

# As HQs da Turma da Mônica Jovem e a produção da juventude atrelada aos artefatos tecnológicos e à visibilidade nas mídias sociais

*Lia Nunes SANTO<sup>1</sup>*  
*Bárbara Hees GARRÉ<sup>2</sup>*

## Resumo:

O artigo é um recorte de dissertação de mestrado que objetivou compreender de que modo algumas enunciações que circulam nas Histórias em Quadrinhos da Turma da Mônica Jovem auxiliam na fabricação da juventude contemporânea. Nesta pesquisa tomou-se como objeto discursivo as edições publicadas entre março de 2018 a julho de 2019. Na correnteza dos Estudos Culturais compreendeu-se a HQ como um potente artefato midiático que corrobora com a fabricação/construção de discursos sobre juventude na contemporaneidade. O trabalho aproximou-se dos estudos foucaultianos, operando com algumas ferramentas da análise do discurso. No artigo aqui apresentado, o foco de discussões situa-se em discorrer sobre um discurso que naturaliza a noção de juventude conectada aos artefatos tecnológicos e em destaque nas mídias sociais. Tais discursos são recorrentemente acionados nas HQs analisadas, colocando em operação relações de poder, subjetivando os sujeitos leitores a certas práticas e produzindo determinados modos de ser jovem na contemporaneidade.

**Palavras-chaves:** Educação. Michel Foucault. Modos de subjetivação. Pedagogias Culturais.

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Educação e Tecnologias pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSUL). Pesquisadora do GEFE - IFSUL (Grupo de Pesquisa e Estudos Foucaultianos em Educação). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4907-0432>. E-mail: liasant1981@gmail.com.

<sup>2</sup> Doutora em Educação Ambiental pela Universidade Federal do Rio Grande/FURG. Professora Permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação e da Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense, Câmpus Pelotas. Líder do Grupo de Pesquisa Estudos Foucaultianos em Educação (GEFE - IFSUL). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6229-1603>. E-mail: barbaragarre@gmail.com.

# **Young Monica's Gang comic books and youth production related to technological tools and its visibility on social media**

*Lia Nunes SANTO  
Bárbara Hees GARRÉ*

## **Abstract:**

The article is an excerpt from a master's thesis that aimed to understand how some enunciations that circulate in the comics of Young Monica's gang help in the fabrication of contemporary youth. In this research, the editions published between March 2018 and July 2019 were taken as a discursive object. In the current of Cultural Studies, comics were understood as a powerful media artifact that corroborates with the fabrication/construction of discourses about youth in contemporary times. The work approached Foucauldian studies, operating with some discourse analysis tools. In the article presented here, the focus of discussions lies on discussing a discourse that naturalizes the notion of youth connected to technological artifacts and highlighted in social media. Such discourses are recurrently triggered in the analyzed comics, putting power relations into operation, subjecting readers to certain practices and producing certain ways of being young in contemporary times.

**Key words:** Education. Michel Foucault. Modes of Subjectivation. Cultural Pedagogy.

# **Las Historietas de Turma da Mônica Jovem y la producción de la juventud relacionada a los artefactos tecnológicos y a la visibilidad en los medios de comunicación social**

*Lia Nunes SANTO  
Bárbara Hees GARRÉ*

## **Resumen:**

Este artículo es un recorte de disertación de maestría que tuvo como objetivo comprender de qué modo algunas enunciaciones que circulan en las historietas de Turma da Mônica Jovem apoyan la construcción de la juventud contemporánea. En esta investigación se tomó como objeto discursivo las ediciones publicadas de marzo de 2018 a julio de 2019. En la corriente de los Estudios Culturales, se comprendió la historieta como un potente artefacto mediático que corrobora la fabricación/construcción de discursos sobre juventud en la contemporaneidad. El trabajo se acercó a los estudios foucaultianos, operando con algunas herramientas del análisis del discurso. En el artículo que aquí se presenta el enfoque de las discusiones se sitúa en discutir acerca de un discurso que naturaliza la noción de juventud conectada a los artefactos tecnológicos y en destaque en los medios de comunicación social. Estos discursos son a menudo accionados en las historietas analizadas, poniendo en uso relaciones de poder, subjetivando los sujetos lectores a ciertas prácticas y produciendo determinados modos de ser joven en la contemporaneidad.

**Palabras clave:** Educación. Michel Foucault. Modos de subjetivación. Pedagogías Culturales.

As HQs da Turma da Mônica Jovem e a produção da juventude atrelada aos artefatos tecnológicos e à visibilidade nas mídias sociais

## Primeiros anúncios

O artigo que aqui apresentamos é um recorte de uma dissertação de mestrado que assumiu como problema de pesquisa compreender de que modo as enunciações que circulam nas Histórias em Quadrinhos (HQs) da Turma da Mônica Jovem (TMJ) auxiliam na fabricação da juventude contemporânea. No trabalho em questão, nos debruçamos nos estudos do filósofo francês Michel Foucault, como aporte teórico e metodológico, para a compreensão e análise do material empírico. Fizemos uso de alguns conceitos de sua caixa de ferramentas<sup>3</sup>, tais como discurso, relações de poder e modos de subjetivação, os quais entendemos estarem engendrados ao contexto de nossas análises.

Dito isso, iremos discorrer, neste artigo, sobre alguns modos de ser jovem e de se viver a juventude na contemporaneidade, que se encontram construídos discursivamente, com maior recorrência, nas HQs da TMJ. Tais modos, tratam de uma forma de juventude em que o sujeito se encontra constantemente conectado aos artefatos tecnológicos com a finalidade de expor sua imagem e suas vivências com frequência. Tal comportamento, apresentado nas HQs, demarca uma percepção dos jovens como sujeitos em constante busca por aceitação e visibilidade de suas imagens, conforme discutiremos neste artigo.

Para realizarmos a análise, fizemos uso de algumas edições das HQs da TMJ, publicadas no período de março de 2018 a julho de 2019, com o intuito de mapear alguns desses modos de juventude que se encontram fabricados discursivamente nesse artefato cultural. Trazemos como *corpus* empírico as HQs da TMJ, por compreendermos tratar-se de um material potente pelo fato de colocar em funcionamento relações de poder<sup>4</sup>, subjetivando seus leitores para determinadas práticas e não outras. Outro fator relevante se dá pelo fato de ser uma HQ de grande circulação e com temáticas atualizadas conforme as urgências e os desejos<sup>5</sup> do espaço-tempo em que estamos inseridos. Tratamos assim, desses modos de ser de um sujeito construído discursivamente como um jovem conectado às

<sup>3</sup> Segundo o próprio filósofo podemos fazer uso de seus conceitos enquanto ferramentas. “Todos meus livros, seja *História da Loucura* seja outro podem ser pequenas caixas de ferramentas. Se as pessoas querem mesmo abri-las, servirem-se de tal frase, tal ideia, tal análise como de uma chave de fenda, ou uma chave-inglesa, para produzir um curto-circuito, desqualificar, quebrar os sistemas de poder, inclusive, eventualmente, os próprios sistemas de que meus livros resultaram... pois bem, tanto melhor!” (FOUCAULT, 2006, p. 52).

<sup>4</sup> Trabalharemos aqui, com a noção de “poder” a partir da perspectiva foucaultiana, desse modo “dizendo poder, não quero significar “o Poder”, como conjunto de instituições e aparelhos garantidores da sujeição dos cidadãos em um Estado determinado. Também não entendo poder como modo de sujeição que, por oposição a violência, tenha a forma de regra. Enfim, não entendo como um sistema geral de dominação exercida por um elemento ou grupo sobre outro e cujos efeitos, por derivações sucessivas, atravessem o corpo social inteiro. (FOUCAULT, 2017, p. 100) [grifos do autor].

<sup>5</sup> Parte-se do princípio de que o desejo também é fabricado e constituído pelas relações de poder imbricadas nos meios em que o sujeito encontra-se inserido, bem como pelas e nas discursividades que o atravessam, ou seja, “a correlação de poder já estaria instaurada lá onde está o desejo”. (FOUCAULT, 2017, p. 89).

SANTO; GARRÉ.

redes *online*, em constantes atualizações, próprias do momento histórico, social e cultural em uma “modernidade líquida”<sup>6</sup> (BAUMAN, 2001).

Tal preocupação em acompanhar essas atualizações dos modos de vida desses sujeitos é percebida quando Mauricio de Souza, o responsável pela produção e organização das historinhas da TMJ, que conta com mais de duzentos mil seguidores em seu *Twitter*<sup>7</sup>, relata, nessa mesma rede social, que faz questão de conversar com o público e absorver as ideias e que sua intenção era unir o mundo da fantasia aos anseios e às dúvidas dos sujeitos jovens, reunindo tudo isso a traços inspirados em mangás<sup>8</sup> japoneses.

Para tanto, gostaríamos de anunciar que tomamos a compreensão de juventude a partir de alguns autores, tais como Fischer, Rockembach e Ruggieri Neto. Estes, partem da compreensão de juventude enquanto um modo de ser e de viver, enquanto um construto social, um “estado de espírito” (RUGGIERI NETO, 2015, p. 9), em que a idade do sujeito não é fator relevante para que ele esteja inserido num contexto dito jovem. Nesse sentido as formas de ser jovem e de viver a juventude estão produzidas e constituídas pelos e nos discursos que são fabricados/construídos a partir de práticas que reverberam e são tomadas como verdades, subjetivando e constituindo os modos de viver dos sujeitos na sociedade.

Em consonância com a perspectiva foucaultiana (1995), importa-nos compreender de que modo os seres humanos se tornam sujeitos, sob quais condições vão se constituindo determinados modos de ser jovem e de se viver a juventude. Ainda, segundo Veiga-Neto (2016), “teremos de explicar como se forma isso que está aí e que chamamos de sujeito” (p. 112), através de quais discursividades os indivíduos vão se constituindo sujeitos em condições de juventude na contemporaneidade.

Ainda, é importante destacar, que tomamos por entendimento o fato de que os indivíduos sofrem deslocamentos em seus modos de viver e nas suas características frequentemente, o sujeito não é algo dado, que já nasce “pronto”. Os sujeitos vão se constituindo e se atualizando, considerando as discursividades que os atravessam, bem como os meios/ambientes nos quais se encontram

<sup>6</sup> O autor compara nossas experiências e produção de conhecimentos com a fluidez dos líquidos e os gases, em que “os sólidos suprimem o tempo; para os líquidos, ao contrário, o tempo é o que importa” (BAUMAN, 2001, p. 8). Ou seja, os sólidos ignoram o tempo, suas formas não sofrem transformações radicais e rápidas, enquanto os líquidos e gases são estados físicos que apresentam constante modificações em suas estruturas, sendo relevantes, para tais transformações, as condições do local em que estiver inserido.

<sup>7</sup> Twitter é uma rede social e servidor para *microblogging*, que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos, em textos de até 140 caracteres. Os textos são conhecidos como tweets, e podem ser enviados por meio do website do serviço, por SMS, por aplicativos específicos do Twitter para *smartphones*, *tablets* etc. Disponível em: <https://www.significados.com.br/twitter/>. Acesso em: 22 de mai. de 2021.

<sup>8</sup> Disponível em: <http://www.japones.net.br/o-que-sao-mangas/>. Acesso em: 22 de mai. de 2021.

As HQs da Turma da Mônica Jovem e a produção da juventude atrelada aos artefatos tecnológicos e à visibilidade nas mídias sociais inseridos e as relações que estabelecem. Portanto, optamos por analisar HQs porque compreendemos que são um potente artefato cultural que coloca em exercício uma pedagogia potente que educa e constitui sujeitos, conforme traremos na seção a seguir, juntamente com nossa trajetória teórico-metodológica percorrida na construção das análises.

## **1. Mapeando conceitos potentes da trajetória teórico-metodológica: pedagogias culturais, relações de poder e discurso**

Conforme dito anteriormente, tratamos da juventude enquanto um modo de ser, enquanto um construto social, cultural e histórico. Nessa perspectiva, para o sujeito ser considerado jovem, estar vivenciando uma condição de juventude, é necessário que esteja conectado a modos de ser, de pensar e de agir condizentes com tal estado de vida, independente da sua idade. De acordo com Ruggieri Neto,

Juventude é uma expressão bastante imprecisa, podendo, na linguagem cotidiana, vir a significar coisas diversas, desde um “estado de espírito” até uma parcela de uma população dada e dividida em grupos etários. Aliada a esta diversidade de significados na comunicação corrente, observa-se que a juventude, enquanto ideia e enquanto experiência de vida, se altera consideravelmente no decorrer do tempo histórico, acompanhando transformações de ordem política, econômica e cultural. (RUGGIERI NETO, 2015, p. 9)

Partindo da perspectiva de Ruggieri Neto sobre a compreensão da juventude, iremos discorrer acerca de um modo de vida jovem que se encontra construído discursivamente, de forma recorrente, nas HQs da TMJ. Para realizarmos as análises do material citado, nos debruçamos sobre algumas ferramentas da análise do discurso do filósofo francês Michel Foucault. Desse modo, trataremos, nessa seção, primeiramente, acerca das HQs enquanto uma potente pedagogia cultural formadora de sujeitos e, na sequência, traremos brevemente a trajetória teórico-metodológica da pesquisa que possibilitou a construção desse artigo. E, conforme dito, fizemos uso de todas as edições das HQs da TMJ compreendidas no período entre março de 2018 até julho de 2019, totalizando dezenas exemplares, mapeando-os a partir das recorrências e das aproximações discursivas.

Dito isso, temos que, o processo de educação e fabricação dos sujeitos, durante muitos anos, esteve entendido como sendo função exclusivamente das escolas, das famílias, da religião e dos livros. Porém, com a emergência dos Estudos Culturais<sup>9</sup>, passamos a entender que as pedagogias

<sup>9</sup> As pesquisas nesse campo “mostram que não visam respostas fechadas, definitivas, ou verdades absolutas como resultado, mas sim, explorar o entendimento dos significados culturais e sua disseminação nas sociedades contemporâneas” (SANTOS, 2016, p. 10).

SANTO; GARRÉ.

estão engendradas em todo e qualquer processo que envolve fabricação e constituição dos sujeitos. Assim, as práticas pedagógicas podem ser observadas em tudo que “se produz ou se transforma a experiência que as pessoas têm de si mesmas” (LARROSA, 1994, p. 36).

Desse modo, tomamos as HQs da TMJ como uma pedagogia capaz de produzir formas de ser jovem e de se viver a juventude na contemporaneidade. Trata-se de uma pedagogia cultural potente para disseminar condutas, educar e constituir seus jovens leitores, naturalizando modos de ser e estar jovem. Gostaríamos de salientar ainda que a HQ é um relevante *corpus* empírico para realizar a análise das construções discursivas acerca de uma sociedade jovem na contemporaneidade, atrelada ao consumo, ao desejo de ter e de estar, nas tecnologias. Nesse contexto, conforme as palavras de Lisbôa:

Histórias em quadrinhos (HQs), entendidas como um artefato cultural, produtor de significados, constituem-se num material de fácil compreensão, não necessitando que a pessoa que a tenha em mãos saiba ler o código da língua escrita, possibilitando uma outra leitura compreensiva pelo leitor, desde crianças e adultos não escolarizados. (LISBÔA, 2008, p. 67)

Na esteira da autora, consideramos que as HQs são artefatos culturais de fácil compreensão por contarem com imagens e desenhos que vão delineando a parte escrita, permitindo ao leitor um entendimento sobre a história, mesmo sem possuir o conhecimento ou domínio da linguagem escrita. Entendemos que as HQs da TMJ atuam subjetivando seu leitor, por meio das historinhas, ao apresentar a importância de se manter atualizado e conectado ao mundo virtual e midiático, a partir das imagens e das falas dos personagens que aparecem frequentemente fazendo uso das mídias digitais e de seus aplicativos. Nelas, os personagens subjetivam-se e constituem-se através das discursividades que circulam, subjetivando seus leitores e naturalizando alguns modos de ser e não outros.

A fabricação e a subjetivação dos sujeitos jovens ocorrem por meio dos efeitos provocados pelas e nas relações de poder que estão imbricadas nas discursividades que circulam através destes artefatos. Cabe ainda ressaltar que os modos de se viver a juventude, conforme narrados em tais HQs, não seriam algo natural, e sim parte de um processo de naturalização de determinados modos de ser jovem na contemporaneidade, demarcando formas específicas de ver, pensar e viver a juventude. Com isso, compreendemos que essas discursividades acerca do jovem/ da juventude atravessam os jovens leitores das HQs, naturalizando em suas vivências os mesmos modos de ser e de agir que estão apresentados no dito e no visível das vivências dos personagens. A naturalização dessas enunciações

As HQs da Turma da Mônica Jovem e a produção da juventude atrelada aos artefatos tecnológicos e à visibilidade nas mídias sociais subjetiva e constitui seus leitores de forma a se aproximarem dos modos de ser dos personagens das HQs da TMJ.

Tais enunciações que remetem aos modos de ser jovem na contemporaneidade trazidas nas HQs em questão não tratam de maneiras únicas de se viver a juventude, mas sim das que reverberam com intensidade na sociedade contemporânea atual. Nesse estudo, tomamos as práticas discursivas como ditos fabricados em um determinado tempo histórico, que produzem verdades em um contexto. Assim, “exercer uma prática discursiva significa falar segundo determinadas regras e expor as relações que se dão dentro de um discurso” (FISCHER, 2012, p. 79). Desse modo, operacionalizamos com alguns conceitos da “caixa de ferramentas” do filósofo francês Michel Foucault, tensionando ditos que aparecem em nosso *corpus* empírico, na perspectiva de uma analítica discursiva.

Para tanto, o modo como se faz uso de qualquer ferramenta está imbricado ao modo de como a vemos e de como a utilizaremos, “uma pedra pode ser usada com igual eficácia tanto para bater um prego quanto para quebrar uma vidraça” (OKSALA, 2011, p.07). Para que possamos fazer uso das ferramentas foucaultianas, faz-se necessário estarmos dispostos a questionar a ordem social preestabelecida e romper com verdades cristalizadas.

Discorreremos, brevemente, sobre alguns conceitos extraídos da “caixa de ferramentas” de Michel Foucault, tais como: discurso, poder e modos de subjetivação. Como método de pesquisa, compreendemos que tais conceitos estão engendrados uns aos outros nos possibilitando trabalhar com eles, considerando-os ferramentas da análise do discurso na perspectiva foucaultiana.

Segundo Veiga-Neto (2016), trabalhar na perspectiva da análise do discurso:

Em termos metodológicos, pode-se dizer que aquilo que Foucault propõe não é organizar previamente os discursos que se quer analisar, nem – como já referi – tentar identificar sua lógica interna e algum suposto conteúdo de verdade que carregam, nem mesmo buscar uma essência original, remota, fundadora, tentando encontrar, os não ditos dos discursos sob análise, um já-dito ancestral e oculto. [...] até mesmo os silêncios são apenas silêncios, para os quais não interessa procurar preenchimento; eles devem ser lidos pelo que são e não como não-ditos que esconderiam um sentido que não chegou à tona do discurso. (VEIGA-NETO, 2016, p. 97)

Alinhadas ao entendimento de Veiga-Neto, não temos intenção de desvelar nenhuma verdade oculta nas HQs da TMJ, ou seja, esse artigo problematiza o que já se encontra construído discursivamente nas HQs, o que está dito em suas enunciações. Não iremos interpretar o que poderia estar sendo dito por trás de alguma “fala” dos personagens ou o que poderia estar subentendido em alguma imagem trazida nas HQs, “para Foucault, nada há por trás das cortinas, nem sob o chão que

SANTO; GARRÉ.

pisamos” (FISCHER, 2012, p. 74). Tampouco iremos aqui, considerar se esses modos de juventude são certos ou errados, verdadeiros ou falsos, já que nosso intuito é problematizar tais discursividades.

Para tanto, compreendemos que os discursos que circulam nas HQs em questão, estão inseridos e relacionados em um contexto mais amplo, compondo certos regimes de verdades contemporâneos. Tais verdades ao circularem, ao serem constantemente repetidas e acionadas, justamente, por terem reverberação, ganham, muitas vezes, força de verdade, subjetivando e constituindo os sujeitos.

Nesse contexto, retomando o viés foucaultiano, comprehende-se que o sujeito não é algo dado, não nasce “pronto”, mas vai se constituindo através de processos de subjetivação. Entendemos, com isso, que os processos de subjetivação e constituição atuam sobre os corpos dos sujeitos durante toda sua existência. No entanto, a subjetivação do sujeito pode acontecer por meio de diferentes mecanismos de sujeição, atuando a partir de várias estratégias de disciplinamento dos corpos, a fim de torná-los dóceis, úteis e produtivos, todas imbricadas a relações de poder e de saber.

Para tanto, tais estratégias estão imersas em relações de poder e saber de cada espaço e tempo. Porém, quando se fala sobre o poder em Foucault, não estamos nos referindo a algo ou a alguém, nem mesmo a um poder soberano, em que há um rei que demanda para que seus súditos o obedeçam. Também não se trata, aqui, de um poder lei, em que os governantes ou os Estados instauram suas leis com finalidade de sujeitarem os sujeitos de uma determinada sociedade em um determinado tempo histórico.

Segundo Foucault (2017), o poder não está exclusivamente na ordem da lei, não está localizado em alguém ou em alguma instituição, o poder também não é uma espécie de dote especial que alguns possuem para dominarem os outros. Deve-se compreender o poder, primeiramente, como uma diversidade de correlações de forças que vão se imbricando umas às outras, formando cadeias ou sistemas que corroboram nas formulações de leis, das regras institucionais e sociais, das maneiras consideradas certas de pensarmos, agirmos e nos comportarmos enquanto sujeitos de uma determinada época.

O poder está instaurado em todos os movimentos sociais que provocam alguma espécie de deslocamento e constituição dos sujeitos, pois “não há poder que se exerça sem uma série de miras e objetivos” (FOUCAULT, 2017, p. 103). É toda e qualquer prática circulante que subjetiva os sujeitos, que desloca, que constrói e atualiza seus modos de pensar, de agir, de ser e de viver.

Assim, entendemos que o poder está presente em todas as relações, é a ação de uns que atua, provocando efeitos sobre a ação dos outros, nos mínimos detalhes. Podemos dizer “que as relações de poder são, ao mesmo tempo, intencionais e não subjetivas” (FOUCAULT, 2017, p. 103), ou seja,

As HQs da Turma da Mônica Jovem e a produção da juventude atrelada aos artefatos tecnológicos e à visibilidade nas mídias sociais todas as relações provocam algum tipo de efeito sobre os corpos dos sujeitos e estão imbricadas a algum tipo de estratégia de regulação e/ou disciplinamento político/social. À vista disso, os sujeitos encontram-se subjetivados até mesmo em seus gestos e modos de fala, pois o poder atua nos mais ínfimos detalhes da vida dos indivíduos. É um modo de conduzir condutas.

O termo “conduta”, apesar de sua natureza equívoca, talvez seja um daqueles que melhor permite atingir aquilo que há de específico nas relações de poder. A “conduta” é, ao mesmo tempo, o ato de “conduzir” os outros (segundo mecanismos de coerção mais ou menos estritos) e a maneira de se comportar num campo mais ou menos aberto de possibilidades. O exercício do poder consiste em “conduzir condutas” e em ordenar a probabilidade. (FOUCAULT, 1995, p. 243) [grifos do autor]

Por esse viés, o poder encontra-se imbricado nos modos de condução das instituições (famílias, religiões, escolas etc.), nos modos de condução das construções discursivas que circulam subjetivando os sujeitos e nos modos de condução da conduta do sujeito consigo. Com isso, compreendemos que os artefatos culturais midiáticos e mais especificamente, aqui, as HQs, conforme seu potencial enquanto educadora e formadora de sujeitos, são potentes estratégias para conduzir seus sujeitos leitores a se constituírem de determinados modos e não de outros. Estará em funcionamento, assim, o exercício do poder sobre os sujeitos leitores. E, “todo ponto de exercício do poder é, ao mesmo tempo, um lugar de formação de saber.” (MACHADO, 2017, p. 28).

O discurso, nessa perspectiva, é um conjunto de elementos discursivos que podem atuar em diferentes estratégias, ou seja, “não há relação de poder sem constituição de um campo de saber, e, reciprocamente, todo saber constitui novas relações de poder” (MACHADO, 2017, p. 28). Com isso, temos que os discursos vão se constituindo de acordo com as urgências e os deslocamentos sociais e temporais, porém não se substitui um discurso pelo outro, mas, sim, ocorrem rupturas que vão alterando as discursividades de acordo com as necessidades históricas, temporais e culturais.

Assumindo a compreensão de discurso a partir dos estudos foucaultianos, empreendemos a análise do material empírico, ficando no nível do dito. Fizemos um movimento de extração das enunciações das HQs e as organizamos na tentativa de mapear suas recorrências e dispersões. Após realizarmos esse movimento, organizamos as enunciações a partir dos ditos que apareceram com mais frequência e que se relacionaram entre si. Importante demarcar que não encontramos dispersão no nosso material empírico, ou seja, os ditos estão muito alinhados, articulados e são constantemente repetidos e acionados.

SANTO; GARRÉ.

Tal movimento analítico nos possibilitou compreender a existência de uma recorrência discursiva que remete a um modo de juventude em que o sujeito se encontra constantemente conectado a artefatos tecnológicos como *Smartphone*<sup>10</sup>, *Notebook*<sup>11</sup>, *Tablet*<sup>12</sup> e outros, bem como uma busca pela visibilidade nas redes sociais digitais. Tais discursividades mapeadas e extraídas do material empírico serão nosso foco de discussão na seção a seguir.

## **2. Discursividades que versam sobre sujeitos jovens: conectividades aos artefatos tecnológicos e visibilidade nas mídias sociais**

*Pane no sistema, alguém me desconfigurou  
Aonde estão meus olhos de robô?  
Eu não sabia, eu não tinha percebido  
Eu sempre achei que era vivo  
Parafuso e fluido em lugar de articulação  
Até achava que aqui batia um coração  
Nada é orgânico, é tudo programado  
E eu achando que tinha me libertado  
Mas lá vêm eles novamente,  
eu sei o que vão fazer  
Reinstalar o sistema  
Pense, fale, compre, beba  
Leia, vote, não se esqueça  
Use, seja, ouça, diga  
Tenha, more, gaste, viva  
Pense, fale, compre, beba  
Leia, vote, não se esqueça  
Use, seja, ouça, diga  
Não, senhor, sim, senhor  
Não, senhor, sim, senhor*

*(Pitty, Adorável chip novo)*

Para darmos início à discussão acerca dos sujeitos ditos jovens na contemporaneidade e sua conectividade com artefatos tecnológicos, partimos da análise sobre a letra de uma música de Rock

<sup>10</sup> *Smartphone* é um telefone celular, e significa “telefone inteligente”, em português, e é um termo de origem inglesa. O *smartphone* é um celular com tecnologias avançadas, o que inclui programas executados um sistema operacional, equivalente aos computadores. Disponível em: <https://www.significados.com.br/smartphone/>. Acesso em 16 mai. 21.

<sup>11</sup> Computador portátil, leve, projetado para ser transportado e utilizado em diferentes lugares com facilidade. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/notebook/>. Acesso em: 16 mai. 21

<sup>12</sup> *Tablet* é um tipo de computador portátil, de tamanho pequeno, fina espessura e com tela sensível ao toque (*touchscreen*). É um dispositivo prático com uso semelhante a um computador portátil convencional. Disponível em: <https://www.significados.com.br/tablet/>. Acesso em 16 mai. 21.

As HQs da Turma da Mônica Jovem e a produção da juventude atrelada aos artefatos tecnológicos e à visibilidade nas mídias sociais Pop. Além de se referir fortemente em sua letra a questão abordada nessa seção, a música também se trata de uma pedagogia cultural e de um potente artefato que fabrica subjetividades, ensinando e educando os sujeitos. Então, tomamos os artefatos culturais midiáticos, enquanto potentes constituidores de discursividades que subjetivam sujeitos e, no decorrer dessa escrita, traremos um dos modos de se viver a juventude que é acionado de forma frequente nas HQs da TMJ e que reverbera nos modos de vida da juventude da sociedade contemporânea. Esse modo de constituição do sujeito dito jovem diz respeito ao sujeito que está constantemente conectado aos artefatos tecnológicos, em especial, seu *smartphone*, seu *tablet/notebook*.

Deixemos então, que a personagem Marina da TMJ, dê início às discussões propostas, quando na edição de número vinte, do mês de julho de 2018, na página nove, ela diz: “*Nem venham querer me separar do meu celular! Celular é vida! A louca!*”, ao ser interpelada em sala de aula pela professora Floyd, a qual informa que a turma foi selecionada para um acampamento de férias. Nesse evento, os alunos não teriam conexão aos artefatos tecnológicos e suas ferramentas, as mídias sociais, fato que provocou bastante inquietação entre os alunos. Percebe-se isso na fala de Cebola, na mesma edição e mesma página, quando ele diz: “*esses lugares só servem para desconectar as pessoas! Para afastar a gente da tecnologia e...*”, logo em seguida, Mônica tira bruscamente o celular da mão dele e diz: “*pois isso faria algum bem pra você Cebola! Desgrudar da internet por uns dias!*”.

Considerando os fragmentos destacados, podemos retomar a discussão suscitada por Rockembach (2018), em sua dissertação, quando denominou o enunciado de “Juventude Digitalizada”, o que “compreende discursividades que atrelam a juventude à naturalização de artefatos tecnológicos em seu cotidiano, como é o caso da internet, das redes sociais digitais e do *Smartphone*, por exemplo” (ROCKEMBACH, 2018, p. 74 – grifos do autor). Assim, entendemos que as discussões apresentadas pelo autor nos auxiliam nas análises do nosso material empírico, uma vez que comprehende que esse modo de vida jovem está atrelado a uma hiperconectividade, por parte desses sujeitos, aos artefatos tecnológicos, ao qual se atribuem alguns comportamentos bem característicos, como a necessidade do imediatismo, a possibilidade de multitarefas, a produtividade e outras.

Tais discursos que demarcam uma hiperconectividade dos sujeitos aos seus artefatos digitais provocam diversos efeitos sobre suas vivências. Alguns desses efeitos são explicitados, como podemos observar, na edição de número vinte e oito, do mês de março de 2019, na qual a turma acabou na detenção da escola por ter desmanchado o esqueleto de estudo chamado Manuel, e, para

SANTO; GARRÉ.

surpresa da turma, na página vinte e oito, o professor diz: “*Celulares são proibidos na detenção!*!”. Evidentemente, a personagem Denise se apavora: - “*O QUÊ?!*”, e o professor explica: “*ele ficará na diretoria até o final da tarde!*”, e a menina corre atrás do professor que já se encontra fora da sala de detenção e grita: “*Eu não posso viver sem ele! Isso é desumano!*!”. Vendo a situação da amiga, Mônica intervém dizendo: “*Até parece que iam permitir celular na detenção, né?*”. Mas Denise segue em desespero, bota as mãos no rosto e, se jogando ao chão, diz: “*Eu não posso viver sem o meu celular!! É minha fonte de vida! É isso! Este é o fim... acabou...*”.

Tal comportamento narrado na HQ parece ser recorrente em outras mídias e artefatos culturais, tais como filmes, jornais, entre outros. Na perspectiva de Fischer,

Ao lado de uma função objetiva de informar e divertir telespectadores, por exemplo, haveria na mídia uma função explícita e implícita de “formá-los”, e isso em nossos dias não escapa à produção e veiculação de técnicas e procedimentos voltados para a relação dos indivíduos consigo mesmos, matéria-prima de grande parte dos produtos televisivos e das matérias de jornais e revistas. (FISCHER, 1997, p. 174).

Nesse viés, tomamos essa discursividade na nossa sociedade contemporânea e construída nas HQs, acerca de um modo de ser jovem digitalizado, configurando-se como uma técnica que reverbera e naturaliza tal comportamento de certa conectividade a esses artefatos tecnológicos. São estratégias discursivas que atravessam os sujeitos leitores, naturalizando esse mesmo modo de ser e de agir tão recorrente em nosso *corpus* empírico.

Na sequência da história supracitada, o professor precisa falar ao celular em uma sala próxima da detenção. Embora discreto no uso do aparelho, Denise consegue enxergá-lo e, bastante indignada, reclama aos amigos: “*Como ele é cruel! Usando o celular na minha frente!*!”. Ela segue com os amigos na sala de detenção, enquanto o professor precisa atender novamente seu celular, para desespero de Denise, que reclama: “*Agora ele já passou dos limites! Ele fica aí, desfilando com o celular dele! Parece que sente a minha presença!*!” e Mônica, já cansada do comportamento de Denise, responde: “*Para com o drama! Logo, você pega o seu celular!*”, mas Denise diz: “*É demais para a minha pessoinha aqui!*”.

Percebe-se o quanto as enunciações demarcam uma conectividade e, até mesmo, certa dependência de Denise por esse artefato tecnológico. Tais ditos estão imersos a relações de produção de modos de ser que atuam sobre os corpos dos sujeitos na contemporaneidade e reverberam nas mídias sociais, sendo tomados, de um certo modo, como um padrão a ser seguido. Com isso, podemos compreender que circulam discursividades acerca da constante conectividade com os artefatos

As HQs da Turma da Mônica Jovem e a produção da juventude atrelada aos artefatos tecnológicos e à visibilidade nas mídias sociais tecnológicos como um comportamento já naturalizado, atrelado a um modo de juventude relacionado à contemporaneidade. Essa percepção de juventude atua subjetivando os sujeitos a naturalizarem tais comportamentos em suas vidas.

Tal compreensão que se constrói discursivamente, de conectividade aos artefatos tecnológicos descritos acima, é recorrente em grande parte das historinhas analisadas, assim como é bem presente nos discursos que tratam dos modos de ser dos sujeitos jovens que circulam nos artefatos midiáticos da contemporaneidade, conforme as imagens que apresentamos a seguir:



Imagen I: Familia e celulares unidos

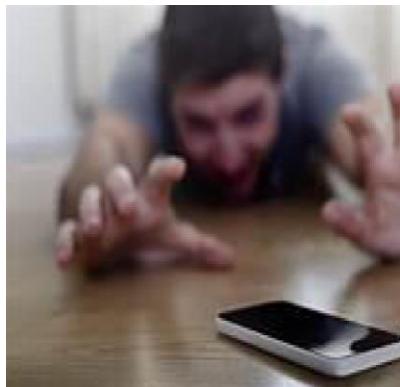


Imagen II:Meu celular, minha vida



Imagen III: Pracinha tecnológica

Trazemos tais imagens com o objetivo de fortalecer o quanto as enunciações que estão construídas discursivamente nas HQs da TMJ são recorrentes em outros espaços, não são exclusivas, parecem estar disseminadas no contexto social de modo mais amplo. Percebe-se, nas imagens apresentadas acima, uma recorrência quanto à conectividade/dependência ao celular muito próxima aos fragmentos de que foram extraídos as falas e os comportamentos dos personagens. Tais imagens apontam também que esse modo de juventude, dita “digitalizada”, está além de uma faixa etária, uma vez que esse estilo de vida subjetiva os sujeitos, independente de idade.

Tudo isso provoca o desejo e desperta as curiosidades nos sujeitos de buscarem estar fazendo uso das mais modernas tecnologias que lhes são apresentadas através das pedagogias culturais midiáticas. Essas atualidades instigam os sujeitos ditos jovens a explorarem e reverberarem a experiência, de transformarem a rotina, os modos de pensar, de agir e de ser consigo e com os demais a seu redor. Para tanto, essa conectividade com os artefatos tecnológicos tem outros desdobramentos, dentre eles a reverberação e a exposição de imagens e modos de ser dos sujeitos.

SANTO; GARRÉ.

Segundo Rockembach (2018), “há uma recorrência discursiva que aponta para a juventude como uma população que expõe sua vida na “vitrine” das redes sociais como se fossem roteiros de uma produção cinematográfica”. (p. 80) [grifo do autor]. Trazemos esse excerto do autor, o qual extraímos da seção que ele chamou de “juventude espetacularizada”, por estar em consonância com as enunciações a seguir, acerca dos sujeitos que almejam por visibilidade de suas imagens, anseiam por terem suas vivências circulando nas mídias sociais, bem como ambicionam por serem aceitos e terem seus momentos de celebridade.

Tais modos de ser atravessados pela necessidade de exposição da imagem, caracterizam uma discursividade em que o jovem está recorrentemente instigado a publicar nas redes sociais sua rotina diária, a fim de ser visualizado pelo maior número de sujeitos possíveis. Assim, uma sociedade do espetáculo vai sendo construída e reafirmada, a qual, segundo Freitas (2017), entende-se como sendo “a “sociedade da imagem” em que a realidade e a subjetividade do indivíduo são construídas pela cultura audiovisual e difundida pelos meios de comunicação” (p. 64) - grifo da autora.

Tais realidades construídas através das imagens que reverberam nos artefatos midiáticos atuam sobre os corpos dos sujeitos, tomam força de verdade, subjetivam e instigam os sujeitos a diferentes condutas, desde adotarem os modos de ser, os modos de vestir e de modos de agir muito próximos dos personagens, atravessando suas constituições enquanto sujeitos, nos mínimos detalhes. Esse movimento de reverberação de determinados discursos pode ser observado também na edição de número dezesseis, do mês de março de 2018, na qual a personagem Mônica, após ter um vídeo circulando na internet, é convidada a criar um canal no *YouTube*. Sendo Mônica uma *Youtuber*, ela passa a atuar na sociedade, assumindo uma outra posição de sujeito, agora, torna-se alguém a ser admirado, seguido e imitado. A *Youtuber* Mônica, assumindo outra posição de sujeito nesta teia de relações, como uma voz autorizada na nova configuração contemporânea social e digital, atua fortemente na constituição e na subjetivação da juventude. Não esquecendo, é claro, de reafirmar que Mônica também é subjetivada pelos próprios discursos que enuncia.

Na edição citada, em que Mônica é apresentada como uma *Youtuber*, duas seguidoras de seu canal estão caminhando pela rua e conversando sobre suas roupas, quando uma delas comenta: “*Bonita sua bolsa, amiga!*”, a outra responde: “*Gostou? É da marca que a Mônica usa!*”, e a primeira diz: “*Olha estes óculos! Iguais aos dela, né?*”, a outra elogia: “*Lindos! Também quero!*”. Porém, o modo de ser da *Youtuber* Mônica não se trata de um modo qualquer de ser e de se vestir, mas sim está imerso em relações de poder, está imerso em jogos de verdade que reverberam com maior recorrência para que alcance o maior número de seguidores possíveis. Segundo Freitas,

As HQs da Turma da Mônica Jovem e a produção da juventude atrelada aos artefatos tecnológicos e à visibilidade nas mídias sociais

De fato, os seguidores são os clientes do espetáculo das banalidades cotidianas, “públicos-alvo”, que estabelecem regras, demonstram preferências e regulam corpos, como consumidores. Em uma negociação “eterna”, cada *feedback* do público, especialmente, os positivos – assim como nos serviços ao cliente das empresas – reforça e legitima a boa forma como um modo de conduta indispensável ao sujeito contemporâneo. A exposição voluntária na internet de seus hábitos cotidianos e de sua “gestão de si” não é, portanto, especialmente autônoma. (FREITAS, 2017, p. 32) grifos da autora.

Seguindo a citação, a qual trata de um fragmento do trabalho de Freitas, em que discorre acerca da exposição de corpos ditos perfeitos, quanto mais os corpos expostos estiverem de acordo com os padrões estabelecidos pelas construções discursivas que circulam, maior será o número de seguidores, ou seja, de clientes. Esse número de seguidores/clientes está relacionado à produtividade positiva de quem se expõe, ao seu melhor auto marketing, a sua melhor forma de vida para agradar e alimentar aos que buscam por modos de vida a serem consumidos.

Esse movimento de busca pela melhor forma de vida, pelo maior número de seguidores/clientes, segundo Sibilia, comprehende-se como sendo uma nova moralização das práticas corporais, as quais possuem metas bem mais comuns, tais como “vencer no mercado das aparências, obter sucesso ou ganhar eficiência, efetuar uma boa performance física e sobretudo visual” (SIBILIA, 2004, p. 75). Ou seja, os sujeitos tornam-se seu próprio capital, o próprio objeto de consumo, sua própria empresa e, conforme Gadelha,

A tomar a si mesmo como um capital, a entreter consigo (e com os outros) uma relação à qual ele se reconhece (e aos outros) como uma microempresa; e, portanto, nessa condição, a ver-se como entidade que funciona sob o imperativo permanente de fazer investimento em si mesmo – ou que retornem, a médio e/ou longo prazo, em seu benefício - e a produzir fluxos de renda, avaliando racionalmente as relações de custo/benefício que suas decisões implicam. (GADELHA, 2009, p. 149)

Nessa perspectiva, compreendemos que alguns discursos que circulam nas HQS, como o mencionado acima, incitam os sujeitos jovens a tornarem-se suas próprias microempresas, com isso acabam instigados pelas demandas discursivas a seguir e obter a melhor performance, muito próximo dos sujeitos que são considerados seus ídolos. Porém, tal processo acontece de dois modos, quando o sujeito é objetivado por tais discursos e quando ele subjetiva a si mesmo. Assim, há um processo de busca constante por aprimoramento, atualização, extraindo o máximo possível de si mesmo.

SANTO; GARRÉ.

Vemos tal processo de produção/construção do sujeito microempresa na já referida revista de março de 2016, edição de número dezesseis, em que Mônica se torna uma *Youtuber*. Nessa edição, Mônica havia ficado famosa em decorrência de um vídeo, em que ela aparecia salvando uma menininha. Esta seria atropelada por um pneu após uma corrida de kart, caso Mônica não houvesse agido com rapidez. O vídeo teve intensa reverberação nas redes sociais, conforme mostra Cebola ao entrar no quarto de Mônica e “arrancar” o *Notebook* das mãos de Magali alegando que precisava apresentar algo muito interessante, segundo ele, que estava circulando nas redes sociais. Cebola abre o vídeo de Mônica salvando a menina e que, para espanto dela, havia tido milhares de visualizações ou, como disse Magali espantada, na edição 16, página 18: “*O vídeo viralizou!*”. Segundo o Dicionário Online de Português<sup>13</sup>, “viralizar”, trata-se de algo “muito visto ou compartilhado por muitas pessoas, especialmente em redes sociais ou aplicativos de compartilhamento de mensagens”. Tal proporção de visibilidade do vídeo de Mônica, acarretou uma enorme quantidade de sujeitos seguindo-a nas redes sociais, conforme ela mesmo relata na página 19: “*Olha isso! Tem um montão de pessoas me pedindo amizade!*”; e Cebola diz: “*Aceita, ora!*”.

Mas as meninas ainda estão assustadas com tantas pessoas seguindo e enviando solicitação de amizades, tanto que Magali, na página 19, diz à Mônica: “*Não é assim! Tem que saber quem são essas pessoas!*”; mas Cebola está muito empolgado e responde: “*São admiradores! Eles assistiram o vídeo e querem conhecer a Mônica!*”. No entanto, Mônica, mais espantada ainda, relata que, além de tanta visibilidade de sua imagem nas redes sociais e um enorme número de solicitação de amizade, chega uma mensagem de uma repórter da “folha do limoeiro” querendo saber se ela pode responder a algumas perguntas *online*.

Desse modo, a imagem da personagem Mônica ganhou forte e rápida reverberação, instigando muitas pessoas a seguirem-na, a saberem sobre sua vida, inclusive jornalistas via redes sociais e até mesmo em frente à sua casa. Portanto, a partir da página 23 dessa mesma edição, um agenciador, chamado Evandro vai até a casa da personagem conversar com ela e com seus pais sobre a menina ter um canal virtual próprio, onde ela falaria sobre suas vivências. Todos entraram em um acordo, porém, passado um curto espaço de tempo, já pela página 31, Mônica é incentivada por Evandro, agenciador do canal da personagem, a buscar o aumento das metas para consumo da sua imagem. O agenciador mostra-se preocupado em manter o crescimento do número de seguidores do canal de Mônica e afirma: “*Precisamos de mais seguidores...ou nosso projeto vai fracassar!*”, a que Mônica

---

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.dicio.com.br/viralizar/>. Acesso em: 18 de jul. de 2021.

As HQs da Turma da Mônica Jovem e a produção da juventude atrelada aos artefatos tecnológicos e à visibilidade nas mídias sociais surpresta responde: “*Mas...o canal tá indo bem! As pessoas elogiam bastante!*”. Seu Evandro segue: “*Mas isso não basta! Não tem nada de diferente! Logo as pessoas vão se cansar! Todos os dias surge uma garota cheia de ideias igual a você! Seu vídeo salvando a garotinha fez sucesso...mas isso já passou! Agora precisamos de mais! As pessoas querem novidades!*”.

Tendo em vista que, segundo o entendimento do seu Evandro, a vida de Mônica é “chata”, sem novidades que atraem a atenção das pessoas, ele acaba subjetivando a personagem a agir de maneiras que não faziam parte da rotina dela, o que a deixou bastante preocupada. Embora Mônica tivesse seguido exatamente as coisas que seu Evandro pedia, em um dado momento, acabou se chateando. Então, Mônica, enquanto uma *Youtuber*, que conduz seus seguidores, começa a fazer tudo de modo contrário ao que seu agenciador pede. Durante um evento com transmissão ao vivo, Mônica deveria fazer propaganda positiva de uma determinada marca de Shampoo, porém, a *Youtuber* ao ser interpelada pela repórter que pergunta o que ela achou do produto, dá a seguinte resposta: “*Achei muito ruim! Meu cabelo ficou parecendo um cacho de bananas!*”. A resposta de Mônica levou seu agenciador a ficar muito bravo com sua atitude, conforme ela pretendia. Porém, ela não esperava ter tido um retorno positivo da empresa e de seus seguidores. Esse retorno positivo faz com que seu agenciador tenha visto tal situação como uma maravilha, como ele mesmo diz na página 66: “*Uma jogada de mestre! Não podia ser melhor!*”. Mônica se mostra desesperada ao conversar virtualmente com seu Evandro, ainda na página 66, e escutar que: “*Os internautas só falam em como você foi sincera! Sua popularidade aumentou muito, depois do evento! Dizem que precisamos de mais pessoas como você! Até o patrocinador gostou!*”. Mônica apresenta-se cada vez mais assustada com o fato de que a sinceridade dela, ao invés de arruinar sua carreira e sua fama, teve uma reverberação oposta, aumentou ainda mais sua visibilidade e popularidade, tanto que o proprietário da marca do Shampoo em questão diz até que irá alterar a fórmula e agradece a sinceridade de Mônica. Esta não consegue entender como a situação foi tomar essa proporção e, na página 67, reage: “*Não é possível!*”, mas seu Evandro reforça: “*As vendas aumentaram instantaneamente! Querem iniciar outra campanha com você!*”.

A partir das enunciações trazidas, podemos perceber o quanto as ações de Mônica constituem modos de vida. Nas figuras em questão, a personagem aparece falando mal de um produto do qual ela deveria fazer propaganda positiva, porém, em uma estratégia para se livrar de seu agenciador, resolve fazer tudo o que seria errado aos olhos dele. Entretanto, tal atitude da *YouTuber* provocou

SANTO; GARRÉ.

uma maior popularidade de seu canal, aumentou a quantidade de sujeitos consumindo seus modos de ser, consumindo e se subjetivando através de suas práticas discursivas.

Nessa perspectiva, podemos conectar as palavras de Mutz (2013), quando ela discorre acerca dos modos de consumo e de subjetivação dos sujeitos. Nesse contexto, a autora traz que “é observando a si mesmo, diante de um modelo adequado de sujeito, que lhe serve como comparação, inspiração, motivação, espera-se, que se adote novos padrões de conduta como consumidor” (p.72). Ainda, sobre o fragmento da HQ trazido anteriormente, conectando as palavras de Mutz, percebe-se o quanto os sujeitos seguidores do canal de Mônica a tomam como modelo a ser seguido, como modo de inspiração, como se as enunciações da menina pudessem ter a força de verdade de ditar modos de vida.

Assim, percebe-se que há um processo persuasivo operando em torno da visibilidade da personagem que precisa estar cada vez mais visível e em destaque nas mídias sociais, atingindo um público de seguidores cada vez mais amplo. Desse modo, é necessário um investimento do sujeito sobre seu próprio corpo, adaptando- se e adequando-o aos padrões e às exigências do tempo presente, tendo em vista que estamos inseridos em um contexto histórico social que conta com a fluidez e disseminação de informações. Tal fluidez e disseminação das imagens e ideias pode acontecer tanto por meio de vídeos e imagens preparados, como também por meio da circulação das imagens e enunciações em tempo real.

Esse movimento de reverberação das enunciações no tempo em que elas estão acontecendo contribui com a velocidade de atualização de práticas e modos de vida e corrobora com a necessidade de os sujeitos buscarem uma constante atualização em seus modos de ser e de agir na sociedade contemporânea. Desse modo, temos que “o indivíduo moderno, a que se qualifica como sujeito de direitos, transmuta-se assim, um *indivíduo-microempresa*” (GADELHA, 2009, p. 149) [grifo do autor], de forma a acompanhar a fluidez de disseminação das informações através dos artefatos tecnológicos e as pedagogias culturais midiáticas.

Todo esse movimento de atualizações de discursividade com fluidez torna-se possível em decorrência da conectividade frequente dos sujeitos aos artefatos tecnológicos. Esse modo de ser jovem construído discursivamente nas HQs em estudo, que gira em torno de um sujeito constantemente conectado aos/dependente dos artefatos tecnológicos, está em consonância com os modos de viver a juventude na contemporaneidade que circulam nas pedagogias culturais da atualidade.

Conforme Sibilia,

As HQs da Turma da Mônica Jovem e a produção da juventude atrelada aos artefatos tecnológicos e à visibilidade nas mídias sociais

Esses artefatos de uso cotidiano não só provocam velozes adaptações corporais e subjetivas aos novos ritmos e experiências, permitindo responder com a maior agilidade possível a necessidade de reciclagem constante de alto desempenho, como também eles mesmos acabam por se multiplicar e se popularizar em virtude de tais mudanças nos estilos de vida. De fato, muitos usos da parafernália informática e das telecomunicações, assim como ocorre com os frutos da mais recente investigação biomédica e farmacológica, constituem estratégias que os sujeitos contemporâneos põem em jogo para se manter à altura das novas coações socioculturais, gerando maneiras inéditas de ser estar no mundo. (SIBILIA, 2012, p. 51)

Nesse contexto, temos que o sujeito da contemporaneidade utiliza-se da conectividade/dependência aos artefatos tecnológicos para se reinventar frequentemente, para buscar sua melhor performance e o melhor modo de expô-la para outros sujeitos. Esse movimento de buscar estratégias para alcançar maior visibilidade está imbricado ao que Freitas traz em sua dissertação “Ruínas do corpo: práticas de si e os sentidos da “boa forma” na contemporaneidade”. Em sua pesquisa, a autora discorre acerca de um mercado de vidas cotidianas em busca da maior visibilidade nas mídias digitais. Segundo a autora,

[...] o mercado de vidas cotidianas, vendidas nas plataformas digitais, que se tornam manuais de referências de práticas, verdades, saberes e discursos sobre o que somos e o que devemos ser. Espécie de guia de vida contemporânea, manual do que devemos almejar e conquistar. (FREITAS, 2017, p. 60).

Nessa perspectiva, os sujeitos estão em constante atualização de seus modos de ser, em busca de maior visibilidade, em busca de ditar práticas, saberes, verdades e discursos sobre determinados modos de vida. Percebe-se com isso, a necessidade que os sujeitos têm em se mostrar, em expor sua melhor imagem, sua melhor performance, para assim alcançar maior visibilidade, bem como urge a necessidade de ter um modelo com constante reverberação para que possam seguir. Assim,

Tendências exibicionistas e performáticas alimentam as novas modalidades de construção e consumo identitário, uma **espetacularização do eu** que visa a obtenção de um efeito: o reconhecimento nos olhos do outro e, sobretudo, o cobiçado fato de ser visto. Nesse contexto, a subjetivação é estruturada em função da superfície visível ao corpo, que se torna um espaço de criação epidérmica a um campo propício para a expressão do que cada um é. (SIBÍLIA, 2004, p. 70) - grifo da autora.

Nessa concepção percebe-se a necessidade que os sujeitos têm em exporem-se, alcançar maior visibilidade, bem como urge a necessidade de ter um modelo com constante reverberação para que

SANTO; GARRÉ.

possam seguir. Tal exposição, essa espetacularização do eu, esse empresariamento de si, buscando sua melhor imagem podemos ver, mais uma vez, construído discursivamente na revista número trinta, o personagem Titi, apresenta uma preocupação excessiva com seu corpo, sua estética, de forma a preocupar o amigo Jeremias, conforme as imagens abaixo:



Imagen IV



Imagen V

Conforme visível nas imagens IV e V, a melhor performance física do personagem Titi é o modo como melhor irá se expressar e se expor, com a finalidade de atrair os olhares para ele, não importa o quanto esse personagem treine, não está bom o suficiente de acordo com os padrões estabelecidos pelo personagem. Desse modo, o personagem Titi, a partir de um discurso da ordem do dito e do visível, provoca efeitos sobre o sujeito leitor, instigando-o a perceber que exibir um corpo que apresente músculos grandes e marcados é o ideal para frequentar uma praia, e assim quem sabe, conseguir uma namorada. Assim, a medida que os leitores vão assumindo e repetindo tais comportamentos esses discursos vão ganhando força de verdade e circulando de outros modos e em outros ambientes.

As HQs da Turma da Mônica Jovem e a produção da juventude atrelada aos artefatos tecnológicos e à visibilidade nas mídias sociais

Com isso, os discursos em torno dos sujeitos ditos jovens da sociedade contemporânea, conforme vimos discorrendo em nossas análises, fabricam e constituem modos de ser que reverberam a importância da visibilidade, mas não se trata de qualquer visibilidade, e sim de uma exposição seguindo determinados padrões e não outros, bem como a necessidade de estar sempre em contato com as mídias.

Essa necessidade de estar sempre conectado à internet e às redes sociais midiáticas aparece na edição de número vinte, do mês de julho de 2018, na qual a turma da escola do Limoeiro vai para um acampamento, ao qual não poderão levar seus aparelhos celulares, para desespero de Denise mais uma vez: - “*Buááá! Eu não podia passar o fds sem olhar as redes sociais! Isso é um destino pior que a morte!*”, Mônica ainda tenta acalmá-la e tira um tablet que Denise tenta levar escondida: - “*E isto aqui vem comigo! Você pode sobreviver sem celular por um dia ou dois, Denise!*”. Denise, como sempre, aparece desesperada em relação a separar-se de seu celular e tenta convencê-la do contrário: “*Nãão! Tenha piedade!*”. Mais uma vez, nos deparamos com o discurso da conectividade com os artefatos e redes sociais.

Os sujeitos, conforme os discursos das HQs em estudo, apresentam-se frequentemente conectados às redes sociais e, para isso, alguns modos de fala fazem parte desse universo *online*. Conforme vimos na narrativa acima de Denise, na HQ está escrito “*fds*”, para referir-se a “fim de semana”. Portanto, assim como esta, existem outras abreviações e palavras que circulam nesse universo *online*, conforme discorrem Castro e Karnopp,

A praticidade e a rapidez proporcionadas pela tecnologia mudaram parte da nossa cultura escrita: em conversas on-line e aliados ao suporte eletrônico, passamos, de forma mais intensa, a utilizar abreviações, poucas letras, muitos símbolos, palavras-chave. (2009, p. 95)

Esse modo de escrita com muitas abreviações, poucas letras, muitos símbolos, palavras-chaves faz parte da rotina de comunicação nos meios de convivência *online*. Tal forma de escrita, de uma certa maneira, acaba subjetivando os usuários desses espaços apropriarem-se de determinada forma de expressão. Compreendemos que tal processo está imbricado à visibilidade do sujeito, de que modo esse sujeito se expressa das mídias sociais para que seja aceito e inserido em um contexto dito desejável.

Tal importância de visibilidade e de frequente conectividade aos artefatos tecnológicos e mídias sociais *online*, dessa sociedade do espetáculo, acarreta em uma melhoria/aperfeiçoamento nas

SANTO; GARRÉ.

técnicas de fabricação dos artefatos tecnológicos que, de preferência possam estar presentes e com acesso *online* em qualquer ambiente e situação em que o indivíduo se encontre. Podemos ver essa atualização desse dispositivo na revista da TMJ de número dezessete, conforme já vimos anteriormente, trata-se de uma excursão submarina. Nessa excursão, Cebola está preocupado em expor sua imagem nas redes sociais, mas embaixo d'água um celular convencional estragaria, e isso despertou a surpresa de Magali que pergunta espantada: - “*Cebola! Esse tablet é...?*”, e Cebola muito tranquilo responde: - “*A prova d'agua? Claro! Estou postando muita foto da nossa excursão.*”

Portanto, nessa situação, há sim uma incitação ao consumo, tanto de um artefato tecnológico quanto da própria imagem dos sujeitos. Segundo Camozzato,

O consumo não se dá somente por meio de atos de compra de objetos, mas também quando consumimos a nós mesmos, processo operacionalizado nos movimentos realizados em prol de produzir-se para atender aos apelos e ditames identitários de determinado tempo-espacó, num preciso momento histórico. (CAMOZZATO, 2009, p. 44)

Nessa perspectiva, os sujeitos consomem modos de ser, modos de falar, modos de vestir, enfim, modos de ser que geralmente caracterizem uma determinada discursividade tomada como certa. Isso está presente nas nossas análises, de modo que, os sujeitos consomem um determinado modo de ser jovem que está recorrentemente fazendo uso de artefatos tecnológicos. Porém, também podemos observar o sujeito que consome imagens que circulam nas mídias digitais, mas também está preocupado a se atualizar e ousar assumir modos de vida a fim de ter sua rotina, de uma certa forma, consumida por outros sujeitos, e garantirem sua visibilidade. Há um empreendimento e empresariamento do próprio sujeito sobre si mesmo.

Acerca do “empresariamento”, Freitas diz se tratar de um termo

[...] usado para fazer referência ao processo contemporâneo em que a vida e os corpos e dos indivíduos estão sendo construídos e expostos a partir de noções próprias da administração de empresas, criando mercados, parcerias, estratégias de marketing e modos de ser. (FREITAS, 2017, p.19).

Em outras palavras, os sujeitos tornam-se os próprios objetos a serem consumidos e, para que isso aconteça com sucesso, faz-se necessário uma busca constante para sua melhor performance a ser exposta e reverberada com a finalidade de subjetivar o maior número de indivíduos. Para que tal movimento de consumo aconteça, é indispensável que os sujeitos estejam em constante melhoria e

As HQs da Turma da Mônica Jovem e a produção da juventude atrelada aos artefatos tecnológicos e à visibilidade nas mídias sociais atualização, o sujeito é instigado a ser melhor que si próprio e que os outros a cada instante, para que ocupe o lugar de maior visibilidade.

Em concordância com o que apresentamos nos excertos extraídos das HQs, os sujeitos buscam sua melhor imagem, seu melhor modo de vida, para que sua rotina possa ser exposta, para que possa ser aceito em um determinado tempo e espaço histórico. Com isso, estão incansavelmente em busca de atualizações, de novas enunciações e da mais atual possível. Essas discursividades reverberam nos artefatos pedagógicos midiáticos, mas também percebemos esse modo de ser e de viver engendrado nas historinhas analisadas. Com isso, percebe-se que as HQs da TMJ são de grande importância na constituição e atualização de modos de ser das juventudes contemporâneas.

## **Considerações finais**

Compreendemos que olhar para as HQs da TMJ, constituiu-se como uma potente estratégia analítica, tendo em vista a proposta de discorrermos acerca dos modos de juventude que circulam na contemporaneidade e que se encontram neste material construídos discursivamente. Alguns aspectos estão bem delineados, como a subjetivação dos sujeitos através dos artefatos midiáticos e acerca das relações de poder que ali circulam produzindo efeitos e discursos acerca dos modos de ser jovem. As discursividades circulantes nestes artefatos operam sobre os corpos dos personagens bem como operam sobre os corpos dos sujeitos leitores de tal HQ. Com isso, “as relações de poder e a produção dos saberes não são apenas um elemento da superestrutura, essa dinâmica está presente na vida cotidiana dos indivíduos, produz uma transformação técnica dos sujeitos, opera sobre seus corpos.” (FISCHER, 2002, p. 46)

Tais saberes, acerca de uma juventude frequentemente conectada aos artefatos tecnológicos e preocupada com sua visibilidade, são construídos discursivamente nas HQs da TMJ e nos artefatos midiáticos da contemporaneidade, atendendo aos desejos e vontades dos sujeitos ditos jovens. Essas discursividades reverberam e tomam força de verdade, subjetivando e constituindo esses sujeitos nos mais ínfimos detalhes de suas rotinas, seja no modo de vestir, de agir, de falar. Enfim, são relações de poder que circulam entre os sujeitos, através das pedagogias culturais e seus artefatos midiáticos, constituindo e construindo diferentes modos de ser jovem e de se viver a juventude.

Com isso, pensamos que, ao utilizarmos HQs como material analítico com a finalidade de problematizarmos alguns modos de juventude que se encontram construídos discursivamente, bem como circulam em outros artefatos midiáticos, colocamos em suspenso esses modos de juventude.

SANTO; GARRÉ.

Pensemos então, em quantos outros artefatos como a música, os filmes, as revistas entre outros, produzem e servem de veículo para a fabricação de tantas formas de ser jovem na contemporaneidade. Esse é nosso convite!

## **REFERÊNCIAS:**

ANDRADE, Sandra dos Santos. **Juventude e processos de escolarização:** Uma Abordagem Cultural. 2008. 258f. Tese (Programa de Pós-graduação em Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS. Porto Alegre, 2008.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida.** Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CAMOZZATO, Viviane Castro. Imagem e consumo nas produções de si. In: COSTA, Marisa Vorraber (Org.). **A Educação na Cultura da Mídia e do Consumo.** Rio de Janeiro, Editora Lamparina, 2009. p. 44-46.

CASTRO, Fernanda, KARNOPP, Lodenir. Os “internêtês” na escola. In: COSTA, Marisa Vorraber (Org.). **A Educação na Cultura da Mídia e do Consumo.** Rio de Janeiro, Editora Lamparina, 2009. p. 95-98.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. **Trabalhar com Foucault: Arqueologia de uma paixão.** Belo Horizonte: Autêntica editora, 2012.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. A Paixão de trabalhar com Foucault. In: COSTA, Marisa Vorraber (org.). **Caminhos Investigativos:** Novos olhares nas Pesquisa em Educação. 2ª edição. Rio de Janeiro: DPA, 2002. p. 39 – 60.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. O estatuto pedagógico da mídia: questões de análise. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, RS, v. 22, n. 22, p. 59-80, jul./dez. 1997.

FOUCAULT, Michel. O Sujeito e O Poder. **Uma trajetória filosófica:** (para além do estruturalismo e da hermenêutica) / Hubert Dreyfus, Paul Raibow. Trad. Vera Porto Carrero. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995. p. 231-249.

FOUCAULT, Michel. Dos suplícios às celas. In.: POL-DROIT, Roger. **Michel Foucault:** Entrevistas. São Paulo: Graal, 2006.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade:** A vontade do saber. Paz e Terra. São Paulo, 2017.

FREITAS, Angélica Fonseca. **Ruínas do corpo:** práticas de si e os sentidos da “boa forma” a contemporaneidade. 2017. 127f. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade de Brasília. Brasília, 2017.

GADELHA, Sylvio. **Biopolítica, Governamentalidade e educação:** introdução e conexões, a partir de Michel Foucault. Belo Horizonte: Autêntica editora, 2009.

As HQs da Turma da Mônica Jovem e a produção da juventude atrelada aos artefatos tecnológicos e à visibilidade nas mídias sociais LARROSA, Jorge. Tecnologias do eu e educação. In: Silva, Tomaz Tadeu. **O sujeito da educação.** Petrópolis: Vozes, 1994, p.35-86.

LISBÔA, Livia Lüdke. **Histórias em Quadrinhos como Local de Aprendizagem: Saberes Ambientais e a Formação do Sujeito.** 2008. 95f. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde). UFRGS, Porto Alegre.

MACHADO, Roberto. Introdução: Por uma Genealogia do Poder. In: Roberto Machado (Org.). **Microfísica do poder.** Roberto Machado (Trad.). 5<sup>a</sup> ed. Rio de Janeiro/São Paulo, Paz e Terra, 2017. p. 07 – 34.

MUTZ, Andresa Silva da Costa. **A constituição do sujeito contemporâneo do consumo – aprender a comprar bem, para comprar sempre.** 2013. 218f. Tese (doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de pós-graduação em Educação. Porto Alegre, RS, 2013.

OKSALA, Johana. **Como ler Foucault.** Trad. Maria Luiza X. de A. Borges; revisão técnica Alfredo Veiga-Neto, Karla Saraiva. Rio de Janeiro, Zahar, 2011.

ROCKEMBACH, Guilherme Rego. **Construções Discursivas em Estudo nas Mídias Digitais: Os YouTubers fabricando modos de ser jovem.** 2018. 118f. Dissertação (Mestrado em Educação e Tecnologias). Instituto Federal Sul – Rio- grandense – IFSul, Pelotas, 2018.

RUGGIERI NETO, Mário Thiago. **O dispositivo de juventude e as políticas públicas no Brasil.** 2015. 73 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras, 2015.

SANTOS, Alessandro Varela. **O Telefone Celular e as Transformações nos Modos de Ver de Jovens Estudantes em Museus.** 2016. 94f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Luterana do Brasil, ULBRA. Canoas, 2016.

SIBILIA, Paula. O pavor da carne: riscos da pureza e do sacrifício no corpo-imagem contemporâneo. In: **Revista FAMECOS**, p. 68-84, Porto Alegre, nº 25, dezembro 2004

SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes:** a escola em tempos de dispersão. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2012, 88 p.

VEIGA-NETO, Alfredo. **Foucault e a Educação.** 3<sup>a</sup> ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.

## REFERÊNCIAS IMAGENS:

Imagen I: Disponível em: <https://i.ytimg.com/vi/GtnKahHekGA/maxresdefault.jpg>

Imagen II: Disponível em: content/uploads/2017/04/Phone-Addiction-1080x675.jpg

Imagen III: Disponível em: <https://ospyciu.files.wordpress.com/2018/01/4.jpg>

SANTO; GARRÉ.

Imagen IV: TURMA DA MÔNICA JOVEM. Além de Jurerê. São Paulo: Panini, nº 30, maio de 2019, p. 60.

Imagen V: TURMA DA MÔNICA JOVEM. Além de Jurerê. São Paulo: Panini, nº 30, maio de 2019, p. 61

---



Os direitos de licenciamento utilizados pela revista Educação em Foco é a licença *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)*

Recebido em: 26/04/2023

Aprovado em: 06/05/2023