

---

## CAINDO NA REDE: benefícios e perdas

FALLING IN NETWORK: benefits and losses

Agnaldo Kupper<sup>26</sup>

### RESUMO

Ao nascermos, encontramos os valores estabelecidos e absorvemos a língua, os padrões culinários, as brincadeiras e até mesmo as manifestações de emoção. Nos dias contemporâneos, idéias, sentimentos, opiniões e fatos são compartilhados por milhares e milhões de indivíduos graças a alguns meios de comunicação como o telefone, o rádio, o cinema, a televisão e, principalmente, a internet. Uma das principais características das redes sociais é sua abertura, permitindo o contato horizontal entre os participantes, ou seja, sem diferenças ou estratificação social, porém com elevado grau de identidade. Outra de suas características é seu caráter efêmero, ou seja, as relações estabelecidas nas redes sociais podem ser passageiras e eventuais, não estabelecendo vínculos diretos e contínuos entre os envolvidos. Mas até que ponto isto nos tem sido positivo? Para alguns especialistas e teóricos em geral, a inserção de indivíduos nas tecnologias digitais é fundamental para a manutenção e expansão do sistema democrático. Para os mais pessimistas, tal inserção é ruim devido ao seu caráter consumista e industrial, porém a fixação pelo uso das redes sociais pode gerar dependência pessoal, trazendo à tona problemas que extrapolem a capacidade crítica humana.

**UNITERMOS:** cultura; convívio; tecnologias digitais; redes sociais.

### ABSTRACT

When we are born, we find the values set and absorb the language, the culinary standards, the games and even the manifestations of emotion. In contemporary days, ideas, feelings, opinions and facts are shared by thousands and millions of people thanks to some media such as the telephone, radio, movies, television and especially the Internet. A key characteristic of social networks is its openness, allowing the horizontal contact between participants, ie no differences or social stratification, but with a high degree of identity. Another of its features is its ephemeral nature, ie, the established relationships in social networks may be transient and occasional, and not establishing direct links between those involved. But to what extent this has been the positive? For some specialists and theorists in general, the inclusion of individuals in digital technologies is critical to the maintenance and expansion of the democratic system. For the pessimists, such insertion is bad due to its consumer and industrial character, but fixing the use of social networks can generate personal dependence, bringing up issues that go beyond the critical human capacity.

**KEY WORDS:** culture; conviviality; digital technologies; social networks.

141

### CULTURAS E SÍMBOLOS

As teorias, os valores materiais e espirituais e as instituições são criações que permitem ao indivíduo edificar sua existência. Neste sentido, cultura nada mais é do que a criação de símbolos.

O termo *cultura* designa, em sua concepção mais ampla, o repertório da ação humana e de seus produtos (teorias, práticas, valores, saberes coletivos, entre outros). Um *repertório cultural* é socialmente transmitido através das gerações.

Por pensar, conviver e agir, os seres humanos criam um mundo que, definitivamente, não pode ser visto como natural. E é exatamente isto que diferencia o homem dos demais animais, já que o ser humano transforma a natureza, edificando cultura.

A linguagem é um sistema simbólico e produto da interação humana, além de instrumento fundamental da cultura de determinada comunidade e/ou sociedade. Pela linguagem, o ser humano amplia sua relação com o mundo, passando a pensar o futuro, o presente e o passado.

Cada estrutura social possui a sua própria cultura, que pode se definir como um

---

<sup>26</sup> Mestre na área de História e Sociedade e doutorando na área de Política e Representações; professor de cursos de graduação e pós-graduação; autor de livros didáticos e paradidáticos.

---

modo de vida particular, composto por seus valores, estilos, regras, formas de encarar o mundo. Isto faz com que cada um dos componentes dessa sociedade possua uma *identidade cultural*.

No mundo globalizado contemporâneo, assistimos a perdas e ganhos culturais.

Por um lado, com a proliferação e avanço dos meios de comunicação e informações através das redes televisivas, das redes de informática e informatização, do crescimento assustados da robótica, entre outros, vemos nossas vidas e relações sociais transformadas. Os hábitos continuamente estabelecem-se como menos duradouros, gerando modificações abruptas no convívio e uma solidariedade menos consistente.

O canadense Erving Goffman (1922-1982)<sup>27</sup> aponta-nos para a idéia de que uma sociedade seria o resultado das interações entre seus componentes (indivíduos), dedicando aos estudos do que chama *microfenômenos sociais*, que descreve como ritos de interação. Para o autor, o processo de interação entre as pessoas é frágil e precisa ser regulado por ritos e regras educacionais de convivência.

Próprio da fase capitalista atual, a globalização econômica visa aumentar mercados, de forma sutil e silenciosa (repare que as guerras existentes em nosso mundo contemporâneo são mais de caráter nacionalista do que econômico). Para que os lucros sejam alcançados, necessária a agilidade e o poder das comunicações e informações. Para tanto, assistimos à proliferação da internet, dos telefones, dos produtos de informática, dos trens velozes, entre outros. O mercado mundial trabalha nas bolsas de valores e nas bolsas de mercadorias e de futuros, sendo a trama dos acontecimentos articulada pelos grandes agentes financeiros e pelas corretoras de valores. Até mesmo um movimento social passa a ser iniciado pelas redes.

142

Assistimos à invasão de mercadorias em todos os cantos e becos do mundo, o que aprofunda o processo de produção, com a expansão dos conglomerados multinacionais e transnacionais pelo planeta afora. Como conseqüência, veste-se, come-se, dança-se, ouve-se, aprecia-se, noticia-se, de forma igualitária, ou quase. Muitos especialistas consideram estarmos em um processo de aculturação. Outros, menos pessimistas, em inserção a novas propostas culturais.

## MUNDO TEOCÊNTRICO, ANTROPOCÊNTRICO E TECNOCÊNTRICO

Em um passado remoto, calcado nas décadas de 1960 e 1970, os indivíduos, em geral, estavam engajados em alguma estrutura de apoio, fosse ela política ativista ou artística ou mesmo um investimento de existência.

No ar, um clima de entusiasmo, calcado em bandeiras políticas e sociais.

A juventude contemporânea, por sua vez, perde modelos orientadores.

A sensação e aparência é a de que não se tem pelo que lutar, a não ser por uma estrutura material que permita usufruir da melhor maneira uma vida confortável.

Atualmente, os jovens são testemunhas da expansão dos meios técnicos de comunicação e informação que possibilitam contatos, ligações nunca antes imaginadas com o mundo, de forma rápida e eficiente, com os aparelhos técnicos invadindo cada um dos espaços das atividades de rotina.

R  
E  
V  
I  
S  
T  
A

---

27 La mise en scène de la vie quotidienne. Paris: Lês Éditions de Minuit, 1973

Isto não significa que o mundo atual seja menos vigoroso do que o de décadas anteriores, já que todas as últimas transformações, próprio do mundo globalizado nos padrões capitalista, nos conduziu à conquista da liberdade humana, ao aumento dos bens e equipamentos técnicos, ao desenvolvimento de um poder político mais democrático e à diversificação das manifestações artísticas.

No entanto, tal conquista tecnológica trouxe dissabores.

Um deles em especial: a máquina e os objetos assumiram importância decisiva, substituindo o convívio mais pleno e verdadeiro e transformando um mundo real em um aparente.

No mundo teocêntrico, próprio do período medieval ocidental (V ao XV), ao homem não era dado o direito de desafiar e se impor, já que havia um poder acima do indivíduo. Cabia à pessoa obedecer. O comportamento era o de limitar-se enquanto ser e aceitar o estado geral da realidade, sem questionamentos ou dúvidas.

A partir das últimas décadas do século XV, próprio das transformações sociais e econômicas, há a revitalização das culturas clássicas. O homem passou a se tornar mais audacioso e a rejeitar a posição de uma autoridade invisível com quem não podia dialogar. Este mesmo homem, tornou-se, paulatinamente, o centro de tudo, dessacralizando a cultura e a sociedade, sentindo-se dono dos instrumentos técnicos, científicos e filosóficos que lhe passaram a permitir decifrar, diagnosticar, prever, controlar, administrar e programar sua própria história.

Ou seja, se o saber teocêntrico reunia as informações no Evangelho, o homem moderno passou a construir explicações para o mundo, tornando-se agente de sua própria existência. Em outras palavras: mais do que endeusar um ser, os valores antropocêntricos passaram a exaltar o conhecimento.

No mundo tecnocêntrico, próprio da atualidade, o homem passa a submeter-se ao controle generalizado das máquinas, comportando-se também como uma, com um número e com uma função.

Isto significa dizer que na esfera da vida tecnocêntrica o indivíduo passou a poder vivenciar uma série de experiências através de uma realidade virtual que mexe com o real ao criar simulações de vivências através dos sistemas eletrônicos, com o conceito de mundo convergindo a partir de uma realidade aparente.

	<b>TEOCENTRISMO</b>	<b>TROPOCENTRISMO</b>	<b>TECNOCENTRISMO</b>
Domínio	Deus	Homem	Máquina
Saber	Fé	Razão	Imaginação
Ética	Abnegação	Possíveis Prazeres	Ausência Controle
Utopia	extraterrestre	terrena	virtual
Meta Humana	redenção	história	inexistente

O que marca o mundo tecnocêntrico de nossa cultura é o aparecimento de uma sociedade que se torna cada vez menos social. Os indivíduos falam menos, se encontram com mais dificuldade, se tocam com menor durabilidade de tempo. Ou seja, o mundo técnico apodera-se do real. A casa torna-se, paulatinamente, menos um local de desligamento, de ruptura com as tecnologias e mais um ambiente acoplado à vida profissional, ao lazer, às práticas computadorizadas. Ao mesmo tempo, os sentimentos de insegurança, de perda de sentido e orientação e vazio político, passam a prevalecer.

---

O mundo tecnocêntrico não possui base filosófica ou religiosa. Não possui, portanto, apoio. É imediatista e altamente racional, com o prevaletimento de formas simplificadas e simplificadoras de resolução de problemas.

A culpa foi deletada. Paralelamente, não se corre grande perigo, já que há o suposto controle sobre o mundo.

### **INTERNET: do surgimento à expansão**

No ano de 1968, o Advanced Research Projects Agency (Pentágono) criou uma rede: a Arpanet, em que os nós seriam os supercomputadores. Quatro anos mais tarde, já eram trinta e sete nós. O sistema converteu-se em um correio de alta velocidade entre os cientistas. Chegou-se, então, à utilização de um código comum para a transmissão e recepção de dados. Em 1977, a Transmission Control Protocol criou a NSFNET, que estabeleceu uma série de conexões. A Arpanet findou seus trabalhos em 1989, sendo substituída pela Internet que, na realidade, é uma rede de redes, quando se passou a poder contar com o acesso aos serviços de correio eletrônico e a grupos de discussão, realizar computação à distância, realizar transferências de arquivos e consultas. Ou seja, “navegar” por sites ou páginas de informações. Mais: tornou-se possível enviar texto, imagem e até mesmo *software*.

144 Na atualidade, as redes sociais online operam em diferentes níveis: redes comunitárias ( em bairros ou cidades, em geral com a finalidade de melhora da situação local, como segurança entre vizinhos e reivindicações comuns junto a órgãos governamentais ou públicos), políticas (indivíduos que comungam das mesmas posições políticas associam-se a outros com objetivo de alguma modificação no panorama político e/ou social), profissionais (prática conhecida como *networking*, como o LinkedIn, procurando fortalecer a rede de contatos de um indivíduo com objetivos profissionais ou de ganhos pessoais, de relacionamentos - Facebook, Twitter, MySpace, WordPlatform - com objetivo de construção de relações sociais entre pessoas que compartilham interesses, atividades e gostos comuns e familiares – apenas para utilização restrita entre membros familiares e agregados.

No Brasil, 51,8% das residências não contam com computadores e 57,1% estão desconectadas da internet<sup>28</sup>. De certa forma os dados são curiosos, uma vez que o avanço de políticas sociais para a inclusão digital tem se mostrado significativo. Desta forma, muito diferente do que nos pode parecer, o equipamento (computador) está distante do poder aquisitivo de boa parte das famílias brasileiras. A mesma pesquisa apontou que 54,4% da população brasileira possui telefone fixo e 73,4% tem acesso aos canais abertos de televisão.

No território brasileiro, tablets e smartphones possuem larga penetração entre seus habitantes. Afinal, tais ferramentas possibilitam acessar as redes sociais, o envio de mensagens, o acesso a sites de notícias, entre outros. Levantamento divulgado em fevereiro de 2014, apontou que 84% da população brasileira já faz uso de um telefone celular. Destes, 36% são smartphones<sup>29</sup>.

---

28 Sistema de Indicadores de Percepção Social – Sips – e Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), março de 2013.

29 Nielsen; E. Life, fevereiro de 2014

### USO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS NO BRASIL:

Brasileiros que usam telefone celular \_\_\_\_\_ 84%

Brasileiros que possuem diversos telefones celulares \_\_\_\_\_ 48%

Brasileiros que usam smartphone \_\_\_\_\_ 36%

#### **Principais atividades**

**Realizadas por smartphones:** redes sociais, troca de mensagens, fotos e vídeos, apps de organização, música, e-mails, banco, jogos, ligações, GPS;

**Realizadas com tablets:** redes sociais, e-mails, jogos, vídeos, banco, pesquisa, notícias, fotos e vídeos, compras.

Fonte: Nielsen; E. Life, 02/2014.

Para os mais velhos, algo quase inimaginável. O *Agente 86* ou o *007* fazia rir devido à imaginação de seus autores (telefone no sapato ou no automóvel, mensagens rápidas, computadores ágeis, entre outras engenhocas que agora se mostram disponíveis e fundamentais como ferramentas facilitadoras de vida).

E a criatividade no uso destes elementos tecnológicos não cessa de progredir.

É o caso dos *novos movimentos sociais*, que explodem ao redor do mundo. As manifestações de protestos contra governos ditatoriais, as correntes para divulgar atividades artísticas e culturais, as denúncias sobre crimes ambientais, a busca de solidariedade a grupos ou indivíduos necessitados, as pressões por uma ou outra causa.

Muitos movimentos são iniciados despretensiosamente, como uma brincadeira no Twitter. Podem decolar ou não. Caso decolem, podem até mesmo fugir ao controle. Alguns defendem causas importantes como melhores condições no transporte público ou melhores condições de trabalho; outros têm causas banais, como expor algum indivíduo (tipo um ex-namorado ou namorada, um professor mais “durão”, ou algo do tipo).

Para alguns teóricos, as causas lançadas nas redes sociais não fariam parte de um movimento social (teoricamente, um movimento social necessita de projeto, ideologia e organização), mas de um “arrebanhamento” articulado por hubs (pessoas que fazem pontes entre as pessoas), inovadores (que emitem mensagens que geralmente causam grandes mudanças no comportamento dos outros componentes de um grupo) e netweavers (articuladores que facilitam o espaço de diálogo, atuando como “tecelões” da rede). De qualquer forma, os novos movimentos sociais têm usado como ferramenta o uso das redes sociais, arregimentando protestos e auxílios.

Como exemplo, podemos apontar a união de moradores de uma comunidade em prol da melhora e humanização do espaço comum, que fez de um melancólico bairro Over-the-Rine, em Cincinnati (Ohio, EUA) cenário de desenhos, formas e cores alegres e vibrantes. A proposta é a de recriar comunidades através das artes, transformando-as em espaços melhores para se brincar, trabalhar, viver. Da mesma forma ocorreu quando

145

R  
E  
V  
I  
S  
T  
A

---

por ocasião do furacão Katrina devastou Nova Orleans (EUA) quando, através de uma campanha de reconstrução e mobilização, duas mil pessoas resolveram se mudar para a cidade.

Financiar ações que envolvem algo criativo ficou mais fácil com o Kickstarter, site norte-americano que une idealizadores e pessoas que acreditam nestes ideais. No site, um indivíduo pode inscrever projetos (um musical, um espetáculo de dança, uma exposição de fotografias, uma invenção, um novo software, entre outros). Caso aprovada, a idéia fica aberta para investimentos. Qualquer um pode entrar e investir o quanto quiser. Em troca, o investidor ganha uma cópia autografada do cd lançado, ou um livro autografado pelo autor beneficiado, ou o acesso ao espetáculo de dança, etc. Um projeto que arrecadou mais de 200 mil dólares no Kickstarter foi o da rede social *Diáspora*, criado para concorrer com o Facebook. Quem possui iPhone pode compartilhar os caminhos que traça sobre a bicicleta através das redes sociais. O *SocialBike* é um aplicativo gratuito desenvolvido pela Yahoo! Brasil que permite registrar as rotas do ciclista através do GPS. As fotos do trajeto podem ser publicadas no Flickr. A pessoa ainda pode decidir se posta tudo que foi visualizado no caminho no Facebook, no Meme ou no Twitter. Tudo para que os automóveis fiquem em casa. O usuário também pode usufruir do site [yahoo.com.br/socialbike](http://yahoo.com.br/socialbike) para obter dicas de trânsito, agenda de eventos e manual de primeiros socorros.

Além de publicar fotos, comentar resultados esportivos ou marcar lugares visitados, as redes sociais estão sendo utilizadas por consumidores para descobrir os menores preços de combustíveis. Um grupo no Facebook, criado em 2012 em Londrina-PR, compartilha informações sobre os postos de combustíveis da cidade e região que praticam os menores preços. Para facilitar o trânsito da cidade de São Paulo e fazer economizar, as redes sociais estão sendo utilizadas para reunir vizinhos que tenham o mesmo destino para a escola ou trabalho. Assim, fazem rodízio semanal entre os veículos. Quem ia sozinho, agora vai acompanhado. Facilita-se a vida de uma grande cidade, economiza-se, além de permitir novos contatos.

Para teóricos otimistas, a inserção de indivíduos nas tecnologias digitais é fundamental para a manutenção e expansão do sistema democrático. Para os pessimistas, tal inserção é negativa devido ao seu caráter consumista e industrial. No entanto, não podemos ignorar que nossa sociedade globalizada é realmente industrial e que, por assim ser, as questões sociais, econômicas, políticas e culturais devem ser pensadas a partir deste prisma (embora saibamos que, próprio do sistema capitalista, os interesses de grupos mantêm-se através da cultura de massa, devendo haver uma fiscalização que coíba exageros).

Ao pensarmos na possibilidade de acessos culturais a acervos de bibliotecas, museus, conceitos científicos, históricos, musicais, no acesso a informações e opiniões divergentes, a proliferação que a indústria cultural provoca não se configura como necessariamente negativa.

O governo federal brasileiro, através do Ministério da Educação, realiza atividades e projetos de inclusão digital, visando democratizar o acesso às tecnologias digitais, melhorar as condições de vida de uma comunidade, promover perspectivas culturais e mesmo mostrar como a vida de determinadas pessoas e grupos pode passar a ter novas perspectivas (como edificação de pequenos negócios através do uso da internet e das redes sociais). O *Observatório Nacional de Inclusão Digital*, por exemplo, é um programa do governo federal e de representantes da sociedade civil que coleta, sistematiza

e disponibiliza informações sobre oportunidades e programas de todas as esferas (cultural, econômica, política, social, de iniciativas pessoas que sirvam como modelo de atuação, entre outros). O mesmo governo possui outros programas como o *Banda Largas nas Escolas* (portal mec.gov.br), *Programa Telecentro Comunitário*, *Casa Brasil*, *Computadores para Inclusão*, *Computador Para Todos*, entre outros.

As iniciativas para a inclusão digital no país têm trazido alguns resultados positivos. Segundo o Ministério da Educação, em 2005 o Brasil possuía 31,9 milhões de pessoas com acesso à internet, saltando para 56,4 milhões em 2008. Na atualidade (2014) brasileira é de cerca de oitenta milhões o número de internautas, com concentração de “acessantes” na região Sudeste do país (40,3%), seguida da região Centro-Oeste, com 39,4% (destaque para o distrito federal, com 56,1%), região Sul (38,7%), Norte (27,5%) e Nordeste (25,1%).

**SITES MAIS POPULARES NO BRASIL – RANKING DE VISITAÇÃO (%)**

Facebook	73,50
Youtube	16,34
Badoo	1,20
Google	1,15
Orkut	0,97
Twitter	0,90
Ask.fm	0,89
Bate-papo UOL	0,81
Linkedin	0,31

Fontes: Serasa Experian/GRAFFO (out/2013).

147

A Região do Brasil que conta com maior participação de visitas às redes sociais é a Sudeste (57,03%). Em seguida aparece a Sul (18,45%), acompanhada da Nordeste (12,80%). A região Centro-Oeste tem 8,06% e a Norte 3,65% (*Serasa Experian, 2013*).

**ACESSO À INTERNET NO BRASIL (% DO TOTAL)\***

2005	20,9
2009	41,6
2012	46,5

<b>Estudantes</b>	2005	2011	<b>Pessoas por situação</b>	2005	2011
Rede pública	24,1	65,8	Ocupados	62,1	60,1
Rede privada	82,4	96,2	Não ocupados	37,9	39,9

\*população de pessoas de 10 anos ou mais de idade que usaram a internet ao menos uma vez nos três meses anteriores à coleta do PNAD (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios).

Fonte: IBGE/GRAFFO, com dados divulgados em maio de 2013.

**INTERNAUTAS NO MUNDO – 2012(% SOBRE POPULAÇÃO ABSOLUTA)**

BRASIL	30,5%
URUGUAI	38,3%
COLÔMBIA	45,5%
ARGENTINA	48,9%
CHILE	50,9%
PAÍSES EUROPEUS (média)	52,0%
EUA	74,2%

Fonte: Ministérios da Educação dos países citados (2012)

Pelos números, podemos perceber que o Brasil está bem distante dos patamares de muitos países da América Latina, dos Estados Unidos da América e dos países europeus em geral. Os dados assustam ainda mais se levarmos em consideração que o Brasil está entre as vinte principais economias mundiais.

Alguns problemas enfrentados pelos programas de inclusão digital no Brasil persistem como a baixa escolaridade dos instrutores, a falta de energia elétrica ou de rede de telefonia em muitas comunidades (o que impede o acesso à internet) e a incapacidade de melhora dos quadros sociais através da criação e identificação de oportunidades pelos acessantes, o que significa dizer, neste último caso, que não basta a entrega de máquinas para algumas comunidades sem a contínua educação para o uso.

## CRIANÇAS E ADOLESCENTES CAEM NA REDE

As redes sociais como Facebook, Instagram e Twitter atraem, de forma extremamente agressiva, crianças e adolescentes.

Estudo divulgado em Julho de 2014 pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), intitulado *TIC Kids Online Brasil*, apontou que 79% das crianças e adolescentes brasileiros que fazem uso da internet, têm acesso às redes sociais (pesquisa anterior, de 2012, apontou índice de 70%). A mesma pesquisa revelou também uma tendência de crescimento no uso do telefone celular como principal forma de acesso às redes sociais.

Ainda segundo o levantamento realizado entre setembro de 2013 e janeiro de 2014, as atividades mais desenvolvidas pelas crianças e pelos adolescentes que acessam a internet são: pesquisa para trabalho escolar (87%), apreciação de vídeos (68%) e baixa de músicas e/ou filmes (50%).

Uma das possíveis consequências do uso contínuo da internet pode ser a dificuldade de socialização. Deve-se considerar, ainda, a exposição de crianças e adolescentes à publicidade e a conteúdos mercadológicos na internet.

## PERCENTUAL DE CRIANÇAS COM ACESSO À INTERNET<sup>30</sup>

### Equipamentos mais utilizados:

computador de mesa _____	71%
celular _____	53%
aptop, notebook, netbook _____	41%
tablets _____	16%
videogames _____	11%
televisão _____	3%

149

### Local de Acesso à Internet:

sala da casa / outro espaço coletivo da residência _____	68%
quarto _____	57%
residência de parentes _____	54%
residência de amigos _____	45%
na escola _____	37%
na rua ou em qualquer lugar pelo celular _____	35%
lan house ou cybercafé _____	22%
biblioteca pública, telecentro ou espaço público _____	7%
outros _____	1%

### Principais atividades realizadas na internet:

trabalhos escolares _____	87%
acesso à rede social _____	81%
pesquisa google, yahoo, outros _____	80%

30 uso concomitante e cumulativo

---

apreciação de vídeos _____	68%
jogos _____	57%

**Possuem perfil próprio na rede social (usuários de 9 a 17 anos):**

sim _____	79%
não _____	7%
não usa rede _____	13%

Fontes: CGI.br/GRAFFO, 2014.

**DESCONECTAR SERIA UMA FORMA DE RECONECTAR?**

Smartphone, Facebook, Twitter, sites de notícias, internet, troca de SMS. Para alguns, já é impossível viver sem estes instrumentos e mecanismos. Quase como um vício (se não um), como uma conexão direta com a mente e o corpo.

Mas será que o uso excessivo dessas tecnologias não estaria dispersando nossa atenção e nos afastando de um convívio mais profundo, mais primário, conosco e com quem está (ou poderia) à nossa volta? É fato que indivíduos têm trocado a voz pelas mensagens em celulares e computadores, controlando a interação social, já que o texto blinda constrangimentos, erros e a exposição pessoal, mantendo as relações em uma “distância segura”.

150

Claro, ações do tipo não resolverão o que já podemos chamar de “problema”, pois os convites são tentadores, principalmente devido ao estímulo dos fabricantes de equipamentos e da própria mídia, geradora de necessidades.

Para alguns estudiosos, especialistas e teóricos em geral, a inserção de indivíduos nas tecnologias digitais é fundamental para a manutenção e expansão do sistema democrático. Para os mais pessimistas, tal inserção é ruim devido ao seu caráter consumista e industrial.

O Facebook já desponta como a principal preocupação entre pesquisadores. Em março de 2012, a rede social anunciou ter atingido marca superior a novecentos milhões de usuários ativos. No Brasil, o percentual de crescimento de 2011 para 2012 foi de 180%, com quarenta e cinco milhões de brasileiros ligados ao Facebook. Segundo pesquisa publicada no periódico *Psychological Reports*, da Universidade de Bergen, Noruega (2012), as principais vítimas desta rede são mulheres, jovens, indivíduos tímidos, ansiosos e inseguros socialmente. Segundo o mesmo estudo, os sintomas do vício em Facebook são semelhantes aos da dependência química (sentir-se perdido ao esquecer o smartphone em casa, sendo a pessoa impedida de acompanhar novidades do Facebook; ficar desesperado ou desesperada por não receber comentários no último post em menos de doze horas; conferir as últimas atualizações antes de dormir; recusar-se a passar um fim de semana sem computador; conectar-se ao Facebook antes mesmo de escovar os dentes todas as manhãs; ter mais amigos virtuais do que reais).

---

## PAÍSES COM MAIS USUÁRIOS NO FACEBOOK (em milhões)

1. EUA	157,2
2. BRASIL	46,3
3. ÍNDIA	45,7
4. INDONÉSIA	42,2
5. MÉXICO	33,0
6. REINO UNIDO	30,7
7. TURQUIA	30,7
8. FILIPINAS	27,1
9. FRANÇA	24,2
10. ALEMANHA	23,5

Fonte: Social Bakers, Facebook, Universidade de Bergen/GRAFFO (2012)

Vale lembrar que no *Facebook*, as informações que provém de “metalados” realçam as palavras-chave que, por sua vez, constroem perfis publicitários apurados. A partir daí, anúncios são disparados, o que prova não haver privacidade segura para os usuários.

Estudos realizados pela Universidade da Califórnia e de Cornell (2014), concluíram que emoções expressadas por amigos por meio do Facebook influenciam humores, o que constitui a primeira evidência experimental de contágio emocional em larga escala via redes sociais. Há preocupação de que o mecanismo possa ser usado para fins políticos durante campanhas eleitorais ou para incentivar usuários a permanecerem na rede social; desta forma, elevar as receitas da empresa com anúncios publicitários.

A fixação pelo uso das redes sociais pode gerar dependência pessoal e trazer problemas que extrapolem a capacidade crítica humana.

Nos dias atuais, até a prática de compra de seguidores no Twitter passou a ser vista como normal, seja por indivíduos que buscam afirmação política, seja para a divulgação de espetáculos artísticos, seja para promoção pessoal, seja para a afirmação de produtos através de campanhas publicitárias.

Algumas agências oferecem serviços que “vendem” fãs nas redes sociais, tais como a *Popular Fans*. Em julho de 2012 oferecia, através do site [popularfans.com](http://popularfans.com), seguidores para Twitter com preço variando de US\$ 79,95 (quinhentos seguidores) a US\$ 4.499,95 (cinquenta mil seguidores). Já a *Big Follow* ([www.bigfollow.net](http://www.bigfollow.net)), oferecia, neste mesmo mês, de cinco mil seguidores (R\$500,00) a trinta e cinco mil (R\$500.000,00). A *Add Seguidores* é brasileira e anuncia que o cadastrado ganha, de graça, dez seguidores tendo, por sua vez, que seguir setenta pessoas, incluindo assinantes pagos; porém o serviço custa ao usuário R\$50,00/mês ([addseguidores.com.br](http://addseguidores.com.br)).

Por fazer grande sucesso no Brasil, o Twitter anunciou abertura de uma filial no país a partir de 2012. Facebook e LinkedIn já o fizeram. O Twitter tem parceria com a agência de comunicação IMS, que também atende Adobe e Linksys. A intenção baseia-se no fato de o Brasil sediar os próximos grandes eventos esportivos em 2014 (Copa do Mundo de Futebol) e 2016 (Olimpíadas). O objetivo é claro: aumentar a renda oriunda de publicidade conseguida pelo Twitter não só no Brasil, mas na América Latina como um todo.

O uso cada vez mais freqüente de smartphones está provocando o aparecimento de

151

R  
E  
V  
I  
S  
T  
A

---

novas lesões nas mãos de seus usuários, entre elas as conhecidas como “textingtendinitis”, mais comuns nos dedos polegares, informa o Instituto de Ortopedia de Traumatologia do Hospital das Clínicas de São Paulo (2012).

As características das redes sociais são sua abertura e seu caráter efêmero, podendo as relações estabelecidas dissolver-se facilmente. Em janeiro de 2014 foi lançado o app Secret (disponível em maio do mesmo ano no Brasil), que assegura o anonimato do usuário, porém têm gerado vítimas do cyberbullying, uma vez que não existe identidade preservada na internet.

**. APLICATIVOS DE MENSAGENS MAIS POPULARES:**

- *WhatsApp* – recém-adquirido pelo Facebook, possibilita trocar mensagens com usuários da mesma ferramenta pelo celular só utilizando o pacote de dados, sem pagar SMS (podem ser enviadas mensagens com imagens, vídeos e áudio);
- *Viber* – permite fazer telefonemas gratuitamente e enviar mensagens, adesivos, fotos e mensagens de voz ou vídeo com outros usuários;
- *SnapChat* – aplicativo de envio de fotos e vídeos que desaparecem da tela assim que visualizados (quando compartilhado com amigos, ficam disponíveis por vinte e quatro horas);
- *Hangouts* – app da Google que troca mensagens com fotos, emoticons e vídeo.

152

As redes sociais também se tornaram ferramentas baratas e rápidas para algumas empresas, em especial as pequenas e médias. A criação de um simples perfil empresarial no *Facebook*, mesmo que não seja garantia de lucros, permite que se chegue mais facilmente ao consumidor. Pesquisa feita pela consultoria *Constant Contact* (EUA, 2013), revela que 81% das pequenas e médias empresas norte-americanas utilizam as redes sociais como forma de divulgação. No Brasil, a *Scup*, empresa responsável pela ferramenta de monitoramento de mídias, indicou que 89% dos profissionais ligados a pequenas e médias empresas apontam o *Facebook* como o principal canal virtual no relacionamento com clientes (*Scup*, 2014).

Mas será que o uso excessivo dessas tecnologias não estaria dispersando nossa atenção e nos afastando de um convívio mais profundo, mais primário, portanto mais direto e pessoal? É fato que indivíduos têm trocado a voz pelas mensagens em celulares e computadores, controlando a interação social, já que o texto blinda constrangimentos, erros e a exposição pessoal, mantendo as relações em uma “distância segura”.

A preocupação é tanta que já existem campanhas de conscientização digital em países como os Estados Unidos da América (o projeto *Sabbath Manifesto*, por exemplo, desde 2010, invoca o “Dia Nacional de Desconectar-se) e agências de turismo oferecem pacotes de “desintoxicação digital”, onde, ao entrar em um hotel ou resort, o indivíduo desliga seus aparelhos eletrônicos e passa a se entregar aos prazeres offline (prática de esportes, leituras, jogos coletivos, entre outros). Mesmo o Facebook já desponta como a principal preocupação entre especialistas e pesquisadores. Em março de 2012, a rede social anunciou ter atingido marca superior a novecentos milhões de usuários ativos. No Brasil, o

---

percentual de crescimento de 2011 para 2012 foi de 180%, com quarenta e cinco milhões de brasileiros ligados ao Facebook. Apesar do dinamismo dado nas relações sociais, o uso de ferramentas encontradas nas redes sociais podem trazer prejuízos ao indivíduo. Segundo especialistas os sintomas do vício em Facebook são semelhantes aos da dependência química (sentir-se perdido ao esquecer o smartphone em casa, sendo a pessoa impedida de acompanhar novidades do Facebook; ficar desesperado ou desesperada por não receber comentários no último post em menos de doze horas; conferir as últimas atualizações antes de dormir; recusar-se a passar um fim de semana sem computador; conectar-se ao Facebook antes mesmo de escovar os dentes todas as manhãs; ter mais amigos virtuais do que reais, seriam sintomas dessa dependência).

Em tempos digitais, a privacidade tem sido um tanto quanto rara. Mesmo chefes de Estado tem sido vítimas de processos invasivos (basta que observemos as denúncias noticiadas na imprensa nacional e internacional em 2013).

Navegar na internet faz com que grande parte das pessoas (62% delas, segundo levantamento realizado pelo consultor Christian Barbosa entre outubro de 2011 e abril de 2012, que resultou no livro *“Equilíbrio e Resultado – Por que as pessoas não fazem o que deveriam fazer?”*<sup>31</sup>) acabem adiando tarefas profissionais e pessoais.

A internet não é a única culpada, mas pode juntar a preguiça com algo prazeroso e que exige pouco esforço. Observe:

*– o que as pessoas mais adiam: 68% exercício físico; 64,2% leitura; 52,7% cuidados com a saúde; 46,8% planejamento financeiro.*

*– as razões do adiamento: para 62,3%, navegar na internet (seguida de falta de energia, com 60,4%; preguiça, com 44,1%; cuidados com a busca de mais informações antes de se executar a tarefa, com 37,1%).*

153

## MARCO CIVIL DA INTERNET

Em abril de 2014 foi aprovado o chamado “Marco Civil da Internet” no Brasil.

O projeto estabelece direitos e deveres na web de usuários, governo, empresas de telecomunicações e páginas da internet, afetando, principalmente, os interesses de internautas, das operadoras de telefonia e de sites como UOL, Terra, Rede Globo, Google e Facebook.

Eis seus principais pontos: 1) *neutralidade*: estabelecendo que operadoras podem apenas vender pacotes que limitem a quantidade de dados acessados e velocidade da conexão, não podendo discriminar conteúdo por tipo ou por origem, privilegiando o acesso ou derrubando a velocidade de conexão a um determinado serviço; 2) *privacidade*: o registro de serviços prestados deve ser armazenado tanto por operadoras (durante um ano) como por sites (seis meses), devendo as informações ser sigilosas e apenas disponibilizadas mediante pedido da Justiça; 3) *ofensas na rede*: estabelece que um site não possui responsabilidade sobre o que usuários publicam, nem pode ser punido por isso, exceto se houver descumprimento de ordem judicial para retirada de conteúdo (em caso de conteúdo com nudez, o site fica obrigado a removê-lo a pedido da pessoa envolvida, independentemente de determinação judicial).

O Marco Civil da Internet se tornou polêmico por dividir interesses do

---

31 Editora Sextante, 2012

---

Governo, das empresas de telecomunicações, de sites de internet e da Polícia Federal brasileira, entre outros setores.

Através do Marco Civil da Internet, há conquistas como a neutralidade da rede, mas a lei deixou questões em aberto. No caso dos pedidos de retirada de conteúdos por alegação de violação civil do direito à honra, por exemplo, a lei determina que os provedores de aplicações de internet só sejam responsabilizados se deixarem de cumprir ordem judicial específica neste sentido, cabendo ao Judiciário decidir, no caso concreto, quando a retirada de conteúdos é admissível e quando não é.

No Brasil, o direito a esquecimento é aplicado a casos em que o indivíduo está associado a casos inverídicos, passados ou descontextualizados. Tal direito é aplicado a casos em que pessoas cometeram crime, foram condenadas ou já cumpriram pena. No entanto, o direito ao esquecimento não é garantia de revisionismo histórico.

## CONCLUSÕES

Em tempos digitais, a privacidade pessoal tem sido um tanto quanto rara.

Basta acessar o *Google* e buscar por nosso nome completo. Muito do que somos, fazemos ou fizemos está à disposição. A timeline do seu *Facebook* denuncia o que fizemos em meses anteriores.

Com um clique alheio, fotos, depoimentos, vídeos pessoais. Tudo ao alcance.

O site *Ijustmadelove.com*, por exemplo, permite que usuários cadastrados compartilhem até mesmo com quem uma pessoa se relacionou sexualmente! Tudo escancarado. Para quem quiser saber.

Mesmo um professor não está mais seguro. Em escolas que adotam o tablet como instrumento substituto de material escrito (livros e/ou apostilas), algo pode ser gravado ou fotografado, sem que o mesmo saiba. Um deslize, uma brincadeira, uma bronca, pode passar a ser divulgado através de uma simples postagem.

Melhor não expor o que se pensa nas redes sociais. Isto pode ser usado, por exemplo, quando um indivíduo procura um emprego.

Da mesma forma que as redes sociais têm se transformado em ótimas ferramentas para recrutar funcionários, elas também podem levar à demissão. Melhor não expor o que se pensa da empresa, do patrão, dos colegas de trabalho. Fotos do ambiente de trabalho no *Facebook* e posts com brincadeira com os companheiros, nem pensar. O prejuízo pode ser certo.

Na opinião de especialistas, o uso da internet e das redes sociais exige uma postura responsável do indivíduo que poste material inadequado ou sigiloso. Imagens com a logotipo da empresa contendo comentários de mau gosto expõe negativamente sua marca e a dispensa pode ser mesmo por justa causa.

Nem tudo vale no que diz respeito às publicações em redes como o *Twitter* ou o *Facebook*. O conteúdo se torna universal. Postar conteúdos que contenham discriminação racial, preconceito, pedofilia ou o que fira a imagem das pessoas, pode trazer problemas pessoais sérios.

Talvez muitos precisem de orientação educacional para saber o que pode ou não ser publicado.

---

A grande evolução da tecnologia permite a acessibilidade a todos (ou a quase todos) pelo preço e facilidade de aquisição dos diversos e diversificados aparatos. Porém, este fenômeno tem levado famílias a não perceberem a dimensão da exposição, inclusive de crianças, pré-adolescentes e adolescentes. Entre os adultos jovens já se percebe alguma dificuldade no relacionamento de uns com os outros, o que pode trazer prejuízos, inclusive para o desempenho escolar e para a vida pessoal e, talvez, para a vida profissional futura.

Quem segue a evolução tecnológica sem questionamentos, ajuda a criar uma cultura sem fundamentação moral, que se sobrepõe a processos mentais e a relações sociais. O comodismo ao processo tecnológico pode fazer esquecer a necessidade de convivência, aumentando o individualismo, além da submissão de dados pessoais à avaliação de instituições.

O que nos cabe perante a todo o processo tenocêntrico? Negociar com a tecnologia através de uma postura responsável e crítica para que a mesma ocupe seu devido lugar em nosso mundo globalizado.

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ADORNO, Theodor. *A indústria cultural*. In: COHN, Gabriel (org.). *Comunicação e indústria Cultural*. SP: Nacional, 1971.

ARON, Raymond. *As etapas do pensamento sociológico*. 5 ed. SP: Martins Fontes, 1999.

AZCONA, Jesús. *A cultura*. Petrópolis: Vozes, 1989.

CANCLINI, N. Garcia. *Consumidores e cidadãos*. RJ: Ed. Da UFRJ, 1995.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. SP: Paz e Terra, 1999.

COELHO, Teixeira. *O que é Indústria Cultural*. SP: Brasiliense, 1985, 7 edição

COSTA, Cristina. *Ficção, comunicação e mídias*. São Paulo: Senac, 2002.

ECO, Umberto. *Mentiras que parecem verdades*. SP: Summus, 1980.

GIDDENS, Anthony. *As conseqüências da modernidade*. SP: Unesp, 1991

GUIZZO, Érico. *Internet*. SP: Ática, 1999.

MAIGRET, Eric. *Sociologie de la communicatin et dès médias*. Paris: Armand Colin, 2008.

MARCONDES, Ciro. *Sociedade Tecnológica*. São Paulo: Scipione, 1994.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação de massa*. São Paulo: Cultrix, 1971.

MICELI, Sérgio. *A noite madrinha*. SP: Perspectiva, 1972.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. SP: Companhia das Letras, 1995.

SANTOS, J. Luiz dos. *O que é cultura*. SP: Brasiliense, 1989.

155

R  
E  
V  
I  
S  
T  
A