

A VIDA NUM CLIQUE: CORPOS PERDIDOS NA REDE

LIFE IN A CLICK: BODIES LOST IN THE NET

LA VIDA EN UN CLIC: CUERPOS PERDIDOS EN LA RED

Rayson Lucas Severiano Rodrigues

rayson.luca@gmail.com

Tatiana Passos Zylberberg

tatizylberberg@gmail.com

Universidade Federal do Ceará (UFC)

PALAVRAS-CHAVE: *Cibercultura; Pokémon Go; Corpo.*

INTRODUÇÃO

A Internet é um marco para a contemporaneidade. O cenário digital na era da informação coloca a sociedade em alerta, a cibercultura influencia a vida juvenil com tamanha complexidade. Esta pesquisa tem como objetivo conhecer como jovens universitários de uma comunidade de *Pokémon GO* lidam com os seus corpos em meio a tantas interconexões, reais e “virtuais”.

BASES TEÓRICAS E CAMINHO METODOLÓGICO

Segundo Lévy (1999) a cultura derivada do “cibernético” surge do crescimento da comunicação baseada em informática, com a construção de espaços de encontro, de compartilhamento e de invenção coletiva. É possível visualizar como um grande oceano em fluxo constante, o qual nós somos navegantes, e que é abastecido não somente por nós como criadores de conteúdo, mas por inúmeros rios, desde redes de universidades, associações, empresas privadas e até as mídias tradicionais como jornais, revistas televisão etc. Com o avanço, vários costumes antigos podem ficar pelo caminho, aos poucos o virtual vai alterando e substituindo o cotidiano.

No meio das mudanças está o jovem atual. O jovem apropriando-se de elementos da internet vai criando seus valores com base naquilo que está ao seu alcance, naquilo que lhe agrada na rede, trazendo o que antes era virtual, para o real a fim de compor o seu eu.



Se tratando de uma pesquisa de cunho qualitativo de cunho etnográfico e participante. Participaram da pesquisa alunos matriculados na instituição de ensino superior federal, inseridos em grupos que se organizam para jogar Pokemon GO na universidade. Durante dois meses o pesquisador participou ativamente da comunidade investigada. A coleta de dados deu-se por meio de observação participativa de cunho etnológico, que consiste no estudo de uma determinada comunidade durante um longo período, participando da vida coletiva (QUIVY, & VAN CAMPENHOUDT, 1998). A principal vantagem deste tipo de estudo é uma melhor compreensão dos comportamentos e acontecimentos no momento em que são produzidos, para complementar, logo em seguida, partirei para o método entrevistas e depoimentos em seguida da análise de conteúdo. As entrevistas foram realizadas por formulários virtuais do *Google Docs* e o critério básico de inclusão dos sujeitos entrevistados era ser universitário e jogador no mínimo há seis meses. Dentre as perguntas geradoras, destaca-se: O que jogar Pokemon GO representa para você? Que tipo de mudanças você percebe enquanto joga Pokemon GO? Conte seu episódio mais memorável ocorrido durante uma sessão de Pokemon GO.

Optou-se pela abordagem fenomenológica recomendada por Giorgi (1985) e amparada pelas recomendações de Garnica (1997), sistematizando a pesquisa em três momentos: 1) Descrição das observações; 2) Redução fenomenológica: levantamento das unidades de significado (ações e atitudes dos alunos durante o jogo, e após) e categorização das unidades; 3) Interpretação por meio da análise ideográfica e nomotética.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Talvez seja muito cedo para determinar o futuro da cibercultura, e de como ela afetará o todo, mas é possível perceber que diversos grupos da sociedade já estão sendo impactados diretamente por sua influência. Vamos adentrar no universo juvenil das comunidades de *Pokemon GO* da UFC e ver o que encontramos.

O computador veio ser a grande ferramenta do século 21, porém, é apenas um meio para a produção humana. Entre essas produções, está o jogo eletrônico, que encarado de forma simplista, é um mero meio de distração, porém, por trás do viés lúdico, há um espaço fecundo para a (re)produção de significados para o corpo virtual (CRUZ JUNIOR, 2010).

REFERÊNCIAS

- GARNICA, Antonio Vicente Marafioti. Algumas notas sobre pesquisa qualitativa e fenomenologia. *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, v. 1, p. 109-122, 1997.
- GIORGI, Amedeo et al. (Ed.). *Phenomenology and psychological research*. Pittsburgh, PA: Duquesne University Press, 1985.
- GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. *Revista de Administração de empresas*, v. 35, n. 3, p. 20-29, 1995.
- CRUZ JUNIOR, Gilson; DA SILVA, Erineusa Maria. A (ciber) cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 32, n. 2-4, p. 89-104, 2010.
- QUIVY, Raymond; VAN CAMPENHOUDT, Luc. *Manual de investigação em ciências sociais*. 1998.
- LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2010.
- REILLY, Luke. *Pokemon GO coming to smartphones: pokemon goes mobile*. Disponível em: < <https://www.ign.com/articles/2015/09/10/pokemon-go-coming-to-smartphones> > Acesso em: 10 de setembro de 2018.

