

“Qual a Senha do *Wi-Fi*?” Uma Análise Das Interações Sociais e do Conceito De Entretenimento a Partir do Advento da Internet Móvel no Boteco 27 Saideira¹.

Antônio Hélio da Cunha FILHO²
Gleicy Louis Souza SANTIAGO³
Mikaelly Évelin Martins de SOUZA⁴
Joseyson Fagner dos SANTOS⁵

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Mossoró, RN

RESUMO

Atualmente é perceptível que as interações presenciais vêm disputando cada vez mais espaço com as virtuais em decorrência da popularização da internet e do acesso à aparelhos de comunicação instantânea. Deste modo, o presente artigo tem como objetivo analisar as interações sociais em ambientes lúdicos com internet livre por meio do estudo de caso no boteco 27 Saideira. Os pesquisadores observaram o uso de *wi-fi* frente às relações presenciais entre os frequentadores desse tipo de ambiente, o comportamento diante de smartphones e o uso das redes sociais de registros instantâneos como *snapchat*, *whatsapp* e *facebook* através de observação participante e entrevistas. Foi possível constatar o grau de necessidade do uso desses aparelhos diante do que o ambiente oferece no contato presencial e a ressignificação do conceito de entretenimento.

Palavras-Chave: Relações Interpessoais, Entretenimento, *Wi-fi*, Internet.

INTRODUÇÃO

O homem sendo um ser comunicativo mantém relações sociais. Com a modernidade, o advento das mídias, internet e das tecnologias que viabilizam cada vez mais essas interações, em algum momento do seu dia a dia essas relações podem entrar em conflito. De conversas presenciais com um colega no trabalho a interações com milhares de pessoas em comunidades virtuais, o cotidiano da humanidade é regido pelas interações interpessoais que cada indivíduo mantém na sua rede de relacionamento.

Diante de tantas possibilidades de relações que o ciberespaço proporcionou, as interações tradicionais (face a face) podem vir a sofrer mudanças nas formas como se concebe as interações interpessoais. A motivação desse estudo partiu da nossa percepção de que estaríamos pondo em segunda instância a conversação entre nós, enquanto nossa vida

¹Trabalho apresentado no IJ 6 - interfaces comunicacionais – do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 07 a 09 de julho de 2016.

² Discente do terceiro período do curso de comunicação Social com Habilitação em Jornalismo da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. heliofilho2@hotmail.com

³ Discente do terceiro período do curso de comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. gleicylouis1@gmail.com

⁴ Discente do terceiro período do curso de comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. mikaelyevelin@outlook.com

⁵ Docente do curso de Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Mestrado em Antropologia Social pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

online estava cada vez mais viva. Estaríamos mudando o conceito de entretenimento ao sairmos de nossa área de conforto indo a ambientes lúdicos para manter relações interpessoais, mas ainda assim nos mantendo conectados? A tecnologia *wi-fi* e sua popularização nesses ambientes estaria relacionada com essa modificação?

Deste modo, esse artigo pretende analisar as relações estabelecidas entre os frequentadores de 18 a 40 anos no Boteco 27 Saideira, em Mossoró, nos dias 27 e 30 de abril de 2016. Esta pesquisa é dada num momento de grande ascensão de ambientes lúdicos como barzinhos e botecos na cidade de Mossoró; e a internet livre, através de *wi-fi*, se torna um diferencial competitivo para esses ambientes visto que o público alvo dos mesmos está inserido na cultura de acesso e compartilhamento de informação rápida, através dos *smartphones*.

Nosso objetivo é responder se a modificação das relações interpessoais é mediada pela popularização da *wi-fi*, quando o acesso às redes sociais e a vasta gama de conteúdo virtual é livre e sem custo monetário ao usuário, aumentando a possibilidade de acesso por um longo período, podendo prejudicar as relações presenciais. A partir dos resultados encontrados, analisamos como essa mudança acontece e como interfere no conceito de entretenimento.

Consideramos necessário analisar a popularização do uso da *wi-fi* nos ambientes lúdicos, para compreender as relações advindas dessa era de sociabilidade presencial interferida pela socialização em comunidades virtuais e a outros mecanismos de entretenimento virtual. Analisar esses efeitos de modo a propor novas perspectivas e conceitos, sendo de grande importância para a sociedade acadêmica entender como se coloca as novas relações interpessoais, respondendo questões como a virtualização do entretenimento, bem como essas novas interações entre “pessoas - pessoas” e “pessoas – máquina – pessoas” interferem na sociedade e na sua cultura.

Para a obtenção dos resultados buscamos referenciais teóricos sobre o homem e suas relações na modernidade, a mobilidade da internet móvel conferida a essas relações e as interações que se estabelecem nos chamados não lugares. Usamos de um diário de campo onde foram registradas as dinâmicas encontradas no ambiente, assim como os horários e a quantidade de pessoas em grupo e quantas delas estavam conectadas. Foram aplicados questionários a fim de construir o perfil destes usuários, bem como a frequência e o meio de acesso à internet. Registrando em fotografias as interações encontradas no ambiente.

O sujeito e suas interações sociais frente à modernidade

Partindo da máxima de que “o homem é um ser político”, podem ser feitas afirmações do quão é imprescindível para os seres humanos o contato e as relações com os seus semelhantes. Porém, com as mudanças nos dinamismos sociais e os avanços tecnológicos, as interações entre as pessoas passaram a tomar formas diferentes bem como o estreitamento dos vínculos ficou cada vez mais frágeis.

O ser humano com o passar dos séculos mudou a forma com que se relaciona dentro da sociedade. Anteriormente às novas tecnologias da informação e a globalização, a rede social era restrita às pessoas que os cercavam em seu convívio. Com a chegada desses avanços, sua gama de possibilidade se expandiu, conseqüentemente, criaram-se novos modelos e padrões comunicativos, bem como dilemas e questionamentos que os indivíduos não possuíam.

Nessa nova era da modernidade o indivíduo, apesar de aumentar suas interações, passa a deixá-las superficiais. Como analisa Lipovetsky em sua obra *A era do vazio*, o homem tem excessos de relações, de verdades, de sexo, de festas de entretenimento, mas não aprofunda nenhuma dessas. O autor vem afirmar que essas novas interações são “desertos” de emoções e ligações que geram uma espécie de vazio e uma busca sem propósito nem objetivo nos homens modernos.

O deserto já não se traduz pela revolta, o grito ou o desafio de comunicação; nada para além de uma indiferença pelo sentido, uma ausência inelutável, uma estética fria da exterioridade e da distância, mas nunca da distanciação (LIPOVETSKY, 2005, p. 39).

O homem agora não enfrenta mais problemas com as dificuldades de locomoção, ou com os meios de se comunicar à distância, todos os aparatos físicos e tecnológicos o capacitam para uma melhor interação com o outro, porém, de algum modo essa facilidade o tornou mais distante e menos afetuoso com o próximo.

Tornou-se “lugar comum” repetir frases como: as novas tecnologias distanciam os próximos e aproxima os distantes. Porém, se formos aprofundar essa afirmação, percebemos que na verdade mesmo que os novos meios criem uma comunidade de pessoas que mesmo longe estão ligadas por interesses comuns, elas ainda não formam vínculos duradouros, portanto, os indivíduos acabam na verdade não se relacionando profundamente com nada nem ninguém.

Como demonstra Bauman em sua obra *Modernidade Líquida*, uma das características das relações sociais, de qualquer natureza, são sua efemeridade e superficialidade, criando desejos e aspirações muito individualistas. O contraditório é que a superficialidade dos afetos e laços entre as pessoas é também uma barreira a esses mesmos objetivos.

Um aspecto muito visível do desaparecimento de velhas garantias é a nova fragilidade dos laços humanos. A fragilidade e a transitoriedade dos laços pode ser um preço inevitável do direito de os indivíduos perseguirem seus objetivos individuais, mas não pode deixar de ser, simultaneamente, um obstáculo dos mais formidáveis para perseguir eficazmente esses objetivos – e para a coragem necessária para persegui-los. Isso também é um paradoxo – e profundamente enraizado na natureza da vida na modernidade líquida (BAUMAN, 2014, p. 213).

Com isso é criada certa ilusão de sociabilidade entre as pessoas, os indivíduos criam protocolos de cordialidade apenas para manutenção do *status quo*⁶ e de certa harmonia social, porém o que se percebe é que atos mais corriqueiros como cumprimentar o próximo, falar e ser ouvido, parar para escutar alguém se tornou praxe, uma atividade quase mecanizada.

“quanto mais se desenvolve as possibilidades de encontro, mais os indivíduos se sentem sós; quanto mais as relações se tornam livres, emancipadas das antigas restrições, mais rara se torna a possibilidade de conhecer uma relação intensa. Por todo lado há solidão, vazio, dificuldade de sentir, de ser transportado para fora de si mesmo” (LIPOVETSKY, 2005, p. 57).

Todo esse enfraquecimento das relações sociais e os questionamentos do indivíduo na modernidade estão intimamente ligados a como a sociedade moderna se comporta com a globalização e as novas tecnologias. O que deveria vir para integrar os seres humanos acabou isolando-os em si mesmo. Quanto maior a oportunidade de comunicação e de interação entre as pessoas mais o homem fecha-se em sua própria subjetividade.

Internet móvel, suas aplicações e as interações sociais na modernidade.

Dentro de todo esse cenário de afrouxamento das relações sociais em todos os âmbitos e a individualização dos sujeitos, um novo modelo de comunicação e de interação emerge rapidamente dentro da população, a conexão por internet móvel. Os *smartphones*

⁶ A expressão status quo o estado atual das coisas, por exemplo, "Considerando o statu quo", significa considerando-se a situação atual. Fonte: <http://www.significados.com.br/status-quo>

são peças fundamentais na mudança significativa desse novo panorama de contato entre os seres humanos.

Virtualização das ações humanas é uma característica muito forte dentro da sociedade moderna, os seres humanos passaram a fazer uma grande parte de suas atividades cotidianas na internet, seja uma compra de roupas e sapatos, pagamento de dívidas, reuniões de negócios, informações e notícias mundiais e principalmente as relações sociais mais básicas da rotina como um cumprimento de “bom dia” ou “como vai?”. A conexão móvel proporcionou facilidade, praticidade e rapidez às ações humanas. Porém, a possibilidade de estar na internet em praticamente todos dos locais gerou efemeridade nas relações sociais. Como aborda Pellanda (2009):

As conexões físicas entre os indivíduos são feitas na mesma dimensão da conexão virtual, a cibercultura passa para uma nova fase. O virtual se desloca no espaço físico e cria com ele uma relação complexa de cooperação. Essa alimentação acontece de maneira semelhante: como os meios de transportes alteraram as cidades, a cultura das ruas passa a ser a cibercultura também (p. 91).

Os seres humanos tem a mobilidade da internet ao seu favor, mas ao mesmo tempo passam a ficar presos a outra “realidade” que os acompanha em todos os momentos de seu cotidiano. Pode-se aí perceber um paradoxo, pois estando em constante movimento continua preso às relações virtuais. É quase como se o corpo físico se deslocasse no espaço e a mente, os pensamentos e a subjetividade ficassem atrelados aos ciberespaços.

Os lugares virtuais estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas e com a força das mídias locativas, começam a fazer um processo de retroalimentação entre eles, por exemplo: Uma postagem de um aplicativo de fotos, leva a comentários nas redes sociais virtuais que pode criar uma conversa através de mensagens e assim a uma mistura de interações, modelos comunicativos e aplicabilidades dentro da internet.

Cada vez mais, os recursos tecnológicos se hibridizam, transformando as mídias locativas em um campo múltiplo, disponível em muitas versões, dependendo do modo como são operadas e dos usos que lhes são agregados (SANTAELLA, 2008, p. 2008).

Assim como nas relações presenciais, as virtuais também são pautadas pela hierarquização, divisão de classes e a busca pelos *status* sejam eles sociais, culturais, financeiros etc. As mídias locativas junto com a popularização do uso de redes sociais virtuais vieram para contribuir para um maior empenho das pessoas em manter seus *status* dentro da internet.

A todo o momento das relações da modernidade, os atores sociais estão em cena tanto no virtual como no físico. Raquel Recuero aborda em sua obra, *Redes Sociais na internet* a importância para sociedade moderna da manutenção da imagem virtual, às vezes até mesmo em detrimento da convencional. A autora trata da relação como sendo uma construção não somente de quantificação de seguidores e de “curtidas” nas redes, mas sim como uma representação das impressões que os indivíduos podem causar nos outros dentro do lugar virtual, para a autora dentro as redes sociais tudo está relacionado a sugestão do fato e não do real acontecimento do mesmo.

A reputação, assim, refere-se às qualidades percebidas nos atores pelos demais membros de sua rede social. Ela pode ser gerenciada através dos sites de redes sociais, uma vez que cada ator pode, como já explicamos, construir impressões de forma intencional. Com essa intencionalidade, um determinado nó poderia trabalhar na construção de sua própria reputação, seja através das informações publicadas, seja através da construção de visibilidade social. A reputação, portanto, está associada ao capital social relacional e cognitivo [...] (RECUERO, 2009, p. 111).

Essa hibridização das mídias locativas e dos aplicativos na internet móvel levaram a uma chamada cultura do *Always on*⁷, que seria a permanência ininterrupta dos indivíduos nos ciberespaços. Por isso, é possível agora ganhar características de onipresença do sujeito, ou seja, apesar de estar fisicamente em um local, sua presença virtual e subjetiva está em outros espaços.

As pessoas agora podem estar em diversos locais ao mesmo tempo, e exercendo funções sociais distintas. Por exemplo: pode estar no trabalho, e simultaneamente relacionando-se com a família, ou com alguma atividade ligada ao entretenimento, com relações até mesmo amorosas e sexuais. As potencialidades de atividades que podem acontecer ao mesmo momento de outras se expandi ao modo que se ler esse texto.

Um típico quadro de vida cotidiana ocidental urbana é a divisão entre espaços de trabalho, entretenimento e residencial. A onipresença se dá pela possibilidade de estar conectado a vários espaços simultaneamente, com um mínimo de deslocamento físico. A barreira entre o espaço público e privado é outra linha que se torna menos nítida nesse cenário. Isso ocorre tanto por pessoas que trabalham em casa como pelas que estão em vários pontos da cidade em contato com sua residência. Onde se está fisicamente não é mais o ponto central, e sim qual o tipo de informação precisa-se trocar em um dado instante (PELLANDA, 2008, p. 92).

⁷ *Always* é uma palavra inglesa que significa “sempre”. É um advérbio de frequência. *On*, redução da palavra inglesa *online* que significa conectado, quando alguém se conecta, está presente naquele exato momento em algum lugar, por exemplo: chats, sites, etc. *Always on* significa sempre online. Fontes: <http://www.significados.com.br/always/>
<http://www.dicionarioinformal.com.br/online/>

As interações nos não lugares e lugares virtuais

Segundo Mocellin, o tempo e espaço sempre foram associados, desde os gregos até os conhecimentos atuais das ciências naturais. O lugar tradicional é o lugar onde estão as significações da cultura de um povo, assim, como a cultura desse povo também interfere na concepção do lugar. É o lugar onde existem as fronteiras e limites, as identidades locais, os conceitos morais, éticos, os costumes repassados e a história da comunidade. A escola, a igreja, a casa residencial, são exemplos de lugares tradicionais.

Um grupo social que habita o lugar tem um sentimento de pertença ampliado. Ele se sente integrando um grupo que compartilha valores, hábitos e atitudes [...] Esses espaços comunitários, de vivência traduzida em identidades definidas localmente, são os espaços dos lugares tradicionais (MOCELLIN, 2009, p. 82-83).

Com a modernidade, o espaço e o tempo foram separados. Mocellin (2009) apresenta a concepção de Giddens (1991) que explica de forma clara a separação desses conceitos, relacionando o lugar à localidade, a sua localização geográfica, “o cenário físico da atividade social”. Assim, podemos tomar como base para o entendimento do que Augé (apud MOCELLIN, 2009, p. 86) descreve como não lugar. Os não lugares “são lugares que são os mesmos em todas as localidades.” (MOCELLIN, 2009). Onde o tempo e as relações são instantâneos. Assim como a instantaneidade dos lugares virtuais.

A virtualidade geralmente é colocada como oposta à realidade, porém, como explica Sibilia (2002), “o virtual não é oposto do real, mas sim uma esfera singular da própria realidade, onde as categorias de espaço e tempo estão submetidas a um regime diferenciado”.

Esses novos espaços que se constroem na virtualidade, espaços sem localidade física são lugares virtuais, próprios do ciberespaço. Este propõe novas formas de sociabilidade e interações interpessoais. Por se tratar de um lugar desterritorializado, o ciberespaço é um lugar virtual e assim um não lugar, onde as pessoas podem se comunicar, interagir e se relacionar com outras pessoas que podem estar em localidades físicas diferentes, ou seja, não é necessário um espaço físico para haver a relação interpessoal.

A *wi-fi* e as interações *on/off line* e a ressignificação do entretenimento no boteco 27 Saideira

O presente estudo foi realizado no boteco 27 Saideira, um ambiente lúdico com fins lucrativos localizado no município de Mossoró, RN. O espaço fica numa rua escura e estreita de difícil acesso no centro da cidade, mesmo com a estrutura pequena é um ambiente de destaque no cenário noturno local. A observação foi feita nos dias 27 (quarta-feira) e 30 (sábado) de abril de 2016, nos horários entre 21h20 e 23h00 com a aplicação de questionários a 34 pessoas, 17 mulheres e 17 homens. Na faixa etária de 18 a 40 anos.

Parte do horário foi reservada para observação dos frequentadores do ambiente e em seguida aplicação do questionário. Na chegada ao local foi observado que a maioria das mesas possuía pessoas já usando seus aparelhos smartphones, e constatamos que à medida que chegavam mais clientes, os mesmos já estavam com os aparelhos celulares em mãos.

Qualquer minuto que se passe “esperando” por alguma coisa, como por exemplo, enquanto o garçom procura uma mesa adequada para um grupo grande de pessoas, a maioria já questiona pela senha da *wi-fi* (observado por nós e relatado pelo garçom ao questionar o objeto de estudo da pesquisa) e assim verificam o celular. Percebe-se então uma necessidade de todos em preencher o tempo com alguma atividade, privilegiando o uso de celulares e conseqüentemente a internet.

As pessoas sozinhas, geralmente, procuram as mesas dos cantos, nos lugares mais escuros. As mais buscadas foram as que estavam próximas de tomadas, e todas as tomadas estavam ocupadas com carregadores de celulares. Analisando que mesmo em ambientes públicos a preferência pelos lugares mais reservados pode estar relacionada à prioridade em se manter online. A partir do momento que os atores sociais precisam estar dentro de protocolos de relacionamento que os “obriga” a manter interações presenciais, os mesmos podem não se sentir confortáveis nesses ambientes, afrontados pelas cargas comunicacionais que as relações pessoais físicas carregam, preferem imergir no mundo virtual procurando estar junto da comunidade escolhida, de relações intencionais, aparentemente mais segura. Conforme visto na Imagem 1.



Imagem 1 – Frequentador 1. 27 Saídera, 27/04/2016, Crédito: Hélio Filho.

Por vezes, as pessoas fazem parte de uma comunidade, simplesmente porque vivem naquele bairro, ou trabalham naquela empresa. Contudo, o qualidade de membro numa comunidade virtual é normalmente intencional, uma vez que as pessoas escolhem a comunidade da qual querem fazer parte (SIBILLIA, 2002, p. 38).

Nas mesas apenas com casais, no dia 27, a maioria passou mais tempo no celular do que conversando entre si, apenas um casal balanceou as conversações com a utilização do celular. No dia 30, no horário da observação não houve nenhuma mesa apenas com um casal. Nas mesas com mais pessoas, sempre havia pelo menos um que passava mais tempo conectado do que mantinha conversações com os outros, como pode ser visto na imagem 2.



Imagem 2 - Grupo de Amigos, apenas um no celular. 27 Saídera, 30/04/2016, Crédito: Gleicy Louis.

Assim, se conclui que quanto maior as possibilidades de interação, mais o sujeito tende a se fechar em sua individualidade, tentando fazer certo malabarismo com as relações virtuais e presenciais.

Nos dois dias observados, quando a atração musical começou, aumentaram os registros fotográficos e o acesso à internet nos primeiros minutos. Depois de um tempo após as bandas começarem a se apresentar, as pessoas dançaram e conversaram mais. As que não dançavam geralmente estavam registrando o momento de seus amigos dançando. A partir desse momento começamos a nos questionar o que é entendido por entretenimento. Ao tomar a atitude de frequentar um ambiente lúdico, não necessariamente, o indivíduo procura um local para seu entretenimento, mas busca também mostrar aos outros que está se entretendo, e conseqüentemente produz o entretenimento daqueles com quem mantém relações virtuais.

Pode-se perceber que muitas conversas entre as pessoas nas diferentes mesas, em algum momento da noite giravam em torno de algo que viam no celular. Assim, como também foi possível ver que o uso dos aparelhos nesses momentos, em grande maioria, era em aplicativos de mensagens instantâneas (*whatsapp*), fotografia e vídeo (*instagram*, *snapchat*, *facebook*). Como foi dito, desde o momento da chegada até o momento em que se produz o entretenimento, os atores sociais buscam publicizar sua experiência no local. Mostrar que está vivendo certa situação que socialmente é reconhecida por ser sinônimo de “felicidade” aparentemente se tornou mais importante do que vivenciá-la.

“[...] a reputação é relacionada às informações recebidas pelos atores sociais sobre o comportamento dos demais e o uso dessas informações no sentido de decidir como se comportarão. A reputação, portanto, é aqui compreendida como a percepção construída de alguém pelos demais atores e, portanto, implica três elementos: o “eu” e o “outro” e a relação entre ambos.” (RECUERO, 2009, p. 109).

A segunda parte da pesquisa, referente aos questionários buscava traçar o perfil dos frequentadores do boteco 27 Saideira e modo como acessavam a internet. O teor das questões vão de gênero, como visto na imagem 4; faixa etária (Imagem 5); e escolaridade (Imagem 6).

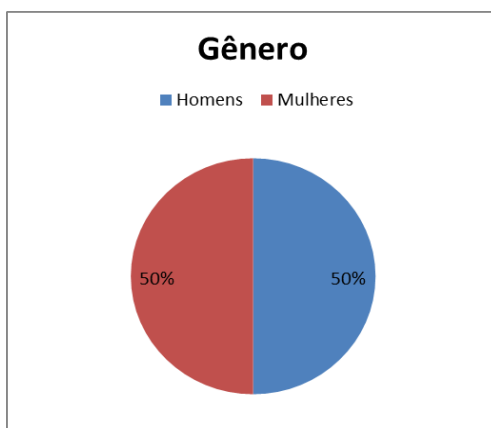


Imagem 3 - Gráfico de Gênero. 01/05/2016.

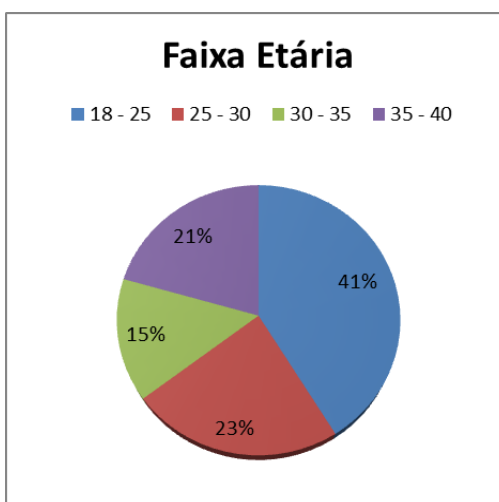


Imagem 4 - Imagem 5 – Gráfico de Faixa etária. 01/05/2016.

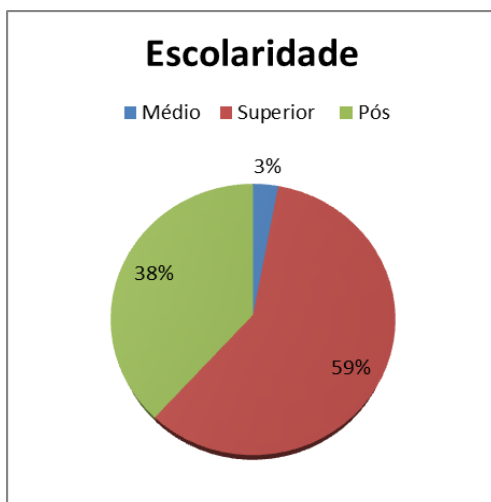


Imagem 5 - Gráfico de Escolaridade. 01/05/2016

Observando os resultados é possível perceber o equilíbrio (50%) entre homens e mulheres, com predominância de pessoas entre 18 a 25 anos (41%), a escolaridade dos frequentadores, em maioria (59%) estava ou estão no ensino superior.

As questões que dizem respeito ao objeto de estudo vão da relevância (Imagem 7), tipo de rede (Imagem 8), a frequência com que verificam (Imagem 9) e a quantidade de redes sociais (Imagem 10).



Imagem 6 - Gráfico de Relevância do wi-fi nos ambientes lúdicos. 01/05/2016

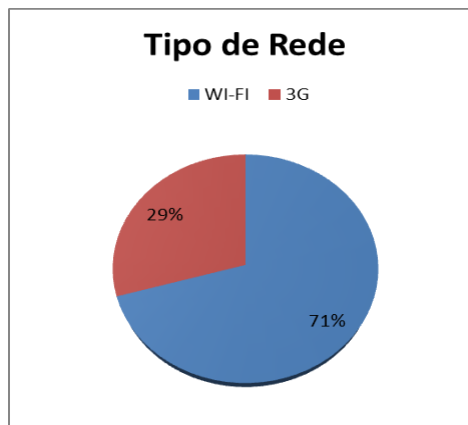


Imagem 7 - Gráficos de Tipo de rede utilizada para o acesso. 01/05/2016

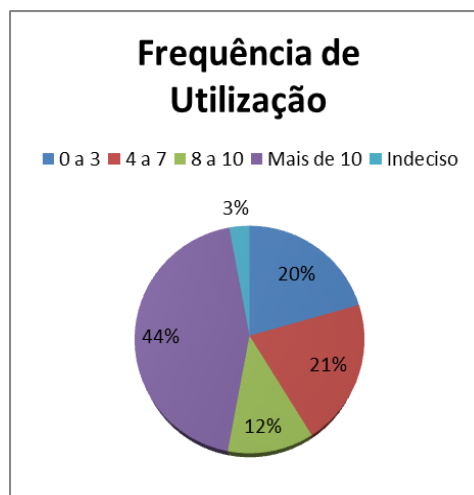


Imagem 8 - Frequência que verificam o celular. 01/05/2016

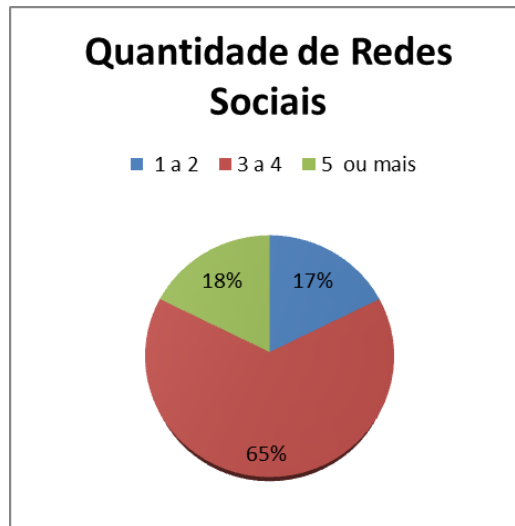


Imagem 9 - Gráficos de Quantidade de redes sociais. 01/05/2016

Entre os estudados, 71% acessam a internet via *wi-fi*, quanto à frequência a maioria (44%) verifica suas redes sociais (65% possuem de 3 a 4) mais de dez vezes quando estão em ambientes lúdicos. Entre os entrevistados 44% acha importante e 35% acreditam ser muito importante a existência de *wi-fi* livre em qualquer estabelecimento, pois garante certa atratividade e diante do cenário da conectividade tornou-se “obrigatório”.

Ao serem questionados se a internet móvel mudou os padrões de interação social nos ambientes lúdicos, as respostas foram unânimes, todos afirmaram que sim. Suas justificativas vão de praticidade e facilidade, passando por vício à carência social.

Considerações Finais

Os avanços tecnológicos durante todo o percorrer da história, principalmente, da era moderna alterou modo como as pessoas se relacionam, e a imersão do homem dentro do mundo digital potencializou características presentes na modernidade. O afrouxamento dos laços afetivos entre as pessoas é cada vez mais visível assim como a força que as interações interpessoais nos lugares virtuais. Como citou Lipovetisky, o homem possui agora deserto de emoções e ao passo que surgem mais modelos de comunicativos, o mesmo se fecha em sua individualidade e subjetividade.

Os *smartphones* junto com as mídias locativas vieram popularizar as praticas de interação na internet bem como a massificação e a permanência do homem *online*. Os *status* virtuais começam a permear os anseios e objetivos dos sujeitos, tornando-os assim frequentadores de não lugares (locais onde as relações não criam vínculos), ou seja, ao

passo que aumentam as pessoas com quem possuem contato, não aprofundam seus laços afetivos.

Durante toda a pesquisa foi possível observar uma dinâmica de interações entre os frequentadores do boteco 27 Saidera, e fica claro como a conexão com a internet via celular faz parte das conversas e do modo como às pessoas se relacionam em ambientes lúdicos. A necessidade da publicação das atividades que estão acontecendo no momento presencial e, principalmente, a divulgação de fotos e vídeos durante os momentos de entretenimento mostra que o modo como se entende esse conceito mudou, agora os *status* virtuais tornaram-se também muito importantes, por isso é preciso tanto demonstrar no meio “físico” como no meio virtual.

A internet móvel é uma realidade nas relações sociais da modernidade, a pesquisa mostra que a maioria dos entrevistados acessa mais de 10 vezes suas redes sociais virtuais quando estão em ambientes lúdicos. O estudo também mostra o resultado de um dos seus objetivos, e demonstra que sim, a *wi-fi* vem também mudar o modo como as pessoas se relacionam, já que mais de 70% dos entrevistados acessam a internet desse modo, bem como mais de 75% também acham importante ou muito importante que em ambientes lúdicos tenham redes de acesso à internet sem fio disponível para os frequentadores.

Portanto, fica claro qual o panorama das relações sociais a partir do advento da internet móvel, e neste caso da *wi-fi*, e como isso resulta no modo como as pessoas se relacionam e no que se é entendido por entretenimento. É preciso agora que os homens da modernidade aprendam como se relacionar da melhor maneira, frente a todas essas mudanças constantes na sociedade.

Referências Bibliográficas

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014. 278p.

CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE/CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - Intercom, 10., 2015, Uberlândia. **O Vazio da Era Hipermoderna**. Uberlândia: Intercom, 2015. 15 p. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2015/resumos/R48-0258-1.pdf>>. Acesso em: 30 mar. 2015.

CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE - Intercom, 12., 2010, Campina Grande. **Cibercultura: A identidade a partir da virtualização do ‘eu’**. Campina Grande: Intercom, 2010. 15 p. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2010/resumos/R23-0309-1.pdf>>. Acesso em: 30 mar. 2016.

DORNELLES, Jonatas. **Vida na rede: uma análise antropológica da virtualidade**. 2008 293p. TESE (Doutorado em Antropologia Social). Universidade do Estado do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2008

LIPOVETSKY, Gilles. **A era do vazio**. Barueri: Manole, 2005. 224p.

MOCELLIM, Allan. Lugares, Não Lugares, Lugares Virtuais. **Revista Em Tese**, Florianópolis, v. 6, n.3, p.77-101, jan./jul. 2009.

PELLANDA, Eduardo Campos. Comunicação móvel: das potencialidades aos usos e aplicações. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 15, n. 1, p. 89 - 98, jan./jun. 2009.

PETROF, Daiana. **Aproxima quem está longe e afasta quem está perto**. 2015. Disponível em: <<http://www.dm.com.br/opiniaio/2015/06/aproxima-quem-esta-longe-e-afasta-quem-esta-perto.html>>. Acesso em: 30 mar. 2016.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009. 190p.

SILVA, Adeline. **Mundos reais. Mundos virtuais. As relações interpessoais (na) em rede**. 2002. 204p. Dissertação (Mestrado em Relações Interculturais). Universidade Aberta, Porto, 2002

SANTAELLA, Lúcia. Mídias locativas: a internet móvel de lugares e coisas. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 35, n. 1, p.95-101, 1 abr. 2008. Quadrimestral.