Universidade de São Paulo
Instituto de Psicologia
Área de Concentração: Psicologia Social

Um estudo sobre o papel da Tecnologia da Informação e da utilização dos meios digitais na vida cotidiana e no ambiente de trabalho a partir da teoria das Representações Sociais de Serge Moscovici

Dissertação de Mestrado em Psicologia Social.

Aluno: Leandro Forro Pinheiro

Orientadora: Prof[a]. Titular Zélia Ramozzi-Chiarottino

São Paulo
2011

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Catalogação na publicação
Biblioteca Dante Moreira Leite
Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo

Pinheiro, Leandro Forro.
Um estudo sobre o papel da tecnologia da informação e da utilização dos meios digitais na vida cotidiana e no ambiente de trabalho a partir da teoria das Representações Sociais de Serge Moscovici / Leandro Forro Pinheiro; orientadora Profª. Titular Zélia Ramozzi-Chiarottino. -- São Paulo, 2011.
165 f.
Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Psicologia. Área de Concentração: Psicologia Social) – Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo.

1. Psicologia social 2. Psicologia organizacional 3. Informática 4. Tecnologia da informação 5. Representação social I. Título.

HM251

FOLHA DE APROVAÇÃO

Leandro Forro Pinheiro
Um estudo sobre o impacto do uso dos meios digitais na vida cotidiana e no ambiente de trabalho através da análise do discurso dos sujeitos a partir da teoria das Representações Sociais de Serge Moscovici.

Dissertação apresentada ao Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo para Obtenção do título de Mestre em Psicologia

Área de concentração: Psicologia Social e do Trabalho

Aprovado em:

Orientador

Profa. Titular _____

Instituição: _____ Assinatura:_____

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição: _____ Assinatura:_____

Profa. Dra. _____

Instituição: _____ Assinatura:_____

Agradecimentos

Esse é um momento muito especial pois quero agradecer às pessoas que tiveram participação de forma direta ou indireta na realização desse trabalho e que foram imprescindíveis tanto por possuir um papel ativo quanto por fornecer apoio psicológico para que eu me mantivesse firme e confiante até o fim.

Agradeço à minha querida orientadora professora Zelia Ramozzi-Chiarottino por ter acreditado em meu potencial desde o primeiro contato. Sua sabedoria ajudou esclarecer diversas questões científicas e não científicas fundamentais e certamente teve importância além do âmbito da presente pesquisa. Ela moldou minha forma de trabalhar com as ciências humanas e influenciou minha forma de lidar com a vida de forma geral. Seu cuidado e atenção também me motivaram a continuar empenhado até a conclusão desse trabalho.

Agradeço ao professor Sigmar Malvezzi. O conhecimento que adquiri através de suas aulas e comentários foram determinantes para que eu mantivesse o olhar cuidadoso e sempre crítico em relação à realidade. Esse olhar permeou a realização desse trabalho e certamente será levado além em minhas vivências posteriores. Agradeço também pela ajuda na determinação do método utilizado aqui e pelos diversos comentários ao longo da realização dessa pesquisa que me foram dados atenciosamente.

Agradeço a Patrícia Bataglia e Sigmar Malvezzi pelos comentários tecidos no momento da qualificação. Esses comentários foram importantes para manter a pesquisa no melhor caminho possível.

Agradeço a meus pais Francisco e Olga pelo apoio que sempre me forneceram, não deixando de acreditar em mim em nenhum momento. Agradeço a meus irmãos Fernando e Carime e minha avó Maria, também pelo apoio incondicional. À minha família cuja presença sempre me deu força para continuar.

Agradeço a todos meus professores que também ajudaram a moldar minhas visões de mundo, tanto pelo conteúdo de suas disciplinas quanto pelas palavras de apoio e incentivo.

Agradeço aos sujeitos que participaram dessa pesquisa que foram imprescindíveis para a realização da mesma. Meu desejo de citá-los se vê coibido pela necessidade do anonimato.

Agradeço também aos inúmeros amigos que também me motivaram a realizar um bom trabalho e me ajudaram com momentos de descontração nas horas de cansaço.

Resumo

O presente trabalho tem o objetivo de investigar o papel da difusão da Tecnologia da Informação (TI) na vida cotidiana do indivíduo contemporâneo no contexto do Brasil. Visa ainda averiguar se a utilização dos meios digitais aproxima vida particular e vida profissional e dos indivíduos.

O avanço técnico dos meios digitais propiciou que as mais variadas tarefas fossem realizadas com o auxílio das TIs. Dessa forma as TIs penetraram praticamente todos os âmbitos da sociedade: desde o cotidiano nas relações sociais e no trabalho até contextos mais amplos como o econômico e cultural. As possibilidades comunicativas foram potencializadas vertiginosamente configurando a chamada TI. Essa difusão massiva faz com que a utilização dos meios digitais passe a se naturalizar na sociedade. Dessa forma os mecanismos que subjazem essa utilização são incorporados de forma orgânica aos indivíduos que os sustentam. Este trabalho investiga esses mecanismos de forma geral e em especial os que dizem respeito à relação entre vida particular e vida profissional.

O estudo empírico se baseou na teoria que tem o senso-comum como seu objeto, o **conceito de representações sociais** de Serge Moscovici. A partir da investigação do senso comum de trabalhadores da área de TI foi possível averiguar o conteúdo das representações sociais que esses indivíduos sustentavam, seus sentimentos em relação a elas e alguns dos mecanismos que as representações configuravam. Para a análise do material coletado foram consideradas também o processo de **individualização** que permeia a sociedade e as **estruturas estratégicas** que se sustentam no contexto econômico e consequentemente no mundo do trabalho.

Os primeiros contatos dos sujeitos com os meios digitais influenciaram sua relação com esses meios posteriormente e os indivíduos que tiveram contato com esses meios mais cedo em suas vidas aceitam com maior naturalidade sua dinâmica. Foi concluído também que os meios digitais têm um papel importante na aproximação entre os âmbitos profissional e pessoal da vida dos sujeitos assim como do âmbito dos relacionamentos afetivos. A existência da estrutura estratégica foi confirmada na forma de queixas dos sujeitos em relação à cobrança excessiva pelo desempenho nas tarefas de forma urgente. O processo de individualização ficou evidente ao se constatar uma constante busca por auto-verificação dentro e fora do contexto profissional e pela diversidade de sentimentos encontrados em relação às mesmas representações sociais em diferentes sujeitos. Foi encontrado também um tipo de “desejo de participação” na forma de necessidade ou dependência em relação aos meios digitais. A natureza desse sentimento merece ser investigada em profundidade em pesquisas futuras.

Palavras Chave:
1. Psicologia Social 2. Psicologia Organizacional 3. Psicologia do Trabalho 4. Informática 5. Computação 6. Meios Digitais 7. Tecnologia da Informação 8. TI 9. Representações Sociais

Abstract

This study aims at investigating both the **influence** of the wide diffusion of information technology (IT) in the everyday life of the contemporary individual in the Brazilian context and the impact the daily use of digital media in the integration of individuals' private and professional lives.

Technical advancement of digital media enabled many tasks to be performed through IT. Following that, TIs penetrated virtually all spheres of society, i.e., the everyday social relationships, the work setting and the wider context such as the economic and cultural activities. The possibilities of new ways of communication and data processing were enhanced dramatically by ITs potentialities and development. This wide use of digital media made ITs a naturalized means of action and interaction. As a consequence, the mechanisms underlying their appliance were incorporated in an organic way into individuals' lives. This work investigates these mechanisms and their relationships with both private and professional lives.

An empirical research was planned and carried out grounded in the **Serge Moscovici's social representation** theory. Through the investigation of the common sense of IT workers their social representations were scanned to expose their feelings towards that emerging working and life condition as well as the mechanisms implied in the wide use of ITs. The analysis of the gathered data was enriched by both the process of **individualization** that permeates society and the **strategic frameworks** within which the world of work is considered.

The findings revealed that the first contacts of individuals with digital media influenced the way they relate their social and work lives. Besides that, they revealed that digital media have an important role in the interface between the professional and personal life chiefly in the widening of scope of their relationships. The influence of the strategic frameworks was confirmed as evidenced in the complaints regarding overcharging of work and the pressure for general urgency. The individualization process was evident when individuals look for a constant self-cross check inside and outside the professional context. Finally, it was also found a type of "desire to participate" hidden in the need of and dependence on digital media. The nature and reach of this desire should be investigated in future research.

Sumário

Capítulo I

Alguns estudos sobre os meios computacionais digitais. _____ p. 14

Capítulo II

Representações sociais, as teorias de Serge Moscovici e o mundo da Tecnologia da Informação._____ _____ p. 21

2.1 Ancoragem _____ _____ p.27

2.2 Objetivação _____ _____ p.30

2.3 Universo Consensual _____ p.35

2.4 Universo Reificado _____ p.36

Capítulo III

O mundo do trabalho contemporâneo e suas relações com o contexto da Tecnologia da informação. _____ p. 40

Capítulo IV

Metodologia. _____ p. 57

4.1 Estratégia de investigação _____ p. 63

4.2 Sujeitos _____ p. 66

4.3 Ferramenta _____ p. 68

4.4 Procedimento _____ p. 70

4.5 Análise dos Dados _____ p. 72

Capítulo V

Apresentação dos resultados _____ p. 74

5.1 O sistema de categorias de temas _____ p. 75

5.1.0 Análise sobre os primeiros contatos dos sujeitos com os meios digitais _____p. 76

5.1.1 Categoria "Jogos/Lazer" _____ p. 78

5.1.2 Categoria "Trabalho" _____ p. 80

5.1.3 Categoria "Velocidade/Dinâmica" _____ p. 81

5.1.4 Categoria "Auto-Desenvolvimento" _____ p. 84

5.1.5 Categoria "Informação" _____ **p. 85**

5.1.6 Categoria "Comunicação" _____ **p. 88**

5.1.7 Categoria "Necessidade/Dependência" _____ **p. 92**

5.2 Análise dos aspectos gerais positivos e negativos sobre o uso dos meios digitais _____ **p. 97**

5.3 Exame da relação das categorias encontradas com alguns atributos identitários dos sujeitos _____ **p. 112**

Capítulo VI

Conclusões _____**p. 115**

Bibliografia _____ **p. 121**

Anexos_____ **p. 127**

Anexo 1 – Carta de esclarecimento aos sujeitos _____ **p. 128**

Anexo 2 – Questionário proposto aos sujeitos _____ **p. 130**

Anexo 3 – Questionários respondidos _____ **p. 133**

Introdução

A utilização de ferramentas do universo das tecnologias digitais computacionais eletrônicas se popularizou de forma vertiginosa nas últimas décadas e que passou a fazer parte da realidade do indivíduo contemporâneo. A princípio eram utilizadas como ferramentas para auxílio em cálculos matemáticos complexos com maior velocidade nos meios acadêmicos e militares e, pouco a pouco, penetraram as residências das pessoas comuns através dos computadores pessoais. O avanço contínuo das possibilidades técnicas desses meios digitais proporcionou seu barateamento e a conseqüente popularização assim como o surgimento de novas modalidades desses meios. O avanço técnico também proporcionou o aparecimento de formas de comunicação e de transmissão de informação de maneira rápida e a um custo acessível para a maior parte da população configurando uma rede de comunicação global, a chamada Internet. Essa via de informação se tornou disponível também através dos mais variados tipos de dispositivos, desde os computadores de mesa, até aparelhos de telefone celular e eletrodomésticos, o que facilitou a popularização tanto dos meios digitais quanto da utilização da Internet. Essa crescente utilização pode ser comprovada por Hutton & Giddens (2000), e no caso do Brasil por algumas pesquisas realizadas pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) e o CETIC (Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação) que faz parte do CGI.BR (Comitê Gestor da Internet no Brasil).

As implicações que o conjunto desses avanços técnicos trouxe para a vida cotidiana dos indivíduos e para as relações sociais, econômicas e culturais não podem ser ignoradas nos dias atuais. A realização de tarefas cotidianas tem a utilização dos meios digitais como algo necessário, deixando de ser uma opção. A influência dessa

popularização se estende para além da vida cotidiana dos indivíduos e penetra outros contextos. Isso se expressa, por exemplo, no processo conhecido como “Globalização”. A difusão da chamada TI (Tecnologia da Informação) através da sociedade é parte indissociável desse processo, pois potencializou a troca de informação no âmbito mundial no sentido de um incremento tanto em velocidade quanto em quantidade. De forma geral houve mudança na compreensão do espaço e do tempo de forma que eventos que ocorrem fisicamente distantes puderam ser entendidos da mesma maneira que se eles estivessem fisicamente próximos, pois a troca de informação se dá de forma quase instantânea mesmo nos mais distantes pontos do mundo. Assim a informação passa a ocupar papel estratégico nos mais variados âmbitos da sociedade. Criou-se uma necessidade de transformação de quaisquer aspectos de nossa realidade em informação. Esses aspectos se instrumentalizam passando a ser passíveis de ser transmitidos, analisados, e manipulados de acordo com determinados interesses ou necessidades.

Esses processos de popularização dos meios digitais e de globalização têm então a característica de permear a existência dos indivíduos desde os contextos mais gerais como o econômico e social em nível global até a vida cotidiana nas micro relações. A teoria das Representações Sociais de Serge Moscovici adotada neste trabalho nos fornece algumas ferramentas para analisar a questão da influência daqueles processos na vida psicológica dos indivíduos. Essa teoria baseia-se em um construtivismo dialético de representações compartilhadas entre indivíduos de um mesmo grupo social constituindo-se em uma epistemologia do senso-comum. Uma representação social se cria através de negociações que se dão na experiência dos indivíduos vivendo em grupo e se delineia através de uma sequência de acordos em processos comunicativos entre indivíduos. O fluxo contínuo de informação através dos meios digitais de forma comunicativa oferece um incremento tanto em velocidade quanto em quantidade de

informação. O resultado desse incremento é uma potencialização do processo de criação, recriação e modificação de representações sociais. **Quais seriam então as implicações psicológicas que o incremento das possibilidades comunicativas pelos meios digitais trouxe para o processo de estruturação da realidade dos indivíduos? Quais os conteúdos das representações sociais relativas ao uso intensivo dos meios computacionais digitais?** Estas são as questões primeiras a serem investigadas nessa pesquisa.

Outra questão de interesse neste trabalho é relativa ao papel dos meios digitais no contexto do mundo do trabalho. O contínuo processo de individualização que se observa em nossa sociedade mostra seus reflexos nesse universo. Este se configurou de tal forma que a competição do mercado força a cobrança de características cada vez mais pessoais dos indivíduos como o carisma e a capacidade de relacionamento interpessoal. Essa seria uma forma de se conseguir por exemplo, alianças e fidelidade real dos trabalhadores através do comprometimento voluntário. Isso faz com que a fronteira entre vida profissional e vida pessoal se torne menos definida havendo assim uma interpenetração entre esses outrora bastante definidos âmbitos. Aqui se coloca outra questão a ser investigada nessa pesquisa: **a utilização dos meios digitais tanto no âmbito profissional quanto no particular teria o papel de aumentar ou diminuir a interpenetração entre esses universos? Ainda, poderia incentivar a aproximação ou o afastamento de outros âmbitos da vida dos indivíduos?**

Para investigar essas questões foi realizado um estudo empírico com trabalhadores da área de TI. Todos os sujeitos tiveram suas formações acadêmicas na área e, no momento da entrevista, exerciam atividades ligadas ao desenvolvimento de ferramentas computacionais digitais. Além disso, outro requisito para que os sujeitos fossem considerados na pesquisa foi o de utilizar os meios digitais também fora do

ambiente de trabalho. Isso aconteceu naturalmente, não sendo necessário a exclusão de nenhum dos sujeitos. A análise de conteúdo dos relatos desses sujeitos foi bastante profícua e trouxe resultados interessantes como se verá.

Esta dissertação está organizada em seis capítulos. O **capítulo I** desse trabalho analisa alguns estudos relacionados aos meios digitais. Essa análise tem o objetivo de trazer uma visão geral do tipo de influência que esse uso tem e é utilizada como base de interpretação e comparação para as outras análises feitas nessa pesquisa.

O **capítulo II** tem a função de estabelecer algumas posições teóricas fundamentais: uma definição ontológica de indivíduo; definições do "homem primitivo" e "homem moderno" que serão utilizadas como base comparativa para a definição do "homem contemporâneo"; e as definições dos conceitos relacionados às representações sociais.

O **capítulo III** faz uma análise de algumas idéias de pensadores mais direcionadas ao período contemporâneo especificamente e ao mundo do trabalho relacionando-as aos estudos sobre o uso dos meios digitais citados anteriormente. Entre elas as observações sobre o impacto da globalização sobre o mundo atual, sobre o crescente processo de individualização, sobre a busca por auto-verificação, e sobre as estruturas estratégicas que se sustentam na sociedade.

O **capítulo IV** tem o objetivo de fazer uma reflexão em torno das escolhas metodológicas feitas para a realização deste trabalho. São apresentadas também considerações sobre o relacionamento das teorias adotadas neste estudo e o método utilizado.

O **capítulo V** apresenta os resultados da pesquisa empírica. São descritas as categorias de temas onde foram organizados os conteúdos das representações sociais

encontradas e uma análise sobre os sentimentos positivos e negativos sobre essas categorias.

O **capítulo VI** traz uma análise sobre os resultados da pesquisa e as conclusões decorrentes dessa análise.

Capítulo I

Alguns estudos sobre os meios computacionais digitais

Agora será apresentada uma análise sobre o tipo de influência que a utilização dos meios digitais pode exercer sobre os indivíduos de acordo com alguns estudos. Estes possuem a característica de terem sido realizados em um contexto similar ao da presente pesquisa. Isso traz a possibilidade de se criar um diálogo entre o conhecimento produzido aqui e os resultados obtidos nas pesquisas em questão. Estas pesquisas foram realizadas também no Brasil e em períodos relativamente recentes, em que a difusão dos meios digitais já se encontrava suficientemente avançada. O fato desses estudos tratarem de temas bastante diversificados tem o intuito de trazer uma visão geral dos tipos de efeito que a utilização dos meios digitais pode causar, dando assim uma base de interpretação para a presente pesquisa, que tem também um tema bastante específico. Serão discutidos neste capítulo: um estudo sobre universos virtuais e as implicações sobre a percepção da realidade dos sujeitos; um estudo sobre a utilização da Internet em uma comunidade acadêmico-científica e sua influência no trabalho dos acadêmicos; um estudo sobre salas de bate-papo com temas ligados a conteúdos eróticos; serão citados também alguns estudos complementares que demonstram que a utilização dos meios computacionais digitais é entendida de maneira geral como algo positivo.

O primeiro estudo é sobre um tipo específico de interação através dos meios digitais. Os universos virtuais que foram tema do estudo em questão são os chamados "MUDS" (sigla para "*Multi-User Dungeons*" ou "*Dimensions*"), um tipo de jogo eletrônico que se dá através da Internet onde diversos participantes jogam simultaneamente e podem interagir uns com os outros e com personagens e eventos virtuais criados com o auxílio de ferramentas eletrônicas. Os participantes em geral precisam, ao ingressar no jogo, assumir um personagem com características específicas. Essas características variam de acordo com a temática do jogo (um mundo de fantasia medieval ou de ficção científica, etc.) mas é sempre baseada na escolha de alguns

atributos pertinentes à caracterização específica do tema que o jogo possui. Assim o jogador escolhe diversas características para criar seu personagem: características físicas e visuais em que ele vai figurar durante as partidas como a cor da pele, dos olhos, o tipo de roupa que vai usar, etc.; atributos físicos e de habilidades que vão influenciar diretamente no desempenho do jogador durante as partidas como força, agilidade, destreza para determinada tarefa, etc.; e por vezes nos jogos mais complexos características de personalidade como honestidade, carisma, bondade e até mesmo sorte, que podem influenciar o desenrolar do jogo tanto no momento da escolha de características ao criar o personagem quanto nas atitudes tomadas pelo personagem durante o jogo. Esse tipo de jogo tem duração indeterminada, freqüentemente dura até mesmo anos, então o jogador ao criar seu personagem o faz com certa atenção pois aquele personagem será seu representante naquele universo virtual. Fortim (2004) em seu estudo sobre os "MUDS" pôde comprovar a influência desse tipo de atividade lúdica na vida de seus sujeitos. Foi concluído nesse trabalho que o próprio conceito de realidade dos sujeitos parecia ter sido afetado pois os jogadores se referiam freqüentemente aos eventos, personagens e acontecimentos do jogo da mesma forma que se referiam aos eventos de suas vidas cotidianas fora do jogo. Esses universos virtuais funcionavam como uma realidade paralela onde os indivíduos assumiam, por vezes, características de personalidade que não possuíam na vivência presencial. Foi relatado que isso ocorria porque nesse âmbito havia algum tipo de coação por parte dos grupos sociais ou por alguma limitação considerada pessoal. Assim, nos universos virtuais os indivíduos se sentiam livres para se expressar de maneiras diferenciadas das que desempenhavam em seus cotidianos presenciais e isso proporcionava sensações agradáveis de satisfação ou plenitude. Não é difícil entender porque os participantes muitas vezes desenvolvem a necessidade subjetiva de participar dos jogos por um

tempo considerado até mesmo patológico no sentido da adição: em primeiro lugar porque durante as partidas há um tipo de interação onde os participantes podem efetivamente realizar trocas com outros participantes na forma de conversas textuais ou verbalizadas, ou ainda de formas específicas inerentes à mecânica própria do jogo em questão, de forma que se criem efetivamente relações intersubjetivas como amizade e relações amorosas; em segundo lugar o anonimato que esses universos proporcionam pode ser algo bastante desejável dependendo das características de um eventual participante. Ele pode, por exemplo, usufruir desse anonimato para tomar atitudes que não se permitiria em uma troca presencial. Além disso, suas próprias características visuais assumem a forma que o jogador escolheu e não as que ele possuiria na troca presencial.

O segundo estudo sobre a influência dos meios digitais na vida dos indivíduos também diz respeito a relações interpessoais e agora mais especificamente à sexualidade. Esta questão é demasiadamente complexa não cabendo aqui um aprofundamento devido ao enfoque deste trabalho. Serão apresentados então apenas uma citação do estudo e algumas de suas conclusões. Nele se comprova que há influência na forma de se lidar com a sexualidade através do meio específico de comunicação em questão. O estudo foi realizado por Maiorino(2003) e teve como assunto os “chats”(salas de bate-papo) de internet, que tinham o tema específico ligado a conversas eróticas. Essas salas possibilitam que os participantes interajam através de mensagens textuais e eventualmente por meio de imagens e têm pura e simplesmente a característica de serem utilizadas de forma lúdica. Qualquer indivíduo com acesso à Internet tinha a liberdade de entrar numa dessas salas de bate-papo e participar das conversas. No momento da entrada o participante deveria escolher um apelido(n*ickname*) que é utilizado como um rótulo que identifica o participante durante

as conversas. Esses apelidos tinham diversas formas dependendo das intenções dos participantes: poderiam ser um nome próprio ou um nome seguido da idade, e freqüentemente tinham o formato de uma expressão que designava o tipo de fantasia que o participante gostaria de realizar em uma eventual interação. Dessa forma as intenções dos sujeitos da pesquisa já se faziam claras antes mesmo dos diálogos ocorrerem de fato. Observou-se que a interação entre dois participantes se iniciava com maior frequência quando o apelido de um deles era condizente com o tipo de fantasia ou intenção do outro participante. Observou-se também que era freqüente o simples abandono da interação caso a intenção de quem tentava iniciar uma conversa não fosse satisfeita. Os participantes que engendravam conversações mais longas o faziam quando um dos envolvidos correspondesse ao que era procurado pelo outro. Essa interação era feita de forma quase sempre unilateral, ou seja, um propunha o conteúdo da conversa e o outro apenas correspondia às expectativas. Outra conclusão deste estudo foi a de que raramente acontecia um relacionamento mais longo onde os participantes com os mesmos apelidos utilizavam as salas por mais de uma ou algumas poucas ocasiões. Ao contrário, os participantes desse tipo de sala de bate-papo pareciam utilizá-las apenas para satisfazer algum impulso momentâneo e evitavam criar laços que tivessem duração maior do que uma ou algumas seções de conversa. Esse comportamento se mostrou bastante específico da forma de interação utilizada. O sigilo proporcionado pela utilização dos apelidos e a não necessidade da imagem real dos participantes teve influência direta na forma que as interações ocorrem. Da mesma forma que a descrita nos universos virtuais “MUDS” os participantes dessas salas de bate-papo podem assumir identidades com características que o indivíduo não apresentaria em uma interação presencial. Restrições impostas tanto pelos grupos sociais quanto auto-restrições que eram efetivas nas relações presenciais dos sujeitos, simplesmente

desaparecem quando existe a privacidade dessa forma de interação específica. Ao contrário dos “MUDS” onde são mais comuns os relacionamentos duradouros em que os participantes realmente cultivam as relações e o desenvolvimento de seus próprios personagens, nas salas de bate-papo de conteúdo erótico as relações são efêmeras e superficiais e se restringem a uma breve satisfação erótica momentânea.

O terceiro estudo é relativo à influência da Internet na comunidade acadêmico-científica, especificamente na área da saúde pública. O motivo da citação deste estudo não é como nos exemplos anteriores as implicações psicológicas da utilização dos meios digitais para os indivíduos, uma vez que foi realizado em outra área do conhecimento. O motivo aqui é a demonstração da diversidade da influência da popularização dos meios digitais. Cuenca & Tanaka (2005) mostram no caso as mudanças comportamentais que a utilização da Internet trouxe para as práticas cotidianas de uma população específica, a saber, a do meio acadêmico na área da saúde pública. Constatou-se através desse estudo que a utilização da Internet é quase uma unanimidade entre os acadêmicos da área, sendo utilizada por 94,9% da comunidade. A conclusão a que se chegou é que a utilização da Internet influencia o trabalho dos acadêmicos de forma significativa sendo que a comunicação entre os docentes é a área mais afetada. O principal motivo para esse sentimento de mudança foi o da velocidade na recuperação e transmissão das informações obtidas em seus trabalhos para a comunidade científica.

Complementarmente aos estudos já citados serão considerados mais alguns que apresentam características comuns em suas conclusões e que são bastante interessantes para o presente trabalho. Apesar de possuírem objetos bastante diversificados o fato de terem relação com os meios digitais conferiu essa unidade nas conclusões obtidas. Os estudos em questão são: Carneiro (2002), sobre a utilização da informática na educação;

Medina (2005), um estudo sobre um fórum de discussão via Internet especificamente sobre violência urbana; e Urso (2005), sobre a utilização da Internet em pesquisa psicológica com tema relativo a stress na busca de emprego também via Internet. Independente das conclusões relativas aos temas específicos de cada pesquisa o ponto em comum foi o seguinte: a utilização da Internet esteve ligada a ideais de poder, diversão e liberdade. De maneira geral a interação com os meios digitais parece ser um atenuante sobre possíveis fatores negativos como stress e falta de motivação, ou seja, é entendida como algo positivo.

A escolha dos estudos analisados neste capítulo teve o objetivo de favorecer a diversidade dentro da unidade do tema das pesquisas envolvendo os meios computacionais digitais. Esta diversidade favorece uma maior abrangência na construção de uma base de comparação para o presente trabalho. Isto é algo bastante favorável uma vez que esta pesquisa foi realizada utilizando-se de um método de análise do discurso sobre um questionário semi-dirigido o que trouxe liberdade para os sujeitos se expressarem. A diversidade na escolha dos estudos comentados neste capítulo se mostrou de fato algo positivo ao confrontá-los com o material bibliográfico considerado e com o conteúdo obtido dos relatos dos sujeitos.

Capítulo II

Representações sociais, as teorias de Serge Moscovici e o mundo da Tecnologia da Informação.

Este capítulo tem a função de oferecer alguns parâmetros teóricos fundamentais que servem de base primária para as interpretações sobre a pesquisa empírica deste trabalho. Será apresentada em primeiro lugar uma definição ontológica de indivíduo. Em seguida serão apresentadas definições do que se entende por esse indivíduo dentro de diferentes contextos, a saber, os chamados "homem primitivo" e "homem moderno". Essas definições serão utilizadas como base comparativa para a definição do "homem contemporâneo" que é objeto deste estudo. Serão apresentadas então as características específicas que as representações sociais assumiram para este indivíduo. Este é também fortemente influenciado pelo contexto que se criou com a popularização dos meios digitais que está tão evidente em nossa sociedade.

A natureza ontológica do indivíduo a ser considerada nesse trabalho está intimamente ligada à sua capacidade simbólica e representativa. Os conteúdos simbólicos são absorvidos através dos órgãos dos sentidos e são representados obedecendo a uma forma biologicamente determinada, sendo que os objetos representados dessa forma têm o poder e a função de constituir a realidade para esses indivíduos. Como ser biologicamente determinado este indivíduo busca constantemente o equilíbrio de suas funções, e este equilíbrio de processos bioquímicos se estende em contiguidade estrutural aos processos cognitivos. Estes por sua vez incluem o equilíbrio geral das representações constituintes da vida mental destes indivíduos. Esta abordagem é bastante diferente, por exemplo, da abordagem atomicista e comportamentalista tão comumente aceita hoje no meio científico. Enquanto nesta última as análises são feitas à partir da decomposição dos comportamentos em fenômenos cada vez mais simples até se chegar em uma unidade passível de ser estudada, na abordagem das representações sociais o comportamento observado deve ser encarado como uma função de um todo dinâmico baseado na cultura. As construções culturais estruturadas pelo conjunto das

representações são estruturantes da realidade subjetiva dos indivíduos e são responsáveis pela apreensão de seu mundo atual. Então os processos psicológicos individuais são as unidades principais da vida mental dos indivíduos e devem ser entendidos como a norma, porém não podemos deixar de considerar o papel dos processos coletivos na construção dessa realidade. Estes estão ligados aos processos individuais atuando em interação dinâmica com eles.

Esses processos coletivos assumem formas diversas em diferentes épocas da história. Para efeito de comparação será considerada agora a forma de atuação do chamado "Homem primitivo". Pode-se resumir suas principais características: 1- este indivíduo é relativamente impermeável à experiência imediata; 2- a causa e a decorrência disso é que a memória tem um papel mais importante para o indivíduo do que os indícios perceptivos; 3- os indivíduos não são constrangidos evitar a contradição lógica, uma vez que as concepções previamente absorvidas são suficientes para estruturar sua realidade impermeabilizando-o em relação ao desequilíbrio causado por aquelas contradições. Esta última característica se tornará bastante clara ao ser feita a descrição do "Homem Moderno" logo a seguir. Então o chamado "Homem Primitivo" tem as representações mais homogêneas e mais inerentemente afetivas. Além disso, a fronteira entre realidade interna e particular do indivíduo e a realidade social possui certa mobilidade, ou é pouco definida. Essas realidades internas e externas se confundem. É importante observar que essas características e em especial a 3 que diz respeito à tolerância à contradição não implica que este possa ser considerado um ser ilógico. A linguagem, as instituições e as representações de uma maneira geral, impõe um princípio de lógica específico para cada cultura. Este princípio se traduz em algo como regras de inferência para que os indivíduos interajam com sua realidade atual e

com suas reflexões íntimas. Não se pode considerar um indivíduo de uma tribo indígena como ilógico se ele se recusar por exemplo a aceitar a explicação científica sobre a possibilidade de um avião levantar vôo baseada nas leis da mecânica, e preferir explicar o vôo do avião pela vontade de alguma divindade mágica ligada aos ventos. É preciso considerar que o índio foi socializado em determinada cultura. Dessa forma tanto sua própria realidade quanto o tipo de lógica específica utilizada para interpretar e estruturar essa realidade tiveram construções culturais específicas e assumiram características também específicas daquele contexto cultural. A impermeabilidade desse indivíduo à experiência imediata e a conseqüente rigidez das representações que ele possui poderiam explicar um comportamento conservador por parte dele. Essas são as linhas gerais do comportamento e do entendimento da realidade do chamado "Homem Primitivo": elas são baseadas prioritariamente na "crença".

A definição desse tipo de pensamento associado ao "Homem Primitivo" e que serviu como base para a teorização das representações sociais foi fruto dos estudos de Moscovici sobre o pensamento do sociólogo Émile Durkheim. Este último diz se espantar com a capacidade dos indivíduos de criar o que ele chama de "pensamentos ilusórios". Esses pensamentos são para ele criações fantasiosas baseadas em fatos contingentes que apesar dessa característica acabam sendo utilizadas como base para a criação de entidades ideológicas fixas e determinantes para a vida social. Esse tipo de pensamento criativo é utilizado para o estabelecimento por exemplo, das leis, das regras morais, dos diversos tipos de pensamento científico, etc. Assim Durkheim acaba se interessando por essas formas que a sociedade encontra de manter a coesão social através de procedimentos coercivos que se materializam através das instituições. Desde algumas instituições mais ligadas à vida íntima dos indivíduos como a família, o casamento e os apadrinhamentos até outras formas de reunião de indivíduos em grupos

sociais como a igreja, os clubes e associações, o exército, etc. Essas instituições têm como função principal a de tentar manter um certo grau de coesão dentro de uma sociedade. A principal crítica de Moscovici às observações de Durkheim é justamente a característica de rigidez e de serem entendidas como demasiadamente fixas as entidades sociais descritas. Segundo o novo teórico essa rigidez estrutural proposta por seu antecessor já não daria conta de explicar processos sociais a partir de determinado momento da história. Aqui então aparece uma diferenciação marcante na forma de atuar, interagir e de entender a realidade entre o que Moscovici chamou de "Homem Primitivo" e o "Homem Moderno".

A diminuição da rigidez das entidades sociais característica do **"Homem Moderno"** está ligada à mudança do pilar que dá base de sustentação à estruturação da realidade dos indivíduos: enquanto o "Homem primitivo" tinha como base a "crença", o "Homem Moderno" agrega o "conhecimento". Esse fato por sua vez faz com que a não contradição lógica passe a ser algo necessário. O constrangimento que no "Homem Primitivo" era exercido pelas concepções rígidas e inflexíveis que tornavam o indivíduo impenetrável à experiência imediata passa agora no "Homem Moderno" a ser exercida por uma necessidade em relação à satisfação lógica. O indivíduo moderno é constrangido pela necessidade de não contradição. Isso se traduz em uma necessidade de verificação em relação aos objetos constituintes da realidade dos indivíduos em questão. Para que a necessidade lógica pela não contradição seja satisfeita, os objetos que estejam envolvidos em determinada relação são passíveis de terem sua validade verificada. É preciso fazer uma ressalva em relação a essa possibilidade de verificação: o fato de ela ser verdadeira ou falsa não é algo intrinsecamente válido. Sua validade não tem valor em si mesma, mas é uma função dos conteúdos que compõe as representações que o indivíduo possuía previamente e da situação cognitiva atual do indivíduo. Existe

um processo dialético de negociações em uma verificação de validade dessa natureza.

Observa-se então que tanto no chamado “Homem Primitivo” quanto no “Homem Moderno” as representações sociais e individuais exercem o seu papel determinante. A diferença não está na forma de representação, mas na maneira de manipulação dessas representações. Essa maneira específica de lidar com os conteúdos das representações que se caracteriza no “Homem Primitivo” pela rigidez exacerbada vem assumir no “Homem Moderno” um caráter mais flexível, condizente com a necessidade de verificabilidade associada a esse indivíduo.

Essa flexibilidade traz um problema no que diz respeito ao equilíbrio das representações e dos processos mentais destes indivíduos: como manter a estabilidade geral das representações que um sujeito possui se um de seus objetos constituintes se torna eventualmente inválido? A solução para esse problema aparece na forma de uma capacidade do indivíduo moderno de desacreditar ou passar a dar menor importância a esses objetos e substituí-los por outros, ou por versões derivadas daquele objeto inválido. Essa nova versão teria então a característica de manter o equilíbrio geral das representações. A **volatilidade** dos objetos das representações passa a ser então algo marcante. O indivíduo moderno é capaz de se desfazer ou ao menos de modificar as representações com maior facilidade, elas parecem ser agora criadas e recriadas de forma mais pragmática e dinâmica quando comparadas ao que ocorria com o indivíduo primitivo.

Outra decorrência da valorização desse tipo de racionalidade associada ao “Homem Moderno”, ligada à possibilidade de verificação e aceitação ou refutação de objetos de representações, é o aparecimento de uma barreira mais bem definida entre a realidade externa e a realidade interna dos indivíduos. Enquanto o indivíduo primitivo se via constrangido mais fortemente pelas representações, a barreira entre indivíduo e

coletividade era indefinida uma vez que o indivíduo manipulava e interagia com os fatos e objetos percebidos quase que totalmente submetidos às representações compartilhadas com o coletivo. Já no indivíduo moderno aparece maior liberdade para que cada um possa considerar os fatos e objetos como válidos, bons ou ruins para si mesmo ou não. O coletivo aqui não deixa de ter seu papel, ele continua tendo alguma força coerciva sendo relevante para as decisões individuais, porém não é mais o único caminho. Agora há a possibilidade de negação dessas concepções compartilhadas, mesmo que isso leve a uma possível exclusão de determinados grupos sociais ou outras formas de punição.

O papel do indivíduo dessa forma se torna mais ativo no contexto atual. Cada um agora é mais responsável pela construção de seus próprios universos subjetivos selecionando as representações que lhe são mais apropriadas. Essa constatação torna necessário a análise dos processos que ocorrem nos indivíduos e que são responsáveis pela criação e manutenção das representações sociais. Serão analisados então mais detalhadamente os processos de **ancoragem** e **objetivação**.

2.1 Ancoragem

A **ancoragem** é um primeiro processo e é responsável por suprir a resposta à característica de intolerância ao desequilíbrio inerente ao ser humano. Quando um indivíduo entra em contato com um objeto novo ou estranho há um desequilíbrio cognitivo. Isso é algo insuportável. Segundo Moscovici a estabilidade se iguala ao "bom", ao amistoso, enquanto o desequilíbrio, o conflito, se iguala à aridez, à hostilidade total. Na tentativa de se re-estabelecer o equilíbrio perturbado com o aparecimento de um objeto novo para determinado indivíduo ou grupo inicia-se o processo de ancoragem. Esse processo consiste em classificar e rotular o objeto de

acordo com sua particularidade e sua generalidade utilizando para isso os conceitos que adquiriu ao longo de sua vida até então. Através de inferências, ele tenta aproximar o novo objeto aos núcleos figurativos que já possui para que aquele passe a fazer parte de seu universo representativo. Esse processo diz respeito a uma fase mais superficial da criação e modificação das representações sociais e por essa natureza é o que foi mais potencializado no contexto atual da difusão massiva dos meios digitais. Se considerarmos o aumento das possibilidades comunicativas, por exemplo, através da propaganda publicitária, podemos visualizar esse cenário. As formas de propagandear produtos e serviços evoluíram em sintonia com os meios digitais. Dessa forma a intenção de tornar uma marca popular através da máxima exposição para o público faz com que a propaganda apareça em praticamente todas as atividades que envolvem os meios digitais. Sites de correio eletrônico e ferramentas de mensagens instantâneas são utilizados para divulgar produtos e serviços a todo momento que são utilizados. As propagandas também estão salpicadas nos cantos de praticamente quaisquer páginas de internet, desde as comerciais até as particulares ligadas ao simples lazer. Essa divulgação massiva faz com que os indivíduos tenham que lidar de forma cada vez mais superficial e ágil com o bombardeio constante de informação. A quantidade não permite que os indivíduos se demorem em analisar e refletir, fazendo com que eles façam uma rápida leitura através do processo da ancoragem e eventualmente se interessem por determinada informação de acordo com suas preferências particulares. Mais uma vez a abordagem mecanicista comportamental pura se mostra insuficiente para explicar esse fenômeno. Uma vez que a propaganda tem sempre o objetivo de ser agradável e atrativa, como explicar o fato desse intuito não surtir efeito uniformemente nas populações atingidas? Se torna necessário uma abordagem que considere a vida mental interna e individual de cada um. É preciso considerar a existência de estruturas mentais

individuais e essas são construídas dialeticamente no decorrer da vida de cada um. Essas mesmas estruturas são as responsáveis pela capacidade adquirida de lidar constantemente com o bombardeio de informações, pois através do treino constante elas se reforçam tornando o processo de ancoragem algo cada vez mais natural pela sua constante requisição.

Outra característica do processo de ancoragem é que ao lidar com determinado objeto o sujeito tenta torná-lo comunicável para os outros membros de seu entorno social. Isso é algo compreensível uma vez que ao aproximar o novo objeto das representações que já possuía ele está aproximando-o também do universo simbólico do grupo. Isso porque os núcleos figurativos que atraem ou repelem o novo objeto foram construídos dialeticamente entre os indivíduos do grupo e não individualmente pelo sujeito em questão. Ao tornar esse novo objeto comunicável ele está tornando-o manipulável como objeto do pensamento, constituindo um processo de instrumentalização do saber. O contexto atual mostra mais uma vez suas particularidades. Uma vez que os novos objetos devem ser representados coletivamente, a forma específica em que ocorre a comunicação traz consigo uma especificidade em relação ao processo de criação e manutenção das representações. Observando por exemplo a comunicação através dos meios digitais, é fácil observar como se define uma representação social de fatos cotidianos em sites de relacionamentos. Um participante cria um tópico na forma de um enunciado, que faz menção do fato em questão. Em seguida outros participantes do grupo postam suas mensagens exprimindo um juízo em relação ao fato. Outros participantes fazem o mesmo, alguns fazendo declarações novas, outros comentando declarações previamente postadas. Essa negociação é certamente diferente de uma negociação face a face, tanto pela suas características intrínsecas ligadas a natureza dos elementos envolvidos quanto pelo incremento da quantidade de

informação. É importante lembrar também que essas negociações são em sua maioria superficiais dando mostras de tentativas rápidas de aproximação dos objetos novos aos conteúdos previamente presentes, permanecendo assim no campo da ancoragem.

É importante ressaltar que a ancoragem é algo que deve ser entendido como um processo e não algo definitivo e terminal. Os objetos ainda estão em avaliação e estão gradualmente sendo absorvidos pela matriz cultural de identidade do grupo em questão. As representações que haviam previamente não se deformam completamente ao entrar em contato com o novo. Mesmo que este novo objeto esteja em contradição com os conceitos e idéias que constituíam o universo simbólico dos indivíduos anteriormente, uma eventual modificação se daria em um processo gradual de assentamento e adaptação às concepções pré-existentes. Será considerado agora o segundo processo relacionado à criação e manutenção de representações sociais.

2.2 Objetivação

A **objetivação** é um processo que tem também sua função na absorção do novo como a ancoragem, porém agora isso é feito de forma mais profunda tornando o novo objeto em algo mais arraigado e concreto. No contexto da utilização massiva dos meios digitais podemos dizer que esse processo ocorre com menor frequência e intensidade comparativamente ao processo da ancoragem. A característica de alta volatilidade e renovação da informação faz com que os sujeitos naturalmente façam uma seleção mais criteriosa em relação aos conteúdos que passarão a fazer parte de seu universo de representação. Apenas objetos que realmente demandem um novo paradigma representativo serão objetivados. Os outros serão tratados como repetições ou instâncias de outros objetos e serão representados por aproximação e semelhança. Entretanto se

torna claro que o processo de objetivação ocorreu, por exemplo, nos primeiros contatos dos indivíduos com os meios digitais dando origem a um novo paradigma representativo.

Por exemplo o estudo de Cuenca & Tanaka (2005) sobre a popularização do uso dos meios digitais entre os acadêmicos da área da saúde. Esse exemplo será utilizado a partir das três fases do processo de objetivação descritas por Jodelet (1994). A primeira fase é a seleção e a descontextualização. Isto significa retirar o objeto de seu contexto original e isso é feito de forma adaptativa. Isso acontece porque ocorre uma seleção parcial das características do objeto observado de acordo com as concepções que estavam presentes no grupo e no indivíduo em questão. O novo objeto absorvido acaba por se adaptar a esse contexto específico de senso-comum e se torna também específico, algo como um recorte da realidade. O conceito de "correio eletrônico", citado frequentemente pelos acadêmicos passou por esse processo. Este conceito que em essência é constituído por uma complexidade de protocolos de comunicação aplicados em um determinado aparato físico e que tem especificidade em relação às diversas implementações utilizadas pelos usuários, ao passar para o universo representativo dos acadêmicos recebeu uma interpretação compatível. Essa interpretação está especificamente ligada à utilização prática das ferramentas, ignorando a complexidade técnica inerente ao conceito, fazendo com que essa complexidade não tenha existência para o grupo em questão.

A segunda fase da objetivação segundo Jodelet é a criação propriamente dita de um núcleo figurativo ou de um novo paradigma de figuração. Esse núcleo é constituído por um complexo de imagens sensoriais que reproduzem um complexo de idéias. Se os objetos que estão sendo representados não possuem algo semelhante no universo de representação pré-existente uma construção de um novo paradigma ou

núcleo figurativo assim como um novo rótulo de linguagem se faz necessário para que o objeto passe a ter existência. No exemplo do “correio eletrônico” a palavra “correio” naturalmente faz com que haja uma aproximação ao conceito tradicional de correio onde há entrega de algo mediante a especificação de um destinatário. Há uma aproximação deste núcleo figurativo previamente construído, e além disso, são acrescentadas as características específicas do meio utilizado para esse correio específico, como os aparelhos utilizados, as interfaces gráficas, as empresas que disponibilizam os serviços, etc. Dessa forma convencionou-se utilizar o termo já criado pelos países de língua inglesa “e-mail” para descrever o novo objeto. Observa-se que as categorias que são utilizadas para se criar as representações sociais são categorias da linguagem e são tomadas de um fundo cultural mais ou menos comum, uma vez que no exemplo da palavra “e-mail” a língua inglesa parece ser a língua universal no contexto atual, sendo amplamente divulgada e estudada no mundo e especificamente no Brasil.

Por fim, **a terceira fase** da objetivação é a naturalização. Aqui os elementos constituintes da representação do objeto novo passam a se coordenar de forma a se concretizar. É preciso acentuar aqui a peculiaridade da concepção de Moscovici e que é compartilhada por Jodelet sobre o que é aceito na relação entre imagem (representação dos objetos do mundo) e a realidade. Essa concepção é diferente por exemplo da concepção dos behavioristas de que a imagem ou a representação é uma cópia da realidade baseada em indícios perceptivos e que passam a se constituir em elementos do pensamento. Diferentemente, na naturalização feita no processo de objetivação, a diferença entre imagem e realidade simplesmente desaparece e as imagens se tornam elementos da realidade e não mais do pensamento. Um esquema que era conceitual passa ser dotado de realidade. Assim o conceito de “e-mail” tem aqui a propriedade de ser algo totalmente natural entre os acadêmicos do estudo de Cuenca & Tanaka (2005).

Uma eventual citação em uma troca comunicativa entre os sujeitos do grupo não deixa margem para confusão: cada membro do grupo tem uma representação suficientemente compatível do conceito de “e-mail”.

É interessante observar que tanto na ancoragem quanto na objetivação há mecanismos e motivações comuns. Esses mecanismos subjazem os conteúdos das representações sociais: são a inferência, a atribuição e a imputação. Essas parecem ser ferramentas estruturais que estão ligadas às funções primordiais já descritas aqui como o restabelecimento do equilíbrio no caso do aparecimento de uma informação perceptual divergente das que se espera e a tornar o não-familiar em familiar, o árido e ameaçador em algo amistoso, confortável, bom. Esses mecanismos podem fornecer uma explicação para os diversos estudos citados nesse trabalho que tiveram a conclusão de que o uso dos meios digitais é tido pelos usuários como algo positivo, a saber Carneiro (2002), Medina (2005) e Urso (2005). Através da inferência, da atribuição e da imputação Moscovici (1994) diz que ao se observar um evento qualquer instintivamente começamos a tentar lhes atribuir significados. Mais uma vez a questão do equilíbrio parece ser algo primordial para a vida mental dos indivíduos. Quando se observa um evento parece haver um desequilíbrio nos processos mentais que pode variar dependendo do grau de divergência que esse evento possa apresentar em relação às representações sociais que o indivíduo tem sobre aquele acontecimento ou sobre acontecimentos semelhantes. A resposta do organismo é uma tentativa de restabelecer o estado ótimo com uma intensidade proporcional à intensidade da perturbação causadora do desequilíbrio. Para isso ele começa a tentar elaborar explicações que servem para elucidar para si mesmo o significado daquele evento. Isso é feito utilizando-se ferramentas lógicas que consistem em uma relação de causa e efeito ou em uma relação de fins e meios. A memória tem prevalência sobre os sentidos sendo esse motivo do

desequilíbrio, porque há uma comparação constante entre o que é percebido através dos sentidos e o que há como representação do mundo simbolicamente. Assim toda explicação depende do sentido que temos de realidade e esse sentido por sua vez é resultado de representações individuais e sociais. Podem existir diversas maneiras de se entender a realidade de acordo com os conteúdos que temos representados e essas maneiras parecem influenciar a própria forma de se fazer inferências em relação a fatos observados.

Moscovici fala de causalidade de "direita" e de "esquerda" ao referir-se a problemas sociais, onde as classes dominantes e as classes desprivilegiadas apresentam cada uma sua versão sobre os motivos da miséria dos últimos. Esses tipos de causalidade podem aparecer não somente no que diz respeito à representação social da miséria, mas em quaisquer tipos de representações que envolvam conceitos de agrupamentos diferenciados. Em relação aos trabalhos citados onde concluiu-se que a utilização dos meios digitais é tida como algo positivo pelos seus usuários, é preciso observar que essa aceitação não é unânime. Há usuários que apresentam também queixas sobre a utilização dos meios digitais: dificuldade em se adaptar às novas ferramentas, dificuldade em sua operação, não ter acesso aos meios digitais, etc. Podemos observar aqui também que existem duas causalidades opostas onde os grupos envolvidos engendram explicações para justificar suas posições. A conclusão que se tira desses exemplos é a de que as representações sociais são mediadores necessários na subjetividade dos indivíduos, fornecendo material para a formulação de explicações que por sua vez são responsáveis por manter o equilíbrio da vida mental dos indivíduos.

Outro fato importante que surge como conseqüência dos processos que dão origem às representações sociais é o delineamento de dois universos distintos: o **Universo Consensual**, e o **Universo Reificado**. As definições desses universos feitas

por Moscovici apresentam características especiais quando consideramos o contexto da utilização massiva dos meios digitais que observamos atualmente.

2.3 Universo Consensual

O chamado **universo consensual** se define numa dialética entre indivíduo, grupo ou grupos sociais de que esse indivíduo faz parte, e o mundo físico em que habita. Aqui se criam, se mantém e se modificam as representações sociais. Ele se delineia naturalmente quando acontece a interação social, por exemplo, nos bares nas associações, na rua, etc. Esses tipos de interação ocorrem através de conversações verbais através da linguagem, um mecanismo que podemos considerar como natural. Porém no contexto considerado nesse trabalho surgem outras formas de interação social: através dos meios digitais, ocorrem formas específicas de interação que tem os aparelhos e suas interfaces como intermediários. As representações sociais certamente surgem neste tipo de comunicação também, porém não podemos ignorar o fato de que as formas específicas de interação trazem mudanças. Por exemplo, o estudo de Maiorino (2003) sobre salas de bate-papo de conteúdos eróticos. Constatou-se que a forma dessas negociações interpessoais proporcionou um comportamento específico pelos participantes. A explicitação do tipo de fantasia erótica já no próprio nome utilizado pelo usuário, a interação através do texto digitado, e a privacidade e o sigilo proporcionado pelas salas tornaram frequentes as interações rápidas, objetivas e sem continuidade, visando à saciedade de um impulso momentâneo. O caso do estudo de Fortim (2000) sobre os “MUDS” também demonstra essa característica. Os usuários se reconheciam através das características do personagem criado. A interação ocorre através de texto escrito e de ações realizadas sobre as regras do jogo como por exemplo

algum tipo de favorecimento no jogo, ou uma representação visual de algum tipo de ato específico do jogo em questão. Isso traz uma formatação para a interação social, diferente de uma conversa presencial onde se ouve a voz e se tem uma imagem visual dos interlocutores.

Uma característica importante da interlocução em um universo consensual é a liberdade que essa interação social deve ter necessariamente pra que apareçam as representações sociais. Não há regras preestabelecidas nem tampouco imposições *à priori* exceto talvez as regras que são definidas pelo próprio conteúdo simbólico das representações (entenda-se aqui os valores culturais, regras de conduta, etc.) que se manifestam implicitamente. O delineamento dos objetos se faz através de uma seqüência de acordos que são resultado de um processo de negociação que ocorre constantemente entre os indivíduos. A autoridade para que se operacionalize uma mudança na representação de determinado objeto não é passível de ser atribuída a um indivíduo ou a qualquer tipo de entidade ou instituição, ela é algo que acontece dinamicamente no próprio processo de interação social que ocorre naturalmente no cotidiano dos indivíduos. Essa liberdade pode acontecer também quando a interação se dá através dos meios digitais, porém ela pode ser limitada ou ao menos sofrer um tipo de direcionamento, dependendo da forma de comunicação. Esse direcionamento ocorre por exemplo pelo anonimato, ou pelas possibilidades de comunicação através de ícones e imagens visuais e sonoras, como no caso dos “chats” e dos “MUDS”.

2.4 Universo reificado

No caso dos universos reificados também é necessário fazer algumas observações. Segundo Moscovici esse universo se define através de imposições do tipo

que vem “de cima”. Essa definição não passa pela negociação espontânea por parte dos que utilizarão e manterão estas representações. A grande diferença entre os objetos do universo consensual e os do universo reificado é que nesse último os objetos são baseados em uma seqüência de prescrições e não em acordos, ou seja, o caráter de mutabilidade e adaptação das representações sociais (fenômeno característico do universo consensual) não existe aqui. Pelo contrário os objetos do universo reificado estabelecem entidades sólidas, invariáveis, e principalmente impenetráveis à ação dos indivíduos comuns. Apenas indivíduos que fazem parte dos universos reificados específicos podem opinar e eventualmente trazer modificações às definições destes objetos. Percebe-se então que essa separação entre indivíduos comuns e indivíduos que pertencem a determinados universos reificados específicos têm o poder de definir sistemas de classes e papéis específicos e regras de conduta e de entendimento dos objetos pertinentes, estabelecendo também regularidades imutáveis. São exemplos desse tipo de universo as instituições modernas das mais variadas naturezas como as formas jurídicas e as diversas disciplinas científicas: só a psicologia pode opinar sobre quais as definições de doença e saúde mental e definir as condutas corretas a serem tomadas; apenas a medicina pode definir se determinada medicação é boa ou ruim para certo paciente com uma enfermidade; apenas a física pode opinar em relação ao número de partículas subatômicas que um átomo possui, etc. Assim se definem formas de restringir a ação do indivíduo em qualquer campo do saber. Universos específicos acabam impondo os objetos que os definem de forma vertical àqueles que acabam sendo obrigados a aceitar as definições sem possibilidade de contestação. Entretanto quando considera-se o contexto atual acontecem alguns fenômenos interessantes. O universo reificado para o mundo dos meios digitais se define através das especificações técnicas ligadas ao desenvolvimento de ferramentas de hardware e software e de formas de

conduta em relação ao desenvolvimento e administração de projetos. As disciplinas acadêmicas, os livros e manuais são exemplos de como se estabelecem essas prescrições. Entretanto observa-se uma crescente tendência de popularização também de ferramentas de desenvolvimento tanto de aplicativos quanto de conteúdos para serem disponibilizados através dos meios digitais. É de interesse das empresas que os próprios usuários se responsabilizem pela criação: empresas disponibilizam material e bibliotecas de desenvolvimento de software gratuitamente; o surgimento dos "Blogs", páginas de internet simplificadas para que os próprios usuários possam alimentá-las com conteúdo; empresas de jogos eletrônicos que disponibilizam ferramentas para criação de níveis pelos usuários, permitindo legalmente que isso ocorra; sites especializados em disponibilizar vídeos criados pelos usuários; etc. Essas políticas incentivam o auto-didatismo e assim gradualmente a influência de "pessoas leigas" no que seria um universo reificado começa a crescer. Isso é uma extensão e uma ampliação do fenômeno observado por Moscovici e descrito por ele como um fenômeno moderno: a absorção de conceitos científicos pelo senso-comum, dando origem a algo como uma "ciência mista", onde conceitos científicos passam a integrar uma matriz de representações sociais modificando-se de forma adaptativa a ela.

É preciso ficar claro que o surgimento do contexto atual onde existe esse tipo de interpenetração entre universos reificados e consensuais não ocorreu com nenhum tipo de corte brusco ou revolução. Não caberia descrever aqui os acontecimentos que levaram ao aparecimento do chamado "Homem Moderno" e nem tampouco afirmar que a forma de pensar associada ao "homem primitivo" desapareceu completamente. Essa maneira específica de interação apareceu gradativamente durante um longo processo histórico e passou a se tornar uma nova maneira de interação para os indivíduos o que

não significa que todos os indivíduos que vivem no período posterior à concretização dessa nova forma venham a utilizá-la. Pelo contrário pode-se observar nos dias de hoje a coexistência tanto das duas formas de interação descritas quanto do que poderíamos descrever como uma terceira onde existe uma dialética entre elas.

Como resultado dessa configuração que envolve: a interpenetração entre os chamados universos reificados e os consensuais e a coexistência dos diversos tipos de racionalidades inerentes a elas, o papel diferenciado das representações sociais cada vez mais dinâmicas e voláteis, pode-se caracterizar o mundo contemporâneo como algo crescentemente fragmentado e de mudanças rápidas e freqüentes. Isso implica também que esse contexto faz parte de um processo histórico que se está ainda em curso, e que provavelmente em breve nos apresentará características suficientes para caracterizar novas formas de racionalização do mundo.

A seguir será apresentada uma análise de como se relacionam as concepções de Moscovici do "Homem Moderno" e do papel das representações sociais com as idéias de pensadores mais direcionados ao mundo contemporâneo e com foco no mundo do trabalho. Essa escolha não foi feita apenas pelo interesse desse trabalho nesse âmbito da existência dos indivíduos. Foi pelo fato de que o mundo do trabalho teve influência decisiva no processo que deu origem ao contexto geral da existência do homem contemporâneo como se verá.

Capítulo III

O mundo do trabalho contemporâneo e suas relações com o contexto da Tecnologia da Informação

Em acréscimo ao que foi descrito como a forma de interagir com o mundo do "homem moderno" e do papel das representações sociais nessa forma de interação, agora serão consideradas algumas idéias de pensadores mais direcionadas ao período contemporâneo especificamente. Entre elas as observações sobre o impacto da globalização sobre o mundo atual de Malvezzi (1999), sobre o crescente processo de individualização descrito por Beck&Beck Gernshein (2002), sobre a busca por auto-verificação de Seyle&Swan (2007), e sobre a estrutura estratégica de Enriquez (2000). Algumas dessas idéias são intimamente ligadas ao mundo do trabalho. Essa ligação tem um motivo além do interesse desse trabalho por esse âmbito da existência dos indivíduos. Esse motivo é o fato de que o mundo do trabalho e da produção de valores aparece como um dos fatores principais que incentivaram a configuração do panorama atual do mundo contemporâneo. Isso porque esta configuração aparece como parte de um processo histórico, onde um de seus marcos tem ligação mais estrita com nossa realidade, a saber, a Revolução industrial. Serão descritos brevemente alguns contextos que precederam a configuração atual e que foram imprescindíveis para a forma de lidar com o mundo do homem contemporâneo e para a difusão dos meios computacionais digitais.

A consideração da industrialização como um marco importante para esta contextualização se deve a dois fatores principais. O primeiro deles foi o surgimento da possibilidade de produção em massa de produtos padronizados e com baixo custo. Essa nova possibilidade criou um contexto onde o lucro se definia pela popularização de produtos, ou seja, a quantidade de produção e de seu escoamento passa a ser a principal forma de valor. Para que o escoamento da produção fosse algo possível se torna necessário que houvesse interesse de um grande número de indivíduos pelos produtos

industrializados. A idéia da criação de um mercado consumidor aparece aqui com grande força: se as pessoas não tinham a necessidade de determinado produto, deve-se criar essa necessidade, e isso é feito de forma intensiva através da propaganda. Esse contexto possibilitou que os meios digitais hoje se tornassem um produto de grande interesse das massas, algo que foi construído ao longo dos anos concomitantemente com o processo de avanço tecnológico. O segundo fator decorrente da industrialização é o do incentivo do aparecimento do espírito crítico das massas, o que se expressou nos conflitos sociais decorrentes das péssimas condições de trabalho e de vida que o trabalho nas fábricas trouxe para o trabalhador. A necessidade por melhores condições de trabalho e remuneração fez com que o indivíduo comum passasse a criticar sua realidade e lutar por condições melhores. Essa forma de lidar com seu cotidiano passa naturalmente a fazer parte de seu modo de vida possibilitando que esse espírito permeasse todos os âmbitos de suas vidas. Essa mentalidade por sua vez força a indústria a se adaptar: ela já não podia ignorar nem as demandas de seus trabalhadores nem as de seu mercado consumidor. Dessa forma a industrialização se mostrou um marco importante tanto na definição do indivíduo contemporâneo quanto do contexto econômico, expresso em uma indústria que já não pode ignorar as demandas de um mercado consumidor cada vez mais crítico e ativo onde os indivíduos assumem crescente importância.

Por volta dos anos de 1980 o processo de desenvolvimento da economia mostra mais um marco importante para o contexto atual da massificação dos meios digitais. Esse marco é o do papel que a comunicação passa a assumir no contexto industrial, e que gradualmente passará a se popularizar para o indivíduo comum e para as massas. O papel que a comunicação passa a assumir se deve ao processo de internacionalização e

fusão de empresas que ocorreu nesse período, como descrito por Malvezzi (1999). O ganho em desempenho que as empresas japonesas demonstraram com suas práticas de gerenciamento trouxe necessidade de competitividade por parte de outras economias como as européias e americanas. Numa tentativa de melhorar seu desempenho no mercado agora o todo da empresa é que passou a ser o foco das práticas gerenciais. Os sistemas sócio-técnicos característicos desse período tentaram priorizar a articulação em conjunto dos diversos sistemas que compõe a empresa sendo que a comunicação entre os indivíduos e entre os grupos de indivíduos que compõe essas partes deveria ser feita de forma ótima e contínua. Isso foi necessário para poder atender as crescentes demandas do mercado o mais rápido e com a melhor qualidade possível. A internacionalização de empresas demonstra também de forma bastante pragmática a importância da valorização da comunicação: aqui não só valores e anseios individuais que já apresentam em si possibilidade de conflitos deveriam ser considerados, mas também valores culturais que possuem comumente maiores diferenças por serem de países diversos, a começar pela própria língua. Esse é o período onde a comunicação ganha um papel cada vez mais central para a economia. Essa posição vem a se consolidar de forma definitiva na próxima década, passando gradualmente a se tornar uma necessidade também para o indivíduo comum em seu cotidiano.

A consolidação da mudança do papel comunicação no mundo contemporâneo ocorre então nos anos de 1990. O surgimento das infovias da informação proporcionados pelo avanço tecnológico é ao mesmo tempo causa e conseqüência dessa mudança. Essas infovias trouxeram mudanças significativas, como descreve Malvezzi (1999): uma mudança na compreensão do tempo e do espaço de forma que a distância física não era mais um problema a ser vencido pois a interação pode agora ser feita em

locais distantes da mesma forma que em uma interação presencial, ao menos no âmbito econômico, industrial, etc. Essa mudança também envolve a questão do tempo pois agora as trocas de informação podem ocorrer "on-line", ou seja, de forma imediata e contínua; aspectos da realidade agora são transformados e tratados como informação e podem dessa forma ser submetidos a diferentes processos de busca e transformação. Essas mudanças associadas têm segundo este último autor três aspectos que parecem se articular com as definições defendidas nesse trabalho: **1- o aspecto econômico**, onde a aceitação da mobilidade de conceitos e concepções inerente ao mundo atual possibilita a fácil inserção de capital intelectual, financeiro e de tecnologias ao processo produtivo; **2- o aspecto psicológico**, que se define pela possibilidade adquirida pelos indivíduos de assumirem diferentes e variadas identidades de acordo com o âmbito de atuação e interação de cada indivíduo com cada grupo de que faz parte(como exemplificado nesse trabalho pelos estudos sobre "MUDS" e sobre salas de bate-papo no capítulo anterior); e por fim **3- o aspecto antropológico** que define o capital simbólico como o principal na determinação do valor no mundo globalizado. Estes dois últimos aspectos mostram que a relevância do simbólico que foi defendida até aqui como algo inerente à natureza humana foi assimilada e potencializada pela configuração de nossa economia. O que possui maior valor nas trocas comerciais deixa de ser a troca de produtos e serviços pela moeda e passa agora a ser a valorização de entidades virtuais e simbólicas que têm a capacidade de multiplicar o valor de objetos que antes possuíam apenas função prática e utilitária. Essas características já apareciam é claro desde a difusão de meios de comunicação em massa como o rádio e a televisão, entretanto nunca tiveram tanto destaque. Isso porque a comunicação de massa foi enormemente potencializada pela difusão dos meios digitais, pelo desenvolvimento técnico dos antigos meios de comunicação e pelo avanço técnico da própria propaganda.

Essas mudanças contextuais trazidas pelo processo de globalização e de difusão dos meios digitais computacionais tiveram forte influência sobre o mundo do trabalho em seus diversos aspectos. A relação entre trabalhadores e empregadores é um desses aspectos que tem especial interesse para esse trabalho**.** O conceito de carreira que tradicionalmente era tido como algo que deveria ser cultivado ao longo dos anos de forma quase sempre vitalícia agora muda. O afrouxamento desse vínculo entre o trabalhador e a empresa mostra que conceitos como promoções e fidelidade cultivada em relação às empresas já não são mais válidos trazendo um clima de incerteza e de ambigüidade tanto para o trabalhador quanto para as empresas. A gestão de recursos humanos e os indivíduos agora são obrigados a lidar com a **descartabilidade** como algo onipresente. A porosidade de fronteiras hierárquicas e a necessidade de atuação dinâmica faz com que a administração atue como facilitadora dos processos de troca entre trabalhadores, entre trabalhadores e a empresa, e entre as empresas e o mercado. Os administradores agora só se responsabilizam por controlar os resultados, ou seja, o lucro ou o prejuízo obtido pelos processos produtivos, enquanto o controle dos processos fica sob responsabilidade dos próprios trabalhadores em uma forma de auto-organização ou auto-gerenciamento. A necessidade e a capacidade de questionamento constante da realidade inerentes ao "Homem Moderno", parecem ter sido assimiladas e aceitas pelas formas de administração contemporâneas colocando grande responsabilidade sobre o indivíduo e trazendo-o para uma posição cada vez mais vital dentro das empresas.

Essas mudanças contextuais fazem com que a indústria busque um **tipo específico de indivíduo,** que seja capaz de satisfazer aquelas demandas específicas. Então para dar conta de uma realidade em constante mutação e que requer uma atuação

rápida e contínua para atingir as metas de desempenho consideradas como cruciais para a sobrevivência da empresa o indivíduo deve ter algumas competências: 1- deve ser **pluralista,** ou seja, deve estar atento a todos os aspectos de sua realidade, tanto os que são inerentes a área específica em que atua quanto os de áreas fora desse escopo. Esses diversos âmbitos possuem interligações sutis e podem trazer possibilidades de otimização das atitudes tomadas. A difusão massiva dos meios digitais, aceita como algo positivo pelos próprios indivíduos como demonstraram os estudos considerados aqui, traz um aspecto oposto a essa idéia. A potencialização da quantidade de informação e sua velocidade de acesso e troca faz com que os indivíduos tenham que lidar com uma quantidade enorme de trabalho. É bastante plausível a situação onde um a demanda de assimilação de informação sobre um indivíduo excede sua capacidade, trazendo uma sobrecarga de trabalho e todos os males associados a isso, como estresse e ansiedade; 2- Além de enxergar o contexto geral em que vive, o indivíduo deve ser capaz de perceber **o universo de seu cotidiano** e ser capaz de agir como mediador, favorecendo as trocas entre seus colegas de trabalho no sentido de otimizar o desempenho da empresa como um todo. A demanda por uma percepção imediata do ambiente encontra no âmbito da utilização dos meios digitais uma correspondência. A sintaxe das ferramentas digitais aponta para esse imediatismo, uma vez que a meta dos desenvolvedores é sempre proporcionar acesso rápido a uma informação específica de forma precisa e com o menor esforço. Essa sintaxe se expressa por exemplo no estudo de Maiorino (2003) que demonstrou que a satisfação imediata é o objetivo dos freqüentadores das salas de bate-papo; 3- outra característica buscada é que ele deve ser capaz de **problematizar** as situações que se encontra, elaborando cenários que possam dar conta de possíveis problemas e escolhendo as melhores opções atuando de forma preventiva; 4- **Deve ser reflexivo e crítico**, ou seja, capaz de questionar as situações

que se depara de forma construtiva, sempre no sentido de promover a harmonia do todo da empresa. Esses dois últimos itens demonstram como o aspecto de capacidade crítica da realidade associada ao “Homem Moderno” é assimilada pelo contexto econômico e potencializada no mundo contemporâneo. A capacidade crítica que foi um problema para os donos dos meios de produção durante a industrialização, passa a ser cobrada hoje pelo mercado de trabalho; 5- Deve ser capaz de **se apropriar de seu próprio desenvolvimento de forma contínua**, promovendo seu aprendizado em assuntos e questões que possam trazer algum ganho para os interesses da empresa. Essa é mais uma evidência da mudança do papel do indivíduo dentro do mundo do trabalho. Ele passa de uma peça com uma função maquinal pré-determinada, para um agente dinâmico e ativo capaz de modificar seu papel constantemente. Essas características demonstram que a volatilidade das construções sociais e da conseqüente mobilidade de sentidos e de entendimento da realidade que foi até aqui associada ao “Homem Moderno”, foi acentuada pelo avanço dos meios de comunicação em massa e dos meios digitais eletrônicos. Essas características foram assimiladas pela estruturação econômica e agora demanda também que os indivíduos dêem conta de assumir **os riscos e incertezas** que essa configuração trouxe.

O papel cada vez mais ativo do indivíduo no mundo do trabalho e no âmbito econômico não é um fenômeno isolado dentro do contexto geral da sociedade contemporânea. Beck&Beck Gernshein (2002) descrevem um processo de individualização que permeia a sociedade como um todo, desde as micro-relações cotidianas até formas institucionalizadas que aparecem como parte desse processo. Quando foi feita a descrição de “Homem Moderno” nesse trabalho, foi dito que a distinção entre universo individual e o universo social passou a ser bem mais definida

do que no caso do chamado “Homem Primitivo”. Nesse último as concepções definidas socialmente eram quase que invariavelmente aceitas pelos indivíduos. Por exemplo nas sociedades gregas antigas e na idade média européia atitudes de pensamento individualistas eram tidas como desviantes ou idiotas. Já no “Homem Moderno” e principalmente no indivíduo contemporâneo a possibilidade de questionamento se faz presente trazendo uma **pluralidade** de sentidos para a vida. Ele tem a possibilidade de escolha, porém essa possibilidade passa no período atual a assumir um caráter de imposição. Prova disso é que a sociedade se configurou de tal maneira que a individualização se institucionalizou em formas governamentais e legais, em formas culturais como o formato da família e enfim nas próprias biografias dos indivíduos. Os autores citados fazem uma análise, por exemplo, de como o casamento era tomado como base para o estabelecimento de legislações relativas à previdência social e em relação a questões de posse de bens por familiares. Enquanto em um momento anterior a própria sociedade não podia aceitar indivíduos que não fizessem parte de uma família com uma configuração específica infligindo sansões sobre indivíduos que fugissem dessa norma, na atual configuração já é possível que indivíduos façam parte de variadas formas de conviver com seus familiares e amigos. Casais são legalmente casados mas vivem em casas separadas, ou vivem juntos informalmente sob o ponto de vista legal, ou ainda indivíduos sós adotam crianças, há união entre pessoas do mesmo sexo, enfim há uma gama maior de possibilidades sem que haja sanções mais sérias por parte da sociedade. Os governos e a instituição de leis por sua vez parecem acompanhar essa mudança de postura: o estado cria leis considerando essas possibilidades diversas e o que acorreu é que as leis acabam indo contra a coesão familiar. Elas privilegiam a individualização e favorecem o indivíduo em si em termos econômicos e de direito, em detrimento do indivíduo como parte de uma estrutura familiar. O fato do indivíduo não

derivar mais do geral e apresentar um caráter crescentemente único faz com que o individualismo se torne a base para a legitimidade política e moral. Então os indivíduos apenas se integram à sociedade em aspectos parciais como por exemplo como estudantes, como motoristas de táxi, pagadores de taxas, votantes, etc. Isso faz aparecer as biografias "*do it yourself*", ou do faça você mesmo, o que a despeito da aparente característica de liberdade traz alguns fatores negativos. A enorme gama de possibilidades de escolha que o indivíduo tem à sua disposição e a imposição da sociedade de que ele faça escolhas dentro dessas possibilidades traz um grande peso para o indivíduo contemporâneo. Enquanto no passado já haviam alguns caminhos mais ou menos delineados que eram considerados "corretos" para a vida em sociedade, hoje os indivíduos são responsáveis por traçar seus caminhos e de arcar com as conseqüências de suas escolhas. O sucesso ou fracasso social e econômico agora é entendido como uma responsabilidade que depende única e exclusivamente do desempenho do indivíduo. A possibilidade de fracasso é algo permanente e este indivíduo é obrigado a lidar com os riscos constantemente. O delineamento de biografias únicas, atômicas e individualizadas observado por estes autores parece ser mais um indício da fragmentação da realidade que podemos observar no "Homem Moderno" e que é mais um processo que se vê potencializado no mundo contemporâneo.

Quando analisamos as modificações contextuais trazidas pelo uso massivo das ferramentas digitais computacionais de comunicação podemos observar uma correspondência com o processo de individualização descrito aqui. Como foi citado anteriormente, no mundo da criação de ferramentas computacionais digitais existe um esforço generalizado pela criação de ferramentas tecnicamente acessíveis ao maior número de usuários possível. Dessa forma tenta-se criar ferramentas que sejam

intuitivas e que demandem o menor tempo, esforço, e aprendizado para sua utilização efetiva. É de interesse dessa indústria que os indivíduos sejam capazes de aprender a utilizar essas ferramentas por si próprios, com o auxílio apenas do material didático disponibilizado pelas próprias empresas. Esse fenômeno é similar à demanda do mercado de trabalho por indivíduos responsáveis pelo seu auto-desenvolvimento. Ainda, é de interesse que cada indivíduo seja capaz de produzir conteúdo a partir desse aprendizado e dessas ferramentas de forma individualizada. Outro indício é a crescente possibilidade de personalização que as ferramentas digitais têm apresentado. Há um processo de retroalimentação onde os usuários das ferramentas digitais demandam maiores possibilidades de participação nesse universo, e a indústria corresponde a essas expectativas. Porém ao fazer isso essa indústria acaba impondo uma estrutura participativa aos usuários: para participar é preciso criar de forma individualizada. Os que não se adaptam a ela acabam sendo excluídos.

A estrutura de imposição de uma atuação individualizada em nossa sociedade apresenta também outra característica importante. Esta aparece como um contraponto à necessidade de individualização, atuando como um fator subjetivamente positivo para o sujeito contemporâneo e está ligada à vontade individual: o desejo de auto-verificação. Um desejo de encontrar e de se identificar com características tidas como pessoais pelos indivíduos em suas vidas cotidianas. Esse desejo se expressa nos mais diversos âmbitos de nossa sociedade, serão considerados dois deles: o dos meios digitais computacionais e o do mundo do trabalho. No primeiro caso o desejo de auto-verificação atua como força motivacional. Como já foi citado é de interesse mútuo entre indústria e usuários que haja uma personalização, uma individualização da produção de conteúdo. Pelo lado da indústria o desejo é de que haja interesse pelo seu produto e a possibilidade de

personalização é uma oferta eficiente para criar esse interesse. Pelo lado do usuário a personalização traz a possibilidade do sujeito se expressar como indivíduo único, atuando como uma fonte de auto-verificação, algo que é constantemente perseguido em nossa sociedade individualizada.

Essa busca por auto-verificação se expressa no mundo do trabalho. Para isso será referido um estudo que investigou a dualidade entre individualidade e sentimento de participação grupal. Seyle & Swan (2007) fazem uma análise do dilema enfrentado pelos administradores em relação a priorizar características idiossincráticas individuais dos trabalhadores ou, como segunda opção, a criação e o fortalecimento de uma identidade organizacional. Essa identidade organizacional visa à redução dos conflitos no ambiente de trabalho através do sentimento de pertencimento a um mesmo grupo, isto é, da posse de uma identidade comum onde os objetivos seriam igualmente compartilhados. Porém os autores apontam um sério problema nessa abordagem: pessoas preferem ser vistas como elas se vêem em detrimento de indivíduos genéricos dentro de um grupo. Assim elas buscam constantemente fontes para a auto-verificação no seu cotidiano sendo isso algo essencial na sua sensação de bem-estar e satisfação e por extensão no seu desempenho no trabalho. A tentativa de fomentar um sentimento de pertencimento a um mesmo grupo para favorecer a cooperação se mostrou então bastante problemática nesse estudo. Por mais que os administradores se esforçassem pra criar um ambiente grupal favorável os conflitos insistiam em aparecer e se prolongar durante períodos longos de tempo. A conclusão que os pesquisadores chegaram é a de que a auto-verificação, ou seja, a constante busca pela identificação de características individuais em relação às atividades desenvolvidas no cotidiano do ambiente de trabalho se mostrou mais proveitosa. Proporcionar condições para a auto-verificação trouxe um desempenho melhor por parte dos trabalhadores do que a tentativa de criar

um sentimento de pertencimento ou de um time vestindo a camisa da empresa. É importante lembrar que a cooperação que é vista como essencial pela administração no contexto atual não deixou de existir no estudo. Ela acontece mesmo entre indivíduos buscando formas de auto-verificação de forma intensiva no seu cotidiano. Essa cooperação é percebida pelos trabalhadores como algo necessário o que cria a tendência de promover um tipo de jogo. Por vezes um dos envolvidos na cooperação aceita ceder em uma relação de competição subjetiva dentro de uma atividade de trabalho, e por vezes é o outro envolvido que aceita ceder. Esse jogo é responsável por um equilíbrio onde as forças individualistas de cada membro entram em harmonia com os outros componentes do grupo promovendo então a cooperação.

Esse último estudo demonstra que o processo de individualização é um fato concreto também no mundo do trabalho e que a administração não pode ignorar sua influência sobre o cotidiano. Existem indícios de que a assimilação dessa característica do indivíduo contemporâneo está sendo feita de forma bastante eficiente sob o ponto de vista das empresas. A administração tem se mostrado capaz de utilizar características individuais e idiossincráticas a seu favor como forma de potencializar o desempenho de seus trabalhadores.

Enriquez (2000) comenta esse cenário. Primeiramente ele observa que é exigido que o trabalhador despenda o máximo de energia nos esforços de melhorar seu desempenho na promoção dos interesses das empresas. Há sempre algo novo a ser aprendido em um mundo em constante mutação. Existe sempre algo que pode ser feito de forma melhor ou com maior intensidade para melhorar as chances de sua organização no competitivo mercado atual. A demanda pelas energias do indivíduo por parte das empresas não tem limites chegando a atingir aspectos extremamente pessoais,

como os afetivos e os valores morais por exemplo. O pragmatismo das organizações no sentido de obter maior desempenho e competitividade chegou a tal ponto que os administradores perceberam que características pessoais ligadas aos sentimentos como o carisma e a capacidade de persuasão através de um relacionamento que envolva sentimentos de amizade ou simpatia podem ser determinantes em negociações organizacionais. Um indivíduo que seja capaz de cativar um cliente através de um relacionamento de amizade pode conseguir um contrato de negócios ou uma aliança entre empresas de forma muito mais eficiente do que o simples oferecimento de vantagens legais ou econômicas. Esse tipo de competência emocional vem sendo tratada como algo extremamente desejável e muitas vezes é encarada até mesmo como um pré-requisito. Uma vez que os objetivos organizacionais engendram práticas baseadas unicamente no desempenho a questão da ética passa para segundo plano. Então não há problemas sob o ponto de vista das empresas em utilizar um trabalhador como um tipo de sedutor que é capaz de desempenhar o papel de mediador entre a empresa e o mercado. Há uma cobrança de que esse indivíduo seja um "matador *cool*" (nas palavras do autor), ou seja, que ele seja um guerreiro capaz de ir até as últimas conseqüências para garantir os interesses da empresa, mesmo que isso signifique dominar o adversário através da sedução e só então derrotá-lo. Ainda, esse tipo de matador precisa ser capaz utilizar esse aspecto dos sentimentos de forma estratégica e completamente controlada: ao mesmo tempo que é necessário utilizar os sentimentos para a persuasão e para a sedução o indivíduo não pode se deixar levar por esses sentimentos no caso de um desafeto. Ele precisa ser capaz de derrotar o inimigo sem destruí-lo, mantendo-o vivo, ou mantendo uma relação aparentemente amistosa, pois no futuro esse mesmo inimigo pode se tornar útil e então será necessário fazer uma reaproximação. Isso só se torna possível através de uma hábil manipulação das características emocionais discutidas

aqui. A questão da liderança nas equipes dentro dessas organizações contemporâneas é outro exemplo dessa mudança de postura. Enquanto em um período anterior a liderança era feita de forma vertical, impositiva e impessoal proporcionada pela burocracia, agora o chefe deve exercer seu poder através da sedução de seus comandados. A forma estratégica que essa concepção de liderança adquiriu não pode permitir uma possível retaliação de um funcionário que se considere injustiçado por um chefe autoritário. Então a existência de um chefe que cultiva sentimentos pessoais de amizade ou ao menos de alguma afinidade pode prevenir pequenas traições por parte dos subordinados. Enquanto em um momento anterior a demonstração de sentimentos ou de atitudes passionais no ambiente de trabalho foi tratada como um comportamento desviante inerente a indivíduos "histéricos", hoje o agir com um tom "erotizado" ou "passional" é algo altamente valorizado, desde que isso seja feito de forma estratégica e controlada, sendo essas características parte da competência emocional discutida aqui.

Então até mesmo nas relações face a face os indivíduos devem ser capazes de provocar, medo, afeto, insegurança, confiança, etc. e isso é feito através da teatralidade: não é necessário uma mudança de características pessoais de forma profunda e intrínseca, ao contrário, se o pragmatismo das organizações requer apenas que o indivíduo pareça possuir determinada personalidade, é apenas isso que será necessário. As aparências são o suficiente para garantir os interesses das organizações. Então se o indivíduo for capaz de agir teatralmente assumindo um papel condizente com sua função específica ele é considerado competente. Essa característica de um tipo de ator é descrita por Enriquez (2000) como personalidade "*as if*", ou personalidade do "aja como se fosse..." ou "faça parecer ". O indivíduo assume então diversas personalidades de acordo com a demanda apresentada pela situação e com a intenção específica que

este representa sendo essa uma habilidade aceita como mais uma competência ao lado de outras como as habilidades técnicas. Aqui aparece mais uma correspondência com o contexto da utilização massiva dos meios digitais. A capacidade de assumir diferentes personalidades apareceu, por exemplo, em dois dos estudos comentados nesse trabalho: no estudo de Fortim (2000) sobre os "MUDS", onde os usuários assumiam diferentes personagens de forma lúdica, encenando frequentemente características que não apresentavam em suas vivências presenciais; e no estudo de Maiorino (2003) sobre salas de bate-papo, onde os participantes assumiam determinadas personalidades para uma satisfação imediatista de seus impulsos sexuais.

Essa correspondência apresentada na confrontação entre mundo do trabalho e o contexto da utilização dos meios digitais aponta para uma das questões a serem investigadas por esse trabalho: a aproximação entre vida profissional e pessoal. Quando observamos que os meios digitais são utilizados em praticamente todos os âmbitos da existência do indivíduo contemporâneo, é natural que suponhamos a possibilidade da aproximação desses âmbitos, mediada pela utilização desses meios. No âmbito da vida pessoal observa-se o imediatismo e o dinamismo inerente ao uso dos meios em questão ocorrendo naturalmente, enquanto no caso do mercado de trabalho essas características também aparecem, porém são encaradas como competências profissionais. No âmbito do mundo do trabalho, Enriquez (2000) observa que a estrutura organizacional requer uma forte ligação entre vida pessoal e vida profissional sendo isso uma consequência da assimilação de características individuais pela indústria. A necessidade de um estado permanente de atenção exige que o indivíduo esteja trabalhando vinte e quatro horas por dia, pois as contingências podem ocorrer a qualquer momento, principalmente se for considerada a crescente utilização de redes digitais faz com que a noção espaço

temporal seja agilizada de forma que os processos econômicos ocorram a todo instante. Podemos citar como exemplo o mercado internacional de valores onde as bolsas possuem interligações, não respeitando fusos horários ou horários de expediente.

Esse é o cenário do mundo do trabalho contemporâneo para os indivíduos sujeitos a ele. Apesar do processo de individualização, Enriquez (2000) ressalta que o indivíduo sujeito à "estrutura estratégica" nunca esteve tão preso nas malhas das organizações. Essas são o produto de um mundo onde a transição da produção industrial para o capital financeiro virtual trouxe grande complexidade às estruturas econômicas, sociais e simbólicas trazendo a imprevisibilidade e a necessidade de ações rápidas e eficientes no sentido de manter a coesão da organização e promover sua sobrevivência e crescimento. Quando considerado o indivíduo como personagem que foi trazido para um papel central nesse contexto, podemos enxergar porque lhe é exigido tanto. A acentuada volatilidade das estruturas em suas vidas cotidianas e nos cenários econômicos mediada pelos meios digitais, e a fragmentação que esses cenários atingem, requer que eles sejam capazes de agir de forma condizente: no curto prazo de forma imediata, em constante estado de atenção e em um permanente processo de aprendizagem. Esse cenário certamente influencia de forma direta as questões de interesse nesse trabalho sendo uma importante dimensão a ser considerada na nas análises constituintes da pesquisa empírica.

Capítulo IV

Metodologia

O objetivo deste capítulo é elaborar uma estratégia de pesquisa em torno das escolhas metodológicas feitas para a realização deste trabalho. Serão também apresentadas considerações sobre o relacionamento das teorias adotadas neste estudo e o método utilizado.

A questão da escolha do objeto de pesquisa quando se pretende fazer estudos utilizando a teoria das Representações Sociais é algo que deve ser observado com atenção. Como saber se um suposto objeto tem relevância suficiente para ser considerado para estudo ou se ele possui existência efetiva em uma determinada população? É necessário que o(s) objeto(s) que se quer estudar possua(m) suficiente relevância cultural. Quando os indivíduos que fazem parte de um grupo social entram em contato com determinado objeto novo em sua vida cotidiana tem início um processo que, através da ancoragem e da objetivação, vai trazer uma existência subjetiva daquele para os membros desse grupo social. Uma vez que os que vivem em determinada sociedade precisam se comunicar uns com os outros e nessa comunicação estão envolvidos os objetos que fazem parte de seu universo compartilhado, a representação precisa ter identidade suficiente.

Essas foram as questões levadas em conta no momento da escolha dos objetos dessa pesquisa. A utilização dos meios digitais seja como ferramentas de trabalho ou como meios de lazer e entretenimento é algo que se tornou bastante presente em nossa sociedade, sendo então passível de possuir representações. Alguns levantamentos realizados por órgãos de pesquisa demonstram isso pelo crescimento vertiginoso da utilização dos meios digitais e da internet no Brasil nos últimos anos. Em um convênio entre o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) e o CGI (Comitê Gestor da Internet no Brasil) foram utilizados indicadores chave das tecnologias da informação e

das comunicações aprovados na Cúpula Mundial da Sociedade da Informação (World Summit on the Information Society – WSIS) para a realização de estudos nesse sentido (http://www.ibge.gov.br/). Esses estudos averiguaram também que a utilização dos meios digitais para fins de comunicação e como ferramenta para estudo e auto-desenvolvimento estão entre os que mais cresceram. O CETIC (Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação) que faz parte do CGI também comprova o crescimento constante do uso da internet através dos meios digitais nos últimos anos (http://www.cetic.br/). Outro sinal de que a utilização desses meios digitais é algo bastante presente no contexto atual do Brasil é o aparecimento de grupos de estudo específicos sobre esse fenômeno como os congressos Psicoinfo para o estudo das relações entre psicologia e informática, e o NPPI - Núcleo de Pesquisas da Psicologia em Informática da PUC-SP e diversos trabalhos acadêmicos como Carneiro (2002), Maiorino (2003), Fortim (2004), Medina (2005), Cuenca & Tanaka (2005), Urso (2005) por exemplo. Esses congressos e estudos parecem ser motivo suficiente para justificar a suposição de que os objetos desta pesquisa possuem suficiente relevância social para a população estudada.

Ainda em relação ao delineamento dos objetos de pesquisa, foram consideradas as observações de Sá (1998). Trata-se de um manual com diretrizes práticas a serem tomadas como referência quando se quer realizar pesquisas que envolvam representações sociais. Consta neste manual um levantamento que traça um panorama das áreas em que essa abordagem foi utilizada. Como exemplos temos a área da saúde, desenvolvimento, educação, exclusão social, estudos sobre comunidades e a área do trabalho, sendo a citação dessa última mais um bom indício de que o caminho escolhido para a presente pesquisa seria algo promissor. No manual o autor observa que as representações sociais ocorrem dentro de um grupo onde existam algum tipo de ligação

que mantenha a característica grupal entre os indivíduos. Por exemplo as relações de direitos e deveres mútuos, laços biológicos, a crença em determinada ideologia, etc. Considerando a necessidade de ligação entre membros do grupo em que se escolheu trabalhar como algo necessário, no caso da presente pesquisa ela se dá ao menos no campo da obrigação proporcionada pela relação profissional entre os sujeitos. Outra ligação é a utilização dos meios digitais como ao menos uma ferramenta de trabalho em comum, já que todos os sujeitos apresentaram esse traço. Essas duas características em comum são suficientes para considerar os sujeitos da pesquisa como possuidores de representações sociais relativas aos meios digitais. Além disso, era também esperado que outras representações surgissem no decorrer da pesquisa. Isso porque a investigação visou ultrapassar o limite do ambiente de trabalho e deixou aberta a possibilidade de aparecerem representações sobre o uso dos meios digitais fora deste âmbito.

Uma vez definidos os objetos de pesquisa de forma que eles tivessem uma razoável segurança no sentido de trazerem frutos em uma pesquisa em representações sociais, agora se torna necessário refletir sobre a forma de se realizar a investigação sobre esses objetos. A adoção da análise de conteúdo, e em especial a análise do discurso se mostrou a opção mais apropriada. Bardin (2008) em seus escritos sobre análise de conteúdo inclusive cita Moscovici quando ele observa que tudo que se diz é passível de uma análise de conteúdo.

A respeito disso Serge Moscovici e Denise Jodelet, os dois principais pensadores que tomados como base teórica para essa pesquisa parecem concordar: as representações sociais têm como seu principal vetor o discurso. Porém Jodelet também observa que além do discurso, se torna claro que as representações se exprimem através de outros fatores, como o comportamento dos sujeitos e a utilização de outras formas comunicativas simbólicas não discursivas, como as propostas por algumas ramificações

da semiologia. A consideração dos meios digitais como forma de comunicação certamente proporciona exemplos dessas formas não discursivas. Inclui- se aqui a utilização de ícones, figuras e comandos que representam ações e entidades específicas inerentes à ferramenta digital que se está utilizando. Assim a escolha de uma forma de análise de conteúdo deveria levar em conta esse tipo específico de interação. Segundo Bardin (2008) a análise de conteúdo constitui-se de um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis e em constante aperfeiçoamento. Não existe algo pronto a se utilizar. Esse tipo de análise se torna algo polimorfo e polifuncional se adaptando ao contexto específico em que se quer realizar a pesquisa. Esta é uma função de questões contextuais específicas da pesquisa como a natureza do código investigado. A postura flexível e adaptável defendida pela autora é apropriada para as formas específicas de interação que os meios digitais proporcionam e que devem ser abarcadas nessa pesquisa. Se torna inevitável a compreensão e a consideração de entidades inerentes à utilização do uso dos meios digitais. Essas entidades certamente englobam as formas icônicas e outras representações visuais que designam esquemas de ação específicos dos instrumentos digitais e entidades virtuais citadas pelos sujeitos, aparecendo nas respostas destes na forma de rótulos verbais. Então a análise de conteúdo mostra aqui a importância da possibilidade de adaptação ao tipo de fala a que vai se dedicar e ao tipo de interpretação que se pretende fazer.

A análise dos rótulos verbais citados pelos sujeitos deve ser feita com extremo cuidado. Essas palavras podem designar desde objetos com uma definição bastante clara e que deixe pouca margem para interpretações (como a citação de um aparelho eletrônico por exemplo) até conceitos complexos e específicos da área técnica de desenvolvedores de software (como por exemplo a citação de uma instrução de máquina que se define dentro de um contexto específico das ferramentas utilizadas pelos sujeitos

em suas tarefas no trabalho). A citação do tipo de palavras ligadas ao lado técnico na presente pesquisa é um exemplo da importância de uma especificidade na contextualização para estudos em ciências sociais. Segundo Bardin (2008) a análise de conteúdo visa o conhecimento de variáveis sociais, psicológicas e históricas ligadas ao campo que se visa estudar através da dedução. É necessária a consideração de uma unidade de contexto que se define por uma totalidade dos materiais coletados devidamente contextualizados. A contextualização aqui se definiu pela seleção de aspectos relativos à utilização dos meios digitais e ligados ao mundo do trabalho contemporâneo. O resultado das interpretações se torna como um recorte da realidade feito mediante a consideração desses aspectos relevantes. Esta visão e a especificidade do âmbito estudado caracterizam a análise de conteúdo como a abordagem mais apropriada para a presente pesquisa.

A postura de definição de uma unidade de contexto e de flexibilidade nos métodos de análise se mostra condizente com o conceito análise de conteúdo adotado neste trabalho. Um estudo é definido por uma concatenação de domínios, o conteúdo narrado se define pela escolha de linhas temáticas. Ao se escolher o campo de estudo, o tipo de sujeitos, teorias e definições, se está ao mesmo tempo definindo uma estrutura conceitual que será o resultado final da pesquisa. O intuito aqui é investigar um tipo de indivíduo específico inserido em um contexto também específico, certamente uma característica do estudo da relação entre o uso dos meios digitais e a vida do indivíduo.

Uma vez definidos os objetos de pesquisa e a abordagem mais apropriada será apresentada agora a descrição do que foi de fato colocado em prática para o estudo empírico feito como parte da presente pesquisa.

4.1 Estratégia de investigação

Após a análise das possibilidades para a investigação empírica foi escolhida a aplicação de um questionário com perguntas abertas a ser enviado aos sujeitos através de correio eletrônico. Chegou-se assim a um formato que possibilitou a consideração de um número razoável de sujeitos utilizando-se uma ferramenta que possui eficácia e confiabilidade.

Ao se analisar as possibilidades de realização da pesquisa empírica uma primeira dificuldade encontrada foi a resistência oferecida pela direção das empresas. As pessoas que seriam responsáveis por mediar o contato com os sujeitos dentro das empresas foram unânimes em dizer que haveria restrições de tempo no caso da realização de entrevistas presenciais. Isso por causa do tempo hábil de trabalho que os sujeitos despenderiam realizando as entrevistas. Outra fonte de resistência relatada foi uma apreensão de que pudesse haver um comprometimento do sigilo de informações estratégicas das empresas. Esse problema foi ao menos amenizado após cuidadoso esclarecimento em relação aos objetivos da pesquisa e do compromisso de sigilo assumido ao se realizar uma pesquisa acadêmica com esta. A partir daí houve a consideração de outras possibilidades de investigação como o questionário. Foi elaborado então um questionário em regime de teste que foi aplicado a três sujeitos através de correio eletrônico. Simultaneamente foram realizadas algumas entrevistas informais para dar uma idéia do tipo de conteúdo que poderia ser obtido através dessa ferramenta. A aplicação dos questionários em regime de teste proporcionou a realização de algumas alterações sutis no questionário mediante o relato de dificuldades apontadas pelos sujeitos. Proporcionou também uma comparação dos resultados obtidos através

dessas duas estratégias. Chegou-se à conclusão de que a diferença entre os conteúdos obtidos em ambas seria insignificante para o objetivo de se extrair as informações de interesse para esta pesquisa. Foi considerado também o que foi verificado por Malvezzi (2003), a saber, o fato de que a aplicação de questionários através da internet ou através de um contato presencial não apresentou diferenças significativas.

A utilização do correio eletrônico como meio para se realizar a pesquisa apresentou ainda algumas vantagens adicionais. A primeira delas foi a possibilidade de ampliar o número de sujeitos, uma vez verificada a dificuldade de se realizar a pesquisa de forma presencial. Uma segunda vantagem foi a agilidade que essa ferramenta proporciona trazendo rapidez tanto na aplicação quanto no retorno dos questionários. Essa agilidade proporcionou também uma comunicação mais ágil com os sujeitos. Alguns deles relataram dificuldades na compreensão das questões propostas o que foi esclarecido rapidamente através da correspondência eletrônica. Essa agilidade proporcionou também a solicitação de esclarecimentos em relação às respostas dadas pelos sujeitos quando necessário, assim como de informações adicionais. Por exemplo, foram feitos pedidos de informações adicionais em relação à escolaridade e função exercida nas empresas pelos sujeitos quando essas informações não se encontraram suficientemente claras nos questionários.

Outra vantagem decorrente da utilização de correio eletrônico para a pesquisa empírica foi a diminuição do que Bourdieu (1999) chama de “violência simbólica”. Ele se refere a diversos tipos de pressão que possam ter um efeito negativo sobre os sujeitos fazendo com que eles direcionem seus relatos no sentido de compensar a pressão sofrida. São exemplos disso a consciência de classe, ou a consciência de se estar interagindo com indivíduos ligados à ciência. No primeiro caso o sujeito pode tentar compensar um sentimento de inferioridade ou superioridade com um relato artificial

direcionado a fazer parecer que ele faz parte de uma classe diferente da que realmente pertence. No segundo caso o sentimento de estar sob o escrutínio de indivíduos ligados à ciência pode fazer o sujeito supor que o entrevistador tem um poder de percepção diferenciado. Isso traria uma potencialidade de invasão de privacidade, fazendo com que houvesse também a produção de um relato artificial. A utilização do correio eletrônico para a pesquisa traz então algumas vantagens no sentido de diminuir esse tipo de violência simbólica. Em primeiro lugar esta ferramenta tem um caráter impessoal que faz com que a presença de um pesquisador seja desnecessária. Isso diminui a ansiedade dos sujeitos fazendo com que as respostas sejam dadas com maior tranquilidade.

Outra vantagem dessa forma de aplicação do questionário é a questão do tempo. Uma vez enviado o questionário os sujeitos dispõe de um tempo indeterminado para respondê-lo. Isso faz com que ele possa formular suas respostas com mais calma sem a pressão de precisar responder imediatamente, podendo ainda refinar suas respostas a cada vez que há um retorno ao questionário no caso de as questões forem sendo respondidas aos poucos conforme a disponibilidade do sujeito. Há ainda a vantagem de que os indivíduos investigados, por terem os meios de computação digital como ferramentas de trabalho, possuírem grande familiaridade com esse tipo de meio. O correio eletrônico se torna então um meio bastante amigável para esse tipo específico de sujeitos considerados.

Uma possível desvantagem da aplicação dos questionários via correio eletrônico é a falta de vínculo entre os sujeitos e o pesquisador. Bosi (2003) defende que a criação de vínculos com os sujeitos é uma forma de se obter relatos de melhor qualidade. Segundo a autora isso diminuiria a resistência dos sujeitos e aumentaria sua confiança na pesquisa fazendo com que os temas surgissem espontaneamente nos relatos. Nesse

sentido houve uma tentativa de diminuição das barreiras dos sujeitos e de criação de vínculo através da comunicação constante e transparente via correio eletrônico e de diversos esclarecimentos fornecidos aos sujeitos em relação à natureza da investigação. O fato da pesquisa possuir um âmbito bastante específico também favoreceu a opção pelo questionário.

4.2 Sujeitos

O intuito desse trabalho foi o de investigar as representações sociais referentes à utilização dos meios digitais no cotidiano dos indivíduos com ênfase no ambiente de trabalho. O critério principal de seleção de sujeitos foi então o de que estes utilizassem os meios digitais de forma intensiva em suas atividades profissionais. A melhor forma encontrada para satisfazer esse critério foi procurar sujeitos que trabalhassem com desenvolvimento de ferramentas digitais eletrônicas, pois isso seria a princípio uma característica que envolveria a utilização dos meios digitais como ferramenta de trabalho, ou ao menos que esses meios digitais seriam o objeto do trabalho desses indivíduos. Além disso, o fato desses sujeitos trabalharem com o desenvolvimento de ferramentas digitais pressupõe que eles tiveram algum grau de especialização na área da computação eletrônica. Isso garantiu que eles tivessem familiaridade com a utilização dos meios digitais. Todos os sujeitos fizeram também ao menos alguma menção sobre a utilização dos meios digitais fora do ambiente de trabalho não sendo necessária a exclusão de nenhum dos relatos pela não adequação a esse requisito.

Então, os sujeitos que fizeram parte desta pesquisa foram gerentes de projeto, arquitetos de computação, analistas, especialistas em tecnologia da informação, administradores de bancos de dados, programadores, consultores ou coordenadores de

programas, sendo que apenas um dos sujeitos omitiu a informação sobre a atividade específica que exercia dentro da empresa de desenvolvimento. Do total apenas 2 eram do sexo feminino (cerca de 9,09%) e 20 do sexo masculino (cerca de 90,91%). Tinham idade média de 33,04 anos sendo que 8 (cerca de 36,36%) tinham entre 20 e 30 anos, 8 (cerca de 36,36%) tinham entre 30 e 40 anos, 5 (cerca de 22,72%) tinham entre 40 e 50 anos e 1 (cerca de 4,54%) dos sujeitos omitiu essa informação.

Em relação à escolaridade, todos tinham o terceiro grau completo em algum curso ligado à computação eletrônica ou tiveram em seus cursos de graduação disciplinas específicas que os capacitaram para o trabalho de desenvolvimento de ferramentas computacionais eletrônicas. Ainda 7 (cerca de 31,81%) dos sujeitos relataram ter concluído algum tipo de pós-graduação e ainda 4 (18,18%) relataram ter cursado o segundo grau profissionalizante na área também da computação eletrônica.

Uma questão que surgiu durante o planejamento foi relativa a um problema que poderia ocorrer no caso da pesquisa ser realizada em apenas uma empresa de desenvolvimento. Esse problema em potencial seria o de se obter conteúdo relativo às representações sociais de uma população demasiadamente restrita. Poderia ocorrer um cenário onde a empresa estudada tivesse uma peculiaridade que trouxesse relatos específicos ao contexto daquela empresa. Isso seria decorrência de fatores como o ambiente físico ou as políticas relativas ao trato com os funcionários (por exemplo, em relação à maior ou menor flexibilidade dos horários de trabalho, prazos para a conclusão de tarefas, horários de recreação e descanso dentro do ambiente de trabalho, políticas de remuneração, etc.). Para evitar esse tipo de especificidade e numa tentativa de aumentar a abrangência dos conteúdos obtidos, se tornou necessário a consideração de sujeitos que atuassem em empresas diversas. Isso possibilitou observar características em comum entre trabalhadores de diferentes ambientes de trabalho. Dessa forma dos 22

sujeitos, 11 (cerca de 50%) foram trabalhadores de uma grande empresa multinacional de desenvolvimento de software, outros 2 (cerca de 9,09%) foram de uma filial desta mesma multinacional, 5 (cerca de 22,72%) foram provenientes de uma outra empresa nacional, outros 3 (cerca de 13,63%) ainda de outra empresa e por fim mais 1 (cerca de 4,45%) sujeito de uma outra. Isso totalizou trabalhadores de 4 empresas diferentes e uma filial de uma destas 4 empresas. Os relatos dos 3 sujeitos teste foram considerados nas análises pois aqueles tiveram esclarecimentos em relação às informações que foram acrescentadas ao questionário definitivo. Além disso, uma análise prévia dos questionários respondidos não apontou problemas para a consideração dos relatos destes sujeitos.

4.3 Ferramenta

A postura metodológica flexível adotada neste trabalho permitiu que fossem feitas escolhas que se adaptassem da forma mais eficiente às possibilidades de investigação e aos objetos da pesquisa. Assim foram escolhas estratégicas a do método baseado em questionário, a comunicação com os sujeitos através de correio eletrônico, a escolha dos sujeitos e a formulação do questionário.

A formulação do questionário foi baseada no objetivo específico da investigação das representações sociais relativas à utilização dos meios digitais e teve como referência Malvezzi (1979), Sabbag (2002) e Santos (1999). Este último observa que é interessante organizar o questionário de forma que a disposição das questões ajude a situar os sujeitos em sua própria vivência subjetiva. Uma questão deve preparar o terreno para a próxima de forma que quando uma questão mais específica for proposta o sujeito já havia desenhado um cenário contextual de sua própria vivência subjetiva.

Assim foi proposta uma primeira questão que visou à construção de um cenário subjetivo que fizesse os indivíduos se lembrarem de suas primeiras experiências com os meios digitais. Dessa forma os sujeitos puderam descrever suas atividades diárias atuais tendo em mente um âmbito mais amplo de seu relacionamento com os meios digitais em uma segunda questão. Por fim, sendo que os indivíduos já haviam construído um cenário com uma abrangência razoável, foram propostas mais duas questões. Estas tiveram o objetivo de propor aos sujeitos que eles tentassem relacionar características pessoais com as experiências que foram relatadas nas questões anteriores. Estas duas últimas questões tiveram o intuito de tentar fazer com que os relatos fossem baseados em percepções o mais pessoais possível, aumentando assim a profundidade e o âmbito dos conteúdos relatados.

É preciso lembrar aqui que os ambientes pesquisados estão constantemente sujeitos à ação da propaganda através dos meios digitais. Isso facilita a circulação rápida de conteúdos que têm como objetivo a popularização de determinado produto ou serviço. Esse tipo de conteúdo não é necessariamente um indício de que exista uma representação social com relevância suficiente para conservar sua existência no grupo em questão. Assim ao relacionar a utilização dos meios digitais com vivências passadas dos sujeitos houve a intenção de se privilegiar a investigação de representações sociais mais arraigadas. Esta foi uma tentativa de se evitar que as representações mais voláteis e de existência efêmera nas populações estudadas tivessem prevalência. Ainda, o relacionamento de características pessoais com a experiência dos sujeitos com os meios digitais é sim uma forma de se investigar representações sociais e não apenas representações individuais. Em relação a isso Moscovici (2003) defende que o indivíduo é um representante onde se cruzam as tendências dos grupos a que pertence. Isso se torna claro à medida que os discursos dos sujeitos tenderam a convergir em

diversos aspectos dentro dos grupos estudados.

Um possível problema com a abordagem adotada foi o de que o teor das perguntas propostas causasse um excessivo direcionamento das respostas dos sujeitos trazendo artificialidade. Essa característica de direcionamento foi algo necessário uma vez que o objeto da pesquisa foi específico, sendo necessário então que a investigação tentasse manter o foco dos sujeitos nas questões pertinentes. Foram ainda tomadas algumas medidas para minimizar o direcionamento das respostas e ainda assim manter o foco nas questões que nos propomos investigar. Exemplos dessas medidas foram as observações na folha do questionário do tipo *"responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas"* e *"utilize quantos campos achar necessário"*, assim como uma cuidadosa explicação dos objetivos da pesquisa e da garantia do anonimato dos respondentes que é inerente a uma pesquisa acadêmica como esta.

4.4 Procedimento

O primeiro passo para o procedimento de coleta de dados foi a elaboração de um questionário preliminar. Este foi aplicado a três sujeitos que se prontificaram de antemão a colaborar com a pesquisa com esse intuito de aprimoramento do questionário. A partir desse procedimento foi elaborado então um questionário definitivo com algumas alterações e adaptações como descrito anteriormente. Então realizou-se a proposição deste questionário para o restante dos sujeitos.

Houve uma visita à empresa multinacional que forneceu o maior número de sujeitos (10 no total) para que houvesse algum contato com o ambiente de trabalho em questão assim como o contato com alguns dos sujeitos. Nessa visita prévia houve a

oportunidade de esclarecimento de questões preliminares como horário de trabalho, áreas de atuação da empresa, a forma que as tarefas eram organizadas e a distribuição das equipes de trabalho.

A partir daí a empresa forneceu uma lista de endereços de correio eletrônico de cerca de 48 possíveis sujeitos. O contato com esses sujeitos foi feito através de uma carta eletrônica (ver anexo 1) explicando os objetivos da pesquisa e as responsabilidades dos pesquisadores em relação à privacidade, sigilo e a forma que as informações seriam utilizadas. Foram inclusos também nessa carta os meios que os respondentes teriam de contatar nós pesquisadores para o caso de haver quaisquer dúvidas em relação à pesquisa ou mesmo ao conteúdo das questões. Desses 48 contatos foram obtidas 10 respostas. As respostas foram enviadas também através do correio eletrônico ao longo de alguns meses e alguns contatos posteriores, também através do correio eletrônico, para esclarecimento de dúvidas em relação à pesquisa.

A questão da obtenção de diversidade em relação aos respondentes foi observada com a busca de sujeitos que atuassem em outras empresas. Em todas essas empresas foi feito o contato da mesma forma, através de uma carta eletrônica onde constavam os esclarecimentos necessários.

O correio eletrônico correspondeu às expectativas em relação à agilidade na comunicação e no que diz respeito à familiaridade dos sujeitos com esse meio de comunicação. Os sujeitos relataram intensivamente suas dificuldades em relação às questões e dúvidas em relação à pesquisa, que foram esclarecidas e explicadas também através deste meio. Os sujeitos que se propuseram a responder foram bastante amigáveis e atenciosos. Isso foi demonstrado através dos pedidos de esclarecimento das questões propostas e também na atenção que foi dada com a explicação dos motivos que levaram, em alguns casos, a uma demora no envio do questionário respondido. Nesse caso, houve

também a citação de uma previsão de quando as respostas seriam enviadas. Outra demonstração tanto da agilidade da ferramenta utilizada quanto da atenção e interesse dos sujeitos foi o fornecimento dos contatos de outros possíveis respondentes pelos próprios sujeitos. Dessa forma houve a possibilidade do aumento do número de respondentes assim como do aumento da diversidade, uma vez que alguns desses contatos eram de colegas de profissão que atuavam em outras empresas.

4.5 Análise dos Dados

A análise dos dados obtidos através dos questionários se constituiu de algumas etapas:

1- uma **"leitura flutuante"** como descrito por Bardin (2008). Esse procedimento teve o objetivo de criar um panorama da totalidade das respostas obtidas.

2- Num segundo momento foi feito um trabalho de **identificação das respostas às questões** tentando-se fazer uma despoluição de preâmbulos e repetições desnecessárias. Essas respostas foram destacadas no texto dos questionários para facilitar o próximo passo do processo. Entretanto as partes das respostas que não foram grifadas não foram eliminadas completamente uma vez que esses preâmbulos poderiam ajudar na busca de significados possíveis das respostas grifadas num momento mais adiante do processo de análise.

3- A partir daí iniciou-se o **trabalho de identificação de categorias**. Essas categorias se definiram pela organização das respostas em torno de alguns temas comuns a diversos sujeitos. Essa primeira definição de categorias serviu de base para os próximos passos da análise e sofreu um refinamento contínuo à medida que o processo se desenrolava chegando então à sua forma final. Foram também separadas algumas

frases que serviram de exemplo para os temas representados pelas categorias. Essas frases também serviram de base para o refinamento das categorias encontradas.

4- Em seguida foi feito um **trabalho de busca de significados possíveis para as frases representantes dos temas encontrados** nas respostas. Para essa busca foi necessário um retorno aos questionários em sua versão original para que o todo das respostas dadas fosse considerado. Isso se torna necessário à medida que os conceitos e idéias relatados por um sujeito em suas diversas respostas apresentaram uma característica de coesão.

Uma vez que a análise teve o objetivo de obter conteúdos relativos ao senso-comum ou às representações sociais que circulam na população estudada foi utilizado também um critério de semelhança das respostas. Foram então consideradas categorias que eram comuns a um número suficiente de sujeitos para caracterizá-la como representação social. Conteúdos presentes em um número menor de sujeitos foram caracterizados aqui como sub-categorias ou serão mencionados nos capítulos seguintes destinados à descrição das categorias.

Uma vez estabelecidas as categorias definitivas realizou-se um trabalho de levantamento sobre a densidade das respostas. Esses dados serão apresentados também nos capítulos seguintes à medida que as categorias forem descritas.

Capítulo V

Apresentação dos resultados

5.1 O sistema de categorias de temas.

Como foi dito anteriormente o sistema de categorias foi sendo continuamente refinado durante o processo de análise dos dados. Essas categorias foram representadas por um complexo de idéias que se desenhava na consideração das respostas dos sujeitos. Então à medida que estas idéias apresentavam semelhança com os relatos de outros sujeitos elas eram agrupadas em super categorias e em um segundo momento puderam ser progressivamente refinados até se chegar ao formato final que será descrito a seguir.

O processo de refinamento chegou a um ponto onde idéias inerentes a determinada categoria puderam ser divididas em sub-categorias. Estas se caracterizam por possuir diferentes níveis de peculiaridade dentro da categoria mais geral. Estas sub-categorias, por possuírem um número menor de sujeitos, apresentam tendência às representações individuais ou de sub-grupos de sujeitos, podendo assim ser consideradas exemplos de representações periféricas.

A seguir será apresentada a análise das descrições feitas pelos sujeitos sobre seus primeiros contatos com os meios digitais e suas possíveis implicações. Depois serão apresentadas as descrições das categorias de temas assim como suas sub-categorias. Serão apresentadas posteriormente as frases extraídas dos relatos dos sujeitos relativas a essas categorias e sub-categorias assim como considerações sobre a densidade das respostas encontradas. As frases citadas foram mantidas na forma que foram fornecidas nos questionários, mantendo inclusive eventuais erros de português e o tipo de fonte utilizada. Os sujeitos que não apresentaram citações sobre determinada categoria foram marcados com a sigla **"NC"**. Após a descrição dessas categorias será apresentada uma análise sobre os afetos descritos pelos sujeitos em relação aos conteúdos das categorias,

e uma análise em relação a alguns atributos dos sujeitos como idade, sexo e escolaridade.

5.1.0 Análise sobre os primeiros contatos dos sujeitos com os meios digitais.

A pergunta inicial proposta no questionário solicitou que fossem descritos os primeiros contatos que os sujeitos tiveram com os meios digitais assim como os sentimentos que acompanharam essas ocasiões. Será feita uma análise sobre as implicações que estes primeiros contatos motivaram de acordo com o que foi descrito nas respostas às perguntas posteriores dos questionários. As citações de frases dos sujeitos sobre estes primeiros contatos serão apresentadas posteriormente à medida que forem descritas as categorias específicas onde estes relatos se enquadram.

As situações descritas como primeiros contatos foram basicamente três: 18 (81,81%) dos sujeitos relataram suas primeiras experiências para utilização em lazer e mais especificamente em jogos eletrônicos; 3 (13,63%) dos sujeitos relataram suas primeiras experiências já para a utilização profissional; 1 sujeito (4,54%) relatou seu primeiro contato para fim de estudo na universidade.

Em relação à escolha da carreira, a grande maioria dos sujeitos relatou ter seus primeiros contatos para fins de lazer (18, 81,81% do total de sujeitos) e como participantes desta pesquisa obviamente seguiram carreiras relacionadas às tecnologias digitais, sendo que 2 relataram especificamente que o interesse por jogos eletrônicos foi a causa direta do interesse dos sujeitos pela área de tecnologia digital e pela escolha da carreira.

Quanto à continuidade da utilização dos meios digitais após os primeiros contatos, independente de sua natureza, todos os sujeitos continuaram a utilizá-los

também fora do ambiente de trabalho. Foram citadas diversas atividades como lazer (7 sujeitos, 31,81%) , comunicação (16 sujeitos, 72,72%), auto-desenvolvimento (8 sujeitos, 36,36%), busca de informações (11 sujeitos, 50%) e organização de atividades e compromissos diários (3 sujeitos, 13,63%).

Outra informação interessante foi a de familiares como tendo apresentado os meios digitais para os sujeitos. 4 deles fizeram menção de que pais ou tios apresentaram os meios digitais através de instrumentos de trabalho ou de jogos eletrônicos, sendo que estes últimos apareceram nos relatos dos 4 sujeitos.

Tabela 1: citações sobre os **primeiros contatos**:

Citações
A1:"*iniciei para fins de lazer".*
*A2: "*aos 13 anos em fliperama mesmo, jogos como Space Invaders, Pacman, e similares*".*
A3: "Minha primeira experiência foi na adolecência com computadores XT na década de 80. Já faz tempo então é dificil precisar o que senti naquela epoca, mas basicamente foi o sentimento de curiosidade em torno do desconhecido e a alegria subsequente no aprendizado".
A4: "**Meu Pai é Analista de Sistemas e por esse motivo tive um contato muito próximo com tecnologia desde pequeno**", "**desde as minhas primeiras lembranças de infância, como vídeo-games e computadores**".
A5: "Quando comecei na área, nao havia i.e, jogos, celulares, entao minha relação com computadores foi meramente tecnica".
A6: "Adquiri meu primeiro computador em 1984 , um TK82 com apenas 2Kb de memória. Apesar dos parcos recursos, vislumbrei todo o potencial que o computador pessoal trazia consigo, dando-nos a possibilidade de criar aplicações ou qualquer coisa que nossa imaginação concebesse. Naquela época, em termos de jogos eletrônicos haviam apenas as máquinas do tipo pinball e Telejogo, entre outros".
A7: "Tenho contato com TI desde 1981 quando iniciei minha carreira profissional na área...", "Em relação a jogos eletrônicos, meu primeiro contato foi com o "atari" na década de 1970...".
A8: "Linguagem de programacao FORTRAN , como disciplina curricular na Faculdade de Fisica. e eletronica.".
A9: "Microcomputador: utilizo desde 1987, cinco anos após a chegada do primeiro computador no Brasil (82 na prefeitura de SP).", "Jogos eletrônicos: Conheço estes equipamentos desde a infância com o famoso paredão da CCE...".
A10: "Uma das minhas primeiras experiências com tecnologia foi utilizando o videogame Atari...".
A11: "Comecei o contato com computador quando tinha 5 anos de idade. O

contato era apenas para jogos.”. B1: “Minhas primeiras experiências com tecnologia digital foram com jogos em computadores.”. B2: “***Meu pai comprou um video-game e jogavamos quando eu ainda tinha 7 anos. Desde então tudo relacionado a entretenimento que envolva meios digitais, me chama a atenção.***”.
C1: “...uma calculadora que meu pai tinha na época, incrível tecnologia”.
C2: “Primeiras experiências na infância, jogos eletrônicos que haviam na época, Telejogo, Atari, Fliperamas. Uma experiência interessante também com uma calculadora que meu pai tinha na época...”.
C3: “...jogos de pc e console sempre fizeram parte da minha vida. Sempre gostei...”.
C4: “...no trabalho de um tio, onde eu tive meus primeiros contatos, atraves de um sistema de controle de estoque.”.
C5: “Meu primeiro contato com tecnologia digital foi um video game chamado tele jogo...”.
D1: “Em relação a computadores ocorreu ainda criança, mas ficou intenso no período do colégio onde fiz Processamento de Dados.”.
D2: “Primeiro vídeo game que tive foi um Odssey...”.
D3: “Meus primeiros contatos com tecnologia digital se deram através de jogos eletrônicos. Por volta de 8 anos de idade eu tive um videogame Atari
e, um pouco mais tarde (12 ou 13 anos), tive um videogame Mega Drive. Esses primeiros contatos com videogames proporcionaram-me experiências lúdicas intensas.”.
E1: “Inicialmente durante a universidade onde começamos a utilizar a internet para baixar músicas e filmes além de softwares especializados para sua reprodução.”

5.1.1 Categoria “Jogos/Lazer”

A citação da utilização dos meios digitais como forma de lazer ocorreu em grande parte dos sujeitos (18, ou 81,81%). Essas citações foram no sentido de que seus primeiros contatos com os meios digitais se deram para essa finalidade (16 sujeitos ou 72,72%), e/ou no sentido de que essa forma de lazer ocorria no momento em que os relatos foram coletados (8 sujeitos ou 36,36%).

Seguem alguns relatos que representam as idéias descritas para esta categoria:

Tabela 2: citações da **categoria “Jogos/Lazer”**:

Citações
A1: “*iniciei para fins de lazer (jogos)...*”.

A2: “vídeo-games, só como usuário, aos 13 anos em fliperama mesmo, jogos como Space Invaders, Pacman,esimilares. .”.
A3: NC.
A4: “**Tenho contato com tecnologia desde as minhas primeiras lembranças de infância, como vídeo-games**”, “...**aparelho de MP3 para fazer exercícios.**”.
A5: NC.
A6: NC.
A7: “Não jogo através do computar, mas sim através do Wii.”.
A8: NC.
A9: “Jogos eletrônicos: Conheço estes equipamentos desde a infância com o famoso paredão da CCE”, “Fora do trabalho utilizo o computador como um equipamento de entretenimento onde possuo outros softwares de entretenimento.”.
A10 “Uma das minhas primeiras experiências com tecnologia foi utilizando o videogame Atari”.
A11:”... uso para diversão principalmente, desde criança.”.
B1: “(utilizo) para lazer e diversão, como jogos em computador e video-game.”.
B2: “***Meu pai comprou um video-game e jogavamos quando eu ainda tinha 7 anos. Desde então tudo relacionado a entretenimento que envolva meios digitais, me chama a atenção.***”, “***Em casa eu fico com a minha mulher, assistindo a filmes no PC, em DVD em Bluray, ou mesmo no youtube. Mas ainda gosto de video-games e pelo menos umas 3 vezes por semana eu passo por volta de duas horas jogando jogos virtuais.***”.
C1: “Quando chego em casa, geralmente utilizo o pc para lazer (jogos)...”.
C2: “Primeiras experiências na infância, jogos eletrônicos que haviam na época, Telejogo, Atari, Fliperamas.”.
C3: “jogos de pc e console sempre fizeram parte da minha vida. Sempre gostei”.
C4: “Ah, claro, e os videogames também.”.
C5 “Meu primeiro contato com tecnologia digital foi um video game chamado tele jogo”.
D1: “...faço uso em jogos...”.
D2: “...ate hoje tenho vídeo game (atual PS3).”.
D3: “Também tenho um **videogame** PlayStation 3, adquirido recentemente (início de 2010), e que foi o meu “retorno aos videogames” desde que deixei de jogar o Mega Drive na adolescência. Porém, agora na fase adulta, não jogo videogame constantemente como naquela fase. “; “Sobre o sentimento em relação à atividade “jogar videogame”, considero que hoje a experiência lúdica e o “deslumbramento” não são os mesmos que eu tinha outrora. Mas mesmo assim, acho que é uma atividade lúdica bastante satisfatória para mim, especialmente porque atualmente os jogos costumam ser mais bem elaborados, mais profundos e com níveis maiores de desafios.”).
E1: “...para baixar músicas e filmes...”.

5.1.2 Categoria "Trabalho"

Utilizar meios digitais para atividades ligadas ao trabalho foi uma condição necessária para a participação dos sujeitos nesta pesquisa, entretanto citações explícitas a esse fato não apareceram em todos os relatos. 17 (77,27%) dos sujeitos relataram literalmente essa característica de dependência das tecnologias digitais para desenvolver suas atividades no trabalho. Isso se deu tanto em termos de utilização de ferramentas para a execução das tarefas ligadas ao trabalho em si, quanto em atividades que utilizavam os meios digitais para funções paralelas como organização do trabalho e da agenda de atividades e comunicação com colegas durante o expediente.

Tabela 3: citações da **categoria "Trabalho"**:

Citações
A1: NC.
A2: "Por volta de 1992 quando começou o conceito do Unibanco 30 Horas, eu cuidava de um sistema que era o backend de toda a família do Eletronic Delivery do 30 horas, que entrava o Micro 30 Horas, na época era o Pager 30 Horas, Telefone 30 Horas (Fax) e Terminal de Auto Atendimento. A maior parte do sistema era com linha discada diretamente com o Unibanco. Até 1994 eu desenvolvia o sistema backend, em Cobol/CICS/DB2, à partir desse ano, passei a desenvolver sistemas em C/C++, HTML, JavaScript, voltado para padrão WEB, que posteriormente se tornaria o Internet Banking do Unibanco, lança no mercado em 1996.", "Atualmente eu faço apenas a gestão de projetos, mesmo no papel de gestão, muitas ferramentas são disponibilizadas via WEB, e não tenha nenhuma dificuldade nas minhas rotinas, mesmo porque os projetos que normalmente eu estou envolvido é voltado para a WEB, seja para um bowser ou qualquer outro canal que utiliza o internet como canal de comunicação".
A3: NC.
A4: "**Durante meu horário de trabalho utilizo em 100% do tempo qualquer tipo de tecnologia, seja ela computador, celular, mp3, etc.**".
A5 "... minha relação com computadores foi meramente tecnica.".
A6: "Utilizo o computador 90% do tempo em que estou trabalhando, sendo os outros 10% para pensar e discutir soluções com as equipes com quem trabalho.".
A7: NC.
A8 "Desenvolvimento e Manutencao de Sistemas Baseado em Plataforma Mainframe.".
A9: NC.
A10: "...inicialmente comecei a trabalhar com redes de computadores...", "Atualmente trabalho em uma empresa seguradora, onde sou responsável pela

validação dos scripts de desenvolvimento que são aplicados no banco de dados...”.
A11: “...são coisas indispensáveis para meu trabalho e fora dele, principalmente um link com a internet.”.
B1: “Utilizo o que é referido aqui como tecnologia digital praticamente para 90% das atividades que exerço no trabalho...”.
B2: “***Trabalho diariamente com ferramentas de controle de processos de atendimento de chamados e incidentes para clientes da ..., a web, e-mail, ferramente de mensagem instantanea e celular.***”.
C1: “Diariamente uso o computador como meio de trabalho para programação em geral (java, sql).”.
C2: “No meu trabalho é fundamental...”.
C3: NC.
C4: “Antes eu era: Desempregado, Hoje sou: Analista”, “...foi a carreira que resolvi seguir.”.
C5: “As atividades no trabalho são 100% realizadas em PCs.”.
D1: “No trabalho as atividades envolvendo tecnologia...”.
D2: “...na área em que trabalho tecnologia faz parte integral da minha vida. No trabalho sem computador, não haveria possibilidade de me organizar...”.
D3: “Como analista de sistemas, trabalho intensivamente com o **computador**.”. E1: “No meu trabalho utilizamos a automação e telemetria para trazer dados de equipamentos de medição em campo, como medidores de água, energia e gaz para usuários dentro de concessionárias de energia elétrica, que se utilizam de tecnologias digitais para visualizar essas informações.”.

5.1.3 Categoria “Velocidade/Dinâmica”

Essa categoria apareceu em 8 relatos (cerca de 36,36%). Ela se constitui por um complexo de idéias relativas à velocidade e dinamismo que o mundo contemporâneo proporciona através dos meios digitais. Aqui foram então agrupadas idéias relativas às constantes mudanças que o mundo contemporâneo sofre como conseqüência desse dinamismo. Essas características foram citadas com duas conotações diferentes: como algo que é oferecido, opcional, ou como uma imposição.

Ocorreram relatos sobre a percepção de maior velocidade na troca de informação através dos meios digitais e de maior frequencia nas mudanças dos contextos onde os

sujeitos se vêem envolvidos. Outra idéia que apareceu ligada a essa agilização dos processos de troca e veiculação de informação diz respeito ao aumento na quantidade de informação que os sujeitos tinham acesso ou eram obrigados a lidar.

Outra idéia que apareceu como uma decorrência da dinâmica descrita aqui foi a dos sujeitos se sentirem indivíduos "multitarefas". Alguns sujeitos relataram que se vêem com frequencia desempenhando diversas atividades simultaneamente. Isso aparece associado a uma sensação de falta de foco. Os sujeitos ao realizar diversas tarefas simultaneamente relataram se sentir mais dispersos. Isso foi também associado à idéia de ilusão de que se estaria economizando tempo com esse procedimento, porém as tarefas estariam sendo realizadas de forma menos eficiente. Aqui também apareceu a idéia de imposição. As características inerentes à utilização dos meios digitais estariam induzindo seus usuários a proceder dessa forma também em outros âmbitos de suas vidas.

Tabela 4: citações da categoria "Velocidade/Dinâmica":

Nome da sub-categoria	**Citações**
Geral	A1: "...*constantes mudanças no mundo de TI...*", " *...me transformei em uma pessoa mais dinâmica e capaz de absorver novos conhecimentos*", "*meios computacionais trouxeram maior agilidade e quantidade de informação*" .
	A2: "Facilitando o acesso às informrações via WEB poupando tempo e dinheiro das pessoas, das empresas e criando empregos.".
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: "...constante evolução que a tecnologia da informação exige das pessoas que fazem uso dela...", "A tecnologia da informação também cobra um preço alto, pois a dedicação é muito grande, as coisas são complicadas de se aprender e também devido a problemas gerenciais acabamos trabalhando

	muito, por está razão somos obrigados a manter a mente sempre aberta para a busca de novas oportunidades.”, “Antes eu era:Mais limitado,Hoje sou:Uma pessoa que busca sempre aprender; Antes eu era:Mais rígido,Hoje sou: Entendendo que existem diversas possibilidades”.
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2: NC.
	C1: NC.
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: “...facilidade, muitas coisas que hoje são feitas utilizando a tecnologia, também era feitas sem ela, porém gastando-se um tempo infinitamente maior e dispendendo um esforço incomparável.”.
	D1: NC.
	D2: “... tecnologia da velocidade na execução de atividades.”, “Por ter facil acesso, traz velocidade e organização pra vida da gente.”.
	D3: “...penso que muitas coisas mudaram em um curto espaço de tempo, e tudo isso alterou significativamente nossa relação com o tempo, com o espaço, com os outros.”.
	E1: “Consegue-se utilizar ferramentas mais rápidas, integradas, gratuitas para atividades...dinamizando atividades demoradas e facilitando...”.
Multitarefa	
	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: “Antes eu era: monotarefa, Hoje sou: multitarefa”.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: “...estou mais disperso, ...hoje, através da tecnologia, eu aprendo mais coisas paralelamente”.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: NC.
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2: NC.
	C1: NC.
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: NC.
	D1: NC.
	D2: NC.
	D3: “Antes eu era: mais concentrado e focado, Hoje sou: mais propenso a atividades em paralelo”, “...parece-me que o uso de certas tecnologias digitais (celular, computador) nos induz a “fazer mais coisas ao mesmo tempo” ”.
	E1: NC.

5.1.4 Categoria "Auto-Desenvolvimento"

Essa categoria diz respeito à utilização dos meios digitais com o intuito de promover o desenvolvimento pessoal em determinados aspectos e apareceu nos relatos de 8 dos sujeitos (cerca de 36,36%).

A utilização dos meios digitais para auto-desenvolvimento foi citada tanto para a melhora das habilidades em atividades ligadas ao trabalho quanto para assuntos de interesse pessoal. As idéias relativas a esta categoria foram bastante coerentes com o que foi relatado na categoria "velocidade/dinâmica", embora lá elas apareceram com maior frequencia ligadas a sentimentos de negatividade.

Tabela 5: citações da categoria "Auto-Desenvolvimento":

Citações
A1: NC.
A2: NC.
A3: "...navegar em sites relacionados a aprimoração do meu perfil profissional...".
A4: "não tenho nenhuma barreira em aprender novas tecnologias".
A5: NC.
A6: "...utilizo para estudar novas tecnologias.".
A7: "...as facilidades (praticidade, segurança, interatividade etc) que elas oferecem, foi bem simples passar a utilizá-las.
As tecnologias estão disponíveis para facilitar as nossas "vidas" e sendo assim sou "fã" de todo o tipo de evolução que possibilite o ser humano a se desenvolver e ser mais feliz.".
A8: NC.
A9: NC.
A10: "Antes eu era: Mais limitado, Hoje sou:Uma pessoa que busca sempre aprender; Antes eu era:Mais rígido, Hoje sou: Entendendo que existem diversas possibilidades", "... ter que interagir com diversas pessoas, de diversos níveis...".
A11: NC.
B1: NC.
B2: NC.
C1: "...antigamente, por nao ter muito contato com a tecnologia, ficavamos cercados com o que havia ao nosso redor. Com a chegada da internet e do pc entre outras tecnologias, nossa vida ficou muito facilitada...".
C2: NC.
C3: NC.
C4: NC.

C5: “Antes eu era: Limitada, Hoje sou: Ilimitada” .
D1: NC.
D2: NC.
D3: “Em casa também uso o computador para estudar e praticar um pouco de webdesign, um assunto que me interessa como hobby (pois não é minha profissão na empresa, e nem trabalho autonomamente com isso.”.
E1: NC.

5.1.5 Categoria “Informação”

Essa categoria diz respeito à citação pelos sujeitos da utilização dos meios digitais para busca de informação. Inclui-se aqui também comentários a respeito da disponibilidade e condições de acesso a essa informação que as recentes tecnologias computacionais digitais oferecem. Menções explícitas desse tipo apareceram em relatos de 11 (50%) dos sujeitos.

Esses sujeitos mencionaram utilizar os meios digitais tanto para buscar informações relativas às suas profissões quanto para fins de lazer ou para saber mais sobre assuntos de interesse pessoal.

No que diz respeito aos fins profissionais, isso ocorreu no sentido de se encontrar informações técnicas para executar o trabalho em si e para buscar informações sobre contextos maiores, como o político e o econômico, sendo que essa informação poderia trazer então alguma possível vantagem no trabalho.

No que diz respeito à busca de informações fora do contexto profissional foram citados assuntos como lazer, notícias, saúde, compras, línguas estrangeiras, e assuntos diversos não especificados e de interesse pessoal.

Figurou nesta categoria uma idéia relativa a uma sensação de pertencimento. Foi relatado um sentimento de se estar interconectado a contextos maiores. Essa idéia se configura de forma que o fato de se estar ciente de acontecimentos que ocorrem ao

redor do mundo traz a sensação de pertencimento a estes contextos mais amplos. Essa sensação de pertencimento deve ser entendida de forma específica: ela está intrinsecamente ligada ao aspecto do consumo da informação e não necessariamente a um sentido mais clássico onde os indivíduos fariam parte de uma agremiação ou de um agrupamento de indivíduos.

Surgiu nos relatos também a idéia de quantidade da informação. Isso é algo que apareceu literalmente em alguns relatos e podemos dizer que implicitamente em diversos outros, onde houve a citação da busca de informação para diversos assuntos e de forma constante. Há aqui uma relação com a categoria "auto-desenvolvimento". O fato de estarem constantemente consumindo informação foi relacionado à capacidade dos sujeitos de lidar com isso, algo que se desenvolveu através do próprio hábito desse consumo.

Três sujeitos apresentaram também a idéia de que a informação disponibilizada através da internet, apesar de abundante, pode não possuir necessariamente qualidade. Houve queixas quanto a isso no sentido de se questionar a confiabilidade e/ou a profundidade das informações disponibilizadas através dos meios digitais. Além disso, foram feitas observações sobre uma característica de prolixidade da informação: a quantidade é enorme mas a informação que é realmente relevante ficaria diluída.

Tabela 6: citações da categoria "Informação":

Nome da sub-categoria	**Citações**
Geral	A1: "*...maior agilidade e quantidade de informação.*".
	A2: "Usuário de ferramentas de busca para qualquer tipo de informação...".
	A3: "acesso a internet para pesquisas e coletas de informações, pesquisa sobre tecnologias e soluções para empresas", "acompanho noticiario ao redor do mundo e cruzo informações relevante ao meu dia-a-dia", "me possibilitou acessar um universo de informações", "Sinto que estou muito mais antenado", "...utilizo ingles e espanhol...". A4: NC.

	A5: NC.
	A6: “buscar informações sobre qualquer assunto de interesse particular, tais como saúde , lazer,e compras.”, “...“sofremos uma avalanche de informação...”.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: NC.
	A11: NC.
	B1: “Antes eu era: Menos ciente dos acontecimentos e notícias ao meu redor, Hoje sou: Mais interado quanto aos acontecimentos e notícias.”.
	B2: NC.
	C1: “...pesquisa sobre assuntos de meu interesse, além de compras virtuais. Também utilizo um Home Theater para filmes e música nas horas vagas.”.
	C2: NC.
	C3: “Antes eu era: alienada, Hoje sou: por dentro das notícias”.
	C4: “Ler notícias, ver mapas, trânsito...”.
	C5: “Estudo, pesquisas, fofocas...”.
	D1: “Antes eu era: Me informava através de jornal e isso bastava Hoje sou: Se não ler os principais portais de notícias e sites especializados fico preocupado”, “Hoje sofremos uma avalanche de informação”, “Boa parte dessas informações chega até mim através de meios digitais.”.
	D2: “Antes eu era: Desinformado, Hoje sou: mais atento as informações”.
	D3: NC.
	E1: NC.
Incorreção/ Superficialidade	
	A1: NC.
	A2: “...posso não ter a informação no detalhe, às vezes até incorreta...”.
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: “aprendo mais coisas ...porém em menor profundidade”.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: NC.
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2: NC.
	C1: NC.
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: “sofremos uma avalanche de informação, ... então durante todo o tempo você recebe informações que podem ser muito pouco relevantes mas você se sente na obrigação

	de te-las e isso em mim causa muito cansaço e stress mental.”.
	D1: NC.
	D2: NC.
	D3: NC.
	E1: NC.

5.1.6 Categoria “Comunicação”

Relatos que fizeram menção à utilização dos meios digitais para a comunicação foram produzidos por 16 sujeitos (72,72% do total de sujeitos). A idéia descrita na categoria “Informação” de um sentimento de se estar conectado a um contexto mais abrangente está presente aqui também. Aqui existe não só a ligação unilateral descrita naquela categoria onde os sujeitos são meros receptores da informação, mas há emissão e recepção reciprocamente entre os envolvidos. A comunicação ocorre através de correio eletrônico, comunidades de internet e ferramentas de conversa em tempo real ou de mensagens instantâneas.

Essa atividade ocorre também tanto no contexto da vida pessoal dos sujeitos quanto no contexto profissional.

Neste último foram feitas menções da utilização das ferramentas supracitadas para comunicação com os colegas durante o horário de trabalho, incluindo aqui reuniões à distância. Houve também a citação da utilização daqueles meios para se trabalhar fora do horário e local regular de trabalho em casa, e utilizando-os para interagir com os colegas. Houve inclusive um relato onde o sujeito afirmou se encontrar com maior frequencia pelo intermédio dos meios digitais do que pessoalmente.

Quanto à utilização fora do contexto do trabalho a interação ocorre no sentido de se comunicar com parentes e amigos. Houve relatos de comunicação tanto no caso onde ocorreu uma interação presencial prévia, quanto no caso onde os primeiros contatos se dão através dos meios digitais. Neste último foi relatado que os meios digitais criam a

possibilidade de se conhecer pessoas primeiro virtualmente, para se obter informação sobre suas preferências e gostos pessoais, para que então, caso haja afinidades, possa ocorrer um contato presencial. Um dos sujeitos inclusive fez menção de ter conhecido sua esposa através dos meios digitais de comunicação discutidos aqui.

A citação da palavra "virtual" para descrever esse tipo de comunicação levantou algumas questões. Esse adjetivo foi mais frequentemente utilizado para descrever "contatos virtuais", porém apareceu também relacionado à idéia de "pessoas virtuais". Indivíduos foram considerados virtuais quando a interação ocorreu apenas através dos meios digitais. Em detrimento de "virtual" apareceu o adjetivo "real", para designar indivíduos que já tivessem mantido algum tipo de contato presencial com os sujeitos. Essa idéia de "real" em detrimento do "virtual" não pôde ser suficientemente esclarecida no que diz respeito ao modo como os sujeitos que fizeram menção de tal diferenciação a percebem. Para isso haveria a necessidade de investigações mais específicas.

O fato de que a comunicação possa ocorrer de forma rápida e instantânea e a possibilidade constante de que ela possa ocorrer faz com que essa categoria apresente uma ligação com os conteúdos relacionados à categoria "velocidade/dinâmica". Isso acontece pelas capacidades comunicativas que os mais diversos meios digitais apresentam atualmente. A comunicação pode ocorrer através de meios tanto fixos quanto móveis como telefones celulares, computadores portáteis ou outros tipos de equipamentos com possibilidades equivalentes.

Tabela 7: citações da categoria "Comunicação":

Nome da sub-categoria	**Citações**
Geral	
	A1: *"Acesso diário a E-mails, comunidades virtuais, notícias pela internet, Internet Banking, Home Broker, etc..*", "*...me*

	transformou em uma pessoa mais "interconectada" com as pessoas, informações...".
	A2: "...meio de comunicação com o cliente.".
	A3: "...colaboração com meus colegas de trabalho utilizando ferramentas de colaboração como email, redes sociais, instant messaging...".
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: "participo de comunidades relacionadas com meu hobby ... mas com o objetivo de organizar viagens e passeios com os amigos.", "Antes eu era: Mais isolado, Hoje sou:mas conhecido ", "...às vezes me comunicar com parentes distantes", "...conheci minha esposa em um site de relacionamentos."
	A7: "...controles de andamento do trabalho na empresa.".
	A8: NC.
	A9: "Celulares: Acho extremamente útil e atende diversas necessidades do dia-a-dia.".
	A10: "inicialmente comecei a trabalhar com redes de computadores. O meu aprendizado em redes de computadores foi acelerado pelo interesse em jogos em redes e colaboração...".
	A11: NC.
	B1: "desde leitura e envio de e-mails a conversas por ferramentas de "chat" em tempo real. Além disso, a tecnologia é também usada para a realização de reuniões à distância.".
	B2: "***no meu trabalho para resolver um assunto que precise ser bem discutido, posso montar uma 'Conference Call' e fazer uma video conferencia, mesmo que o outro participante esteja a menos de 100 m de distancia***", "***Ao invés de ir na casa de um amigo pra conversar e tomar uma cerveja e falar besteira, eu conecto meu Playstation 3 via rede e podemos jogar ele da casa dele e eu na minha.***", "...***estamos começando a involuir nos fechando em casulos tecnológicos que farão com que as relações humanas, futuramente, sejam representadas por avatares...***".
	C1: "Antes eu era: Isolado Hoje sou: Mais popular", "Com a chegada da internet e do pc entre outras tecnologias, nossa vida ficou muito facilitada, tanto para conhecer novas pessoas...".
	C2: "...utilizo celular, email em casa...".
	C3: "Meu celular nunca está desligado...".
	C4: NC.
	C5: "Em casa... comunicação...".
	D1: "...alguns dias deixar o celular desligado mesmo sabendo que depois irão me cobrar...", "Antes eu era:Tranquilo ao sair de casa Hoje sou: Preocupado caso tenha esquecido o

	celular", "...perda da privacidade, neste item cabem os celulares e a internet, é como se me obrigassem a abrir minha casa para que todos olhassem.".
	D2: NC.
	D3: "...verifico constantemente se há mensagens novas em minha caixa de correio eletrônico...", "...para me comunicar com outros (e-mail, redes sociais, etc)...", "...**celular**, outro aparelho digital que possuo, faço muito pouco uso. Apenas para ligações entre amigos e familiares, ou para receber recados. Meu celular é de um modelo mais simples...".
	E1: "A tecnologia permite um nível de comunicação maior atualmente, consegue-se encontrar pessoas que antes não seria possível sem ajuda.".
Real/Virtual	
	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: "...amigos virtuais, que também são meus amigos no mundo real.", "A internet também se tornou uma ferramenta na qual podemos filtrar e conhecer na vida real apenas as pesoas com quem realmente temos afinidasde.".
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: NC.
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2:" ***É mais comum me encontrar virtualmente do que pessoalmente.***".
	C1: NC.
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: NC.
	D1: NC.
	D2: NC.
	D3: NC.
	E1: NC.

5.1.7 Categoria “Necessidade/Dependência”

Essa categoria representa idéias de algum sentimento de necessidade ou de dependência em relação ao uso dos meios digitais e apareceu nos relatos de 14 sujeitos (cerca de 63,63% do total). Essas idéias se expressaram tanto como simples constatação quanto acompanhadas de um sentimento de que essa necessidade foi algo imposto aos sujeitos de alguma maneira.

As atividades que apareceram relacionadas a esse sentimento de necessidade ou dependência foram: estudo, pesquisas em busca de informação, comunicação, notícias, trabalho, lazer e organização das tarefas diárias. Em outras palavras, todas as tarefas que foram relatadas até aqui nas outras categorias apareceram acompanhadas de algum tipo de sentimento de necessidade ou dependência. Esse sentimento se expressou, por exemplo, através da questão 3 do questionário proposto (ver anexo 2). Alguns sujeitos relataram que antes eles utilizavam outros meios para entrar em contato com notícias ou para fazer transações bancárias, e hoje apenas utilizam algum meio digital para a realização da mesma atividade. O sentimento de dependência também apareceu na utilização de adjetivos como “essencial” e “indispensável” nas questões dissertativas do questionário.

A menção da dependência da utilização dos meios digitais para a organização das tarefas diárias foi feita por alguns sujeitos e apresentou características interessantes. Esses sujeitos relataram utilizar exclusivamente algum dispositivo digital como agenda para se organizar, e de utilizar as características do aparelho para que este o ajudasse a não se esquecer de compromissos, pois esses aparelhos possuem a capacidade de emitir algum tipo de aviso quando determinadas datas ou horários importantes estão se

aproximando. Isso demonstra um sentimento de confiança nesses meios digitais uma vez que funções importantes e intimamente ligadas à vida dos indivíduos são confiadas na crença de que aqueles dispositivos serão eficientes em suas funções. Um dos sujeitos relatou que o fato dele se considerar uma pessoa organizada é graças à utilização de meios digitais para auxiliá-lo, sendo que antes da utilização desses aparelhos ele se considerava uma pessoa desorganizada.

Apareceu nesta categoria também a idéia de que a necessidade da utilização de meios digitais para as diversas atividades citadas também está associada a um sentimento de que isso foi algo imposto por forças externas e não uma opção por parte dos sujeitos. Essa exigência seria devido ao crescente uso de meios digitais dentro do mercado de trabalho e por pessoas próximas em suas vidas pessoais, e também pelo avanço técnico contínuo. Esse sentimento aparece, por exemplo, quando um dos sujeitos descreve como um fato "incrível" ele não possuir determinado dispositivo eletrônico em seu automóvel, se justificando logo em seguida com o relato de que logo iria adquiri-lo.

Ainda em relação ao sentimento de imposição do uso dos meios digitais apareceu também, embora não em todos os sujeitos, sentimentos de passividade e conformismo. Os sujeitos em questão afirmaram ter se acostumado com essa utilização, ou que criaram o hábito. Isso é decorrente da idéia de que o mundo se configura de determinada maneira e então esses sujeitos adaptam-se a ele, pois esta lhes parece a melhor opção.

Tabela 8: citações da categoria "Necessidade/Dependência":

Nome da sub-categoria	**Citações**
Geral	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: NC.

	A4: NC.
	A5: “hoje em dia e' quase impossível viver sem celular e e-mail”.
	A6: NC.
	A7: “Antes eu era: freqüentador de agência bancária, Hoje sou: somente pela internet; Antes eu era: lia jornal em papel, Hoje sou: somente pela internet; Antes eu era: enviava cartas, Hoje sou: somente e-mail”.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: NC.
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2: NC.
	C1: NC.
	C2: “Melhor dizer aonde eu não utilizo a tecnologia...”.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: “...o computador se tornou parte da mobília, tão essencial quanto uma TV na minha casa.”, “...Em casa, grande parte das atividades envolve também, o computador. Estudo, pesquisas, fofocas, comunicação, enfim....”.
	D1: “Antes eu era:Tranquilo ao sair de casa Hoje sou: Preocupado caso tenha esquecido o celular”.
	D2: “...sem computador, não haveria possibilidade de me organizar sem planilhas e Outlook.”.
	D3: NC.
	E1: NC.
Dependência	
	A1: “Sou m*ais dependente de recursos tecnológicos...*”.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: “Nao sou viciado em tecnologia , e nao gosto ser dependente do uso de tecnologia, seja ela qual for.”.
	A9: NC.
	A10: NC.
	A11: “necessito de internet móbil em casa (wireless).”.
	B1: NC.
	B2: NC.
	C1: NC.
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: “...Antes eu era:Tranquilo ao sair de casa, Hoje sou: Preocupado caso tenha esquecido o celular; Antes eu era: Me informava através de jornal e isso bastava, Hoje sou: Se não ler os principais portais de notícias e sites especializados fico preocupado”.
	D1: NC.
	D2: NC.

	D3: NC.
	E1: NC.
Imposição	
	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: "...quase impossível viver sem celular e e-mail...".
	A5: "o mundo se tornou assim e me adaptei a ele.".
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: "...vivia sendo surpreendido pela modernidade, então acabei assumindo o mais fácil, o modernismo proposto pela tecnologia.".
	A10 : "...necessidade de constante evolução que a tecnologia da informação exige das pessoas...".
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2: NC.
	C1: "Meu carro, por incrível que pareça não tem computador de bordo, mas vou adquirir um GPS em breve...".
	C2: NC.
	C3: "...em comparação aos meus amigos, eu demorei pra utilizar. Celular eu tive tarde, internet também.".
	C4: NC.
	C5: NC.
	D1: "me sinto refém de algumas coisas (celular por exemplo), parece que se criou um dever de sempre responder, de sempre saberem onde está e o que faz e isso me cansa ao ponto de alguns dias deixar o celular desligado mesmo sabendo que depois irão me cobrar...", "...os celulares e a internet, é como se me obrigassem a abrir minha casa para que todos olhassem.".
	D2: NC.
	D3: NC.
	E1: NC.
Passividade/ Conformismo	
	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: "**...as características sociais que conforme o avanço da tecnologia vão sofrendo alterações e consequentemente nós acompanhamos as mesmas**.".
	A5: "o mundo se tornou assim e me adaptei a ele.".
	A6: NC.
	A7: "...não tive muito problema de adaptação a este novo mundo. Acredito que a minha inserção em TI facilitou a convivência com as tecnologias digitais.", "A partir do momento em que senti segurança na utilização...foi bem simples passar a utilizá-las".
	A8: NC.
	A9: "...vivia sendo surpreendido pela modernidade, então acabei assumindo o mais fácil, o modernismo proposto pela

	tecnologia.”.
	A10: NC.
	A11: “Já me acostumei com isso, mas são coisas indispensáveis para meu trabalho e fora dele”.
	B1: “...pessoas se habituam com essa dinâmica, e passam a esperar que resultados...”.
	B2: NC.
	C1: NC.
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: NC.
	D1: NC.
	D2: NC.
	D3: NC.
	E1: NC.
Organização	
	A1:“...utilização de agenda eletrônica,...”.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: NC.
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2: “***muito dificil eu usar um lápis, um papel. Hoje até anotações simples eu faço no celular.***”.
	C1: NC.
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: NC.
	D1: NC.
	D2: “Hoje, ate’ data de casamento, eu coloco no Outlook com 10 dias de lembrete pra não ter perigo de esquecer....rss”, “Antes eu era: Desorganizado, Hoje sou: Mais organizado”.
	D3: NC.
	E1: NC.

5.2 Análise dos aspectos gerais positivos e negativos sobre o uso dos meios digitais

O objetivo desta seção é fazer uma análise sobre aos aspectos tidos como positivos e negativos pelos sujeitos em relação aos conteúdos das categorias apresentadas até aqui. Esta análise se baseou na menção explícita de sentimentos positivos ou negativos, ficando então restrita às categorias onde esses relatos foram incluídos. Serão apresentados também alguns dados sobre a densidade das citações em relação a ambas as percepções positivas e negativas quando necessário. Primeiramente serão apresentadas algumas características gerais sobre as percepções positivas e negativas. Em seguida será feita uma análise sobre as percepções positivas e negativas dos sujeitos sobre seus primeiros contatos com os meios digitais e das características relativas a algumas categorias específicas onde apareceram as percepções em questão. Por fim serão apresentadas algumas conclusões sobre ambos os aspectos positivos e negativos.

As características positivas foram de forma geral relacionadas a sensações de bem-estar ou prazer. Esses relatos possuem alguma menção sobre as atividades que envolvem o uso dos meios digitais serem “agradáveis” ou citações do tipo “gosto muito” e similares. Um outro aspecto positivo apareceu relacionado a um sentimento de que os meios digitais são úteis, atuando como facilitadores das atividades cotidianas dos sujeitos nos diversos âmbitos que compõe suas vidas. Outra categoria de sentimentos positivos é relativa à crença de que o uso dos meios digitais é um elemento capaz de desenvolver habilidades pessoais específicas. Essas habilidades incluem tarefas profissionais ou de interesse pessoal de cada sujeito. Os meios digitais também

propiciaram percepções positivas em relação ao incentivo ou à facilitação da interação social, atuando como ferramentas mediadoras nessas relações.

Os aspectos negativos foram de maneira geral descritos com sensações de incômodo e de mal-estar. Um primeiro aspecto negativo aparece nos relatos de sujeitos que afirmaram que adquiriram características de impaciência e irritabilidade devido ao uso dos meios digitais. Isso ocorre tanto em relação ao desempenho dos meios digitais nas tarefas que lhes são requisitadas quanto em geral com relação aos fatos e pessoas que cercam esses sujeitos em seus cotidianos. Associada e por vezes como decorrência disso aparece a idéia de dificuldade em se manter o foco e a concentração em uma única atividade. Esses sujeitos tendem a desempenhar mais de uma tarefa ao mesmo tempo. Outro aspecto tido como negativo se caracteriza pelo sentimento de que há um excesso do uso dos meios digitais. Essa idéia é acompanhada aqui da percepção de que isto é algo prejudicial e se exemplifica por afirmações como “sei que não deveria ser assim” e “é um vício”. Aqui aparece a idéia de inatividade que está ligada à falta de prática de atividades físicas e problemas de obesidade, problemas de visão, cansaço e estresse mental. Outro fator negativo é o sentimento de imposição do uso dos meios digitais tanto pelo mercado de trabalho quanto pelas relações sociais particulares dos sujeitos. Isso foi entendido como algo inerentemente negativo ou de forma neutra, mas nunca como algo positivo.

Em relação à **análise sobre os primeiros contatos dos sujeitos com os meios digitais**, os três sujeitos que tiveram seus primeiros contatos para fins profissionais dois deles relataram sentimentos tanto negativos quanto positivos enquanto um relatou exclusivamente uma idéia de necessidade de utilização, algo que lhe foi imposto e com

sentimentos gerais de negatividade. O único sujeito que relatou ter seus primeiros contatos com fins de estudo também parece ter um sentimento geral de negatividade e de obrigação em relação à utilização dos meios digitais. Pode-se dizer então que estes 4 sujeitos tiveram seus primeiros contatos com um sentimento de dever. Apesar da densidade relativamente pequena do número desses relatos, ao se comparar esses dados com os relatos apresentados pelos sujeitos que tiveram seus primeiros contatos com fins de lazer, pode-se tirar algumas conclusões interessantes.

Os sujeitos que tiveram seus primeiros contatos com os meios digitais para fins de lazer apresentaram uma maior densidade de sentimentos positivos do que os que tiveram seus primeiros contatos para outros fins. Dentre estes últimos houve sentimentos negativos em todos os relatos. Então podemos dizer que a natureza dos primeiros contatos dos sujeitos teve efeitos que se estenderam para seus sentimentos em relação à utilização dos meios digitais em momentos posteriores de suas vivências com esses meios. A natureza dos primeiros contatos teve também influência sobre as escolhas que esses indivíduos fizeram para suas carreiras. Uma informação qualitativa interessante é que dentre os sujeitos tiveram seus primeiros contatos através de parentes a maioria afirmou que seus afetos negativos eram especificamente relativos a questões sociais, demonstrando uma associação da utilização dos meios digitais com o isolamento social.

Os sentimentos positivos em relação à **categoria "Jogos/Lazer"** foram representados por idéias de prazer, diversão e sensação de modernidade. Apesar de se tratar aqui de uma forma de entretenimento e lazer, algo que seria inerentemente relacionado a sensações positivas, foram relatados também alguns sentimentos negativos. Esses foram representados por idéias de sedentarismo e de males que isso

pode acarretar e idéias relativas ao prejuízo do convívio social. Citações sobre sedentarismo foram acompanhadas pela idéia de inatividade, ou de se estar perdendo tempo e deixando de realizar outras atividades de lazer. A idéia negativa ligada ao isolamento social apareceu no sentido de que os sujeitos acabavam escolhendo atividades sociais através dos meios digitais ao invés de se relacionar de maneira presencial. Apareceu também associada ao fato dos sujeitos acabarem dando preferência a atividades solitárias envolvendo os meios digitais em detrimento de outras formas de lazer.

Os sentimentos positivos em relação à **categoria "Trabalho"** pareceram estar relacionadas à possibilidade ocasional das atividades de coincidir com os interesses pessoais dos sujeitos. Outras reações positivas não envolveram as atividades do trabalho em si, mas apareceram relacionadas à satisfação de se estar empregado ou de ser bem remunerado pelo trabalho. Esses relatos foram geralmente acompanhados de expressões de justificativa como "...essa foi a carreira que escolhi ...", "...me acostumei com isto...", etc.

Expressões similares também foram frequentemente utilizadas para justificar relatos de sentimentos negativos em relação a essa categoria. A respeito desses aspectos negativos outros relatos tinham relação tanto com as atividades profissionais quanto às atividades fora do ambiente de trabalho. No primeiro caso os sentimentos negativos foram no sentido de que as atividades no trabalho não traziam satisfação pessoal, eram desagradáveis, ou de que as atividades satisfaziam apenas as necessidades do empregador e nunca as dos empregados. Isso levava os sujeitos a sentimentos de frustração. Ainda sobre essa relação com o empregador apareceu a idéia de uma cobrança excessiva. Essa cobrança foi no sentido de uma necessidade constante de

absorção de informação e constante aprendizado para melhorar o desempenho das atividades, demandando esforço excessivo.

Ainda em outros relatos de sentimentos negativos em relação ao trabalho aparece a idéia de que a complexidade das tarefas é algo inerente à área de tecnologia da informação o que causa alguns problemas. Entre eles cansaço, ansiedade, estresse, uma grande cobrança por desempenho e dedicação, etc. Ainda, que o costume da utilização dos meios digitais faz com que aqueles problemas passem despercebidos pelas pessoas que sofrem com eles, de forma que eles são aceitos como algo natural. Um sujeito relatou literalmente que antes da utilização dos meios digitais ele era um indivíduo feliz, completando a resposta com reticências, deixando a entender que hoje ele já não está tão certo de sua felicidade.

Em relação a sentimentos negativos que aparecem indiretamente ligados às atividades profissionais em si, aparecem: a idéia de sedentarismo, por se utilizar os meios digitais geralmente nessa condição, tanto no ambiente de trabalho quanto fora dele; problemas como cansaço mental e de vista causados pelo excesso de uso dos meios digitais; e ansiedade causada em geral por estes últimos fatores.

Aqui aparece também uma percepção negativa relativa às idéias ligadas à **categoria "Comunicação"**: o sentimento de uma invasão de privacidade pela utilização dos meios digitais para comunicação. A comunicação eficaz traz a possibilidade dos sujeitos serem cobrados sobre suas tarefas profissionais a qualquer hora do dia, mesmo fora do ambiente de trabalho. Essa "visibilidade excessiva" ou a "perda de privacidade" foi descrita com sentimentos de incômodo causados por uma cobrança em relação a se estar sempre disponível e disposto a se comunicar através dos meios digitais, tanto no âmbito profissional, quanto nas relações pessoais dos sujeitos fora do âmbito

profissional.

Os atributos positivos associados à categoria **"Velocidade/Dinâmica"** foram relativos à facilitação no acesso e veiculação da informação para desempenhar atividades de interesses particulares desses sujeitos. Essas facilidades também se estendem no sentido de haver uma maior possibilidade de desempenhar atividades no trabalho de forma mais eficiente; a idéia de se estar poupando tempo e dinheiro, tanto no ambiente de trabalho quanto fora dele; e a idéia de que essa possibilidade de acesso à informação tornou os sujeitos mais dinâmicos para lidar com situações cotidianas, algo ligado também ao desenvolvimento pessoal destes sujeitos. Ainda relacionada a essa categoria aparece a idéia de que os meios digitais são úteis, para diversas atividades. Um dos sujeitos faz uma citação, por exemplo, de que o aumento da utilização dos meios digitais no Brasil é algo útil para o país em geral, pois este está absorvendo a tecnologia do mundo moderno e isso é percebido como algo inerentemente positivo. Aparece também como decorrência desse tipo de afirmação a idéia de que o aumento do uso de tecnologias digitais é uma necessidade, então em face dessa necessidade a utilização de tais meios é tida como positiva.

Uma questão interessante que aparece nesta categoria é a de que essas mesmas características de maior velocidade, quantidade e acesso à informação foram entendidas pelos sujeitos tanto de forma positiva quanto de forma negativa. Os aspectos negativos aparecem associados a uma adaptação excessiva à agilidade proporcionada pelos meios digitais, criando expectativas exacerbadas. Isso faz com que os sujeitos passem a esperar a mesma eficiência em outras atividades ou mesmo um desempenho maior dos próprios meios digitais. Essas expectativas acabam gerando problemas como ansiedade e intolerância. O problema das altas expectativas aparece nos relatos em diversos

âmbitos: em relação aos próprios sujeitos como atores da intolerância; nos empregadores em relação ao desempenho dos trabalhadores; e no mercado de forma geral em relação às empresas. Essa cobrança foi entendida também pelos sujeitos como causadora de cansaço e de uma inadequação entre o ritmo que é cobrado e o ritmo que seria saudável para os trabalhadores. Nos relatos com esse sentimento negativo apareceu também frequentemente a idéia de imposição da dinâmica do mundo contemporâneo, em detrimento da de possibilidade, que figurou nos relatos de sentimentos positivos.

Os conteúdos da **categoria "Auto-Desenvolvimento"** estão geralmente relacionados a sentimentos positivos embora apenas um dos sujeitos relatou explicitamente sentir prazer ou satisfação ao utilizar os meios digitais para essa finalidade. As percepções positivas foram no sentido de que as possibilidades oferecidas pela utilização dos meios digitais estariam desenvolvendo algumas habilidades ou melhorando características pessoais ou sobre o uso dos meios digitais incentivar maior interesse por informações diversas. A melhora nas habilidades se deu no sentido de aumento de flexibilidade, aquisição de uma capacidade de se estar em constante aprendizado, e de uma sensação de extensão dos limites que existiam anteriormente. Associada à idéia de melhora de características pessoais, aparecem também idéias de poder. Relatos do tipo "hoje sou ilimitado" e observações sobre a satisfação de se sentir capaz de utilizar ferramentas tão complexas que outros indivíduos não têm a capacidade de utilizar são exemplos desse sentimento de poder.

Um fato interessante que apareceu nessa análise foi a citação de **características relacionadas ao convívio social** associadas tanto a sentimentos positivos quanto a sentimentos negativos. Os sentimentos positivos se deram no sentido da aceitação de

que a utilização dos meios digitais é algo que tem uma propriedade inerente de agregar pessoas e de facilitar ou estimular a comunicação. Também no sentido de uma melhora de características pessoais no que diz respeito a habilidades sociais. Nesse ponto os relatos foram relativos a uma diminuição da timidez ou a um sentimento dos sujeitos terem se tornado mais comunicativos e menos isolados. No que diz respeito aos sentimentos negativos os sujeitos relataram que devido à utilização contínua dos meios digitais eles se tornaram menos comunicativos, mais reservados e "ensimesmados". Um dos sujeitos relatou inclusive que o isolamento e o fato de serem indivíduos menos comunicativos são características inerentes de profissionais da área de forma geral. Essas características são claramente opostas às que foram citadas pelos sujeitos citados anteriormente, que disseram ter se tornado mais comunicativos e sociáveis.

Concluindo, de forma geral, dos 22 sujeitos, 17 (77,27% do total) fizeram alguma citação de características tidas como positivas e 9 (40,9%) destes citaram exclusivamente características positivas. Em contrapartida, dos 9 dos sujeitos (40,9%) que citaram características tidas como negativas apenas 1 deles (4,54%) citou exclusivamente características negativas. 9 dos sujeitos (40,9%) citou tanto características positivas quanto negativas. Pode-se concluir que as características positivas tiveram primazia em relação às negativas no grupo de sujeitos estudado.

Tabela 9: citações de aspectos gerais positivos:

Nome da sub-categoria	**Citações**
Geral	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.

	A10: NC.
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2: NC.
	C1:
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: "...Sempre gostei, principalmente na parte de entretenimento...".
	D1: NC.
	D2: "Me sinto muito bem em saber usar a tecnologia a meu favor."
	D3: "...faço uso do computador para acessar a Internet. Esse é um tipo de atividade que me agrada muito, seja para me comunicar com outros (e-mail, redes sociais, etc), seja para fazer pesquisas sobre temas de meu interesse (geralmente não relacionados à minha profissão)
	E1: NC.
Jogos/Lazer	
	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: "gostava muito e passava longas horas jogando...".
	A11: NC.
	B1: "...me divertia jogando. Desde então, tenho tido interesse por jogos de video-game, e esse interesse em tecnologia digital também se extendeu para computadores."
	B2: NC.
	C1: "...computador MSX, o que nos trouxe muitas alegrias, pois utilizámos para lazer, pois na época fliperama era muito caro.".
	C2: NC.
	C3: "...jogos de pc e console sempre fizeram parte da minha vida. Sempre gostei. Depois que comecei com celular, internet, games, nunca mais parei.".
	C4: NC.
	C5: "...um video game chamado tele jogo que antecedeu o famoso atari. Na época, o telejogo era considerado o ápice da tecnologia e a sensação era de modernidade.".
	D1: NC.
	D2: "Primeiro vídeo game que tive foi um Odssey, sempre fui fissurado em vídeo game, tanto que ate hoje tenho vídeo game (atual PS3).".
	D3: NC.

	E1: NC.
Trabalho	
	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: "Atualmente trabalho em uma empresa seguradora, onde sou responsável pela validação dos scripts de desenvolvimento que são aplicados no banco de dados, eu gosto muito de fazer isto."
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2: NC.
	C1: NC.
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: "em alguns momentos quando posso realizar projetos pessoais envolvendo tecnologia me sinto muito bem.".
	D1: NC.
	D2: NC.
	D3: NC.
	E1: NC.
Velocidade/ Dinâmica	
	A1: NC.
	A2: "Facilitando o acesso às informações via WEB poupando tempo e dinheiro das pessoas, das empresas e criando empregos".
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: NC.
	A7: "...tendo "tirar" delas o Maximo para facilitar a minha vida."; "As tecnologias estão disponíveis para facilitar as nossas "vidas" e sendo assim sou "fã" de todo o tipo de evolução que possibilite o ser humano a se desenvolver e ser mais feliz.".
	A8: NC.
	A9: "Acho extremamente útil e atende diversas necessidades do dia-a-dia...sensações mais voltadas para um Brasil que finalmente está absorvendo a tecnologia do mundo moderno, não houveram sensações pessoais de felicidade ou algo parecido.").
	A10: NC.
	A11: NC.
	B1: "...continua trazendo diversos benefícios aos seres humanos. E por isso acho que o uso e conhecimento da mesma é importante, e necessária para o desempenho de algumas atividades.".
	B2: "...***veio para facilitar certos entraves que tinhamos em relação ao dia a dia.***".

	C1: “...nossa vida ficou muito facilitada, tanto para conhecer novas pessoas, como para pesquisar coisas de nosso interesse, e fazer compras online.”.
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: “...pela facilidade, muitas coisas que hoje são feitas utilizando a tecnologia, também era feitas sem ela, porém gastando-se um tempo infinitamente maior e dispendendo um esforço incomparável.”.
	D1: NC.
	D2: “...facilidade no acesso das informações (com um celular, ou em um café’ que tem internet, vc acessa tudo que precisa). Por ter facil acesso, traz velocidade e organização pra vida da gente”, “...tecnologia da velocidade na execução de atividades.”.
	D3: NC.
	E1: “Consegue-se utilizar ferramentas mais rápidas, integradas, gratuitas para atividades de lazer e trabalho, dinamizando atividades demoradas”.
Auto-Desenvolvimento	
	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: NC.
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2: NC.
	C1: “Antes eu era: Menos pesquisador, Hoje sou: Mais pesquisador” .
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: “Antes eu era: Ocioso, Hoje sou: Ocupo melhor meu tempo; Antes eu era: Desinteressado, Hoje sou: Um pouco menos desinteressado”.
	C5: “Antes eu era: Limitada, Hoje sou: Ilimitada”.
	D1: NC.
	D2: “...gostava muito de mexer numa coisa que ninguém entendia bem, e quando conseguia fazer um joguinho rodar que estava com problema ou mexer com os disquetes que na época zipar algo era um comando gigante no DOS.”
	D3: NC.
	E1: “Antes eu era: Lento, Hoje sou: Mais rápido”.
	A1: NC.
	A2: NC.

Social	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: “Antes eu era: Mais tímido, Hoje sou: Procuro me relacionar com as pessoas”; “...ao invés de separar pessoas a tecnologia da informação acaba as agregando.”.
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2: NC.
	C1: “Antes eu era: Tímido, Hoje sou: Mais descontraído; Antes eu era: Isolado, Hoe sou: Mais popular.”.
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: NC.
	D1: NC.
	D2: NC.
	D3: NC.
	E1: “Antes eu era: Menos comunicativo, Hoje sou: Mais comunicativo”; “A tecnologia permite um nível de comunicação maior atualmente, consegue-se encontrar pessoas que antes não seria possível sem ajuda... facilitando a integração social no meio em que se vive.”

Tabela 10: citações de aspectos gerais negativos:

Nome da sub-categoria	**Citações**
Geral	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: NC.
	A11: “Antes eu era: enxergava bem, Hoje sou: enxergo não tão bem”, “...muitas horas no computador...*fez com que haja um grande despendimento de tempo do dia para tal, o que me privou de outras atividades.*”.
	B1: “...pode trazer malefícios como ansiedade, diminuição de atividades físicas, diminuição de contato interpessoal, etc.”.
	B2: “Antes eu era: ***Mais magro e fazia exercícos,*** Hoje sou: ***Sedentário, sinto menos contade de fazer exercícios e quando aparece a oportunidade de fazer algo, eu acabo inventando uma desculpa pra não fazer.***”.

	C1: NC.
	C2: “Antes eu era: Mais calmo, Hoje sou: Mais estressado e impaciente”.
	C3: “..., posso ficar a noite toda. Meu celular nunca está desligado. Sei que não deveria ser assim, mas é um vício.”, “ Antes eu era: ativa,Hoje sou: sedentária ”.
	C4: “Antes eu era: Feliz, Hoje sou: ...”.
	C5: “...alguns dias prefiro não mexer por estar com os “olhos cansados” ou cansado mentalmente...”.
	D1: NC.
	D2: NC.
	D3: “Antes eu era: tinha visão normal, Hoje sou: míope”; “...creio que o uso de tecnologia digital (principalmente de videogames na infância e computadores na adolescência) tenha acelerado e intensificado os efeitos da miopia.”, “Antes eu era: mais tolerante à “lentidão”, Hoje sou: mais apressado e intolerante”.
	E1: “Antes eu era: Mais ativo, Hoje sou: Menos ativo”.
Velocidade/ Dinâmica	
	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: “A tecnologia da informação também cobra um preço alto, pois a dedicação é muito grande, as coisas são complicadas de se aprender ...somos obrigados a manter a mente sempre aberta para a busca de novas oportunidades.”.
	A11: NC.
	B1: “...pela velocidade com que a troca de informação se dá através dos meios de tecnologia digital. Acredito que as pessoas se habituam com essa dinâmica, e passam a esperar que resultados, respostas ou soluções sejam obtidas com a mesma rapidez.”
	B2: NC.
	C1: NC.
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: NC.
	D1: NC.
	D2: NC.
	D3: “...a pressa e a intolerância à lentidão (em alguns casos, como por exemplo ao usar a Internet, ao ligar o computador ou também no trânsito), penso que seja uma conseqüência por eu ter me acostumado à velocidade e à praticidade com a qual muitas atividades foram contempladas após a automatização através dos computadores.”, “parece-me que o uso de certas

	tecnologias digitais (celular, computador) nos induz a “fazer mais coisas ao mesmo tempo”, embora nem sempre isso signifique (na minha opinião) que a qualidade (do resultado e da experiência de fazer em si) será a mesma. Parece-me também que isso nos traz a (falsa) sensação de que ao “fazer mais ao mesmo tempo” estamos “ganhando tempo”; “Hoje tudo é (ou “teria que ser”) “fast”, aqui e agora. Mas eu desconfio que esse não seja o melhor jeito de se viver. Apesar da “ditadura do relógio”, penso que meu ritmo enquanto ser humano não suporta estar submetido a um “ritmo de máquinas”, a ter que produzir ou responder como tal.”, “Antes eu era: mais concentrado e focado, Hoje sou: mais propenso a atividades em paralelo”.
	E1: NC.
Trabalho	
	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: NC.
	A11: “...muitas horas no computador diariamente (+8 horas), já fazendo alguns anos (5 anos)...”.
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2: NC.
	C1: NC.
	C2: NC.
	C3: “..., posso ficar a noite toda. Meu celular nunca está desligado.
	C4: NC.
	C5: “...alguns dias prefiro não mexer por estar com os “olhos cansados” ou cansado mentalmente após o trabalho”.
	D1: “No trabalho as atividades envolvendo tecnologia não são das mais agradáveis ou que tragam satisfação pessoal...”; “Acredito que isso ocorra por realizar funções pouco atrativas para mim, mas muito atrativa para o empregador e isso acaba levanto a uma frustração mesmo sendo bem remunerado.”, “...o mercado pede cada vez mais conhecimento mesmo que isso não comprove efetivamente benefícios para as empresas... você se sente na obrigação de te-las e isso em mim causa muito cansaço e stress mental.”.
	D2: NC.
	D3: “trabalho intensivamente com o **computador**. Durante o trabalho, muitas vezes percebo minha falta de paciência nos casos em que a máquina demora um pouco mais para responder aos meus comandos. Percebo que também verifico constantemente se há mensagens novas em minha caixa de correio eletrônico, o que talvez demonstre certa ansiedade ou

	incapacidade em priorizar tarefas”.
	E1: NC.
Comunicação	
	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: “...o mundo ficou menor, e que perdemos um pouco de nossa privacidade... essa visibilidade excessiva ainda incomoda”.
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: NC.
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2: NC.
	C1: NC.
	C2: NC.
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: NC.
	D1: “...me sinto refém de algumas coisas (celular por exemplo), parece que se criou um dever de sempre responder, de sempre saberem onde está e o que faz e isso me cansa ao ponto de alguns dias deixar o celular desligado mesmo sabendo que depois irão me cobrar do porque de não ter respondido as ligações.”, “...a perda da privacidade, neste item cabem os celulares e a internet, é como se me obrigassem a abrir minha casa para que todos olhassem.”.
	D2: NC.
	D3: NC.
	E1: NC.
Social	
	A1: NC.
	A2: NC.
	A3: NC.
	A4: NC.
	A5: NC.
	A6: NC.
	A7: NC.
	A8: NC.
	A9: NC.
	A10: NC.
	A11: NC.
	B1: NC.
	B2:” Antes eu era: ***Mais comunicativo, me comunicava/falava de forma mais clara,*** Hoje sou: ***Mais reservado, prefiro ficar em casa e curtir minha mulher em casa do que sair para fazer alguma coisa.***”, “...***estamos ficando tão acostumados com esses avanços tecnológicos que não estamos percebendo que ao invés de evoluirmos socialmente estamos começando a involuir nos fechando em casulos tecnológicos...***”.
	C1: NC.

	C2: “Antes eu era: Mais sociavel, Hoje sou: Mais concentrado, “emsimesmado”; “muito contato com máquinas acaba fazendo com que eu converse menos, veja menos outras pessoas, é uma característica dos profissionais da área também.”
	C3: NC.
	C4: NC.
	C5: NC.
	D1: NC.
	D2: NC.
	D3: NC.
	E1: NC.

5.3 Exame da relação das categorias encontradas com alguns atributos identitários dos sujeitos.

Os requisitos que tiveram relevância na escolha dos sujeitos foram escolhidos de acordo com a finalidade dessa pesquisa como foi detalhado anteriormente, ou seja, indivíduos que tivessem familiaridade com a área de desenvolvimento de ferramentas computacionais digitais. Dessa forma atributos como sexo, idade, escolaridade e empresa em que o sujeito trabalhava não tiveram grande relevância nessa escolha. Isso fez com que o número restrito de sujeitos pertencentes a estes últimos atributos impossibilitasse a obtenção de maiores conclusões para algumas dessas categorias. As categorias que não apresentaram conclusões relevantes por esses motivos foram: sexo, pela amostra relativa ao sexo feminino ter sido representada apenas por 2 (9,09% do total) sujeitos dentre os 22; e empresa em que trabalhavam os sujeitos, por terem apresentado resultados suficientemente homogêneos.

Por outro lado em relação a outros atributos como idade e escolaridade pôde-se obter algumas conclusões. No que diz respeito à idade foram consideradas 3 faixas etárias: a primeira dos 20 aos 30 anos, a segunda dos 30 aos 40 anos e a terceira dos 40 aos 50 anos. As faixas etárias acima dos 30 anos tiveram maior frequencia na citação de duas das categorias encontradas. A categoria “auto-desenvolvimento” foi citada por 4

dos 8 sujeitos da faixa dos 30 anos mais 2 dos 5 sujeitos na faixa dos 40 anos (46,15% dos 13 acima dos 30 anos) contra apenas 2 dos 8 sujeitos na faixa dos 20 aos 30 anos (25%). A categoria "velocidade/dinâmica" também teve maior densidade de respostas nas faixas etárias acima dos 30 anos, 5 dos 8 sujeitos na faixa dos 30 anos mais 2 dos 5 na faixa dos 40 anos (53,84% dos sujeitos acima dos 30 anos), contra apenas 2 dos 8 sujeitos na faixa dos 20 anos (25% dos sujeitos dessa faixa etária).

Uma possível explicação para isso é que os sujeitos que se encontravam na faixa etária abaixo dos 30 anos no momento da pesquisa tenham nascido e se desenvolvido em um contexto onde o uso dos meios digitais já estava difundido a tal ponto que suas características tenham sido percebidas como algo natural. Dessa forma essa utilização seria algo tão presente na vida desses sujeitos que se tornou desnecessário a citação explícita. Por outro lado os sujeitos na faixa etária acima dos 30 anos, por terem testemunhado o processo de difusão e crescimento do uso dos meios digitais no decorrer de seu desenvolvimento, podem ter percebido as características descritas nas categorias "velocidade/dinâmica" e "auto-desenvolvimento" de forma menos natural. Os meios digitais apareceram e estes sujeitos tiveram que se adaptar, o que fez com que suas atenções se voltassem para as características apresentadas naquelas categorias com maior frequencia.

No que diz respeito ao atributo escolaridade também foi possível tirar algumas conclusões, especialmente em relação aos sujeitos com pós-graduação e aos sujeitos que relataram ter cursado o segundo grau profissionalizante na área da computação eletrônica. Foi possível observar que todos os 4 sujeitos que fizeram menção de ter cursado o segundo grau profissionalizante tiveram seus primeiros contatos com os meios digitais através de jogos eletrônicos.

Em relação aos pós-graduados, estes fizeram a citação das categorias "auto-

desenvolvimento" e "velocidade-dinâmica" com maior densidade do que os outros sujeitos. 4 dos 7 (57,14%) sujeitos com pós-graduação citaram a categoria "auto-desenvolvimento" contra apenas 3 dos outros 15 (20%) sem pós-graduação. A percepção da necessidade ou da possibilidade do auto-desenvolvimento teve relação de causa ou de consequência com o caminho da continuidade nos estudos trilhado pelos pós-graduados. Os pós-graduados também tiveram maior densidade na citação da categoria "velocidade/dinâmica": 4 dos 7 sujeitos (57,14%), contra 4 dos 15 (26,66%) sujeitos sem pós-graduação. Possíveis explicações para isso são a relação com a faixa etária como foi descrito anteriormente (apenas 1 dos 7 pós-graduados tem idade inferior a 30 anos), e que a continuidade nos estudos tenha dado maiores possibilidades de reflexão aos pós-graduados, em detrimento dos que foram inseridos no mercado de trabalho executando tarefas técnicas. A inserção desses sujeitos nesse contexto pode ter contribuído para a naturalização das características observadas na categoria "velocidade/dinâmica" em questão, fazendo com que sua citação fosse percebida como algo desnecessário.

Por fim, outra conclusão em relação aos pós-graduados é que estes foram mais decididos com relação a características tidas como positivas e negativas. 6 dos 7 (85,71%) pós-graduados fizeram menção apenas de características positivas ou negativas contra apenas 1 (14,28%) que fez citação de ambas as características. No caso dos sujeitos sem pós-graduação 10 dos 15 sujeitos (66,66%) citaram uma ou outra percepção contra 5 (33,33%) que fizeram citação de ambas as características positivas e negativas.

Os dados recolhidos e analisados na pesquisa empírica foram suficientes para responder às questões propostas neste trabalho como se verá no capítulo seguinte onde serão apresentadas as conclusões.

Capítulo VI

Conclusões

A pesquisa empírica trouxe resultados consistentes em relações às questões propostas.

O objetivo de se investigar os **conteúdos das representações sociais relativas ao uso intensivo dos meios computacionais digitais** foi atingido satisfatoriamente. Esses conteúdos foram organizados em um **sistema de categorias** que englobam diversas representações relativas a: “Jogos/Lazer”; “Trabalho”; “Velocidade/Dinâmica”; “Auto-Desenvolvimento”; “Informação”; “Comunicação”; “Necessidade/Dependência”.

Em relação à questão das **implicações psicológicas que o incremento das possibilidades comunicativas pelos meios digitais trouxe para o processo de estruturação da realidade dos indivíduos** também foi possível obter bons resultados. Foram apreendidos alguns mecanismos que subjazem as representações sociais encontradas e que são reflexo daquelas implicações. Esses mecanismos são o **“desejo de participação”** e o **papel dos primeiros contatos com os meios digitais para a relação posterior dos sujeitos com esses meios**.

A questão da interpenetração entre vida particular e vida profissional pôde ser confirmada assim como **foi possível apreender o papel do uso dos meios digitais nessa relação**. A **utilização desses meios para se trabalhar à distância fora do horário e local de trabalho** foi o principal indício. Outro sinal desta relação foi o relato de que o **uso dos meios digitais para fins de auto-desenvolvimento foi algo constante**. Foi feita a distinção entre âmbito profissional e particular, porém a interpenetração é clara à medida que o sujeito buscava um constante auto-desenvolvimento como indivíduo, o que implica que essas habilidades passam a fazer parte do sujeito, sendo utilizadas em todos os âmbitos de suas vidas. Um terceiro indício foi a citação de que os **meios digitais eram utilizados frequentemente pelos chefes e colegas para a cobrança de tarefas ligadas ao trabalho**. Isso acontecia da mesma

forma tanto no horário e local de trabalho quanto fora destes, causando a impressão de que os sujeitos trabalhavam constantemente.

Em relação à questão da **aproximação dos diversos âmbitos da vida dos sujeitos pela mediação dos meios digitais** foi possível também tirar algumas conclusões. Além da confirmação da aproximação entre os âmbitos particular e do trabalho, foram relatados o uso dos meios digitais para diversas tarefas como o cultivo de amizades, relacionamentos amorosos, e para lazer de forma geral como assistir a filmes e jogos eletrônicos. **A utilização dos meios digitais aparece como uma constante nos relacionamentos sociais, nos momentos de lazer e no trabalho, sugerindo uma relação entre esses diversos âmbitos**.

A análise dos mecanismos que subjazem algumas das representações encontradas, trouxe algumas conclusões interessantes. O **"desejo de participação"** mostra que o indivíduo sente que possui ligação com um contexto maior através do consumo e da troca de informação, sendo que a privação do desempenho dessas atividades foi descrita como negativa ou desagradável por alguns sujeitos. Esse desejo de participação apareceu como uma justificativa para a busca do consumo constante de informação. Os mecanismos relativos aos **primeiros contatos dos sujeitos com os meios digitais** também mostram alguns fatos interessantes. Nos sujeitos onde esses contatos tiveram fins de lazer houve maior incidência de sentimentos gerais positivos atualmente do que nos sujeitos onde os primeiros contatos se deram para fins como trabalho e estudo. A forma que esse relacionamento se construiu influenciou a relação que esses sujeitos mantiveram posteriormente. Outro reflexo desse mecanismo é que as categorias relacionadas à velocidade/dinâmica e à necessidade de constante aprendizado

e auto-desenvolvimento teve menor densidade de citações entre sujeitos abaixo dos 30 anos de idade. Uma possível explicação para isso é que esses indivíduos, por já terem nascido e se desenvolvido em um contexto onde os meios digitais já estavam difundidos assim como seu uso já estava bastante popularizado, fez com que a dinâmica inerente à utilização desses meios fosse aceita de forma natural, a tal ponto que sua citação pudesse ser considerada desnecessária. Por outro lado sujeitos em faixas etárias acima dos 30 anos se depararam com essa dinâmica quando ela estava se estabelecendo, fazendo com que essas características fossem percebidas como novas, o que pode ter motivado maior densidade de citações em seus relatos. **O caráter de volatilidade das representações e de sua crescente fragmentação associado ao homem moderno e potencializado no homem contemporâneo encontrado na literatura também pôde ser confirmado**. Essa confirmação vem da constatação de uma busca constante dos sujeitos pelo consumo e troca de informação.

O uso dos meios digitais para fins de auto-desenvolvimento de forma constante e a cobrança de tarefas ligadas ao trabalho através dos meios digitais mesmo fora do horário e local de trabalho apareceram também como **confirmação da existência da "estrutura estratégica" referida na literatura**. Foi relatado que a cobrança de que os indivíduos ajam no curto prazo de forma imediata, em constante estado de atenção era feita pelo intermédio dos méis digitais. O permanente processo de aprendizagem relatado na literatura foi citado também pelos sujeitos. A cobrança por essas características é sinal do pragmatismo sem limites e foi frequentemente entendida como algo negativo, sendo motivo de queixas pelos sujeitos. Esses são indícios da crescente responsabilização do indivíduo pelo desempenho das empresas no mercado.

Essa responsabilização do indivíduo é um **reflexo do processo de individualização no mundo do trabalho**. Outro reflexo desse processo é o fato dos

sujeitos considerarem as tarefas relativas ao trabalho como algo inerentemente positivo apenas quando elas tinham relação com seus interesses pessoais. Isso confirma a constante **busca por auto-verificação no trabalho**, como relatado na literatura. Outro aspecto ligado ao processo de individualização, agora de maneira geral, é a de que **sujeitos diferentes viam as mesmas representações sociais com sentimentos diferentes**. Dois casos ressaltaram bem essa característica. O primeiro é relativo à idéia da influência da utilização dos meios digitais sobre as habilidades e hábitos sociais dos sujeitos. A utilização dos meios digitais foi tida como um fator de isolamento social por alguns e como algo benéfico ou estimulante para outros. O segundo caso diz respeito às idéias sobre a necessidade do uso dos meios digitais no contexto atual. Essa necessidade foi tida como algo positivo para alguns, por trazer benefícios como velocidade e praticidade, e como algo negativo para outros, por ser entendida como algo impositivo.

Outro fato interessante foi o de que a própria utilização dos meios digitais que foi objeto da pesquisa se tornou indispensável para sua realização. A utilização destes meios para a comunicação tornou possível a maior diversidade de sujeitos. O auxílio dos próprios sujeitos na criação de uma rede de contatos de possíveis colaboradores surgiu naturalmente no decorrer do processo. Essa rede se mostrou prolífica e indispensável para a realização deste trabalho.

A escolha da teoria das Representações Sociais de Serge Moscovici se mostrou satisfatória para este trabalho, porém se tornaram claras algumas de suas limitações. Uma delas é a centralização no estudo do senso-comum. Podem existir estruturas simbólicas relevantes que não sejam detectáveis na forma das representações sociais sustentadas pelos sujeitos. A história e natureza das instituições envolvidas na pesquisa são exemplos dessas estruturas que podem passar despercebidas em um estudo do senso-comum.

Em relação ao método, a ferramenta questionário se mostrou eficiente pelo interesse em temas bastante específicos. Porém essa ferramenta apresenta algumas limitações quanto à profundidade e liberdade de expressão dos sujeitos. A utilização de outras ferramentas como a entrevista presencial em profundidade poderia trazer contribuições mais ricas, porém aqui, optou-se pelo maior número de sujeitos e pela diversidade proporcionada pelo questionário.

Bibliografia

ABDUCH, M. Entrevista psicológica: Um instrumento fundamental de acesso ao paciente. In: OLIVEIRA, M. F. P. Rumos da psicologia hospitalar em cardiologia, Campinas: Papirus, 1995.

BARDIN, L. Análise de conteúdo. Lisboa : Edições 70, 2008.

BAXTER, B. Alienation and Authenticity. Tavistock. UK, 1982.

BECK,U. ; BECK-GERNSHEIN. Individualization.UK, Sage, 2002.

BECKER, H. Métodos de Pesquisa em Ciências Sociais. S.P. Hucitec, 4ª. Ed., 1999.BOSI, E. O tempo vivo da memória: ensaios de psicologia social. São Paulo: Atelier, 2003.

BOSI, E. O tempo vivo da memória. Ensaios de psicologia. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

BOURDIEU, P. (org.) A Miséria do Mundo. Petrópolis, Vozes, 1993/1999.

BLIKSTEIN, I. Técnicas de comunicação escrita. São Paulo: Ática, 1995.

CANIATO, A. M. P. ; TOMANIK, E. A. Compromisso social da psicologia. Porto Alegre: Abrapsosul, 2001.

CARNEIRO, R. Informática na educação: representações sociais do cotidiano. São Paulo: Cortez, 2002.

CARTWRIGHT, D. Análise do material qualitativo. In: FESTINGER, L. ; KATZ, D. A pesquisa na psicologia social. Rio de janeiro: Editora FGV, 1974.

CASCIO, W. To Prosper, OP Should… Bridge Application and Scholarship. In: Journal of Organizational Behavior num. 29, may, 2008.

CUENCA, A.M.B. ; TANAKA, A.C.A. Influência da internet na comunidade acadêmico-científica da área de saúde pública. Revista Saúde Pública, São Paulo, v. 39, n.5, p. 840-846, 2005.

DIAS, A. C. G. A revelação de si na Internet: um estudo com adolescentes[Doutorado]. São Paulo, 2003.

ECO, U. Como se faz uma tese. 15.ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

EDWARDS, J. To Prosper, OP Should… Overcome Methodological Barriers to Progress. In: Journal of Organizational Behavior num. 29, may, 2008.

ENRIQUEZ, E. O indivíduo preso na armadilha da estrutura estratégica. RAE, São Paulo, n.37, p.18-29, 1997.

FARR, R. Raízes da Psicologia Social Moderna. Petrópolis: Vozes, 1998.

FORTIM, I. MUDS e espaço psicológico. In: SAYEG, E. (org.) Psicologia e informática São Paulo : Casa do Psicólogo, 2000.

FREHSE, F. Os informantes que jornais e fotografias revelam: para uma etnografia da civilidade nas ruas do passado. Estudos Históricos, no 36, 2005.

FREUD, S. Psicologia de grupo e análise do ego. Rio de Janeiro : Imago, 1976.

SANTOS, N.M.G.R.S. Identidade e Cooperação: Individual e Colectivo em contextos Organizacionais. Dissertação de Mestrado, Évora , 1999.

GELFAND, M.; LESLIE, L.; FEHR, R.To Prosper, OP Should… Adopt a Global Perspective. In: Journal of Organizational Behavior num. 29, may, 2008.

GUBA, E. G. The Paradigm dialog. Newbury Park, Calif. : Sage Publications, 1990.

GREEN, A. A posição fóbica central. In: Revista Brasileira de psicanálise de Porto Alegre, Vol. 3, no 1, 2001, p.35-70.

GREENBERG, J. Introduction to Special Issue: To Prosper, OP Should… . In: Journal of Organizational Behavior num. 29, may, 2008.

HUTTON, W ; GIDDENS, A. On The Edge: London Jonnathan Cape, 2000.

JODELET, D. La representación social fenômenos, concepto y teoria. In: Psicologia social i : influencia y cambio de actitudes individuos y grupos. Barcelona : Paidos, 1994.

LEFKOVITZ, J. To Prosper, OP Should… Expand the Values of OP to Match the Quality of its Ethics. In: Journal of Organizational Behavior num. 29, may, 2008.
In: Journal of Organizational Behavior num. 29, may, 2008.

LEITE, J. E. T. Nós Quem, Cara Pálida? A Razão Depois de Taylor. In: DAVEL, E.; VASCONCELLOS, J. (edit). Recursos Humanos e Subjetividade. Petrópolis, Editora Vozes,1996.

MACEDO, E. C. Possibilidades de uso da internet : integrando pacientes, auxiliando familiares e instrumentando profissionais. In: GONÇALVEZ, M. J. (org.); MACEDO, E. C. (org.); SENNYEY, A. L. (org.); CAPOVILLA, F. C. (org.) . Tecnologia em (Re)Habilitação Cognitiva 2000: a dinâmica clínica-teoria-pesquisa. São Paulo: Centro Universitário São Camilo/Sociedade Brasileira de Neuropsicologia, 2000.

MAINGUENEAU, D. Novas tendências em análise do discurso. Campinas, Pontes: Editora da Universidade Estadual de Campinas, 1997.

MAIORINO, F.T. A subjetividade na era dos chats. In: SAYEG, E. (org.) Psicologia e informática São Paulo : Casa do Psicólogo, 2000.

MALVEZZI, M. Valores Culturales en dos Grupos Profesionales, Um Estudio de La Fuerza de La Globalización. Dissertação de mestrado. Buenos Aires, 2003.

MALVEZZI, S. O Papel dos Psicólogos Profissionais de Recursos Humanos. Dissertação de Mestrado, PUCSP, São Paulo, 1979.

_____. Psicologia Organizacional. Da Administração Científica à Globalização: uma história de desafios. In: Machado, C. G. (org.) Interfaces da Psicologia. Actas do Congresso Internacional "Interfaces da Psicologia". Évora, vol. II, 1999.

_____. Psicologia Organizacional e do Trabalho: Uma identidade em construção. Livre Docência. São Paulo, 2006.

MEDINA, A. G. Fórum de discussão na web e violência urbana: estudo de caso por meio da análise do discurso do sujeito coletivo. São Paulo, 2005. 52p + anexos.

MOSCOVICI, S. Representações sociais : investigações em psicologia social. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

_____. Psicologia social i : influencia y cambio de actitudes individuos y grupos. Barcelona : Paidos, 1994.

_____. Social Influence and Social Change. London, New York : published in cooperation with European Association of Experimental Social Psychology by Academic Press, 1976.

OLIVEIRA, D. C. Práticas sociais em saúde : uma releitura à luz da teoria das representações sociais.In: MOREIRA, A. S. P. ; _____Estudos

interdisciplinares de representação social. Goiânia: AB, 1998.

PIAGET, J. Formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

_____. Devenir mental et permanence normative, dans l'Introduction de l'Introduction à L'épistémologie Génétique, Paris, P.U.F.1949.

_____. Biologia e conhecimento : ensaio sobre as relações entre as regulações orgânicas e os processos cognoscitivos. Petropolis : Vozes, 1973.

PORTER, L. Organizational Psychology: a Look Backward, Outward and Forward. In: Journal of Organizational Behavior num. 29, may, 2008.

POTTER, J. ; WETHERELL, M. Discourse and social psychology: Beyond attitudes and behaviour. Londres, Calif. : Sage Publications, 1987.

PRADO, O. Z. Terapia via Internet e relação terapêutica[Mestrado]. São Paulo, 2003.

ROUQUETTE, M.L. La comunicación de massas. in: Psicologia social i : influencia y cambio de actitudes individuos y grupos. Barcelona : Paidos, 1994.

ROUSSEAU, D. Organizational Behavior in the New Organizational Era. Annual Review of Psychology, 48, 1997.

SÁ, C. P. Núcleo central das representações sociais. Petrópolis : Vozes, 1996.

_____ A construção do objeto de pesquisa em representações Sociais. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1998.

SABBAG, S.R.S.R. Fatores Intervenientes na Relação do Sujeito com a Organização:Um estudo sobre o conceito de comprometimento organizacional. Dissertação de Mestrado, USP, São Paulo, 2002.

SAMPSON, E. Critical Psychology. In: SLOAN, T.(edit.). Critical Psychology: Voices for Change. Brunel Road: Palgrave Macmillan, 2001.

SATO, L. & SOUZA, M.P.R. Contribuindo para desvelar a complexidade do cotidiano através da pesquisa etnográfica em psicologia. Psicologia USP, 2001.

SEYLE, D. C.; SWANN, W. Being Oneself in the workplace. IN: BARTEL, C.; BLADER, S.; WRZESNIEWSKI, A. Identity in Modern Organization. London, LEA,2007.

STAKE, R. Case Studies. In: Handbook of qualitative research. Thousand Oaks : Sage, 1994.

STEFFY, B. ; GRIMES A. Personnel/Organizational Psychology: A Critique of the Discipline. In: WILLMOTT, H.;ALVESSON, M. Critical Management Studies. UK: Sage, 1992.

RAMOZZI-CHIAROTTINO, Z. Razão e Sentimento: aspectos orgânicos e simbólicos. in: Mente e Corpo: Integração multidisciplinar em neuropsicologia.. Luiza Elena Leite Ribeiro do Valle; Kátia Osternak Pinto (org.). Rio de Janeiro; Wak, 2007.

ROCKWELL, E. (s.d.) Etnografia e teoria na pesquisa educacional. In: EZPELETA, J. &
ROCKWELL, E. (orgs.) Pesquisa participante. São Paulo, Cortez 1986.

_____. Reflexiones sobre el proceso etnográfico, IPN/CINVESTAV, 1986.

SALOMON, D. V. Como fazer uma monografia. . São Paulo: Martins Fontes, 2004.

SAYEG, E. (org.) Psicologia e informática São Paulo : Casa do Psicólogo, 2000.

SELLTIZ, C. Métodos de pesquisa nas relações sociais. São Paulo: Epu: EDUSP, 1975.

SPINK, P. K. A organização como fenômeno psicossocial: notas para uma redefinição da Psicologia do Trabalho.In: Psicologia & Sociedade, v. 8, nº 1, p. 174-192, jan./jun. 1996.

STAKE, R. E. Case Studies. In: DENZIN, N.K. & LINCOLN, Y.S. (Eds.) Handbook of qualitative research. 2nd Ed. Sage, Thousand Oaks, 2000.

URSO, J. J. Usando a web em pesquisa psicológica: um estudo sobre stress e coping na busca de emprego pela Internet[Mestrado]. São Paulo, 2005.

WEBER, M. A ética protestante e o espírito do capitalismo. São Paulo : Pioneira Thomson Learning, 2005.

Entrevistas

DAMERGIAN, S. Brasileiros vêem o mundo por meio da internet . [Entrevista]. In: Estado de São Paulo, p.a-28, 08 dez. 1996.

_____. Com a internet na veia. [Depoimento]. In: Jornal da Tarde São Paulo, p. 10, 13 jul. 1997.

LEHMAN, Y.P. Escravos da tecnologia [Depoimento]. In: Dinheiro on line São Paulo,

p. 01, 01 jan. 2004.
_____. Quem se apavora com esses aparelhos eletrônicos? [Depoimento]. In: Shopping News São Paulo, 23 ago. 1997. p. 13.

RAMOZZI-CHIAROTTINO, Z. Internet: a nova face da rebeldia. In: Época São Paulo, v. 2, n. 98, p. 54-59, 2000.

Anexos

Anexo 1:

Carta de esclarecimento

aos sujeitos

Olá, meu nome é Leandro Forro Pinheiro e sou aluno de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IP-USP).

O <contato na empresa> me forneceu seu contato lhe recomendando como possível sujeito de uma pesquisa que estamos realizando e que tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho.

A pesquisa consiste em 4 questões rápidas. Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada, como explicado no próprio formulário de resposta que encaminho em anexo.

Agradecemos muito sua participação e nos desculpamos de antemão pelo incômodo. Qualquer dúvida por favor não hesite em entrar em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br.

Um grande abraço,

Leandro Forro Pinheiro

Anexo 2 –

Questionário proposto

aos sujeitos

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): Idade:

Função/cargo: Grau de Escolaridade:

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.
-Resp:

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp:

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era:	Hoje sou:
Antes eu era:	Hoje sou:
Antes eu era:	Hoje sou:
Antes eu era:	Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp:

Anexo 3 – Questionários Respondidos

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): <nome do sujeito> idade: 45

Função/cargo: Gerente de Projetos Escolaridade: Graduado em PD e Adm.Empresas

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.

-Resp: Por volta de 1992 quando começou o conceito do Unibanco 30 Horas, eu cuidava de um sistema que era o backend de toda a família do Eletronic Delivery do 30 horas, que entrava o Micro 30 Horas, na época era o Pager 30 Horas, Telefone 30 Horas (Fax) e Terminal de Auto Atendimento. A maior parte do sistema era com linha discada diretamente com o Unibanco. Até 1994 eu desenvolvia o sistema backend, em Cobol/CICS/DB2, à partir desse ano, passei a desenvolver sistemas em C/C++, HTML, JavaScript, voltado para

padrão WEB, que posteriormente se tornaria o Internet Banking do Unibanco, lança no mercado em 1996.

(Resposta da **questão 1** após explicação sobre ser sobre 1º s contatos, enviada em e-mail posteriormente)
Entendi, segue:
Computador/Micro computador: Estágio na Sílvio Santos Informática na área de schedullagem e depois na área de micro informática;
vídeo-games, só como usuário, aos 13 anos em fliperama mesmo, jogos como Space Invaders, Pacman, e similares.
Pager e Celulares: só no projeto do Unibanco 30 Horas, ambos eram canais utilizados no projeto com meio de comunicação com o cliente.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp: Atualmente eu faço apenas a gestão de projetos, mesmo no papel de gestão, muitas ferramentas são disponibilizadas via WEB, e não tenha nenhuma dificuldade nas minhas rotinas, mesmo porque os projetos que normalmente eu estou envolvido é voltado para a WEB, seja para um bowser ou qualquer outro canal que utiliza o internet como canal de comunicação.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: Cliente de agência
Hoje sou: usuário de internet banking

Antes eu era: Acesso limitado às informações de forma geral.
Hoje sou: Usuário de ferramentas de busca para qualquer tipo de informação, posso não ter a informação no detalhe, às vezes até incorreta, mas você consegue ter idéia do que se trata e com o tempo acaba pegando as informações de fontes confiáveis para se informar.

Antes eu era: Dependententente de órgãos públicos para ter comprovações de minha cidadania.
Hoje sou: À medida do possível acesso o site dos órgãos responsáveis pelas emissões de compravações e tento obter via internet, por exemplo, atestado de antecedentes criminais.

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: Facilitando o acesso às informrações via WEB poupando tempo e dinheiro das pessoas, das empresas e criando empregos.

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): <nome do sujeito> Idade: 36

Função/cargo: Arquiteto Grau de Escolaridade: Mestrado completo

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.
-Resp: Minha primeira experiência foi na adolecência com computadores XT na década de 80. Já faz tempo então é dificil precisar o que senti naquela epoca, mas basicamente foi o sentimento de curiosidade em torno do desconhecido e a alegria subsequente no aprendizado.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp: Trabalho com tecnologia digital as minhas 40 horas de trabalho (20% dedicado a colaboração com meus colegas de trabalho utilizando ferramentas de colaboração como email, redes sociais, instant messaging; 70% utilizando ferramentas de escritório para edição de apresentações, acesso a internet para

pesquisas e coletas de informações, pesquisa sobre tecnologias e soluções para empresas; 10% acessando sites para geração de idéias e manutenção de networking fora da rede social da empresa). Em casa acesso em média20 horas semanais para responder emails pessoais e navegar em sites relacionados a aprimoração do meu perfil profissional. Não sou adepto de jogos eletrônicos.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: conhecia assuntos relacionados a meu trabalho
Hoje sou: conheço de assuntos como filosofia, psicologia, etc.
Desenvolvi a capacidade de conhecer de assuntos diversos.

Antes eu era: acessava noticias do brasil Hoje sou: acompanho noticiario ao redor do mundo e cruzo informações relevante ao meu dia-a-dia de diferentes meios de comunicação.

Antes eu era:falava apenas portugues. Hoje sou: hoje utilizou ingles e espanhol para obter as informações que necessito

Antes eu era: monotarefa Hoje sou: multitarefa

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: O acesso a tecnologia digital me possibilitou acessar um universo de informações que antes eu não tinha contato. Sinto que estou muito mais antenado com as coisas que ocorrem no planeta, dentro e fora do meu mundo profissional.

Hoje eu trabalho como Arquiteto de Soluções focado em projetos de governança corporativa (Business e TI). Eu defendi a minha tese na área de Design patterns. O tema da minha tese foi "Design Patterns para o desenvolvimento de frameworks em Java".

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): **<nome do sujeito>** Idade: **31**

Função/cargo: **Analista de Negócios** Grau de Escolaridade: **Pós Graduação**

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.

-Resp: **Tenho contato com tecnologia desde as minhas primeiras lembranças de infância, como vídeo-games e computadores. Meu Pai é Analista de Sistemas e por esse motivo tive um contato muito próximo com tecnologia desde pequeno.**

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.

-Resp: **Durante meu horário de trabalho utilizo em 100% do tempo qualquer tipo de tecnologia, seja ela computador, celular, mp3, etc. Não tenho o menor problema em trabalhar com qualquer tipo de tecnologia, seja ela inovadora ou não, assim como não tenho nenhuma barreira em aprender novas tecnologias. Fora do trabalho utilizo muito pouco o computador (apesar de possuir um em casa), utilizando apenas o celular e aparelho de MP3 para fazer exercícios.**

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize

quantos campos achar necessário).

Antes eu era: Hoje sou:

Antes eu era: Hoje sou:

Antes eu era: Hoje sou:

Antes eu era: Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.

-Resp: **Não consigo identificar nenhuma característica pessoal que tenha sofrido qualquer tipo de alteração por conta da tecnologia, mesmo porque por incrível que pareça mesmo trabalhando em uma empresa de tecnologia e atuando na área não sou muito ligado neste assunto, prefiro durante meu tempo vago fazer coisas diferentes e essas coisas não envolvem tecnologia em geral. Por exemplo, meu celular por mais moderno que seja não utilizo 15% das funcionalidades disponíveis por ele, exclusivamente por falta de interesse. Pelo fato de estar em contato com tecnologia desde criança, não consigo identificar qualquer característica minha que tenha sido alterada ou mesmo influenciada pela tecnologia, exceto as características sociais que conforme o avanço da tecnologia vão sofrendo alterações e consequentemente nós acompanhamos as mesmas.**

ola' Leandro, segue questionario com respostas,

Nome/Apelido (opcional): <nome do sujeito> Idade:48 anos

Função/cargo:Analista desenvolvedor Grau de Escolaridade: MBA-TI

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.
-Resp: Quando comecei na área, nao havia i.e, jogos, celulares, entao minha relação com computadores foi meramente tecnica.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp:hoje em dia e' quase impossível viver sem celular e e-mail acho que me

sinto escravo dessa tecnologia. Olha que eu nem tenho orkut e twiter.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: usava relogio Hoje sou: vejo as horas no celular
Antes eu era: usava correios Hoje sou: quase que so' e-mails.
Antes eu era: informaçoes de jornais e TV Hoje sou: goste de informaçoes em tempo real da internet
Antes eu era: Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: acho que nao tem explicaçoes nao...o mundo se tornou assim e me adaptei a ele.

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): <nome do sujeito> Idade: 45

Função/cargo: IT Specialist Grau de Escolaridade: pós graduação

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.
-Resp: Adquiri meu primeiro computador em 1984 , um TK82 com apenas 2Kb de memória. Apesar dos parcos recursos, vislumbrei todo o potencial que o computador pessoal trazia consigo, dando-nos a possibilidade de criar aplicações ou qualquer coisa que nossa imaginação concebesse. Naquela época, em termos de jogos eletrônicos haviam apenas as máquinas do tipo pinball e Telejogo, entre outros. Fiquei muito eufórico com as possibilidades, e isso culminou com meu ingresso na área de TI. O celular veio muito tempo depois, mas tinhamos pagers, que eram utilizados por quem fazia plantão. Quando estes meios de localização surgiram achei que o mundo ficou menor, e que perdemos um pouco de nossa privacidade, pois podíamos ser chamados a qualquer momento, mesmo quando não queríamos (a não ser que você o desligasse, mas isso quase sempre causava problemas) . Mesmo hoje em dia essa visibiliodade excessiva ainda incomoda, pois diminuem os momentos que reservamos a nós mesmos.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp: Sou analista de sistemas e desenvolvedor. Utilizo o computador 90% do tempo em que estou trabalhando, sendo os outros 10% para pensar e discutir soluções com as equipes com quem trabalho. Em casa utilizo para estudar novas tecnologias, às vezes me comunicar com parentes distantes via Skype ou Msn, ou buscar informações sobre qualquer assunto de interesse particular, tais como saúde , lazer,e compras. Também participo de comunidades relacionadas com meu hobby (motociclismo) , mas com o objetivo de organizar viagens e passeios com os amigos virtuais, que também são meus amigos no mundo real, e obter informações técnicas sobre motociclismo em geral.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: Mais isolado	Hoje sou:mas conhecido
Antes eu era: Mais concentrado	Hoje sou:Mais disperso
Antes eu era: Solteiro	Hoje sou:Casado
Antes eu era:	Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: No primeiro caso, relativo ao isolamento, antes eu sempre fazia meu hobby , que é andar de moto, sózinho ou com pessoas que eu conhecia por intermédio de parentes e amigos. Hoje eu participo de várias comunidades e fóruns motociclísticos na internet , conheço várias pessoas destes meios pessoalmente e muitas mais virtualmente. Também sou ouvido e minhas opiniões respeitadas nestas comunidades. Quanto ao fato de passar de mais

concentrado a mais disperso, deve-se ao fato de que antes eu me dedicava muito a leitura e aprendizado através de livros , fazendo uma coisa de cada vez, mas hoje, através da tecnologia, eu aprendo mais coisas paralelamente até pelo maior acesso que tenho a elas, porém em menor profundidade devido justamente a este paralelismo de atividades. Finalmente o último item deve-se também à internet , pois conheci minha esposa em um site de relacionamentos. Achei muito útil pois muitas pessoas como eu estão sempre ocupadas, e não temos disposição para sair pela cidade em busca de parceiros. A internet também se tornou uma ferramenta na qual podemos filtrar e conhecer na vida real apenas as pesoas com quem realmente temos afinidasde.

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): Idade:

Função/cargo: Grau de Escolaridade:

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.
-Resp:

Tenho contato com TI desde 1981 quando iniciei minha carreira profissional na área.
Minhas primeiras experiências com computadores (não PCs) foi nos anos de 1980, sendo que os contatos com celulares iniciou-se nos anos de 1990. Em relação a jogos eletrônicos, meu primeiro contato foi com o “atari” na década de 1970. Todas as minhas inserções no “mundo” da tecnologia foi bem tranqüilas e não tive muito problema de adaptação a este novo mundo. Acredito que a minha inserção em TI facilitou a convivência com as tecnologias digitais.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp:

Atualmente utilizo um PC para várias atividades diárias, tais como: receber e enviar e-mails; acessar a minha conta bancária; ler o jornal; pesquisas acadêmicas; controles de andamento do trabalho na empresa etc.
Não jogo através do computar, mas sim através do Wii.

Não tenho nenhum problema de adaptação a essas tecnologias e tendo “tirar” delas o Maximo para facilitar a minha vida.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: freqüentador de agência bancária
Hoje sou: somente pela internet

Antes eu era: lia jornal em papel
Hoje sou: somente pela internet

Antes eu era: enviava cartas
Hoje sou: somente e-mail

Antes eu era: tinha que necessariamente ir para a sede da empresa
Hoje sou: posso trabalhar em casa

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp:

A partir do momento em que senti segurança na utilização destas novas tecnologias (internet, celular etc) e as facilidades (praticidade, segurança, interatividade etc) que elas oferecem, foi bem simples passar a utilizá-las.
As tecnologias estão disponíveis para facilitar as nossas “vidas” e sendo assim sou “fã” de todo o tipo de evolução que possibilite o ser humano a se desenvolver e ser mais feliz.

Caro Leandro,

Amigo do <nome de um sujeito> é meu também....

Em relação a sua pergunta:
1) Idade: 49 anos
2) Gerente de Projetos SAP e Docente
3) Grau de escolaridade: Mestre em Administração de Empresas

Abs.

<nome do sujeito>

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): Idade:

<nome do sujeito>

Função/cargo: Grau de Escolaridade:

Analista Superior

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.

-Resp: Linguagem de programacao FORTRAN , como disciplina curricular na Faculdade de Fisica. e eletronica.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.

-Resp: Desenvolvimento e Manutencao de Sistemas Baseado em Plataforma Mainframe

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: Hoje sou:

Antes eu era: Hoje sou:

Antes eu era: Hoje sou:

Antes eu era: Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.

-Resp: Nao acredito que tenha tido alguma tipo de mudanca em virtude de estar trabalhando na area de Informatica a mais de 20 anos.

Nao sou viciado em tecnologia , e nao gosto ser dependente do uso de tecnologia, seja ela qual for

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): <nome do sujeito> Idade: 37 anos

Função/cargo: Analista de Banco de Dados Oracle Grau de Escolaridade: Superior

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.

-Resp: Microcomputador: utilizo desde 1987, cinco anos após a chegada do primeiro computador no Brasil (82 na prefeitura de SP). Inicialmente a sensação foi futurista e trouxe uma sensação de ser diferente das pessoas por atuar com tecnologia desde muito jovem. Era uma sensação de vanguarda.
Jogos eletrônicos: Conheço estes equipamentos desde a infância com o famoso paredão da CCE, porém minha família não tinha condições de comprar estes equipamentos fazendo com que eu perdesse o interesse pela tecnologia. Até hoje não tenho muita inclinação para jogos eletrônicos.
Celulares: Acho extremamente útil e atende diversas necessidades do dia-a-dia. Como conheci o celular na fase adulta onde já tinha conceitos de tecnologia, tive sensações mais voltadas para um Brasil que finalmente está absorvendo a tecnologia do mundo moderno, não houveram sensações pessoais de felicidade ou algo parecido. Porém sempre tive cautela na aquisição dos equipamentos avançados por motivo de preços de lançamento que são exorbitantes como por exemplo o famoso IPhone da Apple. Nunca investi em celulares modernos, desde o início dos celulares no Brasil.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp: Diariamente trabalho com software Oracle, então minha atividade profissional utiliza o computador como ferramenta de execução do meu trabalho. Fora do trabalho utilizo o computador como um equipamento de entretenimento onde possuo outros softwares de entretenimento. São praticamente duas pessoas diferentes, uma que trabalha com computador e outra que se diverte com computador. Um detalhe interessante é que apesar de atuar com tecnologia eu não costumo por exemplo utilizar a internet para pagamento de contas. Ainda não confio na segurança dos sites, já atuei em empresas web que tinham em seus sites chaves de criptografia vencidas onde simplesmente mudavam as datas dos servidores para o cadeado aparecer no site dando a impressão de segurança. Acho um risco enorme ainda.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: conservador Hoje sou: moderno
Antes eu era: Hoje sou:
Antes eu era: Hoje sou:
Antes eu era: Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: A alteração para a modernidade deve-se gama de possibilidades que a tecnologia nos apresenta. Quando era conservador vivia sendo surpreendido pela modernidade, então acabei assumindo o mais fácil, o modernismo proposto pela tecnologia.

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): <nome do sujeito> Idade:36

Função/cargo: Administrador de Banco de Dados/Professor Universitário Grau de Escolaridade: Mestrado

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.

-Resp:Uma das minhas primeiras experiências com tecnologia foi utilizando o videogame Atari, o qual gostava muito e passava longas horas jogando, o interesse foi tanto que quando ele quebrava eu o consertava e desta forma acabei estudando eletrônica, daí a entrar na área de informática foi um passo, inicialmente comecei a trabalhar com redes de computadores. O meu aprendizado em redes de computadores foi acelerado pelo interesse em jogos em redes e colaboração, pois como estes tipos de software efetuam uso intensivo das máquinas, exigem que as configurações dos sistemas operacionais sejam bem feitos. Me senti muito fascinado pela tecnologia e pelas possibilidades que ela oferecia.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.

-Resp: Atualmente trabalho em uma empresa seguradora, onde sou responsável pela validação dos scripts de desenvolvimento que são aplicados no banco de dados, eu gosto muito de fazer isto devido ao fato de ter que interagir com diversas pessoas, de diversos níveis, além de poder melhorar a minha técnica.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: Mais tímido Hoje sou: Procuro me relacionar com as pessoas

Antes eu era:Mais limitado Hoje sou:Uma pessoa que busca sempre aprender

Antes eu era:Mais rígido Hoje sou: Entendendo que existem diversas possibilidades
Antes eu era:Técnocrata Hoje sou: Mais sociável e procuro entender as minhas limitações e das pessoas

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: Devido a necessidade de constante evolução que a tecnologia da informação exige das pessoas que fazem uso dela ou desenvolvem, acabei entendendo que sou limitado e que as pessoas também o são, que ao invés de separar pessoas a tecnologia da informação acaba as agregando. A tecnologia da informação também cobra um preço alto, pois a dedicação é muito grande, as coisas são complicadas de se aprender e também devido a problemas gerenciais acabamos trabalhando muito, por está razão somos obrigados a manter a mente sempre aberta para a busca de novas oportunidades.

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): <nome do sujeito>
Idade: 21 anos

Função/cargo: Programador

Grau de Escolaridade: Segundo Grau(cursando)

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.
-Resp: Comecei o contato com computador quando tinha 5 anos de idade. O contato era apenas para jogos. Conforme o tempo passou, o computador foi melhorando e assim os jogos. Com o avanço da tecnologia e vinda da internet, acabei por experimentar jogos online e até hoje é pratica. Resumindo: uso para diversão principalmente, desde criança.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp: Troca de e-mail's diariamente, necessito de internet móbil em casa (wireless). Já me acostumei com isso, mas são coisas indispensáveis para meu trabalho e fora dele, principalmente um link com a internet.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: enxergava bem Hoje sou: enxergo não tão bem
Antes eu era: Hoje sou:
Antes eu era: Hoje sou:
Antes eu era: Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: Muitas horas no computador diariamente (+8 horas), já fazendo alguns anos (5 anos).

---

to no ultimo ano de ciencias da computação
sou contratado CLT

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que houvesse alguma identificação(nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido:
<nome do sujeito>
Função/cargo:
Gerente de Projetos TI

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital.
-Resp: Inicialmente durante a universidade onde começamos a utilizar a internet para baixar músicas e filmes além de softwares especializados para sua reprodução

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (seja no trabalho, ou no lazer) nas quais você utiliza a tecnologia digital.
-Resp: No meu trabalho utilizamos a automação e telemetria para trazer dados de equipamentos de medição em campo, como medidores de água, energia e gaz para usuários dentro de concessionárias de energia elétrica, que se utilizam de tecnologias digitais para visualizar essas informações.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades de trabalho, lazer e comunicação.

Antes eu era: Mais ativo Hoje sou: Menos ativo
Antes eu era: Menos comunicativo Hoje sou: Mais comunicativo
Antes eu era: Lento Hoje sou: Mais rápido
Antes eu era: Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: A tecnologia permite um nível de comunicação maior atualmente, consegue-se encontrar pessoas que antes não seria possível sem ajuda. Consegue-se utilizar ferramentas mais rápidas, integradas, gratuitas para

atividades de lazer e trabalho, dinamizando atividades demoradas e facilitando a integração social no meio em que se vive.

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que houvesse alguma identificação(nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido: <nome do sujeito>

Função/cargo: Analista de Sistemas/Programador

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital.
-Resp: Foi com meu computador MSX, o que nos trouxe muitas alegrias, pois utilizámos para lazer, pois na época fliperama era muito caro.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (seja no trabalho, ou no lazer) nas quais você utiliza a tecnologia digital.
-Resp: Diariamente uso o computador como meio de trabalho para programação em geral (java, sql). Quando chego em casa, geralmente utilizo o pc para lazer (jogos) entre outras atividades como pesquisa sobre assuntos de meu interesse, além de compras virtuais. Também utilizo um Home Theater para filmes e música nas horas vagas.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades de trabalho, lazer e comunicação.

Antes eu era: Timido	Hoje sou: Mais descontraído
Antes eu era: Isolado	Hoje sou: Mais popular
Antes eu era: Menos pesquisador	Hoje sou: Mais pesquisador
Antes eu era: Menos Feliz	Hoje sou: Mais feliz

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.

-Resp: Creio que antigamente, por nao ter muito contato com a tecnologia, ficavamos cercados com o que havia ao nosso redor. Com a chegada da internet e do pc entre outras tecnologias, nossa vida ficou muito facilitada, tanto para conhecer novas pessoas, como para pesquisar coisas de nosso interesse, e fazer compras online.

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que houvesse alguma identificação(nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido: *<nome do sujeito>*

Função/cargo: *Arquiteto de TI*

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital.
-Resp: *O meu primeiro contato com TI foi por volta dos anos 90. Naquela época iniciei para fins de lazer (jogos), após este início me ingressei em um curso técnico de computação e daí em diante sempre estive em contato com TI.*

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (seja no trabalho, ou no lazer) nas quais você utiliza a tecnologia digital.
-Resp: *Acesso diário a E-mails, comunidades virtuais, notícias pela internet, Internet Banking, Home Broker, etc. Utilização do telefone celular como ferramenta para chamadas, troca de mensagens, acesso a internet, agenda eletrônica.*

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades de trabalho, lazer e comunicação.

Antes eu era: *Menos autodidata* **Hoje sou**: *Com os recursos da Internet e as constantes mudanças no mundo de TI, me transformei em uma pessoa mais dinâmica e capaz de absorver novos conhecimentos.*

Antes eu era: *Menos dependente de recursos de TI* **Hoje sou**: *Mais dependente de recursos tecnológicos, de estar conectado à Internet e manter-me informado dos acontecimentos.*

Antes eu era: Hoje sou:
Antes eu era: Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: *Os recursos tecnológicos e os meios computacionais trouxeram maior agilidade e quantidade de informação, o que me transformou em uma pessoa mais "interconectada" com as pessoas, informações. Por outro lado, o consumo de toda esta informação fez com que haja um grande despendimento de tempo do dia para tal, o que me privou de outras atividades mais "artesanais".*

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que

as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

<nome do sujeito> 29 anos:

Analista de sistemas: superior completo:

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.
-Resp: Meu primeiro contato com tecnologia digital foi um video game chamado tele jogo que antecedeu o famoso atari. Na época, o telejogo era considerado o ápice da tecnologia e a sensação era de modernidade.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp: As atividades no trabalho são 100% realizadas em PCs. Em casa, grande parte das atividades envolve também, o computador. Estudo, pesquisas, fofocas, comunicação, enfim.... o computador se tornou parte da mobília, tão essencial quanto uma TV na minha casa.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: Limitada Hoje sou: Ilimitada
Antes eu era: Hoje sou:
Antes eu era: Hoje sou:
Antes eu era: Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.

-Resp: Simplesmente pela facilidade, muitas coisas que hoje são feitas utilizando a tecnologia, também era feitas sem ela, porém gastando-se um tempo infinitamente maior e dispendendo um

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): <nome do sujeito> Idade: 25

Função/cargo: Analista Programador Grau de Escolaridade: Ensino superior completo

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.
Foi no trabalho de um tio, onde eu tive meus primeiros contatos, atraves de um sistema de controle de estoque. Era simples, de interface crua e não era muito fácil de usar. Ah, claro, e os videogames também.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
Ler notícias, ver mapas, trânsito, e principalmente para programar.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: Desempregado Hoje sou: Analista
Antes eu era: Ocioso Hoje sou: Ocupo melhor meu tempo
Antes eu era: Desinteressado Hoje sou: Um pouco menos desinteressado
Antes eu era: Feliz Hoje sou: ...

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
Pois foi a carreira que resolvi seguir.

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): Idade: 22

Função/cargo: Grau de Escolaridade: Superior completo

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.
-Resp: Pelo menos em comparação aos meus amigos, eu demorei pra utilizar. Celular eu tive tarde, internet também. Mas jogos de pc e console sempre fizeram parte da minha vida. Sempre gostei. Depois que comecei com celular, internet, games, nunca mais parei.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp: Trabalho o dia inteiro na frente do computador. Volto pra casa e ligo o computador, posso ficar a noite toda. Meu celular nunca está desligado.
Sei que não deveria ser assim, mas é um vício.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: alienada	Hoje sou: por dentro das notícias
Antes eu era: ativa	Hoje sou: sedentária
Antes eu era:	Hoje sou:
Antes eu era:	Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: Com a internet é fácil ficar por dentro de tudo que está acontecendo. Mas essa informação toda você consegue receber sentado numa cadeira, que é normalmente onde eu passo o dia.

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): <nome do sujeito> Idade: 44 anos

Função/cargo: Analista de Sistemas Grau de Escolaridade: Superior

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.
-Resp: Primeiras experiências na infância, jogos eletrônicos que haviam na época, Telejogo, Atari, Fliperamas. Uma experiência interessante também com uma calculadora que meu pai tinha na época, incrível tecnologia. Hoje tudo isto é tecnologia ultrapassadíssima. Eu sempre me sentia bastante interessado e até excitado nestes contatos.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp: Melhor dizer aonde eu não utilizo a tecnologia. No meu trabalho é fundamental, afora isto, eu utilizo celular, email em casa, pago contas pela internet. Meu carro, por incrível que pareça não tem computador de bordo, mas vou adquirir um GPS em breve...

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: Mais calmo Hoje sou: Mais estressado e impaciente
Antes eu era: Mais sociavel Hoje sou: Mais concentrado, “emsimesmado”

Antes eu era: Hoje sou:
Antes eu era: Hoje sou:

Na verdade, após 5 anos de faculdade e 15 anos de trabalho na área, acho difícil explicar o que mudou. Fez parte da minha formação, não apenas profissional.

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: Acredito que o fato de ter muito contato com máquinas acaba fazendo com que eu converse menos, veja menos outras pessoas, é uma característica dos profissionais da área também.

Espero ter ajudado.

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): <nome do sujeito> Idade: 30

Função/cargo: Gerente de Entrega de Serviço Grau de Escolaridade: Superior

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.
-Resp: Minhas primeiras experiências com tecnologia digital foram com jogos em computadores. Senti curiosidade em saber como funcionavam, e me divertia jogando. Desde então, tenho tido interesse por jogos de video-game, e esse interesse em tecnologia digital também se extendeu para computadores.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp: Utilizo o que é referido aqui como tecnologia digital praticamente para 90% das atividades que exerço no trabalho, desde leitura e envio de e-mails a conversas por ferramentas de "chat" em tempo real. Além disso, a tecnologia é também usada para a realização de reuniões à distância.
Fora do trabalho, utilizo para interesses pessoais, como sites de notícias e e-mails pessoais, assim como para lazer e diversão, como jogos em computador e video-game.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: Paciente Hoje sou: Menos paciente
Antes eu era: Menos ciente dos acontecimentos e notícias ao meu redor
Hoje sou: Mais interado quanto aos acontecimentos e notícias.
Antes eu era: Hoje sou:
Antes eu era: Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: Acredito que pela velocidade com que a troca de informação se dá através dos meios de tecnologia digital. Acredito que as pessoas se habituam com essa dinâmica, e passam a esperar que resultados, respostas ou soluções sejam obtidas com a mesma rapidez.
Como uma consideração final, acredito que a tecnologia digital trouxe e continua trazendo diversos benefícios aos seres humanos. E por isso acho que o uso e conhecimento da mesma é importante, e necessária para o desempenho de algumas atividades. Mas não considero fundamental, por imaginar ser possível viver "quase" sem envolvimento.
Acho que deve-se ter um cuidado com o nível de envolvimento com a tecnologia, pois acredito também que pode trazer malefícios como ansiedade, diminuição de atividades físicas, diminuição de contato interpessoal, etc.

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): Idade:
<nome do sujeito> 29 anos
Função/cargo: Grau de Escolaridade:
Coordenador de Problemas Superior Completo

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.
-Resp: ***Desde pequeno sempre gostei de tecnologias voltadas para meios digitais. Meu pai comprou um video-game e jogavamos quando eu ainda tinha 7 anos. Desde então tudo relacionado a entretenimento que envolva meios digitais, me chama a atenção.***

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp: ***Trabalho diariamente com ferramentas de controle de processos de atendimento de chamados e incidentes para clientes da IBM, a web, e-mail, ferramente de mensagem instantanea e celular. É mais comum me encontrar virtualmente do que pessoalmente.***
Em casa eu fico com a minha mulher, assistindo a filmes no PC, em DVD em Bluray, ou mesmo no youtube. Mas ainda gosto de video-games e pelo menos umas 3 vezes por semana eu passo por volta de duas horas jogando jogos virtuais.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: ***Mais comunicativo, me comunicava/falava de forma mais clara***
Hoje sou: ***Mais reservado, prefiro ficar em casa e curtir minha mulher em casa do que sair para fazer alguma coisa.***

Antes eu era: ***Minha letra escrita a mão era horrível***
Hoje sou: ***Minha letra escrita piorou (se é que isso é possível), pelo uso de mios digitais de comunicação, muito dificil eu usar um lápis, um papel. Hoje até anotações simples eu faço no celular.***

Antes eu era: ***Mais magro e fazia exercícos***
Hoje sou: ***Sedentário, sinto menos contade de fazer exercícios e quando aparece a oportunidade de fazer algo, eu acabo inventando uma desculpa pra não fazer.***

Antes eu era:
Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: ***Por que hoje temos a facilidade da lei do "não esforço", não preciso ir de um prédio a outro no meu trabalho para resolver um assunto que precise ser bem discutido, posso montar uma 'Conference Call' e fazer uma video conferencia, mesmo que o outro participante esteja a menos de 100 m de distancia.***
Posso pegar me celular conectar meu GPS e achar o melhor caminho em uma cidade que nunca estive antes, sendo que no passado, para fazer esse tipo de coisa, comprávamos um mapa ou um guia de ruas e saíamos pela cidade caminhando.
Ao invés de ir na casa de um amigo pra conversar e tomar uma cerveja e falar besteira, eu conecto meu Playstation 3 via rede e podemos jogar ele da casa dele e eu na minha.
A tecnologia digital não veio para acabar com coisas boas, veio para facilitar certos entraves que tinhamos em relação ao dia a dia. Mas estamos ficando tão acostumados com esses avanços tecnológicos que não estamos percebendo que ao invés de evoluirmos socialmente estamos começando a involuir nos fechando em casulos tecnológicos que farão com que as relações humanas, futuramente, sejam representadas por avatares, mais ou menos parecido com o filme "Substituos" (Surrogates, 2009).

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade

de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional):
<nome do sujeito>
Idade: 28

Função/cargo: Consultor SAP MM/Abap
Grau de Escolaridade: Superior Completo

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.
-Resp: Em relação a computadores ocorreu ainda criança, mas ficou intenso no período do colégio onde fiz Processamento de Dados. Sempre gostei, principalmente na parte de entretenimento porém as vezes me sinto refém de algumas coisas (celular por exemplo), parece que se criou um dever de sempre responder, de sempre saberem onde está e o que faz e isso me cansa ao ponto de alguns dias deixar o celular desligado mesmo sabendo que depois irão me cobrar do porque de não ter respondido as ligações.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.
-Resp: No trabalho as atividades envolvendo tecnologia não são das mais agradáveis ou que tragam satisfação pessoal, porém em alguns momentos quando posso realizar projetos pessoais envolvendo tecnologia me sinto muito bem. Acredito que isso ocorra por realizar funções pouco atrativas para mim, mas muito atrativa para o empregador e isso acaba levanto a uma frustração mesmo sendo bem remunerado. Após o trabalho faço uso em jogos, ou em coisas particulares, sendo que em alguns dias prefiro não mexer por estar com os “olhos cansados” ou cansado mentalmente após o trabalho.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era:Tranquilo ao sair de casa
Hoje sou: Preocupado caso tenha esquecido o celular

Antes eu era: Me informava através de jornal e isso bastava
Hoje sou: Se não ler os principais portais de notícias e sites especializados fico preocupado

Antes eu era: Hoje sou:

Antes eu era: Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.
-Resp: Acredito que existem alguns fatores bem importantes não só para mim e que muitas pessoas podem ainda não ter percebido isso. Hoje sofremos uma avalanche de informação, e o mercado pede cada vez mais conhecimento mesmo que isso não comprove efetivamente benefícios para as empresas, então durante todo o tempo você recebe informações que podem ser muito pouco relevantes mas você se sente na obrigação de te-las e isso em mim causa muito cansaço e stress mental. Boa parte dessas informações chega até mim através de meios digitais. Outro ponto que me alterou foi a perda da privacidade, neste item cabem os celulares e a internet, é como se me obrigassem a abrir minha casa para que todos olhassem. Então me questiono, apesar de adorar esta área, até que ponto tudo isso realmente nos ajudou?

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P. RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): <nome do sujeito> Idade: 28

Função/cargo: Gerente de Projeto Grau de Escolaridade: Pos-Graduacao

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.

-Resp: Primeiro vídeo game que tive foi um Odssey, sempre fui fissurado em vídeo game, tanto que ate hoje tenho vídeo game (atual PS3). Meu primeiro computador foi um 386 DX4, um dos melhores na época e comecei a tomar gosto de mexer em computador nessa época. As interfaces eram muito pobres (MS-DOS) e nem todo mundo gostava de mexer. Eu gostava muito de mexer numa coisa que ninguém entendia bem, e quando conseguia fazer um joguinho rodar que estava com problema ou mexer com os disquetes que na época zipar algo era um comando gigante no DOS.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.

-Resp: Acredito que na área em que trabalho tecnologia faz parte integral da minha vida. No trabalho sem computador, não haveria possibilidade de me organizar sem planilhas e Outlook. No trabalho, tecnologia da velocidade na execução de atividades. Hoje, ate' data de casamento, eu coloco no Outlook com 10 dias de lembrete pra não ter perigo de esquecer....rss

Me sinto muito bem em saber usar a tecnologia a meu favor. Me comparo sempre com outros amigos que não são da mesma área e ainda tem a velha agenda pra se organizar. Não consigo me ver mais usando isso.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: Desorganizado	Hoje sou: Mais organizado
Antes eu era: Desinformado	Hoje sou: mais atento as informações
Antes eu era:	Hoje sou:
Antes eu era:	Hoje sou:

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.

-Resp: Acredito que o motivo principal e' facilidade no acesso das informações (com um celular, ou em um café' que tem internet, vc acessa tudo que precisa). Por ter facil acesso, traz velocidade e organização pra vida da gente.

Um estudo sobre o uso dos meios digitais no ambiente de trabalho e no cotidiano

Em primeiro lugar, agradecemos pela atenção e pelo interesse em participar desta pesquisa.

Esse é um estudo para uma dissertação de Mestrado em Psicologia do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e do Trabalho do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP) que **tem como objetivo fazer um levantamento dos afetos de profissionais da área de desenvolvimento em relação à utilização de meios digitais de computação como ferramentas de trabalho e também fora do ambiente de trabalho**.

Garantimos o anonimato dos respondentes e que estes poderão, a qualquer momento, mesmo depois de emitir suas respostas, retirar o seu consentimento, de modo que as respostas não serão utilizadas para a composição do texto da dissertação e a resposta em questão será apagada.

Caso exista alguma dúvida ou necessidade de mais esclarecimentos, pedimos que os respondentes entrem em contato com os números (11)6768-9690, (11)2965-2978 ou e-mail leandrofpinheiro@usp.br. Estamos abertos a quaisquer esclarecimentos a respeito do objetivo, método e propósito da pesquisa. Muito Obrigado!

Pesquisador: L.F.P.

RG: 27330681-9

Pedimos que responda a essas 4 questões da maneira que achar mais conveniente não havendo restrições em relação ao tamanho das respostas. Gostaríamos também que se possível houvesse alguma identificação (nome ou apelido) para fins de nossa organização das respostas e a citação da função/cargo exercida na empresa.

Nome/Apelido (opcional): <nome do sujeito> Idade: 30 anos

Função/cargo: Analista de sistemas Grau de Escolaridade: Superior compl.

Questão 1: Conte suas primeiras experiências com a tecnologia digital (i.e. computadores, jogos eletrônicos, celulares, etc) e como se sentiu nesses primeiros contatos.

-Resp: Meus primeiros contatos com tecnologia digital se deram através de jogos eletrônicos. Por volta de 8 anos de idade eu tive um videogame Atari e, um pouco mais tarde (12 ou 13 anos), tive um videogame Mega Drive. Esses primeiros contatos com videogames proporcionaram-me experiências lúdicas intensas. Mas não chegou ao ponto de substituir outros tipos de lazer, principalmente o futebol que, em minha infância e adolescência, era a minha atividade lúdica preferida. Entretanto, de uma maneira muito rápida, o videogame tornou-se a segunda opção de lazer. Penso que esses contatos iniciais com o videogame, com os aspectos mais lúdicos da tecnologia digital,

me influenciaram bastante na escolha por um curso técnico em informática (processamento de dados) e, posteriormente, o curso universitário em ciências da computação.

Questão 2: Descreva suas atividades diárias (no trabalho e fora dele) nas quais você utiliza a tecnologia digital e como se sente em relação a essas atividades.

-Resp: Como analista de sistemas, trabalho intensivamente com o **computador**. Durante o trabalho, muitas vezes percebo minha falta de paciência nos casos em que a máquina demora um pouco mais para responder aos meus comandos. Percebo que também verifico constantemente se há mensagens novas em minha caixa de correio eletrônico, o que talvez demonstre certa ansiedade ou incapacidade em priorizar tarefas. Além disso, tanto no trabalho quanto em casa, faço uso do computador para acessar a Internet. Esse é um tipo de atividade que me agrada muito, seja para me comunicar com outros (e-mail, redes sociais, etc), seja para fazer pesquisas sobre temas de meu interesse (geralmente não relacionados à minha profissão). Em casa também uso o computador para estudar e praticar um pouco de webdesign, um assunto que me interessa como hobby (pois não é minha profissão na empresa, e nem trabalho autonomamente com isso). Com relação ao **celular**, outro aparelho digital que possuo, faço muito pouco uso. Apenas para ligações entre amigos e familiares, ou para receber recados. Meu celular é de um modelo mais simples, e também não tenho interesse em tirar fotos, tocar MP3 ou acessar Internet por esse tipo de dispositivo. Portanto, no meu caso, o celular é um aparelho estritamente para fins de comunicação de voz. Também tenho um **videogame** PlayStation 3, adquirido recentemente (início de 2010), e que foi o meu "retorno aos videogames" desde que deixei de jogar o Mega Drive na adolescência. Porém, agora na fase adulta, não jogo videogame constantemente como naquela fase. Além de dedicar tempo para os compromissos e responsabilidades da vida adulta e familiar (sou casado), procuro diversificar minhas opções de lazer: passeio, leitura (não relacionada à profissão), filmes, atividade física e também videogame. Sobre o sentimento em relação à atividade "jogar videogame", considero que hoje a experiência lúdica e o "deslumbramento" não são os mesmos que eu tinha outrora. Mas mesmo assim, acho que é uma atividade lúdica bastante satisfatória para mim, especialmente porque atualmente os jogos costumam ser mais bem elaborados, mais profundos e com níveis maiores de desafios.

Questão 3: Identifique características pessoais que sofreram alteração por força do uso freqüente da tecnologia digital nas atividades diárias (utilize quantos campos achar necessário).

Antes eu era: tinha visão normal	Hoje sou: míope
Antes eu era: mais concentrado e focado	Hoje sou: mais propenso a atividades em paralelo
Antes eu era: mais tolerante à "lentidão"	Hoje sou: mais apressado e intolerante

Questão 4: Explique por que a tecnologia digital alterou essas características em você.

-Resp: Em relação à **característica 1** (miopia), embora eu já tivesse grande probabilidade genética em desenvolver esse distúrbio visual, creio que o uso de tecnologia digital (principalmente de videogames na infância e computadores na adolescência) tenha acelerado e intensificado os efeitos da miopia. No que se refere à **característica 2** (concentração e foco), parece-me que o uso de certas tecnologias digitais (celular, computador) nos induz a "fazer mais coisas ao mesmo tempo", embora nem sempre isso signifique (na minha opinião) que a qualidade (do resultado e da experiência de fazer em si) será a mesma. Parece-me também que isso nos traz a (falsa) sensação de que ao "fazer mais ao mesmo tempo" estamos "ganhando tempo". Afinal, por que ficar "apenas" trabalhando no seu relatório, se você pode também encaminhar outras atividades pelo e-mail, enquanto fala ao telefone e responde a um colega no programa de mensagem instantânea? E isso tem a ver com a **terceira característica** que citei. Sobre a pressa e a intolerância à lentidão (em alguns casos, como por exemplo ao usar a Internet, ao ligar o computador ou também no trânsito), penso que seja uma conseqüência por eu ter me acostumado à velocidade e à praticidade com a qual muitas atividades foram contempladas após a automatização através dos computadores. Por exemplo: no período da minha infância, para se sacar dinheiro era necessário "trocar cheque" direto com o caixa do banco, deslocando-se até uma agência e enfrentando filas. Depois surgiram os "caixas eletrônicos", espalhados em diversos pontos. E atualmente, na maioria dos locais comerciais nem é mais necessário o uso de dinheiro, muita coisa é possível pagar com cartões (débito e crédito) ou através da Internet e do celular. É um exemplo simples, mas penso que muitas coisas mudaram em um curto espaço de tempo, e tudo isso alterou significativamente nossa relação com o tempo, com o espaço, com os outros. Eu, que tenho 30 anos e não sou um "nativo digital", tive (por pouco que seja) a experiência de não se ter um celular, de ouvir um disco vinil, de usar telefone público com fichas metálicas, de um mundo sem internet "popularizada"... e percebo que nesse curto período as coisas mudaram muito, em geral para coisas mais rápidas, mais acessíveis, mais ubíquas, mais práticas. Hoje tudo é (ou "teria que ser") "fast", aqui e agora. Mas eu desconfio que esse não seja o melhor jeito de se viver. Apesar da "ditadura do relógio", penso que meu ritmo enquanto ser humano não suporta estar submetido a um "ritmo de máquinas", a ter que produzir ou responder como tal. E, na medida do possível (nem sempre é), procuro seguir um estilo de vida mais lento, saboreando e refletindo um pouco sobre as experiências que tenho. Enfim, acho que as tecnologias digitais, apesar dos inegáveis benefícios que trouxeram para nós seres humanos, também deixaram conseqüências que merecem ser refletidas e trabalhadas para não nos causar grandes problemas.