

FACULDADE CATÓLICA PAULISTA- MARÍLIA- SP

FERNANDO SOARES DE ALMEIDA

**A TECNOLOGIA E A CONCEPÇÃO DE CIBERESPAÇO COMO
FORMA DE INTERAÇÃO SOCIAL A PARTIR DA ANÁLISE DO
PENSAMENTO DE PIERRE LÉVY**

JANEIRO, 2024

FERNANDO SOARES DE ALMEIDA

**A TECNOLOGIA E A CONCEPÇÃO DE CIBERESPAÇO COMO
FORMA DE INTERAÇÃO SOCIAL A PARTIR DA ANÁLISE DO
PENSAMENTO DE PIERRE LÉVY**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade Católica Paulista, Marília, como requisito
para obtenção do grau de bacharel em jornalismo.

Orientador (a) Kelly Soares Pereira

Marília

2024

ALMEIDA, Fernando Soares de. A tecnologia e a concepção de ciberespaço como forma de interação social a partir da análise do pensamento de Pierre Lévy. Monografia de graduação em jornalismo da Faculdade Católica Paulista. Área : Tecnologia. Marília- SP, Janeiro de 2024.

ORINETADOR (a) Kelly Soares Pereira¹

Banca examinadora

Banca examinadora

¹ Mestre em Tecnologia da informação aplicada a Biologia Compu.

AGRADECIMENTO

A Deus pela comunicação do seu amor, através do Verbo encarnado

Aos meus pais e familiares

Aos meus orientadores e supervisores de estágio que contribuíram para o meu aprendizado profissional

RESUMO

O presente trabalho tem como proposta apresentar a concepção de ciberespaço como interação social, analisando como o impacto tecnológico e das redes sociais, têm modificado a relação do homem nas suas mais diversas áreas de atuação, seja, na esfera pública, privada, ética, religiosa e cultural.

PALAVRAS- CHAVES: Tecnologia, ciberespaço, cibercultura, digital, comunicação, rede social, internet.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
CAPÍTULO I- O MUNDO NO MEIO VIRTUAL	12
1.1 Surgimento e desenvolvimento das técnicas virtuais.....	13
1.2 As máquinas que se conectam em rede	14
1.3 A história das redes sociais.....	15
1.4 Ciberespaços, Rede e Cibercultura.....	21
CAPÍTULO II – HEDONISMO DIGITAL.....	28
2.1 A surpresa do mercado tecnológico.....	29
2.2 Uma sociedade que sobre com a evolução tecnológica.....	30
2.3 A aceleração do processo tecnológico na atualidade.....	31
2.4 As tecnologias do futuro em desenvolvimento.....	32
CAPÍTULO III – INTERAÇÃO CIBERESPACIAL E A PROBLEMÁTICA DAS RELAÇÕES COTIDIANAS.....	34
3.1 O relacionamento virtual e as fragilidades humano-afetivas.....	35
3.2 O desenvolvimento tecnológico e a mecanização social.....	37
3.3 O ciberespaço como meio de interação social e a crescente variedade dos modos e expressão na atualidade.....	40
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
REFERÊNCIAS.....	43

INTRODUÇÃO

Pensar a tecnologia é pensar além do esperado. É saber que a cada instante podemos ser surpreendidos por novas situações, novas redes, novos aparatos, novos softwares, novos dispositivos e multimídias que podem surgir no campo tecnológico.

O homem sente a necessidade de criar meios técnicos para ajudá-lo a desenvolver de forma prática e rápida seus projetos. Com isso, o ser humano vai se robotizando e suas ações vão se tornando progressivamente mecanizadas.

A intenção deste trabalho de pesquisa bibliográfica é refletir as informações acerca do uso das redes sociais midiáticas e seus derivados tais como Facebook, e-mail, Twitter, WhatsApp, Instagram dentre outros que compõem um grupo de relacionamentos virtuais através de um processo de rede. Para tal reflexão utilizamos o potencial das obras do pensador Pierre Lévy, na sua obra: Cibercultura, que norteará a proposta desta pesquisa, bem como, esclarecer termos e conceitos em torno do desenvolvimento da mesma, fundamentando e orientando o a compreensão acerca dos avanços cibernéticos e o surgimento acelerado de sistemas que vão progredindo com o passar das gerações, alterando o conceito de tempo, espaço, velocidade e o crescimento do ciberespaço. Outros referencias teóricos que nos auxiliam são as obras: Internet e Redes sociais de Jussara Rocha e Interação e sentidos no ciberespaço de Antônio Hohlfedt.

Acompanhar a evolução tecnológica tem sido algo difícil, principalmente, por uma geração anterior a digital, visto que as atualizações dos softwares e seus derivados tem se acentuado de forma avassaladora e surpreendente.

Neste contexto, exigir que a sociedade viva os recursos tecnológicos significaria abolir completamente os passos relacionais da mesma, pois, de acordo com Pierre Lévy (1999, p. 23), “as verdadeiras relações, portanto, não são criadas entre a tecnologia [...] e a cultura, mas, sim entre um grande número de atores humanos que inventam e interpretam de diferentes formas as técnicas.” Desta forma, se propõe compreender as ideias de ciberespaço na chamada era digital.

Tendo em vista uma estrutura que facilitasse a produção desta escrita, as propostas foram organizadas em três capítulos. No primeiro capítulo, que se intitula, O mundo no meio virtual serão desenvolvidos os conceitos principais e suas bases etimológicas, seguindo os métodos descritos por Pierre Lévy sobre o ciberespaço e a sociedade que vive dependente de uma Cibercultura, podemos notar isso em toda as profissões, inclusive a dos profissionais de imprensa, recheada de novos meios digitais e interligada com o mundo através dos campos megavirtuais. Convém ressaltar que, para o autor, “a emergência do ciberespaço acompanha, traduz e favorece uma evolução geral da civilização. (Lévy, 1999, p.25).

O segundo capítulo sobre o hedonismo digital, será tratado a questão do desempenho e da evolução desenfreada na área das novas tecnologias, bem como o uso constate do ciberespaço, a necessidade que se tem, na atualidade, de se estar conectado às redes virtuais, fenômeno esse que avança em todos os setores do meio social. E ainda, mostrar o quanto vem crescendo a conexão em rede, fazendo com que as pessoas tornem-se cada vez mais dependente de tal conexão. Em sua obra, o que é o virtual, Levy afirma que

Um movimento geral de virtualização afeta hoje não apenas a informação e a comunicação, mas também os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade ou o exercício da inteligência. A virtualização atinge mesmo as modalidades do estar junto, a constituição do “nós”: comunidades virtuais, empresas virtuais, democracia virtual [...] Embora a digitalização das mensagens e a extensão do ciberespaço desempenhe um papel capital na mutação em curso, trata-se de uma onda de fundo que ultrapassa amplamente a informatização (Lévy, 1996, p.11).

No terceiro capítulo, a interação ciberespacial e a problemática das relações cotidianas, busca-se expor, de maneira breve, o relacionamento em rede e suas consequências para as relações sociais presenciais. Para isso, serão abordadas as atitudes de relacionamento entre o homem e a máquina, como também entre Homem e homem, o que faz necessário nos tempos hodiernos.

Trata-se portanto, de uma pesquisa que por causa da sua temática necessitará de constante atualização, pois, tanto o ciberespaço com suas

variadas redes, quanto às inovações da tecnologia não possuem mecanismo de refreamento, o que dificulta o alcance de seus avanços e, por conseguinte, de suas consequências. Assim, o ser humano estará sempre descobrindo novas tecnologias e criando novas necessidades.

Por fim, não se pretende esgotar este vasto e complexo tema. Da mesma forma, não se ousa prever os passos da tecnologia no tempos vindouros, pois, seu destino é inalcançável e imprevisível, podendo chegar até onde o homem no seu devir atual não é capaz de prever com exatidão. Contudo, mergulha-se em uma busca pelo mundo cibernético. Os passos podem deparar com diversos percalços: torrentes de informação, bombardeio digital dos meios de comunicação em massa, ainda existentes e atuantes na relação homem e sociedade, e surpresas que o arsenal tecnológico podem nos favorecer.

Não se sabe ao certo, onde, quando e tampouco como lançaremos âncora, pois o desejo de conhecer e prosseguir a sistematização deste tema, nos leva ao infinito horizonte de possibilidades, onde nossos objetivos nos deixam cada vez mais interessados em chegar à uma realidade que não detemos todo o processo, pois, a cibernética não nos deixa conhecer seu ponto final.

A temática que norteia o trabalho fundamentou nos estudos e projeções que algumas disciplinas oferecidas no decorrer do curso foram alicerçando meios para a realização do mesmo. Em todas as disciplinas, a tecnologia foi fator preponderante. A disciplina formação sociocultural e ética ofereceu teóricos que nos permitiu um sobrevoo, em relação a tecnologia. Outra disciplina foi a comunicação e expressão, quando os vários meios utilizados no percurso humano apareceram como tentativa de uma comunicação enquanto processo social. O jornalismo digital, e recursos midiáticos mostrou o quanto pertinente seria a análise do conceito de cibercultura e ciberespaço trabalhos na linha de pensamento de Pierre Lévy.

CAPÍTULO I O MUNDO NO MEIO VIRTUAL

O vocábulo “virtual” provém da raiz latina medieval *virtualis*, que se traduz por força ou potência (LÉVY, 1996, p.15). Trata-se daquilo que existe apenas em potência ou como faculdade, sem efeito real, que poderá vir a ser, existir, acontecer ou praticar-se; possível, factível, suscetível de ser, que constitui uma simulação criada por meios eletrônicos relacionados à língua enquanto sistema de relações. Para Rocha, a humanidade adentra-se na era digital virtualizada.

De repente o mundo entrou na nossa casa, e da nossa casa, podemos conhecer o mundo! Esta maravilhosa rede de computadores precisa ser usada a nosso favor e não contra nós. Através dela podemos acessar e enviar arquivos, tais como imagens, textos, vídeos, sons. Também podemos estabelecer comunicação com pessoas do mundo inteiro, independentemente da etnia, crença, condição social. Ela tem o poder de anular distâncias e limites de tempo. Tem mais: é uma inesgotável fonte de pesquisa, de trabalho e diversão. Tem espaço próprio, público disponível para todas as pessoas que se conectem através da rede: o ciberespaço (ROCHA, 2011, p.38).

Ser um (a) cibernauta é algo próprio e cada vez mais comum ao homem atual. O mundo virtual gera comodidades ao mesmo tempo em que oferece prazer e distração para os internautas, ou seja, os usuários interativos das redes digitais, que estiverem conectados. Portanto, o número de usuários interativos das redes digitais, que estiverem conectados. Portanto, o número de usuários com idades diversas aumentam surpreendentemente, a era da socialização dos meios digitais. Diante desse fenômeno, a humanidade tender-se-á sempre a se robotizar e aderir às máquinas automatizadas para favorecer a comodidade cotidiana.

Diante de tais definições, entende-se que o virtual é uma dimensão muito importante da realidade, portanto, no cotidiano, usa-se tal expressão com sentido e conotação de irrealidade, enquanto a realidade traduz-se por tudo que é material e palpável. Entende-se também que virtualidade não se trata de

oposição à realidade (virtual versus real), mas, sim de uma oposição à atualidade (LÉVY, 1999, p. 49), exemplifica;

na concepção filosófica, e virtual que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. O virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore, está virtualmente presente no grão) [...] a expressão “realidade virtual” soa então como um oxímoro, um passe de mágica misterioso. Em geral acredita-se que uma coisa deva ser ou real ou virtual, que ela pode, portanto, possuir as duas qualidades ao mesmo tempo. Contudo, a rigor, em filosofia, o virtual não se opõe ao real, mas, sim ao atual: virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes da realidade. Se a produção da árvore está na essência do grão, então a virtualidade da árvore é bastante real (sem que seja ainda atual) (LÉVY, 1999, p. 49).

O virtual é uma fonte indefinida de atualizações em que na mesma encontram-se intrínsecos, fatos, que poderão vir a atualizar-se

1.1 Surgimento e desenvolvimento das técnicas virtuais

Desde os primórdios, os ancestrais já se valiam na busca de meios e técnicas que os ajudassem a resolver seus problemas, facilitando suas vidas. Isso se confirma com registros históricos sobre o homem das cavernas. A técnica usada para se interligarem era formada então pelos registros feitos por eles através de códigos grafados em rochas, sons que emitiam, dentre outros meios que usavam para conseguir transmitir algo desejado. Pode-se dizer que já existia uma rede rudimentar correspondente às estruturas sociais da época. Assim, com o passar das gerações, o ser humano foi desenvolvendo novas técnicas de subsistência comunicativa.

O tempo passou e a humanidade pode assistir a aceleradíssima evolução tecnológica marcada, sobretudo, pelas facilidades da comunicação e desenvolvimento da linguagem humana.

De acordo com o serviço à Pastoral da comunicação- SEPAC (2004, p.13), a internet surgiu em 1959 na empresa Norte Americana ARPA, (Advanced, Research and Projects Agency) no ano de 1959. A princípio seu objetivo era o

de interligar os diversos departamentos de pesquisas norte-americanos, porém, já existia, antes disso, uma rede (Arphanet) desenvolvida pelo governo para auxiliar nas bases militares durante o período da Guerra Fria. Terminada a guerra, os militares concederam o uso de tal rede às comunidades científicas. A ARPANET se tornou comum às universidades Norte Americanas e conseqüentemente as universidades do mundo inteiro já se conectavam à rede.

Neste período, a internet era composta por aproximadamente 50 mil redes, sendo que 25 mil estavam nos Estados Unidos. Já no Brasil, o surgimento da rede se deu em 1991, com a Rede Nacional de Pesquisa – RNP, e funcionava como operação acadêmica sendo subordinada ao Ministério das Ciências e das Tecnologias. Três anos depois do surgimento da primeira rede no Brasil, a Embratel implantou o serviço de internet em caráter experimental. No ano seguinte, o Ministério das Telecomunicações e o Ministério das Ciências e Tecnologias liberaram a internet para fins comerciais. O acesso à internet não parou, de modo que hoje é uma realidade fácil e disponível em diversos meios, classes e territórios.

1.2 As máquinas que se conectam em rede

Certamente, ao falar de conexão, a mente humana já remete à expressão computador. Esse termo é exposto em Internet e Redes Sociais por Jussara Rocha (2011, p. 14): “a palavra computador, de origem latina, significa contar, calcular. É uma máquina que armazena, compara combina e exhibe informações em alta velocidade, automaticamente.

O computador foi criado no Estados Unidos, no ano de 1946, pelos engenheiros Jonh Mauchl e Jonh Presper Eckert, para uso militar, passando a ser de uso pessoal somente na década de 1970. Ainda de acordo com Rocha,

o primeiro computador chamado Eniac, pesava 30 toneladas, usava cartões perfurados, e tinha entre outras funções, a de fazer cálculos de balística para o exército norte-americano. O desenvolvimento de microprocessadores pelo engenheiro Ted Holf permitiu instalar a capacidade de processar informações em todos os lugares. Assim nasceram os computadores pessoais de mesa e os portáteis, laptops. Hoje o computador se tornou uma ferramenta indispensável na vida cotidiana, seja

profissionalmente, seja como instrumento de comunicação pessoal e entretenimento (ROCHA, 2011, p. 14).

A partir da década de 1980, a informatização ganhou mais espaço. Chegou então a era dos videogames, das interfaces gráficas e do surgimento dos hiperdocumentos ou chamados hipertextos.

Atualmente, as conexões em rede são estabelecidas por meio de outros dispositivos tecnológicos e não exclusivamente de computadores. Entre esses dispositivos destacam-se dentre outros, os tablets, I pads, iPhone e celulares. Diante de tais circunstâncias, a sociedade contemporânea amplia com vivacidade o relacionamento e a interação das redes digitais, uma vez que a acessibilidade torna-se fácil na era da informatização digitalizada.

1.3 Síntese histórica de algumas redes sociais

Pode-se encontrar no site, “Sua Pesquisa”, que, com o passar do tempo e o advento de novas tecnologias, sobretudo no campo das redes digitais, uma febre foi tomando conta dos usuários e se espalhando inevitavelmente. Na Web brasileira, por exemplo as redes já são responsáveis pelo número de maior acessos na atualidade pós pandemia, Covid -19.

Segundo o site www.techtudo.com.br o Facebook, MySpace ou até mesmo o Orkut não foram os primeiros a apresentar progresso tecnológico e se alcançar sucesso no meio virtual. O primeiro site de relacionamento foi criado em 1995, o ClassMates.com.

É possível perceber em tais leituras, feitas no site www.techtudo.com.br que o progresso das redes modificou a vida da população interplanetária. Isso fez com que a situação de dependência chegasse até o ponto que se encontra. Agora, mais do que nunca, o ciberespaço faz parte da vida de interação dos seres humanos relatando nos seus escritos o que nos diz Rocha:

hoje é impossível pensar a vida da sociedade sem a utilização dos meios de comunicação digital, entre os quais a internet, a rede de computadores interligados que transmitem textos, imagens, sons. [...] Assim é a internet: o reflexo da humanidade! Por isso, traz, em seu bojo, traços e retraços de boas e más intenções, de reais e fantasiosas mensagens, de oportunidades e ricos, de mobilização e dispersão apenas porque entre nós existe tudo isso esperando

tão somente uma conexão com o mundo virtual. (ROCHA, 2011, p. 9)

Ainda de acordo com Rocha (2011), a população interplanetária necessita de uma conexão e de ater-se ao mundo virtualizado e conectado em redes. Portanto, os sistemas vão sendo sempre inovados e se criam novas páginas, novas redes. Listam-se a seguir algumas das redes sociais utilizadas no decorrer da década de 90, século passado e do século seguinte, seja no campo interativo, empresarial ou profissional

Anos 90: o pontapé inicial

O ClassMates.com foi considerado a primeira rede social da história e teve início em 1995. Muito utilizado nos Estados Unidos e no Canadá, o site tinha layout bem simples e um objetivo de possibilitar reencontros entre amigos que estudaram juntos no colégio ou na faculdade ou mesmo, se separaram com o decorrer dos anos. O serviço era pago, porém, conseguiu fazer sucesso e se encontra presente até hoje. No site “techudo” percebe-se como a página era estruturada e oferecida aos seus usuários.

Mas, ao contrário do que se sabe, quem inaugurou o modelo de rede social, como conhecemos atualmente, com perfis, envio de mensagens privadas, publicações em “murais”, adição de contatos, dentre outros foi o Six Degrees. Criado em 1997, permaneceu público até 2001, o site voltou a funcionar apenas para antigos usuários. O nome do site se refere ao sistema de classificação de seus amigos, em seis graus diferentes (“Six Degrees”, em inglês).

2002: Friendster

Com o conceito estabelecido, diversas outras páginas tentaram se aproveitar da ideia para se destacar. Mas nenhuma delas o fez como o Friendster. Pode-se perceber ao ler em (<http://www.techudo.com.br/artigos/notícia>). O surgimento do site foi em 2002. Criado por Jonathan Abrams, na Califórnia, a novidade da época chegou a alcançar três milhões de usuários. Foram feitas, naquela época, muitas

publicações importantes a respeito desta rede, que era baseada no resgate das amizades, *on line*, que se afastaram pela distância, tempo, ou outras razões.

A página fez muito sucesso no exterior, causando interesse por parte da empresa Google que chegou a fazer proposta de compras, mas não houve acordo. Tempos depois veio a sua decadência. O servidor não suportava tantos acessos e a chegada incrível de concorrentes com mais recursos fez com que o site fechasse as portas e apagasse literalmente suas páginas.

2003: MySpace – multimídia

Enquanto o Friendster estava em seu apogeu, outras empresas decidiram também investir no ramo e criaram o MySpace. Esse por sua vez, trata-se de uma página com opções de interação através da multimídia nas redes sociais. A página foi criada em apenas dez dias como “um clone do Friendster”. Aos poucos, ele tinha opções de música, fotos e a presença de um blog para o usuário atualizar. Tido saiu como o esperado, e em 2004, o MySpace já havia se tornado a grande mania da época.

2003: LinkedIn com os contatos profissionais

O LinkedIn também foi iniciado em 2003. Trazendo algumas novidades para as redes, seu objetivo não era apenas reunir amigos e tampouco trazer diversão ou qualquer forma de lazer, mas sim, contatos profissionais. Uma espécie de página de propaganda e contratos *on line*. Era a origem de algo muito comum até o hoje. Era a criação de sites, voltados apenas a um determinado tipo de público, ou seja, àqueles que se interessassem em arranjar uma forma de sobrevivência através de sua inserção no mercado de trabalho e não para o internauta em geral.

Nos tempos de hoje, esse tipo de rede citada (www.marketingdigitalefetivo.com) se tornou muito comum. Divulga-se currículos, vagas de emprego, ofertas de imóveis, artigos eletrônicos, novidade na era da tecnologia, etc. tudo através de uma interação virtual feita entre os internautas e as empresas. Dessa maneira são também as lojas virtuais, que fazem muito sucesso nos dias atuais.

Em suma, as lojas virtuais, através de pequenos *links*, invadem o ciberespaço, surpreendendo o internauta ao mesmo tempo em que vai impregnando na mente do sujeito as regalias e os prazeres do mercado de consumo. O cibernauta acaba clicando em um link e quando menos espera já efetuou a compra. Claro que existem também as compras feitas por livre decisão e necessidade: são aquelas em que o usuário escolhe determinado site ou determinada loja virtual e através de dedução decide livremente por tais mercadorias.

Os modelos a seguir retratam lojas virtuais da maneira como elas são apresentadas aos cibernautas. Sempre muito atraentes e prazerosas de serem olhadas ao mesmo tempo em que oferecem imensa facilidade de adesão e de pagamento dos produtos oferecidos.

2004- Orkut e Facebook

Em um momento em que a internet se socializa cada vez mais, com a chegada da Web 2.0, surgiram também as duas redes sociais que revigoraram e intensificaram suas presenças na vida social.

O Orkut foi criado pelo engenheiro turco. A princípio seu alvo era os norte-americanos, porém, sua popularização mesmo foi entre os países como Brasil e Índia. No início, apenas usuários que eram convidados tinham acesso aos serviços oferecidos pela rede. Isso causava grande expectativa e suspense no público em geral, pois, todos tinham a curiosidade e esperavam um convite a ser internauta do Orkut.

Finalmente, a página foi aberta para todos, tornando-se um grande sucesso naquele momento. Continha então em sua página: opção de amigos, álbuns limitados a 12 fotos e comunidade onde os usuários afins pudessem compartilhar seus interesses. Era uma grande novidade que se tornou uma febre digital. Com algumas inovações o Orkut se aprimorou: inclusão de novos temas, aumento dos espaços nos álbuns fotográficos, interação através de bate-papo em tempo real, feed de notícias e muito mais para proporcionar um melhor entretenimento no relacionamento de seus adeptos.

Durante algum tempo, o estilo da página acima (fig) vigorou, mas nesta era de grandes mudanças, em que nada é duradouro, tudo flui, tudo envelhece

rápido demais, o Orkut foi perdendo espaço; pois, ao achar um novo rival com o objetivo de conquistar seus internautas, bem como de destroná-lo, o Orkut, assim como as novidades e “febres” que logo passam, acabou ficando obsoleto e tomou novo rumo

Surge então o Facebook. Criado por Mark Zuckerberg e seus amigos de universidade, a princípio, como um serviço para uso interno entre os mesmos. Pouco tempo depois, se expande e tornou-se a partir de então a maior rede social do mundo. A partir de 2006, os acessos à rede foram liberados para qualquer pessoa maior de 13 anos.

Os usuários de internet são, em sua maioria, adeptos principalmente de chat. Os computadores, os tablets, os celulares, já são fabricados e preparados para acessar o Facebook.

Dentre as suas principais atrações, o Facebook oferece feed de notícias, no qual é possível compartilhar tudo o que você quiser e para quem quiser; os serviços de localização em que o usuário pode dizer onde se encontra. Ainda álbuns de fotos como limite de 200 imagens cada, aplicativos de games, etc. Como todas as redes sociais, há a forma de fazer contato com seus amigos on ou off-line, e também a possibilidade de criar novos relacionamentos. Mesmo tendo a liderança do mercado, a cada ano, lança criatividades a fim de conquista sempre mais seus usuários (www.techtudo.com.br)

Vale lembrar também que assim como as demais redes, o Facebook conta com a opção que permite seus internautas fazerem contatos diretos com a equipe de direção da mesma, o que possibilita também aos usuários efetuarem reclamações, fazerem elogios e contribuírem com novas sugestões sobre os serviços prestados

2006: Twitter

Foi criado em 2006, porém somente em 2008, se tornou aberto ao público em geral. O Twitter modificou um pouco o conceito de rede social. Trata-se de um serviço de mensagens que permite o uso de 140 caracteres. É uma espécie de microblog. Por ele os usuários podem seguir os demais internautas adeptos da rede que é uma das pioneiras em noticiários. São encontradas postagens sobre as celebridades, políticos e usuários em comum. Trata-se de

uma rede muito poente e com diversas modalidades de acesso. No Twitter é possível ser bem humorado, sério, profissional e pessoal.

Outras redes sociais de sucesso

Além do Twitter, nos meados dos anos 2000 surgiram outras redes sociais diferenciadas como o Tumblr, que é uma espécie de Blogger, no qual é possível criar um perfil e seguir os amigos conhecidos, o Flickr, que funciona como um fotobog moderno, o Instagram, para as postagens de fotos e comentários das mesmas, o Pinterest.

Elas são inúmeras e surgem surpreendentemente. As redes sociais estão na moda e cercam os cibernautas por todos os lados no meio virtual. Com suas atratividades, com suas propagandas, acabam por fascinar os seus usuários. As interações feitas pelos meios digitais nos oferecem uma vastidão de utensílios e mercadorias diversificadas a todo o momento, à nossa escolha e ao nosso dispor

2011: aparecimento do Google+

Depois que o Orkut sofreu uma queda surpreendentemente, e seus usuários foram para o Facebook, a empresa Google lança uma nova opção de acesso que é o Goggle+ (ou Google plus).

Sabe-se que os sítios eletrônicos, as redes sociais e chats, sobretudo com o domínio da rede mundial de computadores (internet), são formas que contém métodos de interações virtuais com alcance mundial e tem como principal objetivo a contemplação de microfenômenos ligados à realidade local (BRETAS, 2001, p. 34).

O Google segue investindo no projeto e adicionando novidades à página em busca de novas conquistas e novos usuários;

As redes sociais estão em alta e se tornaram um vício. É comum sair na rua e ver milhares de pessoas conectadas. Surgem novas tecnologias nas redes sociais, novas páginas de relacionamento, e não se sabe até o momento até que ponto seja nocivo ou não para a sociedade.

Não há dúvida que os anos 2000 e a primeira década que a sucedeu foram marcados na história com a internet e ficarão conhecidos para sempre como a “era das redes sociais, marco para as gerações digitais e cibernéticas

1.4 Ciberespaços, Rede e Cibercultura

De acordo com Lévy (1999, p.11), o ciberespaço é resultante de um movimento internacional de jovens ávidos que visam experimentar coletivamente novas formas de comunicação, diferentes daquelas que as mídias clássicas os propunham. Assim o fazem com as conexões em rede. Estas conexões tem aumentado aceleradamente a cada dia, assumindo um maior espaço no meio virtual.

A palavra ciberespaço foi inventada em 1984 por Willian Gibson em seu romance de ficção científica Neuromancer. No livro, este termo designa o universo das redes digitais descrito como campo de batalha entre as multinacionais, palco de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural. Em Neuromancer, a exploração do ciberespaço e coloca em cena as fortalezas de informações secretas e protegidas pelos programas ICE, ilhas banhadas pelos oceanos de dados que se metamorfoseiam e são trocados em grande velocidade ao redor do planeta. Alguns heróis são capazes de entrar “fisicamente nesse espaço para lá viver todos os tipos de aventuras. O ciberespaço de Gibson torna sensível a geografia móvel da informação, normalmente invisível. O termo foi imediatamente retomado pelos usuários e criadores das redes digitais (LÉVY, 1999, p. 940.

O ciberespaço trouxe para a hipermodernidade vastas inovações, recheadas de opções multimodais no conhecimento digital. Portanto, para Lévy (1999, p. 17) ele se faz emergente, sendo impossível retirá-lo do cotidiano da população interplanetária.

Para que haja excelência e para que o ciberespaço possa se expandir é necessária a disponibilidade de inúmeras redes. Tais mecanismos constituem uma espécie de teias formadas por ondas virtuais que fazem a interligação entre os dispositivos informatizados. De acordo com Cunha (2001, p. 9) essas teias podem trazer inúmeras fontes enriquecedoras a todos os que as acessarem, seja por meio dos computadores, tablets ou celulares espalhados por todo o planeta.

Pela quantidade de informação, é difícil creditar tantas formas de conhecimento recebidas pelas redes de computadores do mundo inteiro. De acordo com o referido autor, ainda é preciso aderir mais mecanismos que atuem na filtragem de conteúdos informacionais presentes na internet; pois assim serão oferecidos mais segurança aos internautas do mundo inteiro.

Tendo como base o evolucionismo exacerbado da internet (CUNHA, 201. P. 13), a Rede Nacional de Pesquisa- RNP apresenta uma fragmentação setorial do uso das redes, sendo classificada como primeiro, segundo e terceiro setor. Nessa divisão o objetivo primordial é fazer com que as informações em rede circulem com maior eficácia, segurança, e com mais clareza e agilidade para os internautas. Assim, os três setores são: o Estado (primeiro setor), o mercado (segundo setor) e a sociedade civil (terceiro motor). Esse último é constituído, sobretudo, por organizações e entidades sem finalidades lucrativas que geram bens e serviços públicos ou privados desenvolvendo atividades de cunho político, social e cultural. Dentre outros exemplos de sociedade do terceiro setor estão as organizações não governamentais – ONGs, como também as organizações da sociedade civil – OSCS, juntamente com outras tantas que compõem o grupo de associações filantrópicas no Brasil e no mundo.

No Brasil, a Rede Nacional de Pesquisa, RNP foi um dos órgãos norteadores do acesso à internet no País. É ligada ao governo federal (CUNHA, 2001, p. 14-15) e defende a existência de mecanismos de filtração de conteúdos postados nas redes, a fim de oferecer aos internautas um melhor esclarecimento. Projeta também, junto aos órgãos públicos, as possibilidades do oferecimento ao acesso à internet de forma gratuita às classes C e D, como a construção de cabines e pontos que favoreçam tais circunstâncias. De acordo com Tadao Takahashi no meio civil nem sempre existe preparação adequada para o uso das redes, mas, ainda sim, afirma que é melhor usar de forma indevida o que ficar sem tal acesso, sendo de extrema importância o oferecimento de conteúdo filtrados para postagem em sites diversos. Com tal finalidade, o país conta com vários órgãos que trabalham como o fornecimento, destacando-se entre eles: clipping do terceiro setor (serviço oferecido gratuitamente pela Academia de Desenvolvimento Social de Recife), a RETS (Revista do Terceiro setor), a RETS é uma publicação semanal da Rits (Rede de

informação para o terceiro setor), dentre outros que visam o apuramento e depuração de conteúdos postados nas redes.

A internet conta com uma multiplicidade de ferramentas e suportes que tanto contribuem para a veracidade da informação nela e por ela oferecida,

a internet (inter= entre; net = redes) é um grande grupo de redes de milhares de computadores espalhados no mundo inteiro e interligados por linhas telefônicas, fibra ótica, e\ou satélites, e por um conjunto de protocolos de comunicação que regulam o seu funcionamento conhecido por transmission control protocol\internet protocol (TCP\IP). Esse conjunto de protocolos é a linguagem comum que todos os computadores ligados a internet usam para se comunicar e permitir o acesso a informações e transferências de dados. A internet contém uma ampla variedade de recursos e serviços interligados por meio da world wide web (Rede de Alcance Mundial). É constituída por uma infraestrutura capaz de suportar correio eletrônico, serviço de comunicação instantânea e a possibilidade de compartilhar arquivos. Como consequência, conecta milhões de pessoas, estabelecendo redes de relacionamento, navegando pelas informações disponíveis no espaço virtual, também chamado de ciberespaço (ROCHA, 2011, p. 15).

Do ponto de vista de Lévy (1999, p. 30), o aumento e a evolução das redes geram novas formas de comportamento, alguns cibercibers, ou seja, usuários de um espaço virtual ou membro de uma rede digital no ciberespaço isolam-se plenamente, outros sobrecarregam. Há ainda aqueles que se estressam diante da tela. Nesse meio, muitos são os que estabelecem uma relação de dependência, ou seja, usuários que se viciam em sites de entretenimento, como por exemplo, as páginas de jogos on line.

É possível perceber claramente que há uma mobilização advinda de algumas potências econômicas sobre funções importantes das redes. Diante disso, as redes são oportunidades de crescimento, bem como de exploração e relações ilícitas, tais como, pedofilia, sites pornográficos que surgem inesperadamente no ciberespaço. Além disso, encontra-se também nas redes aquilo que Lévy (1999, p.30) denominou “bobagens coletivas”. Segundo ele, essas bobagens constituem um amontoado de coisas no ciberespaço (que não proporciona, crescimento algum aos internautas). “Rumores, conformismo em rede ou comunidades virtuais, acúmulo de dados sem qualquer informação.

Tudo isso coloca a humanidade diante de uma era marcada pela expansão, comercialização e dependência da Cibercultura. Em meio a esse dilúvio de informações, diz Lévy (1999,p.14) (fazendo analogia à arca de Noé, por sua tecnologia rudimentar e arcaica), se comparada com as variedades de arcas existentes na Cibercultura de hoje, percebe-se que primeiramente os homens terão que ter um Noé mais aperfeiçoado e adepto às novas tecnologias, de tal forma, que cada uma das arcas procurará salvar sua parcela e preservar sua diversidade. Então, resta aos homens ensinar seus filhos e filhas a remar, a flutuar e talvez a nadar.

Para Rocha, (2011, p. 16), a formação das redes e seu conteúdo tem seu fundamento no relacionamento e na interação social. Tudo ocorre na medida em que organizações começam a se relacionar e compartilhar gostos e valores através da internet.

Enfim, as técnicas não determinam a salvação e tampouco a perdição do Homem, visto que suas escolhas e ações emergem no interior humano e não daquilo que lhe é externo. Nesse sentido, é importante retratar o ciberespaço e a sua essência (a cibercultura) nos seus mais variados aspectos, tanto nos planos econômico e político, quanto nos planos cultural e humano; pois a atração que a cibercultura exerce sobre milhares de jovens no mundo inteiro, não pode ser um fenômeno negligenciado (LÉVY, 1999. p. 17).

De acordo com Bretas,

as mudanças imputadas à crescente utilização das redes temáticas dizem respeito à transformação das relações sociais e promovem novas formas de interações medidas pela máquina. Nesse termo, a ficção científica, tanto na literatura como nas telas de cinema e TV, a muito contempla os efeitos da ciência e da tecnologia sobre a condição humana, chegando a configurar criaturas mecânicas, andróides e clones. [...] mas contrariando os tecnólogos, a tecnologia das redes virtuais pode configurar novos espaços de sociabilidade inaugurando novas práticas de estar com o outro, e, inclusive, propiciando uma aproximação local. [...] O século XX foi pródigo no desenvolvimento dos meios de comunicação e encerra-se no rastro da velocidade acelerada da transmissão eletrônica de dados. Muitos espaços de sociabilidade possibilitados pelas redes podem ser observados como evidências manifestas, isto é, são localizáveis e permitem a observação de determinados tipos de interações sociais, através do uso de várias linguagens (BRETAS, 2001, p. 39).

Há também outro aspecto a ser considerado em meio aos avanços das mídias: surgem a cada dia aparelhos correspondentes à tecnologia de ponta, sendo eles: os tablets, ultrabooks, netbooks, Iphones, etc. Tais produtos têm atraído à atenção e se tornado objetos de desejo de muitos, porém, um número bem maior de pessoas não dá conta de acompanhar esses avanços, seja pelo custo, com o qual eles chegam às prateleiras, seja pela falta de domínio de seu uso, sobretudo, daqueles softwares mais evoluídos. Afirma Adorno em relação ao consumo exacerbado de produtos técnicos de forma desenfreada e fora do domínio próprio.

A indústria cultural ao aspirar a integração vertical de seus consumidores, não apenas adapta seus produtos ao consumo das massas, mas, em larga medida determina o próprio consumo. [...] Aliada à ideologia capitalista, a indústria cultural contribui eficazmente para falsificar as relações entre os homens, bem como dos homens com a natureza. [...] O homem tornou-se vítima de novo engodo: o progresso da dominação técnica. [...] A indústria cultural impede a formação de indivíduos autônomos, independentes, capazes de julgar e de decidir conscientemente. O próprio ócio do homem é utilizado pela indústria cultural como o fito de mecanizá-lo, de tal modo que, sob o capitalismo, em sua forma mais avançada, a diversão e o lazer tornem-se um prolongamento do trabalho (ADORNO, 1999, p 8-9).

A cultura de massa tem disseminado a necessidade de adesão às novas tecnologias, mesmo que aqueles que a aderem nem sempre saibam utilizá-las. Contudo, é preciso aderi-la para não se sentir ultrapassado em relação aos demais. Todos querem estar nas redes, pois possuir um perfil em algum char de destaque é ser atualizado e estar na moda, mesmo que não se conheça os recursos ou que não se saiba navegar na página. Em contrapartida, aqueles que não assimilam essa ideia, acabam ficando à margem desta sociedade marcadamente tecnológica (ADORNO, HORKHEIMER, 2006, p. 100).

Com a evolução cibernética, nota-se o crescimento dos equipamentos eletrônicos. De acordo com Lévy (1999, p. 12) o crescimento do ciberespaço só servirá para aumentar o abismo entre os bem-nascidos e os que ele denomina “excluídos” ou menos favorecidos, bem como entre os países do norte e as regiões pobres, nas quais a maioria dos ambientes nem sequer possuem

telefone e internet. Isso coloca os homens diante de um mundo globalizado em que se vive sob uma máscara de humanismo.

Para Bretas, (2001, p.45) o uso das redes digitais nos leva a diversas circunstâncias, pois, apresenta muitas vezes uma visão terrorista de ser. Em algumas situações, prima-se por propagar um lado de racismo, de intolerância como também de pornografia. Assim consegue disseminar e ramificar seu aspecto mecanicista, tirando a reflexibilidade das pessoas que adere o uso das mesmas nesse sentido.

Em meio a vários problemas que as redes virtuais podem causar ao ser humano, estão inclusos: a depressão, problema de postura corporal, dificuldades na memorização, sobretudo nos mais jovens, dentre outros problemas decorrentes do mau uso das tecnologia contemporâneas. De acordo com o ortopedista e traumatologista Daniel Jorge, especialista em coluna, membro das Sociedades, brasileira e americana de coluna, diz que,

os dispositivos eletrônicos pessoais como computador de mesa, notebook, celular e tablets estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano, o que significa que é preciso abrir os olhos para os males que eles podem causar. O uso incorreto desses aparelhos pode gerar complicações físicas sérias, às vezes até permanentes. Os problemas são geralmente causados pelo uso excessivo combinado a erros de postura e repetição de algumas articulações, músculo e tendões, a coluna acaba sofrendo por posturas inadequadas mantidas por períodos prolongados, com lesões ligamentares, musculares e até discas por sobrecarga sobre tais cartilagens que estão entre as vértebras. Além de movimentos de repetição em uso de computadores e tablets que podem levar a patologias, como tendinites, bursites, etc. E os danos podem ser permanentes, caso o agravo não seja retirado ou corrigido de forma adequada [...] outra dica é praticar atividades físicas regularmente para manter o ônus e o bom preparo dos grupos musculares mais utilizados (www.olhardigital.uol.com.br/noticia).

Mediante a tais situações enfrentadas pela sociedade contemporânea, podem ser listados alguns vícios cibernéticos. De acordo com o site (www.olhardigital.uol.com.br), quando se fala em vício, logo se pensa em drogas, cigarro, álcool, jogos, entre outros. Porém, o mesmo está ligado a uma questão mais ampla, ou seja, não se restringe a um ou dois aspectos, mas sim, a uma

diversidade. Entre os existentes, há aqueles que também é conhecido como compulsão à internet.

Este tipo de problema é diagnosticado também como um caso de internet-dependência. Trata-se de formas de comportamento em que os usuários têm suas vidas pessoal, profissional e sentimental afetadas pela permanência exagerada na internet. Atualmente, os casos de compulsão à internet vêm crescendo de forma surpreendente, pois, a todo momento, novas pessoas estão se conectando em rede. Os atrativos novos proporcionam aos internautas uma sensação de prazer, conforto e distração. Assim conseguem prendê-los conectados de forma desvairada. Lévy (1999, p. 30) argumenta sobre o cibervício nas redes que gera no usuário diversas formas,

de isolamento e de sobrecarga cognitiva (estresse pela comunicação e pelo trabalho diante da tela); de dependência (vício na navegação ou em jogos em mundos virtuais); de dominação (reforço dos centros de decisão e de controle, domínio quase monopolista de algumas potências econômicas sobre funções importantes da rede etc.) (LÉVY, 1999, p.30).

Existem casos de pessoas que desenvolveram certas doenças com o uso excessivo de recursos midiáticos. Pela permanência em uma determinada posição corporal pode-se adquirir problemas como a Trombose Venal Profunda, por exemplo. A mesma pode evoluir para complicações ainda mais sérias.

Para alguns especialistas, o vício pela internet é um “problema psíquico”. Já outros não consideram assim, mas, o cibervício deveria estar no mesmo nivelamento que estão outras dependências químicas.

Portanto é preciso que a sociedade fique atenta aos aspectos que podem levar a tais situações e que se faça com que os índices apresentados pela Organização Mundial da Saúde (OMS) sejam reduzidos.

CAPÍTULO II HEDONISMO DIGITAL

O hedonismo digital é uma doutrina que cultua o prazer. Sua finalidade é buscar a felicidade através das coisas prazerosas (sejam materiais ou espirituais). De acordo com site www.significados.com.br/hedonismo, o termo tem sua origem na Grécia Antiga, derivando do grego *hedonikos*, que significa prazeroso. Hedon significa prazer. Tal ideia contextualiza ao surgimento do epicurismo que tem como principal expoente, Epicuro e Aristipo de Cirene.

Em uma sociedade desprovida de instruções e tomada pelas técnicas, passam despercebida aos olhares, todo e qualquer ataque cibernético. Poucos indivíduos se encontram capacitados para tal inspeção, tornando-se vítima dos hackers que se espalham e invadem as redes e as máquinas. Assim, a humanidade se torna escrava de um mercado digitalizado que induz os seres humanos à ilusão. Apresentam-se, muitas vezes, nos outdoors e em outros tipos de meios transmissores, como a TV e a internet, uma verdadeira ilusão de ótica que prendem os olhares, escravizando a alma ao vício do consumo.

É possível perceber ainda que os relacionamentos familiares se tornaram atos frios e desconexos. A tecnologia que antes viera unir laços sociais, como aconteceu com o surgimento da televisão (onde os vizinhos se juntavam para compartilharem juntos o que assistiam, a informação e o entretenimento, ocasionando momentos de encontro, de confraternização e estreitamento dos laços), acabou por proporcionar, na atualidade, o afastamento das pessoas e o surgimento de novos modos de relacionarem-se visto, que o fato de se estar num mesmo ambiente não significa mais estar próximo, pois, o ciberespaço abre janelas para o mundo.

A sociedade se encontra tão dependente das redes digitais que, na falta delas, haveria um grande colapso, pois dessas redes dependem o funcionamento dos telefones, internet, sistema administrativo de bancos e empresas, o gerenciamento da produção e a transmissão da energia hidrelétrica, etc. enfim, a ausência das redes cibernéticas quebraria toda a dinâmica da conjuntura atua.

Teixeira (Revista Filosofia, Ciência e vida, 2013, p. 52) afirma que em quase todos os países são utilizadas redes de energia elétrica para transmissão de dados. Isso pode levar tais países a sofrerem ataques cibernéticos, como apagões, interferências no controle de voos, serviços de abastecimento de água, serviços bancários, dentre outros. Ou seja, o hedonismo contemporâneo oportuniza também esses ataques que tem em vista o alcance de interesses individuais ou de determinado grupo.

2.1 A surpresa do mercado tecnológico

O mercado midiático, sobretudo no que diz respeito às tecnologias inovadoras, conta sempre com inúmeras novidades que visam impressionar o cliente e fazer com que ele sinta a necessidade de adquirir tais produtos como se estes fossem necessários à comodidade e a realização pessoal. Deste modo, as pessoas, inseridas na era virtualizada e na cultura cibernética, se tornam hedonistas, consumindo o necessário e o desnecessário para subsistência.

Assim, o ciberespaço ajuda a revitalizar o conceito de necessidade, enquanto se torna mediador e facilitador do consumo, de modo que, basta que o usuário se conecte em dispositivo para se deparar com as mais diferentes ofertas e propagandas que o levam a acessar os links que geram o boleto bancário ou a fatura do cartão de crédito.

Essa busca insatisfeita pelos prazeres consumistas faz com que o Homem se transforme em uma mera máquina, espécie de cyborg. (TEIXEIRA, 2009, p. 43) Nesse contexto, o importante não é o conhecer ou o saber, mas sim o ter: “tenho, logo sou”. Tal como uma aranha consegue prender sua presa entrelaçada e imobilizada na teia, o ser humano vai sendo enroscado (ao mesmo tempo em que se enrosca) em uma rede de fibras consumistas, reforçada e recriada por uma cultura alienante, das quais dificilmente poderá se desprender.

Os hiperlinks, também considerados como hipertextos, aparecem com a finalidade de divulgar os produtos em rede, fazendo uma espécie de teia em que,

vários elementos, à primeira vista diferentes e independentes, passem a estabelecer pontos de contato uns com os outros,

quase sempre de uma forma insuspeitada [...] além de possuir sua própria camada de significados, funciona também como uma ponte, isto é, uma possibilidade de ligação. [...] Apontará na direção de outras camadas de significados e, assim, convidará o leitor-expectador a ampliar a sua rede simbólica (NEVES, 2011, p.348).

O hedonismo exacerbado leva a humanidade aos vícios e armadilhas encontrados nas redes digitais, fazendo com que a pessoa humana seja esquecida e ignorada presencialmente. Deste modo,

o individualismo, estimulado pelo liberalismo, pelo utilitarismo econômico ou hedonista, sob o ângulo ético é talvez a característica mais evidente do que se chama mundo moderno ou pós-moderno. Comprometendo e camuflando o valor primordial e fundador da pessoa, esse individualismo é o que há de pior, ser a perversão do que há de melhor. A mídia tem sido instrumento privilegiado e o mais eficaz para transformar a pessoa em usuário lisonjeado, em consumidor adulado, em cliente bajulado por toda parte e por todos os meios. Ai vem a internet e lhe oferece um espaço benéfico de solidão, permitindo-lhe por um golpe de digitação afirmar-se, na medida em que triunfa de umas tantas solicitações e adota uma série de opções pessoais sempre a renovar (JOSAFHATM 2006, p. 173).

Logo, conclui-se que a mídia é uma realidade complexa, cujos reflexos e influência positiva ou negativa podem ser facilmente observados na vida dos seres humanos, já que estes estão-indiferentes às suas vontades, adaptados às redes. Esse fator tende a se espalhar de forma ampla e avassaladora, pois, os recursos cibernéticos têm fluído de forma exorbitante.

2.2 Uma sociedade que sofre com a evolução tecnológica

Afirma-nos Lévy (1999, p.208) que, frente aos avanços tecnológicos, o Homem contemporâneo tem elevado de forma acentuada o seu desejo de consumo (ampliado pelo conforto e comodidades dos “cibermercado”), embora nem sempre se encontre capacitado para vivenciar tal situação, o que significa que tornar-se possuidor de artefatos tecnológicos ultramodernos não implica na maturidade e habilidade para usufruí-los. Dentre de tais perspectivas e de acordo com Lévy,

a inovação técnica gera fenômeno de crescimento, de atualização das virtualidades latentes. Contribui também para a criação de novos planos de existência. Complexifica a estratificação dos espaços estéticos, práticos e sociais. O que não significa, contudo, que não provoque desaparecimentos. Não há mais ferreiro em cada cidade, nem excrementos de cavalo nas ruas das cidades. Alguma coisa se perdeu. Os hábitos, as habilidades, os modos de subjetivação dos grupos e das pessoas adaptadas ao mundo antigo não são mais adequados. A mudança técnica gera, portanto quase necessariamente um sofrimento, [...] o desenvolvimento do ciberespaço não vai mudar a vida milagrosamente ne resolver os problemas econômicos sociais contemporâneos (LÉVY 1999, p. 224).

Sabe-se que a internet já não é algo restrito a determinadas faixas etárias. Logo, os efeitos negativos provenientes do uso descomedido das redes sociais podem ser identificados em usuários em geral, sem distinção de idade. De acordo com o que nos apresenta Lévy (1999, p. 220), há muitos usuários que acabam viciados, perdendo noites de sono, se isolando, comportando-se mal no trabalho, se prejudicando no rendimento escolar, além de ficarem mais vulneráveis à depressão, doença tão comum entre os adeptos dos meios digitalizados.

2.3 A aceleração do processo tecnológico na atualidade

O ciberespaço chegou para a era comercial. Propagandas diversas invadem as janelas virtuais dos sistemas cibernéticos quando estamos conectados. O internauta não escolhe olhar tais propagandas, mas seu espaço é invadido por elas. Certamente, cabe a ele selecionar apenas aquilo que é de seu interesse e que lhe trará crescimento informacional. Diante disso, Lévy (1999, p. 12) não preocupa em se posicionar contra ou a favor, mas apresenta-se aberto às mudanças e inovações midiáticas.

Para Castells (2001, p. 70),

a tecnologia não determina a sociedade. Nem a sociedade escreve o curso da tecnologia, uma vez que muitos fatores, inclusive criatividade e iniciativa empreendedora, intervêm no processo de descoberta científica, inovação tecnológica e aplicações sociais, de forma que o resultado dependa de um complexo padrão interpretativo (CASTELLS, 2001, p. 70)

O mundo capitalista virtual, em que grande parcela da humanidade se encontra integrada, favorece muito mais aos bem-nascidos (providos de poder econômico) do que àqueles que não tiveram as mesmas oportunidades, de modo que, ainda hoje, existem pessoas e lugares que nem sequer tem telefone ou acesso aos mecanismos digitais atualizados (Lévy, 1999, p.12).

A evolução tecnológica tem muito a surpreender a população (Barbosa, 2005, p.81), haja vista que seus avanços têm se dado de modo muito acelerado, impedindo que a maioria das pessoas possa acompanhar as suas atualizações.

2.4 As tecnologias do futuro que estão em desenvolvimento

O progresso tecnológico caracteriza-se pelo ideal permanente de superação. É preciso superar a qualidade, as possibilidades e a quantidade de tudo o que já foi feito. Desta forma, estudos científicos e projetos são estimulados, experimentados e executados em diversas partes do mundo, tendo sempre em vista a apresentação de algo novo e mais avançado. A cibercultura é o sinal de uma época de respostas a problemas que até então careciam de uma solução (www.techtudo.com.br/noticias/2023/10) Exemplo disso é a escassez de água, problema de proporções mundiais. Com o advento de novas tecnologias surgiu a monofibra.

Existem outros dispositivos já disponíveis para a humanidade, porém, o preço a que saem no mercado acabam por atrasar, quando não exclui, grande parte da população de se ter acesso a tais inovações. Nesse sentido, a página virtual citada acima se refere também a um equipamento que pode ser utilizado pela medicina para a cura do câncer, pois se trata de um artefato manométrico e que pode proporcionar efeitos muito satisfatórios nos tratamentos contra esse mal, trata-se do chip Microfluidico².

Ainda de acordo com a página virtual mencionada acima, os eletrônicos dependentes de carregamento poderão receber um melhoramento por meio de um mecanismo que foi desenvolvido com capacidade para efetuar recargas

² Esse chip consegue eliminar as células cancerígenas e não sofre rejeição do corpo, pois, é coberto de DNA, ou seja, é absorvido. Ainda é capaz de armazenar as células defeituosas para análise e estudo posterior de cientistas.

elétricas em dispositivos de baterias em tempo inferior ao dos existentes. São os supercapacitores de grafeno.³

Percebe-se, de acordo com Barbosa (2002, p.83), que o desenvolvimento tecnológico deu um grande salto nos últimos anos e continuará a surpreender a humanidade no futuro. O esperado é que todos os aparelhos digitais sejam repletos de mecanismos mega desenvolvidos, com aumento significativo de sua velocidade e com capacidade para acessos diversos: navegação *on line*, interação nas redes sociais, controle de empresas, acessos bancários, dentre outros.

Não há como conter os avanços tecnológicos, pois fogem ao controle dos homens, instituições, e Estados, cabendo a estes, no máximo, tentar colocar freios a tais avanços, de modo que não ultrapassem inescrupulosamente os limites éticos.

³ Grafeno é uma das formas cristalinas do carbono, assim como o diamante, o grafite, os nano tubos de carbono. O grafeno é de alta qualidade, muito forte, leve, quase transparente, um excelente condutor de calor e eletricidade. Devido sua leveza e resistência pode ser usado para compor capacitadores (www.wikipedia.org/wiki/grafeno 09:41 - 02\11\2023).

CAPÍTULO III

A INTERAÇÃO CIBERESPACIAL E A PROBLEMÁTICA DAS RELAÇÕES COTIDIANAS

A comunicação é um fator primordial da vida humana. O homem é um ser que precisa necessariamente se comunicar. Segundo o filósofo, grego, Aristóteles, o homem é um animal político por natureza. Com o advento das novas mídias, o avanço das redes e do surgimento de novos meios virtuais, tudo deveria ficar mais enriquecedor para a vida da sociedade, porém, isso, está longe de se concretizar. O vício e o descontrole emocional acabam destruindo os limites do homem frente ao uso das novas máquinas, fazendo com que a humanidade se transforme e se coloque a serviço de atos meramente automáticos.

Ao fazer uso de ferramentas e mecanismos disponíveis no ciberespaço, o internauta adquire a ilusão viciosa de estar ganhando tempo e melhorando a agilidade de seu dia. Acaba se aprisionando em situações depressivas e isoladas, pois,

os dispositivos de comunicação e de interação do virtual, ao permitirem que se “ganhe tempo” criem gerações de preguiçosos, mantendo com o conhecimento uma relação negligente e apressada, esquecidos do esforço necessário para uma verdadeira descoberta do mundo “real” e de sua riqueza sensível (LÉVY, 1999, p. 222).

Sabe-se que o homem é um ser de relações. Um ser de linguagens. A comunicação faz parte não só da história antropológica como também do próprio desenvolvimento do homem enquanto ser. O homem busca sua realização através do outro, do convívio e da comunicação, transforma-se e modifica seu próprio habitat. Com isso, contribui para o desempenho de seus semelhantes.

De acordo com o SEPAC – serviço à pastoral da Comunicação (2004, p.13) desde a Guerra Fria, as técnicas passaram a fazer parte do dia a dia das pessoas, seja, no campo profissional, individual ou social. Assim, o homem passou, progressivamente, a ser dependente das técnicas, chegando a atingir, de forma exagerada, a sociedade contemporânea.

Ainda de acordo com o serviço à Pastoral da comunicação (2004, p.10), as relações sociais se formam de diversas maneiras, tais como: uma reunião em família, uma festa com os amigos, comunicações através de telégrafos e cartas, e-mail, ligações telefônicas e assim procede a extensão que designa o mundo conectado em redes na contemporaneidade.

Já o telefone celular pode ser considerado como um excelente mecanismo de interação, no cotidiano da humanidade, pois,

o telefone é mais interativo, porque nos coloca em contato com o corpo do interlocutor. Não apenas uma imagem de seu corpo, mas sua voz, dimensão essencial de sua manifestação física. A voz de meu interlocutor está de fato presente quando a recebo pelo telefone. Não escuto uma imagem de sua voz, mas voz em si. Por meio desse contato corporal, toda uma dimensão afetiva atravessa “interativamente” a comunicação telefônica. O telefone é a primeira mídia de telepresença (LÉVY, 1999, p. 83).

Na sociedade contemporânea, é possível perceber que a partir da evolução das tecnologias e do surgimento das redes sociais (dentro outros mecanismos), o homem se distanciou da própria essência, ou seja, houve a transposição do contato presencial para o virtual. O ser humano existente em cada pessoa que começa a ganhar um molde mecânico. Será possível uma transformação do indivíduo em ciborg? (cf. nota 15, p.26). Ele seria comandado pelas máquinas que são mecanismos criados pelos próprios humanos?

Ainda não se sabe os limites dos avanços tecnológicos e o homem também desconhece o ponto de chegada desse caminho. Só é concebível a existência desse percurso e a sua origem, mas o seu destino ainda não é conhecido.

Para Lévy (2011, p.21), o convívio com o outro e com o mundo, passou a ser virtual. O ser físico e o ser virtual se confundem a todo instante. É possível viver a atualidade e a virtualidade ao mesmo tempo. A virtualidade é aquilo que está em potência, enquanto que a atualidade é o ato, ou seja, a realização das coisas em si. Assim, o mundo virtual é uma realidade, algo que existe, porém, não é atual.

Atualmente, encontra-se situações em, que duas pessoas, embora habitam no mesmo ambiente físico (atual), podem estar em mundos virtuais

diferentes. Por exemplo: um pai e um filho podem estar em uma sala assistindo TV. O filho, com um celular ou outro eletrônico conectado às redes. Percebe-se a presença de dois tipos de mundos virtuais, porém não existe interação humana no mundo atual. A interferência tecnológica esfria as relações humanas. Pai e filho no mesmo local, mas sem se comunicarem ou se interagindo friamente. O pai, enquanto assiste ao jornal, torna-se incapaz de perceber a saída do filho. O mesmo pode ocorrer com o filho, uma vez que se encontra dominado pelo mundo das redes.

De acordo com Guerreschi (2007, p.12), o ser humano tem a dependência de conexão com os demais indivíduos. Caso não fosse, deixaria de existir e não corroboraria para evolução do seu semelhante e de seu próprio ser.

Conforme o mesmo autor, o desligamento da pessoa em relação aos outros e do ambiente no qual se localiza deve-se principalmente ao apego ao virtual, à interação excessiva com histórias e fatos *on line* que terminam contaminando o pensamento e refletindo nas ações cotidianas. (Guerreschi, 2007, p. 37)

Certamente as pessoas adeptas, demasiadamente, das redes digitais, agem como piloto automático, ou seja, fazem das coisas sem planejamento e agem por impulso. Para Brito (2009, p. 24) há um lado emotivo que exerce domínio sobre os indivíduos que se interagem na sociedade contemporânea. Por conseguinte, as ações advindas dos mesmos trazem inúmeras consequências para seu próprio cotidiano e para os seus interlocutores.

Percebe-se a necessidade humana de se comunicar e o quanto é essencial desse veículo para mover as relações sociais. Trata-se de um impacto que surge com os avanços midiáticos inerentes a essa nova geração. Isso surte efeito nos comportamentos pessoais de diversas formas, tanto no âmbito individual quanto no campo familiar, comunitário, empresarial ou social.

Não há dúvida de que todo o universo da comunicação foi sensivelmente influenciado, nos últimos anos, pela intervenção de novidades técnicas que revolucionaram as características das modalidades operativas, dos valores e dos aspectos culturais. O decênio que há pouco findou, foi definido pelos estudiosos como a década digital, isto é, um período no qual as tecnologias videodigitais foram amplamente utilizadas nos sistemas televisivos, tanto na recepção quanto na transmissão de sinais. Convivemos sempre mais em nosso dia a dia com o progresso da

tecnologia, especialmente da multimedialidade, e se verifica, de forma crescente, uma invasão eletrônico- comunicativa no âmbito social (PUNTEL, 2010, p.130).

A presença do ciberespaço influencia fortemente as relações presenciais entre as pessoas, pois, a tecnologia é um mecanismo que tanto pode aproximar quanto afastar os seres humanos uns dos outros. Mas será que o homem poderá viver sem o contato físico e presencial de seus semelhantes? Seria possível uma transformação a tal ponto que o homem só possa se interagir com e por meio das máquinas? Caso aconteça, o ser humano surpreenderá os cientistas, ou seja, se transformará naquilo que eles não esperavam.

3.1 O relacionamento virtual e as carências humano-afetivas

De acordo com Puntel (2008, p.94), a sociedade passa, atualmente, por uma fase de imensas crises. Os laços afetivos são abalados de várias formas. O problema afeta a cultura popular, o convívio social, comunitário, e sobretudo, a pessoa enquanto indivíduo de relações. O homem essência cujo ciclo é nascer, crescer, produzir e morrer, acaba se transformando. Ao nascer, em algumas circunstâncias, já recebe princípios vitais através de recursos tecnológicos, por exemplo: a reprodução assistida e programada artificialmente. Além disso, o seu crescimento pode ser adquirido através de meios tecnológicos e pode correr o risco da redução dos contatos humanos.

Ao invés de brincar de pular cordas, a criança recebe um aparelho celular acessado em jogos. Existem casos em que os pais saem para o trabalho e a babá é um sistema de computador (babá eletrônica).⁴ Neste caso, o sistema transmite todo comportamento da criança, segue seus movimentos, registra-os e envia, em tempo real, para um aparelho que se encontra com os pais ou responsáveis por vistoriar os fatos e acompanhar o dia-a-dia da criança. Esta tecnologia é muito utilizada pelos americanos.

O aparato citado acima pode trazer alguns transtornos. Recentemente, um casal nos Estados Unidos, teve uma filha com dificuldades auditivas. Os pais estavam no trabalho enquanto a menina dormia no quarto à parte monitorada

⁴ www.bbc.com.uk/noticia/babaeletronica

por tais sistemas. Um hacker invadiu o sistema e proferiu palavras inadequadas, afim de assustar a menina. Horrorizados, os pais ficaram perplexos, mas não atingiu a menina pelo fato da sua condição auditiva.

A humanidade enfrenta um grande mal que age na atualidade e reforça suas carências. “Existem muitos sinônimos para a definição da dependência afetiva: droga de amor, intoxicação psicológica, entre outras que surgem para auxiliar nas informações a respeito do problema”. (GUERRESCHI, 2007, p.115)

Precisa-se direcionar o ser humano a fim de que seus desejos de posse sejam controlados e que o ser seja mais valorizado que o ter. A adesão às novas tecnologias trouxe para a sociedade atual diversas anomalias⁵ que podem levar o homem a se transformar completamente em um ser dependente do uso de máquinas e redes digitais, sem saber ao menos onde estas transformações o levará com seus fascínios que na maioria das vezes passa despercebida de seus usuários.

3.2 O desenvolvimento tecnológico e a mecanização social

É relevante a percepção de uma sociedade centrada nas inovações tecnológicas. A tecnologia se desenvolveu e junto alavancou muito a involução humana. Essa involução tem o sentido não de incapacidade do ser em seus aspectos intelectuais e racionais, mas no sentido de dominar a si mesmo e suas pulsões. O ter ganhou forças. Tornou-se valorativo a demonstração de bens e de artefatos adquiridos. É prazeroso mostrar que possuir algo avançado ou da moda. A convenção social prega o hedonismo tecnológico, o vício que se alastra constantemente. De acordo com Mondim (1980, p.30), o homem é esse ser que tem a capacidade de raciocinar, de refletir seus atos, possuidor dos atributos intelectivos. Enfim, só o homem tem a capacidade de usar a faculdade do pensar. Mas, então por que estaria se embrenhando nos maus hábitos e na busca desvairada do prazer e do consumismo tecnológico e digital? Com que razão justificar tais necessidades desordenadoras que descontrolam os

⁵ Anomalia- estado ou qualidade do que é anômalo, anormalidade, irregularidade, qualquer irregularidade ou anormalidade – de um corpo, objeto, fenômeno, estrutura, formação etc. (Dicionário Houaiss, versão eletrônica, 3.0)

impulsos? Qual o porquê desse agir robotizado e sem racionalização da própria natureza de ser das coisas?

O homem é capaz de manejar seu corpo, adestrá-lo e treiná-lo apto a realizar movimentos de uma perfeição admirável. Basta ver o que sabem fazer os instrumentalistas e os prestigiadores com as mãos, os dançarinos e as bailarinas com os pés, os artistas com os dedos, etc. O homem não só é senhor de seu corpo, como também graças a ele, torna-se senhor do mundo. Particularmente com o instrumento que lhe é fornecido pelas mãos, o homem pode formar o mundo, mudá-lo, transformá-lo, dominá-lo. (MONDIN, 1980, p.30)

A tecnologia tenta transmitir a ideia de um total melhoramento do cotidiano e na condição de vida das pessoas, mas, nem todos os objetivos dos avanços tecnológicos foram alcançados no sentido de progresso humano e relacional

Lévy (1999, p.222) nos alerta para as inovações que vieram com o objetivo de fornecer tempo livre e não cumpriram esse papel. Temos: as geladeiras, as máquinas de lavar roupa, freezers, lavadoras de louça, aspiradores de pó, dentre outros. Tudo isso, não deveria contribuir para a liberdade das pessoas? Liberdade essa que as permitiriam ter mais tempo livre para o ócio, e para o lazer? Calcula-se, de acordo com a visão levyniana, o tempo gasto pelas pessoas do interior para cuidar de sua casa, permaneceu praticamente o mesmo depois de tais inovações eletrônicas.

Esses artefatos tecnológicos não diminuíram a jornada de trabalho. Apenas favoreceu uma sofisticação e uma elevação no grau social das residências. Desse modo, o tempo de seus serviços aumentou, pois, com as novas tecnologias, que supostamente favorecem o desempenho no trabalho doméstico, fez com que o indivíduo pudesse trabalhar fora e assim a jornada e a multitarefa aumentaram.

Entretanto, a sociedade sofre as consequências através da mecanização dos indivíduos, pois, as novas tecnologias detêm o poder de exercer domínio sobre as individualidades. Precisa-se adquirir maturidade emocional e psíquica, para demonstrar que “a tecnologia foi feita para o homem e não o homem feito para a tecnologia”. Sendo assim, será possível garantir o controle dos avanços tecnológicos que se torna tão acessível na vida e nos relacionamentos da vida em sociedade.

3.3 O ciberespaço como meio de interação e a crescente variedade dos modos de expressão

Com essa temática da mudança surpreendente, dos modos de expressões, as novas linguagens da internet, novos símbolos são usados para interagir através das redes sociais, a cibercultura ganha novos rumos nos quesitos da comunicação e interação social. Percebe-se que:

os modos de expressão disponíveis para comunicar-se no ciberespaço já são bastante variados e o serão ainda mais no futuro. Desde simples hipertextos até hiperdocumentos multimodais ou filme em vídeo digital, passando pelos modelos para simulação gráfica interativa e as performances em mundos virtuais. Novas formas de escrever imagens, novas retóricas da interatividade são inventadas (LÉVY, 1999, p. 248).

Segundo o pensamento levyniano (1999), a cibercultura trouxe para a sociedade inúmeras qualidades interacionais. Mas será que o sujeito protagonista da era digital se sente senhor de seu próprio ser perante tais progressos? As ferramentas oferecidas e disponíveis no ciberespaço são devidamente utilizadas pelo homem da era digital?

A rede em si pode fornecer ao cidadão uma formação produtiva se for bem utilizada. Mas, será que todos os que a acessam sabem de tal valor? Para Lévy (1999, p. 51), mesmo com todos os mecanismos disponíveis em rede, com a imensa facilidade de acesso à informação digitalizada, mediante a todo o conhecimento que o homem da era cibercultural pode adquirir, existe o risco de perda existencial, ou seja, o que é essencial passa a ser artificial, a ponto de ser tornar completamente mecanizado.

Entretanto, percebe-se que o virtual, o real e o atual, encontram-se embaralhados nos mecanismos interacionais. O virtual, existente em potência, possui realidade. O atual procede em realidade a partir do momento em que é usufruído no contexto do indivíduo, estando ou não em rede (LÉVY, 1999, p.49).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A informação e o desenvolvimento pós moderno trouxeram para a contemporaneidade um universo digitalmente complexo. A atualidade encontra-se em meio às facilidades de acessos digitais. Devido à inconstância dos conteúdos, pode não alavancar as bases do conhecimento, pois, estar diante de tantas opções informacionais, presentes no mundo físico e, sobretudo, no digital. Isso coloca o homem em estado de choque consigo mesmo e com o seu redor. Como absorver tanta coisa disposta ao mesmo tempo? Para que serve tal ato se tudo está à disposição no tempo e na hora que for desejado?

É relevante que a tecnologia socializou nos meandros sociais. Porém, nem todos estão adeptos a essa familiaridade. Sabe-se que aqueles que não se empenharem na busca profunda de instruções, com o intuito de aproximar o máximo de tais tendências, não farão parte desta esfera midiática, nascendo então os analfabetos ou invisíveis da era digital.

Geralmente, há predominância do domínio tecnológico. A cadeia virtual aumenta velozmente. Em quase todos os campos sociais, desde igreja, escola, trabalho, praças, pode se ver o invólucro da era digital. A sociedade já se encontra em nível de total dependência. Caso venha a falhar ou faltar o sistema de redes virtuais, certamente os prejuízos serão inimagináveis.

Atualmente, sem a presença das redes virtuais, muitos serviços seriam prejudicados. Por exemplo, não poderia ter acesso ao sistema bancário, aos caixas de supermercado, sistemas de gerenciamento de hospitais e clínicas, ao fornecimento de água, luz, comunicações etc. Assim, sem o funcionamento eficaz desses meios, a população se encontraria estática, refém da era digital e da inteligência artificial.

Por outro, lado, nota-se também o apego hedonista da humanidade em relação ao acesso às redes sociais, atitude em que nem sempre traz resultados frutuosos para o seu cotidiano. Trata-se de um agir de forma mecanizada e impulsionado pela mídia e pela massa. Não se sabe como operar tais máquinas, mas quer se sentir parte deste universo. É difícil compreender o funcionamento das redes cibernéticas, mas não se deve ficar de fora ou pra trás.

Não podemos prever com exatidão o futuro das redes virtuais e nem o percurso os avanços tecnológicos. A sociedade nem mesmo poderá apontar o destino do homem nos próximos decênios ou instantes. Pois os ideais iluminadores poderão fluir e muitas coisas podem surgir em um piscar de olhos na realidade dos humanos e das máquinas. Por fim, a cibernética e as invenções tecnológicas poderão fugir do controle do homem e, conseqüentemente, tornarem-se ameaças irreversíveis para a segurança e a vida do homem enquanto ser individual e coletivo.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007

ADORNO, W. Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Fragmentos filosóficos. Trad. Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

ADORNO, W. Theodor. **Os pensadores**: textos escolhidos. São Paulo: Nova Cultural, 1999. P 8-9

ANTÔNIO, Fausto Neto. JOSÉ, Luiz Adar Prado. SÉRGIO, Dayrell Porto, ANTONIO, Hohlfet- organizadores. **Interação e sentidos no ciberespaço e na sociedade**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001.

BARBOSA, André Filho. COSET, Castro. TOME Takashi – organizadores. **Mídias Digitais**: Convergência tecnológica e inclusão social. São Paulo: Paulinas, 2005

BENNATON, Jocelyn. **O que é cibernética?** São Paulo: Nova Cultural, Brasilense, 1986.

BRETAS, Maria Beatriz Almeida. **Elementos metodológicos para abordagem das interações telemáticas**. In Revista interação e sentido no ciberespaço e na sociedade. Porto Alegre. Vol II. n. 11, 2001, p. 34-45

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**: a era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COATA, José Wilson. **Novas linguagens e novas tecnologias**. Educação e sociabilidade. Petrópolis: Vozes, 2004.

CUNHA, Gustavo. **Internet e mobilização social:** a necessidade de uma filtragem qualificada. In Revista interação e sentido no ciberespaço e na sociedade. Porto Alegre. Vol II. n. 11, 2001, p. 9.

DUSEK, Val. **Filosofia da tecnologia.** São Paulo: Edições Loyola, 2009

FERNANDES DE, João Teixeira. **Inteligência artificial.** São Paulo: Paulus, 2009

Internet: a porta de entrada para a comunicação do conhecimento – laboratório\SEPAC- Serviço à pastoral da comunicação. São Paulo: Paulinas, 2004.

JOSAPHAT, Carlos. **Ética e mídia:** Liberdade, responsabilidade e Sistema. São Paulo: Paulinas, 2006.

LEMOS, André. **Cibercultura:** tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 5 ed. Porto Alegre: Sulina 2010.

MONDIM, Batista. **O homem quem é ele?** Elementos de antropologia filosófica. São Paulo: Paulus, 1980.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

NEVES, Marcelo Antunes. **Tradição e ruptura em a hora vagabunda:** uma leitura hipertextual. In Revista Letras & letras. Uberlândia- MG. Vol. 27. n 2. Jun.\dez. 2011. P. 347-356

ROCHA, Jussara Kourhy. **Internet e Redes sociais.** Recife: Bagaço Design, 2011.

TEIXEIRA, João de Fernandes. **Guerra Cibernética**. In Revista Filosofia, ciência e vida; São Paulo, n. 82. Agosto, 2013. p. 52.

TEIXEIRA, João de Fernandes. **Inteligência Artificial**. Uma odisseia da mente. São Paulo: Paulus, 2009

WILTON, Mauro de Souza (org). **Recepção Midiática e Espaço Público**. Novos olhares. São Paulo: Paulinas, 2006.

www.bbc.co.uk/portuguese/brasil/noticias/babaeletronica acesso- 08\11\23 21h

www.blog.gartt.com.br/mais-da-metade-da-populacao-brasileira-ja-utiliza-a-internet-revela-estudo - acesso - 09\11\2023 - 22h

www.esinet.com.br/blog/anunciar-na-internet - acesso 04-12-2023 - 19h

www.hardware.com.br/noticias - acesso 09\12\2023 - 22h30min

www.ipsos.com.br/pg/conteudo.aspx?id=64 acesso- 09\12\2023 – 23h

www.mobilizado.com.br/mercado acesso 09\12\2023 – 23h30min

www.significados.com.br/gps- acesso – 19\12\2023 – 19h

www.techtudo.com.br/artigos/noticia/historia-das-redes-sociais acesso 19\12\2023 – 15h

www.techtudo.com.br/noticias acesso em 02-01-24 – 10h

www.tracto.com.br acesso – 02-01-24 – 11h

www.wikipedia.org/wiki/grafeno acesso 10-11-23 - 18h