

Santos, Romário da Silva. Se o mundo se reencanta, antes teve que ser desencantado: historicidade do conceito de reencantamento e a juventude que se reencanta. *RBSE Revista Brasileira de Sociologia da Emoção*, v. 18, n. 52, p. 139-150, abril de 2019 ISSN 1676 8965.

ARTIGO

<http://www.cchla.ufpb.br/rbse/>

Se o mundo se reencanta, antes teve que ser desencantado: historicidade do conceito de reencantamento e a juventude que se reencanta

If the world re-enchants, before had to be disenchanting: historicity of the concept of re-enchantment and youth that re-enchants

Resumo: Este trabalho traz para a análise a compreensão conceitual de Weber (2005) sobre o desencantamento do mundo relativo ao início da modernidade e faz um resgate de algumas transformações ocorridas na contemporaneidade que podem ter implicação em um novo reencantamento do mundo (Maffessoli, 1998). Para contrapor o pensamento destes dois autores é necessário trazer a contribuições de outros igualmente importantes, e realizar a devida contextualização com o caso específico da juventude *geek* na cidade de Horizonte/CE, como um de muitos exemplos desse retorno da magia, através da emoção coletiva nas manifestações e significados vivenciados pela juventude local. Busca-se observar em uma breve análise como esse reencantamento impulsiona as movimentações entre o público *geek* que visa difundir sua cultura de massa entre outros atores e trazê-los para a participação em seus espaços de sociabilidades. **Palavras-chave:** juventude, emoção coletiva, cultura juvenil, sociabilidades

Abstract: This work brings to the analysis the conceptual understanding of Weber (2005) on the disenchantment of the world concomitantly with the beginning of modernity and makes a rescue of some transformations occurred in contemporaneity that may have resulted in the so-called re-enchantment of the world (Maffessoli, 1998). To counterbalance the thinking of these two authors it is necessary to bring to the contributions of others equally important and to realize the proper contextualization with the specific case of the *geek* youth in the city of Horizonte/CE as one of many examples of this return of the magic through the collective emotion in the manifestations and meanings experienced by local youth. It is sought to observe in a brief analysis how this re-enchantment drives the movements between the *geek* public that aims to spread its mass culture among other actors and bring them to the participation in their spaces of sociabilities. **Keywords:** youth, collective emotion, youth culture, sociabilities