



Universidade de Brasília - UnB

Faculdade de Comunicação

Comunicação Social – Publicidade e Propaganda

Projeto Final

Edmundo Brandão Dantas

## Dependência *Mobile*:

a relação da nova geração com os *gadgets* móveis digitais

Priscila Valim Carneiro Vidal



Universidade de Brasília - UnB

Faculdade de Comunicação

Comunicação Social – Publicidade e Propaganda

Projeto Final

Edmundo Brandão Dantas

**Dependência *Mobile*:**  
a relação da nova geração com os *gadgets* móveis digitais

Priscila Valim Carneiro Vidal

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção de grau de bacharel em Publicidade e Propaganda, sob orientação do professor Edmundo Brandão Dantas.

Brasília – DF, 2014

Priscila Valim Carneiro Vidal

Dependência *Mobile*:  
a relação da nova geração com os *gadgets* móveis digitais

Banca Examinadora

---

Prof. Edmundo Brandão Dantas  
Orientador

---

Profa. Ellis Regina Araújo da Silva

---

Profa. Selma Regina Nunes Oliveira

Brasília – DF, 2014

Para meu marido, Rafael, e  
meus pais, Stela e Edison.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, por me sustentar em meio às dificuldades, sendo fiel e suficiente todo o tempo. Durante sete anos de universidade, muito precisou ser vencido e superado para que enfim esse momento chegasse e tenho certeza que a vitória não veio pela minha força, mas sim por que Ele lutou minhas batalhas.

Agradeço em segundo lugar à minha família, que me suportou durante esses anos e me incentivou a nunca desistir. Ao meu marido por ver sempre o melhor em mim e acreditar que eu podia ir além. Aos meus pais, por propiciarem todas as condições para que chegasse até aqui, com um lar saudável, envolto por amor e cuidado. Às minhas irmãs, por fazerem os meus dias mais divertidos, os meus pesos mais leves e, vez ou outra, ajudarem a cortar quadrados e pintar bolinhas. E a todos das famílias Valim e Vidal, por me apoiarem e me ajudarem durante esse período.

Agradeço ainda aos meus pastores, Fred e Karla, que me acompanharam em grande parte dessa jornada. Agradeço especialmente pelas últimas semanas de cuidado e carinho, propiciando a estrutura e a agenda necessárias para finalizar meus trabalhos.

Agradeço à equipe Atalaia, amigos amados, que torceram e oraram por meu sucesso. Obrigada pela compreensão com minhas ausências nesses últimos meses e pelo apoio, quando necessário.

Agradeço a todos os colegas e professores que de alguma forma fizeram parte dessa minha longa história na UnB. Sou grata por cada experiência, cada conversa e cada aula ministrada. Aqui aprendi muito mais do que ser publicitária.

Agradeço, por fim, ao professor Edmundo Brandão, meu orientador, pela compreensão nos momentos difíceis, pelo auxílio em meio às dúvidas e por sempre transbordar tranquilidade e confiança, me levando a acreditar mais em mim mesma a cada encontro.

## RESUMO

Nesta monografia aborda-se a relação das gerações com os dispositivos móveis digitais, buscando descobrir se a Geração Z, dos adolescentes, apresenta maior grau de dependência a esses dispositivos do que a Geração Y, dos jovens. Para melhor recorte, pesquisou-se a interação das gerações com o *gadget* mais proeminente no cenário atual: o *smartphone*. Foi realizada pesquisa quantitativa e qualitativa, com aplicação de questionários e análises de dois relatos de indivíduos pertencentes à geração Z, que foram impedidos de utilizar seus celulares por um período. Verificou-se, como resultado, que há maior dependência da geração mais nova em relação aos dispositivos móveis digitais, embora essa diferença não se apresente em grau excessivamente diferente da dependência da geração Y.

### PALAVRAS-CHAVE:

Comunicação, mídia móvel, *smartphone*, Geração Z, Geração Y.

## ABSTRACT

*This monograph broaches the relation between the generations and the digital mobile gadgets, aiming to discover if the Generation Z, of the teenagers, presents greater dependence of mobile devices than the Generation Y, of the youngs. For better delimitation, the relation with the smartphones – gadget that grew more in the last years – was researched. It was used qualitative and quantitative research, by surveys and two personal reports of teenagers that were unable to use their smartphones for a period. It was established that the generation Z is more dependent of mobile devices than the generation Y, although the difference doesn't seem to be so expressive.*

### KEY WORDS:

*Communication, mobile media, smartphone, Generation Z, Generation Y*

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Como a tecnologia celular funciona	24
Figura 2 – Densidade do celular em jul/2014	27
Figura 3 – Ano de nascimento dos pesquisados	41
Figura 4 – Posse de <i>smartphone</i>	43
Figura 5 – Quantidade de <i>smartphones</i> por indivíduo	44
Figura 6 – Frequência de uso do celular em situações cotidianas	45
Figura 7 – Frequência de uso do celular, por geração, em situações cotidianas	46
Figura 8 – Uso de aplicativos por geração	48
Figura 9 – Frequência de uso das funções dos <i>smartphones</i>	50
Figura 10 – Sensações se fosse privado de utilizar ou portar o celular	52
Figura 11 – Meu celular é um...	54

## LISTA DE TABELAS E QUADROS

Tabela 1 – Assinantes/conexões	26
Tabela 2 – Resultados anuais	27
Tabela 3 – Ranking das cinco unidades da Federação com maior densidade de celulares	28
Tabela 4 – Faixa de renda familiar	42
Tabela 5 – Grau de escolaridade	42
Tabela 6 – Posse de <i>smartphones</i> por geração	43
Tabela 7 – Quantidade de <i>smartphones</i> , por indivíduo, em cada geração	44
Tabela 8 – Frequência de uso dos <i>smartphones</i> durante aulas, reuniões e palestras	47
Tabela 9 – Frequência de realização de chamadas por gerações	48
Tabela 10 – Uso de senha para bloqueio de celular	51
Quadro 1 – Gerações	14
Quadro 2 – Respostas abertas: em que situações utiliza o celular	46
Quadro 3 – Respostas abertas: como se sentiria sem o celular	53

## **LISTA DE APÊNDICES**

Apêndice 1 – Questionário de pré-teste	63
Apêndice 2 – Questionário	68

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1. Tema e delimitação do tema	12
1.2. Problema de pesquisa	13
1.3. Justificativa	14
1.4. Objetivos	15
1.4.1. Objetivo Geral	15
1.4.2. Objetivos Específicos	16
1.5. Limitações da pesquisa	16
1.6. Síntese da Metodologia	16
2. METODOLOGIA	18
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	20
3.1. Cibercultura	20
3.2. O telefone	23
3.2.1. Telefonia Móvel	23
3.2.2. <i>Smartphones</i>	25
4. APROFUNDAMENTO DO TEMA	29
4.1. Os dispositivos móveis	29
4.1.1. O novo “eu”	31
4.1.1.1. Ausência do mundo físico	31
4.1.1.2. Simultaneidade entre o físico e o virtual	32
4.1.1.3. Multitarefa	34
4.1.2. Ciborgues	35
4.1.3. Outras implicações do uso dos dispositivos móveis	36
4.2. As gerações e as mídias	37
5. RESULTADOS, ANÁLISE E DISCUSSÕES	41
6. CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES	59
6.1. Conclusões	59
6.2. Recomendações	60
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
APÊNDICES	63

## 1. INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de novas tecnologias no decorrer das últimas décadas tem alterado a forma de o ser humano ver e se relacionar com o mundo. Hoje fala-se de uma geração nativa digital, nascida nos meados dos anos 1990, que compreende muitas dessas novas descobertas como essenciais e cotidianas. Para os indivíduos mais jovens, a tecnologia começa a ser como o ar: essencial, porém invisível (TAPSCOTT, 2010).

Na nova configuração apresentada pelo mundo digital, em especial pelos vastos caminhos da Internet, o que conhecemos por mundo real e o chamado mundo virtual se entrelaçam e passam a ser vividos simultaneamente. Não cabe, porém, chamar o nosso mundo material de real em oposição ao virtual, como explica Pierre Lévy. De acordo com o autor, “é virtual toda entidade ‘desterritorializada’, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (2010, p. 54). Lévy usa como exemplo a palavra, que não existe em um só lugar, e sim onde quer que seja utilizada, sendo portanto virtual, mas nem por isso irreal. Assim, “ainda que não possamos fixá-lo em nenhuma coordenada espaçotemporal, o virtual é real. Uma palavra existe de fato. O virtual existe sem estar presente” (LÉVY, 2010, p. 50).

Lucia Santaella (2009) utiliza os conceitos de “corpos carnis” para os corpos *offline* e “corpos alternativos” para as representações em meio digital:

De saída, abandonei a denominação de “corpos reais” e “corpos virtuais”, preferindo chamar de “corpos carnis” e “corpos alternativos”, pois não há oposição epistemológica mais equivocada do que aquela que opõe o virtual ao real ou o virtual ao físico, como se as representações virtuais não fossem também físicas e reais. A diferença não está em ser real ou não-real, mas nos tipos de realidade e de fisicalidade que são distintas nesses casos. Veio daí minha predileção pelo “carnal”, pois este adjetivo explicita de que tipo de matéria física e mental se trata aí (SANTAELLA, 2009, p. 126).

Com base nesses conceitos, poderíamos falar de um mundo alternativo em meio digital como representação do mundo carnal. Esses dois mundos tornam-se cada vez mais permeados entre si, resultando em um quadro onde a conexão

ininterrupta se torna vital, valorizando-se, então, os dispositivos móveis digitais, principalmente aqueles que oferecem acesso contínuo à rede.

### 1.1. Tema e delimitação do tema

Nesse novo cenário de conexão dinâmica e contínua, os celulares passam a estar por perto em grande parte do tempo e recorre-se a eles frequentemente para os mais variados fins. De acordo com dados da Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel), o Brasil terminou setembro de 2014 com um número aproximado de 278,5 milhões de celulares e 137,1 cel/100 hab. (TELECO, 2014b). Os *smartphones* - celulares com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas executados por seu sistema operacional - são os *gadgets*<sup>1</sup> que têm tido maior crescimento nos últimos anos. A venda desses cresceu 28,7% no primeiro trimestre de 2014, se comparado ao mesmo período do ano anterior, segundo a *International Data Corporation* (IDC) (TELECO, 2014d). Com os *smartphones* é possível se conectar com outras pessoas por meio de SMS<sup>2</sup>, de chamadas de voz e da Internet, e ainda jogar, pesquisar, acessar a rede, anotar lembretes, organizar a agenda, programar o despertador, entre outras várias funções proporcionadas pelos aplicativos que se avolumam cada dia mais.

O crescimento destas mídias móveis e seu uso cada vez mais frequente intrigou sobre a relação que seria estabelecida entre estes *gadgets* e seus usuários e se haveria uma sensação de dependência maior entre os usuários adolescentes do que entre os jovens. Pretende-se, por meio de pesquisa, levantar dados sobre a questão, verificando, ainda, o fim buscado por cada geração no uso cotidiano de tais mídias.

---

<sup>1</sup> Do inglês: geringonça, dispositivo. Se refere a um equipamento que tem um propósito e uma função específica, prática e útil no cotidiano.

<sup>2</sup> Sigla para a expressão inglesa *Short Message Service*. É a mensagem de texto enviada a partir de celulares.

## 1.2. Problema de Pesquisa

Vivemos em um contexto em que, cada vez mais aceleradamente, novas tecnologias são implementadas, novos ideais se disseminam e novas descobertas científicas são apresentadas. Além de estar intimamente ligado a este ambiente macro mutável, o mundo que cada pessoa conhece depende de diversas outras variáveis, como em que local ela nasceu e cresceu, em que tipo de ambiente passou os primeiros anos de vida, quem ocupou uma posição de autoridade em sua vida, quais eram as suas companhias, qual instituição de ensino frequentou, entre muitas outras. Um ponto relevante, porém, várias pessoas têm em comum: o período em que nasceram. Embora as variáveis já comentadas e muitas outras não comentadas influenciem na construção do comportamento dos indivíduos, algumas ações e pensamentos podem se tornar comuns entre eles pelo contexto histórico, cultural e tecnológico em que estão inseridos. Não se pretende generalizar, assumindo que todos os indivíduos nascidos em uma mesma época têm ao menos algum ponto em comum, e sim entender que alguns pontos parecem ser mais frequentes entre indivíduos nascidos em um mesmo intervalo de tempo do que entre outros.

Dessa forma, surgiram os conceitos de gerações, classificadas em: *Baby Boomers*, Geração X, Geração Y e Geração Z. É possível encontrar até mesmo o termo Geração *Alpha* ou Alfa, referindo-se aos nascidos após 2010. A geração dos *Baby Boomers* seria a de pessoas nascidas entre 1948 e 1963, a geração X, entre 1964 e 1977, a geração Y aquelas que nasceram entre 1978 e 1994 (ENGELMANN, 2009) e a geração Z aqueles nascidos a partir desta data até 2010. A geração Z já nasceu em um mundo digitalizado e leva o nome a partir da palavra “zapear<sup>3</sup>”, sendo esta uma das características marcantes dos indivíduos dessa geração. Eles não costumam prender o foco em um só objeto por longos períodos e têm a capacidade de realizar mais de uma tarefa ao mesmo tempo. Por serem nativos digitais, têm uma familiaridade muito maior com as novas tecnologias, porém parecem ter menor capacidade de solucionar problemas sem elas. O quadro 1 apresenta uma síntese de cada uma dessas gerações.

---

<sup>3</sup> Da expressão inglesa *zapping*, que é o ato de trocar os canais por meio do controle remoto. É usada para se referir a troca constante de “canais” sem se prender a um só foco.

Quadro 1 – Gerações

Gerações	Recorte temporal	Marcos históricos e sociais	Características
<i>Baby Boomers</i>	1948 a 1963	<i>Boom</i> de natalidade pós II Guerra Mundial Movimento dos direitos civis Guerra do Vietnã Movimento <i>Hippie</i> Ditadura Militar	Motivados, otimistas e <i>workaholics</i> . Valorizam status e ascensão profissional. Valores: sucesso, realização, ambição, rejeição ao autoritarismo e lealdade à carreira.
Geração X	1964 a 1977	Globalização Surgimento da AIDS Surgimento dos computadores <i>Impeachment</i> de Fernando Collor	Gostam da informalidade no trabalho e buscam o equilíbrio entre a vida profissional e pessoal. Valores: equilíbrio, satisfação no trabalho, família e relacionamentos.
Geração Y	1978 a 1994	Neoliberalismo Rápidas evoluções tecnológicas Internet	Informais, agitados, ansiosos, impacientes, imediatistas e individualistas. Valores: liberdade, conforto, autoconfiança, sucesso financeiro, independência pessoal aliada ao trabalho em equipe, lealdade a si mesmos e aos relacionamentos.
Geração Z	1995 a 2010	Mundo digital consolidado	Inquietos, menos fiéis a marcas e adaptados a realizar tarefas múltiplas. Têm as mesmas características da geração Y, porém de forma acentuada.

Fonte: Malafaia, 2011.

A partir da diferença no uso e na significação das novas tecnologias pela geração Z, percebíveis sob rápida observação, surgiu o problema de pesquisa: **estabeleceria a geração Z maior relação de dependência com as mídias móveis digitais do que a geração Y?**

### 1.3. Justificativa

Já se tem observado que a frequência de uso dos celulares por alguns indivíduos chega a tal ponto que esses aparelhos passam a se tornar mais membro do corpo do que ferramenta acessória. Com o advento de tecnologias como a realidade virtual e a adesão de muitos a ambientes como o proporcionado pelo *Second Life*<sup>4</sup>, muitos pensadores já se preocupavam com a alteração da noção de corpo, espaço e tempo que se seguiria. Segundo Santaella (2009, p. 124), entretanto, “imersões menos profundas no ciberespaço, como aquelas que milhões

<sup>4</sup> Mundo virtual em que se constrói um avatar (personagem fictício representado a si mesmo) que vive uma vida social, com casa, família, emprego, entre outros, dentro do mundo criado.

de pessoas praticam cotidianamente quando surfam pelos reinos sem fronteiras da *Web*, já provocam notórias recalibrações da fisicalidade do corpo e da matéria mental”. De fato, os celulares, como *gadgets* digitais móveis, parecem já causar alteração na noção de corpo e matéria sem que haja uma imersão tão intensa quanto a realidade virtual.

Neurologistas têm estudado a chamada “vibração fantasma”, que seria a sensação da vibração do celular junto ao corpo mesmo quando este não está vibrando. O fenômeno assemelha-se, em parte, à síndrome do membro fantasma, fato experimentado por amputados, que alegam sentir dores nos membros não existentes como se ainda estivessem lá. De acordo com o Dr. William Barr, chefe de neuropsicologia da Escola de Medicina da Universidade de Nova Iorque, quando usamos muito um celular, ele se torna parte de nós (WILLIAMS, 2007). Com o nosso cérebro reconhecendo-o como parte do corpo, as vibrações fantasmas podem ser melhor explicadas. No caso dos membros amputados, mesmo que esses não estejam lá, os neurônios que controlam aquela área continuam no cérebro e sua reorganização acarreta nas sensações no membro fantasma. Quanto aos celulares, as vibrações fantasmas também são explicadas por mudanças em conexões no cérebro. Ainda segundo Barr, os celulares entram na trama neural do corpo e se tornam apêndices (WILLIAMS, 2007).

A presente pesquisa é importante, pois não estuda somente uma nova mídia ou alterações na comunicação, mas também uma alteração no entendimento do próprio indivíduo, frente ao meio utilizado para a imersão no mundo digital. A partir dos dados obtidos, novas implicações poderiam ser levantadas e discutidas, como o uso de tais ferramentas em certas situações cotidianas em que sua utilização ainda não é encorajada, como no estudo e no trabalho

#### **1.4. Objetivos**

Como objetivos a serem atingidos com o presente trabalho, destacam-se:

##### **1.4.1. Objetivo Geral**

- Investigar como se dá o relacionamento de dependência do adolescente da geração Z e do jovem da geração Y com o aparelho de telefone móvel.

#### 1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar as funcionalidades dos telefones móveis mais utilizadas pelos adolescentes e pelos jovens;
- Verificar como adolescentes e jovens reagem à ausência do aparelho;
- Investigar o ciberespaço com as mídias móveis;
- Analisar a significação de tais mídias para as gerações pesquisadas;
- Investigar o papel dos *smartphones* no cotidiano das gerações pesquisadas;
- Verificar o tempo empregado no uso dos telefones móveis pelas gerações Y e Z.

#### 1.5. Limitações da pesquisa

Por se tratar de um primeiro contato a fundo da pesquisadora com o problema, muito do tempo disposto foi investido em levantamento bibliográfico e fundamentação teórica. A ida a campo deu-se em pouco, visto que trata-se de trabalho final para o curso de bacharelado, com cronograma curto para entrega do produto. Dessa forma, foi necessário simplificar os métodos para que coubessem no cronograma, comprometendo de certo modo a profundidade que seria possível com grupos focais, por exemplo.

Por tratar de um tema muito atual, com desdobramentos ainda em curso, houveram, ainda, dificuldades em encontrar vasta bibliografia acessível. Muito do que foi escrito para o tema é relativamente recente, dificilmente sendo encontrado em bibliotecas e, em alguns casos, não tendo tradução para o português, sendo que edições estrangeiras, quando adquiridas em livrarias, requerem prazo de entrega de até sete semanas, tempo não disposto.

#### 1.6. Síntese da metodologia

Para o levantamento das informações desejadas, será utilizada a pesquisa etnográfica qualitativa e a pesquisa descritiva quantitativa. Esses métodos foram escolhidos, porque se pretende verificar a relação dos grupos pesquisados com os celulares ou *smartphones* não só quantitativamente, mas de forma qualitativa, verificando o seu ponto de vista em determinadas situações.

Como descrito por Everardo Rocha e Carla Barros (2006, p. 39), a etnografia possibilita “investigar por dentro a realidade de um grupo, sendo o saber gerado a

partir do ponto de vista do outro”. Pretende-se, portanto, aplicar questionários por meio da Internet, analisar relatos de indivíduos da geração foco do estudo e realizar a observação participante, visto que a pesquisadora também está inserida em um contexto de uso de tal mídia e faz parte de uma das gerações estudadas.

## 2. METODOLOGIA

Iniciou-se a pesquisa com o levantamento bibliográfico pertinente, a partir de autores que já escreveram sobre a relação da nova geração com as novas mídias e de pensadores do ciberespaço, das mídias e das gerações, isoladamente. A pesquisa apresentada nesse trabalho é, portanto, exploratória, pois foi realizado levantamento inicial do tema, a fim de aumentar as informações da pesquisadora sobre o assunto, para então formular hipóteses. Realizou-se, ainda, pesquisa documental, em que documentos são examinados “a fim de comparar usos e costumes, tendências, diferenças etc” (SANTAELLA, 2001, p. 145), visto que os livros, bem como pesquisas de mercado e dados estatísticos foram analisados previamente para verificar possíveis tendências no consumo dos *smartphones* pela geração Y e pela geração Z.

Em um segundo momento, o objeto da pesquisa – já participante do cotidiano da pesquisadora – e suas relações e implicações foram observados sob um novo olhar crítico, caracterizando a pesquisa ainda como descritiva, visto que em parte foi realizada a partir da observação, descrição e análise do fenômeno pesquisado, sem que houvesse intervenção (SANTAELLA, 2001).

Para análise do objeto de estudo, foi realizada pesquisa qualitativa e quantitativa com aplicação de questionários e a realização de um diário sem celular, de dois indivíduos da geração Z. A pesquisa quantitativa possibilitou que números sobre o assunto fossem levantados e analisados, porém como o fenômeno é rico em subjetividade e significação, a pesquisa qualitativa foi necessária para o alcance de resultados mais conclusivos. Segundo Santaella, em uma pesquisa quantitativa, parte-se do pressuposto de que:

há uma relação dinâmica, uma interdependência entre o mundo real, o objeto da pesquisa e a subjetividade do sujeito. Enquanto o objeto deixa de ser tomado como um dado inerte e neutro, o sujeito é considerado como parte integrante do processo de conhecimento, atribuindo significados àquilo que pesquisa (2001, p. 143).

Antes da aplicação dos questionários finais, foi realizado um pré teste com cinco pessoas por meio de questionário elaborado no *Google Docs*. O pré-teste evidenciou a necessidade de ajustes na formulação das perguntas para corrigir ambiguidades e problemas quanto à forma, visto que quase todos os pesquisados

alegaram ser confuso o preenchimento em tal plataforma. Foi então formulado um novo questionário corrigido no *Survey Monkey*, com treze perguntas distribuídas em cinco páginas. O questionário foi aberto para preenchimento no dia 02/10 por meio de *link* para a página da rede que foi distribuído pelo aplicativo *Whatsapp* de conversação imediata para celulares *smartphones*. No dia 07/10, foi aberto *link* por meio de um *post* da rede social *Facebook*, o qual foi compartilhado 19 vezes. Ambos os coletores ficaram abertos até o dia 18/10. Foram alcançadas, no total, 343 pessoas, entre 66 e 4 anos, sendo 262 via *link* para rede e 81 via *post* do *Facebook*.

O resultado obtido permite inferir que se trabalhou com um grau de confiança de 90% e com uma margem de erro de (+) ou (-) 5%, estatísticas consideradas satisfatórias para validação da pesquisa realizada.

### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O estreitar da nossa relação com as tecnologias de comunicação por meio da interatividade e o desejo típico da Internet de estar em toda parte, remete-se ainda ao século XIX, apesar de parecer muito atual. Em 1964, Marshall McLuhan (2012) já falava em meios quentes e frios, sendo quentes aqueles que permitem pouca ou nenhuma interação com o espectador e frios aqueles onde a interatividade é permitida. Meios frios seriam a televisão e o telefone, por exemplo, pois deixam espaços a serem completados. O telefone, que remonta a 1870, já trazia em si, portanto, muito do poder das mídias atuais em atuar na intimidade, possibilitando a ressignificação por quem o utilizasse.

Desde a invenção do telégrafo, que teve seu *boom* em 1910 – quando contribuiu para a prisão em alto mar de um médico americano, estabelecido em Londres, que havia matado sua mulher (MCLUHAN, 2012) – a comunicação em tempo real e à distância tem ultrapassado fronteiras. Segundo André Lemos, que dialoga com os pensamentos anteriores de McLuhan:

Podemos dizer que a aventura das ‘novas tecnologias de comunicação’ teve seu *boom* não no século XX, como pensamos comumente, mas no século XIX. Aqui, por meio de artefatos eletroeletrônicos (telegrafo, radio, telefone, cinema), o homem amplia o desejo de agir a distancia da ubiqüidade (2013, p. 68).

Percebe-se, então, que a Internet, mais do que trazer novidades, potencializou desejos e possibilidades trazidos pelos meios de comunicação dos séculos anteriores. Ao convergir com muitos desses meios, indo além dos computadores, ela alcança ainda novas significações.

#### 3.1. Cibercultura

A comunicação tem se configurado ao longo das últimas décadas alinhada ao advento de novas técnicas e tecnologias. A invenção das transmissões em rádio, do tubo iconoscópico e da transformação de informações em sinais elétricos, por exemplo, possibilitaram o desenvolvimento de novas mídias e, conseqüentemente, de novas formas de se comunicar. Entretanto, é importante esclarecer que elas não determinam as alterações comportamentais e culturais e sim condicionam. “Dizer

que a técnica condiciona significa dizer que abre algumas possibilidades, que algumas opções culturais ou sociais não poderiam ser pensadas a sério sem sua presença.” (LÉVY, 2010, p. 25). A televisão pôde surgir graças a pesquisas sobre o tubo iconoscópico, mas suas implicações não têm relação direta de causa e efeito com a técnica. A cultura gerada pós o advento de uma mídia não pode ser reduzida a um produto da técnica, visto que a técnica em si já é um produto da cultura. De acordo com Pierre Lévy (2010, p. 25), “uma técnica é produzida dentro de uma cultura, e uma sociedade encontra-se condicionada por suas técnicas”.

Temos experimentado inúmeras inovações, que respondem aos anseios e desejos do ser humano, possibilitadas ou condicionadas pelas novas tecnologias e técnicas que são desenvolvidas a cada dia. A cibercultura surge assim, como produto de um alinhamento dos valores da época a um desenvolvimento tecnológico.

Inicialmente, novidades na informática condicionaram o surgimento de um novo espaço desterritorializado: o ciberespaço, que acompanha, traduz e favorece uma evolução da civilização (LÉVY, 2010). Os computadores deixam de acessar dados limitados a sua materialidade para serem portas para informações espalhadas por todo o mundo, ou seja:

O computador não é mais um centro, e sim um nó, um terminal, um componente da rede universal calculante. Suas funções pulverizadas infiltram cada elemento do tecnocosmos. No limite, há apenas um único computador, mas é impossível traçar seus limites, definir seu contorno. É um computador cujo centro está em toda parte e a circunferência em lugar algum, um computador hipertextual, disperso, vivo, fervilhante, inacabado: o ciberespaço (LÉVY, 2010, p. 45).

Não há um consenso entre os autores sobre o que seria de fato o ciberespaço. Alguns o utilizam como sinônimo de realidade virtual, em que o usuário da Internet pode imergir no ciberespaço por meio de simulações em três dimensões e estímulos sensoriais, entretanto a realidade virtual seria apenas o ápice. Segundo Santaella, a maioria dos autores concorda em uma definição, em seu sentido mais amplo, como um grande espaço informacional potencialmente interativo.

Ele [o ciberespaço] se refere a um sistema de comunicação eletrônica global que reúne os humanos e os computadores em uma relação simbiótica que cresce exponencialmente graças à comunicação interativa. Trata-se, portanto, de um espaço informacional, no qual os dados são configurados de tal modo que o usuário pode acessar, movimentar e trocar informação com um incontável número de outros usuários (SANTAELLA, 2004, p. 45).

Ainda segundo a autora, o ciberespaço constituiria um universo virtual paralelo ao nosso físico, carnal. Os computadores, inicialmente, e hoje inúmeros outros dispositivos, cada vez mais portáteis, serviriam como geradores e janelas para acessar esse outro mundo em que “os objetos vistos e ouvidos não são nem físicos nem, necessariamente, representações de objetos físicos, mas têm a forma, caráter e ação de dados, informação pura.” (SANTAELLA, 2004, p. 40).

Porém, a Internet, em seus primeiros anos, não era uma tecnologia acessível, da forma como conhecemos hoje. O ideal moderno tinha a rede como algo centralizado e relacionado à pesquisa militar. A troca de informações tinha finalidades específicas e somente profissionais poderiam imergir no ciberespaço.

Na década de 1980 é criado, em uma garagem, o primeiro Macintosh, que ia contra o modelo da época, pretendendo ser interativo e democrático. Surge a microinformática, que por meio de *interfaces*<sup>5</sup> e design simplificados, permitiu o ingresso de amadores ao ciberespaço e democratizou o acesso à informação:

Com o surgimento da microinformática, o usuário não é mais, ou não precisa necessariamente ser, um profissional, um especialista, um analista de sistemas ou programador. Passamos do reino do especialista, figura típica e marcante da modernidade, ao reino do amador, tipicamente pós-moderno (LEMOS, 2013, p. 107).

O novo espaço virtual, acessível e disponível, traz consigo grandes mudanças na forma de nos comunicarmos, entendermos o mundo e entendermos a nós mesmos. Nasce a cibercultura, que pode ser definida como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 2010, p. 17).

Pelo caráter transgressor e opositor da microinformática, quando comparada aos modelos do período, verifica-se que, “mais do que simples inovações técnicas, o

---

<sup>5</sup> “Aparatos materiais que permitem a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário” (LÉVY, 2010, p. 37).

nascimento da microinformática (e da cibercultura) é fruto de movimentos sociais” (LEMOS, 2013, p. 103). Interessante retomar, portanto, o pensamento de Pierre Lévy (2010), que explica que o surgimento de uma nova técnica condiciona uma cultura posterior e em contrapartida, uma cultura também condiciona o surgimento de uma técnica. O pensamento do autor fica claro quando utilizamos como exemplo a microinformática, que teve a criação condicionada por um movimento social de democratização e interatividade, e que condicionou o surgimento da cibercultura.

### **3.2. O Telefone**

A patente do telefone é polêmica, visto que, na década de 1870, muitos inventores buscavam descobrir métodos para transmitir a fala de forma eletrônica. No mesmo dia o escritório americano de patentes recebeu dois projetos do que seria o telefone, porém por ter sido o autor do primeiro a ser registrado, reconhecemos Graham Bell como o inventor do aparato (MCLUHAN, 2012).

Inicialmente os telefones eram conectados a uma central manual que necessitava ser operada por uma telefonista e eram aparelhos volumosos. Ao longo dos anos, a tecnologia foi evoluindo, surgindo a central automática, possibilitando aparelhos menores com teclados eletrônicos e garantindo maior mobilidade com a retirada do fio que ligava o gancho ao aparelho de telefone, em si.

O telefone aparece sendo entendido como ameaça às mídias existentes na época, embora divergisse na essência e no uso. Diferentemente do rádio, o telefone não poderia ser pano de fundo, pois exige que se participe, e, diferentemente da imprensa, o telefone é íntimo e pessoal (MCLUHAN, 2012).

#### **3.2.1. Telefonia Móvel**

A telefonia móvel surgiu em 1921 com o advento de telefones instalados em carros, utilizados pela polícia de Detroit (Estados Unidos da América – EUA) para ligações entre as viaturas e em 1946, em Missouri (EUA), passaram a ser utilizados em veículos privados. Inicialmente, a tecnologia utilizada era muito próxima a do rádio e não se podia conversar normalmente. Ao invés disso, era necessário que um terminasse a sua fala e desse sinal para o outro iniciar a sua. O diálogo não era fluído e não poderiam haver interrupções (BERNARD, 1990).

O sinal também era muito ruim e constantemente as ligações apresentavam ruídos ou mesmo caíam, ao avançar os limites oferecidos pela antena central. O telefone possibilitava conversar em deslocamento que, entretanto, tinha limites bastante expressivos. A conversa se estenderia por apenas alguns quilômetros antes que comesçassem os ruídos ou a ligação fosse encerrada inadvertidamente.

Com o advento da tecnologia celular, o alcance passou a ser maior. Ao invés de somente uma antena da central telefônica distribuir o sinal para toda a área que se desejava cobrir, uma primeira antena maior transmitia o sinal para outras antenas menores (as células) e essas eram responsáveis pela redistribuição, conforme a figura 1.

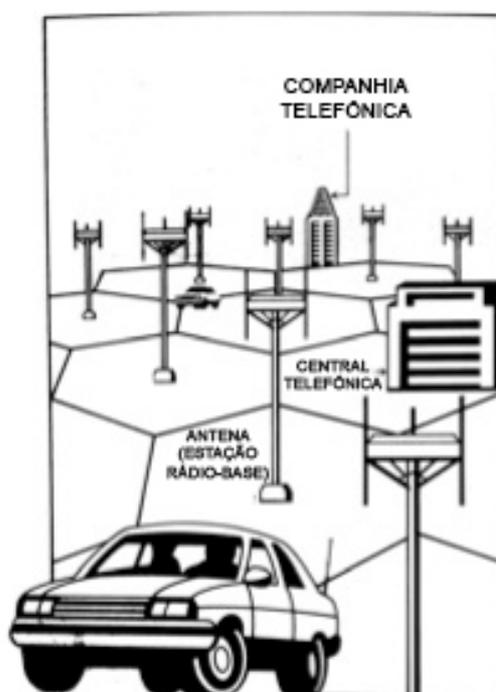


Figura 1 – Como a tecnologia celular funciona

Fonte: Bernard, 1990.

No lugar de um só raio maior de abrangência do sinal, passaram a existir vários raios menores, dispostos lado a lado e se interceptando em certos pontos, de forma que, durante um trajeto, o aparelho celular móvel pudesse estar dentro de alguma das áreas de cobertura. Ao trocar de região, a ligação passava a ser transmitida por outra antena, sem que houvesse a queda do sinal.

Para aumentar ainda mais a mobilidade do telefone, passaram a existir os celulares acoplados a maletas de escritório e a outros dispositivos e bolsas portáteis

(BERNARD, 1990), diminuindo cada vez mais o tamanho, embora aumentando os preços. Os celulares começavam a deixar os automóveis e alcançar as ruas junto ao corpo de seus usuários, porém embora em tamanhos mais portáteis, os aparelhos ainda eram grandes e pesados em comparação aos celulares atuais e tinham restrições quanto ao tempo de uso, devido a baterias pouco eficientes.

Com o desenvolvimento de tecnologias como *chips* cada vez menores e baterias cada vez mais duráveis e compactas, os aparelhos de telefone móveis foram diminuindo de tamanho, se digitalizando e possibilitando novas formas de uso além de receber e realizar ligações. Surgiram as mensagens de textos, os jogos, a calculadora e o despertador, entre outras funções, incorporadas ao telefone móvel celular.

### **3.2.2. Smartphones**

Além de oferecer as possibilidades de lazer e comunicação apresentadas até este ponto, os aparelhos celulares passam a ter acesso à Internet. Surgem o chamados *smartphones*, ou, em português, celulares inteligentes, que executam aplicativos por meio de um sistema operacional equivalente aos computadores. Os *smartphones* combinam as funcionalidades de um celular relacionadas à telefonia móvel, com as funcionalidades de um computador, possuindo ainda acesso à Internet por meio da rede de dados e do *wifi*, tecnologia que permite a conexão *wireless* (sem uso de cabos) à rede, desde que haja um roteador transmitindo um sinal.

A convergência do ciberespaço com os aparelhos celulares, redefinem a utilização dos telefones móveis e a nossa forma de nos relacionarmos com eles, assim como redefinem o próprio ciberespaço:

Além dos intensos deslocamentos internos que são próprios dos fluxos informacionais do ciberespaço, passam a existir deslocamentos externos, acompanhando os movimentos dos usuários, ou seja, o ciberespaço ganha o trânsito das ruas e os usuários conectam-se a vários espaços simultaneamente com o mínimo de deslocamento físico (SANTAELLA, 2009, p. 133).

O acesso à rede passa a ser cada vez mais móvel e contínuo: as pessoas estão conectadas o tempo e em todo lugar. A possibilidade de instalar ou desinstalar

aplicativos (programas de desempenho de tarefa específica) nos *smartphones* torna-os quase que totalmente personalizáveis de acordo com as preferências do usuário e por oferecerem aplicativos para as mais variadas tarefas, os telefones celulares passam a ocupar um espaço cada vez maior do dia a dia.

Há aplicativos para auxiliar a acordar, contar os metros de caminhada, organizar os compromissos de trabalho, monitorar a residência, lembrar de datas comemorativas, se comunicar com outras pessoas, indicar uma receita nova e até mesmo monitorar o sono, entre outros. Dessa forma, o *smartphone* se torna *gadget* essencial no cotidiano. “Vamos ter de chamá-los [os telefones móveis] de outra coisa – amigo ou copiloto digital –, porque todos nós, jovens e velhos vamos depender expressivamente deles para chegar ao fim do dia” (TAPSCOTT, 2010, p. 63).

Considerando dados apenas do Brasil (TELECO, 2014c), verifica-se um aumento do número de telefones móveis em nosso país, conforme tabela 1. No período de 2010 a 2011, os celulares apresentaram o aumento mais expressivo (19,37%) entre os anos destacados de 2009 a 2013, ultrapassando em outubro de 2010 a marca de um celular por habitante, segundo a Anatel (2014).

Tabela 1 - Assinantes/conexões

Milhões	2009	2010	2011	2012	2013
Celulares	174,0	202,9	242,2	261,8	271,1

Fonte: Teleco, 2014c.

É interessante ainda notar que, embora a comercialização de telefones móveis continue aumentando, o número de celulares tradicionais passa a regredir, enquanto o número de *smartphones* aumenta (TELECO, 2014e), conforme a tabela 2. Em 2011 e 2012 os *smartphones* eram minoria em comparação aos celulares tradicionais, porém em 2013 já passaram a ser maioria.



Tabela 3 – *Ranking* das cinco unidades da Federação com maior densidade de celulares

	(Milhares)	Jul/13	Dez/13	Jun/14	Jul/14
1	Distrito Federal	214,72	217,23	218,71	218,38
2	São Paulo	147,96	148,48	151,45	151,61
3	Rio de Janeiro	145,54	147,01	148,39	148,60
4	Rio Grande do sul	141,46	144,90	147,16	147,07
5	Mato Grosso	141,54	142,95	145,58	145,38

Nota: A teledensidade está sendo calculada com a revisão 2013 da projeção mensal da população realizada pelo IBGE.

Fonte: Teleco, 2014a.

As mudanças em relação aos aparelhos de telefonia móvel alteram ainda a forma como interagimos com eles. Apesar de já serem meios quentes desde sua origem, como alega McLuhan (2012), segundo André Lemos (2013), o telefone deixa de ter somente uma interação social e passa a ter uma interação eletrônico-digital. Ou seja, antes interagíamos com o objeto, mas “a tecnologia digital possibilita ao usuário interagir, não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o conteúdo” (LEMOS, 2013, p. 112).

Inovações ainda continuam a acontecer em ritmo acelerado. A cada nova linha de *smartphone* apresentada, novas funções surgem, de forma a tornar o processo de uso cada vez mais simples, orgânico e inteligente, enquanto o acesso ao virtual se expande.

## 4. APROFUNDAMENTO DO TEMA

Contemplamos um mundo de pessoas e objetos cada vez mais interconectados. Podemos “estar” em qualquer lugar, a qualquer momento, com qualquer companhia. As aspas vão se tornando mais translúcidas à medida que as tecnologias evoluem, garantindo uma experiência incrivelmente realista a ponto de ser confundida com o mundo material, *offline*. A multiplicidade de interfaces, cada vez mais simples, colabora para uma nova ubiquidade em relação à rede, pois além do “estar em toda parte” da própria Internet, os dispositivos de acesso também podem nos acompanhar para onde quer que formos. De acordo com Pierre Lévy (2010, p. 39), “a diversificação e a simplificação das interfaces, combinadas com os progressos da digitalização, convergem para uma extensão e uma multiplicação dos pontos de entrada no ciberespaço”.

### 4.1. Os dispositivos móveis digitais

A multiplicidade de entradas para o ciberespaço possibilita que estejamos mais tempo conectados à rede, visto que não é necessário que se fique “preso” a um ponto fixo para a imersão:

Até recentemente, era necessário que se sentasse em frente a uma tela de computador para entrar no espaço virtual. Isso significa que a passagem através da janela de vidro era deliberada e limitada pelo tempo que você poderia gastar em frente a um computador. Agora, com os dispositivos móveis como portal, é possível imergir no mundo virtual de forma fluída e em movimento (TURKLE, 2011, p. 160, tradução nossa).

Ainda segundo Turkle, a facilidade e a fluidez, características da comunicação *mobile*, ainda facilitam a simultaneidade das vidas *online* e *offline*, criando o que a autora chama de *mix* de vidas. Um dos exemplos apresentados pela autora em *Alone Together* é de um homem casado que tem uma outra esposa no *Second Life* e que relata que essa vida virtual é parte de sua vida real. Esse *mix* de vidas pode ser alcançado não somente quando pensamos em mundos virtuais, como o *Second Life*, mas também quanto a redes sociais. Nas redes sociais, cada ingressante pode criar seu perfil que tem o papel de apresentar a identidade do indivíduo: quem ele é, o que gosta de fazer, onde trabalha, quem são seus amigos, entre outros. Ocorre,

porém, que os perfis das redes sociais não refletem a vida em sua totalidade. A pessoa pode escolher o que quer mostrar (e sob que ângulo) e o que quer omitir. Ela pode se reconstruir, editada da forma como bem entender, para que crie quase que um avatar<sup>6</sup> do seu melhor lado na web, ou uma personificação do que gostaria de ser. Quanto à construção da identidade virtual, Sherry Turkle (2011, p. 180, tradução nossa) afirma que:

esse tipo de trabalho de identidade pode tomar lugar onde quer que se crie um avatar. E isso pode tomar lugar em redes sociais, onde o perfil de alguém se torna uma forma de avatar, uma declaração não somente sobre quem você é, mas quem você quer ser.

A simultaneidade das vidas ainda faz com que os indivíduos separem com maior dificuldade o que faz parte do mundo carnal e o que é virtual. De fato, a vida virtual passa a ser uma parte da vida *offline* e não algo oposto e desvinculado. Quando pensamos nas redes sociais ou nos aplicativos ligados à rede de comunicação imediata, verificamos que muito do que é vivido no mundo *offline* precisa de uma validação na vida *online* para que somente então a experiência se torne completa. Para muitos, não basta viajar, é preciso postar fotos na rede; não basta se sentir triste ou feliz, é preciso compartilhar com todos os seus amigos. Segundo Turkle (2011, p. 177, tradução nossa), “a tecnologia não causa, mas encoraja uma sensibilidade em que a validação de um sentimento se torna parte de estabelecê-lo, ou até mesmo parte de senti-lo”.

A partir dessas necessidades e possibilidades, os dispositivos móveis vão, cada vez mais, agregando novas funções, inclusive a de outras mídias. Não é difícil encontrar, atualmente, um celular que possua câmera fotográfica, acesse a rede, faça ligações, envie mensagens, disponha de rádio AM/FM e, até mesmo, possibilite assistir televisão digital, por meio de uma pequena antena acoplada. As mídias caminham cada vez mais para uma união em um só aparato, conforme relata Santaella (2009, p. 131):

Curioso notar o quanto a presença crescente das mídias móveis (celulares incrementados, palm-tops, redes Wi Fi etc.) contribuiu para intensificar todas as intersecções que já existiam em potência, fazendo jus àqueles que preconizam que a evolução dos dispositivos tecnológicos os converterá a uma antropomorfia cada vez mais acentuada e não o contrário.

---

<sup>6</sup> Representação gráfica de um utilizador em realidade virtual

#### 4.1.1. O novo “eu”

Aparatos e tecnologias surgem visando facilitar tarefas, maximizar o tempo, garantir maior eficiência e possibilitar maior prazer. Sherry Turkle, no início do seu livro *Alone Together*, declara que “a tecnologia é sedutora à medida que o que propõe vai de encontro às vulnerabilidades do homem” (2011, p. 1, tradução nossa). Assim, procuramos as novidades que nos aperfeiçoem e maximizem.

Acontece, porém, que enquanto nos dão vantagens em atividades e no cotidiano, os aparatos digitais também nos transformam em um ser humano novo, com uma nova forma de entender a si mesmo e de se relacionar com o mundo. Segundo Turkle (2011, p. 155, tradução nossa):

Conectados à rede através de nossos dispositivos móveis, nós alcançamos um novo estado do “eu”, o “eu-objeto” (“*itself*”). Para iniciar, ele supõe certos direitos: ele pode se ausentar de ambiente físico ao seu redor – incluindo as pessoas nele. Ele pode experimentar o físico e o virtual em simultaneidade. E ele pode criar mais tempo através da multitarefa, ou nossa alquimia do século XXI.

Verificando mais a fundo essas implicações no novo “eu”, encontramos a dependência que tem tomado forma entre as gerações mais novas e a tecnologia, por vivenciarem esse novo estilo de vida desde a infância.

##### 4.1.1.1. Ausência do mundo físico

Interessante notar que o homem atual fica mais tempo sozinho – no sentido de não estar na presença de outras pessoas fisicamente –, mas ao mesmo tempo busca não estar nunca só, através da conexão com outras pessoas por meio da imersão no ciberespaço. Eles vivem, então, nesse paradoxo da solidão: para estarem juntos dos colegas na rede, quanto menor as interrupções em sua conexão melhor, para serem menos interrompidos, quanto mais sozinhos melhor, e quanto menos contato pessoal têm, mais sozinhos se sentem, visto que os relacionamentos online não os suprem. Assim eles vivem um jogo dinâmico e paradoxal entre sozinho e junto, que quando se está junto se está sozinho e quando se está sozinho, se está junto.

Conectados, nós estamos juntos, mas tão pequenas são nossas expectativas uns dos outros, que podemos nos sentir completamente sozinhos. E há o risco que nós passemos a ver os outros como objetos a serem acessados – e somente para as partes que achamos úteis, confortáveis ou divertidas (TURKLE, 2011, p. 154, tradução nossa).

André Lemos explica essa falta de contato em meio a tanto contato valendo-se de Baudrillard, quando afirma que “o pensamento baudrillardiano é aquele do excesso: quanto mais trocamos informações, menos estamos em comunicação. Trocamos o real pelo hiper-real, a verdadeira comunicação por sua simulação” (LE MOS, 2013, p. 73).

A busca por momentos sozinhos não é novidade. O homem moderno também buscava seus momentos sozinho, mas há diferenças na forma de solidão. Primeiro porque o homem atual é ausente mesmo quando presente, pois ausenta seu “eu” do mundo físico, ainda que seu corpo carnal esteja lá, por meio da imersão no ciberespaço. Segundo, porque os homens modernos experimentavam ficar verdadeiramente só, com momentos de introspecção e descoberta de si mesmo como indivíduo em meio ao mundo, como explica Paula Sibilia (2008, p. 104):

Na solidão do quarto próprio – ou, para os menos afortunados e afortunadas, onde quer que encontrassem a tão prezada solidão –, o sujeito moderno podia mergulhar na própria opacidade interior, a fim de delinear no papel os resultados de tais sondagens e, assim, criar-se.

Hoje, o homem pós-moderno, quando ausente fisicamente de companhias, dificilmente se encontra sem nenhuma conexão e se descobre como pessoa, portanto, *online*. Ele se constrói no mundo virtual e não estar conectado à rede significa não estar conectado a si mesmo: uma parte de si se perde.

#### **4.1.1.2. Simultaneidade entre o físico e o virtual**

Com o uso dos dispositivos móveis digitais o acesso à rede se torna ainda mais simplificado, fazendo com que o mundo alternativo permeie cada vez mais o nosso mundo carnal. Passamos a viver nos dois mundos simultaneamente, e o nosso corpo alternativo, representação do corpo carnal, e o corpo carnal em si, passam a se fundir em um novo eu. Como afirma Santaella (2009, p. 134):

As condições limítrofes – já insinuadas antes mesmo da emergência dos espaços móveis interconectados pelo uso de interfaces portáteis – progressivamente vieram se tornando pervasivas, tomando conta de todas as situações vividas e provocando significativas mutações no estatuto do corpo e de suas condições de existência em um espaço digital agora metamorfoseado na medida em que se cruza com o espaço físico no ato mesmo em que se dão as conexões.

Conforme já comentado, passamos a viver um *mix* de vidas em que não caberiam mais divisões e limitações, todas se resumem em um produto só final, todas são vida. Da mesma forma, nossas representações na *web*, nossos corpos alternativos, fazem parte de quem somos. O tempo que os mais jovens passam nas vidas alternativas (se chamarmos assim a conjunção do mundo alternativo e dos corpos alternativos) pode tornar essa vida alternativa mais significativa para a construção da personalidade do que a vida no mundo carnal. De acordo com Turkle (2011, p. 153, tradução nossa), “quando parte da sua vida é vivida em ambientes virtuais – podendo ser Second Life, um jogo de computador, um site de rede social - um relacionamento controverso se desenvolve entre o que é verdade e o que é ‘verdade aqui’, na simulação”.

Paula Sibilia ainda explica essa reconstrução do eu às vistas da subjetividade. Se antes o sujeito buscava dentro de si a essência do “eu”, em torno da alma ou da psique, o eixo se desloca e o “eu” passa a se estruturar em torno do corpo. Alinhado ao mundo da cibercultura, esse novo sujeito passa a ver necessidade em aparecer para construir sua identidade:

Cada vez mais, é preciso aparecer para ser. Pois tudo aquilo que permanecer oculto, fora do campo da visibilidade – seja dentro de si, trancado no lar ou no interior do quarto próprio – corre o triste risco de não ser interceptado por olho algum. E, de acordo com as premissas básicas da sociedade do espetáculo e da moral da visibilidade, se ninguém vê alguma coisa é bem provável que essa coisa não exista (SIBILIA, 2008, p. 111)

Como os dois mundos (alternativo e carnal) são simultâneos, não basta aparecer somente no mundo *offline* ou no mundo *online*, é preciso aparecer em ambos. Os mais jovens busariam estar sempre visíveis, sendo que no espaço virtual ainda pode haver uma edição do que se quer deixar transparecer.

#### 4.1.1.3. Multitarefa

Os dispositivos móveis possibilitam ainda uma outra forma de simultaneidade, além da de mundos: a simultaneidade de tarefas. Segundo Turkle (2011, p. 164, tradução nossa):

Nossos dispositivos conectados encorajam uma nova noção de tempo, pois prometem que podemos sobrepor outras atividades a ele. Porque podemos enviar mensagens de texto enquanto fazemos algo a mais, enviar mensagens não parece tomar tempo, mas ganhar tempo. Isso é mais do que bem vindo; é mágico.

Uma das características das gerações Y e Z é justamente a capacidade de realizar várias tarefas simultaneamente. Tapscott (2010, p. 56) afirma que “a realização simultânea de várias tarefas é natural para essa geração. Enquanto estão online, 53% ouvem MP3s, 40% falam ao telefone, 39% assistem à televisão e 24% fazem o dever de casa”.

Estudiosos chegaram a declarar que a capacidade de ser multitarefa seria essencial para trabalhar e estudar com sucesso na cultura digital (TURKLE, 2011), porém o que parece ser uma virtude sob um primeiro olhar, revela problemas após uma análise mais demorada.

Quando psicólogos estudam a multitarefa, eles não acham histórias de novas eficiências. Ao contrário, pessoas multitarefa não desenvolvem tão bem qualquer trabalho que estejam realizando, mas realizar tarefas simultâneas parece bom porque o corpo recompensa isso com neurotransmissores que induzem um “barato”. Esse barato engana os multitarefa, fazendo-os pensar que eles estão sendo especialmente produtivos. Na procura desse barato, eles querem fazer cada vez mais. Nos próximos anos haverá muita coisa para se resolver. Nós nos apaixonamos pelas facilidades da tecnologia. Nossos corpos foram coniventes (TURKLE, 2011, p. 163, tradução nossa).

Buscaríamos ser cada vez mais multitarefa, embora a prática não ajude na produtividade e não auxilie a ganhar tempo. Turkle (2011, p. 166, tradução nossa) resume bem ao afirmar que “insistimos que nosso mundo é cada vez mais complexo, porém nós criamos uma cultura de comunicação que diminui o tempo disponível para sentarmos e pensarmos ininterruptamente”.

#### 4.1.2. Ciborgues

Com as novas configurações do humano possibilitadas pelas novas tecnologias surge o termo “ciborgue”. O termo aparece inicialmente em um estudo de Clynes e Nathan Kline, em 1960, referindo-se ao conceito de “homem ampliado”, um homem adaptado por drogas e tecnologias, mas ganha realmente propulsão com “Manifesto Ciborgue: Ciência, Tecnologia e Feminismo-socialista ao Final do Século XX”, de Donna Haraway, 1985 (SANTAELLA, 2007).

Apesar de parecer algo futurístico e artificial, Lucia Santaella e André Lemos, concordam que essa aparente evolução artificial seria algo natural do humano. Santaella (2007, p. 135) defende a tese de que:

a técnica, hoje transmutada em tecnologia, remonta às origens da constituição do ser humano como ser simbólico, ser de linguagem, de modo que as tecnologias atuais estão em uma linha de continuidade e representam uma crescente complexificação de um princípio que já se instalou de saída na instauração do ser humano. Embora sob o disfarce insuspeito da naturalidade, a primeira tecnologia simbólica está em nosso próprio corpo: a tecnologia da fala. (...) Depois da fala vieram as escritas e todas as máquinas para a produção técnica de imagens, sons, audiovisuais e, atualmente, hipermídia junto com os avanços das simulações computacionais na realidade virtual, robótica e vida artificial. Essas tecnologias não são tão estranhas a nós quanto parecem ser.

Para André Lemos (2013, p. 179):

o artificial é tudo aquilo produzido pelo homem e que não tem por si mesmo a possibilidade de se auto-produzir (*auto-poiético*) ou de criar um gênero. Dessa forma, a história do artificial e da humanidade coincide plenamente, já que ‘para o homem produzir o artificial é uma atividade absolutamente natural’. O artificial, longe do que imaginamos no senso comum, é profundamente humano. Isto posto, a dicotomia entre o artificial e o natural perde sentido e a questão do cyborg pode ser colocada como estrutural da própria humanidade e como característica inegável da cibercultura.

André Lemos (2013) divide os ciborgues (apresentados por ele como *cyborgs*) em três grupos: os protéticos, os interpretativos e os *netcyborgs*. De acordo com o autor, os protéticos são aqueles que “simbolizam a simbiose entre o orgânico e o inorgânico, mais especificamente entre as nanotecnologias ciber-eletrônicas e o corpo” (2013, p. 185). O interpretativo seria aquele que “se constitui pela influência dos *mass media*, coagido que é pelo poder da televisão ou do cinema” (LE MOS,

2013, p. 187). Os *netcyborgs* seriam os ciborgues interpretativos das redes, que ganham potencialidades emancipatórias pela estrutura do ciberespaço. Ainda de acordo com Lemos (2013, p. 188), “para o *netcyborg* do planetário corpo-rede, que é o ciberespaço, o corpo é um grande simbiótico com o ambiente digital das redes eletrônicas”.

Embora a ideia de ciborgues ainda pareça distante a partir das descrições apresentadas, Sherry Turkle (2011) aproxima o termo do nosso cotidiano ao exemplificar o que vivenciou no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Turkle relata que conheceu pessoas no Instituto que viviam como ciborgues, se equipando com “parafernalias tecnológicas” para experimentar viver no físico e no virtual simultaneamente. O que parecia muito excêntrico na época acaba, segundo a autora, se tornando parte da realidade de todos.

Após uma década, o que parecia alienígena estava próximo de se tornar o modo de todos viverem, com a substituição dos apetrechos elaborados dos ciborgues por *smartphones* compactos. Essa é a experiência de viver todo o tempo na rede, livre em alguns modos, atrelado em outros. Somos todos ciborgues agora (TURKLE, 2011, p. 152, tradução nossa).

Nosso corpo passa portanto por essa reconstrução: em parte carnal, em parte representativo e, conforme exposto por Turkle, experimentamos uma nova forma de sermos livres – com um universo de possibilidades – sendo ao mesmo tempo presos – necessitando estar todo o tempo conectado à rede para alcançá-las.

#### **4.1.3. Outras implicações do uso dos dispositivos móveis**

A nova resignificação do corpo a partir da simbiose com a tecnologia, já resultou em alterações que são tratadas como distúrbios de saúde da ordem psicológica e neural. Foram percebidas nas últimas décadas a síndrome do membro fantasma e a Nomofobia, que, por serem fenômenos relativamente recentes, ainda não há muitos estudos acadêmicos e publicações formais.

A síndrome do membro fantasma, embora leve esse nome, seria um distúrbio da ordem da alucinação tátil e não uma síndrome tecnicamente, em que o indivíduo sente o celular vibrando, mesmo quando não há vibração. A chamada síndrome ainda não foi estudada a ponto de sua causa ser comprovada, mas já foram levantadas hipóteses por estudiosos da medicina.

Um primeira hipótese, já apresentada nesse trabalho, seria a de que o cérebro passa a entender o celular como parte do corpo humano e reage à ausência de vibração do celular da mesma forma que reage a membros amputados (WILLIAMS, 2007). Outra hipótese seria a da vibração ser uma interpretação errônea do córtex cerebral de sinais nervosos recebidos por antecipar uma vibração esperada (ROTHBERG et al., 2010).

Ambas as hipóteses partem do princípio de uma relação próxima, seja entendendo o aparato como parte do corpo, seja antecipando um estímulo frequente. A alucinação mostra o extremo, mostra a colonização tratada por Lemos (2013, p.177), quando afirma que “a profusão de equipamentos baseados no princípio da informação, da comunicação e da miniaturização, nos revela, em todos os momentos da vida cotidiana, a tecnologia onipresente, chegando a colonizar nossos corpos”.

Além da síndrome estudada pelos neurologistas, foi nomeada pela primeira vez, nas últimas décadas, uma nova fobia: a Nomofobia. O nome vem do inglês *No + Mobile + Phobia*, ou seja, fobia de permanecer sem conexão móvel. A fobia ainda não foi reconhecida por todos os estudiosos, pois além de ser fenômeno recente, definir um comportamento aditivo não é uma tarefa fácil, sendo que alguns autores defendem a existência de dependência a serviços específicos como jogos ou SMS (ABREU; COSTA; GÓES, 2013, p. 107).

Muito pouco foi estudado sobre o assunto, porém uma pesquisa brasileira, realizada em 2008 pela Ipsos, já revela que 18% dos entrevistados reportam ser viciados em seus aparelhos celulares (ABREU; COSTA; GÓES, 2013, p. 107), o que indica a relevância do tema.

## **4.2. As gerações e as mídias**

A geração *Baby Boomer* é fruto de um grande aumento da natalidade nos Estados Unidos, causada pelo fim da guerra com boas condições econômicas e perspectivas futuras. Apesar desses índices não serem comuns a todo o mundo, a geração *Baby Boomer* não se restringe aos EUA, visto que junto com a cultura pop exportada vão também costumes próprios àquela população. Dessa forma, no Brasil, muito influenciado pela cultura dos EUA, pode-se falar em geração *Baby Boomer* com a tranquilidade que talvez não haja em se falar de países orientais.

Embora contemporâneos de grandes mudanças sociais e econômicas, o que verifica-se como realmente um marco e um definidor dessa geração é a televisão. Segundo Tapscott (2010, p. 23), “foi o impacto da revolução nas comunicações – liderada pela ascensão da televisão – que moldou essa geração mais do que qualquer outra coisa”. A televisão se torna uma janela para um outro mundo em tempo real e depende-se muito tempo em frente a mesma. Famílias se reúnem para assistir, enquanto o diálogo entre os fraternos é substituído pelo monólogo da televisão.

A geração X, assim como a geração *Baby Boomer*, também tem uma forte relação com a televisão. Eles nascem quando o meio de comunicação já está consolidado e por ter pais que tem o trabalho como prioridade, resta a eles a companhia da televisão.

Começa a se formar então a geração Y, chamada por Tapscott (2010) de “Geração Internet”, que, conforme já sugerido pela nomenclatura, é marcada por um novo meio de comunicação: a Internet. Eles nascem em meio à consolidação da rede e tem o contato muito cedo com a imersão ao ciberespaço. Para eles, não há espanto nas notícias em tempo real e no contato ininterrupto, pelo contrário, espanto há caso esses não sejam possíveis.

Embora os jovens dessa geração recebam muitas críticas pelo tempo despendido na rede, Tapscott (2010) defende que houve apenas uma mudança do meio de comunicação com o que o tempo é gasto. Segundo o autor, estima-se que, na idade deles, os *baby boomers* assistiam uma média de 22,4 horas de televisão por semana, sendo que, com a televisão, não há diálogo ou interação, a pessoa se dispõe a receber de forma passiva tudo o que lhe é oferecido. Embora a passividade comentada por Tapscott seja questionável, havia, de fato, pouca ou quase nenhuma interação com a mídia. Ainda segundo o autor, a nova geração tem grande possibilidade de interação com esse novo meio (até mesmo podendo construir conteúdo) e usa a TV por menos tempo, apenas como pano de fundo e enquanto realiza outras tarefas, inclusive acessar a Internet. Tapscott afirma que “sob vários aspectos, a geração Internet é a antítese da Geração TV. A passagem de uma mídia difusora unidirecional para uma mídia interativa surtiu um efeito profundo na Geração Internet” (TAPSCOTT, 2010, p. 33).

A novas gerações vivem um cenário diferente, ao terem como mídia mais expressiva a Internet e não mais a televisão. Eles passam de um antigo sistema em

que uma minoria falava para uma maioria, para um novo sistema em que, ao menos teoricamente, todos podem falar com todos. Lemos (2013, p. 69) destaca que:

O que chamamos de novas tecnologias de comunicação e informação surge a partir de 1975, com a fusão das telecomunicações analógicas com a informática, possibilitando a veiculação, sob um mesmo suporte – o computador -, de diversas formatações de mensagens. Essa revolução digital implica, progressivamente, a passagem do mass media (cujos símbolos são a TV, o rádio, a imprensa, o cinema) para formas individualizadas de produção, difusão e estoque de informação. Aqui a circulação de informações não obedece a hierarquia da árvore (um-todos), e sim à multiplicidade do rizoma (todos-todos).

Embora Tapscott tenha uma visão muito positiva da geração Y e suas implicações, outros autores trazem fatos que nos mostram que é preciso ter cuidado na análise, pois muito do que parece ser uma solução pode se tornar um problema. Sherry Turkle, socióloga e psicóloga norte-americana, apresenta preocupações quantos aos mais jovens, ou seja, as gerações Y e Z.

Segundo Turkle (2011), os jovens buscam nos computadores e dispositivos móveis a companhia que não tem pela ausência de seus pais e acabam por descobrir sua identidade imersos no ciberespaço, resultando em uma mudança na forma como se relacionam com eles mesmos e com os outros.

Os adolescentes de hoje não tem menos necessidade que os outros, das gerações anteriores, de aprender habilidades empáticas para pensar sobre seus valores e identidade, e de administrar e expressar sentimentos. Eles precisam de tempo para se descobrir, tempo para pensar. Mas a tecnologia, da comunicação sempre disponível, da brevidade e da velocidade, mudou as regras do envolvimento com tudo isso (TURKLE, 2011, p. 172, tradução nossa).

Analisando de uma forma menos apressada em concluir se o uso dos novos meios é bom ou mau, pode-se afirmar que cada indivíduo aprende a se comunicar, se locomover e a compreender o mundo e a si mesmo a partir das ferramentas que tem acesso. A criança de hoje aprende a interagir com o mundo a partir das novas ferramentas hoje disponíveis. Ela resolve problemas, se comunica e se compreende a partir da conexão virtual, por isso a necessidade de estar sempre conectado. Sem um aparato com acesso à rede, o indivíduo da nova geração se depara com a necessidade de utilizar outras ferramentas que ele não aprendeu a manejar ou não desenvolveu a prática.

Ele aprendeu a se comunicar por mensagens instantâneas, sabe a etiqueta – ou “netiqueta” – do ambiente virtual, sabe, por exemplo, que deve responder assim que visualizado e que esse período não pode ser longo a não ser que tenha uma ótima desculpa. Sabe que deve digitar rápido, que deve ser objetivo em suas declarações e sabe expressar ao máximo seu sentimento (ou o sentimento que quer deixar transparecer) por meio de gírias, expressões ou *emoticons*<sup>7</sup>.

Essa mesma pessoa, fluente em seu meio, se vê perdida ao ter que engatar uma conversa pessoalmente com algum outro indivíduo. Em um diálogo face a face, ela não pode começar a falar e voltar atrás para “editar” o modo como foi dito, ela percebe que não sabe expressar um sorriso quando não se sente dessa forma, que não sabe olhar nos olhos e que não sabe se manter somente na conversa sem ter outra tarefa simultânea. O mesmo acontece com muitas outras tarefas cotidianas, como se localizar em um bairro ou cidade desconhecida, fazer amizade, escolher o programa da noite, entre outros.

Pode parecer absurda a comparação, mas seria o mesmo do que convidar um homem nascido em meados do século XIX a viver sem energia elétrica. A questão talvez seja que as tecnologias de hoje envolvem muito mais o relacionamento interpessoal. Da mesma forma que para nós seria difícil o armazenamento de alimentos sem um refrigerador ou um congelador, para um adolescente o ato de se comunicar se torna difícil sem sua ferramenta, seu *gadget* de acesso à rede, seu *smartphone*. Manuel Castells, pensando na eletricidade e na Internet, propõe que consideremos uma nova era: a Era da Informação.

A Internet é o tecido das nossas vidas. Se a tecnologia da informação é hoje o que a eletricidade foi na Era Industrial, em nossa época a Internet poderia ser equiparada tanto a uma rede elétrica, quanto ao motor elétrico, em razão da sua capacidade de distribuir a força da informação por todo o domínio da atividade humana. Ademais, à medida que novas tecnologias de geração e distribuição de energia tornaram possível a fábrica e a grande corporação como os fundamentos organizacionais da sociedade industrial, a Internet passou a ser a base tecnológica para a forma organizacional da Era da Informação: a rede (CASTELLS, 2003, p. 7).

---

<sup>7</sup> Sequência de caracteres tipográficos ou imagem que traduz ou quer transmitir um estado psicológico

## 5. RESULTADOS, ANÁLISE E DISCUSSÕES

Conforme citado no capítulo 2, realizamos uma pesquisa qualitativa e quantitativa com aplicação de questionários e a realização de relatos de como é estar sem celular por dois indivíduos da geração Z.

O questionário foi respondido por 343 pessoas, sendo 13 respostas, dentre o total, da geração *Baby Boomers* (1948-1963), 42 da geração X (1964-1977), 196 da geração Y (1978-1994) e 92 da geração Z (1995-2010). Os números exponencialmente crescentes das três primeiras gerações (13, 42 e 196, respectivamente) poderiam já indicar, quando considerado o método de coleta dos dados (sempre pela Internet, seja por *link* enviado via *Whatsapp* ou por *post* no *Facebook*), uma maior familiaridade das gerações mais novas com a rede. O número menos expressivo da geração Z (92) em comparação à geração Y (196), quebrando a tendência de crescimento, indica porém que a quantidade de respostas está intimamente ligada ao ciclo de relacionamento da pesquisadora, visto que ela se encaixa na geração Y.

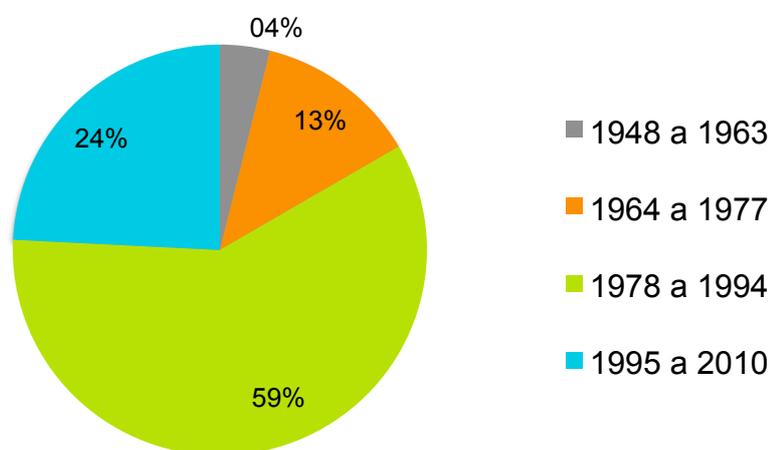


Figura 3 – Ano de nascimento dos pesquisados

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Quanto à renda dos pesquisados, verificou-se maior concentração de respostas dos pertencentes à classe C (renda familiar entre R\$1.734 a R\$7.475,00), seguidos pela classe A (acima de R\$9.745,00), classe B (R\$7.475,00 a R\$9.745,00), classe D (R\$1.085,00 a R\$1.734,00) e por fim classe E (R\$0,00 a de R\$1.085,00).

Tabela 4 – Faixa de renda familiar

	Acima de R\$9.745,00	R\$7.475,00 a R\$9.745,00	R\$1.734 a R\$7.475,00	R\$1.085,00 a R\$1.734,00	R\$0,00 a de R\$1.085,00	Total
<b>Baby Boomers</b>	53,85% 7	15,38% 2	30,77% 4	0,00% 0	0,00% 0	13
<b>Geração X</b>	40,48% 17	23,81% 10	33,33% 14	0,00% 0	2,38% 1	42
<b>Geração Y</b>	28,57% 56	9,18% 18	51,53% 101	8,16% 16	2,55% 5	196
<b>Geração Z</b>	9,78% 9	9,78% 9	54,35% 50	16,30% 15	9,78% 9	92
Total de questionados	89	39	169	31	15	343

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Todos os pesquisados foram questionados ainda quanto à escolaridade, sendo que a maioria relatou ter ensino superior completo e a minoria ensino fundamental incompleto. É importante considerar que indivíduos da geração Z, como os nascidos antes de 2000, não tem atualmente idade para um nível de escolaridade maior do que o ensino médio incompleto, assim a escolaridade está intimamente ligada com a idade, mais do que com a renda.

Tabela 5 – Grau de escolaridade

	Ensino Fundamental incompleto	Ensino Fundamental	Ensino Médio incompleto	Ensino Médio	Ensino Superior incompleto	Ensino Superior	Total
<b>Baby Boomers</b>	0,00% 0	0,00% 0	7,69% 1	15,38% 2	7,69% 1	69,23% 9	13
<b>Geração X</b>	4,76% 2	7,14% 3	2,38% 1	19,05% 8	11,90% 5	54,76% 23	42
<b>Geração Y</b>	0,00% 0	0,51% 1	1,53% 3	15,31% 30	31,12% 61	51,53% 101	196
<b>Geração Z</b>	2,17% 2	16,30% 15	42,39% 39	30,43% 28	6,52% 6	2,17% 2	92
Total de questionados	4	19	44	68	73	135	343

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Ao serem questionados se possuíam ou não *smartphones*, 96% relataram possuir, enquanto apenas 4% informaram que não teriam. Dentre esses 4% (14 pesquisados), um é da geração *Baby Boomer*, dois são da Geração X, seis da Geração Y e cinco da Geração Z. Os que não possuem *smartphones* são, em sua

maioria, pertencentes à classe C (sete entre 14) e não há diferença representativa quanto ao nível de escolaridade.

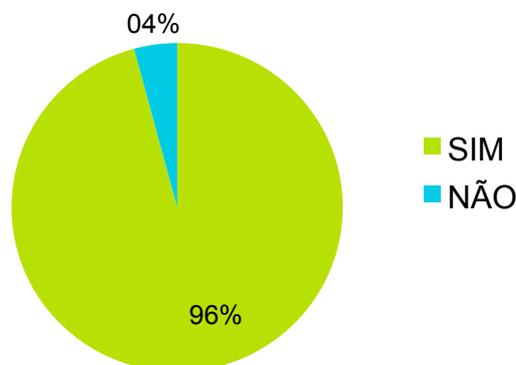


Figura 4 – Posse de *smartphone*

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Quanto às gerações, aqueles que responderam não ter *smartphones* se concentram nas gerações *Baby Boomers* e Z, conforme tabela 6. Em relação à geração mais antiga, sabe-se que muitos de seus participantes não tem interesse nas inovações e nem familiaridade com tecnologias mais recentes. Quanto à geração Z, verifica-se que é a geração com maior representatividade na classe E, o que pode ser fator primordial para a resposta encontrada, visto que os *smartphones* apresentam preço elevado de mercado.

Tabela 6 – Posse de *smartphones* por geração

	SIM	NÃO
<i>Baby Boomers</i>	92,31% 12	7,69% 1
– Geração X	95,24% 40	4,76% 2
– Geração Y	96,94% 190	3,06% 6
– Geração Z	94,57% 87	5,43% 5

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Questionou-se ainda quanto à quantidade de *smartphones* que possuem, sendo que 243 dos pesquisados respondeu que possui apenas um, 34 responderam possuir dois aparelhos e seis responderam possuir três ou mais, conforme figura 5.

Percebe-se, portanto, que um número representativo (aproximadamente 14%) relatam não só possuir *smartphone*, como mais de um aparelho.

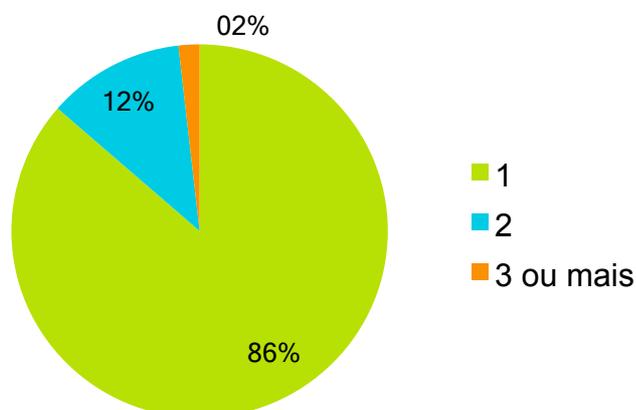


Figura 5 – Quantidade de *smartphones* por indivíduo

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Os que possuem mais de um aparelho se encontram, em sua maioria, na geração *Baby Boomers* (ver tabela 5), o que inicialmente gera um estranhamento, visto que é a geração de que se espera menor envolvimento com a tecnologia. Comparando com a questão 2, percebe-se que na Geração *Baby Boomer* encontra-se a maior concentração de indivíduos na classe A (53,85% dos questionados), o que explicaria o porquê dessa geração possuir mais de um aparelho. Relacionando com a questão anterior, verifica-se que grande parte da geração *Baby Boomer* não possui *smartphone*, mas entre os que possuem, um número considerável tem mais um aparelho.

Tabela 7 – Quantidade de *smartphones*, por indivíduo, em cada geração

	1	2	3 ou mais	Total
<i>Baby Boomers</i>	66,67% 4	16,67% 1	16,67% 1	6
Geração X	80,65% 25	19,35% 6	0,00% 0	31
Geração Y	86,13% 149	12,14% 21	1,73% 3	173
Geração Z	89,04% 65	8,22% 6	2,74% 2	73
Total de questionados	243	34	6	283

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Após verificar o perfil dos questionados, e questionar quanto à posse dos *smartphones*, partiu-se para a verificação do uso dos aparelhos em determinadas situações cotidianas. Foi solicitado que assinalassem em uma escala de cinco pesos, partindo de nunca a sempre, como é a frequência de uso do celular em situações do cotidiano. Considerando a média ponderada, em que o índice “sempre” recebe peso cinco, “nunca”, um e “não se aplica”, zero, chegou-se ao seguinte resultado:

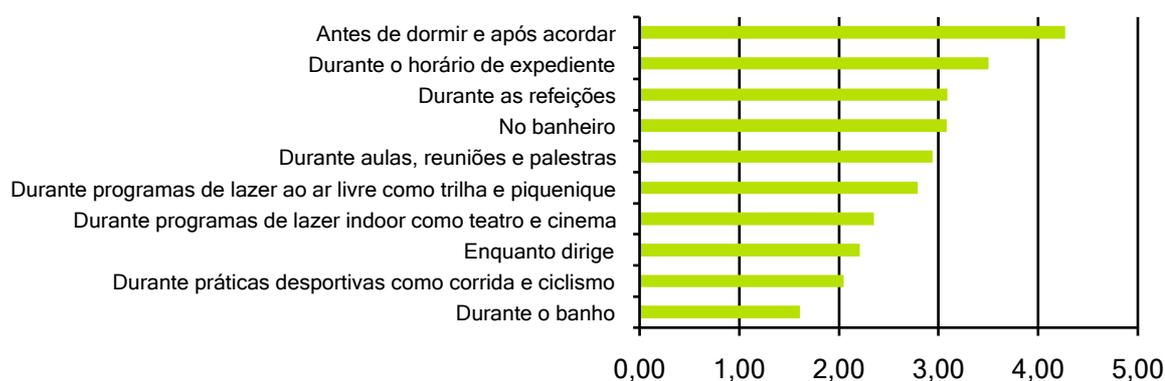


Figura 6 – Frequência de uso do celular em situações cotidianas

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Percebe-se, portanto, que a grande maioria das situações inseridas na pesquisa (com exceção apenas de “durante o banho”) apresentaram média de, no mínimo, raramente. Quatro situações entre as dez apresentam média de frequência superior a três (às vezes) e uma (“antes de dormir e após acordar”) apresenta média superior a quatro (quase sempre).

Analisando as respostas por gerações (figura 7), percebe-se uma crescente no uso dos *smartphones* pelos mais novos em situações multitarefa. Nas respostas abertas “outros” (quadro 2), enquanto um indivíduo da geração X relatou utilizar “enquanto espero algo como consultas ou por alguém”, apareceram como respostas de dois indivíduos da geração Y “enquanto assisto TV”. O resultado encontrado vai de encontro às afirmações de Tapscott (2010, p. 56), que relata que “quando assistem à tevê, os integrantes da Geração Internet a tratam como música de fundo enquanto buscam informações e batem papo com amigos na Internet ou ao telefone. A realização de várias tarefas é natural para essa geração”.

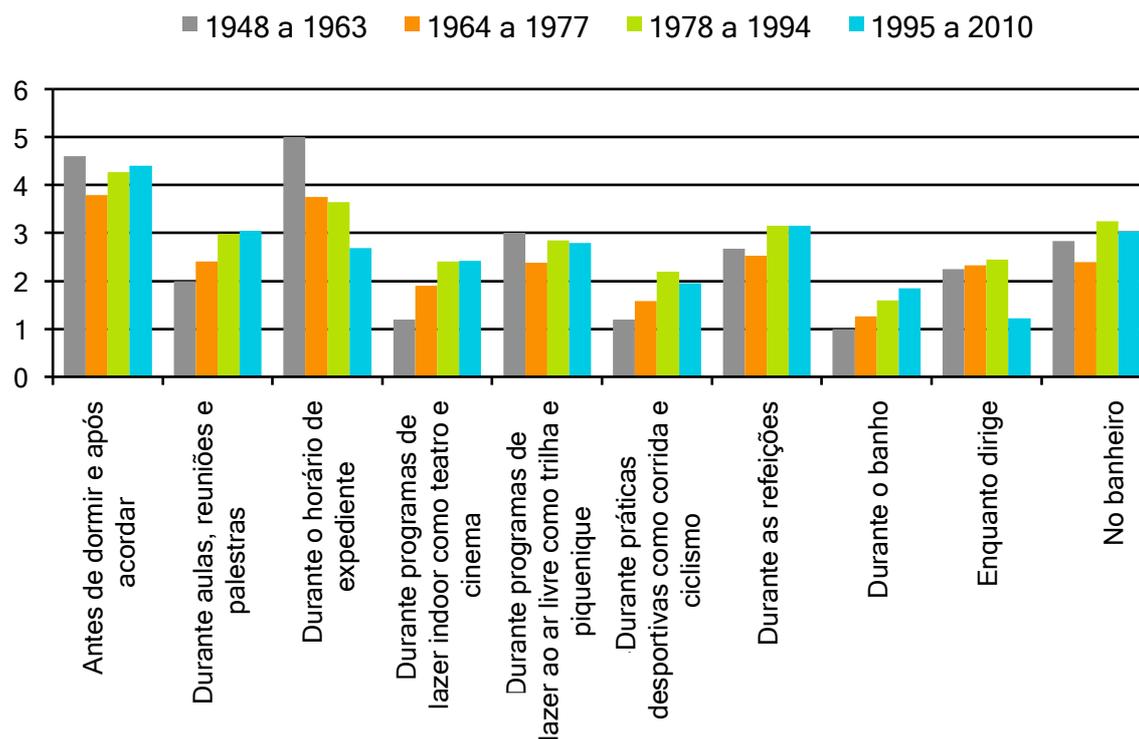


Figura 7 –Frequência de uso do celular, por geração, em situações cotidianas

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Quadro 2 – Respostas abertas: em que situações utiliza o celular

#	1948 a 1963	1964 a 1977	1978 a 1994	1995 a 2010	Caso utilize em algum outro momento, gentileza especificar:
1			X		Filas e ônibus
2			X		No banho só pra ouvir música
3			X		dentro do onibus
4			X		Não
5				X	casos de emergência
6				X	durante academia
7		X			enquanto espero algo como consultas ou por alguém
8			X		assistindo tv
9			X		Nenhum
10			X		descanso
11			X		enquanto assisto televisão
12				X	iPhone 5s
13				X	Em casa

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Apesar de os *Baby boomers* apresentarem alto índice em “Durante o horário de expediente”, a natureza do uso não é a mesma das gerações mais novas e não se encaixa como atividade multitarefa, visto que, em outros momentos nos questionários, *Baby Boomers* e indivíduos da geração X relataram utilizar o celular para o trabalho, portanto eles não estariam utilizando o telefone para realizar outras tarefas durante o expediente, senão o próprio serviço, não caracterizando como multitarefa.

Podemos perceber ainda que para os mais jovens, é comum o uso de *smartphones* em reuniões, aulas e palestras. Há um crescimento exponencial da resposta “sempre” da Geração X à Geração Z (tabela 8).

Tabela 8 – Frequência de uso dos *smartphones* durante aulas, reuniões e palestras

	Nunca	Raramente	Às vezes	Quase sempre	Sempre	N/A
<i>Baby Boomers</i>	16,67% 1	50,00% 3	16,67% 1	0,00% 0	0,00% 0	16,67% 1
Geração X	22,58% 7	32,26% 10	19,35% 6	16,13% 5	3,23% 1	6,45% 2
Geração Y	10,40% 18	23,70% 41	31,79% 55	24,28% 42	9,25% 16	0,58% 1
Geração Z	17,81% 13	13,70% 10	31,51% 23	15,07% 11	19,18% 14	2,74% 2

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Enquanto somente 3,23% dos questionados da Geração X usam o celular sempre nessa situação, 9,25% dos participantes da Geração Y e 19,18% dos da Geração Z afirmam que o utilizam durante reuniões, aulas e palestras. Esse fato já foi observado por outros pesquisadores e estudiosos, que relatam que as novas gerações tem maiores dificuldades em ambientes educacionais, chegando a chamá-la de Geração DDA (distúrbio de déficit de atenção). Tapscott concorda que eles parecem mais desatentos, mas levanta a possibilidade de estarem apenas entediados com o ritmo lento e o conteúdo da aula (2010, p. 134).

Continuando a investigar os hábitos de uso, os pesquisados foram questionados quanto aos aplicativos que utilizam, sendo orientados a relacionar a frequência de uso, entre nunca e sempre. Verificou-se que os adolescentes da geração Z acessam mais as Redes Sociais e o Whatsapp e utilizam menos e-mail e SMS (figura 8).

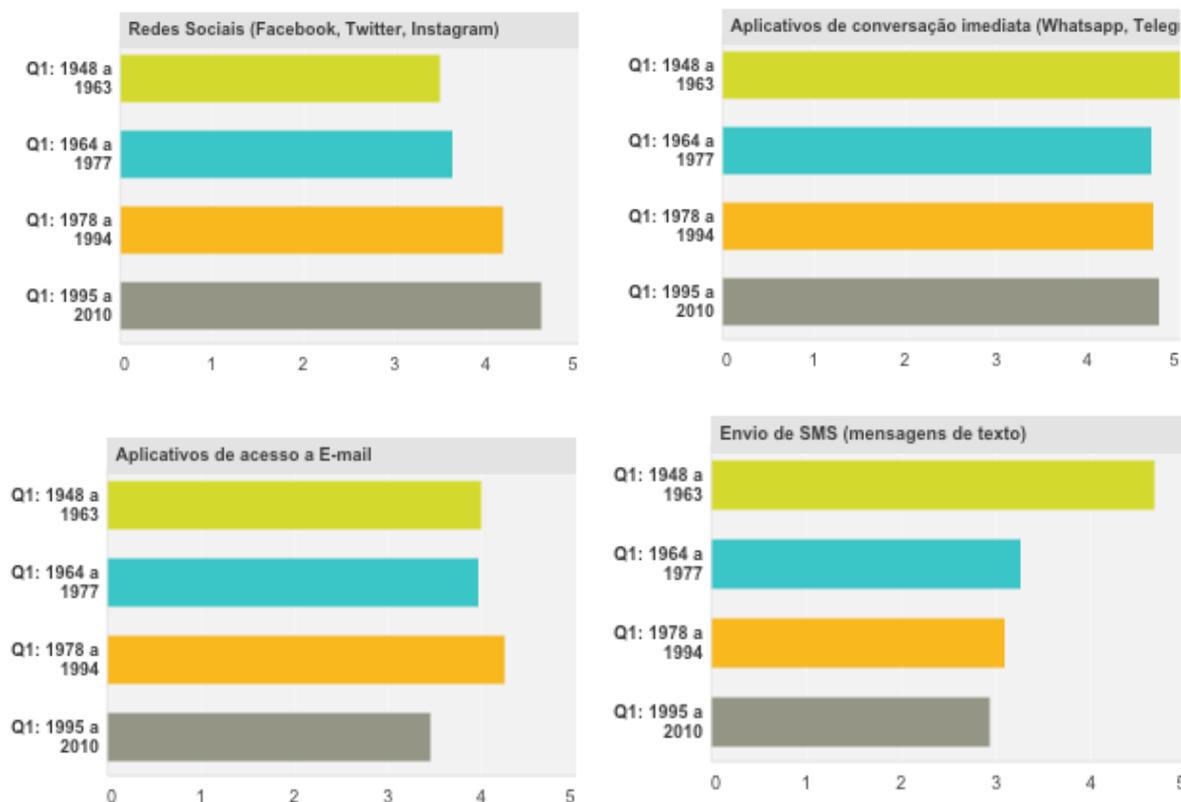


Figura 8 – Uso de aplicativos por geração

Fonte: pesquisa realizada pela autora, 2014.

Quanto às ligações, enquanto 83,33% dos questionados da Geração *Baby Boomers* e 83,87% dos da Geração X responderam que utilizam sempre, apenas 56,07% da geração Y e menos da metade dos questionados da geração Z (41,10%) responderam da mesma forma, conforme resultados da tabela 9.

Tabela 9 – Frequência de realização de chamadas por gerações

	Nunca	Raramente	Às vezes	Quase sempre	Sempre	N/A
Baby Boomers	0,00% 0	0,00% 0	16,67% 1	0,00% 0	83,33% 5	0,00% 0
Geração X	3,23% 1	0,00% 0	3,23% 1	6,45% 2	83,87% 26	3,23% 1
Geração Y	1,16% 2	5,20% 9	16,18% 28	17,34% 30	56,07% 97	4,05% 7
Geração Z	1,37% 1	10,96% 8	20,55% 15	21,92% 16	41,10% 30	4,11% 3

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Percebe-se, portanto, que as conversas passam a ser, em sua minoria, faladas e majoritariamente escritas. Sherry Turkle afirma que essa troca é explicada pelo sentimento de maior controle da situação em conversas por mensagens de texto do que pessoalmente: “nossa vida conectada permite nos esconder um dos outros, mesmo quando estamos conectados uns com os outros. Nós preferimos escrever do que falar” (2011, p. 1, tradução nossa). No mundo virtual, o indivíduo se constrói em alguém novo, editado.

Quanto ao e-mail, a pesquisa reforça pensamentos de Don Tapscott (2010, p. 115), ao verificar que as novas gerações utilizam menos o *e-mail* e mais os aplicativos de conversação imediata:

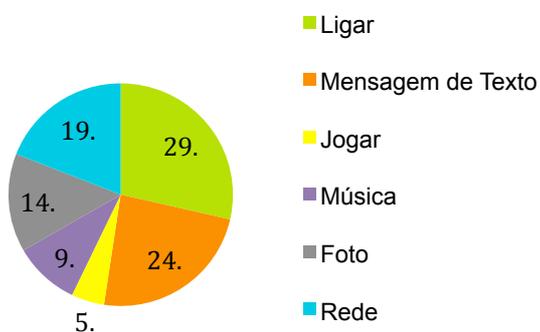
Por terem crescido em um ambiente digital, eles contam com a velocidade – e não apenas nos videogames. Estão acostumados a respostas instantâneas, 24 horas por dia, sete dias por semana. Os videogames lhes dão feedback instantâneo; o Google responde suas perguntas em nanossegundos. Então, eles pressupõem que todas as outras pessoas do mundo também reagirão rapidamente. Cada mensagem instantânea deve gerar uma resposta instantânea.

Tapscott analisa somente a Geração Y, mas, com a pesquisa, conclui-se que a baixa utilização do *e-mail* também se verifica na Geração Z. As novas gerações buscam um novo nível de velocidade na comunicação, não sendo atendidos, portanto, pelo e-mail.

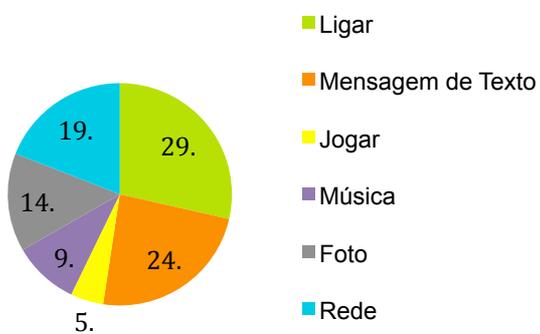
Percebe-se ainda que o *Whatsapp* teve o maior índice de utilização em todas as gerações, portanto, embora a baixa incidência de *e-mail* e a alta incidência de aplicativos de conversação imediata nas gerações mais recentes reforce os pensamentos de Tapscott, a grande utilização do *Whatsapp* pelas gerações mais antigas contraria o pensamento do mesmo, que afirma que “enquanto os adultos usavam a Internet para ver páginas da rede, os jovens que estudamos usavam a Internet para se comunicar com os amigos (2010, p. 29). De acordo com a presente pesquisa, atualmente, ambos utilizariam a rede para a comunicação. Importante ressaltar, porém, que o estudo de Tapscott não resumia o uso da Internet aos *smartphones*, diferente da pesquisa atual, o que pode ter causado a diferença de resultados.

Com os resultados da questão oito, é possível verificar novamente o encolhimento no uso do *smartphone* para realizar ligações nas gerações mais novas, conforme já relatado (figura 9).

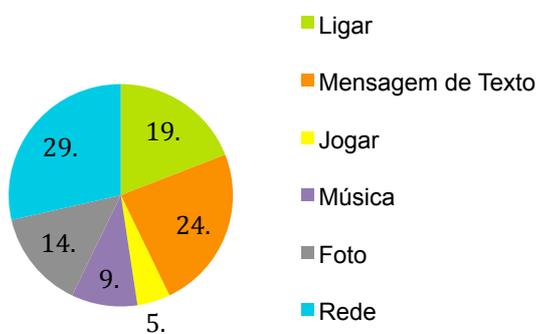
### Baby Boomers



### Geração X



### Geração Y



### Geração Z

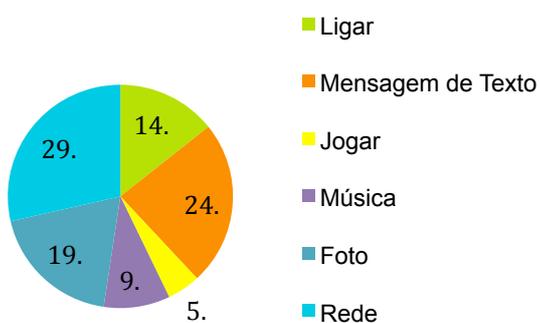


Figura 9 – Frequência de uso das funções dos *smartphones*

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Enquanto para a Geração *Baby Boomers* e para a Geração X a ligação é a primeira função mais utilizada, para a Geração Y a ligação está em terceiro lugar e para a Geração Z, em quarto. Para as gerações Y e Z, a função essencial do celular é o acesso à rede.

Quando questionados se o celular seria bloqueado por uma senha, a grande maioria dos pesquisados respondeu que sim. Interessante observar que os maiores índices de bloqueio estão nas gerações mais novas, principalmente na geração Z, conforme tabela 10. Pode-se concluir que os indivíduos da geração Z tem uma relação mais pessoal com o aparelho e que, possivelmente, esse guarda muito de sua intimidade.

Tabela 10 – Uso de senha para bloqueio de celular

	Sim	Não	Total
<i>Baby Boomers</i>	66,67% 4	33,33% 2	6
Geração X	56,67% 17	43,33% 13	30
Geração Y	69,36% 120	30,64% 53	173
Geração Z	83,33% 60	16,67% 12	72
Total de questionados	201	80	281

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Na décima pergunta os indivíduos foram questionados se já haviam perdido o celular para que houvesse um filtro para a décima primeira pergunta, que questiona o tempo que demoraram para perceber que haviam perdido. Dos 281 questionados, 189 responderam que já haviam perdido, sendo que a maioria relatou ter demorado até 15 minutos para perceber a falta do aparelho. Esse dado pode indicar a frequência com que buscam o celular para realizar alguma atividade. Se o aparelho fosse usado de forma mais esporádica, levariam mais tempo para sentir sua falta.

Em seguida, os questionados foram solicitados a marcar as opções que descrevessem como se sentiriam se fossem impedidos de utilizar ou portar o celular. Considerando dados proporcionais ao número total de respostas por Geração, chegou-se ao seguinte gráfico:

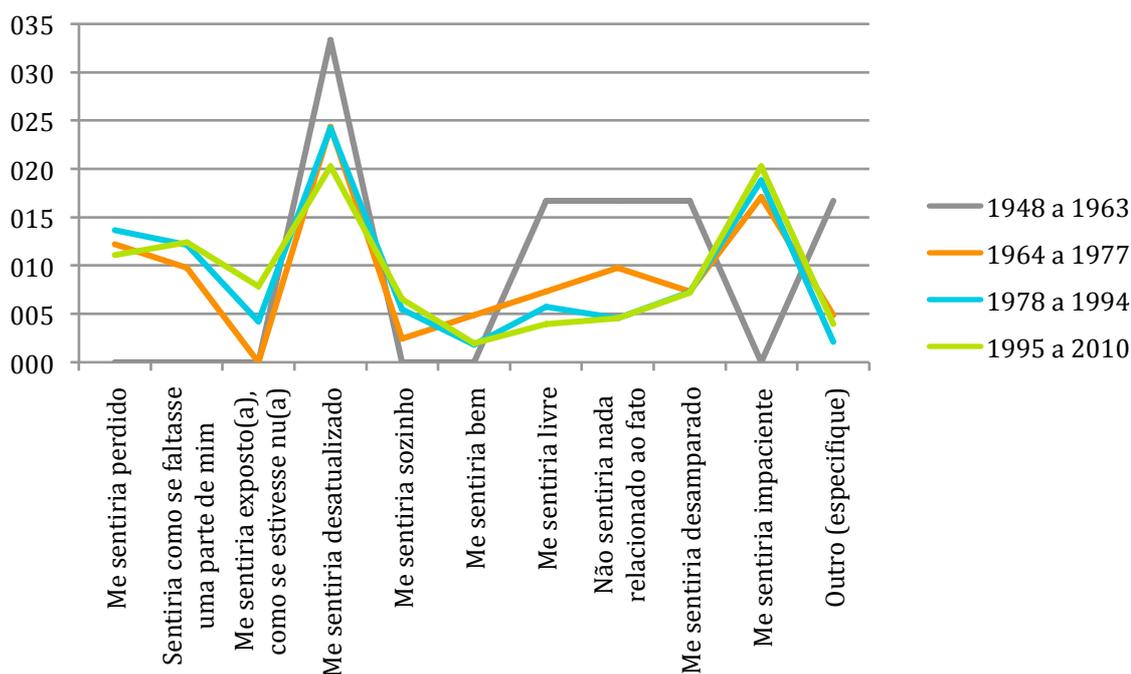


Figura 10 – Sensações se fosse privado de utilizar ou portar o celular

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Verifica-se que as gerações *Baby Boomer* e *X* têm maior índice de respostas na reação positiva “me sentiria livre” e na indiferente “não sentiria nada relacionado ao fato”. A geração *X* ainda apresenta maiores índices da resposta “me sentiria bem”, quando comparada às outras gerações.

Interessante observar que todas as gerações alegaram que se sentiriam desatualizadas em grande representatividade. Estar “por fora” das novidades parece, então, ser o fato que mais incomoda com a falta do *smartphone*.

As gerações *X*, *Y* e *Z* relatam, também, que se sentiriam impacientes sem o seu aparelho, sendo que a geração *Z* apresenta maior número proporcional. O sentimento de impaciência é um dos sintomas da chamada *Nomofobia*, que em muito está relacionada com a dependência do celular. Este seria um indício de que a geração *Z*, por se sentir mais impaciente que as outras, seria, portanto a mais dependente.

Diferentemente das gerações *Baby Boomer* e *X*, as gerações *Y* e *Z* afirmam, ainda, que se sentiriam expostos, como se estivessem nus. Esse achado reforça o pensamento de Sherry Turkle (2011) que o ciberespaço seria o ambiente seguro dos mais jovens, onde se sentem no controle das situações e das pessoas. Sem seus

*smartphones*, quem eles verdadeiramente são fica exposto a todos, ou seja, eles perdem a capacidade de se editar.

Algumas respostas interessantes também apareceram no campo de respostas abertas, denominado “Outro”, conforme tabela 11. Embora não sejam representativas a nível de generalização, apresentam achados relevantes.

Quadro 3 – Respostas abertas: como se sentiria sem o celular

#	BB	Geração X	Geração Y	Geração Z	Outro (especifique)
1				X	Sem noção das horas
2			X		não me afetaria
3				X	Me sentiria como um mecânico
4			X		sem suas ferramentas
5			X		roubado
6			X		Dependendo do contexto
7	X				depende do dia, mas na maioria
8		X			me sentiria desconfortável
9				X	me sentiria triste pois preciso no
10				X	meu trabalho
11			X		Por conta do uso no trabalho
12			X		me sentiria sem nada pra fazer
13			X		me sentiria irritada
14			X		incomodado
15		X			sem vida
16				X	preocupado
					Preocupado, ansioso
					no começo seria difícil,mas acho
					que me acostumaria
					Indiferente

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014

Conforme já relatado, a Geração *Baby Boomers* e a Geração X informam utilizar o celular para o trabalho, explicando, talvez, o alto índice de frequência que foi constatado haver no horário de expediente. Um indivíduo da Geração X ainda afirma que acredita que se acostumaria, o que pode ser entendido quando pensamos que esse indivíduo cresceu sem o uso dos *smartphones* ou mesmo celulares.

Quanto às gerações Y e Z, dois indivíduos relatam que não seriam afetados, porém, pelo gráfico apresentado anteriormente (figura 10), percebemos que nessa geração se encontra a menor concentração daqueles que não sentiriam nada relacionado ao caso. Nessas mesmas gerações aparecem com maior frequência indicações de inquietação e impaciência como as palavras: preocupado, ansioso, irritada. Considerando essas respostas e o alto índice de resposta da geração para a opção “impaciente”, verifica-se sintomas de uma aparente abstinência à falta do

aparelho de forma mais acentuada do que as outras gerações, indicando, portanto, uma dependência maior.

Na Geração Z ainda aparecem outras duas respostas interessantes. A primeira de um indivíduo que relata que se sentiria como um mecânico sem as suas ferramentas. Essa resposta dialoga diretamente com a ideia de que cada geração aprende a ver o mundo a partir das mídias disponíveis e que as utiliza como ferramentas, conforme apresentado no capítulo anterior.

A segunda resposta interessante a se considerar é a do participante que relata que sentiria sem vida. Com a simultaneidade do mundo carnal e do mundo alternativo, nossas vidas *online* e *offline* passam a ser uma só, sendo assim, perder o acesso para a vida alternativa, seria considerado como perder a vida. Sherry Turkle afirma que:

Sobrecarregados pelo volume e a velocidade de nossas vidas, nos voltamos à tecnologia para nos ajudar a achar tempo. Mas a tecnologia nos faz mais ocupados que nunca e na procura ainda mais por refúgio. Gradualmente, nós passamos a ver nossa vida online como a nossa vida em si (TURKLE, 2011, p.17, tradução nossa).

Por fim, os pesquisados foram questionados sobre qual seria o melhor complemento para a frase “Meu celular é um...”, sem possibilidades de marcar mais de uma opção ou de escrever respostas abertas. Chegou-se ao seguinte gráfico:

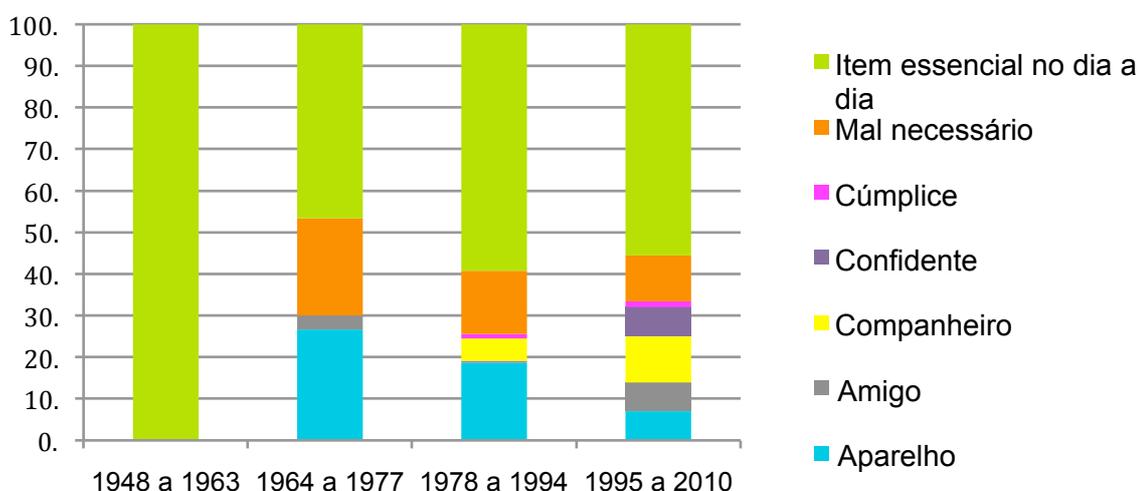


Figura 11 – Meu celular é um...

Fonte: Pesquisa realizada pela autora, 2014.

Verifica-se a partir dos dados encontrados que a geração *Baby Boomer* considera o celular apenas como item essencial, sem maiores significações. Não é possível concluir exatamente o porquê de ser item essencial para a geração citada, mas, conforme a presente pesquisa, um dos motivos, se não o principal, seria pelo fato de estar intimamente ligado ao trabalho.

A Geração X acrescenta as respostas “mal necessário”, “amigo” e “aparelho”. Aparelho tem uma conotação bem impessoal, assim como “item”, mas ainda dispensa o “necessário”, ou seja, a relação com o dispositivo móvel seria de homem com objeto e, possivelmente, dispensável. A escolha pela opção “Mal necessário” transparece que o indivíduo sabe que atrapalha em certos momentos, mas que mesmo assim precisa do aparelho. É como se relatasse que é um sacrifício que precisa se dispor a fazer pela necessidade do mundo atual. A opção “Amigo”, que aparece em menor representatividade para a geração, já começa a trazer algo pessoal, entendendo o objeto a partir de adjetivos próprios de organismos vivos. Sherry Turkle fala da relação de amizade com o celular quando uma das suas entrevistadas, ao relatar que pega seu celular para falar com os amigos, se confunde e relata que “pega seu amigo”. Segundo Turkle (2011, p. 175, tradução nossa):

quando Júlia pensa sobre sentimentos fortes, seus pensamentos vão para seu celular e para seus amigos. Ela mistura ‘buscar’ o nome de um amigo no celular com ‘buscar’ o próprio celular, mas ela não se corrige tanto como implica que o celular é seu amigo e que seus amigos assumem identidades através do seu telefone.

A Geração Y, além das opções anteriores, acrescenta as significações “cúmplice” e “companheiro” ao *gadget*, sendo que ambas remetem a uma visão ainda mais pessoal dos *smartphones*. A escolha por companheiro indica que o aparato acompanha o indivíduo em grande parte do tempo, agregando à personificação do celular a necessidade de mantê-lo por perto. Cúmplice é aquele com quem se pode contar para ajudá-lo a realizar até mesmo um delito, ou é quem está presente em todos os momentos, que inclusive flagra as situações comprometedoras e encobre as pistas.

A Geração Z foi a única que escolheu todas as opções para descrever o celular. Assim, aparece ainda a opção “confidente”, que revela maior da relação de

intimidade, ao ponto dividir segredos. Entendê-lo como confidente pressupõe que há confiança no *smartphone*, levando-o a mais um grau de personificação.

Em conjunto com os questionários aplicados, foi solicitado a dois participantes da geração Z, um do sexo masculino e um do sexo feminino, que informaram estar sem seu *smartphone* temporariamente, que realizassem um breve relato ou diário de como estavam vivenciando essa experiência. Embora não possa haver generalização a partir dos relatos individualmente, pois não há representação do grupo, é possível encontrar alguns achados que dialogam com os dados já levantados pelos questionários e com os assuntos já explanado pelos autores.

#### Relato 1 - Sexo masculino, 18 anos.

“Meu nome é Lucas, tenho 18 anos e hoje fazem exatos 21 dias desde que roubaram meu celular, mas, para mim, parece que já tem mais de meses. Sabe aquela sensação de que está esquecendo algo quando sai de casa? Aquele desespero momentâneo de quando se apalpa os bolsos e percebe que seu celular não está lá? Essa sensação se tornou diária e rotineira para mim. Meu telefone celular era mais do que apenas um equipamento eletrônico, era minha porta de acesso para o mundo à minha volta, eu enxergava o mundo através de uma tela de cinco polegadas. Meu celular me deixava conectado, preparado para o que eu precisasse: uma mensagem que eu precisasse enviar, uma anotação que eu precisasse fazer, um texto que eu precisasse ler, um termo que eu precisasse pesquisar... estava tudo logo ali no meu bolso.

No dia do roubo, nos primeiros minutos sem celular, o agente de polícia da delegacia me perguntou que horas havia sido o assalto e eu, instintivamente, levei a mão ao bolso procurando o celular. E essa foi só a primeira de muitas vezes que isso aconteceu. A falta de celular me deixa com uma sensação de lentidão, como se eu tivesse perdido a praticidade de fazer coisas simples, como checar a previsão do tempo (e sim, eu fazia isso com grande frequência). Ainda tem o fato de ter que esperar até chegar em casa para verificar a caixa de entrada do meu *e-mail* e ver que muitos deles já não precisam ser respondidos por já ter passado da hora. Não poder mais tirar uma foto a qualquer momento também me faz falta. Alguns dias atrás, vi um livro na vitrine de uma livraria e quis mostrar para um amigo meu, mas eu não podia simplesmente tirar uma foto e enviar para ele, não mais. Essas são apenas algumas das várias situações em que a falta de celular me incomodou, em meio a uma necessidade intensa e sensação de solidão.”

## Relato 2 - Sexo feminino, 16 anos.

“Primeiramente, para começar a fazer este diário/relato de um fim de semana sem meu celular, pensei em escrever nas notas do meu celular, até lembrar que estava sem ele. Decidi fazer no *tablet* para acelerar o processo.

Logo quando "perdi" meu celular, fiquei, eu mesma, meio perdida. Sem saber o que fazer e sem saber como me comunicaria com as pessoas. Em um segundo momento, me senti perdida em relação às horas, pois não costumo usar relógio e sempre consultei meu celular para saber as horas.

Com o passar do dia, me deparei com outros problemas:

- Quase fui em um evento desmarcado por *Whatsapp*.
- Não pude ajudar a motorista do carro a achar nosso destino, pois não sabíamos onde ficava e não tinha acesso aos aplicativos de localização.
- Precisava de uma informação específica de um site quando estava fora de casa e com um celular simples (sem ser *smartphone* e sem acesso à internet) e não pude tê-la.
- Não foi legal ter me arrumado bem para sair sem poder tirar uma foto (fiquei muito chateada).
- Meus amigos ficaram preocupados comigo, pois não respondi as suas mensagens.”

Percebe-se, primeiramente, que em ambos os relatos, quando solicitados a realizar alguma ação (escrever o diário e verificar a hora do furto), o primeiro ímpeto foi de buscar o celular. Há uma ação espontânea, quase que automática, de utilizar o celular, visto que somente após terem indicado um início da ação foi lembrado que o dispositivo não estava disponível. A ação parece, portanto, ter vindo antes de um processamento no cérebro, como se comporta um reflexo humano.

Outro ponto interessante em comum é que os dois relatam, de alguma forma, a relação entre a tecnologia e a velocidade. No relato do indivíduo do sexo masculino destaca-se: “A falta de celular me deixa com uma sensação de lentidão” e no relato do indivíduo do sexo feminino, verifica-se que após perceber que estava sem celular, ela decidiu fazer no *tablet* (outro dispositivo móvel digital) “para acelerar o processo”. Tapscott apresenta a velocidade como uma das oito normas da Geração Internet. Segundo o autor, “num mundo no qual a velocidade caracteriza o fluxo de informações entre vastas redes de pessoas, a comunicação com amigos, colegas e superiores acontece mais rápido do que nunca” (2010, p.50). Embora ele

apresente a velocidade como característica típica da Geração Y, vemos, inclusive por esses relatos, que para a Geração Z o mesmo se aplica. Para os mais jovens a velocidade também é importante, e, possivelmente de uma forma ainda maior do que para a geração anterior, visto que o mundo apresenta informações cada vez mais aceleradas e imediatas.

Nos dois relatos, os indivíduos ainda reclamam de comunicação e, em ambos, o fazem reclamando da falta de possibilidade de enviar ou receber mensagens. Não verifica-se em nenhum momento que se sentiram incomodados por não poder ligar, reforçando o que foi encontrado por meio dos questionários aplicados e o que já vem sendo tratado na literatura: eles preferem escrever a falar. Segundo Turkle (2011, p. 188, tradução nossa), “eles evitam comunicação por voz fora de um pequeno círculo de relacionamento, porque ela demanda a total atenção deles quando eles não querem despendê-la”.

Outro ponto observado nos relatos é que para esses dois indivíduos o acesso à rede somente em suas casas não é satisfatório, eles buscam acessar o mundo representativo em seus deslocamentos. Um deles relata que quando retorna para sua casa e acessa seus *e-mails*, muitas demandas já se tornaram até mesmo ultrapassadas; outro, que quase foi em um evento desmarcado pelo aplicativo de conversação imediata e que precisou acessar uma informação na rede quando estava na rua. Percebe-se que o contexto que eles estão inseridos exigem que eles ajam com velocidade e que estejam todo o tempo conectados, pois as informações mudam rapidamente. Isso explicaria a grande sensação de desatualização encontrada como resposta no questionário, quando perguntados como se sentiriam sem poder portar ou utilizar o celular.

Por último, verificamos, ainda, que ambos os indivíduos relatam uma sensação de desorientação. Um deles relata um desespero instantâneo ao perceber que está sem o celular, pois sem esse aparelho ele perderia a porta para um outro mundo e teria a praticidade comprometida. Os relatos mostram como o dia a dia desses indivíduos está intimamente ligados aos celulares, recorrendo a eles nas mais variadas situações e o mesmo pôde ser percebido através dos questionários.

## 6. CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES

### 6.1. Conclusões

A configuração do mundo atual exige do ser humano cada vez mais eficiência e velocidade e, para poder atender a essas expectativas, faz-se necessário ao humano a utilização da tecnologia. A dependência dos novos aparatos seria a consequência do novo modelo imediatista informacional e social que foi criado.

Verifica-se que aqueles que nasceram já em meio a esse novo cenário têm a necessidade de ser velozes e eficientes de forma mais intensa do que aqueles que construíram sua personalidade a aprenderem a ver o mundo em outro contexto. Os mais jovens entendem o mundo a partir do virtual e entendem a si mesmo a partir de suas representações na rede. Da mesma forma que alguém com alguma deficiência na visão precisa do auxílio das mãos para, através do tato, entender o ambiente em que está inserido, o jovem parece precisar do virtual para “ver” o mundo.

Pode-se concluir pela pesquisa que os *smartphones* fazem parte da rotina da grande maioria dos entrevistados de forma expressiva, principalmente entre os indivíduos das gerações Y e Z. Comparando as duas, percebemos ainda que para a geração Z o celular possui novas significações e além de ser essencial, é parte deles, por isso podemos dizer que a geração Z tende a ser mais dependente dos dispositivos móveis digitais do que a geração Y, embora seja sutil a diferença encontrada na pesquisa entre as duas gerações.

A Geração Z, mais do que a chamada Geração Internet, sente necessidade de acesso ao mundo representativo de forma ininterrupta. A nova geração evita, em um nível ainda maior, os contatos pessoais como a ligação e encontram na possibilidade de edição do mundo no virtual, a proteção de não precisar mostrar quem realmente é. De acordo com a pesquisa, eles são os que mais se sentem expostos sem os dispositivos móveis e os que mais apresentam sintomas de abstinência sem o celular, como impaciência e irritabilidade.

A geração Z leva a Internet da geração anterior para todos os lugares e momentos. Não só a Internet é ferramenta essencial, como é essencial todo o tempo. O zapear, típico da geração Z, não se daria somente com a troca de foco entre inúmeras tarefas, mas entre os mundos alternativo e carnal, se é que se pode falar em zapear, visto que ocorre hoje mais uma sobreposição do que uma troca.

Os dispositivos móveis digitais são os que possibilitam essa imersão na rede de forma ininterrupta e, para as gerações mais novas, a conexão a todo o tempo passa a ser não somente possível, como obrigatória. Ouvimos recentemente de uma adolescente uma frase que definiria o exposto e resumiria as implicações dessa imersão atual: “Hoje a gente já não fala mais ‘oi’ quando chega na casa de alguém, fala ‘qual é a senha do *wifi*’”. A interação no mundo virtual vem antes da interação no mundo carnal para a geração Z.

O presente trabalho também pode ser resumido em uma outra frase, que apareceu em um dos relatos dos indivíduos da geração Z. A frase indica um nível de dependência que foi observado nos questionários, dialoga com os pensamentos dos autores estudados e alerta para uma aparente redução da complexidade do nosso ser: “Quando perdi meu celular, fiquei, eu mesma, perdida”.

## 6.2. Recomendações

O relacionamento dos indivíduos com os dispositivos móveis digitais é um assunto vasto, rico e relativamente recente, possibilitando e carecendo de estudos com os mais variados enfoques. O presente trabalho recorta o objeto da pesquisa para a relação entre as duas gerações mais recentes e o *smartphone*, como representante dos dispositivos móveis digitais, porém as outras gerações também apresentam relação com o mundo representativo e verifica-se no resultado da pesquisa que algumas vezes eles estão mais conectados do que imaginamos. Seria interessante verificar como as gerações *Baby Boomers* e X se relacionam com essas novas formas de imersão no ciberespaço.

Outro ponto que poderia ser estudado é a diferença da relação com os telefones móveis mais simples e com os *smartphones*, para verificar se a comunicação móvel por meio de ligações e mensagens de texto, apenas, é hoje tão representativa ou se precisa haver a possibilidade de imersão na rede de forma móvel para que seja considerada essencial.

A verificação da dependência, foco desse trabalho, poderia ser ainda aprofundada a partir de outros métodos de pesquisa como os grupos focais e as entrevistas em profundidade. Experimentos menos subjetivos também poderiam auxiliar na riqueza de dados, como a verificação das reações físicas de indivíduos, quando separados de seus celulares.

## 7. REFERÊNCIAS

ABREU, Cristiano Nabuco de; COSTA, Magda L. da; GÓES, Dora Sampaio. Dependência de celular. In: ABREU, Cristiano Nabuco de; EISENSTEIN, Evelyn; ESTEFENON, Susana Graciela Bruno (orgs). **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Artmed, 2013.

ANATEL. **Brasil ultrapassa um celular por habitante**. [S.l.], 2014. Disponível em: <<http://www.anatel.gov.br/Portal/exibirPortalNoticias.do?acao=carregaNoticia&codigo=21613>>. Acesso em: 05 de novembro de 2014.

BERNARD, Josef. **The Cellular Connection: a guide to cellular telephones**. 4ª ed. California: Quantum Publishing, Inc., 1990.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

ENGELMANN, Deise C. **O Futuro da Gestão de Pessoas: como lidaremos com a geração Y?**. 2009. Disponível em: <<http://www.rh.com.br>>. Acesso em: 09 de julho de 2014.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 6ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3ª ed. São Paulo: 34, 2010.

MALAFAIA, Gabriela Silva de. **Gestão estratégica de pessoas em ambientes multigeracionais**. [S.l.], 2011. Disponível em: <[http://www.excelenciaemgestao.org/Portals/2/documents/cneg7/anais/T11\\_0452\\_2151.pdf](http://www.excelenciaemgestao.org/Portals/2/documents/cneg7/anais/T11_0452_2151.pdf)>. Acesso em: 16 de setembro de 2014.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem (understanding media)**. 18ª ed. São Paulo: Cultrix, 2012.

ROCHA, Everardo; BARROS, Carla. Dimensões culturais do marketing: teoria antropológica, etnografia e comportamento do consumidor. **RAE - Revista de Administração de Empresas**, vol. 46, n. 4, out-dez 2006.

ROTHBERG, Michael B et al. Phantom vibration syndrome among medical staff: a cross sectional survey. **BMJ**, n. 341, dez 2010. Disponível em: <<http://www.bmj.com/content/341/bmj.c6914>>. Acesso em: 10 de novembro de 2014.

SANTAELLA, Lucia. Revisitando o corpo na era da mobilidade. In: LEMOS, André; JOSGRILBERG, Fabio (orgs). **Comunicação e mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis da comunicação no Brasil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

\_\_\_\_\_. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

\_\_\_\_\_. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lucia. Pós humano – por que?. **Revista USP**, São Paulo, n.74, p. 126-137, jun/ago 2007. Disponível em: <<http://www.usp.br/revistausp/74/09-luciasantaella.pdf>>. Acesso em: 10 de outubro de 2014.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital**: como jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

TELECO. **Estatísticas de Celulares no Brasil**: por UF. [S.I.], 2014a. Disponível em: <<http://www.teleco.com.br/nceluf.asp>>. Acesso em: 07 de julho de 2014.

\_\_\_\_\_. **Estatísticas de Celulares no Brasil**: total Brasil. [S.I.], 2014b. Disponível em: <<http://www.teleco.com.br/ncel.asp>>. Acesso em: 07 de julho de 2014.

\_\_\_\_\_. **Estatísticas do Brasil – Geral**. [S.I.], 2014c. Disponível em: <<http://www.teleco.com.br/estatis.asp>> Acesso em: 23 de outubro de 2014.

\_\_\_\_\_. **Smartphones**. [S.I.], 2014d. Disponível em: <<http://www.teleco.com.br/smartphone.asp>>. Acesso em: 07 de julho de 2014.

\_\_\_\_\_. **Vendas, Produção, Exportação e Importação de Telefones Celulares no Brasil**. [S.I.], 2014e. Disponível em: <<http://www.teleco.com.br/celprod.asp>>. Acesso em: 15 de outubro de 2014.

TURKLE, Sherry. **Alone Together**. New York: Basic Books, 2011.

WILLIAMS, Carla. **'Phantom' Cell Phone Sensations**: Mind Over Matter. ABC News, 17 set. 2007. Disponível em: <<http://abcnews.go.com/Health/story?id=3740984>>. Acesso em: 07 de julho de 2014.

## APÊNDICES

### Apêndice 1 - Questionário do pré-teste

## Smartphones

Pesquisa sobre tecnologias móveis e ciberespaço coordenada por aluna da faculdade de Comunicação Social da Universidade de Brasília.

**\*Obrigatório**

**1. Em que ano nasceu? \***

*Marcar apenas uma oval.*

- 1948 a 1963
- 1964 a 1977
- 1978 a 1994
- 1995 a 2010

**2. Qual é a renda média da sua família? \***

Média do somatório das rendas

*Marcar apenas uma oval.*

- R\$0,00 a de R\$1.085,00
- R\$1.085,00 a R\$1.734,00
- R\$1.734,00 a R\$7.475,00
- R\$7.475,00 a R\$9.745,00
- Acima de R\$9.745,00

**3. Qual o seu grau de escolaridade?**

*Marcar apenas uma oval.*

- Ensino Fundamental incompleto
- Ensino Fundamental
- Ensino Médio incompleto
- Ensino Médio
- Ensino Superior incompleto
- Ensino Superior

**4. Tem smartphone\*? \***

\* celulares com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas executados por seu sistema operacional. (Exemplo: Moto G, Samsung Galaxy, iPhone, LG G2)

*Marcar apenas uma oval.*

- Sim
- Não *Ir para "Obrigado pela participação!"*

5. **Quantos smartphones você possui? \***

Marcar apenas uma oval.

- 1
- 2
- 3 ou mais

6. **Assinale de acordo com a frequência de uso do celular em cada situação: \***

Marcar apenas uma oval por linha.

	Nunca	Raramente	Às vezes	Quase sempre	Sempre	N/A
No banheiro	<input type="radio"/>					
Durante práticas desportivas como corrida e ciclismo	<input type="radio"/>					
Durante o banho	<input type="radio"/>					
Durante as refeições	<input type="radio"/>					
Durante o horário de expediente	<input type="radio"/>					
Durante programas de lazer indoor como teatro e cinema	<input type="radio"/>					
Antes de dormir e após acordar	<input type="radio"/>					
Enquanto dirige	<input type="radio"/>					
Durante aulas, reuniões e palestras	<input type="radio"/>					

7. **Caso utilize o celular em outra(s) situação(s), gentileza descrever abaixo.**

.....

8. Assinale as opções de acordo com a frequência de uso dos aplicativos de smartphone. \*

Marcar apenas uma oval por linha.

	Nunca	Raramente	Às vezes	Quase sempre	Sempre
Aplicativos de acesso a E-mail	<input type="radio"/>				
Aplicativos de acesso à rede (Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox)	<input type="radio"/>				
Aplicativos de produção e edição de arquivos de texto e/ou planilhas	<input type="radio"/>				
Aplicativos de reprodução de áudio e vídeo (Youtube, Soundcloud, Vimeo)	<input type="radio"/>				
Aplicativos de conversação imediata (Whatsapp, Telegram)	<input type="radio"/>				
Redes Sociais (Facebook, Twitter, Instagram)	<input type="radio"/>				
Aplicativos relacionados a marcas e instituições	<input type="radio"/>				
Aplicativos de localização e mapas (Google maps, Waze)	<input type="radio"/>				
Despertador	<input type="radio"/>				
Aplicativos de fotografia (camera, editores de imagens)	<input type="radio"/>				
Calculadora	<input type="radio"/>				
Envio de SMS (mensagens de texto)	<input type="radio"/>				
Jogos	<input type="radio"/>				
Aplicativos relacionados à alimentação	<input type="radio"/>				

11. **Seu celular é bloqueado por uma senha? \***

*Marcar apenas uma oval.*

Sim

Não

12. **Emprestaria seu celular desbloqueado para: \***

*Marque todas que se aplicam.*

Um colega

Seus pais

Um parente (tio, avô, primo)

Ninguém

Um amigo

Outro: .....

13. **Por que emprestaria para essas pessoas ou não emprestaria para ninguém?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

14. **Assinale a(s) alternativa(s) que descreve(m) como se sentiria se fosse impedido de utilizar ou mesmo portar seu celular: \***

*Marque todas que se aplicam.*

Me sentiria desatualizado

Me sentiria exposto(a), como se estivesse nu(a)

Me sentiria desamparado

Não sentiria nada relacionado ao fato

Me sentiria bem

Me sentiria sozinho

Me sentiria livre

Sentiria medo

Sentiria como se faltasse uma parte de mim

Me sentiria impaciente

Me sentiria perdido

Outro: .....

15. **Assinale a alternativa que, em sua opinião, melhor completa a frase: Meu celular é um...\***

*Marcar apenas uma oval.*

- Confidente
- Cúmplice
- Mal necessário
- Aparelho
- Item essencial no dia a dia
- Amigo
- Companheiro

**Obrigado pela participação!**

---

## Apêndice 2 - Questionário

**\* 1. Em que ano nasceu?**

- 1948 a 1963
- 1964 a 1977
- 1978 a 1994
- 1995 a 2010

**\* 2. Qual é a faixa de renda da sua família?**

- Acima de R\$9.745,00
- R\$7.475,00 a R\$9.745,00
- R\$1.734 a R\$7.475,00
- R\$1.085,00 a R\$1.734,00
- R\$0,00 a de R\$1.085,00

**\* 3. Qual é o seu grau de escolaridade?**

- Ensino Fundamental incompleto
- Ensino Fundamental
- Ensino Médio incompleto
- Ensino Médio
- Ensino Superior incompleto
- Ensino Superior

**\* 4. Tem smartphone\*?**

**\*celulares com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas executados por seu sistema operacional (exemplo: Moto G, Samsung Galaxy, iPhone, LG G2).**

- SIM
- NÃO

**\*5. Quantos smartphones possui?**

- 1  
 2  
 3 ou mais

**\*6. Assinale de acordo com a frequência de uso do celular em cada situação:**

	Nunca	Raramente	Às vezes	Quase sempre	Sempre	N/A
No banheiro	<input type="radio"/>					
Durante aulas, reuniões e palestras	<input type="radio"/>					
Durante as refeições	<input type="radio"/>					
Durante práticas desportivas como corrida e ciclismo	<input type="radio"/>					
Enquanto dirige	<input type="radio"/>					
Antes de dormir e após acordar	<input type="radio"/>					
Durante o horário de expediente	<input type="radio"/>					
Durante programas de lazer ao ar livre como trilha e piquenique	<input type="radio"/>					
Durante o banho	<input type="radio"/>					
Durante programas de lazer indoor como teatro e cinema	<input type="radio"/>					

Caso utilize em algum outro momento, gentileza especificar:

**\*7. Assinale as opções de acordo com a frequência de uso dos aplicativos para smartphone:**

	Nunca	Raramente	Às vezes	Quase sempre	Sempre	N/A
Despertador	<input type="radio"/>					
Aplicativos de localização e mapas (Google maps, Waze)	<input type="radio"/>					
Aplicativos de conversação imediata (Whatsapp, Telegram)	<input type="radio"/>					
Aplicativos de produção e edição de arquivos de texto e/ou planilhas	<input type="radio"/>					
Aplicativos de produção de áudio e vídeo (Youtube, Soundcloud, Vimeo)	<input type="radio"/>					
Aplicativos relacionados a marcas e instituições	<input type="radio"/>					
Calculadora	<input type="radio"/>					
Aplicativos de fotografia (camera, editores de imagens)	<input type="radio"/>					
Envio de SMS (mensagens de texto)	<input type="radio"/>					
Aplicativos relacionados à alimentação	<input type="radio"/>					
Aplicativos de acesso à rede (Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox)	<input type="radio"/>					
Redes Sociais (Facebook, Twitter, Instagram)	<input type="radio"/>					
Aplicativos de acesso a E-mail	<input type="radio"/>					
Ligações	<input type="radio"/>					
Jogos	<input type="radio"/>					

Caso utilize algum outro tipo de aplicativo, gentileza especificar:

**\*8. Coloque em ordem de frequência os seguintes usos do smartphone:**

<input type="text"/>	Ouvir música	<input type="checkbox"/>	N/A
<input type="text"/>	Tirar foto	<input type="checkbox"/>	N/A
<input type="text"/>	Jogar	<input type="checkbox"/>	N/A
<input type="text"/>	Ligar	<input type="checkbox"/>	N/A
<input type="text"/>	Acessar a rede	<input type="checkbox"/>	N/A
<input type="text"/>	Conversar por mensagens de texto	<input type="checkbox"/>	N/A

**\*9. Seu celular é bloqueado por uma senha?**

- Sim
- Não

**\*10. Já perdeu ou esqueceu seu celular?**

- Sim
- Não

**\*11. Quanto tempo, aproximadamente, demorou para perceber que estava sem ele?**

- Até 15 minutos
- Entre 15 minutos e meia hora
- Entre meia hora e uma hora
- Mais que uma hora

**\*12. Assinale a(s) alternativa(s) que descreve(m) como se sentiria se fosse impedido de utilizar ou mesmo portar seu celular:**

- Me sentiria livre
- Me sentiria desamparado
- Não sentiria nada relacionado ao fato
- Me sentiria perdido
- Me sentiria desatualizado
- Me sentiria sozinho
- Sentiria como se faltasse uma parte de mim
- Me sentiria exposto(a), como se estivesse nu(a)
- Me sentiria bem
- Me sentiria impaciente
- Outro (especifique)

**\*13. Assinale a alternativa que, em sua opinião, melhor completa a frase: Meu celular é um...**

- Item essencial no dia a dia
- Mal necessário
- Aparelho
- Amigo
- Confidente
- Cúmplice
- Companheiro