ir, também, para a Universidade de Princeton e sofrendo com as aspirações do pai sobre uma carreira dentro do esporte. As chances do romance que a história de Cinderela prometia nos livros, estão longe de se concretizar – ou não?



Figura 15 – Imagens do filme “A Nova Cinderela”. Da esquerda para direita: Sam limpando o chão da loja em que trabalha; Sam e Austin na festa de máscaras, ensaio fotográfico com Hilary Duff (foco na forma como o celular é escuro, destacando-se na parte superior da fotografia).

Apesar disso, o filme se apoia na tecnologia como um suporte para a união de Sam e Austin. A garota passa as noites na internet, conversando com outras pessoas – é o único momento em que tem a liberdade de ser e expressar-se livremente – e acaba reconhecendo Austin através de uma conversa que tem com ele na internet. As conversas entre as personagens continuam e o próprio Austin se encanta com a moça misteriosa que afirma ser da mesma escola de Austin, mas nunca revela seu verdadeiro nome com medo de que ele perca o interesse. Já

apaixonado por essa misteriosa moça que entende as aflições que o cara popular da escola atravessa – pois Austin não compartilha das mesmas aspirações de seu pai, mas as acata por não ver uma solução -, ele a convida para ir a sua festa de máscaras. Sam fica encantada com a ideia de poder ficar perto dele, ainda mais com o recurso da máscara, para não ser reconhecida (e sofrer deboche) pelos colegas. A noite da festa é linda, sempre com a máscara, Austin e Sam conversam, aprofundam seus interesses um sobre o outro e, retomando o conto tradicional de fadas, bate meia-noite; ou melhor, Sam vê as horas e volta a sua realidade, na qual deveria estar em casa, trabalhando como empregada da madrastra. Assustada, ela se solta de Austin e sai correndo – como a Cinderela sempre o faz nessa parte da história – sem ver que deixa seu celular cair próximo a Austin – e ao contrário de ver uma moça sair correndo apenas com um sapato num pé e nenhum no outro, nós vemos o celular substituir o sapatinho de cristal, ganhando o poder simbólico do mesmo. A escolha do celular como sapatinho de cristal – peça central para saber quem é Cinderela, para ligar o príncipe a ela numa grande busca pela cidade, como retrata o conto tradicional – é um detalhe importante. Foca-se no celular, por ser um objeto dos jovens, com significados para os jovens, que lhes faz diferença quando não está por perto – a falta do sapatinho para a Cinderela tradicional tem a mesma dimensão com o celular para Sam, a adolescente atual, é uma ideia de equivalência que os jovens entendem, eles compreendem a falta que o celular faz.

São exemplos que fazem parte do universo jovem, que passam em meios acessíveis (cinema e televisão), e que associam certa autonomia às personagens. Nos dois primeiros exemplos, os celulares se tornam vitais nesses contextos e as características das personagens inspiram poder.

Em “Matrix”, o celular é usado como um meio de tentar escapar entre os mundos, é um facilitador da comunicação que dá aos heróis rebeldes liberdade de ação – ajuda-os a quebrar as regras de um sistema escravizador de mentes. Em “*Gossip Girl*”, o celular dá o poder (aos adolescentes) sobre a informação; ao mesmo tempo em que os jovens se comunicam constantemente, recebem e enviam mensagens, fofocas, criam e reproduzem versões da realidade. Em “A Nova Cinderela”, o celular é substituto do ícone do sapatinho de cristal, a marca registrada da história de Cinderela, é única pista que Austin tem sobre a misteriosa moça

mascarada (Austin reconhece o objeto como extensão de quem Sam pode ser), e ela também enfrenta problemas adolescentes envoltos na aura do conto de fadas, que termina com um lindo final feliz. Nossos jovens querem se sentir poderosos (e admirados como as personagens que admiram), ou sentir a possibilidade de desdobramentos favoráveis como os que ocorrem com seus ídolos; e como o celular confere essa aura de abraçar as possibilidades do mundo, é como se esses jovens pudessem possuir o mundo em si – as mídias passam essa ideia.

É nesse nexa, tornado ainda mais conflituoso em termos de geração de contexto do pós-guerra, que produziu a ascensão das culturas juvenis como subculturas, como contraculturas e como **mídia-culturas: as culturas expressas e veiculadas pelos meios de comunicação social que então estavam nascendo, que terão como principais sujeitos de consumo justamente os jovens.** (CANEVACCI, 2005, p.22)¹⁶

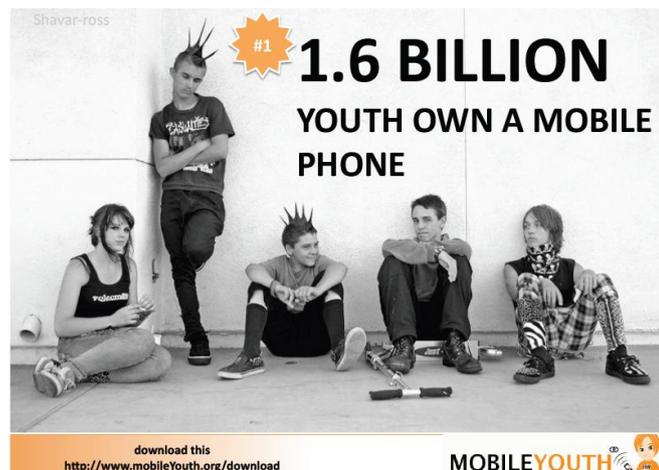


Figura 16– “1.6 bilhões de jovens possuem um telefone móvel” é a mensagem em inglês, acima do grupo de jovens. Esta imagem foi extraída da página 02 do arquivo “50 facts you need to know 2011” da organização Mobile Youth.

¹⁶ Grifo meu.

3 COMPORTAMENTO

McLuhan já argumentou que desde a invenção do telefone convencional, a relação com a comunicação foi modificada. Segundo ele, “Com o telefone, temos a extensão do ouvido e da voz, uma espécie de percepção-extras sensória.” (MCLUHAN, 2007, p.298); isso porque “Como todos os meios são fragmentos de nós mesmos projetados no domínio público, a ação que qualquer meio exerce sobre nós tende a aglutinar os demais sentidos numa nova relação.” (MCLUHAN, 2007, p.299). Também afirmou que o telefone exigiu mais do homem do que apenas um sentido funcional; exigiu que o homem estivesse envolvido, participando por completo, e mais, participando com outra pessoa.

O telefone não é funcional a menos que haja *um outro* com quem dividir a experiência à distância. Uma conversa de telefone exige um envolvimento acima do carnal para ser desenvolvida, é uma relação da mente, do pensamento; não se desenvolve se uma das partes, ou nenhuma delas, não se entregar ao canal estabelecido pela ligação telefônica – exige foco e dedicação dos sentidos empregados para se manter, precisa de ciência absoluta de seus integrantes.¹⁷

O celular, sendo parente do telefone convencional, tem as mesmas características relacionais, mesmo quando as amplia – através das distâncias. “Entrar em comunicação telemática é estar em todos os lugares, e em lugar nenhum, de uma única vez.” (ASCOTT *apud* LOVEJOY, 2004, p.220). Ascott acentua o poder da distorção dos limites dos sentidos. Há algo especial na relação que é estabelecida com celular. No aparelho, a pessoa é representada mesmo na ausência da presença visual – há uma *tele presença*. Menciono Orofino (2005), pois também ilustra a tele presença ao usar como exemplo uma antiga propaganda de televisão, na qual o foco central é o ato de uma namorada mandar um bilhetinho para o namorado, sendo que a propaganda é associada ao celular, já que a moça

¹⁷ Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u495232.shtml>> Acesso em 19 de setembro de 2010. Um estudo feito pela Universidade do Alabama, com crianças, comprova que a capacidade cognitiva fica reduzida quando se está ao celular, reforçando a interatividade e envolvimento que o telefone nos “suga”; também acusou que essa redução (causada por multifuncionalidade) potencializa o risco para atividades mais perigosas como, por exemplo, atravessar a rua. A preocupação dos pesquisadores se focou no fato de que o número de usuários jovens de celular tem aumentado a cada ano.

usa o celular para mandar uma mensagem de texto e ainda tira uma foto sua com o mesmo aparelho, para enviar ao namorado.

A fabricante Motorola também se utilizou do recurso do celular como aparelho portátil, de múltiplas interfaces e com acesso a internet numa propaganda que começa com um casal se beijando escondido sob uma escada, mas que é flagrado por alguém com um celular na mão. Essa terceira pessoa fotografa o casal e começa a enviar a informação através do acesso à internet, e essa foto vai percorrendo toda uma rede de pessoas (e celulares), sendo reenviada várias vezes, até chegar a uma determinada pessoa – a namorada que presencia o flagra da traição do namorado. Essa propaganda ilustra o registro e reconhecimento de uma informação em tempo real, pois a namorada estava sabendo da traição com apenas alguns minutos de diferença do momento em que a fotografia foi enviada; também fala das tele presenças em uma esfera de contato, as pessoas foram se tornando presentes e cientes do acontecimento conforme recebiam a fotografia no celular – estavam sendo testemunhas à distância.

Ser cidadão do mundo através de um dispositivo que cabe na palma da mão, com funções que, se corretamente utilizadas, se tornam chaves para possibilidades infinitas na vida de alguém. Por esse dispositivo cria-se uma identidade e representações que se dão por intermédio de uma mídia. A célebre frase de McLuhan atenta justamente para esse fato: “Damos forma a nossas ferramentas e, então, elas nos dão forma.”¹⁸ (MCLUHAN *apud* LOVEJOY, 2004, p.220). Apostando na projeção dos nossos valores nos meios de comunicação, o mesmo pode ser dito de Said. Para ele, “A ameaça à independência no final do século vinte pelos novos eletrônicos poderia ser maior do que o colonialismo foi. As novas mídias têm o poder de penetrar, mais profundamente em uma cultura “receptiva” do qualquer manifestação anterior da tecnologia ocidental.” (SAID *apud* LOVEJOY, 2004, p.220)¹⁹. Nossos jovens estão interligados com a tecnologia, sobretudo com o celular, uma vez que esse aparelho permite que com que os jovens se tornem autores da realidade na qual vivem.

¹⁸ Tradução minha.

¹⁹ Tradução minha.

A personalização dos objetos que adquirimos, tornando-os mais nossos, mudou nossa forma de compreendermos suas significações – exatamente por serem aqueles para os quais dirigimos afeto, ou zelo, por nos parecem partes que estendem a nossa presença, que se configuram como nossas propriedades ou territórios. Assim, não é apenas uma questão visual externa do aparelho, mas também do quão parecido com a personalidade do seu dono o aparelho é em toda sua apresentação (aplicativos, cores, luzes, fotos, etc.) – o aparelho personalizado reafirma as decisões e autorias do proprietário. Hoje, há um mercado voltado para a modificação do aparelho de celular: a fabricante INCIPIO, por exemplo, dispõe de inúmeros modelos de estojos para acrescentar estilo ao aparelho de celular. As companhias fornecem aplicativos cada vez mais atraentes: ícones animados, papéis de parede que brilham e dançam, proteções de tela, jogos variados. Associado a isso, a conexão remota à internet deu poder aos usuários sobre uma extensão troca de dados – compartilhamento, criação e publicação (ou postagem) de arquivos, acesso remoto a sites, por exemplo – acolheu-os na grande rede da comunicação mundial, entregando-os ao mundo, reafirmando suas tele presenças e borrando fronteiras geográficas e físicas.



Figura 17- Modelos de capa para guardar celular da fabricante Incipio.

No decorrer desta pesquisa, o fato de grande parte dos aparelhos fotografados não apresentarem qualquer tipo de dano (rachaduras, display quebrado, arranhões, etc.) se tornou um fato curioso que reafirma esse zelo com o aparelho; também me chamou atenção o fato de uma aluna ter customizado seu

celular com adesivos: ela colocou adesivos sobre os ícones identificadores das funções das teclas, e também colocou alguns no verso do aparelho. Quando questionada pela atitude, ela respondeu *“Porque eu acho mais bonitinho!”*, e como essa resposta ainda não parecia completa, perguntei-lhe *“Hum, você acha que colocando esses adesivos, o telefone fica mais ‘com a tua casa’, é isso?”*, e a menina respondeu *“É... é isso, sim!”*²⁰. Com orgulho de sua personalização, ela até comentou como os adesivos estavam desgastados (é possível ver o desgaste na Figura 18), dizendo que tão logo os adesivos estivessem completamente irreconhecíveis, ela colocaria novos para continuar dando continuidade a seu “ritual de identificação” (como é possível observar na Figura 19). O modelo de aparelho por si só não conseguia satisfazer a necessidade dela de se expressar, de mostrar a todos que aquele aparelho pertencia a ela – que ela tinha um celular.



Figura 18- Primeira foto retirada do celular de uma aluna que costuma personalizar seu aparelho com adesivos. Esta foto mostra apenas a personalização da frente, que era a disponível na época.



Figura 19- Segunda foto retirada do celular de uma aluna que costuma personalizar seu aparelho com adesivos (o mesmo apresentado na Figura 17). Agora, além da frente com novos adesivos (que substituem os antigos já desgastados), há também o verso do aparelho (também personalizado).

²⁰ Algumas dificuldades foram encontradas durante a entrevista: a dificuldade de conseguir que esses jovens se exponham, principalmente considerando que a escola proíbe o uso do aparelho; a clareza para se comunicar desses jovens.

Imaginar isso dentro de uma fase de mudanças, como é o caso da adolescência, é observar a exaltação da formação da identidade através dos meios que esses jovens têm a sua disposição. Os jovens estão adquirindo aparelhos de celular e neles imbuem parte de sua própria identidade, tornando o aparelho uma extensão de si – ou se vendo como uma extensão. Não são apenas seus corpos que estão mudando, mas seus pertences também, pois são assimilados como partes extras do sujeito em desenvolvimento.

Ou seja, todo e qualquer **ato de consumo é essencialmente cultural**. Ninguém come, veste, dorme, bebe e compra de forma genérica e abstrata. [...] É nesse sentido que cultura e consumo são interligados e indissociáveis, pois todo o processo de seleção, escolha, aquisição, uso, fruição e descarte de um bem ou serviço, ou ainda de uma 'identidade', como querem os pós-modernos, só ocorre e faz sentido dentro de um esquema cultural específico. (BARBOSA; CAMPBELL, 2006, p.108)²¹

Com efeito, tais jovens levam para todos os lugares os aparelhos, sendo assim, arriscam-se, não raramente, a perdê-los ou extraviá-los. Na cidade de Nova Iorque (EUA), alguém já compreendeu essa ligação da adolescência com os dispositivos móveis. Vejamos como. A “Pure Loyalty Electronic Device Storage” é um caminhão pertencente a Vernon Alcoser que está se beneficiando da proibição do uso do celular numa escola no bairro do Bronx²².

Alcoser resolveu estacionar um caminhão próximo à escola, oferecendo uma espécie de “serviço de chapelaria”. Por apenas um dólar por dia (\$ 1,00), cada estudante da escola pode deixar seu celular no caminhão e buscá-lo no final das aulas. Segundo os alunos, é muito melhor saber que seu aparelho está a salvo, perto deles, do que correr o risco de perdê-lo enquanto tentam passar pelos detectores de metais da escola. O empresário diz que o sucesso do negócio o surpreendeu, mas um de seus empregados, Jonathan Ortiz (que se formou na

²¹Grifo meu.

²² Disponível em <http://www.nydailynews.com/ny_local/2010/11/08/2010-11-08_savy_entrepreneur_sees_school_cell_phone_bans_as_opportunity__runs_mobile_rental.html> Acesso em 09 de novembro de 2010.

mesma escola), diz que era esperado, pois “*essas crianças não conseguem viver sem seus celulares*”.²³



Figura 20- O serviço de “Guarda Celular” oferecido em Nova Iorque, mostrando em detalhes a fila de estudantes que vão entregar o celular, e o interior do caminhão de depósito.

Para ser caracterizada como fobia, a ausência desses tipos de aparelhos deve trazer prejuízo significativo à vida, ou seja, causar sensação de pânico e impotência, atrapalhando a vida profissional e pessoal. [...] Há ainda outras características comuns nos nomofóbicos: Abandona tudo o que faz para atender o celular, nunca deixa o aparelho sem bateria, não carrega o celular na bolsa, bolso ou similares; prefere carregá-lo na mão para que possa atender imediatamente, Interrompe a relação sexual para atender o celular, Nunca esquece o celular em casa; se isso acontecer, volta de onde está para pegá-lo, Sente-se mal quando acaba a bateria, quando perde o aparelho ou pensa que perdeu. (Portal Online UOL, março de 2010)²⁴

Embora seja um tanto quanto precipitado considerar que os jovens sofrem de uma nomofobia grave, não se pode descartar a possibilidade de que, por terem deveras se constituído em meio e por meio das novas tecnologias, sua ausência pode sim causar-lhes algum desconforto, tédio, irritabilidade e mesmo sofrimento. Nossa realidade é preenchida o tempo todo: sons, imagens, presenças e tele presenças. Dentre as utilidades e necessidades do aparelho celular, os jovens

²³ Tradução minha.

²⁴ Disponível em <<http://estilo.uol.com.br/comportamento/ultnot/2010/03/18/quem-sofre-de-nomofobia-nao-larga-o-celular-nem-para-ir-ao-banheiro.jhtm>> Acesso em 18 de setembro de 2010.

apontam que o celular lhes dá algo para fazer – seja durante um trajeto de ônibus, uma espera em fila ou durante as aulas que parecem chatas; como expresso pelos próprios estudantes de Nova Iorque.

A escola que escolhi para realizar esta pesquisa tem uma política que não se afina a essas condições expostas: nela não é permitido o uso de celulares nas salas de aula; é preferível, inclusive, que o aparelho sequer seja levado à escola. Ainda assim, não houve um dia sequer em que eu não tenha observado um ou outro aparelho circulando dentro da sala (sob as classes), ou sendo explicitamente exibido durante o recreio e após as aulas. Os alunos se negam a abdicar totalmente dos aparelhos, mesmo sabendo que este distanciamento se dá por apenas algumas horas e num ambiente para o qual o aparelho não tem ainda uma função atribuída – arriscam, com isso, ter o aparelho confiscado pelos funcionários; quando são flagrados com os celulares “imploram por suas vidas”, pedindo os mesmos de volta, prometendo guardá-los.

Em minhas conversas com os jovens, fui perguntando quais as utilidades do aparelho. Preferi fazer as perguntas pessoalmente (ver Anexo B) e tomar notas de nossas conversas, a fim de poder extrair informações mais claras – já que alguns jovens limitam-se a rasurar as folhas, ou perdê-las, ou até mesmo responder apenas com “sim” ou “não”, por vezes ignorando os desdobramentos das perguntas (os “por quês” que ficam sozinhos, sem explicação, abandonados). Indaguei se eles conheciam profundamente todas as ferramentas (os serviços) e ainda como encaravam a importância do aparelho em suas vidas.²⁵ Entre as respostas (repletas de desconfianças, pois poderia estar fazendo a pesquisa como uma forma de delatar os alunos, ou assim, eles pareciam pensar), e o passar do tempo, certas coisas foram observadas:

3.1 Os alunos que possuem celular

Os alunos que possuem celulares despertam mais atenção por natureza, pois são transgressores que traduzem em suas ações os desejos da adolescência – ter a regalia de ouvir suas músicas, jogar seus jogos, poder escapar do mundo da

²⁵ Ver a tabela na próxima página.

Tabela – Usos frequentes do aparelho celular pelos jovens.²⁶

Alunos que...	Turma A	Turma B	Turma C	Turma E
...possuem celular próprio.	23	17	24	23
...levam o celular para a escola.	08	03	05	05
...usam o celular durante as aulas.	03	01	08	04
...usam o aparelho para telefonemas.	14	17	22	21
...usam o aparelho para ouvir música.	23	18	17	23
...usam o aparelho para mandar mensagens.	13	02	08	15
...usam o aparelho para tirar fotos.	20	17	14	22
...usam o aparelho para ver televisão.	01	02	06	09
...usam o aparelho para gravar vídeos próprios (família, amigos).	05	13	13	17
...usam o aparelho para transportar vídeos baixados da internet (geralmente com o intuito de mostrar para os amigos)	04	11	12	10
...usam o aparelho para brincar com os jogos.	21	12	09	17
...usam o aparelho para acessar a <i>internet</i> .	09	02	09	06
...usam o aparelho para chamadas de emergência (polícia, bombeiros, etc.).	09	07	10	00

²⁶ A Turma D teve de ser retirada da pesquisa por questões disciplinares que a escola teve de atender em relação a essa. Cada turma conta com aproximadamente quarenta alunos, porém, não entram nessa tabela os alunos que faltaram nos dias das entrevistas, assim como os alunos que não possuem celulares – tais dados são difíceis de coletar pelo índice consideravelmente alto de faltas dos alunos.

educação tradicional para o mundo lúdico e prazeroso da tecnologia. Como o celular é cobiçado por essa possibilidade de distrair, basta que um dos alunos que o tenha o utilize para que aqueles que estejam ao seu redor fiquem como que hipnotizados. Durante as aulas, não foram raras às vezes em que foi possível ver um grupo de cabeças voltadas para baixo, na direção de um ponto comum, ao contrário de olharem para o quadro negro, prestando atenção às explicações da professora. Bastava que eu me aproximasse para que o grupo ficasse nervoso e escondesse rapidamente o aparelho – cujo som [diga-se de passagem] eu conseguia escutar de longe. Como sempre, quando questionados sobre o que estavam realmente fazendo, a resposta era um banal “*Nada, sôra*”, que denunciava que eles continuariam tentando usar o aparelho conforme eu virasse as costas, mas tentando ser mais cuidadosos nas próximas vezes.

Que estranha atração exerce a máquina, de tal modo que o cotidiano do corpo se perde sublimado pelo forte envolvimento com o brilho da tela do celular? Como minhas observações me levaram a ver que o celular iria estar presente, tentei incluí-lo nas aulas, de forma que pudesse agradar “gregos e troianos”. Assim sendo, combinei com os alunos que na presença de algum aparelho de celular nas aulas, poder-se-ia ligar um desses aparelhos para escutar música (para que todos escutassem). Inicialmente, funcionou muito bem, eles até mesmo demonstraram interesse em escutar as músicas do meu celular – coisa que não neguei para poder fortalecer a confiança deles em mim. Contudo, a visibilidade aflorou na alma deles e, como tempo, todos queriam colocar a sua música para os outros. Em uma aula em particular, houve uma disputa entre celulares: um menino e uma menina ficaram disputando espaço para ver quem teria o celular (e o conjunto de músicas) que a turma iria aprovar – cada um ficou emitindo suas músicas, aumentando o volume para se sobressair em relação ao outro. Era uma disputa de popularidade, na qual, o vencedor lembraria, indiretamente, a todos que era através dele, que a turma desfrutava da música em sala de aula – paralelamente às proibições da escola.

Um aluno com um celular, quando obtém a possibilidade de exibir seu atributo, e de certa forma sua marca pessoal (expõe sua personalidade, seus pontos mais fortes caracterizados sob a forma de propriedade material), consegue o equivalente a “15 minutos de fama”. Caso sua exposição dê certo, ele passa do

momento em que simplesmente tentou mostrar suas posses, ou seja, passa do momento em que era apenas alguém tentando se tornar novidade, para o momento em que se torna *uma outra pessoa aos olhos dos seus pares adolescentes* – ele se torna *aquela* pessoa, com *aquela* objeto.

A nossa vida desenrola-se em um mundo composto por artefatos, artefatos esses que não são apenas objetos, mas que incluem também, processos mentais. (...) Habitamos mensagens, endossamos mensagens, fazemos acontecer eventos pelo fato de pensá-los ou comunicá-los. (MELUCCI, 2004, p.14)

Na mente de seus amigos, o objeto vai ser ligado a ele diretamente, o prazer proporcionado pelo objeto é relacionado a esse aluno, elevando esse indivíduo a um novo nível de importância no ambiente.

Retomemos, ainda, o exemplo do grupo de alunos que tentou esconder o celular rapidamente ao ver que a professora, eu, chegava perto deles. É importante ressaltar que esse grupo sempre se reunia ao redor da mesma pessoa (ao redor do proprietário do celular). Onde muitos viam uma relação de exploração do colega, foi possível perceber que haveria por assim dizer um ganho para ambas as partes, um ganho que beneficia a todos: os colegas querem gozar da comodidade da tecnologia, o colega que ter um status de admiração perante os outros, logo, essa troca reafirma posições, reforça o que eles entendem por lealdade e amizade. É conferida por um grupo, a legitimação desse poder do proprietário sobre os outros – ele existe *acima do comum*, distanciando-se dos que não têm e aproximando-se dos que também possuem o aparelho: “A possibilidade de distinguir-nos dos outros deve ser reconhecida por esses ‘outros’.” (MELUCCI, 2004, p.45)

Esse comportamento do grupo proteger o proprietário não é incomum. Aconteceu em todas as quatro salas que visitei, e sempre com uma idéia de benefício para os envolvidos. Curiosamente, isso lembra os comportamentos das comunidades, na qual os usuários se protegem e trocam informações – lembra o comportamento de indivíduos interligados por valores, costumes e interesses comuns, capazes de se articularem para protegê-los e se preservarem. Os próprios alunos erguem as fronteiras de reconhecimento entre os donos de um recurso, e os

que anseiam por esse mesmo recurso; logo “O grupo torna-se a regra obrigatória em que precisamos nos inserir para saber quem somos.” (MELUCCI, 2004, p.41).

Acrescento que em nossas conversas, questionei os proprietários de celular sobre o quanto gostavam de seus celulares, propus que a intensidade variava entre quatro opções: “gosto muito”, “gosto pouco”, “não posso viver sem meu aparelho”, “não se importa muito com o aparelho”. A resposta predominante dentre essas opções foi: “gosto muito”. Questionei, ainda, se caso tivessem de escolher entre um computador e um celular, com qual deles ficariam; as respostas se dividiram nesse momento, foi quase um empate entre as duas opções – mas o celular ainda prevaleceu. Numa entrevista com mais de 60 alunos²⁷, aproximadamente 35 preferiram o celular de forma inquestionável, novamente, pelo que já foi citado: música, fotografia, portabilidade e demais serviços agregados no aparelho. Quanto aos demais, preferiram o computador por questões de acesso a internet – aos programas e portais de comunicação global.

Quando questionados sobre suas respostas, os que optaram pelo celular acusaram que a possibilidade de andar com o aparelho para qualquer lugar (usando seus aplicativos à vontade) é um grande alívio, coisa que o computador não possibilita. Já os alunos que optaram pelo computador, mencionaram os acessos ao Orkut e ao MSN (site e programa de redes sociais, respectivamente) como grandes vantagens do computador – o que se associa ao custo de acesso a internet através do celular, que é mais caro e, portanto, entra em conflito com as condições desses jovens. Outro dado deveras interessante e que foi coletado nas conversas é o tempo de uso do aparelho no cotidiano. Sabendo que na escola o uso é clandestino, quis saber como e o quanto é usado o celular nas vidas desses jovens; assim, perguntei sobre os usos dentro de casa.

Esses jovens de periferia habitam bairros com condições simples: nem todos gozam de ruas asfaltadas, ou de acesso fácil à escola – como é o caso da Estrada da Palha que é uma área de lixão do município, tendo uma grande comunidade de

²⁷ Vale lembrar que nesta pesquisa houve alunos que se recusaram a falar sobre o assunto do celular, os que faltavam as aulas, e ainda os que não estavam com vontade de responder perguntas. Novamente, uma das grandes dificuldades era convencer os alunos de que eu não era uma espiã da escola dentro da sala de aula, pronta para entregar os alunos e seus aparelhos à Secretária.

catadores de lixo; ou o Sítio dos Açudes que é considerado uma zona de difícil acesso— em geral tratam-se de filhos de donas de casa, de diaristas, catadores, funcionários de limpeza, donos de armazém, etc. Se não pelo transporte oferecido pela prefeitura, muitos desses alunos não teriam como chegar à escola [pública]. Dentre os que gozam de um pouco mais de luxo, estão os filhos de autônomos, marmiteiros, e vendedores de lojas que moram próximos à escola.

Parte dessas famílias depende do capital do Programa Bolsa Família para se manter financeiramente (através da presença desses jovens nas aulas) – embora, o ideal e a realidade não andem juntos (como já mencionado, o nível de frequência desses alunos varia desde motivos médicos dos alunos, a motivos médicos da família e até mesmo por vontade dos alunos em cabular as aulas). Não é raro ver as mães de alunos, ou os próprios alunos (em turno inverso ao de estudo), fazendo propaganda “de boca em boca” sobre artesanato ou lanches para vender próximo à escola.



Figura 21- Arroio há três quadras da escola. Além da cor escura da água, há lixo em suas margens e casas feitas de madeira.

Dentre as respostas, alguns jovens confessaram que usam o aparelho de celular dentro de casa para escutar suas músicas, com privacidade (e tranquilidade), preferem suas próprias *playlists* a ficar escutando o rádio convencional e arriscarem a ter de ouvir músicas que não gostam. Um dos alunos que possui o dispositivo de TV no aparelho, disse que basta a família colocar a televisão da sala em um canal

com algo que não gosta, que ele se separa da família e procura algum canal de seu agrado no celular.

3.1.1 O Recurso

Conforme fui conversando com os alunos, ao mesmo tempo em que fui autorizada por eles a captar imagens de alguns aparelhos, pude ver que “o celular é como ouro” – os jovens sentiam-se bem quistos, devido à atenção que recebiam de minha parte (e a desconfiança diminuía). Considerando que muitos provêm de classes hipossuficientes economicamente, muitos alunos possuíam tais aparelhos, e tal posse soava surpreendente; todavia, a surpresa se desfazia quanto se tomava conhecimento do quão acessível é hoje o telefone celular – planos de linha pré-pagos, preços baixos nas datas comemorativas, prestações a perder de vista. Outra observação importante a ser feita diz respeito ao cuidado com o qual a maior parte desses aparelhos foi apresentada, pois pareciam (quando fotografados) terem saído da loja na manhã do mesmo dia.

Os aparelhos de telefonia celular são dispositivos sobremaneira estimados por seus proprietários; o cuidado, o carinho destinado a eles assemelha-se, ao meu entendimento, ao carinho de uma mãe ou de um pai para com um filho. Meias para celular, estojos, adesivos, personalização e cuidado andam juntos, sendo possível ver que os alunos avaliam o celular em alta conta. Claro, que o fato de não serem aparelhos gratuitos – estando, então, desde sempre associados ao poder aquisitivo – está representado nesse cuidado, entretanto, os jovens confessam que o fato de “se fazer tudo” com ele é o que de fato o torna especial.



Figura 22– Montagem com mais fotos de alguns celulares de alunos. Destaque para o primeiro aparelho, à esquerda, pois possui antena para ver televisão.

3.2 Os alunos que não possuem celulares²⁸

Dentre os alunos que não possuem o celular, pode-se elencar três tipos: os que seguem os proprietários do recurso na esperança de beneficiarem (os Seguidores), os que não se deixam seduzir tão facilmente pelo objeto (os Imunes), e os que expressam o desejo de ter o celular (os Aspirantes, pois ficam cobiçando, até mesmo invejando, o *status de ser um outro*). Já que o celular confere um reconhecimento a seus proprietários, interessei-me também pelos alunos “que criam e que sofrem” essa diferenciação.

3.2.1 Os Seguidores

Dos que seguem os proprietários, pode-se ver a relação de benefício mútuo já explicada anteriormente. São geralmente alunos que não podem trazer o seu celular a aula – então não são inclusos dentro dos que estão acima do comum, não estão entre os que transgridem – ou que não possuem, mas gostariam de vir a possuir um celular. Até que sua situação mude, eles andam de forma aparentemente dócil como satélites ao redor do proprietário e seu objeto – partilhando dos mesmos prazeres e compartilhando o *sabor do proibido* (usar o celular na escola) com a noção de autonomia e identificação com o poder (seja esse do proprietário, ou dos ídolos nos quais os jovens se espelham).

3.2.2 Os Imunes

Na contramão dos Seguidores, temos os que não se deixam seduzir facilmente pelo objeto, dentro desse grupo se encontram os alunos de renda consideravelmente mais baixa. Geralmente, são aqueles com poucas condições econômicas, situação essa visível na indumentária e nos materiais que levam (ou, até mesmo, não levam) para a escola.

Em conversa com alguns desses raros alunos que são “imunes” ao celular, a resposta que veio sobre esse aparente desdém é simples: como nunca tiveram um celular (e, possivelmente, por não estarem tão expostos às influências das mídias e

²⁸ Aqui, criei as nomenclaturas “Seguidores”, “Imunes” e “Aspirantes”, para melhor ilustrar como enxergo as diferenças dentro desse grupo dos alunos que não possuem celular.

propagandas, dadas as suas localizações e condições de vida), esses alunos não sentem qualquer falta do aparelho. Não sentindo a utilidade, não o incorporaram como algo necessário para sua existência (presença e reconhecimento) em sociedade (considerando, aqui, sociedade como vizinhança, escola, turma, amigos).

3.2.3 Os Aspirantes

O terceiro tipo de aluno fica camuflado entre os dois últimos, e também esse se revela através de certas atitudes, como desprezo por quem está usando celular em aula²⁹. Os Aspirantes são aqueles alunos que por condições não explicitadas, não possuem celular, mas querem obter o aparelho.

Como o desejo adolescente se manifesta junto com a idéia de como esse jovem quer se apresentar aos outros (como gostaria de ser visto), a necessidade de estar em volta de alguém que use um celular é apenas um meio para estar próximo do seu objetivo, de estar associado ao simbolismo do objeto – ao poder, à transgressão, à autonomia, ao estilo/moda, ao que é considerado legal. Em geral, tratam-se de jovens que acreditam encontrar na visibilidade dos proprietários de celular uma forma de suprir uma existência: suprir necessidades pessoais (como escutar música, fotografar, etc.) e necessidades sociais (compartilhar seus arquivos e produções com os outros, sendo incluído num grupo que lhe confere a idéia de avanço, de conquista).

Se for verdade que nossa identidade fundamenta-se unicamente em uma relação social e que depende da interação, do reconhecimento recíproco entre nós e os outros [...] A identidade comporta uma divergência entre a auto identificação e a identificação fornecida pelo ambiente externo. [...] Quando nos encontramos em uma situação de troca, esse distanciamento e a tensão decorrente são parcialmente controlados porque existe certa reciprocidade no reconhecimento. (MELUCCI, 2004, p.49)

A televisão já educa nossos jovens desde os primeiros passos, na infância, dá as notícias em tempo real, apresenta obras não fictícias e fictícias. A internet fornece

²⁹ Geralmente, isso ocorre porque esse aluno tentou fazer contato para entrar no grupo dos que usam o aparelho ou se beneficiam dele, mas acabou por ser rejeitado por algum critério do grupo; causando um isolamento do aluno – como já tive a oportunidade de observar em aula.

acesso a informações que estão além das bibliotecas de uma escola, até mesmo além da situação que esses jovens vivem (lembramos que muitos vivem em situação de poucos recursos, mas possuem uma televisão em casa como “membro da família brasileira”, ou uma *lan house* nas imediações, ou até um acesso a um laboratório de informática na escola), o computador sob uma interface que parece uma televisão que dá acesso a qualquer banco de dados do mundo, a redes sociais diversificadas, possibilitou a interatividade dos usuários com a informação - há uma aprendizagem na qual o próprio jovem gera seus temas de interesse³⁰, podendo até mesmo contribuir para a geração de informação, como é o caso do site Wikipédia que nasce de uma coautoria de interessados.

A internet viu em sites como o YouTube uma forma de abrir seus próprios canais informativos, com programação própria (o conceito da televisão é fagocitado pelo computador, incorporado a internet). Agora, temos o celular que está reunindo as qualidades do computador, da internet, mas ainda com uma interface semelhante à de uma pequena televisão – ainda trabalhando com interfaces conhecidas e no meio de uma cultura digital com a qual há uma primeira alfabetização das novas gerações jovens.

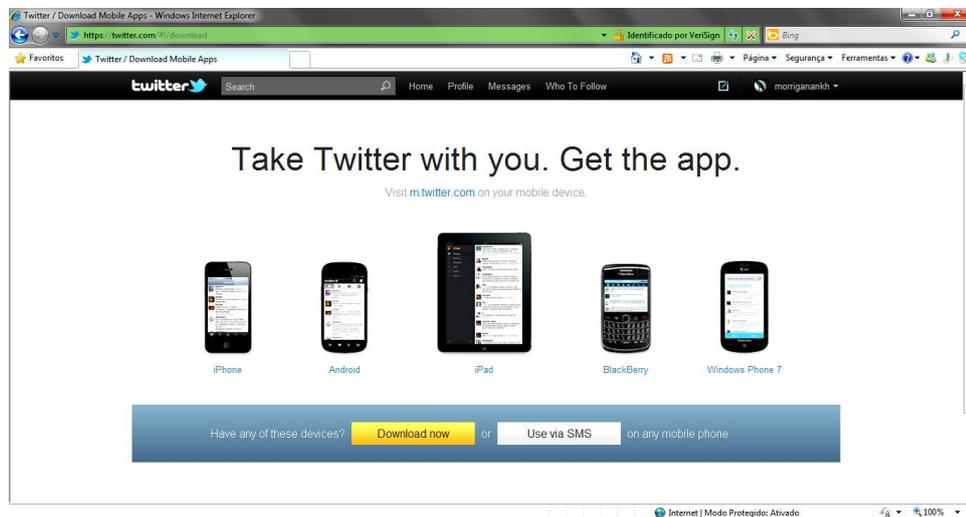


Figura 23 – *Printscreen*³¹ da sessão de *downloads* de aplicativos para celular (acesso através do link “*mobile*”) do site do portal Twitter. No centro da imagem, pode-se ler a frase “*Take Twitter with you.*”

30 *Printscreen* - (em uma tradução livre “Imprimir a Tela”) é um comando que gera uma cópia do que aparece na tela do computador sob a forma de uma imagem.

31 Como já consultado em: SILVA, Marco. *Internet na escola e inclusão*. IN: [Org.] ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; MORAN, José Manuel. **Integração das Tecnologias na Educação**. Secretaria da Educação: Brasília, 2005.

Get the app.” (“Leve o Twitter com você. Pegue o aplicativo.”, tradução minha). Vale observar que os aplicativos do Twitter se adaptam a muitos dos modelos disponíveis, para cada fabricante – por exemplo: iPhone e iPad (da Apple), Android (do Google), BlackBerry (da Research In Motion - RIM), e Windows Phone 7 (da Microsoft).

O celular é um portal para a internet – vários sites e aplicativos têm descoberto no aparelho uma forma de manterem-se em contato com os jovens: Twitter e Msn são apenas duas das redes sociais que já disponibilizam uma atualização via celular, deixando o usuário em constante contato e disponibilidade para conversar com sua rede de amigos. Sua conexão e adaptação camaleônica já abarca também a recepção da programação televisiva – o celular é controle remoto e tela da programação ao mesmo tempo.

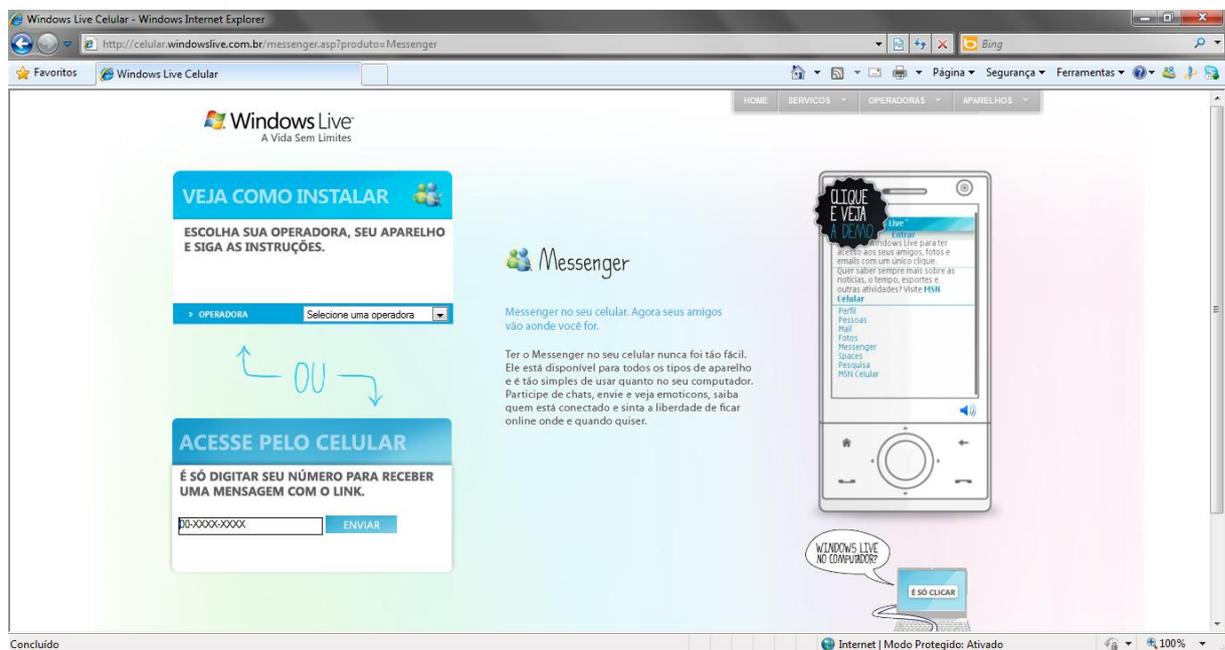


Figura 24– Printscren de sessão para celulares do portal Windows Live (associado aos serviços Hotmail e Messenger).

Com tanto contato disponível, com tantas formas de gerar e obter informação – afinal, estamos na era das TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) – com tantas subculturas que navegam no espaço da internet, ou que trocam informações em suas tecnologias *Bluetooth* dos celulares - essa tecnologia permite o envio e recepção de arquivos no celular, sem que esses estejam ligados por meio de cabos, apenas o sinal de um aparelho para o outro já põe em movimento a

transferência de dados (o celular já tem independência do *hardware*, da parte física, do computador para enviar e receber informações). É incrível que essas qualidades do celular sejam tão mal utilizadas; ou até mesmo estigmatizadas, numa época em que as tecnologias não são apenas abertas ao conhecimento das pessoas, como também o incentivo ao contato com elas é enorme.



Figura 25 – Foto de celular de aluno, modelo com antena de televisão. A televisão, o vídeos, a música, a fotografia, as linguagens se atravessam em um único objeto cada vez mais acessível aos nossos jovens.

4 ENVOLVIMENTOS DIDÁTICOS

O papel da tecnologia, em nossas salas de aula,
é o de oferecer suporte ao novo paradigma de ensino.
(PRENSKY³², mai/ago 2010, p.203)

Sabendo que a tecnologia móvel do celular é a realidade dos alunos observados, e que a escola se debate num método de ensino que, de acordo com esses indivíduos, pode ser tomado como lento em plena era da informação (para os alunos o uso da lousa e do giz é considerado retrógrado), ocorreu que em minha pesquisa tenho me proporcionado uma visão mais amplificada sobre os afetos deles com o objeto, de tal modo que se buscasse articular o aparelho a favor da educação desses jovens – afastando-me da ideia tradicional de que há uma luta entre o bem e o mal, entre a educação e as novas mídias (neste caso, entre a sala de aula e o celular). Sendo profissional da Arte-Educação, nada mais natural do que acolher um meio que traz em si inúmeras mídias visuais (fotografia, vídeo, por exemplo), inúmeras possibilidades de produção de si (do aluno e de suas idéias) na atualidade. Por estarmos na fase do *videolog*³³ (vídeos com a mesma função de um diário, popularmente chamados pela abreviação *vlog*), pareceu-me que essa poderia ser uma possibilidade de trabalho que atenuaria essa visão de que o celular e a escola seriam antitéticos.

A meu ver, o celular poderia facilitar um trabalho sob a ótica do aluno. Considerando que os alunos são produtores de material digital por vontade própria (registrando a si mesmos para postagens em portais de comunicação como o Orkut, ou o Facebook, por exemplo), acredito que seria possível instigá-los a um trabalho dentro do já proposto por José Manuel Moran³⁴, qual seja:

³² PRENSKY, Marc. *O papel da tecnologia no ensino e na sala de aula*. IN: **CONJECTURAS: filosofia e educação**. UCS. v.15, n.2 maio/ago, 2010.

³³ No momento desta pesquisa, algumas das personalidades famosas do *videolog* brasileiro são Felipe Neto (*vlog Não Faz Sentido*), PC Siqueira (*vlog Mas Poxa Vida*) e o grupo Galo Frito (*vlog-programa Galo Frito*). Cito essas personalidades e *vlogs*, pois os alunos têm acesso aos vídeos desses e demonstram estar empolgados pela liberdade de expressão do *videolog*.

³⁴ Doutor em Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP). É assessor da Faculdade Sumaré, em São Paulo e professor aposentado da USP. Nascido na Espanha e naturalizado

Vídeo como produção individual ou coletiva – As crianças adoram fazer vídeo e a escola precisa incentivar o máximo possível a produção de pesquisas em vídeo pelos alunos. A produção em vídeo tem uma dimensão moderna, lúdica. Moderna, como um meio contemporâneo, novo e que integra linguagens. Lúdica, pela miniaturização das câmaras, que permite brincar com a realidade, levá-las junto para qualquer lugar. Filmar é uma das experiências mais envolventes tanto para as crianças como para os adultos. Os alunos podem ser incentivados a produzir dentro de uma determinada matéria, ou dentro de um trabalho interdisciplinar. [...] O vídeo também é importante para documentação, registro de eventos, de aulas, de estudo do meio, de experiências, de entrevistas, depoimentos. (MORAN, 2009, s/p).

Moran propõe o uso do vídeo³⁵ como grande ferramenta da comunicação, pois lida com a potência criativa dos alunos. Um vídeo é por natureza uma edição sobre um fato, logo, o uso do vídeo pelos alunos seria um estudo com o olhar deles sobre o mundo, dando espaço para uma expressividade autoral – uma opinião imagética que deveria ser assumida por seu criador.

Com os aparelhos de celulares cada vez mais repletos de opções sobre a edição de imagens, o vídeo se tornou uma possibilidade viável dentro de sala de aula. Não se estaria criando uma novidade, mas sim, se assimilando a realidade cultural dos jovens – o vídeo já é parte deles na internet, na televisão, e nas próprias gravações caseiras³⁶. Como os aparelhos são pequenos em tamanho, o cuidado em seus manejos, o tamanho da tela do celular, levaria a um envolvimento, um foco de atenção sobre a atividade. Ainda se estaria trabalhando com a visibilidade dos alunos – sua expressividade e autoria podem ser apreendidas de sua seleção de

brasileiro, Moran é um estudioso das formas de integração entre as tecnologias de comunicação, especialmente a internet, na educação presencial e a distância.

³⁵ Escolhe-se o vídeo pelo dinamismo da telemática, apesar de se reconhecer que a fotografia também poderia ser uma forma de registro. Entende-se que entre jovens de 11 a 15 anos, pedir para lembrarem-se do exato momento da fotografia e dialogar sobre o significado de uma imagem, seria abstrato demais nas condições das turmas. Já o vídeo que tem semelhanças com filmes e, portanto, também, com a linguagem televisiva, com a idéia de “ter história”, seria algo dentro do concreto, mais acessível a eles; incluindo o conjunto de informações que o vídeo retoma (imagens, movimento, sons, tempo).

³⁶ Testemunhei o momento em que vídeos amadores eram feitos pelos alunos durante o horário do recreio, eles posavam de forma desinibida com gestos manuais, imitando gestos famosos como “V de vitória” ou “Paz”, tudo muito inocente, com o intuito de registrar a felicidade deles num momento de confraternização da escola.

imagens, uma vez que foi um olhar que as captou- mas não apenas entre os colegas, e sim em vista da utilização de um recurso que tem para esses indivíduos uma grande importância; não obstante, esse equipamento pode tornar-se ele mesmo um objeto de estudo e para estudo.

Num trabalho com tecnologia, estaria se buscando maior interesse e participação dos alunos – eles têm ideias sobre o mundo, sensações que nem sempre conseguem dividir – estaria se defendendo uma *construção de visibilidade*³⁷. Atrás da lente da câmera do celular, com a linguagem familiar do vídeo e o conforto de trabalhar com equipamento próprio, eles podem viajar pela escola, pelas ruas onde vivem, pelas casas em que moram e até nos locais em que dormem se comunicando através da mensagem que toda imagem traz consigo – é uma exposição sem voz, mas que age como a voz deles. A produção de um vídeo é um convite a uma experiência presencial, na qual *aquilo que se é* apresenta-se como força de ação nos outros³⁸. Lovejoy (2004) também propõe que o vídeo é uma experiência pessoal, íntima e que carrega também a orientação corporal do *videomaker* (aquele que faz o vídeo)³⁹; o vídeo é único por recortar o tempo e o espaço, da mesma forma em que não é televisão, nem filme, mas uma autoria única, na qual o *videomaker* tem controle e retorno sobre o conteúdo em desenvolvimento em tempo real (proporciona que o criador possa ter noção do resultado tão logo

³⁷ Termo usado por OROFINO, 2005, p.29.

³⁸ O seriado “*The Bedford Diaries*”, exibido em canais pagos, tratou de um curso sobre “Sexualidade e Comportamento Humano” feito com relatos-diário por parte dos 12 alunos da disciplina. Os vídeos eram gravados na privacidade do cotidiano de cada aluno, mas o resultado era assistido pela turma. Embora, certamente o trabalho de vídeo proposto nesta pesquisa não tenha cunho sexual, uma idéia semelhante de exposição pessoal fica associada ao trabalho, já que uma pesquisa com adolescentes se localiza justamente na fase em que o corpo humano muda completamente em físico e em psíquico. Logo, acredita-se que as forças de ação e reação que estariam contidas nas ações e visões que porventura surgiriam nesses vídeos, mexeriam com o universo da identidade adolescente como um todo – as realidades captadas se comportariam como camadas do mundo, confrontando-os com a diversidade, colidindo as diferenças e as semelhanças entre eles.

³⁹ Entende-se que pode ser uma experiência inclusiva até mesmo para crianças com necessidades físicas especiais – como pessoas em cadeiras de rodas – pois o vídeo é um recorte, independe da criação de alguém que anda, ou de alguém que o filme com um ponto fixo. Também se acredita que poderia estimular a autoestima desse jovem, pois a linguagem usada por todos os alunos, seus colegas, seria a mesma; apresentada da mesma forma, com desafios semelhantes (o que filmar, o que me representa, como filmar, ver como ficou o resultado final e refazer se achar que não foi um resultado aceitável). No momento desta pesquisa, não se teve contato com jovens assim nas turmas.

termine sua filmagem, possibilitando as primeiras reflexões sobre os resultados obtidos, sobre as decisões tomadas até aquele momento).

Nesse desnudamento (pois essa exposição coloca o aluno sob uma visibilidade a mercê de julgamentos positivos e negativos), especula-se, surgiria uma nova competitividade: sobre quem teria usado o recurso com mais competência. A produção que o recurso torna possível também ficaria em visibilidade, pois o resultado é, em si, uma extensão da personalidade desse jovem.⁴⁰ Assim, acredita-se que esse jovem autor também estaria ascendendo perante os outros – estaria demonstrando um poder sobre as possibilidades do recurso.

A informática, dentre todas estas tecnologias, é certamente a mais promissora e que oferece ao educador mais possibilidade e recursos de auxiliar na sua tarefa em sala de aula. O uso da tecnologia está relacionado ao aperfeiçoamento do processo de ensino-aprendizagem, porém, não pode ser somente uma modificação de técnica, precisamos mudar os paradigmas pedagógicos. (HAETINGER, 2005, p.73)⁴¹



Figura 26- Mais três aparelhos de alunos. À esquerda: aparelhos com teclado deslizante pela lateral do aparelho (à esquerda, com teclado a mostra; no meio, com teclado oculto). À direita, frente do aparelho deslizante para cima, então, disponibilizando o teclado.

⁴⁰ "Além disso, a metodologia favoreceu às crianças *terem consciência de seu crescimento e habilidades, permitindo que o aluno percebesse e verificasse suas capacidades, descobrindo sua auto-imagem para atuar em sociedade*. Logo foi possível realizar uma auto-avaliação com os alunos, permitindo-lhes demonstrar suas percepções e com isso ampliar a avaliação e a atuação do professor." (Grifos meus) Como escrito por: SCHLÜNZEN, Elisa Tomoe Moriya. *Escola inclusiva e as novas tecnologias*. [Org.] ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; MORAN, José Manuel. **Integração das Tecnologias na Educação**. Secretaria da Educação: Brasília, 2005.

⁴¹ Como já se pediu no início deste trabalho, é necessária uma mente aberta para entender a informática além do computador, partindo para seus periféricos (dispositivos que podem ser conectados a ele, como impressoras, câmeras, etc.).

A proposta de trabalho a ser desenvolvida com as turmas, incluiria a autoria sobre vídeo de um mínimo de 1 minuto e 20 segundos, e o máximo de 2 minutos, contendo um olhar sobre a escola. Os vídeos poderiam conter depoimentos (dos alunos ou funcionários da escola), ou narrativas seguidas de uma breve sequência de imagens ilustrando as idéias dos alunos – a liberdade dos alunos iria desde momentos de opinar sobre coisas que acreditariam não estar adequadas na escola (instalações, violência, etc.) até as que achariam satisfatórias (aulas, amigos, momentos engraçados, etc.). Como estávamos passando por dificuldades em conectar esses jovens com a realidade escolar, acreditei que propor a própria versão deles sobre a escola, seria uma forma de dar sentido ao trabalho – esses minutos seriam assistidos em duas ou três aulas e seriam seguidos de diálogos sobre a visão do próprio autor do vídeo no momento em que gravou as imagens; bem como seriam ouvidas as opiniões de seus colegas sobre o vídeo apresentado. Também se escolheu uma visão sobre a escola para que houvesse uma delimitação do tema, criando uma maior objetividade dos alunos na execução do trabalho – um tema livre é algo que eles não saberiam trabalhar ao longo do ano, sempre necessitando de instruções mais elaboradas para poder compreender o que lhes era pedido.

A informática caiu na nossa vida como uma bomba [...], mas nem em sonhos imaginávamos a amplitude que alcançaria e principalmente o salto que a tecnologia e a comunicação deram [...]

A utilização da informática em nossas vidas tem que ser norteada pela descoberta criativa, possibilitando a todos uma comunicação mais interativa. (HAETINGER, 1998, p.102 e p.108)

Nesses vídeos, esperava-se gerar uma interação diferente com a aprendizagem; pois não haveria transmissão ou intervenção direta do educador – eu – na elaboração do vídeo, apenas uma orientação – quando requerida. Ao final das filmagens, agendaríamos o Ambiente Informatizado (como é nomeada a sala de informática) e passaríamos todos os vídeos para uma pasta das turmas – cada turma com sua própria pasta – a fim de converter todos os vídeos em um CD contendo todos os trabalhos; tencionando salvar os trabalhos – evitando a possível perda num computador de uso comum, como é o caso do Ambiente Informatizado da escola. Após salvos, os trabalhos seriam, então assistidos pelos alunos para

podermos trabalhar sobre conceitos como “beleza da imagem”, “conteúdo do vídeo”, “autoria”, etc.⁴²

Seria, acima de tudo, um trabalho realizado pelos alunos e avaliado por eles mesmo, para poder provocar a bagagem cultural que possuem, fazê-los articular os próprios pensamentos, sem a proposta instrumental básica que tende a seguir uma atividade do gênero. Não se estaria mirando a formação de operadores de câmeras, mas sim de focos reflexivos sobre vidas em pleno acontecimento diário – fazer os jovens perceberem suas próprias vidas, dialogando sobre elas. *Seria um exercício para a arte deles.*



Figura 27 – Multidão em evento público, erguendo celulares na tentativa de registrar o que acontece. Apesar das idades variadas, a predominância de jovens é notável.

⁴² Infelizmente, relato que apesar de ter autorização para conduzir a pesquisa, as observações, as fotografias e as entrevistas sobre os aparelhos com os alunos, a escola vetou qualquer interação com a mídia (a criação de vídeos com os celulares), não por ser uma regra da escola; mas pelo receio de como as informações seriam usadas. O que me chamou a atenção foi exatamente a forma como foi deixado claro o não interesse em um trabalho sobre a escola, para a escola e os alunos – afinal, estávamos atravessando tantas dificuldades sobre fazer os alunos terem maiores relações com a escola, ao ponto em que foi necessário retirar uma das turmas desta pesquisa. Considerando as novas políticas da educação sobre a inclusão digital, e sabendo que as instituições de ensino públicas, por vezes, carecem de meios para dar ferramentas de trabalhos não apenas para os alunos, mas para os próprios professores. Ainda, considerando que é justamente essa mente aberta à tecnologia que tem se exigido dos educadores, pareceu-me uma decisão precipitada, sem qualquer fé num trabalho com um potencial além do material físico produzido – não seria o “vídeo pelo vídeo”, haveriam os debates sobre as imagens, os resgates sobre o que foi visto. Vale o questionamento: quem realmente não está pronto para abrir-se às novas tecnologias: os professores, ou as escolas (como instituição sob a lente, sobre a opinião de seu objeto de trabalho – o aluno)?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dispositivos móveis são uma realidade que participa da vida dos jovens paralelamente à escola, paralelamente ao cotidiano. São, na verdade, parte da vida de todo cidadão contemporâneo, embora muitas gerações tenham dificuldade em trabalhar e compartilhar sua vida com as máquinas. Como a incorporação da tecnologia na vida dos mais jovens tem sido naturalizada – eles têm maior facilidade em relacionarem-se com os novos meios – e, também, como a velocidade da imagem e da informação é mais rápida, uma das palavras associadas com as novas mídias é a excitação. Alta definição na qualidade de imagem das telas e processadores mais rápidos foram apenas o início de algumas mudanças que os dispositivos que convivem com nosso lazer e trabalho sofreram, gerando maior atratividade e conseguindo alcançar várias faixas etárias e classes sociais. Dentre essas adaptações, um dos dispositivos que sobreviveu e conquistou o *status* de indispensável na vida de muitos foi o aparelho de telefone celular.

O aparelho ganhou o apoio da mídia: filmes, televisão, *outdoors*, rádios; todos com propagandas associando o celular a um estilo de vida descolado, poderoso e apresentado como a forma de vida que qualquer pessoa quer para si. Quando se considera a adolescência, fase de grandes mudanças na qual a identidade e estabelecimento dos avanços e limites do crescimento do jovem começam a ficar definidos (direitos e deveres), e quando se sabe que os meios da informação e da comunicação passam grande parte do tempo instigando, influenciando e apresentando opiniões sobre a realidade mundial, percebe-se que isso tudo está associado aos valores sobre as mesmas mídias e a realidade a que elas dizem respeito e constroem: “A aprendizagem é o processo através do qual o sujeito interage com o meio e incorpora as informações oferecidas por este, de acordo com suas necessidades e interesses.” (RUBINSTEIN apud HAETINGER, 2005, p.64).

Hoje, o celular atingiu um tamanho que o torna portátil por qualquer pessoa e para qualquer lugar; isso permitiu maior exposição às vantagens (e desvantagens) do aparelho. No caso das novas gerações, a relação com o celular se tornou exacerbada: alunos com celulares em sala de aula, durante as aulas, ouvindo

música ou utilizando todos os aplicativos possíveis para se afastarem do ambiente escolar.

Pesquisas ao redor mundo colaboram para a afirmação e que os jovens estão cada vez mais envolvidos pelo uso da tecnologia, a ponto de sentirem-se incrivelmente incomodados pela falta das comodidades que esses aparelhos oferecem. A nomofobia é uma doença da atualidade que surgiu exatamente pelo avanço das tecnologias da comunicação. A dependência que uma pessoa pode estabelecer com um aparelho (e os mais famosos das pesquisas são o computador e o aparelho de celular) chega a comprometer sua saúde. Reportagens já mencionadas nesta pesquisa (da Anatel, do Portal Uol) mostram como o mercado do aparelho móvel cresceu. Sendo assim, observa-se o crescimento de um mercado de venda organizado para o consumo cada vez mais crescente dos aparelhos, como também temos o mercado do vício em relação ao produto – neste, vê-se desde os acessórios para acrescentar ao celular, como também caminhões que se oferecem para guardar os aparelhos de quem não consegue deixar o celular em casa.

Em minha pesquisa, pude observar que a opção dos alunos que levam o dispositivo para a aula é para usá-lo como forma de fuga da realidade, das obrigações (dos estudos). Seu uso é associado a uma transgressão e a uma atitude de firmar a autonomia desses jovens (novamente, como adolescentes, eles testam os limites, tentam conquistar um poder sobre si mesmos, sobre suas vidas, sendo isso natural no processo de amadurecimento do ser humano), pois o ato de levar e usar o dispositivo, sabendo que o ambiente escolar não o tem como útil e até o proíbe, destaca os jovens ousados perante aqueles que ficam “presos” às regras. Os jovens argumentam que o aparelho faz tudo o que gostam, enquanto a escola é chata com o uso de lápis, caderno, lousa e giz para quadro negro.

Esses jovens já vivem as eras do dígito e do virtual desde que as *lanhouses* se tornaram populares em cada bairro; assim, a velocidade de qualquer informação vinda através da educação tradicional é lenta para eles, sem contar que está desprovida dos atrativos de imagens e animações (a escola não pode competir no entendimento, desses alunos, com os *layouts* elaborados dos sites). A grande mudança está na portabilidade do poder sobre a informação, nisso, o celular conseguiu se tornar indispensável. Muitos dos jovens que se envolveram na

pesquisa, relataram não apenas usar os dispositivos comuns como tocador de música, câmera fotográfica e filmadora do celular, eles acessam também a internet através do próprio celular. Também relataram, em grande maioria, que gostam muito do celular exatamente porque ele reúne o prazer dos gostos pessoais à portabilidade para toda a ocasião.

Como se sabe que não são, ainda, todos os jovens que possuem celulares, também cuidei em analisar sobre os alunos que não possuem o aparelho. Geralmente, essa falta está associada às condições de baixa renda das famílias desses jovens. Dentre eles pode-se ver que há os alunos que acompanham os donos de celulares para estar em contato com as mídias, dando a esses donos uma posição diferenciada e de poder sobre algo que desejam (o celular); da mesma forma, como ainda se pode observar os raros jovens que não se sentem obcecados pelo aparelho. O celular, no ambiente pesquisado, tornou-se uma marca de diferenciação, quem o tem é destacado e procurado para partilhar das transgressões do uso do aparelho – é natural nas novas gerações a busca pelo contato com a tecnologia e principalmente quando ela está associada ao prazer.

Entende-se que a relação das novas gerações com o celular, se não compreendida pela educação, continuará a crescer e a formar um abismo entre a educação (inclusive o educador) e educando. Assim, sabendo que o recurso celular está cada vez mais disponível e presente nas vidas desses jovens, acredita-se que uma forma de fazer uma trégua entre proibições e avaliações, pode-se tentar incorporar o celular como ferramenta produtora e potencializadora do aprendizado. Sabendo que o aparelho já tem uma relação de território com o jovem (é entendido como extensão dos jovens), uma proposta que o faça buscar conhecimento através das possibilidades oferecidas pelo aparelho (foto, vídeo, gravações de voz, etc.) é vista como uma alternativa de aproveitamento dos atrativos da mídia, com um envolvimento expressivo desse aluno – o vídeo carrega uma força autoral forte⁴³, que necessita da participação ativa de seu criador. Com jovens cada vez mais tecnológicos, é necessário saber como articular essas preferências para que as mídias da informação produzam e troquem informações como ferramentas de

⁴³Como diz OROFINO (2005), é preciso dar liberdade e espaço a *voz silenciada* dos jovens.

evolução – e não somente como objetos lúdicos, ou técnicas diferentes que só retomam a ideia de um ensino tradicional (capaz de estagnar um fluxo de idéias criativas e podar a iniciativa de busca e geração da informação): “a educação é ao mesmo tempo transmissão do antigo e abertura da mente para receber o novo” (MORAN *apud* HAETINGER, 2005, p.78).

Por fim, acrescento que ao nomear esta pesquisa de “Hi Tech: um estudo de mídia e comportamento” acreditei, inicialmente, ter deixado a palavra “comportamento” sob uma ambiguidade questionável. Afinal, seria o comportamento de quem? Logicamente, pelo já exposto, falaria do comportamento dos jovens; mas por fim, creio que não ter especificado sobre qual comportamento discurso no texto, foi uma decisão acertada, pois como relatado, a escola na qual fiz a pesquisa não concedeu autorização para execução das atividades. Refletindo sobre isso no andamento da pesquisa, também se chega à consideração de que por mais contato com informação e tecnologia que possamos ter, dentro e fora da escola, a escola (e neste caso, os recursos humanos dela) ainda sofrem em conviver com um objeto que pode dar ao aluno o poder de educar a si mesmo (Prensky, 2010), que desestabiliza o modelo confortável da transmissão linear, do conteúdo fixo (sem querer desmerecê-los, pois, é claro, toda a metodologia tem seu momento e necessidade de aplicação).

Cada nova tecnologia é um objeto que realoca o professor de um lugar de detenção do conhecimento, para um de articulação – pois Orofino (2005) e Prenky (2010) já sugerem a produção do conhecimento pelo aluno, mesmo que haja um tema gerador, ou a orientação através de consultas com o professor. Dentre as dificuldades encontradas, talvez tenha sido esse *pseudo-anacronismo* a mais intrigante, pois os educadores estão recebem palestras motivadoras sobre o uso de tecnologia, da inclusão digital. Espera-se que esse panorama não seja compartilhado por muitos locais de ensino, e que os locais que compartilham (pois mudar uma tradição de ensino também tem sido um desafios à educação) possam perceber a alternativa de produção que se encontra “bem debaixo do nariz”, no bolso de calças jeans, na mochila, conectado a um par de fones de ouvido, etc. Novamente, é um objeto cuja reunião de linguagens, de hibridismo, poderia ajudar a

trazer elementos novos, a ver pesquisas como algo além da leitura pura de um livro – mas também como imagens, filmagens e gravações de entrevistas.

REFERÊNCIAS

LIVROS

- CANEVACCI, Massimo. **Cultura eXtremas: mutações juvenis nos corpos das metrópoles**. Rio de Janeiro: Editora DP&A, 2005.
- HAETINGER, Max G., **Criatividade: criando arte e comportamento**. 11ª edição. Porto Alegre: Instituto Criar, 1998.
- HAETINGER, Max G. **O Universo Criativo da Criança na Educação**. 4ª edição. Porto Alegre: Instituto Criar, 2005.
- LOVEJOY, Margott. **Digital Currents: art in the electronic age**. [S.I.] Editora Routledge, 2004.
- MANOVICH, Lev. **Software takes command**. 10 de Novembro 2008.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 8ª edição. [S.I.] Editora Cultrix, 1996.
- MELUCCI, Alberto. **O Jogo do Eu: a mudança de si em uma sociedade global**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2004.
- MOURA, Rosana Silva de. **Sutis violências e o espelho midiático: uma abordagem crítica da cultura contemporânea**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.
- OROFINO, Maria Isabel. **Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade**. Instituto Paulo Freire: Editora Cortez, 2005 (Guia da Escola Cidadã, vol.12).
- WEBSTER, Garrick; FOLCO, Nathalie. **A nova onda da animação**. IN: Computer Arts Brasil, edição 33, p.47. São Paulo, 2010.
- [Org.] ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; MORAN, José Manuel. **Integração das Tecnologias na Educação**. Secretaria da Educação: Brasília, 2005.
- [Org.] BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin. **Cultura, Consumo e Identidade**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.

PERIÓDICO

CONJECTURAS: filosofia e educação. UCS. v.15, n.2 maio/ago, 2010.

PORTAIS E INFORMATIVOS ONILNE (INTERNET)

- **Portal Online UOL> Estilo> Comportamento: Quem sofre de nomofobia não larga o celular nem para ir ao banheiro**
<<http://estilo.uol.com.br/comportamento/ultnot/2010/03/18/quem-sofre-de->

- nomofobia-nao-larga-o-celular-nem-para-ir-ao-banheiro.jhtm> visitado em 18 de setembro de 2010.
- **Jornal FOLHA.COM: Crianças que falam ao celular correm mais risco de atropelamento, diz estudo**
<<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u495232.shtml>> visitado em 19 de setembro de 2010.
 - **Jornal Online INFO Exame: Brasil fica perto de 1 celular por pessoa.**
<<http://info.abril.com.br/noticias/mercado/brasil-tem-175-mi-celulares-vivo-lidera-22022010-29.shl>> visitado em 02 de outubro de 2010.
 - **José Manuel Moran: Entrevista feita com José Manuel Moran em 06/03/2009 para o Portal do Professor do MEC**
<<http://www.eca.usp.br/prof/moran/videos.htm>> visitado em 12 de outubro de 2010.
 - **José Manuel Moran: a integração das tecnologias na educação**
<<http://www.eca.usp.br/prof/moran/integracao.htm>> visitado em 03 de novembro de 2010.
 - **MOBYLE YOUTH:** <<http://www.mobileyouth.org/>> visitado em 05 de outubro de 2010.
 - **Jornal Online MY FOX New York: Business Holds Student Phones At School \$1 Per Day To Hold Phones**
<http://www.myfoxny.com/dpp/news/local_news/bronx/cell-phone-mobile-outside-bronx-school-20101109-KC> visitado em 09 de novembro de 2010.
 - **Jornal Online NY DAILY NEWS: Savvy entrepreneur sees school cell phone bans as opportunity - runs mobile rental space for gadgets**
<http://www.nydailynews.com/ny_local/2010/11/08/2010-11-08_savy_entrepreneur_sees_school_cell_phone_bans_as_opportunity__runs_mobile_rental.html> visitado em 09 de novembro de 2010.
 - **WIKIPÉDIA> Avatar (realidade virtual)**
<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(realidade_virtual\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_(realidade_virtual))> visitado em 14 de janeiro de 2011.
 - **ARTERY ART GALLERY LTD> Allan Paris profile**
<<http://www.arteryuk.com/artists/Paris,Allan/>> visitado em 26 de janeiro de 2011.
 - **MULTIMEIOS: Novo jogo de celular usa obras de artistas brasileiro**
<<http://tv.pucsp.br/mm/?p=1015>> visitado em 26 de janeiro de 2011.

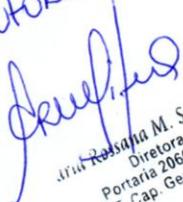
ANEXOS

ANEXO A – Documento de Autorização da Escola Observada.

A Diretora da Escola Municipal de Ensino Fundamental Capitão Gentil Machado de Godoy

Sra. Carla Rossana

Venho por meio desta comunicar que estou em fase de conclusão do meu Trabalho de Conclusão de Curso/TCC de Especialização em Pedagogia da Arte da Universidade Federal do Rio Grande do Sul/UFRGS; sobre comportamento jovem e o uso de telefones celulares (dispositivos midiáticos), com o título "*Hi Tech: um estudo sobre mídia e comportamento*". Solicito sua autorização para realizar observações e algumas entrevistas com alunos, sempre mantendo os padrões ético e pedagógico pertinentes, a fim de concluir meu TCC. Em anexo, segue o instrumento que será utilizado.

Autorizado

Carla Rossana M. S. Pacheco
Diretora
Portaria 2066/2009
E.M.E.F. Cap. Gentil M. Godoy


Atenciosamente,
Kamilla Avila da Silva

Porto Alegre, novembro de 2010.

ANEXO B - INSTRUMENTO DE PESQUISA: QUESTÕES

- 1) Há quanto tempo você possui o aparelho de celular? (Tempo total, considerando se já trocou de aparelho.)
- 2) Você ganhou de alguém, ou pode escolher (comprou) seu aparelho?
- 3) Você fez alguma modificação na parte externa de seu aparelho? (Adesivos, desenhos, e outras modificações.)
- 4) Qual a intensidade com a qual se gosta do celular?
 - (a) Gosto muito
 - (b) Gosto Pouco
 - (c) Não posso viver sem meu aparelho
 - (d) Não se importa muito com o aparelho
- 5) Quais os serviços que você mais utiliza no aparelho? (Música, fotografia, televisão, etc.)
- 6) Se tivesse de escolher entre um computador ou um celular, qual seria? Por quê?
- 7) Você usa o aparelho com frequência em casa? Quais serviços você usa?
- 8) Você o leva para todos os lugares, incluindo a escola?