



FACULDADE DE EDUCAÇÃO E MEIO AMBIENTE

DÉBORA CRISTINA DE O. PESSOA GONÇALVES

**A CIBERCULTURA E SUA INFLUÊNCIA SOBRE O
COMPORTAMENTO HUMANO**

ARIQUEMES – RO
2018

Débora Cristina de O. Pessoa Gonçalves

**A CIBERCULTURA E SUA INFLUÊNCIA SOBRE O
COMPORTAMENTO HUMANO**

Monografia apresentada ao curso de Psicologia da Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA, como requisito parcial a obtenção do título de Bacharel Psicólogo.

Prof. Orientador: Ms. Ana Claudia Yamashiro Arantes

Ariquemes – RO

2018

FICHA CATALOGRÁFICA
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca Júlio Bordignon – FAEMA

G643c GONÇALVES , Débora Cristina de Oliveira Pessoa.

A cibercultura e sua influência sobre o comportamento humano : . / por Débora Cristina de Oliveira Pessoa Gonçalves . Ariquemes: FAEMA, 2018.

47 p.; il.

TCC (Graduação) - Bacharelado em Psicologia - Faculdade de Educação e Meio Ambiente - FAEMA.

Orientador (a): Profa. Ma. Ana Claudia Yamashiro Arantes .

1. Psicologia. 2. Cibercultura. 3. Redes Sociais. 4. Contemporaneidade. 5. Comportamento Humano. I Arantes, Ana Claudia Yamashiro. II. Título. III. FAEMA.

CDD:150.

Bibliotecário Responsável
EDSON RODRIGUES CAVALCANTE
CRB 677/11

Débora Cristina de O. Pessoa Gonçalves

<http://lattes.cnpq.br/9569020641850070>

**A CIBERCULTURA E SUA INFLUÊNCIA SOBRE O
COMPORTAMENTO HUMANO**

Monografia apresentada ao curso de graduação em Psicologia, da Faculdade de Educação e Meio Ambiente como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel Psicólogo.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof.^a Orientadora: Ms. Ana Claudia Yamashiro Arantes
<http://lattes.cnpq.br/2181183340752599>
Faculdade de Educação e Meio Ambiente - FAEMA



Prof. Dr. Fernando Bilhalva Vitória
<http://lattes.cnpq.br/7880115558654753>
Fundação Universidade Federal de Rondônia - UNIR

Prof.^a Ms. Carla Patrícia Rambo Matheus
<http://lattes.cnpq.br/4834773672725638>
Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA

Ariquemes, 12 de novembro de 2018

Aos meus pais e irmãs pelo incentivo de alcançar meus sonhos. Dedico também ao meu esposo, que me deu todo apoio, auxiliando sempre quando necessário.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiramente a Deus, que me deu subsídios para concluir mais uma etapa da minha vida, me permitir realizar mais um sonho.

Agradeço aos meus pais pelas palavras de conforto, por toda ajuda e amparo, pela dedicação, para que eu alcançasse tal sonho.

Ao meu esposo, meu parceiro de todas as batalhas, que está comigo em todas as circunstâncias.

Às minhas irmãs agradeço pelo apoio, sempre motivaram, torcendo por mim, acreditando e me fazendo acreditar, que tudo daria certo.

Tenho uma imensa gratidão a minha sogra, que não mediu esforço para me ajudar, por toda ajuda e carinho.

Agradeço aos meus amigos Melissa, Juliana, Mayhara e Marcio, pela ajuda, pela parceria, sem vocês tudo teria sido mais difícil, agradeço por cada conselho e instrução.

Agradeço também aos meus professores, que me ajudaram através do compartilhamento de toda experiência adquirida, foi uma honra aprender através de vocês, em especial a minha coordenadora Carla Matheus pelo acolhimento e toda aceitação, a minha orientadora de TCC Ana Claudia Yamashiro, pelo auxílio na construção desse trabalho.

Enfim, dedico a mim todo o percurso, por ter lutado até o final, mesmo diante das frustrações, adquirindo mais sabedoria e conhecimento.

"Eu não sei se somos manipulados pelos algoritmos,
porque somos nós que manipulamos os algoritmos."

Pierre Lévy

RESUMO

Tudo tem mudado através das novas tecnologias da informação e da internet, mas há também em nosso interior uma grande mudança acontecendo, em nossa forma de representar o mundo, Esse trabalho busca uma reflexão sobre a cibercultura como dinamizadora da cultura e a influência dos meios de comunicação, a negociação existente presente das identidades na subjetividade dos indivíduos contemporâneos, as novas formas de adoecimento, as implicações dessa tecnologia em nosso cotidiano, o tempo gasto nas redes sociais, a dependência da internet, e suas influências sobre o indivíduo. É necessário que nos equipemos com ferramentas para poder pensar estas mudanças, avaliá-las, discuti-las.

Palavras-chaves: Cibercultura, redes sociais, contemporaneidade.

ABSTRACT

Everything has changed through the new information technologies and the internet, but there is also a great change happening in our interior, in our way of representing the world. This work seeks a reflection on cyberculture as a driving force for culture and the influence of the media. communication, the present existent negotiation of identities in the subjectivity of contemporary individuals, new forms of illness, the implications of this technology in our daily life, the time spent in social networks, dependence on the internet, and their influence on the individual. It is necessary that we equip ourselves with the tools to be able to think about these changes, to evaluate them, to discuss them.

Keywords: Cyberculture, social networks, contemporaneity.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
2 OBJETIVOS	10
2.1 OBJETIVO GERAL	10
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
3 METODOLOGIA	11
4 REVISÃO DE LITERATURA	12
4.1 O ACESSO À REDE E A CIBERCULTURA	16
4.1.1 O tempo do modo "on"	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	39
ANEXOS	43

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ARPA Advanced Research Projects Agency

IPTO Information Processing Techniques Office

ARPANET Agência de Investigação de Projetos Avançados dos Estados Unidos

NSF National Science Foundation

TCP/IP Transmission Control Protocol/Internet Protocol

NSF National Science Foundation

WWW World Wide Web

BITNET Because It's Time Network

RNP Rede Nacional de Pesquisa

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa pretende provocar uma reflexão acerca da nossa sociedade contemporânea e a díade Real/Virtual. O objetivo também é levantar questões referentes às possíveis consequências e as problemáticas já existentes, e os prejuízos quanto às habilidades sociais já observadas,

O que despertou a elaboração do presente estudo foi a preocupação com a falta de sociabilidade nas reuniões de interações sociais; as pessoas se reúnem, mas não se fazem presente totalmente, e sim parcialmente, com o celular na mão a todo instante, sempre desconcentradas com o que acontece ao seu redor. O mundo virtual se tornou tão presente que suas consequências são sentidas no Real.

As novas tecnologias da informação mudaram a vida do indivíduo; celulares e computadores estão se tornando quase uma extensão do indivíduo. É nas redes sociais que o indivíduo gasta a maior parte do tempo, em aplicativos como o Facebook, ele expressa parcelas da sua subjetividade, interagindo socialmente, postando fotos dos eventos dos quais participou, fazendo amigos, disponibilizando dados pessoais. Nas redes sociais a pessoa tem a liberdade de mostrar a parte que mais lhe agrada, a internet proporcionou uma visibilidade do indivíduo ao mundo. Através de um clique as pessoas conseguem ter acesso a variados assuntos, seja imagem, vídeos, livros, etc. Não há espaço para o tédio na internet e todo prazer é momentâneo.

É importante compreender as novas formas de ser e as mudanças que se fazem presente nessa nova cultura das Redes Sociais. Os questionamentos levantados aqui terão como objetivo buscar uma reflexão sobre as mudanças sofridas, através da presença da internet, no comportamento humano, bem como sobre o indivíduo e suas novas formas de ser e conceber, compreendendo melhor o contexto atual. Para isso será necessário traçar brevemente a história da internet, o mundo virtual e suas problemáticas. Espera-se que, com a pesquisa bibliográfica, o presente trabalho contribua para a melhor compreensão contemporâneas.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

- ✓ Compreender a cibercultura, esse novo mundo virtual, e como o indivíduo se comporta nessa díade entre virtual e o mundo real.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Entender a nova cultura em rede e suas problemáticas, os reajustamentos do indivíduo dentro dessa nova cibercultura;
- ✓ Mensurar a influência que a internet exerce sobre o indivíduo;
- ✓ Refletir sobre os comportamentos nas Redes Sociais no uso abusivo da internet;
- ✓ Refletir se há manipulações presentes nas redes sociais sobre o indivíduo.

3 METODOLOGIA

Com a finalidade de analisar a temática proposta, o presente trabalho se pautará na investigação de publicações científicas nas bases de dado Google Acadêmico e Scielo, coletando materiais na forma de artigos, livros, revistas, monografias e dissertações, o que configura um modelo de pesquisa bibliográfica e revisão de literatura.

Foram baixados ao todo cem artigos, separados por tópicos, foram eles: a história da internet, redes sociais, a influências da internet, cibercultura; foram citadas algumas matérias da atualidade e vários sites, foram assistidas entrevista de autores como Mario Sergio Cortella e Leandro Karnal, pelo youtube, que falavam sobre a tecnologia e seu uso e também foram utilizados livros do autor Gilberto Dupas, um crítico do mundo contemporâneo, livro este retirado do acervo da orientadora do TCC.

Foram utilizados autores renomados como Pierre Lévy, Jaron Lanier, que discorrem sobre o tema cibercultura, também obras em inglês de autores como Gardner e Davis, críticos do mundo que funciona através de aplicativos e Han Byung-Chul crítico do mundo da transparência.

Ao todo foram utilizadas quarenta e nove referências, dentre elas estão incluídos, sites com matérias, livros e artigos, que contribuíram para a fundamentação e reflexão desse trabalho. As palavras-chave usadas referentes ao assunto são cibercultura, redes sociais e contemporaneidade; a revisão bibliográfica foi dividida em tópicos: o primeiro fala sobre o acesso à rede e a cibercultura, o segundo tópico é uma crítica ao tempo do modo “on”, finalizando, assim, com as considerações.

4 REVISÃO DE LITERATURA

A Tecnologia da informação tem sido para nossa geração assim como a energia para revolução Industrial. Com o avanço tecnológico, o indivíduo se acostumou a ter acesso às Redes Sociais, utilizando-se de diversos aparelhos que permitem a conexão na internet. Embora essa tecnologia esteja presente em nossa rotina, de forma a termos a sensação que ela sempre esteve presente, seu desenvolvimento é recente. Todo esse avanço tecnológico se deu através de um longo processo que sofreu grande influência de fatores históricos oriundos do desenvolvimento dos computadores. Para entender melhor como toda essa tecnologia da informação veio parar na nossa casa, falaremos um pouco da criação do computador (CASTELLS,1942).

A tecnologia de computação evoluiu-se conforme a necessidade da época, até ser tornar essa pequena máquina que usamos em qualquer lugar. Mas de onde surgiu a ideia de se criar o computador e qual era inicialmente sua função de uso, até se tornar algo tão essencial e indispensável? O evento que colaborou para a tecnologia avançada que temos hoje foi a II Guerra Mundial, ela fez com que as pesquisas tecnológicas fossem um dos maiores investimentos dos EUA, que tinha como objetivo construir novos instrumentos de cálculos capaz de decifrar de maneira mais rápida os códigos criptografados dos inimigos para evitar ataques aéreos. Foi na guerra fria, em uma disputa entre Estados Unidos e União soviética em vencer a corrida da tecnologia, que ocorreu um grande investimento no desenvolvimento tecnológico, nesta disputa também se insere o investimento feito na NASA para ver quem seria o primeiro a pisar na lua, e em meio a esta corrida tecnológica o computador expandiu sua função de decifrar códigos, tornando-se também uma ferramenta de comunicação (CARVALHO, 2006; GUGIK, 2009).

A computação moderna foi marcada por fases, que chamamos de gerações. Na primeira geração os computadores funcionavam através de válvulas e possuíam 25 metros de comprimento por 5,50 metros de altura. Entre todas máquinas que existiam nessa primeira geração a que mais se destacou foi a ENIAC, que teve seu lançamento no ano 1946, e possuía mais rapidez que as demais. A segunda geração de computadores, fabricados dentre os anos de 1959 – 1964, não possuía mais válvulas, e sim transistores: os IBM 7030 e o PDP-8. Esses dois possuíam um

tamanho menor, tendo também a vantagem de não possuir tantos fios espalhados pela sala. A terceira geração foi marcada com a criação do IBM 360/91, que teve um grande sucesso na sua comercialização (GUGIK, 2009).

Os computadores eram criados até a terceira geração para atender as grandes indústrias e não para o uso pessoal. Mas a partir da quarta geração, nos anos 70, essa barreira começou a ser quebrada, possibilitando a criação do primeiro computador pessoal. Essa geração de computadores possuía uma rapidez incrível, permitindo que várias tarefas fossem incrementadas, através do Altair 8800 foram desenvolvidos outros computadores mais ágeis, assim como da Apple, Lisa e Macintosh, que foram lançados em 1976 e possuíam um monitor e um mouse, permitindo assim o uso pessoal e facilitando também o manuseio e seu uso por pessoas mais leigas. Esses computadores tiveram um grande sucesso e aprovação dos usuários. A quinta geração se inicia no ano 1991 até os dias atuais (GUGIK, 2009).

O computador cuja a função e objetivo inicial era de computar e decifrar códigos de guerra, em nossa atualidade se tornou uma tecnologia marcada pela inteligência artificial, e sua conectividade o tornou uma ferramenta da informação, através da criação da internet. A percussora da internet foi a Advanced Research Projects Agency (ARPA) criada em 1958. Dentro da ARPA o departamento de pesquisa Information Processing Techniques Office (IPTO) buscava facilitar o compartilhamento e a interação entre computadores através da Rede, seu programa experimental de internet foi nomeado de rede da Agência de Investigação de Projetos Avançados dos Estados Unidos (ARPANET) seu surgimento aconteceu em 1969 através do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, tendo como seu diretor: Joseph Carl Robnett Licklider, psicólogo e cientista da computação estadunidense. (ABREU, 2009).

A rede experimental da ARPA conhecida como ARPANET, não foi criada com intuito de fornecer ou tornar a internet a acessível a todos. A ARPANET era usada como ferramenta de comunicação para trocar informações entre universidades e instituto de pesquisas, uma comunicação através de uma rede limitada, em 1970 a ARPANET, testou a rede pela primeira vez, esse texto foi realizado através d conexão com quatro universidades são elas: Universidade da Califórnia em Los Angeles (centro do desenvolvimento do ``software"), o Stanford

Research Institute, a Universidade da Califórnia em Santa Bárbara e a Universidade de Utah.

Segundo Abreu (2009), 1975 cerca de dois mil usuários já utilizavam dessa tecnologia, a internet permitia um acesso livre aos professores e pesquisadores, usuários desta tecnologia. A visão educacional das universidades compreendia a rede como uma possibilidade de difusão e de compartilhamento de informação. Com o crescimento da internet nas Universidades, o corpo acadêmico das universidades começara a se questionar como seria benéfico se todos pudessem ter acesso a esse meio de comunicação, que até esse período era algo tão restrito.

ARPA já se comunicava entre os funcionários com mensagens, que para nós seria como os SMS. Esses SMS eram compartilhados através da intranet, uso exclusivo de um determinado local. Ray Tomlinson, em 1972, da BBN, foi o responsável por enviar o primeiro e-mail para outro computador dentro da ARPANET, e tinha como objetivo a comunicação dos cientistas e técnicos. Esse e-mail foi um dos marcos na comunicação em Rede, contribuindo para o avanço da tecnologia da comunicação (CARVALHO, 2006; MOREIRA, 2010).

A partir de tal êxito, percebeu-se a necessidade de promover o acesso à comunicação através das Redes que contemplassem a todos; com isso, a ARPA passou por várias modificações para tornar a comunicação através de computadores acessível, mas o objetivo ainda não era a disponibilização a todos, e sim para os diferentes ramos das forças armadas.

ARPANET, se tornou antiquada, deixando de mostrar novos avanços, diante disso o governo dos EUA tornou acessível ao domínio público, sendo confiada o programa à National Science Foundation (NSF), em 1990 A NSF incentivou a criação de computadores que permitissem o acesso à Rede através do TCP/IP, cujo objetivo era Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) um conjunto de protocolos de comunicação em que o TCP cuidaria da transmissão de dados e da correção de erros, e o IP do endereçamento. 1995 a internet foi liberta do ambiente militar pela NSF, através da privatização (ABREU, 2009; ARAYA, VIDOTTI, 2010).

Em 1990 a maioria dos computadores fabricados já possuíam capacidade para entrarem na rede. A privatização da internet aconteceu em 1995 com a extinção da National Science Foundation (NSF) conhecida como NSFNET. Com a privatização, vários avanços aconteceram, impulsionando a criação de novos provedores de internet, surgimento de uma rede global. Buscando uma computação

mais interativa Berners-Lee, criou a World Wide Web (WWW) juntamente com Robert Cailliau, esse sistema de hipertexto, possibilitou obter informação e acrescenta-las em qualquer computador que esteja conectado através da Internet: HTTP, MTML e URI (CASTELLS, 1942, pág. 15).

Mas o que seria a Web? Seria a mesma coisa que internet? Não, a Web foi criada para que fosse possível o armazenamento de informações na Rede. Ela contém um universo de conteúdo, tais como fotos, imagens, textos e músicas; tudo isso é possível através de páginas interconectadas, proporcionando interação entre os usuários. A internet é formada de conexões entre fios e computadores. Foi a internet que proporcionou a criação da Web, além da criação dos gophers, conhecidos como mapas inteligentes, que ajudam e guiam quem navega na rede, e que junto com o World Wide Web fornecem a conexão com vários links. A internet é transformada em um hipertexto gigante; browser ou navegadores são programas navegação, que possibilitam ao internauta um acesso ao banco de informações presente na rede, guiando e facilitando sua busca nessa imensidão de informações (ARAYA, VIDOTTI, 2010; LÉVY, 1999).

No Brasil a internet chegou por volta de 1995 para as pessoas e órgãos não governamentais, mas desde 1988 a internet no Brasil era utilizada pelas Universidades através de correios eletrônicos, e tinham subsídios para se conectar através do (Bitnet) Because It's Time Network, que representa uma rede educativa, sistema de rede criado em 1981, que utilizava-se do correio eletrônico para a transferência de arquivos entre computadores de grande porte, a diferença presente entre a BITNET e a Internet está nos endereços dos servidores (MOREIRA, 2010).

O ministério da ciência viu a necessidade de expandir a internet, formando, assim, um grupo para discutir sobre o assunto, que resultou no lançamento da Rede Nacional de Pesquisa (RNP) em 1989. Em 1993 ela já atendia 11 estados no Brasil, em 1994 ela foi deixando de ser uma rede que atendia somente as Universidades, passando, assim, em 1995, ao comércio liberado da internet, aprimorando a qualidade da internet no Brasil e a melhor navegação do internauta. Com esse objetivo foi criado o Comitê Gestor da internet (CG) em 2005. Com toda essa contribuição para a melhora da internet, em 2006 já tínhamos 1.029.103 conectados só no Brasil (MOREIRA, 2010).

Segundo o IBGE, em dados colhidos em 2016, 64,7% da população Brasileira se encontra online, o que significa que 116 milhões de pessoas já estavam

nesta época conectadas à internet. Dados referentes à população com idade acima de 10 anos indicam que o celular continua sendo o principal aparelho para acessar a internet no Brasil, contando com cerca de 77,1%, de usuários. Em 2016, o eletrônico era usado por 94,6% dos internautas, à frente de computadores (63,7%), tablets (16,4%) e televisões (11,3%). A finalidade da utilização da tecnologia, por 94,6% dos internautas, é de trocar mensagens (de texto, voz ou imagens) por aplicativos de bate-papo e assistir vídeos (programas, séries e filmes) (GOMES, 2018).

4.1 O ACESSO À REDE E A CIBERCULTURA

Nada é “puramente técnico”, “puramente cultural”, “puramente econômico”.

LEVY, 2010

Cada geração possui características próprias que devem ser levadas em consideração para compreender as mudanças que aconteceram ao longo dos anos. Geração é um termo usado para se referir um grupo específico e delimitado de pessoas que nasceram em uma determinada época e que vivenciaram eventos históricos e sociais que são de grande influência sobre seus valores, atitudes e crenças, tendo grande significado nos estágios relevantes para o desenvolvimento.

Neste sentido, podemos dizer que a geração Z, que nasceu no período 1990 e 2010, vivenciou o "boom" da criação de aparelhos tecnológicos, diferente das gerações anteriores - Baby boomers e Geração X -, que não foram expostas ao mundo virtual presente na internet. A geração do início do século XXI nasceu diante do desenvolvimento da internet e é considerada como incorporando os “nativos digitais”, estes que cresceram imerso no hardware e software do dia-a-dia. (VELOSO; SILVA; DULTRA, 2012).

A geração dos baby boomers e a geração X antecedem a geração Z; elas vivenciaram vários conflitos oriundos do pós-guerra, e os movimentos presentes na geração que se seguiu buscava pregar o amor, liberdade e paz através de movimentos hippie e do feminismo. Mesmo diante de tantos movimentos criados, são gerações que se demostram resistentes as mudanças advindas da tecnologia, marcadas pelo respeito de valores, tradições e os laços sociais; são gerações que

não costumam se aventurar em vários empregos e têm preferência por uma carreira sólida.

Já a geração Y, nascida nos anos 70 até 90, foi uma geração que cresceu com ambos os pais trabalhando, defrontando-se com a ausência dos mesmos; tiveram acesso à TV a cabo, videogames, computadores, vários tipos de jogos, etc. Os pais da geração Y tentaram fornecer aos filhos tudo que não tiveram; com isso, pagavam tudo que fosse necessário para a capacitação desse filho para o mercado de trabalho. Essa geração tem como característica a ambição e troca de emprego com facilidade, em busca de novos desafios e salários melhores; também é a geração que vivenciou o início de um capitalismo globalizado.

Pelo fato da geração Z já teve, em sua infância, acesso à internet, possui desapego com as fronteiras. Um problema característico presente nesta geração é a falta de interação social, motivadas pelo uso das novas tecnologias, sendo valorizada a comunicação virtual. Isso gera uma falta de intimidade com a comunicação verbal, o que acaba ocasionando problemas com as outras gerações (MEYER, 2014).

Todo esse mundo virtual e as redes sociais, é algo muito recente na contemporaneidade para ser explicitamente mensurado em seus efeitos, embora seja possível ver as diferenças entre as gerações e o impacto que a internet trouxe sobre as novas gerações que as utilizam. Toda essa influência da internet, que chegou nos anos 90 até nós e foi se atualizando, surpreende a cada dia. As gerações foram sendo influenciadas pela globalização e pela difusão do mercado por meio das facilidades da internet. Com tantas mudanças que temos, algumas pessoas lembram com saudosismo certos comportamentos que as gerações anteriores possuíam, chegando a criticar a geração atual e seus novos hábitos.

As pessoas nos anos 90 deixaram de ser apenas usuárias e consumidoras de toda essa tecnologia, passando a ser também produtoras dos conteúdos presentes na Rede. Hoje é possível ter acesso a vários conteúdos em um clique, possibilitando assim uma conectividade generalizada. Toda essa conectividade com a Web fez com que a rotina do indivíduo fosse profundamente modificada.

A ausência de toda essa tecnologia seria algo inimaginável. Através da internet é possível efetuar pagamentos, fazer novas amizades, conhecer outros lugares, programar atividades, marcar encontro amorosos, participar de games, sendo possível utilizar-se de vários outros entretenimentos, permitindo assim estar

acessíveis a todo tempo. A internet e as novas tecnologias de bolso nos permitem viver em um novo mundo virtual.

No livro “Cibercultura”, Levy (2000) se mostra bastante otimista em relação às técnicas e as tecnologias. Para ele não existe uma relação de determinismo sobre a cultura, mais sim de condicionamento. As técnicas abrem um leque de oportunidade, embora nem todas sejam usadas, de modo que a sociedade se encontra condicionada por essa técnica, que é produzida e condicionada pela cultura. Para o referido autor, a cultura é responsável pelo manuseio de tal instrumento, mas seria incorreto afirmar que o virtual substitui o real, pois tais tecnologias apenas o atualizam e incrementam, sem de fato suplantá-lo. Toda as mídias presentes no dia a dia do indivíduo promovem novas demandas, influenciando nos costumes e na criação de novos hábitos, e assim, no modo de viver e de pensar (CASTANHO, 2017). O homem e sua relação com a tecnologia possibilitou um vínculo territorial entre o físico e o virtual. Essa migração para a Rede possibilita uma experiência multiterritorial, sendo possível uma identidade múltipla (SANTOS, 2015).

O conteúdo presente na web e as novas tecnologias envolvem a percepção de diversas modalidades de sentidos, como audição, a visão, tato e as sensações proprioceptivas, fazendo com o internauta se sinta cada vez mais parte da rede. Essa interação da tecnologia entre a cultura e suas novas formas de comunicação traduz nossa nova cultura, a “Cibercultura”, que alude a pessoas conectadas na Inter rede. A palavra Ciber - em inglês “Cyber” - foi extraída da palavra cibernética. Sua origem é grega do verbo kybernéo, que significa dirigir, pilotar. No português significa o aglomeramento de grande concentração de tecnologia avançada, como computadores e internet. A criação desse nome veio expressar que a nossa cultura contemporânea é marcada pelo uso da tecnologia. Nomear as épocas de acordo com seus artefatos se tornou algo bastante comum (LEMOS, 2003), e por conta disso alguns termos usualmente utilizados devem ser aqui identificados.

O Ciberespaço proporcionou a existência de uma cibercultura. O termo ciberespaço foi usado pela primeira vez em 1984 por William Gibson, e significa “o universo das redes virtuais”. Neste ciberespaço incluem-se o e-mail, listas online, weblogs, jornalismo online (LEMOS, 2003). Já Levy (2000) prefere referir ao ciberespaço como um espaço aberto que possibilita a interconexão de vários computadores presente no mundo, dando acesso e seus dados e memórias e sua transferência, se necessário. No ciberespaço não há preocupação com a distância.

Milhares de pessoas podem ter acesso a uma memória comum de informações, em um universo aberto e virtual.

Com a internet podemos dizer que o Real e o Virtual se cruzam. Para Levy (2001) o virtual possui três sentidos: o primeiro é o técnico, como um termo da informática; segundo é filosófico, que acredita que o virtual não existe no ato em si, apenas em potência, e que o virtual é uma dimensão importante para realidade; terceiro é corrente e se refere ao irreal, pois a realidade é a materialização, uma presença concreta. No mundo virtual tudo acontece em um ritmo mais acelerado, em um ritmo próprio, não se tendo mais a preocupação do tempo/espço para se comunicar, sendo quase impossível acompanhar os avanços devido a estes acontecerem em todo tempo. O aprimoramento das técnicas não para, dando a sensação de que tudo é novo, e o não acompanhamento de todo esse avanço pode torna a pessoa ultrapassada ou até mesmo excluída dessa nova cultura, que influencia diretamente no mundo real.

Esse novo contexto de inteligência tecnológica fez com que surgisse a inteligência coletiva, que nada mais é que a interação e o compartilhamento de um saber. Assim como a aprendizagem e o melhoramento das técnicas, o Ciberespaço é um ambiente propício para a inteligência coletiva, mas isso não significa o seu aprimoramento. Esse termo foi criado por Pierre Lévy em um dos seus debates sobre tecnologia da inteligência. Para ele a inteligência coletiva é a todo tempo compartilhada, e em todas partes constantemente valorizada, sendo vivenciada e dirigida em tempo real, uma vez que as conexões sociais acontecem através da utilização das redes abertas. O termo Noosfera também possui o mesmo significado, e estes termos são usados para descrever ou para explicar a crença que existe sobre uma superinteligência global da internet (PEREIRA, 2012; LANIER, 2010).

Lemos (2009) em seu artigo, nomeia a nova cultura como “copyleft” (cultura do compartilhamento), possível através da internet, copyleft conta com uma colaboração planetária, podendo qualquer um abastecer esse mundo on-line com seu conhecimento, sendo ela coletiva e colaborativa. Segundo o autor, a lógica da cibercultura é a do “e, e, e...” possibilitando um leque de alternativas, diferenciando da cultura copyright, que através do controle das fontes de emissão, buscava a massificação e industrializando gostos e públicos, possibilitando apenas “um - todos”, “ou isso ou aquilo”, limitando a liberdade de expressão (LEMOS, 2009). Mas

será que a internet não se utiliza ainda da influência de massa? Essa influência pode se reconfigurar dentro da cibercultura.

As novas tecnologias mudaram também a maneira de se conceber a vida, gerando transformações no modo de produções e conseqüentemente atingindo as atividades econômicas. As máquinas se tornam cada vez mais ágeis, possuindo programas padronizados que pressionam o avanço tecnológico e ao mesmo tempo instigam o consumo, colaborando assim para a valorização do capital tecnológico (DUPAS; GILBERT, 1943).

As pessoas começaram a utilizar a web depositando nela seus dados, produzindo assim uma interação e comunicação em rede, chamado de ciberespaço - um dos instrumentos da inteligência coletiva, sendo possível compartilhar livros, ideias, imagens, vídeos, entre outros. A informação se tornou algo indispensável tanto para economia como para as relações sociais; o mundo se encontra interconectado, mensagens sendo dirigidas de um continente a outro, produzindo assim novas pontes, tanto para ciência, como para outros fins. Proporcionando sempre um novo conhecimento, essa vida em Rede passa a se constituir nova morfologia humana - uma nova forma humana de se reconhecer e viver. Nessa nova cultura, que tem como característica a *fluidez dos nômades*, nada é fixo e as pessoas não possuem uma certeza da estabilidade, uma vez que os laços construídos em redes podem ser ou não duráveis (DUPAS, 2003).

Algumas ferramentas que revolucionaram o uso da internet, são elas o CHAT que são grupos de conversa e bate-papo, e as mensagens espontâneas o MSN Messenger, Skype. As Redes sociais tiveram início nos anos 1990, prometendo um sabor da personalidade ao permitir dar vazão a subjetividade. Nelas, as pessoas poderiam se comunicar em tempo real. Em 2004, surge o Orkut uma Rede social vinculada ao Google que buscava a interação social, com objetivo de cultivar novas amizades e de reencontrar velhos amigos, e até mesmo paquerar. Surgiram, a partir de então, sites específicos para encontrar parceiros amorosos, assim como os Gazzag e o Parperfeito, este último sendo um dos populares no Brasil (MOREIRA, 2010).

A rede se tornou um dos principais meios de comunicação, tornando-se viral no mundo todo. As pessoas gastam mais tempo em redes sociais do que em conteúdos educativos. O Brasil lidera no tempo gastos com Redes sociais, gastando 60% do seu tempo, equivalente a 650 horas por mês, como indicam os dados

levantados pela pesquisa “Futuro Digital em Foco Brasil 2015” divulgada pela comScore (BANKS, 2015). Dados levantados pela SurveyMonkey, em parceria com a Social@Ogilvy, também comprovaram que os brasileiros passam mais tempo em redes sociais, somando 13,8 horas mensais. Essa pesquisa foi realizada em 16 países, com a participação de 6,5 mil internautas (DÂMASO, 2014).

O Facebook é a principal Rede Social no Brasil; seu alcance é de 78% na internet, tendo 58 milhões de visitantes, e as fotos dominam as postagens nessa rede social, segundo a pesquisa divulgada pela comScore (BANKS, 2015). Lanier, em uma entrevista dada a Sandoval (2018), faz uma crítica às Redes Sociais, chegando a dizer que nunca teve uma conta no Facebook, e que a internet tem muito mais a oferecer, mas que as pessoas acreditam necessitar das redes sociais, mas elas de fato não necessitam. Segundo ele, o Facebook não agrega nenhuma utilidade.

O Uso excessivo do Facebook, segundo Lanier, é explicado pelas técnicas behavioristas que são usadas para desenvolver um vício nos internautas, de modo ao autor comparar o vício às redes sociais ao vício do cigarro, pois a cada postagem o indivíduo espera o *feedback*, que atua como “recompensas simbólicas” da aceitação do outro, e automaticamente o internauta se envolve nesse comportamento. Ele explica que um dos principais objetivos das Redes sociais é a comercialização, mas devido ao uso do aplicativo ser gratuito, as propagandas inseridas ao perfil do usuário foram um meio de arrecadação dinheiro, uma relação tripla, onde a terceira pessoa financia e manipula as duas pessoas presentes na relação virtual, levando uma mudança de comportamento; ele nomeia esse movimento como a receita para a “loucura e a negatividade” (SANDOVAL, 2018; LANIER, 2018).

As *start-ups*¹ costumam ver as redes sociais como um mercado promissor, utilizando-se de dados fornecidos e coletados pelo Facebook e buscando criar anúncios perfeitos, levando os internautas a uma pressão social a adquirir o tal produto proposto. Em 2007 a BEACON, uma empresa que investia dinheiro no Facebook para divulgar compras efetuadas pelos usuários, foi acionada como violando a privacidade, causando revolta e a insatisfação com o aplicativo. Diante

¹ *Start-ups*: são empresas em fase inicial, que desenvolvem produtos ou serviços inovadores, com potencial de rápido crescimento, e que utilizam da internet pra buscar novas ideias inovadoras para o mercado. (ABSTARTUPS, 2007).

disso o Facebook recuou, mas ainda existe uma influência sobre os usuários, para que métodos de violação da privacidade e da dignidade sejam aceitáveis pelos usuários (LANIER, 2010).

Segundo o site LFG, na matéria publicada: vazamento de dados pelo Facebook: quais os direitos das vítimas? relata que recentemente o Facebook disponibilizou, na campanha presidencial 2016 dos Estados Unidos, dados sobre a opinião dos usuários sobre preferência, criando um registro imenso contendo dados de perfis de 87, milhões de pessoas. Essas informações colhidas foram utilizadas pela empresa Cambridge Analytica para influenciar o eleitorado na campanha, uma vez que os detalhes colhidos mostraram a preferência das pessoas, criando assim um marketing político perfeito, contendo a ideologia e manipulação de crenças por meio das reportagens inverossímeis (*fake news*) disseminadas por empresas especialmente contratadas e impulsionadas por algoritmos a grupos sociais específicos. Diante disso, a Empresa envolvida foi fechada e o Facebook novamente pediu desculpas pelo “erro”, admitindo não proteger o usuário como deveria. O Facebook teve que pagar pelos dados roubados no Reino Unido uma multa equivalente a 2 milhões e meio de reais. O próprio criador do Facebook, em uma entrevista em Bruxelas declarou que o ambiente do Facebook não é totalmente seguro, e “que ao conectar 2 bilhões de pessoas você acaba vendo o melhor e o pior que a humanidade tem a oferecer”. Com base nesta mostra de como as redes sociais podem manipular politicamente a informação, de modo a massificar escolhas – além de incrementar a venda de produtos de seus patrocinadores -, podemos verificar que a internet promete uma liberdade, mas essa liberdade é apenas uma fantasia dominada pela alienação, na medida em que as pessoas são conduzidas por mensagens, notícias *fakes* e propagandas invasivas legitimadas por um capitalismo desenfreado.

A geração das pessoas que cresceram com a utilização das Redes sociais é diretamente influenciada pelo capitalismo. Os adolescentes são considerados o público alvo das mídias virtuais devido à abrangência do uso da internet neste público e sua vulnerabilidade diante das influências das redes sociais; o apelo das imagens que propagam o consumo faz com que o adolescente seja considerado mais fácil de ser convencido. Nas redes sociais o consumo é incitado pelo e para o reconhecimento da identidade, promovendo o gozo constante: na internet o jovem é levado a consumir e adquirir produtos que são capazes de integrá-lo no grupo ou

excluí-lo, além dos produtos ofertados serem condizentes a cada perfil. A internet passa ser uma das maiores influenciadoras nas decisões dessa geração no que tange ao consumo por direcionar o que e onde comprar, através do apelo da construção identitária (CHIDID; DE SOUZA LEÃO, 2011), apesar desta mais se coadunar com um mecanismo de massificação.

As imagens têm um papel muito importante nas redes sociais, nesse novo mundo chamado por Guy Debord de “Sociedade do espetáculo”, no qual as imagens são uma peça importante, sendo selecionadas, a fim de se tornarem objeto de desejo com objetivo de seduzir, transparecendo somente aquilo que se deseja mostrar. Nesta fundação da tirania das imagens, o “ter” encontra primazia sobre o “ser”. Algo bem comum nas Redes Sociais é a vontade daquele que não possui na vida real, buscar o “parecer-ter” através da ostentação nas imagens. Nesta incitação de “parecer- ter”, o sujeito é influenciado pelo desejo de se tornar semelhante e consumidor dos produtos oferecido nas Redes sociais, buscando identificar-se com aqueles que têm vivenciado o outro idealizado pela rede, embora sejam possuidores de uma realidade distante. O mundo virtual das imagens é ele mesmo cultuado à distância, através de exibições instantâneas das mídias globais (DUPAS, 2000).

Através das imagens o indivíduo expressa sua subjetividade, ou uma parcela dela. O perfil do Facebook contém aquilo que a pessoa deseja mostrar, de modo que as redes sociais são a extensão da subjetividade do indivíduo. Cada indivíduo possui sua “própria” subjetividade, que é construída baseada no contexto histórico e cultural - produzida, assim, conforme a sociedade e a cultura que está inserida; a cada cultura nova são criados sentidos e significações. A subjetividade individual acontece em fases diferentes da subjetividade social, mas elas são indissociáveis, e se constituem de maneira mútua (CASTANHO, 2017).

Diante dessa nova cultura onde o mundo cultua a imagem, marcando a época do tecnocentrismo, torna-se visível a estetização do *self*: os usuários mostram o que consideram belo e aceitável, escondendo o que não lhes agrada. Desta forma, o celular de onde se acessa as redes sociais se tornou a caverna do indivíduo, que, ao mesmo tempo que está exposto, também não o está - ele se esconde em seu quarto atrás de um perfil falso, a amizade é feita virtualmente e desconhecida fora das redes sociais. Platão faz o uso da alegoria da caverna para explicar que o sujeito vive preso ao mundo dos sentidos que é muito diferente da realidade. Analogamente, as pessoas usam as redes sociais achando possuir uma imagem

verídica da realidade, mas esta é apenas uma sombra da verdadeira realidade. Como Platão nomeia o mundo real como o mundo das ideias, proclama que se os homens se libertassem da caverna conseguiriam se livrar das amarras do conhecimento sensível e acessar o conhecimento inteligível, não sendo conduzidos pela alienação das formas sensíveis (MARCONDES, 1997). Todavia, transpondo esta analogia ao nosso próprio âmbito, pode-se questionar se tal libertação do mundo virtual poderia se produzir de fato, na medida em que está tão entranhada em nossas vidas cotidianas. As redes sociais se tornaram um canal aberto para ser o que se quer ser: nelas o indivíduo se esconde, se mostra, compartilha, participa e é (MARRA, et al., 2015).

A fim de celebrar a imagem o indivíduo criou o registro da *Self*, auto-retratos, ou "*selfies*", conhecido como o ato de tirar foto de si. Representa a imagem compartilhada nas redes, um ato que se intensificou com a criação de aplicativos como o Facebook e Instagram. Essa moda começou a partir da invenção da câmera frontal, segundo a matéria a câmera frontal não foi criada para tirar self, do site Redação Galileu, o lançamento da câmera frontal aconteceu em 2003 pela Sony Ericsson Z1010 – que teve como objetivo principal não o de tirar uma foto de si mesmo, mas sim facilitar a videoconferência. Contudo, a câmera frontal do referido celular possibilitou uma maior agilidade em tirar uma foto sozinho de si, e o sucesso foi tão grande que o Dicionário Oxford em 2013 classificou a palavra "*selfie*" como a palavra mais falada no ano, em sua tradicional nomeação. O Google, em 2014, estimou que 93 milhões *selfies* são tiradas todos os dias em aparelhos celulares.

A *selfie* exposta nas Redes sociais se submete a várias mudanças, tornando-se volátil, flexível, manipulável - a própria marca do despedaçamento e a fragmentação de si nessa busca desfredda de legitimação e reconhecimento -, o que acaba gerando angústia no indivíduo, que busca sempre aprovação do outro e a comprovação de que sua vida é boa. Neste sentido, os "*likes*" têm um papel importante para fomentar esse movimento, uma constante atualização de si. Tudo se registra, mas nem tudo se vive. Será que o indivíduo se encontra diante de uma crise identitária, buscando no virtual uma construção de um "eu" ideal incapaz de ser alcançado no real? (KARNAL, 2017)

A nova subjetividade contemporânea valoriza a comunicação, opina a todo tempo, mas se tornou intolerante às demais opiniões: muito se fala, mas pouco se escuta; muito compartilha, mas não se aprofunda – o que pode indicar a presença

de uma crise da crítica. Esse excesso de tempo gasto nas redes, conectados a todo tempo, demonstra o medo presente de estar diante de si; medo de lidar com a realidade, do que se reflete no espelho, evitando o olhar, e, automaticamente, ocupando-se e multiplicando o que se faz: fotos e mais fotos, registrando tudo, fugindo da reflexão de si. Já não conseguimos estarmos sós e utilizamos as redes sociais para mesclar esse sentimento de um acompanhamento virtual - o que não soluciona o problema, apenas dificulta o encargo da relação (KARNAL, 2016). O indivíduo ocupa tanto o tempo no mundo virtual que não lhe permite tempo para refletir, nem de se defrontar com o tédio e a dúvida, que são tão importantes para criatividade (CORTELLA, 2017).

Antigamente as pessoas tinham diários que guardavam todo os seus segredos e os escondiam em lugares seguros para que ninguém soubesse, seja dos seus amores, ódios ou pecados cometidos. A subjetividade contemporânea é exteriorizada nesse mundo virtual, onde os perfis sociais contêm desde confissões de ódio como declarações de justiça, amor, e dor, perfazendo um verdadeiro muro das lamentações. A frase de Berkeley se encaixa aqui muito bem sobre “existir (ser) é ser percebido”, de modo que a invisibilidade hoje se tornou algo negativo, e diante dos variados aplicativos, o sujeito é impulsionado a mostrar-se para ser visto, e assim, existir (SANCHEZ, 2016).

O valor das coisas está em ser visto; esse valor expositivo é a essencial do capitalismo. O filósofo Byung-chul (2017), em seu livro “Sociedade da transparência”, fala que o uso do Facebook e do Photoshop transformou o ‘semblante humano’ em uma face que possui apenas um valor expositivo, perdendo seu valor cultural, perdendo sua transcendência; a face reproduzida na imagem não permite o negativo, sendo este eliminado: a imperfeição, que é tão humana, não é permitida, de modo que a face mostrada é superficial e possui a ausência da áurea. A fotografia, que antes tinha uma narrativa, não possui nascimento e nem morte: sua expressão se tornou nada romântica, sendo apenas uma foto, que tem pouco a contar e que busca apenas a exibição, e assim, o sujeito contemporâneo se tornou seu próprio objeto de propaganda.

A sociedade da transparência, segundo o filósofo supracitado, é opaca, pois a transparência não é considerada uma luz, mas uma radiação que não é penetrante, embora tudo se torne transparente. Baseada na informação e possuidora de um simulacro vazio sem significado, tal sociedade justifica o depósito das infinitas

imagens e a circulação grande massa de informação, mas o sentimento do vazio prevalece, pela ausência da verdade e da aparência, e a permanência das máscaras. Diz ele que, neste sentido: “A transparência digital não é cardiográfica, mas pornográfica, produzindo também panópticos econômicos. Neles não se busca acentuar a moral do coração, mas maximizar lucros, chamar a atenção.” (BYUNG-CHUL, 2017)

Os jovens contemporâneos têm como modelo os *youtuber*: personagens presentes na internet que chegam a exercer uma influência maior ou igual a família e conhecidos. Esse personagens estão sempre cultuando o glamour, um estilo de vida autocentrado, sempre buscando sua satisfação pessoal e imediata, tendo pouco esforço ou preocupação para assuntos que vão além do seu eu. Torna-se psicologicamente preocupante a busca incessante de auto-projeção e *auto-tracking*² online dos jovens na internet, por inexistir tempo para contemplação privada ou construção de identidade. O que pode ser observado é a criação do *Self*, mas este eu, ao invés de se referir a um senso de identidade subjetivamente forjado, trata-se mais de um “eu” empacotado, um eu polido que busca atender as exigências contemporâneas. O que é exposto reflete somente a parte glamurosa de si (não poucas vezes igualmente fabricada), como o acúmulo de troféus, certificados e vários outros prêmios, que são de pouco valor para si, embora se tornem importantes como instrumentos de promoção desse Eu on-line, que, mesmo assim, é uma versão incompleta do usuário (GARDNER; DAVIS, 2013).

Os jovens de hoje são mais focados no seu “eu” do que os jovens das décadas anteriores. Esse individualismo é algo característico do sec. XXI. O cientista Robert Putnam, autor do livro “Bowling Alone”, citado por Gardner e Davis, mostra que as participações assíduas dos americanos diminuíram nas instituições cívicas, como ligas de boliche, sindicatos e organizações da igreja. Isso demonstra, segundo ele, o enfraquecimento dos laços comunitários, mostrando assim um crescente individualismo. Até o programas de televisão se tornaram mais individualistas, de forma que valores comunitários tais como benevolência, tradição e sentimentos comunitários não possuem mais tanto destaque, enfatizando mais valores individualistas (GARDNER; DAVIS, 2013).

² *auto-tracking*: acompanhamento automático, auto-monitoramento

Isso exposto, cabe-nos refletir se a internet teria contribuído para tornar as pessoas mais Narcisistas? Também poderíamos pensar que as várias postagens sobre si deveriam reforçar que o perfil narcisista engloba pessoas auto confiantes, não são afetadas pelo outro, mas que amam a si mesmas, sem depender da opinião do outro. Mas, segundo Sherry Turkle, estudiosa do MIT e citada por Gardner e Davis, os narcisistas de hoje denotam uma carência de postar sobre si mesmos que indicam possuir uma personalidade frágil, necessitada de apoio externo, e este garantiria o sentimento de auto-confiança. Segundo o Pesquisador Jean Twenge, ainda citado por Gardner, os jovens que possuem comportamentos narcisistas apresentam mau humor, inquietação, preocupação, tristeza e sentimentos de isolamento. Isso porque na busca de se adequar a todo custo para ser aceito limita o direcionamento interno, levando a uma falta de uma reflexão silenciosa e introspectiva (GARDNER; DAVIS, 2013).

O tempo de inatividade parece desempenhar um papel restaurador, promovendo sentimentos de bem-estar . Ajudando os indivíduos a focar sua atenção de forma mais eficaz quando é necessário. Sonhar acordado, vagando e imaginando tem positivas facetas. A introspecção pode ser particularmente importante para jovens que estão ativamente descobrindo quem é, o quê eles querem ser. Sem tempo e espaço para ponderar alternativas maneiras de estar no mundo – e sem fugir de um caminho de vida determinado pelos aplicativos - jovens arriscam prematuramente excluindo assim suas identidades, tornando menos provável que eles alcancem um sentido de auto plenamente realizado e pessoalmente gratificante. (GARDNER; DAVIS, 2013, p.74, tradução nossa).³

Pesquisas também indicam que os usuários do Facebook podem até mesmo se sentirem vigiados, assim como igualmente utilizam as redes para vigiar e acompanhar a vida social das pessoas (MARRA, 2015).

Contudo, este panóptico digital é diferente do panóptico citado por Bentham: que era praticado por superiores e tinha um papel de reprimir, sendo que quem estava sendo reprimido e vigiado sabia que estava sobre vigia, uma vez que esse sistema de vigia tinha como objetivo manter a ordem e a disciplina através de

³ The downtime appears to play a restorative role, promoting feelings of well-being and, ultimately, helping individuals to focus their attention more effectively when it's needed. Daydreaming, wandering, and wondering have positive facets. Introspection may be particularly important for young people who are actively figuring out who and what they want to be. Without time and space to ponder alternative ways of being in the world—without breaking away from an app-determined life path—young persons risk prematurely foreclosing their identities, making it less likely that they will achieve a fully realized and personally fulfilling sense of self.

punições, sendo muito comum esse tipo de vigilância em presídios, fábricas, hospícios, hospitais e escolas (BYUNG-CHUL, 2017). Segundo Foucault, aludindo ao panóptico de Bentham, este não precisa necessariamente de um vigia na estrutura para motivar a sensação de vigilância dos presos, disciplinando-os. Mesmo na ausência de um vigia a sensação de vigilância não se dissipa, motivando alterações no comportamento de quem se sente vigiado. Todavia, sinaliza Foucault, hoje em dia não mais viveríamos em uma sociedade da vigilância, na qual há um monitoramento hierárquico de nossos corpos; os processos de controle se tornaram mais flexíveis, contribuindo a todo tempo para a formação da sociedade disciplinada, através da multiplicação dos controles panópticos. As várias formas de controles dispersas se disseminam na sociedade. A vigilância constante é comparada a uma “quarentena social”, um eterno exame, que através do poder imaterial atua na formação do saber do indivíduo; e este, vive a todo tempo sobre um olhar virtualmente contínuo (CASTRO, 2009).

O Panóptico digital possui suas peculiaridades: todos se encontram expostos à visibilidade e ao controle devido ao mundo em rede ser alimentado por imagens e pelo movimento de expor-se, de forma que o sujeito contemporâneo se torna nu sem nenhuma coação externa, apenas pela necessidade sentida de expor-se; achando viver uma total liberdade, se expõe por sua própria vontade, e assim, o panóptico digital se torna democrático e todos controlam todos, monitorados pela supervisão dos pares.

Segundo BYUNG-CHUL (2017), a sociedade da transparência é uma sociedade da desconfiança e da suspeita, que, em virtude do desaparecimento da confiança, agarra-se ao controle. Observa-se uma dialética presente entre a liberdade e o panóptico digital, pois a vítima do sistema de vigia constantemente é a mesma que alimenta esse sistema, se tornando vítima e agressor ao mesmo tempo.

4.1.1 O tempo do modo "on"

Viver em meio a essa gente "É um andar solitário entre a gente"

Luís de Camões

O mundo hoje se encontra “on”, conectado e atuante na esfera da informação, sendo o movimento daqueles que se encontram on-line a exteriorização e autocentramento em si, supervalorizando a comunicação a todo tempo. Todavia, antagonicamente a solidão é marcante nesse tempo: as pessoas se tornaram mais sós, havendo uma grande solidão no mundo real que contrasta com a enorme socialização no mundo virtual. Essa problemática está tão presente que no Reino Unido uma estatística constatou que nove milhões de pessoas sente-se solitárias, levando o governo a disponibilizar verbas para a criação do Ministério da solidão, uma vez que esta reflete "a triste realidade moderna", segundo a ministra Theresa May (ROSA, 2018).

A solidão, ao contrário da solicitude, é uma desagradável sensação; já a solicitude é a glória de estar sozinho e poder contemplar a própria companhia. Podemos perceber que na sociedade conectada contemporânea as pessoas não estão sabendo contemplar a arte de estar sozinho, percebendo que ficar só seria sinônimo de tristeza. A tecnologia que, através do mundo virtual, disponibiliza uma interação, não consegue sanar a solidão que se tem no mundo real, permitindo que se trave através da Rede uma relação superficial, que não supera a autenticidade de uma relação real. Esse movimento migratório para o virtual fez com que as pessoas se isolassem, e o isolamento não é nada saudável, podendo ocasionar consequências físicas, mentais e emocionais (ROSA, 2018).

O slogan da propaganda da internet é diminuir a distância de quem está longe, mas quem diminuirá a distância que está sendo criada com quem está perto? Será que as relações reais deixaram de receber a devida atenção? Um dos aplicativos comum mais utilizado para comunicar é o WhatsApp, através do qual as pessoas acordam dando bom dia a tantos grupos, embora ao lado da cama possa estar alguém que, por mais improvável que pareça, pode não receber esse bom dia. Vemos constates trocas de afetos (em seu amplo sentido) por vários aplicativos, sendo que cada vez mais as relações reais sofrem uma espécie de falecimento dentro dos lares; as habilidades sociais dentro a família está se atrofiando, e nem na hora da alimentação a família contemporânea consegue se desconectar: junto a mesa está o celular que vibra a cada garfada.

O movimento para se fazer uma amizade agora é outro: com a ajuda de um aplicativo e o nome da pessoa é fácil pesquisar nas redes sociais das quais a

pessoa participa e é só mandar uma solicitação, começar um web papo, para depois marcar algo na vida real, quando possível; ou simplesmente o relacionamento não transpassa esse ambiente virtual. Com o risco e soarmos nostálgicos, cabe pontuar que antigamente as pessoas não tinham medo de socializar, de fazer novas amizades, e em qualquer lugar poderia nascer um novo amigo. Mas, nesta vida em rede, inúmeras solicitações chegam a cada dia, dando a pessoa a opção de aceitar ou não quem deverá fazer parte do seu *hall* de amigos on-line, sem a necessidade de haver uma conexão profunda que sustente e nutra o relacionamento.

Uma das problemáticas levantada por Lanier em seu livro “Gadget - você não é um aplicativo” é que as pessoas são reduzidas a uma identidade de múltiplas escolhas nas redes sociais, identidade que ela tem que escolher, como um ícone que melhor a definisse, mas na realidade esse próprio ícone não conseguiria descrever sua subjetividade: apenas a limitaria, acabando por torná-la um produto da massa. Nas Redes sociais as pessoas possuem um número de amigos exorbitante, mesmo assim se sentem só, pois a ideia que se tem sobre a amizade se reduz aos números, sem uma autêntica relação (LANIER, 2010).

Neste cenário, “solidão na era digital é uma forma de solidão acompanhada”, expressão está de Filipa Jardim da Silva ao site Observador. Ela fala que junto com a insatisfação vem a identidade formada para agradar, e neste ínterim a pessoa corre um risco de viver no “modo de eterna personagem”. Quando o indivíduo não se sente aceito como um todo ao desligar-se do modo “on” ele sofre no “off”, incapaz de se desconectar e viver na vida “real”. Ao site Observador, Vânia Duarte, designer digital de 32 anos, relata sobre sua dependência dos *likes*; segundo ela a dependência de elogios virtuais fez com que ela a sofresse muito, pois tudo que ela postava não coincidia com a realidade, arquitetados para agradar ao outro. No *off* ela só chorava, mantendo uma rígida dieta para postar fotos de si elaboradas (camufladas) com filtros utilizados para oferecer uma melhor imagem de si. Seu sofrimento externalizava sua tamanha busca pelo reconhecimento social, mas isso não mudava seu sentimento de incompletude e seus complexos com o corpo, levando ela a ser internada por anemia profunda (MARQUES, 2017).

A vida virtual é “perfeita” nas redes sociais, e quem tem ela como referência acaba se frustrando, pois o “outro” sempre possuirá uma vida mais instigante; os amigos on-line sempre estarão rodeados de mais pessoas, saindo com um número

maior de amigos, se emocionando, se divertindo “sempre mais”, gerando naquele que está observando uma sensação de solidão e insatisfação.

A mídia e as redes sociais têm demonstrado grande influência sobre a saúde e o bem-estar do indivíduo neste cenário. Dados encontrados na matéria *Instagram ranked worst for young people’s mental health*, no site RSPH, Em uma pesquisa levantada pela Royal Society for public health (RSPH) juntamente Young Health Movement (YHM) publicada em 13 de fevereiro de 2017, buscou-se medir o efeito negativo da mídia entre os jovens, sendo essa pesquisa realizada com 1.500 jovens, com idades entre 14 a 24 anos. Esta pesquisa, realizada no Reino Unido, conteve 14 questões relacionadas à saúde e bem-estar. Os resultados da pesquisa mostraram que o YouTube é um aplicativo que, das mídias sociais, se apresentava com mais efeitos positivos, ao contrário do Instagram e do Snapchat, aplicativos que possuíam efeitos mais negativos relacionados ao bem-estar dos jovens; destes, ocupava o primeiro lugar o Instagram por conta da alta exposição da imagem nesses aplicativos, que acaba gerando um sentimento de inadequação e ansiedade nos usuários.

Segundo Shirley Cramer, citado na matéria *Instagram ranked worst for young people’s mental health*, no site RSPH: “A mídia social tem sido descrita como mais viciante do que cigarros e álcool, e agora está tão arraigada na vida dos jovens que não é mais possível ignorá-la quando se fala de jovens problemas de saúde mental”. Com isso, ela pontua a importância de se evitar situações que possam levar jovens a uma “psicose da mídia social”. A Dra. Becky Inkster, da Universidade de Cambridge, citada também na RSPH, pontua que existem jovens que também utilizam das redes sociais como subsídios para ajudar na saúde mental. Segundo ela, as mídias fazem parte do dia-a-dia das pessoas, podendo ser utilizada também para promover saúde e autoconsciência, buscando ações preventivas.

Segundo Gardner e Davis (2013), em seu livro “*The App Generation*”, os jovens de hoje apresentam uma incongruência quando demonstram ter mais autoconfiança mas não se apresentam dispostos para demonstrar suas habilidades nas ações: demonstram, ao contrário, medo de serem subjugados pelos padrões estabelecidos pela mídia, temendo frustrações, de modo que preferem não tentar do que errar. Isso se explica, segundo os autores, porque a ênfase que esse mundo dá à felicidade não dá subsídios para os jovens lidarem com a infelicidade e o sofrimento, tornando-os intolerantes a tais sentimentos, sendo que esses

sentimentos são pertencentes à vida humana e não podem ser simplesmente camuflados, já que se fazem necessários para criar habilidades sociais, tornando jovens adultos funcionais (GARDNER; DAVIS, 2013).

Era lugar comum os jovens apresentarem muita ansiedade e aversão ao risco, medo antecipatório de se sentirem ansiosos ou deprimidos e medo de seus projetos não saírem como o planejado. Tais jovens teriam, desta forma, suas identidades baseadas na insegurança e no desequilíbrio, e diante dessa ansiedade nasce um desejo de "não sentir nada", pois não se permitir sentir significa não sofrer. Este embotamento afetivo pode ter correlação com o abuso de álcool entre os jovens, independente do dia, hábito presente nas universidades; e com isso, pode trazer também a problemática de beber em excesso e dirigir embriagado, contribuindo no crescente número de violência; além disso, podem resultar na tentativa de fugir da realidade, de enfrentar os problemas que são tão necessários, mas que são tão pertencentes à vida humana (GARDNER; DAVIS, 2013).

O prazer momentâneo e a busca a todo tempo da felicidade, algo presente na internet, e a utilização dela como movimento de fuga, explica o tempo excessivo gasto nas redes sociais; lá as pessoas vivem uma espécie de gratificação imediata, sendo o desejo saciado através da instantaneidade. A internet também proporciona a pessoa, a sensação de estar no controle, por conta do usuário ter acesso a várias páginas on-line - ao mesmo tempo que a pessoa pode estar baixando algo, ela também tem a opção de jogar ou comprar on-line, postar algo nas redes sociais, saciando impulsos sexuais, um leque de opções disponíveis na Rede. Quem é tímido na vida real, pode ser apresentar corajoso no virtual, uma personagem idealizada conforme a vontade pessoal. Segundo Kallas, o indivíduo tem a sensação de que no virtual se pode errar, pois se terá outra chance: é só deletar ou desligar o computador e pronto, é fácil de solucionar. Mas caso aconteça algo não planejado, esse movimento representa um escape do mundo real, da rotina, das angústias e tristezas presentes na realidade (KALLAS, 2016).

O mundo virtual é muito atrativo por conta da internet não regular e nem levar em conta nossa necessidade de esperar, sendo, assim, o oposto do mundo real; e como a realização instantânea do desejo na internet é algo momentâneo, isso pode levar o uso abusivo da internet. A dependência da internet tem ser tornado alarmante para a saúde pública. Este tema está sendo abordado de maneira semelhante a outros vícios de entidade clínica (KALLAS, 2016), mas se remete a

uma categoria distinta: a adição à internet, também conhecida como “adição” comportamental e dependência comportamental, é um tema que vem sendo muito discutido. Novas reflexões estão sendo feitas para medir até onde o uso da internet pode ser considerado saudável, buscando uma relação mais saudável entre o homem e os avanços tecnológicos (TEIXEIRA, 2016).

O governo da França, preocupado com uso excessivo do celular, criou uma lei que não permite que os adolescentes entrem na escola com celulares, buscando evitar a dependência dos aparelhos, a interrupção do sono e até mesmo o *bullying*, que poderia ser praticado de forma digital. Com essa mudança na Lei francesa, o aluno só poderá usar o celular, se a escola permitir através de algumas exceções pedagógicas. Para o ministro da Educação Francês, Jean-Michel Blanquer, os avanços tecnológicos não podem monopolizar a vida das pessoas (SILVA, 2018). Nas pesquisas analisadas por Abreu e Nabuco et al. (2008) foram observadas uma correlação que apontam para a relação da dependência de Internet e algumas comorbidades psiquiátricas, a saber: depressão, transtorno do humor bipolar, transtornos de ansiedade e transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (T.D.A.H.).

Adição à internet é um tema da saúde pública e a preocupação está na falta de controle sobre no uso. Essa dependência comportamental leva o indivíduo a mudar seu comportamento, podendo alterar os objetivos pessoais, familiares e profissionais. Pode ser notada através dos sintomas de abstinência, podendo se observar que a internet se torna a atividade mais importante para o adicto; também estão presentes padrões de repetição do uso excessivo, uso excessivo e conflitos gerados diante disso, a ausência e o isolamento social do indivíduo, além do uso da internet para escapar de problemas (TEIXEIRA, 2016).

Segundo Yung (1998), é considerado dependente da internet a pessoa que apresenta um comportamento que produz intoxicação/prazer por meio dela (com a intenção de alterar o humor e a consciência), um padrão de uso excessivo, um impacto negativo ou prejudicial em uma esfera importante da vida e a presença de aspectos de tolerância e abstinência. Na internet existe um curto período de latência, e o prazer, quando requisitado, vem de maneira imediata. Desta forma podemos dizer que a internet é psicoativa: mexe com os neurotransmissores e com a produção de dopamina, já que existe uma relação de prazer em seu uso e o ganho

momentâneo, seu reforço positivo, e, com ele, a chance de ser repetido, tornado o indivíduo refém desse reforço (YUNG, 1998; YUNG, DE ABREU, 2011).

No DSM-V já existe a categoria de “Transtorno de jogo pela internet” adverte que a adição a jogos pela internet pode ocasionar ao fracasso escolar, a perda do emprego e o fracasso conjugal, tendendo a desestimular atividades sociais, escolares e familiares considerados normais. Jovens estudantes podem apresentar um desempenho inferior, declínio nas notas, seguido do consecutivo fracasso escolar (DSM-V).

O transtorno do jogo pela internet é um padrão de jogo pela internet excessivo e prolongado que resulta em um grupo de sintomas cognitivos e comportamentais, incluindo a progressiva perda de controle sobre o jogo, tolerância e sintomas de abstinência, análogos aos sintomas dos transtornos por uso de substâncias (DSM-V, pag. 796).

Os jogos pela internet proporcionam ao jogador uma imersão a uma realidade virtual criada através de bancos de dados, onde simula a nossa realidade; essa simulação interativa leva à pessoa a ter uma experiência muito semelhante com a realidade, e isso faz com que haja uma relação sensório-motora onde se sente e se movimenta como se tudo o que fosse contemplado no mundo virtual tivesse acesso aos sentidos e ação (LEVY, 2000). Nos games on-line existe uma interação entre milhares de pessoas, movimentando uma parte significativa da economia anual mundial (US\$32,6 bilhões), alcançando adultos, jovens e crianças; o número ultrapassa treze milhões de jogadores de MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) (RODRIGUES; LOPES; MUSTARO, 2007).

No game é possível se comunicar através de chats, criar avatares, semelhantes à própria pessoa ou não; é possível também criar um vocabulário próprio do jogo. Os jogos, já fazem parte da cibercultura: as comunidades virtuais de jogos crescem a cada dia, sendo cada vez mais abrangentes; jogos mais elaborados são criados a todo tempo, e os antigos, sendo atualizados; isso faz com que os jogadores dediquem diariamente mais horas ao jogo devido ao ambiente ser imersivo, construindo assim laços duradouros entre os membros da comunidade (RODRIGUES; LOPES; MUSTARO, 2007), mas ao mesmo tempo, concorrendo e retirando-os de sua vida cotidiana.

Toda essa fantasia de poder criar personagens, mudar sua aparência, viver em um mundo paralelo, poder mudar seu ambiente físico, se tornou algo muito atrativo nos jogos virtuais. O vídeo game age dentro do princípio de imersão,

fazendo com que a pessoa mergulhe em um mundo criativo. Uma das características do jogo é “fazer de conta”; esse “faz de conta” permite a interação interpessoal e a ativação da imaginação (RODRIGUES; LOPES; MUSTARO, 2007). Mas é necessário que os jogadores estejam em contato com a realidade, para que a imersão não os condicione a um “afogamento” no mundo virtual dos jogos (DE OLIVEIRA, 2013).

A utilização do mundo virtual como escape e a crença de que no virtual não possui perigos está sendo desconstruída. Algo presente na sociedade pós-moderna é a falta de unificação e simbolização, levando as pessoas a viverem conforme suas excitações corpóreas, sem limites, sendo movidas as suas próprias intensidades e vontades, não encontrando mediadores simbólicos e levando o indivíduo a agir sem pesar nas consequências de seus atos (KALLAS, 2016) – e este tipo de reação é muito instigada pelos jogos virtuais. Uma onda de comportamentos agressivos, invasão de privacidades de famosos e a utilização de *Troll* (brincadeiras agressivas instigadas pelo anonimato) têm se mostrado correntes; assim, pessoas anônimas utilizam a internet para praticar ações abusivas, sendo conhecidas como sádicos virtuais que encontram prazer em postar na Internet vídeos de ataques, buscando humilhar vítimas indefesas. Segundo Jaron Lanier: “A cultura do sadismo on-line tem o seu próprio vocabulário e já se popularizou. O *trolling* não é uma série de incidentes isolados, mas o *status quo* no mundo on-line” (LANIER, 2010, p.71). Esses crimes de ódio estão muito presentes na contemporaneidade, participando de publicações feitas para fomentar rebeliões e *fake news*.

Os crimes cibernéticos, alertaram a urgência de se criar punições para aqueles que praticam tais atos. No Brasil, a primeira lei criada através da violação da intimidade na internet foi apelidada de Lei Carolina Dieckmann, devido a violação da sua privacidade e a publicação de fotos íntimas na rede. A Lei dos Crimes Cibernéticos (12.737/2012) derivou do projeto de lei PLC 35/2012. Se fez necessário alterar o Código Penal (Decreto-Lei 2.848/1940) para classificar como crime uma série de delitos cibernéticos. A pessoa que comete delitos na internet pode ser punida de três meses a um ano, mas dentre outras punições existem também multas, e quando o dano é maior pode derivar em uma pena de seis meses a dois anos de prisão. Essas punições acometer àqueles envolvidos na divulgação, comercialização e transmissão a outros usuários da Rede através da alteração da Lei 7.716/1989 que defende a vítima do preconceito raciais on-line em qualquer

meio de informação, cuja pena para esta infração é de dois a cinco anos (MUTA, 2018).

A polícia federal, para punir crimes de incitação ao homicídio e ao ódio pela internet no período da eleição eleitoral, deflagrou a operação olhos de Lince, buscando coibir crimes eleitorais realizados pela internet - fotos postadas nas redes sociais da urna, consideradas violações do sigilo. Para identificar quem cometia os crimes foram utilizadas técnicas de reconhecimento facial (MUTA, 2018). Segundo uma publicação do site E-Commerce Brasil, matéria Crimes Online fazem mais de 62 milhões de vítimas no Brasil, citou que Norton Cyber Security responsável em medi as ocorrência de crimes que acontecem pela internet publicou em seus dados que o Brasil ocupa a posição de segundo lugar, tendo uma grande ocorrência de cibercrimes, incluindo o *ciberbullying* - 62 milhões de pessoas são vítimas desse tipo de crime, isso alerta que a internet deve ser utilizada com precaução.

Esses crimes on-line demonstram a falta de consciência ao se postar algo. As pessoas acreditam que não serão achadas e nem descobertas. Com a internet, o mundo Real teve que se adaptar, buscar levar ao virtual a noção de lei, punindo assim essa nova roupagem dada ao crime. As pessoas começaram a expor seus pensamentos sem um limite necessário, sem consciência das consequências que aconteceriam diante dos atos cometidos na internet - a violência e a intolerância ao outro, questões problemáticas advindas da realidade e que se reconfiguraram na internet.

Toda nova tecnologia exerce um impacto na vida do indivíduo, pois vai exigir dele uma nova habituação. As novas redes de comunicação provocaram uma grande mudança no modo de viver, comunicar e ser. A internet, como diz Bill Gates, se tornou a praça centra da aldeia global. É necessário que toda essa tecnologia e a inteligência coletiva, seja usada para adquirir conhecimento com propósitos puros, não apenas por dinheiro e poder, para que haja então em nossa sociedade, uma evolução a um novo nível.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A internet mudou completamente a vida das pessoas, assim como toda as novas tecnologias. Diante de cada invenção tecnológica, uma nova adaptação e adequação da sociedade a técnica. Faz pouco tempo que mapas e bússolas tinha a função de orientar os rumos a serem tomados. Hoje em dia já se tem o GPS, que é capaz de mostrar através de satélite a imagem do destino desejado. Poderíamos falar de tantos outros avanços que a internet proporcionou ao indivíduo, tanto no uso pessoal como no uso da técnica.

A internet tinha como promessa a liberdade de expressão, dando a todos uma certa “democracia da informação”. A cultura de massa, que antes era centralizada, vivencia agora a cultura do compartilhamento. O indivíduo contemporâneo tem cada vez mais sua vida interligada ao modo on-line, de modo que o virtual se tornou uma extensão do real, onde as pessoas se afirmam como indivíduos, buscando ser notadas e reconhecidas. Isso explica a dedicação dada a abastecer a todo tempo suas redes sociais, apresentando nas redes sociais o que acreditam ser o melhor de si. Todavia, mesmo diante de tanta socialização através de vários aplicativos, as pessoas continuam se sentindo sós e inseguras, buscando meios para burlar os sofrimentos.

A internet também mostrou o lado perverso do ser humano, notados através dos crimes cibernéticos, dos *trolls* do anonimato, do *cyberbullying* e outras ações maléficas provocadas na rede. Viu-se também que o mal-uso da internet, por meio do uso excessivo, pode prejudicar a vida profissional, pessoal e social do indivíduo, podendo levar à dependência e a outros problemas voltados à saúde mental.

Dentre tais problemáticas, a exposição do “eu” de maneira exagerada se transformou em uma característica contemporânea, uma tendência do individualismo à narcisização, em relação à qual os *likes* e o olhar do outro se tornam essenciais. Para provocar tal olhar, imagens e mais imagens sem nenhum significado além deste intuito abastecem as redes sociais nessa sociedade da transparência. Neste mundo virtual, o indivíduo ocupa o papel de panóptico do outro, perscrutando seus pares em uma eterna comparação em busca da felicidade. Em meio a tal visibilidade, mesmo diante de uma suposta liberdade os usuários ainda se encontram tolhidos e enquadrados no mundo virtual, aprisionados pelo desejo de

serem aceitos e notados, desejo este maior do que a vontade de encontra-se. Diante dessa busca incessante de reconhecimento nas redes sociais, o indivíduo não consegue se reconhecer, o que lhe gera grandes angústias.

A psicologia como ciência que busca a saúde do indivíduo necessita compreender melhor as novas dinâmicas postas pela cibercultura, estudando o funcionamento do indivíduo contemporâneo para auxiliá-lo em meio às novas configurações de sofrimento provocados pela vida virtual. Na ausência de representações simbólicas por conta da massificação alienante da vida em rede, devemos refletir sobre o impacto provocado pela internet e as novas formas de adoecimento dela advindas.

REFERÊNCIAS

A CÂMERA frontal não foi criada para tirar self, **Redação Galileu** disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2017/10/camera-frontal-do-seu-celular-nao-foi-criada-para-tirar-selfies.html>>2017, acessado em: 10 de outubro de 2018.

BANKS, A. 2015 Brazil Digital Future in Focus, disponível em <<https://www.comscore.com/por/Insights/Presentations-and-Whitepapers/2015/2015-Brazil-Digital-Future-in-Focus>>, acesso em 03 de outubro 2018.

ABREU, K. C. K. **História e usos da Internet**. Biblioteca on-line de Ciências da Comunicação. Universidade da Beira Interior. Covilhã. (2009).

ARAYA, E.R.M., VIDOTTI, S.A.B.G. *Criação, proteção e uso legal de informação em ambientes da World Wide Web* [online]. **São Paulo: Editora UNESP**; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. 144 p. ISBN 978-85-7983-115-7. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>.

BRIGGS, A.; BURKE, P. (2016). Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet. Zahar. Tradução: DIAS, Maria Carmelita Pádua. **Revisão técnica: VAZ, Paulo. 2a. Edição**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, Editor, 2006.

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

CASTANHO, Marisa Irene Siqueira; ZORZIM, Terezinha José Inácio. Internet, cultura do consumo e subjetividade de jovens. **Revista Pesquisas e Práticas Psicossociais**, v. 12, n. 1, p. 36-53, 2017.

CASTRO, E. **Vocabulário de Foucault: um percurso pelos seus temas, conceitos e autores**. Autêntica, 2009.

CARVALHO, M. S. R. M. A trajetória da Internet no Brasil: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança. Unpublished Estudos de Ciência e Tecnologia no Brasil, **Universidade Federal do Rio de Janeiro**, Rio de Janeiro. (2006).

CONGER, Jay. Quem é a geração X. **Hsm management**, v. 11, n. 1, p. 128-138, 1998.

CORTELLA, S. M. Redes Sociais, Pinga Fit, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ff7I2PeDtw>>, 2017, acessado 10 de outubro de 2018.

CRIMES ONLINE fazem mais de 62 milhões de vítimas no Brasil, E-COMMERCE BRASIL disponível em; <https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/crimes-onlines-fazem-mais-de-62-milhoes-de-vitimas-no-brasil/> acesso em: 20 de outubro de 2018.

CHIDID, I, R; DE SOUZA LEÃO, a. L. M. Atividades de consumo como recursos da construção da identidade pré-adolescente em interações verbais. **Revista Organizações em Contexto**, v. 7, n. 13, p. 59-83, 2011.

DÂMASO L. Brasileiros lideram ranking de horas gastas em redes sociais, diz estudo. TechTudo, disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/07/brasileiros-lideram-ranking-de-horas-gastas-em-redes-sociais-diz-estudo.html>> acesso em: 03/10/2018.

DE ABREU, C. R. F., Nabuco et al. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Revista Brasileira de psiquiatria**, v. 30, n. 2, 2008.

DE OLIVEIRA, T. M. Imersão em jogos pervasivos. Rumores, v. 7, n. 14, p. 315-334, 2013.

DOS SANTOS, Cristiane Ferreira et al. O processo evolutivo entre as gerações x, ye baby boomers. **Anais do XIV SEMEAD Ensino e Pesquisa em Administração**, v. 13, 2011.

DUPAS, Gilberto. **Tensões contemporâneas entre o público e o privado**. Paz e terra, 2003.

DUPAS, G. **Ética e poder na sociedade da informação: de como a autonomia das novas tecnologias obriga a rever o mito de progresso**. Editora Unesp, 2000.

FORTIM, I ; ALVES DE ARAUJO, C. Aspectos psicológicos do uso patológico de internet. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**, v. 33, n. 85, 2013.

GARDNER, H; DAVIS, K. **The app generation: How today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world**. Yale University Press, 2013.

GUGIK, G., A História dos computadores e da computação. **TecMundo**, Curitiba. (2009).

GOMES, H. S. Brasil tem 116 milhões de pessoas conectadas à internet, diz IBGE, disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/brasil-tem-116-milhoes-de-pessoas-conectadas-a-internet-diz-ibge.ghtml,21/02/2018>>, acesso em: 24 de setembro de 2018.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da transparência**. Editora Vozes Limitada, 2017.

INSTAGRAM ranked worst for young people's mental health, RSPH, disponível em: <<https://www.rsph.org.uk/about-us/news/instagram-ranked-worst-for-young-people-s-mental-health.html>> 2017, acesso 19 de outubro de 2018.

KARNAL, L. A solidão nas redes. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=iZaGCupKsus> > 2016, acessado 10 de outubro de 18

KARNAL, L. Hoje tudo deve ser registrado e não vivido ", **Saber Filosófico**, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AWf_IPe7uO8>, 2017, acessado 10/10/18

KALLAS, Marília Brandão Lemos de Moraes. O sujeito contemporâneo, o mundo virtual e a psicanálise. **Reverso**, v. 38, n. 71, p. 55-63, 2016.

LANIER, J. How we need to remake the internet | TED, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qQ-PUXPVlos>> 2018, acesso 09 de outubro de 2018.

LANIER, J. **Gadget: você não é um aplicativo**. São Paulo: Saraiva, p. 21-94, 2010.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999. **As tecnologias da inteligência**, 2001.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993 (Coleção TRANS). **Cibercultura. São Paulo: Editora**, v. 34, 2000.

LEMOS, A; CUNHA, P. (ORGS). **Olhares sobre a Cibercultura**. Sulina, Porto Alegre, 2003; pp. 11-23

LEMOS, A. Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma "Cultura Copyleft". **Contemporânea-Revista de Comunicação e Cultura**, v. 2, n. 2, 2009.

MARCONDES, D. **Iniciação à história da filosofia: dos pré-socráticos a Wittgenstein**. Zahar, 1997.

MARRA, G. A. et al. Estetização do self e elaboração psíquica: repercussões das redes sociais na subjetividade. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**, v. 35, n. 89, p. 424-440, 2015.

MARQUES, C. A, Solidão na era digital: nunca estivemos tão conectados e tão sós, observador, disponível em: <<https://observador.pt/especiais/solidao-na-era-digital-nunca-estivemos-tao-conectados-e-tao-sos/>,> 2017, acesso 19/10/2018.

MEYER M. Quais as diferenças entre as gerações X, Y e Z e como administrar os conflitos?, disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/13498-quais-as-diferencas-entre-as-geracoes-x-y-e-z-e-como-administrar-os-conflitos>, publicado em: 16/10/2014, acesso em: 10 novembro de 2018.

MUTA, J. **No Recife, operação Olhos de Lince intima suspeito de postar foto de urna ao votar**. Disponível em: <<://www.folhape.com.br/politica/politica/eleicoes2018/2018/10/24/blg,8318,7,947,politica,2419-no-recife->

operacao-olhos-lince-intima-suspeito-postar-foto-urna-votar>. 2018, acesso em: 27 de outubro de 2018.

O Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, DSM-V. 5.^a edição Associação Americana de Psiquiatria, 2013.

PEREIRA C. A., **A Inteligência Coletiva: A Internet como extensão do conhecimento no processo ensino-aprendizagem de jovens do ensino médio**, Edição Nº. 2, Vol. 1, Jul-Dez. 2012.

ROSA, A. B. Por que os britânicos tiveram que criar um Ministério da Solidão Theresa May quer solucionar a "triste realidade moderna". Disponível em: <https://www.huffpostbrasil.com/2018/01/18/por-que-os-britanicos-tiveram-que-criar-um-ministerio-da-solidao_a_23337387/> 2018, Acesso 18 de outubro de 2018.

RODRIGUES, L. C. LOPES, A. S R., MUSTARO P, P. Impactos sócio-culturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores, Universidade Presbiteriana Mackenzie, Dept. **Ciência da Computação**, Brasil ,2007

SANTOS, B. R. dos et al. Repercussões das redes sociais na subjetividade de usuários: uma revisão crítica da literatura. **Temas em Psicologia**, v. 23, n. 4, p. 913-927, 2015

SANDOVAL P, X, DE. "Facebook usou técnicas comportamentais para criar um vício, como foi feito com o cigarro" disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2018/09/13/cultura/1536838060_368784.html> 2018, acesso:05/10/2018.

SANCHEZ, M, Explicando os conceitos: a percepção em Berkeley, Opinião Central, disponível em: < <https://opiniaocentral.wordpress.com/tag/berkeley-ser-e-ser-percebido>>2016, acessado em: 11 de outubro de 2018.

SILVA, H. Victor. França aprova lei que proíbe uso de celulares nas escolas Os estudantes não poderão usar celulares nem mesmo no intervalo das aulas e no horário de refeições, disponível em:<<https://tecnoblog.net/254131/franca-proibe-smartphones-escolas/>> 2018, acesso em: 26 de outubro de 2018.

TEIXEIRA, Elsa Isabel Barbosa. **O uso excessivo das redes sociais pelos adolescentes**. Dissertação de Mestrado, 2016.

TUDO QUE você precisa saber sobre startups, ABStartups, disponível em: <<https://abstartups.com.br/2017/07/05/o-que-e-uma-startup/>> 2017, acesso em: 01 de novembro de 2018.

VAZAMENTO de dados pelo Facebook: quais os direitos das vítimas? , LFG, disponível em: <<https://www.lfg.com.br/conteudos/artigos/geral/vazamento-de-dados-pelo-facebook-quais-os-direitos-das-vitimas>>, 2018, acesso em: 26 de outubro de 2018.

VELOSO, E. F. R; SILVA, R. C. ; DUTRA, J. S. Diferentes gerações e percepções sobre carreiras inteligentes e crescimento profissional nas organizações. **Revista Brasileira de Orientação Profissional**, v. 13, n. 2, p. 197-208, 2012.

YOUNG, K. S. **Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder.** *CyberPsychology & Behavior*. v1, 237-244, 1998.

YOUNG, K, S. DE ABREU, Cristiano Nabuco. **Dependência de internet: manual e guia de avaliação e tratamento.** Artmed Editora, 2011.

ANEXOS

05/11/2018

Currículo do Sistema de Currículos Lattes (Débora Cristina de Oliveira Pessoa Gonçalves)



Débora Cristina de Oliveira Pessoa Gonçalves

Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/9569020641850070>

Última atualização do currículo em 24/05/2017

Possui ensino-medio-segundo-graupela escola estadual de ensino fundamental 28 de novembro(2011). Tem experiência na área de Psicologia. (Texto gerado automaticamente pela aplicação CVLattes)

Identificação

Nome	Débora Cristina de Oliveira Pessoa Gonçalves
Nome em citações bibliográficas	GONÇALVES, D. C. O. P.

Endereço

Formação acadêmica/titulação

2014	Graduação em andamento em Psicologia. Faculdade de Educação e Meio Ambiente, FAEMA, Brasil.
2000 - 2011	Ensino Médio (2º grau). escola estadual de ensino fundamental 28 de novembro, 28, Brasil.

Áreas de atuação

1.	Grande área: Ciências Humanas / Área: Psicologia.
-----------	---

Idiomas

Português	Compreende Bem, Fala Bem, Lê Bem, Escreve Bem.
------------------	--

Produções

Produção bibliográfica

Resultado da análise



Arquivo: TCC- CIBERCULTURA E SUA INFLUENCIA SOBRE Débora Cristina.doc

Estatísticas

Suspeitas na Internet: **2,78%**

Percentual do texto com expressões localizadas na internet [▲](#)

Suspeitas confirmadas: **6,08%**

Confirmada existência dos trechos suspeitos nos endereços encontrados [▲](#)

Texto analisado: **94,02%**

Percentual do texto efetivamente analisado (frases curtas, caracteres especiais, texto quebrado não são analisados).

Sucesso da análise: **100%**

Percentual das pesquisas com sucesso, indica a qualidade da análise, quanto maior, melhor.

Endereços mais relevantes encontrados:

Endereço (URL)	Ocorrências	Semelhança
http://hid0141.blogspot.com/2013/05/historia-da-internet.html	11	5,82 %
http://www.portalsaofrancisco.com.br/historia-geral/historia-da-internet	11	8,45 %
https://www.passeidireto.com/arquivo/1809602/criacao_protecao_e_uso_legal_de_informacao_digital/4	10	3,21 %
https://docplayer.com.br/1758639-1-ambientes-informacionais-digitais.html	10	7,04 %
https://www.passeidireto.com/arquivo/30597288/criacao-protecao-e-uso-legal-de-informacao-em-ambientes-da-world-wild-web/4	10	3,21 %