

**TRANSFORMAÇÃO DIGITAL: CARACTERÍSTICAS DA IDENTIDADE DO JOVEM ESTUDANTE NA MODERNA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO**

**TRANSFORMACIÓN DIGITAL: CARACTERÍSTICAS DE LA IDENTIDAD JUVENIL ESTUDANTIL EN LA MODERNA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN**

**DIGITAL TRANSFORMATION: FEATURES OF STUDENT YOUTH IDENTITY IN THE MODERN INFORMATION SOCIETY**



Natalia MAMEDOVA<sup>1</sup>

e-mail: natalia.mamedova@mymail.academy



Marina IVLEVA<sup>2</sup>

e-mail: marina.ivleva@mymail.academy



Sergey VITYAEV<sup>3</sup>

e-mail: sergey.vityaev@mymail.academy



Olga BUZSKAYA<sup>4</sup>

e-mail: olga.buzskaya@mymail.academy



Alena AKIMOVA<sup>5</sup>

e-mail: alena.akimova@mymail.academy



Aleksandr RUBTSOV<sup>6</sup>

e-mail: aleksandr.rubtsov@mymail.academy

**Como referenciar este artigo:**

MAMEDOVA, Natalia; IVLEVA, Marina; VITYAEV, Sergey; BUZSKAYA, Olga; AKIMOVA, Alena; RUBTSOV, Aleksandr. Transformação digital: características da identidade do jovem estudante na moderna sociedade da informação. **Nuances: Estudos sobre Educação**, Presidente Prudente, v. 36, n. 00, e025015, 2025. e-ISSN: 2236-0441. DOI: 10.32930/nuances.v36i00.11287



| Submetido em: 15/05/2025

| Revisões requeridas em: 02/06/2025

| Aprovado em: 14/10/2025

| Publicado em: 16/12/2025

**Editora:** Profa. Dra. Rosiane de Fátima Ponce

<sup>1</sup> Universidade Russa de Economia Plekhanov, Moscou – Rússia. Doutor em Ciências. Professor do Departamento de História e Filosofia.

<sup>2</sup> Universidade Russa de Economia Plekhanov, Moscou – Rússia. Doutor em Ciências. Diretor do Departamento de História e Filosofia.

<sup>3</sup> Universidade Russa de Economia Plekhanov, Moscou – Rússia. Doutor. Professor associado do Departamento de História e Filosofia; Universidade Estatal de Linguística de Moscou, Moscou – Rússia. Departamento de Cultura Mundial.

<sup>4</sup> Universidade Russa de Economia Plekhanov, Moscou – Rússia. Doutor. Professor associado do Departamento de História e Filosofia.

<sup>5</sup> Universidade Russa de Economia Plekhanov, Moscou – Rússia. Professor sênior do Departamento de História e Filosofia.

<sup>6</sup> Universidade Russa de Economia Plekhanov, Moscou – Rússia. Assistente, técnico de laboratório do Departamento de História e Filosofia.

**RESUMO:** A sociedade da informação caracteriza-se pela criação de um espaço global de informação onde as pessoas interagem e têm acesso a recursos globais, satisfazendo as suas necessidades de produtos e serviços de informação. Este conceito aumenta o papel da informação e do conhecimento na vida humana, fomentando o crescimento das comunicações, recursos e serviços de informação como parte do PIB de um país. A utilização ativa de tecnologias digitais nos processos da sociedade da informação afeta os indivíduos, alterando a sua psique, autocontrolo, autoexpressão, comunicação e atividades. O artigo apresenta os resultados de um estudo sobre as características da identidade juvenil no contexto da transformação digital nos processos modernos. São identificados grupos etários e, para cada grupo, são definidos os principais processos que utilizam ferramentas de software. Os resultados do estudo podem ser utilizados para desenvolver estratégias educativas e programas governamentais destinados a apoiar políticas sociais para a juventude, tendo em conta as tendências de digitalização ativa.

**PALAVRAS-CHAVE:** Rede social. Aplicação móvel. Identidade digital. Tecnologias digitais. Digitalização.

**RESUMEN:** La sociedad de la información se caracteriza por la creación de un espacio informativo global donde las personas interactúan y acceden a recursos globales, satisfaciendo así sus necesidades de productos y servicios de información. Este concepto refuerza el papel de la información y el conocimiento en la vida humana, impulsando el crecimiento de las comunicaciones, los recursos y los servicios de información como parte del PIB de un país. El uso activo de las tecnologías digitales en los procesos de la sociedad de la información afecta a las personas, alterando su psique, autocontrol, autoexpresión, comunicación y actividades. El artículo presenta los resultados de un estudio sobre las características de la identidad juvenil en el contexto de la transformación digital en los procesos modernos. Se identifican los grupos de edad y, para cada grupo, se definen los procesos clave que utilizan herramientas de software. Los resultados del estudio pueden utilizarse para desarrollar estrategias educativas y programas gubernamentales destinados a apoyar las políticas sociales para la juventud, teniendo en cuenta las tendencias de la digitalización activa.

**PALABRAS CLAVE:** Red social. Aplicación móvil. Identidad digital. Tecnologías digitales. Digitalización.

**ABSTRACT:** The information society is characterized by the creation of a global information space where people interact and gain access to global resources, meeting their needs for information products and services. This concept increases the role of information and knowledge in human life, fostering the growth of information communications, resources, and services as part of a country's GDP. The active use of digital technologies in the processes of the information society affects individuals, altering their psyche, self-control, self-expression, communication, and activities. The article presents the results of a study on the features of youth identity within the context of digital transformation in modern processes. Age groups are identified, and for each group, key processes that utilize software tools are defined. The study results can be used to develop educational strategies and government programs aimed at supporting youth social policy, taking into account trends in active digitalization.

**KEYWORDS:** Social network. Mobile application. Digital identity. Digital technologies. Digitization.

## Introdução

A juventude representa o elo central que conecta o passado ao futuro (Albarelo; Crocetti; Rubini, 2021; Barkova *et al.*, 2017). O fortalecimento dessa conexão exige que os jovens reconheçam seu papel e seu lugar na vida social, adaptando-se e definindo-se em meio a processos de rápida transformação, impulsionados pelos avanços da ciência e da tecnologia. O estado atual da ordem global influencia diretamente o sistema de relações entre o indivíduo e a sociedade, estabelecendo novos vetores para o desenvolvimento social, civilizacional e cultural (Bakulov *et al.*, 2020; Vyalyova, 2016).

O principal vetor do desenvolvimento social consiste na implementação da identidade digital (Engeness, 2021; Golubeva, 2020). A identidade constitui um componente essencial dos valores, representando um sistema dinâmico de autopercepção do indivíduo, formado por meio da autodeterminação e da definição de seu lugar na sociedade (Gagné *et al.*, 2022). A identidade abrange a autoconsciência e as esferas valorativo-significativa e regulatória, configurando o núcleo psicológico da personalidade. Esse núcleo se desenvolve por meio das interações reais, das comparações consigo mesmo e com os outros e do autoaperfeiçoamento consciente, visando alcançar uma forma desejada — física, mental ou espiritual (Bakulov *et al.*, 2020; Golubeva, 2020). Tais processos são fortemente influenciados pela transformação digital da vida cotidiana, dos processos de trabalho e das atividades humanas.

Os indivíduos contemporâneos utilizam ativamente dispositivos móveis em seu cotidiano, valendo-se do acesso à internet para obter diversas fontes de informação, organizar múltiplas formas de comunicação — tanto entre indivíduos quanto entre indivíduos e órgãos governamentais — e acessar sistemas digitais que oferecem ferramentas funcionais para a resolução de diferentes tarefas, profissionais e pessoais.

Nesse contexto, forma-se o espaço digital do indivíduo, o que tende a reduzir seu interesse pela participação em processos do mundo real. Como resultado, ocorre a formação de um autoconceito distorcido, decorrente da transferência de elementos da identidade real para o domínio virtual (Setsko; Tantsura, 2021). No mundo virtual, os indivíduos buscam compensações simbólicas para a incapacidade de alcançar a autorrealização ou de expressar sua individualidade na vida cotidiana.

Pesquisadores distinguem entre identidade virtual e identidade digital, ambas formadas no espaço informacional (Golubeva, 2020; Mamedova, 2021; Setsko; Tantsura, 2021). Quando o indivíduo, no ambiente informacional, reconhece sua pertença a determinada comunidade — como parte da identidade sociocultural —, isso é compreendido como identidade virtual. A

identidade digital, por sua vez, possibilita a criação de um equivalente on-line, isto é, uma projeção digital que inclui o conjunto de dados individuais.

A internet configura-se como um espaço no qual valores humanos tradicionais são desvalorizados, modelos de comportamento amplamente aceitos são transformados ou destruídos, e a identidade tradicional é fragilizada. Esse cenário exige a transformação da personalidade real para a manutenção da estabilidade na realidade digital, uma vez que os modelos comportamentais nesse espaço se modificam com elevada rapidez (Setsko; Tantsura, 2021).

A produção acadêmica contemporânea enfatiza que a identidade não é estática, mas construída por meio de negociações contínuas entre contextos pessoais, sociais e tecnológicos. Nos ecossistemas digitais, a identidade torna-se cada vez mais performativa e moldada pela mediação algorítmica, na qual os jovens constroem sua autopercepção em um ambiente estruturado por conteúdos curados, sistemas de recomendação e métricas de feedback (Tan *et al.*, 2025). Nesse cenário, a identidade digital não é apenas um reflexo do eu, mas um constructo influenciado por padrões de visibilidade, validação entre pares e pela lógica das plataformas (Reyes-Millán *et al.*, 2023). Embora esses recursos ampliem as oportunidades de experimentação e expressão, eles também podem introduzir fragilidades psicológicas, estresse decorrente de comparações e instabilidade no desenvolvimento identitário.

A identidade virtual, distinta da identidade digital, oferece aos jovens um espaço para simular papéis, aparências ou pertencimentos alternativos. Contudo, essa flexibilidade simulada pode ocorrer em detrimento da coerência, gerando dissonâncias entre as projeções on-line e as experiências off-line. Para estudantes, em especial, a interação entre papéis educacionais e a autorrepresentação social torna-se progressivamente mais complexa (Saraiva; Nogueiro, 2025). À medida que os ambientes de aprendizagem migram para espaços digitais, a identidade acadêmica e a identidade social frequentemente se intersectam — ou mesmo entram em conflito — em plataformas que não foram concebidas para sustentar processos reflexivos ou seguros de construção do eu. Esse cenário coloca questões centrais para os sistemas educacionais: de que modo escolas, universidades e instituições não formais podem apoiar o desenvolvimento identitário estável em uma cultura digital marcada pela fragmentação e pela vigilância?

Diante disso, o objetivo deste estudo é analisar como os ambientes digitais influenciam o desenvolvimento e a reconfiguração da identidade juvenil, com atenção especial à velocidade e aos fatores desencadeadores das mudanças identitárias. A “velocidade de transformação” refere-se à intensidade e à frequência das alterações na autopercepção e no posicionamento

social dos jovens à medida que interagem com plataformas digitais. Isso inclui a análise de marcadores emocionais, cognitivos e comportamentais em diferentes ecossistemas digitais, como plataformas educacionais, redes sociais e aplicativos móveis.

## Métodos

O objeto do estudo compreendeu produtos de software cuja funcionalidade envolve a coleta de dados dos usuários e o fornecimento de acesso a recursos com base nesses dados, como informações pessoais, atividades e hobbies. Esses produtos incluíram redes sociais, aplicativos de mensagens, agregadores de serviços, plataformas de cinema on-line, portais de serviços governamentais e serviços educacionais disponíveis na Rússia.

Foi dada atenção especial às plataformas educacionais e aos sistemas de aprendizagem vinculados ao governo, uma vez que esses ambientes desempenham papel direto na formação da identidade juvenil por meio da interação digital, da avaliação e da participação.

O sujeito do estudo concentra-se nas condições em que os processos emergem e se transformam durante a interação de diferentes grupos etários com tais produtos de software. Essas condições abrangem não apenas a acessibilidade técnica e a funcionalidade das plataformas, mas também dimensões socioculturais e pedagógicas, como o grau de agência exercido pelos jovens em ambientes digitais de aprendizagem e a forma como os mecanismos de feedback influenciam a autopercepção.

Para definir a composição dos grupos etários, utilizou-se o método de estratificação social, baseado no agrupamento de jovens segundo características comuns. Neste estudo, consideraram-se a idade, o tipo principal de atividade e as características do desenvolvimento psicológico associadas à faixa etária. Os principais tipos de atividades selecionados foram:

- Educação: incluindo oportunidades de formação continuada e requalificação, bem como o uso de ferramentas educacionais digitais formais, como portais escolares e universitários, aplicativos móveis de aprendizagem e plataformas estatais de certificação;
- Atividades domésticas: relacionadas à organização e execução de tarefas do cotidiano, como visitas a estabelecimentos comerciais, empresas de serviços e instituições governamentais;
- Processos sociais: referentes às interações com outras pessoas ou grupos unidos por determinado atributo, como interesses, hobbies ou atividades profissionais.

O método de levantamento foi empregado para identificar processos característicos de diferentes grupos etários e seus padrões de uso das tecnologias digitais. A pesquisa foi realizada por meio de ferramentas de software que possibilitaram a coleta remota das respostas, permitindo que os participantes respondessem sem restrição de tempo. As questões abordaram:

- Quais ferramentas de software são utilizadas;
- Em quais situações da vida esses recursos são empregados;
- Quais informações pessoais são compartilhadas no ambiente digital e por quais razões.

Adicionalmente, o questionário incluiu perguntas sobre a percepção do impacto das tecnologias educacionais no desenvolvimento pessoal, na motivação e na autoapresentação em contextos digitais. Essas questões possibilitaram a identificação de mudanças identitárias ocorridas no interior de ecossistemas digitais institucionais.

Os dados coletados foram processados com o objetivo de aprofundar o estudo das especificidades desses produtos de software e da literatura científica relacionada à transformação comportamental dos jovens no uso de diferentes ferramentas digitais. Na análise das respostas, buscou-se relacionar os comportamentos digitais individuais a implicações éticas, culturais e educacionais mais amplas, especialmente no que se refere à influência das plataformas digitais na formação da identidade juvenil e na autonomia. Para essa análise, foram empregados o método axiomático, o método da apercepção e a análise por aspectos.

## **Resultados**

O processo de identificação dos fatores que influenciam a velocidade de transformação nos processos identitários da juventude consiste em várias etapas, cujo conteúdo foi determinado pela natureza das tarefas realizadas.

Na primeira etapa, foram definidos os limites etários para a identificação dos indivíduos classificados como jovens. Não existe uma abordagem universal para essa definição em nível global. Por exemplo, a ONU classifica como jovens os indivíduos com idade entre 15 e 24 anos, reconhecendo que outros recortes etários podem ser adotados pelos Estados-membros (Drapushko; Drapushko, 2022). Esses limites variam não apenas entre países, mas também

conforme a instituição responsável pela classificação dos grupos sociais e os objetivos da pesquisa. A Organização Mundial da Saúde, por exemplo, define a juventude como a faixa etária entre 25 e 44 anos (Kochkina *et al.*, 2018).

A análise de publicações de órgãos responsáveis por estatísticas nacionais indicou que os limites etários inferiores geralmente situam-se entre 14 e 16 anos, enquanto os limites superiores variam de 24 a 35 anos. Na Rússia, a idade da juventude é definida legalmente pela Lei Federal “Sobre a Política de Juventude na Federação Russa”, que estabelece a juventude como um grupo sociodemográfico composto por indivíduos de 14 a 35 anos, inclusive.

Na segunda etapa, foram identificadas as principais características das atividades juvenis. Para alcançar o objetivo da pesquisa, a faixa etária definida em lei foi dividida em grupos, de acordo com as atividades predominantes típicas de cada categoria etária. Foram definidos os seguintes grupos:

1. Primeiro grupo (14–17 anos): caracterizado por processos relacionados à educação e às necessidades afiliativas
2. Segundo grupo (18–21 anos)
3. Terceiro grupo (22–30 anos)
4. Quarto grupo (31–35 anos)

Para os jovens da primeira faixa etária, a educação e as necessidades afiliativas constituem as atividades predominantes. Na Rússia, as crianças iniciam a escolarização em idades variadas (mais comumente entre 6,5 e 8 anos), de modo que o ponto de partida para a identificação de processos relacionados à idade é, em geral, aos 7 anos. Entre 14 e 15 anos, os adolescentes concluem a educação geral básica, de caráter obrigatório. Aos 16–17 anos, normalmente finalizam o ensino médio, seja em escolas regulares, seja em instituições de ensino profissionalizante.

A análise do conteúdo educacional revelou que as tecnologias digitais são amplamente utilizadas no desenvolvimento de conhecimentos, habilidades, competências profissionais e competências culturais gerais, características dos programas de ensino técnico e profissional (Vaganova *et al.*, 2020). Plataformas educacionais digitais unificadas são criadas em nível regional, oferecendo ambientes com materiais didáticos, simuladores e ferramentas de monitoramento das atividades. Um exemplo é a plataforma “Escola Eletrônica de Moscou”, que integra professores, pais e estudantes em um único espaço digital. O sistema gera um perfil



digital do estudante, que inclui dados pessoais para identificação, bem como informações sobre desempenho acadêmico, materiais acessados, entre outros. Os materiais de referência podem ser utilizados durante as aulas em quadros interativos ou em dispositivos móveis pessoais, além de serem empregados no ensino remoto.

O limite inferior da primeira faixa etária caracteriza-se pelo desenvolvimento de processos mentais cognitivos, que asseguram a formação de uma personalidade consistente e diferenciada. Um aspecto central para os adolescentes nessa idade é o sentimento de pertencimento a um grupo de pares, frequentemente baseado em interesses ou hobbies comuns (Magomaeva, 2020). As redes sociais e os aplicativos de mensagens constituem os principais meios que viabilizam esses processos. Essas ferramentas não apenas cumprem uma função comunicativa, mas também permitem que os adolescentes expressem seus pontos de vista e emoções, além de contribuírem para o fortalecimento da autoestima.

Para esse grupo etário, é característica a orientação para a “vida adulta”, e o uso das redes sociais possibilita a experimentação do próprio “eu”, por meio da adoção de papéis sociais distintos daqueles vivenciados na vida real, da criação de uma imagem idealizada de si e da construção da vida pessoal com base em imagens produzidas por outros participantes das redes sociais (Veselova, 2014).

Além disso, os adolescentes participam ativamente de processos domésticos nos quais produtos digitais são amplamente utilizados. O acesso a conteúdos fora das redes sociais, em geral, requer a criação de uma conta que contenha informações sobre o adolescente e seus interesses, como ocorre em plataformas de streaming ou cinemas on-line. Essas funcionalidades podem envolver mecanismos de controle parental para restrição de conteúdos ou o uso de dados falsificados para a obtenção de acesso irrestrito. Tais ferramentas digitais costumam coletar dados de atividade do usuário de forma automática, a fim de criar um perfil digital correspondente. Esse perfil subsidia algoritmos de recomendação, personalização de conteúdo, estratégias de marketing e outras ações voltadas ao aumento da eficiência e, consequentemente, da rentabilidade das empresas que oferecem acesso a esses ambientes. As empresas também desenvolvem ofertas específicas para integrar adolescentes aos seus sistemas, como planos familiares de telefonia móvel, serviços de internet ou contas bancárias. A legislação define os mecanismos legais para essas práticas, como a exigência de consentimento dos responsáveis legais para a abertura de contas bancárias.

Os processos envolvendo sistemas e tecnologias digitais no segundo grupo etário também estão associados ao desenvolvimento físico e psicológico dos jovens e às mudanças



em seus papéis sociais. Para a maioria dos indivíduos, esse período marca o início de uma fase mais independente da vida, incluindo a possibilidade de constituição de família. Assim, os processos domésticos passam a estar orientados para a garantia do funcionamento cotidiano e a criação de condições de vida confortáveis e saudáveis.

Para interagir com órgãos governamentais e acessar serviços públicos, os jovens necessitam de uma conta digital que concentre todas as informações pessoais necessárias, como dados do passaporte, endereço de residência e vínculo empregatício. Essa conta permite o acesso a informações, a solicitação de documentos e certidões junto a órgãos fiscais, instituições de saúde e outros serviços públicos, bem como o pagamento de contas de serviços, sem a necessidade de atendimento presencial.

Entre 18 e 21 anos, os indivíduos podem ingressar no ensino superior ou em programas de formação profissional. O conteúdo da formação depende do curso escolhido, mas sua implementação envolve, invariavelmente, o uso de tecnologias digitais. Essas tecnologias viabilizam a comunicação entre docentes e estudantes, a apresentação visual de conteúdos e a simulação de processos voltados ao desenvolvimento de competências profissionais específicas.

Existe ainda a possibilidade de inserção no mercado de trabalho, de forma exclusiva ou concomitante aos estudos. Nesses casos, as tecnologias digitais são empregadas tanto na execução quanto na organização das atividades laborais. Serviços de entrega, por exemplo, utilizam softwares específicos para estabelecer canais de comunicação entre entregadores, clientes e estabelecimentos comerciais.

Para esse grupo etário, as redes sociais e os aplicativos de mensagens continuam amplamente utilizados, embora suas funções se modifiquem em relação à adolescência, conforme o status social, os interesses e as atividades desempenhadas pelo indivíduo. Surge também uma função relacionada ao trabalho: essas aplicações passam a ser utilizadas para a comunicação profissional com colegas, tanto em assuntos laborais quanto não laborais. Além disso, podem ser empregadas em processos educacionais para fins organizacionais ou para interações pessoais entre os participantes.

Nos demais grupos etários, o uso de produtos digitais mantém-se de forma semelhante, uma vez que esses processos tendem a se perpetuar. Ressalta-se que tais processos podem ser permanentes ou temporários e sofrer transformações ao longo do tempo. Por exemplo, processos educacionais podem evoluir para programas de desenvolvimento profissional ou de requalificação, embora o uso conceitual das ferramentas digitais permaneça inalterado.

Ademais, os indivíduos podem dar continuidade à formação, utilizando recursos digitais em programas de pós-graduação ou de aperfeiçoamento profissional.

Cabe destacar que, após a conclusão de programas educacionais ou a atuação em determinadas organizações, os jovens passam a ter a possibilidade de criar perfis digitais em plataformas profissionais. Esses perfis permitem a comunicação remota com colegas da área, o compartilhamento de experiências, a busca por oportunidades de trabalho ou a oferta de serviços especializados.

## **Discussão**

A análise dos resultados evidencia que a vida do jovem contemporâneo se encontra estreitamente vinculada ao uso constante de tecnologias digitais, seja para a organização e o suporte de processos, seja para a simplificação da execução de funções relacionadas à educação, ao trabalho, às atividades domésticas e à interação social. Em alguns casos, o indivíduo não pode optar por não utilizar serviços digitais, uma vez que os serviços governamentais se baseiam no processamento digital de dados. Por exemplo, um perfil digital é criado automaticamente no setor público — como a atribuição de um número individual de seguro ao nascimento —, e salários ou outros pagamentos são processados por meio de contas bancárias. Embora seja possível optar por não utilizar aplicativos de mensagens, redes sociais, recursos on-line, plataformas de comércio eletrônico e outras ferramentas de software, essa escolha pode gerar dificuldades em determinados momentos da vida, como a impossibilidade de deslocamento físico até um estabelecimento comercial em situações de doença. Independentemente da idade, cada indivíduo define, de forma autônoma, os limites de uso das ferramentas digitais e o nível de inconveniência que está disposto a tolerar.

Do ponto de vista educacional, a transformação digital da identidade intersecta-se diretamente com a forma como os jovens vivenciam a escolarização, a aprendizagem e a construção do valor acadêmico de si. As plataformas on-line utilizadas na educação — como salas de aula virtuais, sistemas de avaliação e ambientes de aprendizagem adaptativos — passam a funcionar como espelhos da autopercepção digital. Quando os estudantes recebem feedback exclusivamente por meio de sistemas digitais de pontuação ou de correção automatizada, a compreensão de sucesso e de pertencimento torna-se dependente da lógica da plataforma (Sudarnoto *et al.*, 2025). Torna-se, portanto, essencial que as estratégias de educação digital incorporem elementos de letramento emocional, negociação identitária e uso reflexivo

da tecnologia, com vistas a promover não apenas o desempenho acadêmico, mas também a estabilidade psicológica.

Conforme apontam os pesquisadores, o uso intensivo de ferramentas digitais foi viabilizado pelos avanços tecnológicos, que permitem a transmissão instantânea de informações a longas distâncias, o armazenamento e o processamento de grandes volumes de dados heterogêneos e o surgimento de smartphones compactos, multifuncionais e amplamente acessíveis (Adamides; Karacapilidis, 2020; Mamedova *et al.*, 2022). A ampla disseminação de produtos de software, especialmente aplicativos móveis, está associada à sua praticidade, acessibilidade e diversidade de funcionalidades oferecidas a diferentes perfis de usuários. De acordo com estudos, esse fenômeno está diretamente relacionado ao desenvolvimento de sistemas operacionais que disponibilizam ferramentas robustas para a criação e a implementação de aplicativos móveis. A acessibilidade massiva desses aplicativos foi possibilitada pela internet de alta velocidade e pelos avanços nas tecnologias sem fio — a evolução das redes 3G, 4G e 5G garantiu acesso rápido à internet em dispositivos móveis, viabilizando o uso de serviços em nuvem e a transmissão de vídeos em streaming (Olukunle *et al.*, 2023).

Para atrair usuários, os desenvolvedores adotam diversas estratégias, incluindo o design de interfaces intuitivas e amigáveis e a implementação de funcionalidades adaptativas, enquanto os profissionais de marketing concentram-se na criação e na execução de campanhas de marketing ou de estratégias de relações públicas.

Os achados deste estudo estão alinhados às avaliações apresentadas no relatório anual sobre as transformações do mercado digital. Segundo esse relatório, 90,4% dos residentes do país utilizam ativamente as funcionalidades da internet (73,5% são usuários de redes sociais), permanecendo, em média, 8 horas e 21 minutos por dia on-line, sendo 3 horas e 56 minutos dedicadas ao uso da internet em dispositivos móveis (Kemp, 2024).

## Considerações finais

Este estudo contribui para uma compreensão mais aprofundada de como os ecossistemas digitais moldam a identidade juvenil, especialmente ao identificar comportamentos estratificados segundo faixas etárias e tipos de plataformas. Os principais resultados indicam que as atividades educacionais, sociais e domésticas passaram a ocorrer em esferas digitais interligadas, influenciando não apenas hábitos funcionais, mas também a autocompreensão

emocional, cognitiva e social. O estudo também evidencia que os perfis digitais criados em sistemas educacionais e estatais contribuem para novas formas de constituição da identidade institucional.

Os resultados obtidos apresentam relevância teórica. O estudo das dinâmicas identitárias permite identificar os mecanismos de formação da identidade e os fatores que influenciam suas transformações sob o impacto das tecnologias digitais, como plataformas digitais, redes sociais e comunidades on-line, que afetam a autoidentidade e a autopercepção dos jovens. Esses achados podem contribuir para o desenvolvimento da teoria da identidade social no campo da Sociologia, ao evidenciar as especificidades dos processos de socialização, do pertencimento grupal e das interações sociais no espaço virtual. Isso possibilita a análise das particularidades das relações interpessoais e de outros vínculos estabelecidos por meio de ferramentas digitais.

Os resultados também podem subsidiar a formulação de estratégias educacionais que considerem as percepções e os comportamentos específicos da juventude, bem como modelos analíticos voltados à compreensão da influência da globalização e das tecnologias digitais sobre a cultura e a sociedade, além de políticas públicas de caráter social.

A relevância prática dos achados reside em seu potencial de aplicação na criação de instrumentos eficazes de apoio à saúde psicoemocional e de garantia de segurança no ambiente digital.

Toda tecnologia da informação suscita questões éticas relevantes, sendo centrais os problemas relacionados ao uso dos dados dos usuários e aos impactos desse uso sobre o comportamento e a saúde. Tais preocupações exigem que provedores e usuários reflitam sobre os limites da aceitabilidade e definam parâmetros do que é considerado adequado. A etapa atual de desenvolvimento das tecnologias digitais caracteriza-se pelo uso ativo da inteligência artificial (IA), não apenas para a execução de tarefas industriais ou profissionais, mas também para a análise do comportamento e da atividade dos usuários. Esse cenário demanda uma compreensão aprofundada das características do desenvolvimento da civilização futura e do lugar da humanidade nesse processo.

Como consequência, emergem questões epistemológicas, antropológicas e ontológicas relacionadas à construção de abordagens humanísticas para o desenvolvimento de produtos de software com capacidades de IA. Essas abordagens devem orientar-se por estratégias centradas no ser humano e sensíveis ao risco, voltadas ao fortalecimento do potencial individual, das capacidades cognitivas e à preservação da civilização e da cultura humanas.

O principal obstáculo à implementação de tais abordagens reside na criação de um espaço informacional no qual, por meio do uso de ferramentas de software, a realidade vivenciada pelo usuário se torna condicional, porém convincente. Nesses contextos, a autenticidade da personalidade pode ser reduzida, transformando-se em identidade virtual e gerando conflitos no processo de busca identitária. Esse problema mostra-se particularmente agudo entre os jovens, cujas personalidades estão em intensa formação e submetidas a limitações próprias dessa fase da vida.

A abundância de produtos de software e de oportunidades disponíveis aos usuários cria um ambiente no qual diferentes formas de comportamento, normas e valores se entrelaçam de maneira contínua. Para atuar de forma eficaz no ambiente digital, torna-se indispensável que os usuários desenvolvam capacidades de análise crítica, autoavaliação, tolerância, responsabilidade, autorresponsabilização e antecipação de consequências.

## REFERÊNCIAS

- ADAMIDES, E.; KARACAPILIDIS, N. Information technology for supporting the development and maintenance of open innovation capabilities. **Journal of Innovation & Knowledge**, v. 5, n. 1, p. 29-38, 2020. DOI: 10.1016/j.jik.2018.07.001.
- ALBARELLO, F.; CROCETTI, E.; RUBINI, M. Developing identification with humanity and social well-being through social identification with peer groups in adolescence. **Journal of Youth and Adolescence**, v. 50, n. 6, p. 1157-1172, 2021. DOI: 10.1007/s10964-020-01214-0.
- BAKULOV, V. D.; SILENKO, S. V.; POLOMOSHNOV, L. A.; ANISIMOVA, N. N. Model of self-identification of youth in the global communication environment. **International Journal of Criminology and Sociology**, v. 9, p. 1441-1450, 2020. DOI: 10.6000/1929-4409.2020.09.164.
- BARKOVA, E.; BUZSKAYA, O.; IVLEVA, M.; BUZSKIY, M. Ecology of culture in the space of social and humanitarian knowledge. In: 2ND INTERNATIONAL CONFERENCE ON CONTEMPORARY EDUCATION, SOCIAL SCIENCES AND HUMANITIES (ICCESSH 2017), 2017. **Proceedings** [...]. [S. l.]: Atlantis Press, 2017. p. 12-15.
- DRAPUSHKO, R. G.; DRAPUSHKO, N. A. Youth as a representation of essentialities of human being. **Anthropological Measurements of Philosophical Research**, v. 21, p. 54-62, 2022.
- ENGENESS, I. Developing teachers' digital identity: Towards the pedagogic design principles of digital environments to enhance students' learning in the 21st century. **European Journal of Teacher Education**, v. 44, n. 1, p. 96-114, 2021. DOI: 10.1080/02619768.2020.1849129.
- GAGNÉ, M.; PARKER, S. K.; GRIFFIN, M. A.; DUNLOP, P. D.; KNIGHT, C.; KLONEK, F. E.; PARENT-ROCHELEAU, X. Understanding and shaping the future of work with self-determination theory. **Nature Reviews Psychology**, v. 1, n. 7, p. 378-392, 2022. DOI: 10.1038/s44159-022-00056-w.
- GOLUBEVA, N. A. Osobennosti tsifrovoy identichnosti podrostkov i molodezhi v sovremennom tekhnologicheskoy obshchestve [Digital identity features of teenagers and youth in modern technological society]. **RGGU Bulletin Series Psychology. Pedagogics. Education Series**, v. 1, p. 130-150, 2020. DOI: 10.28995/2073-6398-2020-1-130-150.
- KEMP, S. Digital 2024: global overview report. **Data Reportal**, 2024. Available on: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report>. Access on: 1 Dec. 2024.
- KOCHKINA, M. S.; VASILYEV, V. E.; KRASEVICH, A. A.; CHUCHKIN, M. Yu.; ROMADIN, S. P. Problema opredeleniya vozrastnykh granits molodezhi [The problem of determining the age limits of youth]. **Colloquium-Journal**, v. 10-9, n. 21, p. 27-28, 2018.
- MAGOMAEVA, K. S. Psikhicheskiye osobennosti podrostkovogo vozrasta [Mental characteristics of adolescence]. **Mirovaya nauka**, v. 3, n. 36, p. 300-304, 2020.

MAMEDOVA, N. M. Chelovek v epokhu tsifrovizatsii: Na grani real'nogo i virtual'nogo [Humans in the age of digitalization: On the verge of the real and virtual]. **Vek Globalizatsii**, v. 39, n. 3, p. 74-85, 2021. DOI: 10.30884/vglob/2021.03.06.

MAMEDOVA, N. M. *et al.* Environmental management for sustainable business development. **Entrepreneurship and Sustainability Issues**, v. 9, n. 3, p. 134-151, 2022. DOI: 10.9770/jesi.2022.9.3(9).

OLUKUNLE, A. A. *et al.* Development of a modified propagation model of a wireless mobile communication system in a 4G network. **International Journal of Electrical and Computer Engineering**, v. 13, n. 6, p. 6489-6500, 2023. DOI: 10.11591/ijece.v13i6.pp6489-6500.

RAYAPROL, A. Social stratification. In: JODHKA, S. S.; REHBEIN, B. (ed.). **Global handbook of inequality**. Cham: Springer, 2024. p. 1143-1156. DOI: 10.1007/978-3-031-32152-8\_105.

REYES-MILLÁN, M. *et al.* Evaluation of online learning readiness in the new distance learning normality. **Heliyon**, v. 9, n. 11, e22070, 2023. DOI: 10.1016/j.heliyon.2023.e22070.

SARAIVA, M.; NOGUEIRO, T. Perspectives and realities of disengagement among younger generation y and z workers in contemporary work dynamics. **Administrative Sciences**, v. 15, n. 4, p. 133, 2025. DOI: 10.3390/admsci15040133.

SETSKO, A. A.; TANTSURA, M. S. Problemy tsifrovoy identichnosti sovremennoy molodozhi na primere studencheskogo soobshchestva DVFU [Problems of digital identity of modern youth on the example of the FEFU student community]. **Oriental Institute Journal**, v. 1, n. 49, p. 29-36, 2021. DOI: 10.24866/2542-1611/2021-1/29-36

SUDARNOTO, L. F. N.; HANDOKO, M. T.; RIYANTO, A.; ARINI, D. P. The impact of online learning, learning motivation, and interpersonal relationships on students' wellbeing. **Social Sciences & Humanities Open**, v. 11, e101485, 2025. DOI: 10.1016/j.ssaho.2025.101485.

TAN, X.; CHENG, G.; LING, M. H. Artificial intelligence in teaching and teacher professional development: a systematic review. **Computers and Education: Artificial Intelligence**, v. 8, e100355, 2025. DOI: 10.1016/j.caeai.2024.100355.

VAGANOVA, O. I.; GLADKOV, A. V.; KONOVALOVA, E. Y.; VORONINA, I. R. Tsifrovyye tekhnologii v obrazovatel'nom prostranstve [Digital technologies in the educational space]. **Baltic Humanitarian Journal**, v. 9, n. 2, p. 53-56, 2020.

VESELOVA, A. M. Motivy ispol'zovaniya podrostkami sotsial'nykh setey [Motives for adolescents' use of social networks]. **Bulletin of Science and Creativity**, v. 2, n. 14, p. 34-36, 2014.

VYALYOVA, E. G. Identichnost' molodezhi v kontekste sovremennykh filosofskikh issledovaniy [The identity of the youth in the context of modern philosophical studies]. **Bulletin of Kalmyk University**, v. 2, n. 30, p. 125-131, 2016.



### *CRediT Author Statement*

---

- **Reconhecimentos:** As autoras e os autores expressam sua sincera gratidão à equipe editorial e aos pareceristas anônimos da revista *Nuances: Estudos sobre Educação* pelas valiosas contribuições e sugestões construtivas, que auxiliaram no aprimoramento da qualidade e da clareza deste artigo.
  - **Financiamento:** O estudo foi realizado com apoio financeiro do Ministério da Ciência e do Ensino Superior da Rússia (Projeto de Pesquisa nº FSSW-2023-0053, Acordo nº 075-03-2023-040/13).
  - **Conflitos de interesse:** As autoras e os autores declaram não haver conflitos de interesse.
  - **Aprovação ética:** O estudo foi conduzido com base no uso de plataformas digitais de acesso público e em dados de questionários anônimos. Todos os participantes participaram de forma voluntária, com consentimento informado obtido quando aplicável.
  - **Disponibilidade de dados e material:** Todos os dados que sustentam os resultados deste estudo estão disponíveis mediante solicitação razoável à autora correspondente.
  - **Contribuições dos autores:** Todos os autores contribuíram de forma equivalente para a concepção, a metodologia, a redação e a revisão do artigo. Natalia Mamedova foi responsável pela elaboração do referencial teórico; Marina Ivleva e Sergey Vityaev realizaram a análise dos dados; Olga Buzskaya e Alena Akimova contribuíram para o desenho do questionário e a interpretação dos resultados; Aleksandr Rubtsov realizou a revisão final e a preparação do manuscrito para publicação.
- 

**Processamento e editoração: Editora Ibero-Americana de Educação**  
Revisão, formatação, normalização e tradução

