

---

## Um novo mapa noturno das mediações para compreender a juventude periférica de Criciúma (SC)<sup>1</sup>

Marli Paulina VITALI<sup>2</sup>  
Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

### RESUMO

Este trabalho tem como objetivo trazer o recorte sobre o Mapa Noturno das Mediações da Juventude Periférica de Criciúma (MJC). A configuração alternativa permitiu que o olhar para a juventude pesquisada fosse mais assertivo, trazendo elementos como o pertencimento do aspecto de ‘comunidade’, muito presente entre os participantes, bem como a facilidade no acesso ao smartphone e às facilidades que ele permite, como jogos, aplicativos de mensagens e redes sociais. Entre os principais autores trabalhados, Martín-Barbero ganha destaque por toda sua obra.

**PALAVRAS-CHAVE:** juventude; cartografia barberiana; smartphone; conteúdo digital.

### CORPO DO TEXTO

Dentro do universo dinâmico, controverso e em constante movimento que está a juventude brasileira, este resumo se propõe a fazer um breve recorte sobre um aspecto discutido na tese de doutorado da pesquisadora. A investigação ampliada se propôs a entender os conteúdos acessados pelos jovens da periferia de uma cidade do interior, no caso Criciúma, sul de Santa Catarina, por meio do smartphone. Durante os estudos, para dar conta da proposta e tendo como base Martín-Barbero e seus mapas norteadores, a pesquisa buscou criar um mapa próprio, aplicado à realidade local.

Seguindo com as observações de Martín-Barbero, que defendem o olhar para a cartografia como uma ferramenta que permite a percepção sobre o mundo atual e suas nuances, definiu-se traçar, observando o último mapa de mediações apresentado por Rincón (2017; 2019), construído a partir da sua interpretação sobre Martín-Barbero, um caminho de estudos. No centro, ainda seguem os pontos principais: comunicação, cultura e política, que são norteadores das principais questões da sociedade, independentemente se falamos das grandes cidades ou de uma cidade de médio porte e no interior do Brasil, como é o caso de Criciúma.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação, Tecnicidades e Culturas Urbanas, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professora do Curso de Jornalismo do Centro Universitário Satc (UNISATC), em Criciúma (SC); doutora em Jornalismo pelo Programa de Pós-graduação em Jornalismo pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), email: [marli.vitali@gmail.com](mailto:marli.vitali@gmail.com).

Esse mapa noturno, representado na figura 1 (abaixo) serviu para que fosse construído um mapa “apropriado” metodologicamente para dar conta dos desafios do objeto de estudo que se desenhou para esta análise. Espera-se que, a partir dessa apropriação, seja possível potencializar os dados e trazer aspectos que se atravessam nas discussões sobre a juventude da periferia cricumense.

Figura 1 – Novo mapa de mediações de Martín-Barbero/Rincón (2017)



Fonte: Lopes (2018b, p. 58).

A proposta de um Mapa Noturno das Mediações da Juventude Periférica de Criciúma (MJC) vem para traçar um paralelo entre a juventude, o consumo de conteúdos e a atualidade (Figura 2). Ele contribui para que se analise o recorte da pesquisa, realizada entre 2021 e 2022 com jovens da periferia cricumense que frequenta os Centros de Referência em Assistência Social (CRAS) e que são atendidos pela equipe da Central Única das Favelas (CUFA).

Figura 2 – Mapa Noturno das Mediações da Juventude Periférica de Criciúma (MJC)



Fonte: Elaboração da autora, 2022.

Este mapa demonstra que o jovem da periferia também está conectado, seja nas grandes cidades ou nas de menor porte e, para isso, usa como novo mediador o aparato tecnológico, especialmente o smartphone. Ele é uma ferramenta de comunicação importante para o entrevistado e faz parte do dia a dia de 100% dos jovens, embora apenas 83% tenham um aparelho próprio.

As Temporalidades que marcam o presente, fluidas e mutáveis, interferem no cotidiano do morador das comunidades periféricas. Entre os seus diálogos, ele se permite transitar por diferentes universos, acessando multiplataformas e consumindo conteúdos diferenciados. O tempo da conexão com o mundo exterior está presente no cotidiano dos jovens que participaram desta pesquisa.

O compartilhamento de internet e a facilidade de conexão nos espaços mais variados surgiram nas respostas dos jovens participantes. A escola, os espaços públicos como praças e os comércios, lojas e supermercados são locais que se configuram como pontos onde é possível acessar a internet. Isso apareceu em mais de 63% das menções. Mas é na casa de amigos ou parentes que se encontra um local onde há esse compartilhamento de uso. Em 85% dos casos, os jovens usam ou já utilizaram a internet que estava disponível nesses locais para facilitar o acesso. É nessa socialização que o ato da comunicação se configura para 85% deles que possuem o smartphone e o utilizam como uma ferramenta diária de lazer e diversão.

---

Estar conectado, se interligar com esse universo de possibilidades que a internet permite leva o jovem a se relacionar com novos amigos, fazer avanços nesse mundo interligado e ampliar os diálogos no espaço virtual. O território deixou, também para ele, de ser apenas geográfico para se tornar amplo e multiplataforma. Não se trata apenas de lidar com os amigos que frequentam o CRAS Tereza Cristina ou que moram na região do bairro Santo André, em Criciúma. No eixo sincrônico proposto no mapa de Martín-Barbero (RINCÓN, 2019), a Espacialidade que é apresentada faz com que esse jovem se integre a outras comunidades, abrace novas causas e faça parte de grupos, mesmo que apenas de maneira virtual.

A relação para isso está nos encontros dos semelhantes, daqueles que trazem a mesma linguagem ou os mesmos gostos. Interessante observar como os jogos online permeiam a face jovem desse público, já que 54% afirmaram jogar praticamente todos os dias, principalmente utilizando o smartphone como ferramenta para isso. Os jogos, especialmente o *Free Fire*, estão presentes entre eles de maneira intensa. “Sou viciada ainda hoje, às vezes peço o celular da vó emprestado para jogar” (JOVEM CUFA 1, 2021). E isso desperta o desejo de seguir carreira: “Quero ser jogador de *Free Fire* no futuro” (JOVEM CRAS 2, 2021).

A formação dessas novas “comunidades” virtuais, que se reorganizam nas Espacialidades que vão sendo reconfiguradas, promovem o que Castells (2008) apontou como sendo uma nova forma de observar esse cenário, em que a comunidade se redefine, se torna mais um espaço de apoio a indivíduos e famílias, do que algo geograficamente constituído. O sentimento de pertencer a uma comunidade amplia as possibilidades com o online, já que permite a união de iguais que estão separados fisicamente.

Os argumentos para ver na comunidade também o que há de negativo fazem parte das narrativas dos jovens, especialmente os frequentadores do CRAS, que apontam a violência, a falta de ações do poder público e até dos próprios moradores, com o despejo irregular de lixo e esgoto, como causas que consideram desagradáveis e que prejudicam o lugar de moradia. Já entre os do grupo CUFA, os significados são mais positivos, trazendo aspectos do “jogar bola”, “brincar com os amigos”, “sair com as amigas”, mas também trazem pontos que destacam as carências sociais, “tem pessoas que precisam de bastante coisa, de ajuda” (JOVEM CUFA 1, 2021) e ainda de

---

melhorias na infraestrutura local como “o campinho de areia que não tem parquinho, falta a academia que há em outros bairros” (JOVEM CUFA 3, 2021).

Martín-Barbero (2018) sempre se propôs a observar a sociedade e os mecanismos que interferem na sua construção. Nos textos mais recentes, ele defende que hoje um dos mediadores atuais entre as pessoas é a tecnologia, principalmente se observada a questão de consumo. É nas Tecnicidades, observadas aqui como novas interfaces que estão no processo de formação da juventude, que se percebe a formação de produtos midiáticos. O jovem deixa de ser apenas o consumidor do conteúdo e passa, também ele, a produzir. Entre os participantes da pesquisa e que possuem aparelho celular, todos estão com o APP Tiktok baixado e, destes, 80% fazem o acesso diário, seja para consumir o conteúdo ou para produzir algo próprio.

A sociedade em rede (CASTELLS, 2003) se redireciona por meio dos aparatos que permitem ao jovem, independentemente de onde ele esteja, se tornar protagonista da sua própria realidade, mesmo que ela seja uma reprodução de um *frame*, um quadro, uma pequena mostra do que é atual no momento. São 15, 30, 60 segundos em que o jovem ‘tiktokker’ consegue se transpor do seu cotidiano para uma realidade virtual, fazendo com que ele se proponha a construir de baixo para cima algumas das estruturas de sociabilidade (CASTELLS, 2003) e se torne, naquele momento, o personagem principal da narrativa.

É interessante pensar que esse momento em que ele se revela e traz um pouco de uma realidade peculiar, que é a sua, e onde são perceptíveis as Sensorialidades, já que compartilha o seu “eu” particular para a microtela, o jovem apresenta um pouco da sua realidade, já que faz essa demonstração via vídeo. Mas, mesmo quando se entrelaça com a tecnologia, ainda se permite ser ele mesmo, o jovem da periferia, que traz o seu cotidiano. Nas Sensorialidades, que integram o eixo diacrônico do mapa noturno proposto nesta pesquisa, observa-se que ocorre o entrelaçamento de corpos e afetos, fator principal das conexões humanas.

Ao mesmo tempo em que o jovem joga bola com os amigos, ele consome conteúdos via smartphone dos principais tiktokers da atualidade, ou ainda dá risadas com as brincadeiras e piadas que os youtubers do momento estão contando. Ele é impactado e disputa os jogos eletrônicos, a tal ponto de também se ver como um jogador profissional no futuro (JOVEM CRAS 2). São essas configurações, de uma realidade que fortalece o sentimento de comunidade, ao mesmo tempo que surgem

---

novas interferências do externo acessado via celular, que vão contribuir para moldar os jovens.

## REFERÊNCIAS

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

LOPES, Maria Immacolata Vassallo. **Jesús Martín-Barbero e os mapas essenciais para compreender a comunicação**. Intexto, Porto Alegre, n. 43, p. 14-23, set./dez. 2018a. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201843.14-23>. Acesso em 25 set 2021.

\_\_\_\_\_. **A teoria barberiana da comunicação**. MATRIZES, V. 12, nº 1, jan./abr. São Paulo, 2018b, p. 39-63. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160>. Acesso: 2 out. 2021.

MARTÍN BARBERO, Jesús. **Oficio de cartógrafo: travesías latino-americanas de la comunicación en la cultura**. Santiago del Chile: Fondo de Cultura Económica, 2002.

\_\_\_\_\_. **Jóvenes**. Entre el palimpsesto y el hipertexto. Barcelona: NED Ediciones, 2017.

\_\_\_\_\_. **Dos meios às mediações: 3 introduções**. Matrizes. V.12 - Nº 1 jan./abr. 2018, São Paulo. Disponível em: [Dos meios às mediações: 3 introduções | MATRIZES \(usp.br\)](https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/145682/139742). Acesso em 20 ago 2021.

RINCÓN, Omar. **Mutações bastardas da comunicação**. Matrizes. V.12 - Nº 1 jan./abr. 2018, São Paulo, p. 65-78. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/145682/139742>. Acesso em 29 out 2021.

\_\_\_\_\_. **Mi invención sobre el mapa para comprender el sensorium de la contemporaneidade**. In: JACKS, Nilda; SCHMITZ, Daniela; WOTTRICH, Laura (orgs.). **Un nuevo mapa para investigar la mutación cultural**. Diálogo com la propuesta de Jesús Martín-Barbero. Quito, Ecuador: Ciespal, 2019.