

Ivelise Fortim (org.)

Autores

Andréa Jotta

Guilherme Teixeira Ohl de Souza

Katty Zúñiga

Maluh Duprat

Paulo Annunziata Lopes

Thiago del Poço



CONECTADOS

Pequenas reflexões
sobre a tecnologia
no cotidiano

Ivelise Fortim (org.)

Autores

Andréa Jotta

Guilherme Teixeira Ohl de Souza

Katty Zúñiga

Maluh Duprat

Paulo Annunziata Lopes

Thiago del Poço

CONECTADOS

Pequenas reflexões sobre a
tecnologia no cotidiano



Coordenação Editorial: Ivelise Fortim

Revisão: Maluh Duprat

Capa e Diagramação: Raquel Serafim

Copyright 2020 by Homo Ludens

Título Original: Conectados: Encontros da era digital e a psicologia

Autores:

Ivelise Fortim (org.), Andrea Jotta, Guilherme Teixeira Ohl de Souza, Ivelise Fortim, Katty Doris Zúñiga Pareja, Maluh Duprat, Paulo Annunziata Lopes, Thiago del Poço.

Conectados: pequenas reflexões sobre a tecnologia no cotidiano.
[Ivelise Fortim (org.)]

São Paulo: Homo Ludens , 2020.

Vários Autores.

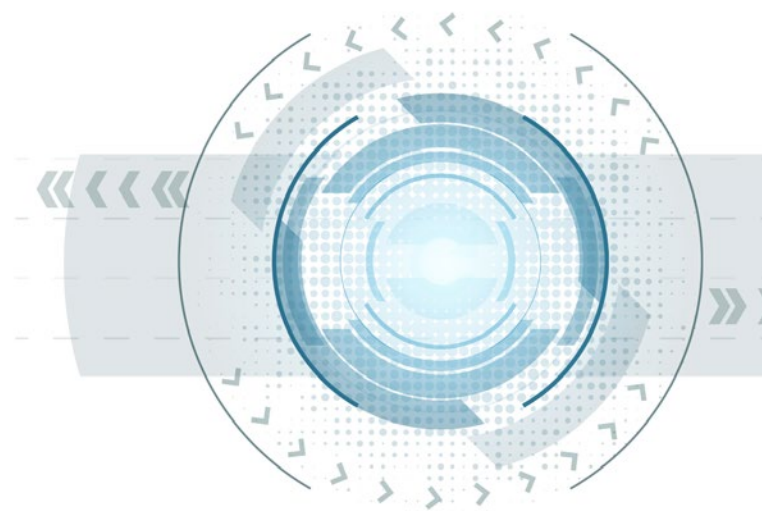
ISBN: 978-85-68278-03-1

1. Psicologia. 2. Psicologia – Aspectos Sociais

Todos os direitos são reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer forma e/ou quaisquer meios (eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia, gravação e digitalização) ou arquivada em qualquer sistema ou banco de dados sem permissão da Homo Ludens.

Contato: Homoludens@homoludens.com.br

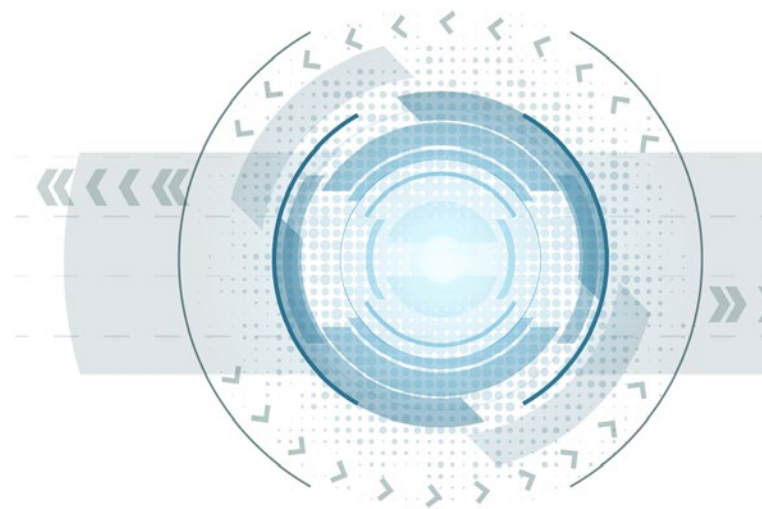
Sumário



Introdução	5
Internet: um desafio para a educação	11
Por que as redes sociais atraem tanto?	13
Presença dos pais é fundamental para bom uso da tecnologia pela geração Z	17
Volta às aulas e as crianças conectadas	21
Amor, ciúme e fantasia na internet	24
A Internet pode auxiliar pessoas com dificuldade de se relacionar	27
Internet: poder de acesso resgata papel do idoso	30
Velhos usuários e novas tecnologias	32
Cyberbullying: ofensas e humilhações na internet	35
Inclusão digital e seu papel na prevenção de crimes eletrônicos	38
Senhas na era digital	41
Causas da violência virtual das torcidas de futebol	45
Desenvolvimento de inteligência artificial requer equilíbrio entre controle e liberdade	49

O ódio nas redes sociais pode deixar qualquer um doente	52
Revolução por meio das hashtags: o papel das redes sociais na mobilização coletiva	56
Misoginia nos jogos online e videogames	59
Custo para encontrar um amor online: tempo, dinheiro, carisma virtual e presencial	63
Ferramenta, Deficiência visual e Inclusão Social	67
Quando uma criança pode começar a ser exposta à tecnologia digital?	70
Videogame possui diferentes aplicações terapêuticas	74
Smartphone: batcinto de utilidades da vida contemporânea	77
Fake news, mídias sociais e partidarismo	84
Bolhas ideológicas: somos reféns das redes sociais?	88
Sobre os autores	91
Sobre o Janus	94

Introdução



● Ivelise Fortim

OS ARTIGOS AQUI APRESENTADOS FORAM PUBLICADOS ORIGINALMENTE NO site Vyaestelar, parceiro do Núcleo de Pesquisas de Psicologia e Informática entre os anos de 2003 a 2017. O Vya Estelar, por sua vez, era parceiro do Universo Online, o que nos levou, durante vários anos, a ter destaque na Homepage do UOL, gerando frutos importantes para ambos os parceiros. Os textos também integravam o item “Coluna Eletrônica”, do site do NPPI.

Em forma de pequenas crônicas, o presente material aborda o cotidiano da inserção da tecnologia na vida humana. Foram escritos para o público comum, e tem caráter de orientação à população.

A primeira coletânea destes textos foi publicada em 2007, sob o título de “Relacionamentos na Era Digital”, organizado pelas professoras Ivelise Fortim e Rosa Maria Farah, pela Editora Giz Editorial.

O livro democratiza a ciência da Psicologia, que deixa de ser só dos psicólogos e passa a lembrar ao público de suas próprias responsabilidades diante dos rumos que a tecnologia pode gerar em nossa civilização. Os textos propiciam ao leitor um mergulho nas discussões éticas, morais, sociais, nas implicações gerais e particulares dos efeitos da internet na sociedade contemporânea. Ao divulgar o posicionamento dos psicólogos sobre estes assuntos, divulgamos também um saber científico

sobre quem somos nós. A psicologia tem um corpo de conhecimento e de contribuições para o cotidiano pessoas (advindo de suas teorias) que não é apenas fruto da imaginação de pensadores, mas sim resultado de pesquisas acadêmicas.

Hoje é difícil imaginar um mundo sem tecnologia: celulares, smartphones e todos os seus recursos, com a internet disponível em forma de nuvem, com informações acessíveis em todos os lugares. Se em “Relacionamentos da Era Digital” falávamos de Web 2.0, hoje essa internet mudou de paradigma: é pervasiva, de fácil acesso. Com a Web de tudo, teremos logo inseridos não apenas aparelhos, mas também pessoas e animais (com microchips instalados), casas inteligentes, entre outros dispositivos. Entretanto, todo potencial de transformação da vida carrega também um lado negativo, que está para além dos limites da ciência. Quais serão os usos perversos que a internet tem e ainda poderá ter?

Nunca tivemos tanto acesso a tanta informação como agora, mas esta informação se converte em conhecimento, e o conhecimento, em sabedoria? Nunca tivemos tanta conexão como agora, mas esta conexão implica em vínculos pessoais, e esses vínculos, em relações que nos satisfazem realmente? Nunca foi tão fácil ter informação sobre saúde, mas será que o uso da tecnologia é feito pelas pessoas de modo apenas saudável?

Procurando refletir sobre estas e outras questões, o livro reúne textos de psicólogos da equipe de profissionais do NPPI/Janus, que visam responder quais são as implicações do aumento da tecnologia e da conexão em nossas vidas.

Sobre o NPPI

As atividades do NPPI tiveram início em meados de 1995 com a proposição do projeto de informatização da Clínica Escola da PUC-SP. A meta original desse projeto era apenas facilitar a comunicação entre a Clínica e a Comunidade Acadêmica. Assim, a primeira proposta feita pelos professores Lorival de Campos Novo e Rosa Maria Farah consistia apenas na criação de uma edição informatizada do “Boletim Clínico”, publicação que na época estava sendo lançada pelo Prof. Dr. Efraim Boccalandro.

Concomitante à criação deste projeto chegava ao Brasil a Internet aberta. Rapidamente os professores se deram conta do caráter extremamente ágil e versátil que a interatividade - propiciada pela informatização - poderia imprimir ao diálogo Clínica-Comunidade, e essa percepção os levou a ampliar o projeto inicial.

Contando então apenas com o apoio informal da Chefia da Clínica, passaram à fase de elaboração e implantação da primeira versão do site da Clínica Psicológica da PUC-SP, versão essa que foi apresentada em julho de 1997 durante o XXVI Congresso Interamericano de Psicologia realizado na própria PUC-SP.

A partir do diálogo com a comunidade, estabelecido por meio desse site pioneiro, outras ampliações foram agregadas à proposta original da equipe, em especial o desenvolvimento e implantação de Serviços Psicológicos Mediados por computadores. Em paralelo, a estrutura da equipe de trabalho foi ganhando forma mais definida, dando origem ao NPPI – o Núcleo de Pesquisas da Psicologia em Informática -, núcleo esse inserido como um dos Serviços Multidisciplinares da Clínica Psicológica Ana

Maria Poppovic. O principal serviço oferecido pelo NPPI ao longo de sua existência foi a Orientação Psicológica via e-mail.

Durante 20 anos o NPPI trabalhou na oferta, ampliação e aprimoramento dos Serviços Psicológicos mediados por computadores, no que diz respeito à organização de rotinas de trabalho e desenvolvimento de novas modalidades, em consonância com as demandas da população de internautas atendidos. Além disso, participou na promoção e organização de eventos e cursos de extensão, visando difundir as informações pertinentes à nova área da Psicologia que se ocupa das interfaces “Psicoinfo” junto aos profissionais interessados. Participou e contribuiu na organização dos eventos “III Jornada do NPPI sobre Psicologia e Informática”, 2008; “III Psicoinfo Sem. Bras. de Psicologia e Informática e II Jornada do NPPI sobre Psicologia e Informática, em 2006”; “I Jornada de Psicologia e Informática do NPPI, 2005”.

Entre os anos de 2000-2008 também ofereceu em parceria com a profa. Maria Elci Spaccaquerche, o programa “Orientação Profissional on line”, por solicitação do Banco do Brasil, tendo atendido mais de 500 adolescentes trabalhadores.

Foram disponibilizadas diversas disciplinas eletivas sobre a área das interfaces Psicologia / Informática aos alunos da Graduação em Psicologia, da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da PUC-SP, a saber: 2003/2004 - “A Informática na Formação do Psicólogo”; 2005/2006 - “O Psicólogo diante das novas tecnologias”; 2007/2008: Psicologia e Informática: a subjetividade atravessada pelas novas tecnologias; 2009/2010: “Relacionamentos na era digital: as vivências humanas no ciberespaço”; 2011/2012: “Cibercultura, indivíduo e sociedade: uma reflexão psicológica”; 2013/2014: “Psicologia e Tecnologia: um diálogo inevitável”. Em 2012

foi oferecido também um núcleo aos alunos da graduação em Psicologia, sob a denominação “Homem e Tecnologia: Subjetividade na era digital”.

Desde 2005 são oferecidos os cursos de extensão “Psicologia e Informática: um Panorama sobre os Relacionamentos Virtuais e os Serviços Psicológicos Mediados por Computadores”, abertos aos psicólogos e profissionais de áreas afins.

O Núcleo concedeu inúmeras entrevistas à imprensa, visando estimular a reflexão e a orientação da população sobre temas da área de interface entre a Psicologia e a Informática no que se refere aos tipos de usos, riscos e benefícios gerados pela difusão das comunicações mediadas pela Internet.

Em 2017, com o falecimento da Profa. Rosa Farah, o núcleo passou por reformulações e foi transformado no atual Janus - Laboratório de Estudos de Psicologia e Tecnologias da Informação e Comunicação, sob a coordenação da Profa. Dra. Ivelise Fortim.

Sobre o Janus

Tendo como origem o Núcleo de Pesquisas da Psicologia em Informática (NPPI), o Janus- Laboratório de Estudos de Psicologia e Tecnologias da Informação e Comunicação, realiza estudos, pesquisas e serviços da psicologia na sua interface com a tecnologia digital e outras áreas do conhecimento adjacentes. Organizado em 2017, o grupo surgiu da convergência de interesses científicos de pesquisadores oriundos da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), do Centro Universitário da Fundação Educacional Inaciana “Padre Sabóia de Medeiros” (FEI), e da Universidade Paulista (UNIP). Seus objetivos acadêmicos são desen-

volver reflexões, estudos e pesquisas sobre a utilização de tecnologias da informação e comunicação, os jogos digitais, a orientação psicológica on-line e outros serviços psicológicos mediados por tecnologia digital, bem como estudar a influência das novas mídias no comportamento.

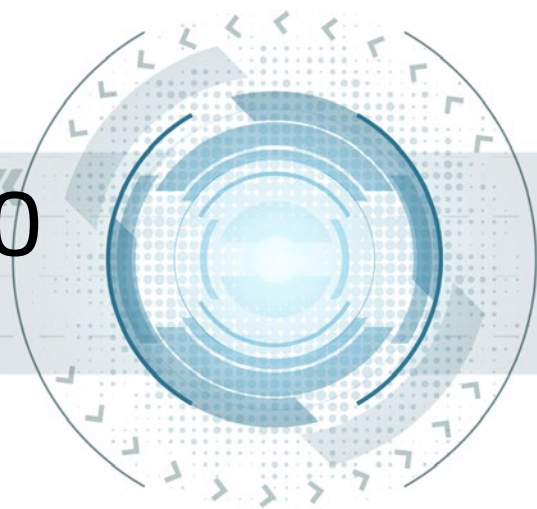
Janus é uma divindade romana com duas faces: uma que olha para o passado e outra para o futuro. Esta é a vocação deste laboratório, procurando ter a visão de um ser humano que possui uma história, mas que se atenta às possibilidades tecnológicas do futuro para pensar a relação do homem com a tecnologia também no presente. Na mitologia romana diz-se que Janus também construiu o primeiro barco, sendo uma das divindades associada à criação das novas tecnologias.

Os textos apresentados a seguir são pequenas reflexões, muitas vezes pessoais, dos psicólogos da equipe sobre os temas das tecnologias. É uma leitura simples e voltada ao público comum.

Esperamos que você possa aprender tanto com o livro quanto nós ao fazê-lo!

Ivelise Fortim
Coordenadora do Janus

Internet: um desafio para a educação



● Maluh Duprat

EM TANTAS E POLÊMICAS DISCUSSÕES EM TORNO DOS USOS BENÉFICOS E MALÉFICOS da Internet, especialmente por crianças e adolescentes, sempre vem à tona a preocupação dos pais em exercer algum controle sobre a quantidade e a qualidade de acessos, desde que a rede alcançou as dimensões planetárias que hoje apresenta, permeando a vida da maior parte da humanidade.

O carro-chefe dos questionamentos e inquietudes é a educação. É com ela que os pais se preocupam quando sentem que a Internet exerce um domínio sobre seus filhos que eles parecem estar perdendo, como a um inimigo virtual, abstrato, difícil de conhecer e controlar, que não para de crescer. E ele está lá, dentro de casa, trazido inclusive pelos próprios pais, que também fazem uso dele! Que paradoxo, não? E ainda que não estivessem dormindo com o inimigo, ele está por toda a parte, implacável e irrecusável.

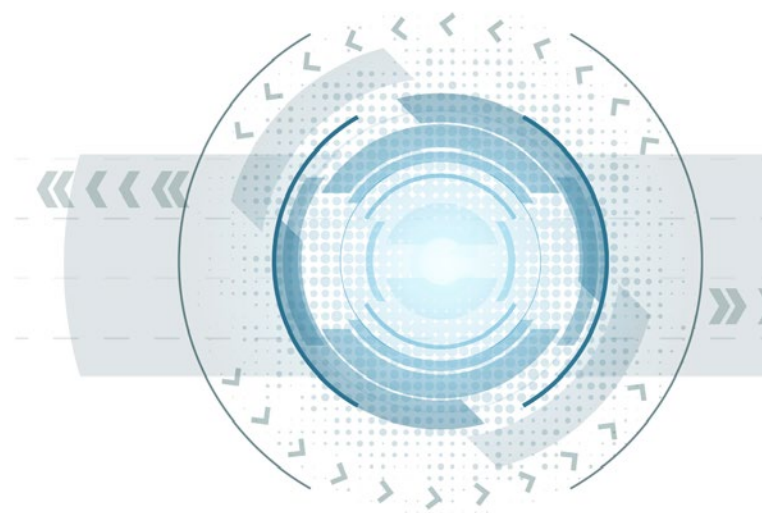
Outro aspecto curioso, é que o problema levantado não é visto como tal pelos próprios filhos, que navegam com a maior naturalidade por essas águas cristalinas. Nasceram nelas! A Internet parece fazer parte do DNA das últimas gerações, que estabelecem com ela uma relação tranquila e rotineira, na maior parte das vezes.

Os valores morais e éticos, o conhecimento das artes e das ciências que até anos atrás eram prerrogativa atribuída às famílias e às escolas, hoje concorrem com uma nova forma de ver o mundo, de se relacionar com as pessoas, de ter acesso a todo tipo de conteúdo a qualquer tempo, com os influenciadores, em qualquer idade. É como se a evolução humana, o processo de amadurecimento, a permanência das coisas aos olhos das gerações pré-internet estivessem efervescentes, um vulcão pronto para entrar em erupção. Se isso não é um problema para a geração nativa, certamente é um imenso desafio para seus antecessores.

Educação, assim, não é uma palavra que se aplica apenas àqueles que estão em formação e idade de crescimento, como costumamos conceber. Educação é para sempre, nos formamos a cada dia, diante das novas circunstâncias que se apresentam. Crescemos com nossos filhos, por isso a espécie se reproduz, para que a evolução não pare. Não podemos esperar que as gerações que se seguem apenas copiem o que já foi produzido, mas que inovem, que inventem, que nos desafiem com suas conquistas, que nos coloquem na parede e ensinem para nós a que vieram.

Que os pais encarem os riscos e potenciais da Internet como um grande presente, uma ótima oportunidade para discutir e compartilhar com seus filhos os avanços humanos que se renovam sempre, sem abrir mão dos valores eternos, que nunca morrem.

Por que as redes sociais atraem tanto?



● Katty Doris Zúñiga Pareja

HÁ MUITOS ANOS, QUANDO CRIEI MINHA PRIMEIRA CONTA DE E-MAIL, LIGAVA meu computador e me emocionava ao ouvir o som de “chegou mensagem para você”.

Era um singelo aviso de que alguém tinha me mandado um e-mail. Depois, vieram os barulhinhos do ICQ e do MSN, que também causavam a mesma sensação. Surgiram então as redes sociais e suas comunidades, até chegarmos finalmente no Facebook, que, apesar de não ser o mais recente, é a rede social mais usada no Brasil.

À medida que o tempo foi passando, a internet tem oferecido maneiras cada vez mais ricas e sofisticadas de nos sentirmos de alguma forma, conectados com pessoas de diferentes partes do mundo, como se estivessem ao nosso lado. E gostamos muito dessa facilidade.

De fato, toda vez que entro no Facebook percebo que muita gente já passou por lá desde meu último login. Essas pessoas postaram uma série de comentários, notícias, críticas, pensamentos, fotos de seus familiares,

comentários sobre a balada da noite anterior ou até mesmo o que estavam fazendo naquele momento, por mais sem importância que fosse. É como se existisse uma necessidade urgente de saber do outro e de se mostrar para o outro em meio a esse mar de informações, onde tudo pode ser expresso, onde tudo pode acontecer.

Eu me pergunto: será que as pessoas estão ficando alienadas ou estão sendo “sugadas” por esse mundo tão sedutor que está à nossa frente, o tempo todo nos convidando para experimentar seus “suculentos aperitivos”? O que torna tudo isso mais interessante é que são os nossos amigos, as pessoas que apreciamos, ou amigos do passado que não víamos há anos, que nos apresentam aquilo que (supostamente) queremos ver ou saber. De alguma forma, existem ali interesses comuns por determinados assuntos, além de coisas das quais gostamos.

Chego a perguntar: o que há de tão especial nesse espaço virtual no qual mergulhamos aparentemente sem nenhum receio, e do qual, cada vez mais, fazemos parte? Será que, de alguma maneira, as pessoas estão sendo moldadas, controladas pela internet, pelo Facebook sem se darem conta?

Para onde estamos caminhando com tudo isto?

Lembro-me do filme Wall-E (animação da Disney de 2008) e dos passageiros da nave Axion, todos bem acomodados, sendo servidos por robôs sem fazer esforço algum. Por conta de toda essa mordomia, as pessoas foram se tornando completamente sedentárias e obesas. Até seus corpos se atrofiaram e nem andar podiam mais: moviam-se sentados em cadeiras flutuantes. Além disso, tudo o que tinham a fazer, ou como deveriam se comportar, era informado por meio de mensagens publicitárias, seguidas por todos sem nenhum questionamento.

Saindo da ficção, o ativista americano Eli Pariser nos apresenta ideias interessantes sobre esse fenômeno em sua teoria chamada “bolha de filtro”. Esse autor procura demonstrar que as pessoas tendem a se acostumar e a aceitar coisas que lhes são oferecidas por desconhecer as alternativas. Dessa forma, se reforçariam conceitos já existentes em cada pessoa, mesmo não sendo os melhores. Assim, diante da ausência de alternativas que questionem esses modelos, o resultado seria um grupo de pessoas embrutecidas e limitadas. Exatamente o que se via na nave Axion.

Pariser propõe, portanto, que os responsáveis pelos sites da Internet não usem a bolha de filtro, para que as pessoas não se tornem alienadas.

Mas os sites querem que as pessoas se sintam confortáveis, para que fiquem mais e mais tempo ali. “Como Narciso acha feio o que não é espelho”, as redes sociais tendem a mostrar os conteúdos com os quais cada pessoa se identifique mais. Aparentemente está dando certo: exibindo o que cada um gosta, os internautas têm passado mais tempo nas redes sociais.

Mas por que as pessoas estão deixando que isso aconteça? Como dissemos no começo, o ser humano tem uma necessidade de estar junto com o outro, de se relacionar e interagir constantemente. Pois é a partir do outro que o ser humano vai se construindo: somos gregários por natureza. E a internet - particularmente as redes sociais - vem facilitando imensamente a realização desse desejo.

Inconsciente coletivo

Poderíamos até dizer que essa internet consensual seria uma materialização tecnológica do que Carl Gustav Jung chamou de “Inconsciente Coletivo”. Esta seria a instância mais profunda da nossa psique (mente),

onde residem as imagens primordiais da humanidade, como a diferença entre o bem e o mal, a sombra e a luz etc.

O Inconsciente Coletivo seria então aquela região da nossa psique onde sonhamos, somos heróis, sendo também o espaço psíquico que abriga as imagens arquetípicas comuns a todos os seres humanos. Contém, portanto, uma incrível riqueza psíquica. Porém, contém também o risco de nos deixarmos fisgar pelas armadilhas do prazer, justamente por nos identificarmos facilmente com tudo que ali encontramos. O uso abusivo desse recurso pode distorcer a nossa visão do mundo, pois esse mesmo mundo está longe de ser tão consensual conosco.

Por isso, não é de se estranhar que as pessoas usem as redes sociais de maneira crescente. Elas querem projetar no mundo real determinada imagem de si próprias, esperando receber em troca uma “confirmação” de que o mundo se parece com elas. O que obviamente não acontece: o mundo é o que é, e não vai se moldar aos nossos desejos, por mais que as redes sociais ajudem a criar essa ilusão.

Então, assim como acontece com a imersão no Inconsciente Coletivo, o uso de ferramentas como o Facebook deve ser criterioso e acompanhado de alternativas questionadoras que nos “salvem” desse êxtase de consenso. Assim, não há nenhum problema em se consumir o que o Facebook nos oferece, desde que não nos alimentemos apenas dele. Precisamos sempre conhecer as alternativas que a vida nos oferece, mesmo aquelas que não nos agradam. Afinal, a chave da nossa evolução está em manter um ponto de equilíbrio entre a idealização e a realidade; entre o nosso desejo e o que lhe é conflitante e diferente.

Presença dos pais é fundamental para bom uso da tecnologia pela geração Z



● Katty Zuñiga Pareja

COM BASTANTE FREQUÊNCIA ESCUTAMOS ATUALMENTE QUE OS PAIS SÃO AUSENTES em relação aos filhos. Por falta de tempo, delegam sua educação plena à escola e à diversão, esta cada vez mais dominada por equipamentos eletrônicos.

O vínculo da criança com aparelhos tecnológicos como videogames, computadores, celulares, internet, por sua vez, é fácil e espontâneo, na medida em que essas crianças já nasceram imersas na nova realidade que envolve o uso das novas tecnologias, mesmo na ausência dos pais.

Por conversas que tenho com várias crianças e casos que chegam ao Janus, faço algumas reflexões. A primeira delas é que esse uso cada vez mais intenso da tecnologia não é intrinsecamente bom ou ruim. Na verdade, pode até ser bastante positivo se bem orientado: o bom ou mau uso dependerá da forma dessa utilização.

Outro ponto é que não adianta proibir o acesso dos mais jovens a esses equipamentos. Lembro-me do caso de uma criança de 12 anos, que jogava, segundo seus pais, exageradamente. Eles não o viam durante o dia devido ao trabalho, mas, quando ele começou a ter problemas na escola, concluíram que o filho jogava demais. Os pais ficaram preocupados, sem saber como lidar com a situação, e a primeira coisa que fizeram foi tirar o computador do menino e o guardar no armário. Um dia, a mãe chegou mais cedo em casa e encontrou o filho dentro do armário, jogando escondido.

As crianças e jovens da chamada geração Z (nascidos depois de 1995) naturalmente exploram todos os recursos que estiverem ao seu alcance incluindo, portanto, as ferramentas informatizadas. Eles são os “nativos digitais”, outro termo que já virou um lugar-comum. O que essas crianças precisam é de orientação para que possam fazer um uso saudável dessas ferramentas, uma vez que, com elas, podemos estimular a criatividade e melhorar o desenvolvimento cognitivo sensório motor.

É um erro acreditar que só porque as crianças têm acesso à tecnologia, elas já sabem como lidar com ela. A formação moral, intelectual e o bom uso das ferramentas deve ser ensinados pelos pais.

Crianças só fazem coisas que estão ao seu alcance. Por isso, o olhar dos pais deve estar sempre presente e pronto para orientar, indicando o que se pode fazer e quando. Por meio das novas tecnologias, podemos consumir informação, podemos ampliar o nosso círculo de amizades. Mas também os jovens precisam também aprender a se proteger, pois, como no mundo fora da internet, existem muitas coisas que podem causar danos.

Já conheci crianças de sete anos usando o Instagram, para seguir influenciadores infantis. É importante, também aqui, que os pais acompanhem seus filhos, para que não caiam nas armadilhas que pessoas de má

índole armam na rede. Lembro que crianças só podem ter perfil no Instagram quando atingem 13 anos. O contato com outras pessoas por essa rede pode trazer ameaças, com a atuação de pessoas de má fé, que “adicionam” crianças em seus contatos visando obter informações para usos nem sempre legítimos ou lícitos. Não se sabe quem está do outro lado da tela ou o que se passa pela cabeça dessas pessoas. Cabe lembrar que os próprios termos de uso desses serviços informam que eles devem ser acessados por pessoas mais velhas.

A intervenção dos pais é essencial para as crianças poderem usar positivamente os recursos. Os pais precisam se despir de preconceitos e aprender como tirar bom proveito da tecnologia, para poder explicar a seus filhos como identificar boas fontes de informação para pesquisas escolares. Por exemplo: nem tudo que aparece como resultado de uma pesquisa no Google é confiável. É importante saber identificar o que é uma fonte relevante de outra qualquer, como sites de renomadas instituições ou publicações reconhecidas. Mas essa discriminação só se consegue com a prática e com a experiência.

Os próprios adultos devem ser incentivados a fazer leituras críticas do material que recebem. As Fake News (notícias falsas) prosperam, pois muitas pessoas não questionam a veracidade da informação recebida pela rede.

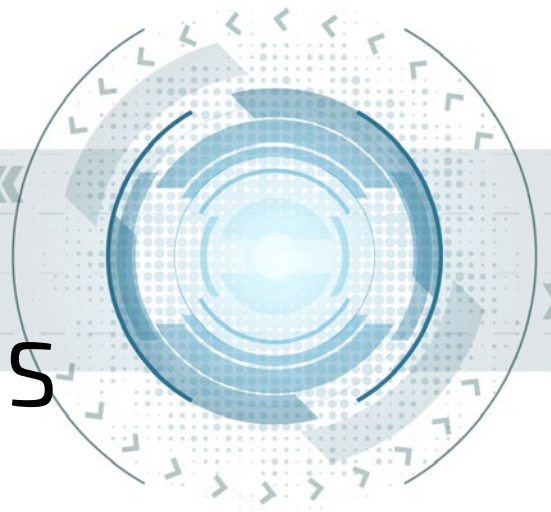
As crianças devem saber – e ser incentivadas – a fazer suas pesquisas com livros também, mas erram os pais que querem impedir que essa pesquisa seja feita via internet. Limitando a criança dessa forma, os pais estão impedindo o desenvolvimento pleno de seus filhos em um mundo cada vez mais conectado e rico em informações, que é o mundo da geração Z.

Por fim, cabe ainda aos pais a tarefa de oferecer alternativas para que as crianças também se desenvolvam com brincadeiras e atividades que não envolvam apenas a tecnologia. Mas para tanto, precisam se organizar reservando o tempo necessário no seu dia a dia. Essencial para os pequenos, esses momentos também servirão para os adultos não perderem o contato com suas “crianças internas” e para o cultivo do contato e do relacionamento face a face entre pais e filhos. Resgatar esse tempo de convívio (perdido em algumas famílias) ajuda a estruturar melhor as relações familiares, o que é positivo para todos os seus membros.

De pouco adianta às crianças verem seus pais como pessoas distantes e juízes severos que apenas controlam suas atividades na Internet. Isto porque é através do convívio natural e do contato próximo entre com os adultos atentos que elas naturalmente poderão vivenciar e assimilar os “limites” presentes na vida em geral, transpondo-os para o mundo da virtualidade.

Importante ainda é haver coerência entre o uso dos pais e o uso das crianças. De nada adianta proibir as crianças se os pais também fazem uso excessivo das tecnologias. O exemplo começa em casa.

Volta às aulas e as crianças conectadas



● Andréa Jotta

TELEVISÃO, VIDEOGAMES, CELULARES, TABLETS E COMPUTADORES. DO VIDEOGAME ao celular: desde então, vendo Netflix ou ouvindo músicas, códigos de jogos, ou qualquer outro mistério virtual, parece que nas férias nossos pequenos conectados passaram muito mais tempo do que gostaríamos mergulhados no virtual.

O contexto das grandes cidades com espaços ao ar livre reduzidos, a violência, e os adultos cansados e impacientes compõem a fórmula ideal para os excessos que normalmente acontecem nos períodos de férias.

Quem viaja com crianças, também não fica livre dos brinquedos tecnológicos. Nada mais fácil do que viajar horas de carro com as crianças ligadas em seu filme preferido. As reclamações que antes começavam na primeira meia hora, aplacadas como o famoso “já estamos chegando”, só começam se o filme acabar. Assim, parece que a tecnologia agrada aos pequenos, mas também facilita muito a vida dos adultos. Já não discutimos mais as diferenças de infância entre pais e filhos, pois sabemos que o mundo mudou muito e parece ainda vai mudar bastante nos próximos tempos. Que a relação dos adultos e das crianças é diferente em relação aos brinquedos e aparelhos tecnológicos já parece fácil entender, mas não

podemos esquecer que algumas regras, valores e ética podem e devem ser mantidos, apesar dessa visível diferença.

Por exemplo, mesmo que as crianças tenham excedido seu tempo de lazer virtual durante as férias escolares, isso não quer dizer que tenham adquirido o direito de aumentar seu uso quando a vida pós-férias é retomada.

É frequente que os adultos façam concessões e permitam um uso excessivo nas férias. Afinal, o videogame é uma atividade que em geral parece dispensar supervisão adulta. Pois hoje é muito mais simples deixar meninos entre 7-12 anos em um quarto com videogames, celulares e acesso a Netflix do que deixá-los sem esse aparelho. A famosa “bagunça”, gritaria e algazarra, antes toleradas, hoje se tornaram um grave incômodo para muitas pais. Os aparelhos tecnológicos são então utilizados como ferramenta de deixá-los ocupados, de não precisar olhar o que estão fazendo, de não precisar mediar conflitos e agressões físicas entre as crianças.

Então, como vemos, os abusos acontecem, na medida em que os dois lados envolvidos nessa relação obtêm algum lucro com o arranjo estabelecido. Falo isso não no sentido de culpar os pais por permitirem essa atividade, mas sim para que estejam atentos a não serem permissivos com os excessos. Não há problemas com esta atividade, mas esta não pode ser a única estratégia de gerenciamento das crianças pela família.

O fato de conhecerem bastante a tecnologia não significa que as crianças já estejam aptas a determinar o tempo que podem ficar no virtual. Ainda são os pais - que cuidam das crianças (ou o adulto presente) - que determinam essa medida. E, apesar da facilidade, os pais precisam encorajar outras atividades que não tenham mediação tecnológica, como ir a parques, ter contato com a natureza, entre outras.

As férias acabaram, e do mesmo modo que temos que ‘voltar da praia’ mesmo sendo ela muito divertida, temos que voltar dos excessos virtuais que podem ter sido permitidos nas férias. E, apesar da birra infantil, nenhum pai ou mãe deixa seu filho na praia, só porque ele teve esse tipo de comportamento, certo? Então, por que largá-lo no virtual, quando surgir a birra?

Amor, ciúme e fantasia na internet



● Andréa Jotta

MUITAS VEZES ME PERGUNTO ATÉ ONDE O SER HUMANO PODERÁ CHEGAR, POR meio da web? Mundo infinito, a web tem se caracterizado como um diário contemporâneo onde eternizamos pensamentos relações, fantasias e complementos.

Diariamente postamos um volume incalculável de informações e brincamos com o que somos, com o que é sentido e sonhado. Mais que um mundo para trazer o mundo, vamos aos pouco desenhando na internet um mundo novo pra nos trazer a nós mesmos.

São os infinitos particulares que postamos em redes sociais, que têm forjado muitas vezes o que pensamos e sabemos de nós. Na inocência de nossos conhecimentos sobre nós e sobre o outro, aprendemos que nem tudo que queremos dizer será bem entendido nas redes.

Da exposição excessiva ao desejo de aprovação dos mais carentes, vamos desenhando nossas necessidades mais secretas e demonstrando nossos sentimentos mais profundos. Enganam-se os que acham necessário fazer alarde sobre o que sentem para que o outro entenda a intensidade de seus sentimentos. A rede intensifica tudo, uma vez que o que não é literalmente dito e explicado, acaba sendo preenchido pela fantasia do outro.

Aquela foto onde aparece a *hostess* da boate pode virar, em segundos, a fantasia de que seu parceiro tem uma amante de mais de cinco anos, com outra família. A foto ao lado de um colega de trabalho pode virar a ser, para alguns, a “comprovação” da traição da mulher.

Muitos têm a tendência a completar detalhes que não vemos com nossas fantasias. Dependendo da intensidade do sentimento que conseguimos nutrir pelo outro, essa fantasia pode nos convencer de que ele é nosso príncipe/princesa encantada ou nos decepcionar para sempre com a mesma intensidade. O outro aqui, muitas vezes, nada mais é do que coadjuvante da história que criamos para nós e que - como está em nós - nos acompanha (algumas vezes até com determinada paranoia) onde quer que estejamos, já que a nós próprios, levamos a todo lugar.

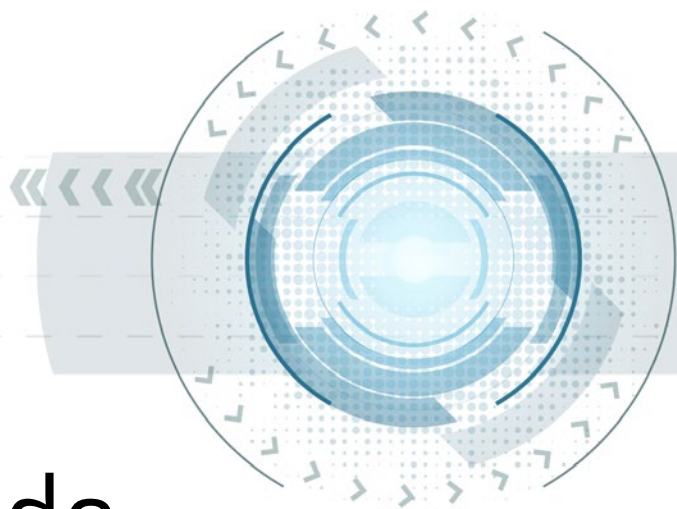
Os reencontros entre os ‘ex’, ou dos namoros que não engatam, mas também não se desfazem e que a vida se encarrega de esmorecer - histórias de amor que ficaram suspensas e acabam por misturar romance, fantasias, recordações, brincadeiras de sedução e desejos mútuos quando ganham a internet. Trabalhamos ainda com o que imaginamos que o outro é, está sendo ou se tornou. Somamos a isso expectativas não vividas e, pronto: fez-se uma história de novela. A pergunta aqui talvez devesse ser: mas, quem garante o final feliz?

Outro dia questionei uma amiga sobre uma foto no Skype. Perguntei quem era o lobisomem que estava com ela na foto; ela não entendeu, e respondeu dizendo “não coloquei nenhuma foto de lobisomem, nem de festa a fantasia, nem de nada que pudesse se parecer com isso!” Eu falei “bom, pra mim parecia um lobisomem”, e ela, encafifada, tentou então se lembrar do que poderia ter me feito pensar assim. Trouxe à tona então uma história comprida sobre uma balada onde uma amiga resolveu colo-

car o cabelo para frente, e os óculos escuros em cima, em sinal de protesto à balada escolhida. Ela então disse: “não é lobisomem, é o primo iTi”! Ao que concluímos: “veja bem o que você posta na web, pois você posta o primo iTi e eu vejo um lobisomem, sendo que ambos, na verdade eram só uma amiga protestando contra a escolha do lugar da balada”.

Pois é, mas então voltamos à seara da fantasia. Viver buscando eternizar os sentimentos é o mesmo que buscar não mais sentir. Talvez um dia consigamos entender de que forma as redes de fato nos ajudam. Pode parecer que aqui eternizamos sentimentos, mas, na verdade, eternizamos sua lembrança, ou seja, reavivamos os sentimentos, e é desse avivamento que alimentamos muitos dos nossos relacionamentos no espaço da virtualidade.

A Internet pode auxiliar pessoas com dificuldade de se relacionar



● Katty Doris Zúñiga Pareja

APESAR DE OS RELACIONAMENTOS AMOROSOS VIA INTERNET SEREM OBJETO de estudo atualíssimo, eles se derivam dos relacionamentos amorosos tradicionais. Apenas acompanharam a evolução dos tempos, transformando-se juntamente com o ser humano e com as formas de comunicação.

Poderíamos dizer que os relacionamentos mediados pela Internet são semelhantes aos que antigamente aconteciam por telefone ou carta, porém mais rápidos e intensos. Isso não quer dizer que agora os sentimentos sejam mais profundos: apenas hoje as trocas acontecem de uma forma mais ágil e frequente. Uma das decorrências desse fato é que as relações tendem a se tornar mais rápidas e fugazes.

Hoje se exige um manejo psíquico muito maior para o indivíduo se relacionar no mundo real. A Internet entra nesse cenário para ajudar a conhecer muitas pessoas ao mesmo tempo. Mas o que as pessoas real-

mente procuram? Na busca pela felicidade e pelo amor, a Internet certamente é uma aliada para iniciar esse processo, por meio das primeiras aproximações e contatos. Mas isso não é suficiente para se amar de verdade uma pessoa, justamente porque essas vias de encontro são carregadas de uma enorme dose de projeção, de ambos os lados, ou seja, “vemos” naquela pessoa conhecida no chat aquilo que gostaríamos que ela fosse, e vice-versa.

Mas, o amor verdadeiro pressupõe justamente um conhecimento íntimo e profundo a respeito da pessoa amada, com pouco espaço para projeções. O amor existe independentemente e apesar das nossas ilusões, das nossas fraudes e da nossa autopiedade. Seguindo este raciocínio, podemos dizer que os relacionamentos mediados pela Internet não nos oferecem amores verdadeiros, mas apenas “muletas” para nossas carências. Demonstram o quanto as pessoas necessitam se apaixonar, amar e ser amadas, sendo a Internet uma ferramenta aparentemente muito apropriada para preencher as carências e falta de amor desses internautas.

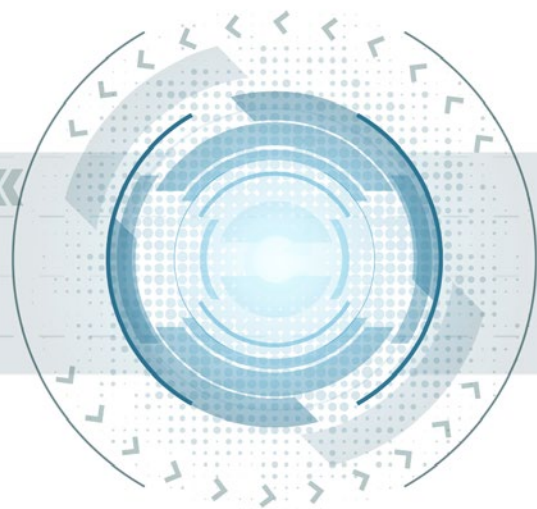
O amor está tão distorcido pelos excessos do nosso mundo e pelas perturbações do romance propagandeado como caminho para a felicidade, que quase nunca procuramos o amor por ele mesmo. Na verdade, mal sabemos o que procurar quando o buscamos. Parece que as pessoas ainda sonham com príncipes encantados e com o relacionamento ideal. Mas, como isso não existe, jogamos sobre o outro as nossas expectativas, para que ele supra as nossas necessidades. E o erro desse “amor romantizado” não é amarmos a nós mesmos (que é necessário), mas o fato de amarmos de forma errada. Ao reverenciar o inconsciente – que propicia todas essas projeções - perdemos a capacidade de identificar o tesouro contido nessas nossas idealizações. Perdemos a capacidade de perceber que estamos em busca do nosso Self (Eu), em busca de nós mesmos.

A verdadeira busca do amor é a expressão de uma força da natureza que existe dentro nós. Aceita - e mais que isso, valoriza - o outro do jeito que é, sem tentar transformá-lo no ser idealizado pela nossa projeção. Quando alguém realmente ama, ama todo o indivíduo, inclusive as coisas ruins que queremos esconder. E isso fica muito difícil nos relacionamentos essencialmente virtuais, pois a Rede nos permite justamente ser o que quisermos. Nela, podemos esconder as nossas falhas, exibindo para todo o mundo apenas o que é atraente, como uma vitrine expondo um produto a ser consumido.

A Internet pode auxiliar as pessoas que têm dificuldades de se relacionar, mas fica muito difícil esconder sua subjetividade por muito tempo. Por isso, se procuramos o amor verdadeiro, ela pode ser uma excelente ferramenta para – sim - “peneirar” os pretendentes. Mas quando a coisa começa a fazer sentido, é natural querer sair do âmbito virtual e ir para o real, pois só nele o relacionamento iniciado nas redes pode passar para a próxima fase. Somente então poderemos ampliar o nosso conhecimento sobre o outro.

Assim, a internet é um espaço facilitador, que nos ajuda a dar vazão ao inconsciente permitindo a emergência dos nossos desejos mais profundos e até, como dizia Carl Gustav Jung, para descobrirmos nossas feridas psíquicas e o caminho para a conscientização. Pois é nesse processo de “cura” que acabamos nos conhecendo. Melhoramos todos com experiências desse tipo, mesmo que os caminhos sejam tortuosos. E podemos chegar até mesmo ao amor verdadeiro com a “ajuda” da (e não “na”) Internet.

Internet: poder de acesso resgata papel do idoso



● Maluh Duprat e Guilherme Teixeira Ohl de Souza

AS TRANSFORMAÇÕES DO MODO DE SE RELACIONAR CONTEMPORÂNEO, ESPECIALMENTE nas grandes cidades e suas implicações na maneira de viver (e conviver) dos idosos, têm mostrado a dificuldade de contato social e conseqüente isolamento frente à sociedade, expondo essa faixa etária à chamada exclusão social.

Apesar das múltiplas transformações e evoluções por que vem passando a civilização, nossa sociedade permanece ainda despreparada para lidar com o idoso. Vivemos em uma cultura que valoriza o fazer, a atividade, especialmente a econômica. Somos parte da sociedade enquanto produzimos e contribuimos para ela, mas nos tornamos um peso (vide a previdência social) quando deixamos o “trabalho produtivo”. E muitas vezes, a pessoa que se aposenta ainda está em plena forma, absolutamente lúcida, disposta e apta para o trabalho que exerce, mas a própria estrutura trabalhista o impele para fora do círculo.

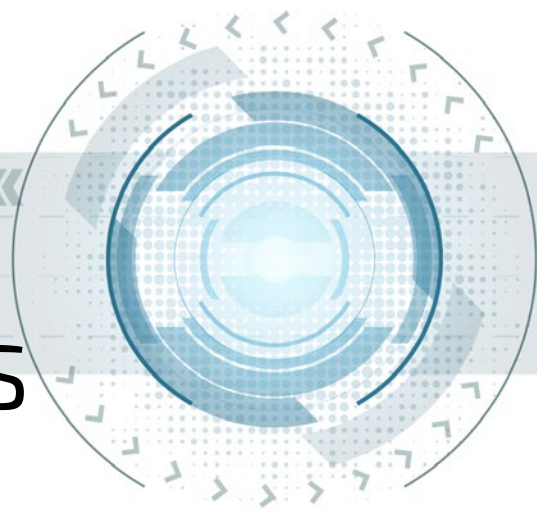
Outros, menos favorecidos pela saúde, começam a sentir seus limites, próprios da idade, cerceando sua capacidade produtiva e o levando a reformular seu modo de inclusão e contribuição para a sociedade – transmitir o conhecimento, o saber adquirido ao longo de tantos anos de jornada, o que pode ocorrer de diversas maneiras.

No entanto, nossa sociedade não costuma valorizar e usufruir o melhor possível desse conhecimento, associando o idoso ao que é ultrapassado, senil e descolado da sociedade moderna. O idoso tem também a memória da História, uma pequena parte da evolução da nossa cultura, que urge ser registrada e preservada de maneira sistemática, criando nas gerações subsequentes o hábito de ouvir e aprender, acolher informações e ensinamentos que só a história oral é capaz de transmitir.

O acesso aos celulares, com seu vasto poder de acesso e variedade de recursos de comunicação, pode vir ao encontro dessa necessidade de resgatar e reler o papel que o idoso deve ter junto à sociedade, mantendo-o ativo, em contato social, reatando amizades e laços afetivos, despertando seu interesse para assuntos novos ou aprofundando suas preferências, compartilhando e legando sua experiência de (longa) vida para seus contemporâneos e para os que vêm atrás.

Ao participar da vida online, supera a distância física e social imposta pelo modo atual dos centros urbanos, tendo acesso à história perdida (sua e da sociedade na qual viveu, participou) e contribuindo para ampliá-la. Esta participação, uma verdadeira inclusão digital, além de validar sua trajetória, proporciona um incalculável aumento de sua autoestima.

Velhos usuários e novas tecnologias



● Maluh Duprat e Guilherme Teixeira Ohl de Souza

NAS ÚLTIMAS DÉCADAS, TÊM-SE OBSERVADO UM SIGNIFICATIVO AUMENTO DA expectativa de vida das pessoas, apesar de todos os problemas da vida moderna, como sedentarismo, alimentação inadequada, poluição, custo de vida, entre outros fatores. Essa longevidade corresponde geralmente a um período em que a atividade profissional diminui ou cessa (o trabalho “oficial”, que gerou renda pela vida), mas em que o indivíduo continua capaz de se manter ativo, dadas suas condições físicas e psicológicas. Quando a pessoa se mantém de fato em atividade, social e/ou familiar (como encontro de amigos, clubes, academias etc...), de trabalho (consultoria, voluntariado, por exemplo) ou educacional (faculdade da terceira idade, cursos livres etc), ela consegue preservar sua qualidade de vida e suas condições físicas e/ou psicológicas por muito mais tempo.

Na contramão dessa evolução, com a nuclearização da família, o distanciamento das pessoas no próprio bairro (seja por um padrão mais individualista de vida, temor da violência urbana, dificuldade de transporte), a convivência entre os idosos tornou-se mais restrita e limitada, os encontros e trocas mais raros e muito eventuais. Antigamente, havia uma maior aproximação das pessoas em suas comunidades: a família, o bairro (os

vizinhos, o armazém, a paróquia). É aí que a tecnologia pode exercer um importante papel nesses novos tempos de maior longevidade e também distanciamento social.

A evolução tecnológica que transformou o viver humano irreversivelmente no séc. XX, hoje faz parte incondicional da melhoria da nossa qualidade de vida, dados os avanços da medicina diagnóstica e recursos para a cura de doenças antes fatais. Além disso, os lares também ficaram mais supridos de equipamentos de comunicação e lazer, que ajudam, sem dúvida, a tornar as pessoas de modo geral, e o idoso, mais especificamente, integrados ao mundo, através dos celulares e computadores. Antes as pessoas ficavam velhas, hoje ficam idosas, desejosas de se sentir pertencentes ao contexto social em que estão inseridas e principalmente, colaborativas e interativas.

Interação é a palavra-chave que a internet nos proporciona e demanda. Não cabe mais a passividade que caracteriza a TV; somos chamados a nos relacionar, a trocar, a ouvir e ser ouvido, a buscar informação, a descobrir, pesquisar, nos surpreender com o novo, o inusitado, com a realidade e com a fantasia também.

As redes sociais que hoje permeiam a internet, certamente são um ótimo começo para a inclusão social dos idosos, com ofertas para todas as idades e paladares, com facilidades de equipamentos próprios para algumas limitações de ordem física ou motora. Muitas instituições vêm disponibilizando o uso de celulares e computadores com orientação técnica para essa faixa etária, ao mesmo tempo em que promove o encontro com outras pessoas interessadas. A memória do idoso, sua história e referências do passado também pode ser um material precioso para pesquisas, que deve ser compilado e armazenado como documento e fonte histórica – história oral e agora digital.

Quando falamos em conectar o idoso à Internet, não estamos falando em impor ou pregar o que julgamos ser melhor para ele, mas disponibilizar um recurso fantástico de interatividade, curiosidade, diversão, trocas de informações, ideias e sentimentos. Ouvir e ser ouvido, ler e ser lido, ver e ser visto. Validar-se! Temos sim a noção clara do quanto isso é importante a vida inteira. Assim, quando pensamos em oferecer a companhia da Internet ao idoso (eles adoram companhia!), não o fazemos piedosa ou forçosamente, mas porque também nós precisamos do seu conhecimento, do seu conforto, do seu bem estar, do seu humor. Desejamos nos espelhar num futuro ativo, otimista, alegre, de saúde física e mental. A mídia digital é também uma grande aliada na batalha pela promoção de saúde, informando e interagindo, trazendo a notícia em tempo real, inserindo o idoso nos fatos do mundo, convidando-o a continuar opinando e participando de uma história que ainda está sendo contada. Obstáculos existem, sem dúvida, falaremos deles oportunamente, mas ainda assim é um passo importante no acolhimento e inclusão dos mais bem vividos.

Cyberbullying: ofensas e humilhações na internet



● Maluh Duprat

HUMILHAR, CONSTRANGER, OFENDER, PERSEGUIR, DIFAMAR, MACHUCAR. ESSES são os ingredientes maléficos que compõe o bullying, expressão inglesa aplicada às escolas para definir o comportamento de crianças e adolescentes que têm o dom de infernizar a vida dos seus colegas.

Volta e meia, a imprensa noticia casos em que a agressão chega a extremos, terminando na morte da vítima ou do agressor. Ou seja, o que pode parecer uma simples brincadeira de criança, piadinhas de mau gosto ou apelidos pejorativos, na verdade não têm nada de normal ou inconsequente. É um desvio de comportamento em que o agressor pratica abusos morais ou físicos, levando a vítima a se afastar do convívio dos amigos, a desinteressar-se dos estudos, abalando profundamente sua autoestima.

Em tempos atuais, com os avanços da tecnologia e o acesso generalizado a computadores e celulares, essa prática nefasta ultrapassou o muro das escolas, dando origem ao chamado Cyberbullying. Infiltrado pela Internet, através das redes sociais, o agressor dissemina sua raiva e infeli-

cidade, algumas vezes identificado, outras fazendo-se passar por outra pessoa ou escondendo-se atrás de um perfil falso, enviando mensagens ofensivas a outras crianças ou jovens, difundindo fotos comprometedoras, alterando o perfil das vítimas, incitando terceiros a reforçar o ataque, com o claro propósito de humilhar, assustar, constranger, isolar aquele considerado mais fraco ou diferente, um alvo fácil para aquele que precisa derrubar alguém para sentir-se forte, ser mais popular no grupo, esconder suas próprias fraquezas atacando as dos outros, fazendo-os infelizes como ele. É provável que o agressor também tenha sido humilhado um dia, descarregando no mais frágil a sua própria frustração e impotência.

O mais grave dessa situação é que a vítima, na maior parte das vezes, não sabendo como reagir, com medo de piorar sua situação, acaba se isolando, sofrendo sozinho, sem pedir ajuda a ninguém. Justamente numa época da vida em que o adolescente está definindo sua personalidade e que a opinião do grupo é fundamental como parâmetro de aceitação e admiração, ele se vê indefeso e profundamente magoado. Este tem sido um desafio para muitos pais e professores que se veem diante de um desvio de comportamento que tantos danos é capaz de causar, sem saber como evitar que isso aconteça.

O que pode ser feito?

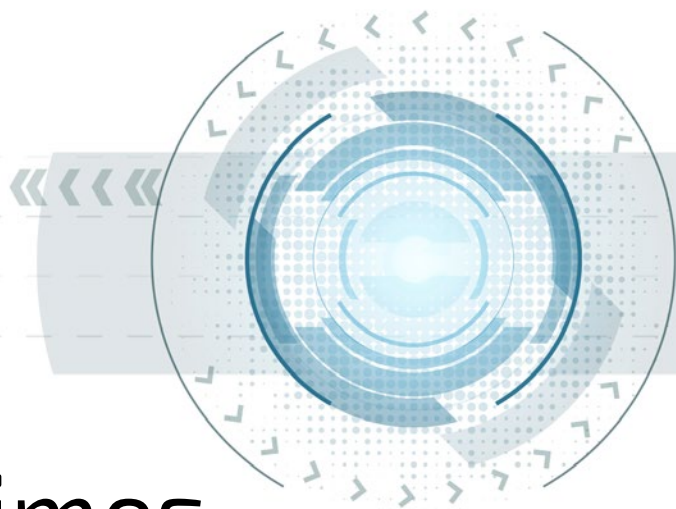
O que pode e deve ser feito nessas circunstâncias é, antes de tudo, prevenir os filhos quanto a essa possibilidade e orientá-los no sentido de que mantenham distância do agressor e seus ataques, sem responder às provocações e alimentar ainda mais sua raiva, pois é justamente isso que ele espera da vítima. Outra coisa importante é não manter segredo da ofensa, intimidando-se. Embora sofrido, esse momento pode se tornar uma

oportunidade para o jovem agredido lidar com os próprios complexos, e superar - com a ajuda das pessoas queridas - uma situação de confronto, ampliando seus recursos internos.

Outra recomendação a ser enfatizada aos jovens é evitar sempre a exposição excessiva nas redes sociais: não divulgar seus dados pessoais, ou de seus familiares ou fotos, tomando cuidados com essas divulgações até mesmo nas conversas com amigos no whatsapp. Enfim, a inclusão no mundo virtual – como no presencial – implica em correr riscos, e é preciso mostrar aos filhos como percorrer seus caminhos.

Em casos mais graves, cabe sim recorrer às plataformas das redes sociais, para que removam a ofensa. O Marco civil da internet prevê responsabilização dos agentes de acordo com o que as pessoas fizeram, nos termos da lei. Caso seja necessário recorrer a justiça, é recomendável que o material seja coletado de forma adequada, mostrando o número correto das paginas e o link de identificação na rede social (url correta). Um advogado de direito digital pode ser consultado para verificar qual o melhor caminho para cada situação.

Inclusão digital e seu papel na prevenção de crimes eletrônicos



● Guilherme Teixeira Ohl de Sousa

JÁ FAZ ALGUM TEMPO QUE CRIMINOSOS PERCEBERAM O POTENCIAL DO USO DO celular para suas práticas de golpes e a ingenuidade de grande parte dos usuários vem ao encontro dos seus interesses.

Alguns exemplos desse processo são os serviços online dos bancos ou as compras que podem ser feitas pela Internet. A inocência e desconhecimento dos procedimentos feitos pela internet via celular ou telefone deixam as pessoas suscetíveis a golpes.

A apresentação dos sites e apps com interfaces cada vez mais amigáveis permitiu que empresas pudessem ser identificadas e reconhecidas pelo seu endereço eletrônico ou através de suas características visuais, como por exemplo, o logo da empresa.

Porém, estas características, por si mesmas, não garantem que o site ou

aap instalado seja realmente o do banco ou da loja que se tem em mente. As quadrilhas eletrônicas copiam facilmente as interfaces e os endereços falsos, facilmente criados por seus componentes, contém nomes muito similares ao da empresa. Por exemplo, se o site de um banco é www.banco.com.br, basta registrar um domínio parecido, como www.banco.com para desenvolver uma tentativa de golpe. Para um internauta desatento o endereço parece ser o verdadeiro.

Há também os spams. Existem os mais “inocentes” que não passam de mera propaganda, ainda que indesejável, mas há aqueles em que o golpista busca coletar dados pessoais, principalmente senhas bancárias ou números de cartão de crédito dos incautos. Uma das dicas de segurança na Internet é não visitar sites suspeitos nem clicar em links de e-mails nos quais não confiamos. Mas, e quando nós supomos que aquele determinado site ou link é confiável? Até que conheçamos as minúcias necessárias para identificar adequadamente os sites ou endereços de e-mail, ficamos à mercê dessas artimanhas enganosas e mal intencionadas.

A facilitação do acesso à Internet pela expansão dos celulares levaram a um enorme aumento na quantidade de usuários brasileiros. Ao ampliar o acesso à Internet sem uma correspondente ampliação da consciência dos usuários a respeito dos riscos envolvidos na sua utilização, os processos mais simplistas de inclusão digital acabam por gerar um efeito colateral inverso aos benefícios por ela promovidos: o número de vítimas em potencial cresce e, conseqüentemente, aumentam os crimes e os prejuízos pessoais e sociais advindos destes.

Os movimentos de conscientização do que acontece no mundo online se fazem cada vez mais presentes em nosso meio, seja pelas iniciativas espontâneas surgidas nas comunidades mais carentes, seja por ações de

Ongs mais conscientes das potencialidades do uso criativo da tecnologia, seja por ações governamentais.

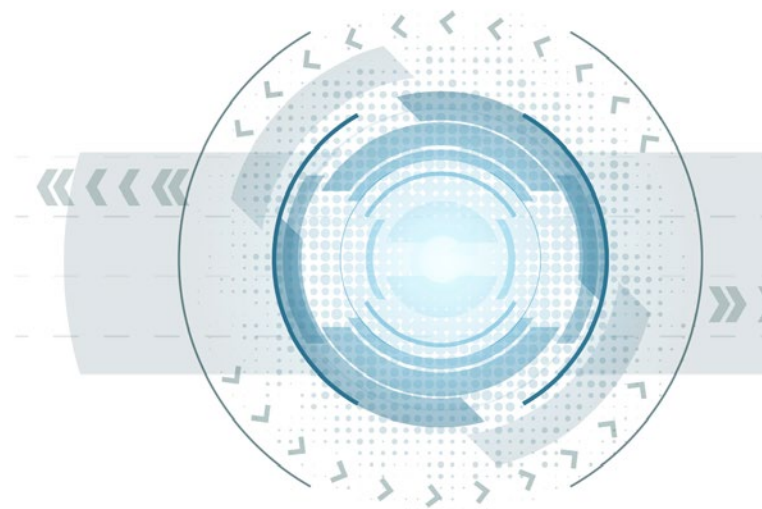
Assim, uma educação em massa é imprescindível, não só do ponto de vista humanístico, em relação ao potencial de desenvolvimento social, psicológico e intelectual da população propiciado pelo bom uso das novas tecnologias, mas também do ponto de vista da segurança pública envolvida em tais aplicações.

Para o leitor que deseja se informar mais sobre segurança na Internet, deixo os endereços onde se encontram as cartilhas do Centro de Estudos, Resposta e Tratamento de Incidentes de Segurança no Brasil (CERT), ligado ao Comitê Gestor da Internet e da Safernet, uma associação civil de referência nesta área:

<http://cartilha.cert.br>

<http://www.safernet.org.br/site/prevencao>

Senhas na era digital



● Ivelise Fortim

DIGITE SUA SENHA! QUEM JÁ NÃO LEU ESTA FRASE, QUE CADA VEZ MAIS FAZ parte do cotidiano das pessoas que possuem qualquer tipo de conta em banco? O recurso que deveria facilitar esse tipo de acesso, muitas vezes, pode se transformar em um problema: é necessário que se decore muitas senhas para realizar, às vezes, uma única operação no caixa eletrônico.

Por exemplo, dependendo do banco do qual se é cliente, para uma simples retirada de dinheiro em um caixa eletrônico, é necessário digitar três, ou às vezes quatro senhas. A maioria dos bancos pede uma senha numérica, depois disso outra composta de letras, ou códigos de um cartão, e/ou a data do nascimento, e, mais recentemente, biometria. Como nenhuma tecnologia é à prova de quebras dessas formas de segurança, cada vez mais se acrescentam novas senhas para uma mesma operação. A justificativa dos bancos para esses procedimentos é a aplicação de mecanismos de proteção que visam proteger nosso patrimônio.

Entretanto, para o usuário, existem as consequências desses processos. Para pessoas sem muita formação escolar, com dificuldades intelectuais ou ainda para muitos idosos, o caixa eletrônico se transforma em um grande problema, ou mesmo em uma máquina inutilizável. Muitas pessoas não

conseguem decorar ou entender os procedimentos, dada a quantidade de senhas pedidas pelos equipamentos.

É muito comum nos depararmos com idosos que não conseguem efetuar o que é pedido: erram as senhas, erram os botões, digitam senhas em lugares errados. Atentos a isso, muitos bancos colocam funcionários jovens para ficarem postados ao lado das máquinas, como auxiliares daqueles correntistas que têm mais dificuldades nesses procedimentos.

E a confusão de senhas? Quem possui contas em bancos diferentes, sofre. Sempre existe a chance de se digitar a senha da sua conta do outro banco. Afinal, essa senha era a de quatro dígitos ou a de seis? Qual era mesmo a letra correspondente a este cartão?

Senhas na internet

Quando se trata de Internet, a quantidade de senhas exigidas aumenta: Senhas para o 'login', senhas numéricas de quatro, seis ou mais dígitos, frases secretas, códigos de letras, códigos impressões em cartões, assinaturas eletrônicas - tudo para evitar cada vez mais a ação dos hackers, que por sua vez sofisticam seus golpes proporcionalmente à criação desses recursos de segurança.

E como ficam os usuários dos bancos on-line? Muitos criam diferentes mecanismos para lidar com a situação. Em alguns bancos as senhas são impostas, em outros, escolhidas pelo usuário. Quando é possível escolher, muitos optam por senhas que remetem a coisas pessoais como nomes de seus familiares, datas de nascimento, datas importantes de pessoas queridas. Muitas pessoas acabam utilizando a mesma senha para várias funções.

Apesar de ser norma de segurança não usar a mesma senha em locais diferentes, e nem usar datas possíveis de se encontrar em documentos, muitas pessoas acabam se valendo desse recurso. Além disso, com a grande restrição das normas de segurança, fica cada vez mais difícil criar uma nova senha: não pode haver números sequenciais, repetidos; em algumas senhas, requer-se letras e números misturados. Outro mecanismo que contraria as normas de segurança é deixar as senhas escritas em algum lugar. (Quem nunca guardou uma anotada em um papelzinho pequenino dentro da carteira, ou na agendinha de telefone...?)

Apesar do desrespeito às normas de segurança de senhas, torna-se cada vez mais difícil decorar a grande quantidade de senhas que são exigidas. Se a pessoa tiver conta em dois bancos, por exemplo, pode ter que decorar até oito senhas diferentes, se quiser usar o internet banking.

A vida pós-moderna exige cada vez mais da capacidade de memorizar que o ser humano possui. Para muitas pessoas, isso se torna apenas mais uma exigência da vida cotidiana; para outras, a tarefa de ir ao banco retirar o salário acaba virando um transtorno. Mesmo para os mais versados em tecnologia, a memória pode confundir e trazer problemas de outro tipo. Ao se digitar a senha errada por três vezes, o sistema bloqueia o nosso acesso e, muitas vezes, torna-se necessário comparecer a agência para o desbloqueio da conta. Em uma cidade grande como São Paulo, isso significa a perda de pelo menos meia hora do dia, ou mais.

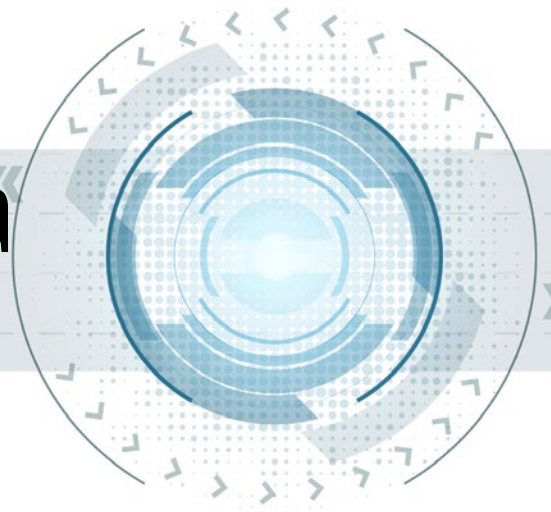
E a facilidade de se desbloquear por telefone? Vamos lá: digite número da agência, número da conta, senha numérica de quatro dígitos, senha numérica de seis dígitos, mais dois dígitos para desbloquear o cartão, e mais três para desbloquear senha e.... Você errou a senha! Nesse caso, deverá retornar ao menu principal, para recomeçar tudo de novo! Então

you opt to dial '9', desperate, to talk to the attendant, who for your turn will transfer it to other attendants - for at least two times -, without solving your problem. Many get nervous, complain, and blame the operators, who, at times, are not even linked to the bank in question, since in most cases these services are outsourced.

It is undeniable that these digital artifacts generated conveniences. The emergence of internet banking, especially with bank apps, made it possible to reduce the queues in physical banks; it is possible to check the balance, pay bills, make transfers of values without leaving home. Electronic boxes enable the withdrawal of money and other operations on accounts, in any part of the country; apps allow the customer to solve questions next to banks inside a car, during rush hour.

However, electronic boxes, internet banking and apps created to facilitate, each time more, become more bureaucratic and require greater competence from their users. Each time more, it is necessary to have mastery of technology, good memory and dexterity on keyboards - of the electronic box, the mobile phone, the computer.

Causas da violência virtual das torcidas de futebol



● Guilherme Teixeira Ohl de Souza

A NOSSA INTENÇÃO AO ABORDAR ESTE TEMA DAS TORCIDAS VIRTUAIS NÃO É denunciar esta ou aquela comunidade ou torcida organizada. Tendo em vista que a agressividade parece ser um comportamento padrão entre as torcidas, faz mais sentido tentar compreender este fenômeno em sua dimensão mais abrangente e contribuir para uma reflexão mais aprofundada, na busca por soluções, ou pelo menos, formas de contenção das consequências negativas deste fenômeno social.

Embora haja comunidades virtuais que exigem que seus membros tenham comportamentos adequados - não expressando qualquer tipo de mensagens agressivas ou provocativas a torcidas e times adversários -, este tipo de comunidade é geralmente mediada por torcedores “comuns”, ou seja, sem vínculos com torcidas organizadas.

Nas comunidades on line das próprias torcidas, há espaço para o achincalhamento e para a provocação. Mais do que vangloriar o desempenho ou a vitória do próprio time ou ainda a participação da torcida no apoio

e estímulo ao time, nestas comunidades a celebração é liderada por quem “apavora” mais, ou seja, quem bate e impõe mais medo às outras torcidas.

Podemos perceber que existe uma espécie de ganho social (na forma de maior “prestígio”) dos participantes que “dão mais porrada”. Esses indivíduos se preocupam com o comentário geral do grupo, e com o valor que sua imagem adquire ao fazer esse tipo de comentário agressivo.

Como bem sabemos, a Internet de forma geral passa às pessoas uma falsa sensação de proteção: Muitos indivíduos acreditam que, por estarem sentados confortavelmente em seus lares, não serão identificados e nem denunciados, caso façam algum tipo de ato que vá contra a moral ou as leis vigentes.

Se por outro lado, somarmos a esse fator aquele outro fenômeno atual da “sensação de impunidade” que parece reinar em nosso meio mais amplo, teremos um ambiente perfeito para que os participantes de tais torcidas possam soltar todas as suas fantasias e instintos agressivos. Como consequência, algumas dessas fantasias acabam se realizando, e a violência latente vira pancadaria nas torcidas.

Conforme podemos perceber, há um conjunto de fatores que, uma vez somados criam as condições que levam estas comunidades virtuais a se tornarem mais um fator de facilitação para a expressão da violência. E como essas comunidades se transformaram em um poderoso canal de comunicação entre os torcedores ao permitirem a difusão ampla e rápida das mensagens, se caracterizam agora como veículos de comunicação de massa. Esse é um novo fator que vem se somar aos já citados anteriormente, pois acaba por se constituir como um potencializador da violência, considerando que o comportamento agressivo acaba se retroalimentando com esta difusão mais ampla e mais veloz. Ou seja, uma mensagem

agressiva é recebida cada vez mais rapidamente por um número maior de pessoas, as quais reagirão também mais rapidamente, pois também são vistas por cada vez mais pessoas.

É importante registrar ainda que nessas comunidades o espaço não é ocupado apenas pelos conteúdos agressivos. Em princípio ao menos, as comunicações dos torcedores tratam também sobre seus outros interesses, tais como a confecção de camisas, bandeiras, faixas, a realizações de eventos etc.

Por fim, gostaria de fazer uma reflexão sobre uma contribuição que a psicologia pode trazer para este problema da violência.

Como dissemos anteriormente, o indivíduo imerso em uma multidão tende a reduzir sua capacidade crítica e se torna mais sugestionável e propenso a seguir o comportamento do grupo. Esta dinâmica permite uma maior abertura (ou menor censura) aos impulsos inconscientes. Uma vez que a situação de encontro das torcidas configura-se como uma situação tensa e de rivalidade, estes impulsos são de ordem destrutiva e acabam por deflagrar a violência entre elas.

É necessário então levar à consciência de cada um dos integrantes das torcidas este processo psicológico que ocorre nas multidões. Fazê-los tomar conhecimento deste tipo de processo, de seus impulsos e de seu comportamento para poder desenvolver a capacidade de autocontrole.

Nota-se que a contribuição da psicologia é apenas um elemento dentro de um trabalho mais amplo no combate à violência no futebol. Trabalho este também composto por educadores e assistentes sociais no campo da educação e conscientização. Há ainda a necessidade da ação repressiva, policial e jurídica, lembrando que um dos fatores que fomentam a violência são as sensações de anonimato e impunidade.

Não estamos aqui ignorando a complexidade e as dificuldades inerentes à questão. Existem outros fatores que dificultam a solução para o problema como, por exemplo: as condições opressivas em termos socioeconômicos e educacionais, as carências nos sistemas policial e jurídico, as relações viciadas entre torcidas organizadas e dirigentes de clubes e o histórico de rivalidade e violência entre estas torcidas.

No entanto, se existem muitos obstáculos para uma solução definitiva, é possível obter avanços neste tema, mesmo porque não se pode esperar que isto (assim como qualquer problema social) se resolva de uma hora para outra. Mas é necessário que se trabalhe em cima disto, com o envolvimento da sociedade e do Estado e não esperando que isto se resolva por si só.

Desenvolvimento de inteligência artificial requer equilíbrio entre controle e liberdade

● Paulo Annunziata Lopes

HÁ DÉCADAS CIENTISTAS DE TODO O MUNDO FAZEM PREVISÕES SOBRE QUANDO e como o homem será capaz de construir máquinas capazes de executar operações análogas às do cérebro humano.

Com o progresso tecnológico essa possibilidade há tempos já passou de mera teoria para a realidade.

Câmeras inteligentes que leem placas de automóveis, outras que reconhecem traços faciais, robôs de precisão em linhas de montagem, outros capazes não só de compreender a escrita humana como também assimilar seus conteúdos numa velocidade maior que qualquer homem poderia, estes são só alguns exemplos.

Os cientistas, como por exemplo os do MIRI (*Machine Intelligence Research Institute* - www.intelligence.org), já discutem como conduzir os

avanços da inteligência artificial (robôs dotados de inteligência e autonomia para aprenderem sozinhos e tomar decisões, já são uma realidade), ou seja, questionam como nós, humanos, poderemos guiar e controlar esse processo. Exemplo: há estudos que discutem como garantir que as máquinas não aprendam, desenvolvam ou utilizem qualquer conhecimento que possa ser prejudicial aos interesses humanos ou mesmo nocivo à nossa espécie. Parece tratar-se de uma cena da série «O Exterminador do Futuro». Trata-se, de fato, de uma preocupação com valores, preocupação essa que culmina, entre outras coisas, na busca de uma espécie de garantia de moral e de ética naquilo que as máquinas inteligentes já são capazes de aprender. Os cientistas querem e precisam educá-las.

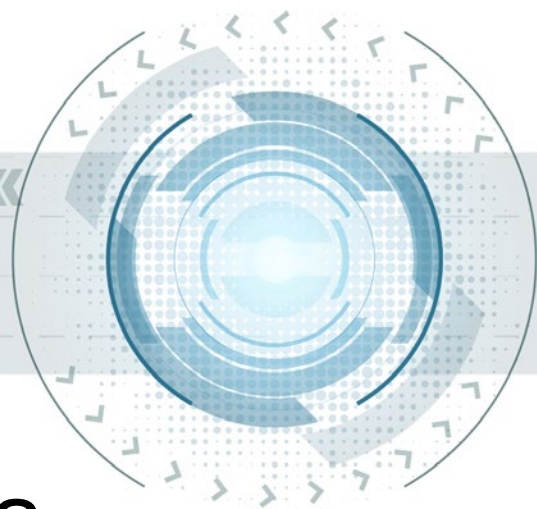
Enquanto isso, no cotidiano, onde tais questões parecem distantes, nós continuamos batalhando para ensinar a moral e a ética às nossas crianças e adultos, inclusive no que tange ao uso da tecnologia. Nossos problemas não são poucos: o cyberbullying, as invasões de privacidade na internet, a superexposição nas redes sociais, entre outros. É claro que não devemos esquecer de tudo que há de positivo em nossa interação com as máquinas e com a rede mundial de computadores. Não sou “antitecnologia” e também aprecio as comodidades e as novidades que a tecnologia nos traz. Mais do que isso, sei que o progresso tecnológico possibilita também diversos novos recursos de ensino e educação. E, se certas formas de utilização da tecnologia têm lá as suas mazelas, cabe a nós fazer o máximo com as ferramentas construtivas provenientes dessa mesma tecnologia.

O que me preocupa (a mim e a muitos de nós) é a capacidade da nossa sociedade em educar. Como numa sala de aula, sempre haverá aqueles que seguem as recomendações do professor, aqueles que superam as expectativas e aqueles que surpreendem ao fugir das “regras”. Sempre haverá homens e máquinas que vivem e funcionam dentro de moldes previstos

e sempre haverá aqueles fogem à norma. Os que se colocam fora da norma são, por um lado, os que nos causam problemas ao ultrapassar limites em detrimento ao próximo. Mas é fora da norma também que surgem as forças de transformação e os saltos de criatividade. Educar não é tolher nem prender.

Os cientistas da inteligência artificial, por sua vez, têm de encontrar, para suas máquinas, esse caminho das pedras entre o controle e a liberdade. Eles enfrentam o desafio de criar máquinas construtivas e criativas, mas já sabem que não basta dotá-las de inteligência. Qualquer semelhança com a humanidade é mera coincidência? Que estranho (e - por que não? - que bom!) será se a inteligência artificial, já capaz de superar a mente humana em alguns aspectos, possa no futuro ultrapassá-la no aprendizado e no desenvolvimento da ética. Quem sabe assim encontremos caminhos, ao observar aquilo que criamos, de melhorar a nós mesmos.

O ódio nas redes sociais pode deixar qualquer um doente



● Katty Doris Zúñiga Pareja

A DISSEMINAÇÃO GRATUITA DO ÓDIO VEM EXPLODINDO NAS REDES SOCIAIS, DE maneira cada vez mais frequente e com mais força. Por não se tratarem de fenômenos esporádicos, é algo que merece atenção e cuidado.

Até em momentos que deveriam ser de pura alegria, isso tem acontecido. É o caso, por exemplo, da acalorada discussão em torno dos blocos de Carnaval em São Paulo este ano, que puseram em choque grupos que adoram a ideia dos blocos na cidade e os que são totalmente contrários à ocupação das ruas pela folia. O debate saudável sobre o convívio civilizado entre ambos deu espaço a uma onda de ofensas e intolerância às ideias opostas.

Temos também o caso do falecimento de Marisa Leticia, esposa do ex-presidente Lula. Poucas horas após sua morte, correram boatos maldosos sobre o ocorrido para fragilizar ainda mais a reputação do ex-presidente, com objetivos políticos. Esse material, cuidadosamente construído com mentiras fáceis de serem assimiladas por quem não gosta

dele, caiu nas graças dos algoritmos das redes sociais, que ajudaram na sua rápida disseminação. E as pessoas embarcaram nessa onda, destilando ainda mais sua raiva.

Outro caso interessante é o do novo presidente dos EUA, Donald Trump. Mesmo antes de assumir, ele já usava as redes sociais para distribuir a sua visão de mundo, provocando muito mais que debates sobre suas polêmicas declarações: ele deliberadamente coloca grupos opostos em choque, chegando até a criar incidentes diplomáticos apenas um mês depois de ter assumido a nova cadeira. Isso tem provocando revolta e frustração entre as pessoas que compõem esses grupos, até mesmo gerando grande ansiedade nos cidadãos, principalmente nos estrangeiros em terras estadunidenses.

A minha questão é: o que leva uma pessoa a se deixar influenciar por esses sentimentos de raiva e de ódio? As redes sociais, assim como a tecnologia digital como um todo, são ferramentas importantes para o desenvolvimento do ser humano. Um uso consciente e saudável gera possibilidades e melhor qualidade de vida. Da mesma forma, seu mau uso pode provocar o contrário: depressão, violência, racismo, inveja, exibicionismo e todo tipo de intolerância entre as pessoas.

É verdade que estamos atravessando um momento difícil, com crise financeira, política e social. Até a natureza vem nos mostrando que ela está diferente. E isso é uma pressão enorme, que pode deixar qualquer um doente, se não se cuidar.

São mudanças drásticas, que poderiam indicar que precisamos aprender algo com tudo isso. Ou a olhar o melhor lado da situação para superar as dificuldades e dar valor ao que pensamos, respeitando diferenças, para fazermos o que é bom para cada um de nós e para o outro. Então por que

vemos tanto confronto, tanta insatisfação e principalmente ódio?

Há alguns anos, o anonimato e uma suposta impunidade no meio digital eram usados pelas pessoas que queriam prejudicar os outros. Hoje é aterrorizante perceber que isso não é mais necessário: as pessoas fazem seus ataques, abertamente, com seus perfis pessoais. As proporções enormes disso podem repercutir no emocional de qualquer um, tanto dos agressores quanto das vítimas. Isso pode chegar a impactar uma população inteira, a ponto de deixar uma sociedade doente.

Por que tudo isso está acontecendo com essa magnitude agora?

A raiva e o ódio são sentimentos que podem ser provocados por um ambiente hostil, onde a pessoa foi ameaçada na sua autoestima de alguma maneira. Isso faz com que ela revide com fúria, com ódio, até com violência.

Segundo Daniel Goleman, autor do livro “Inteligência Emocional”, a raiva surge a partir da sensação de que a autoestima e o sentimento de dignidade própria estão em perigo, devido a algum tratamento injusto ou grosseiro, insulto ou humilhação sofrida, ou ainda quando um objetivo considerado importante é frustrado.

Esses sentimentos obviamente sempre existiram. Mas agora eles encontraram nas redes sociais, na tecnologia digital, aliados para se expandir. Isso acontece por conta principalmente dos algoritmos de relevância. Eles são componentes das redes sociais responsáveis por exibir, para cada usuário individualmente, conteúdos que ele goste. Isso acontece por intrincadas combinações do que cada pessoa lê, publica, visita, compra, com quem se relaciona e o que todos os seus amigos também fazem. O objetivo é fazer com que as pessoas sintam prazer enquanto estão onli-

ne, pois, caso contrário, simplesmente deixariam de usar essa rede social. O problema dessa busca incessante pelo prazer é que esses algoritmos nos brindam não apenas com coisas que gostamos, mas também com conteúdos que reforçam a maneira como pensamos, inclusive os nossos preconceitos e ódios. Dessa forma, diante de alguma coisa que diz exatamente o mesmo que nós sentimos ou pensamos, por mais absurdo e errado que seja, embarcamos nessa onda e ajudamos a disseminar ainda mais tal ódio.

Vale a pena, então, pensar bem antes de destilar o ódio nas redes sociais. Temos que ter consciência de que a tecnologia está ao nosso alcance sempre, mas cabe unicamente a nós usá-la para o bem ou para o mal. Ceder facilmente a sentimentos negativos pode nos colocar como um peão de um jogo que vai além dos nossos valores, interesses, nossos desejos, apenas movidos pela combinação desses sentimentos negativos e a tecnologia.

Revolução por meio das hashtags: o papel das redes sociais na mobilização coletiva

● Andréa Jotta

O HASHTAG - OU SIMPLEMENTE TAG - CORRESPONDE AO SÍMBOLO # PRESENTE nos teclados dos nossos equipamentos informatizados.

Mais um dos novos códigos da era virtual, o hashtag (também conhecido como jogo da velha ou cerquilha) - passa a ter um papel fundamental nas comunicações de massa, via redes sociais.

Seu uso foi iniciado no Twitter (microblog - a rede social que usa frases instantâneas de até 140 caracteres) onde as tags são palavras-chaves (relevantes) ou termos associados a uma determinada informação. Hashtags são palavras-chaves antecedidas pelo símbolo #, que designam o assunto em pauta na discussão - que ocorre em tempo real - no Twitter. As tags, ou assuntos antecedidos por elas, funcionam como hiperlinks dentro da rede e passam a ser indexáveis pelos mecanismos de busca. Ao clicarmos nas hashtags, ou buscá-las em mecanismos como o Google, temos acesso

a todos as postagens sobre o tema em pauta. As hashtags mais usadas no Twitter ficam agrupadas no menu trending topics (encontrado na barra lateral do microblog) que funciona como um medidor de audiência real daquele assunto, também em tempo real.

Além do Twitter, Facebook e Instagram também adotaram esse sistema. No Instagram além das funções supracitadas, o hashtag disponibiliza e agrupa suas fotos para milhões de outros usuários, fora da sua rede pessoal. Desse modo, quando o hashtag é utilizado, possibilita-se o acesso a um número infinito de links e comentários sobre a foto que o contém e assim, quanto mais hashtags se colocam em uma foto, mais pessoas a visualizam.

As hashtags têm papel importante na difusão de conteúdos e ideias pela rede, espalhando como sinapses (conexões) as informações e conteúdos mais relevantes do ponto de vista da força de ideias compartilhadas pela massa de usuários. Desse modo foram fundamentais na organização dos recentes protestos populares, a ponto - em questão de horas - transformar o incômodo dos engarrafamentos de trânsito causados pelas primeiras manifestações em um gigantesco levante nacional.

Esse processo nos faz pensar: quem são esses indivíduos, capazes de “acordar”, mudar de opinião, declarar essa mudança e expressar essa atitude em questão de segundos?

Quem é esse ser humano reflexivo, rápido e desapegado de ideologias, que muda e expressa suas mais intrínsecas visões e opiniões em apenas 140 caracteres, sem culpa ou remorso?

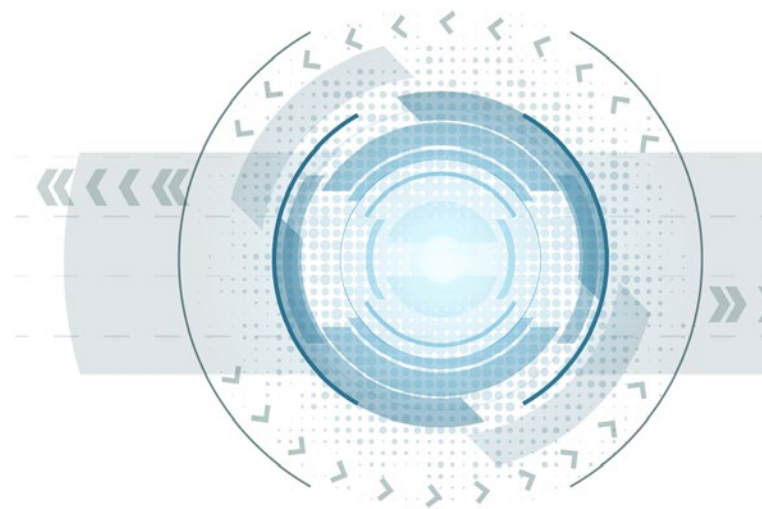
E que ainda utiliza slogans publicitários - como “#vemprarua” (da Fiat) ou “#ogigante acordou” (do whisky RedLabel), de forma totalmente desvinculada do seu contexto publicitário original?

O chefe dessa tribo, o líder mais aceito, é o Anonymous, personalidade sem forma, mascarado, que pode ser contra ou a favor de qualquer coisa, baseado na reverberação e repercussão do maior número de subjetivos, medidos pelo trending topics das redes sociais. As pessoas que participam dessas redes e das mobilizações com frequência não gostam das bandeiras ou dos líderes oportunistas que surgem como um exemplo do modelo antigo de liderança na tentativa de usá-los como massa manipulada, pois não é esse o caso, muito pelo contrário. Assistem pouquíssima televisão e não gostam das grandes mídias; quando essas tentam fazer o mesmo que os líderes oportunistas, rechaçam e satirizam essas tentativas. Mas aceitam com facilidade as opiniões dos artistas, influenciadores digitais, youtubers e demais pessoas que circulam no cenário da internet.

Essas parecem ser algumas das características desse novo ser humano que revoluciona por meio da hashtag, mesmo sem a necessidade de saber ao certo o que reivindica; que se potencializa e se articula com a mesma facilidade com que faz o contrário. Que se move pelo incômodo, e que quer - acima de tudo - dizer aos líderes: ok, eu gosto de você, eu votei em você, mas não gosto do que tem feito”.

Regida por novas regras, o mais difícil dessa revolução por hashtag parece ter sido separar as informações reais das fake news. Além disso, todo o processo de desinformação ajuda, e em muito, a questão das hashtags como mobilização política. O movimento #elenão, contrário a campanha de Bolsonaro, foi motivo de muita mobilização nas redes, com pessoas contra e a favor. Talvez tenha sido um dos grandes movimentos virtuais e que pode ter ajudado a modificar os rumos das campanhas. Esse parece ser um cenário de constante mudança e, com a evolução dos deep fakes (manipulação de vídeos), o debate das hashtags e mobilizações virtuais ainda terá muito a nos dizer.

Misoginia nos jogos online e videogames



● Guilherme Teixeira Ohl de Souza

A CULTURA DO VIDEOGAME É UM FENÔMENO RAZOAVELMENTE ANTIGO DE nossa sociedade, mas tem se tornado mais presente nos dias de hoje pela facilidade de acesso que se tem a eles.

Além do marketing das empresas, o surgimento da vida digital/virtual e a apropriação desse fenômeno por parte da sociedade, mais o crescimento do poder aquisitivo junto à diminuição dos preços de muitos jogos (quando não gratuitos), levou a um boom de gamers no Brasil.

A internet também tem sua parcela de responsabilidade, pois desde a sua difusão, as expressões culturais se alastram muito mais rapidamente do que em tempos passados, e não foi diferente com os jogos eletrônicos.

Outro fator de popularização do videogame foi a diversificação de estilos de jogos e de tecnologias disponíveis, como os jogos para celulares e o controle por sensor de movimento (Wii, Kinect e outros). Até pouco tempo, os jogos eram produzidos apenas para os *hardcore gamers*. São jogos mais difíceis, que exigem maior destreza e conseqüentemente mais horas de jogo.

Com o advento de jogos mais acessíveis a quem não tem tanto interesse em superar esses grandes desafios, criaram-se os jogos casuais, nos quais a pessoa obtém uma diversão fácil e rápida sem ter que jogar por muito tempo (podem ser jogados em uma fila de banco ou no transporte público - jogos como paciência são exemplos desse tipo, onde as pessoas compartilham seus jogos (e seus elementos), buscando a socialização com outras pessoas, mais do que o próprio resultado. A possibilidade de se jogar pela internet também levou a uma nova forma de vivenciar o jogo.

Com essas mudanças, surgiu um público até então marginalizado no universo do videogame: o feminino. Isso também fez surgir uma questão que não havia sido presentificada até então: o preconceito contra a mulher nesse universo. É o mesmo fenômeno observado em outras dimensões da vida, nas lideranças políticas, no esporte, no trânsito etc.

Misoginia no videogame

Vamos resgatar de modo resumido um pouco da história do videogame para contextualizar o surgimento desse fenômeno cultural. Os jogos eletrônicos foram criados em um laboratório militar americano e depois continuaram a ser desenvolvidos por engenheiros eletrônicos - homens. Ou seja, o videogame surgiu como uma expressão essencialmente masculina, permeados pelas suas respectivas visões de mundo, de sociedade e de humanidade. Além disso, os games surgiram no contexto da guerra fria e do confronto, características associadas à masculinidade. Esse contexto colaborou para que a temática principal dos jogos fosse a guerra (vide o jogo *Space Invaders*) ou os confrontos de modo geral (os objetivos eram matar, destruir, conquistar etc.).

Nos anos 80, na época do Atari e similares, tanto o marketing quanto o estilo dos jogos motivaram um desinteresse das meninas pelo videogame e a imagem de expressarem um universo unicamente masculino ficou bastante cristalizada. Não que meninas não fossem discriminadas na época, mas era uma imagem tão forte de um feudo masculino e tão poucas meninas jogando, que o preconceito não saltava aos olhos - a presença de meninas (ou a falta delas) não era sequer motivo de questionamento. Hoje, com o crescente número de jogadoras, o preconceito encoberto durante esse tempo começa a aparecer, assim como os questionamentos diversos sobre como a mulher é tratada (e retratada) nos videogames. Além disso, todo o cenário dos esportes eletrônicos (eSports) é predominantemente masculino, e as mulheres têm dificuldade de se inserir nesse cenário.

As mulheres têm sofrido discriminação quando jogam com homens (tanto meninas quanto adultas). É a mesma história de sempre: a mulher é vista como fraca e sem habilidade para jogar. Elas relatam ofensas, especialmente sexuais e queixam-se de serem preteridas nos jogos (por exemplo, nos jogos online) nos quais os homens saem dos servidores quando reconhecem um perfil feminino. Além disso, o problema não está apenas nos jogadores, mas também na representação feminina, tipicamente uma vítima impotente ou uma heroína hipersexualizada. São dois polos: um, reproduz a imagem social do sexo frágil, e outro explorando a sexualidade como atrativo comercial.

Esses relatos me surpreenderam em parte, pois as experiências que eu mesmo passei e fui testemunha, como jogador, apontavam para o contrário: muitos homens sentem falta da participação feminina e também se queixam disso. Por outro lado, o universo dos games é em algum grau, um reflexo de nossa sociedade, assim como outros comportamen-

tos virtuais sem relação com jogos. Portanto, espera-se que o machismo também apareça aqui. Como ocorre com outros preconceitos, é preciso que o agente do comportamento discriminatório consiga reconhecer a dignidade da vítima e se colocar em seu lugar. Se isso não ocorre de maneira espontânea, são necessárias ações da sociedade para reverter esse quadro negativo.

Por parte das empresas, é preciso reconhecer a capacidade feminina de compreender o universo dos jogos eletrônicos e de trabalhar com eles, além de enxergar que a introdução feminina no desenvolvimento de jogos rejuvenesce a indústria, amplia o horizonte de possibilidades criativas e amplia um mercado apenas recentemente levado em consideração. Esse contexto pode parecer ruim, mas dá sinais de melhora. A emancipação feminina está em curso na vida em geral e ela se reflete na vida virtual e nos games. Pode-se eventualmente reclamar de morosidade desse processo, mas é fato que ele está em curso e veremos mudanças nos próximos anos.

Custo para encontrar um amor online: tempo, dinheiro, carisma virtual e presencial



● Paulo A. Lopes

O AMOR QUE VEMOS POR AÍ, NOS CASAIS DE AMIGOS, NAQUELES QUE SE BEIJAM em público, ou nos casais de parentes que ainda perduram em nossas famílias, parece realmente existir. No entanto ele pode, mesmo assim, parecer um tanto distante para nós mesmos.

Encontrar a pessoa certa requer sorte, mas vai além disso: é mais e mais comum hoje em dia que envolva também o investimento financeiro.

Embora ainda haja um tanto de flerte quando vamos a festas e bares, muitos de nós fazemos uso de uma variedade de serviços para conseguir um “empurrãozinho” a mais, utilizando apps que promovem encontros de parceiros: espécies de consultorias especializadas em se-

leccionar pessoas compatíveis para um possível relacionamento a dois.

Em muitos países, inclusive no Brasil, os sites de encontros e apps cresceram exponencialmente desde a década de noventa, o que também aconteceu com os serviços profissionais de encontros de parceiros. Mas tudo isso tem um preço.

A *Vida Consultancy* por exemplo, baseada em Londres, promete 10 encontros por ano (encontros organizados pela consultoria que garante que cada um desses possíveis 10 parceiros passou por uma rigorosa seleção de acordo com o perfil do cliente) e cobra entre 9 mil e 50 mil libras esterlinas (R\$36 mil / 200 mil) pelo serviço. Já a consultoria *VIP Life* cobra dos homens cerca de R\$35 mil por um número ilimitado de encontros por ano, enquanto as mulheres que utilizam o serviço não pagam nada. Já os sites de encontro cobram a média de \$15 (R\$35,00) aproximadamente por mês. Há os sites e apps gratuitos, mas neste caso o usuário só tem acesso muito limitado aos recursos oferecidos.

Argumento curioso

O que as empresas dizem é que a vida move-se muito rapidamente e que seus clientes não têm mais o tempo para frequentar os eventos e espaços públicos onde tradicionalmente se pode paquerar. Este argumento é um tanto curioso: uma das justificativas para o empenho tecnológico é que seus resultados economizarão tempo e energia. Porém, contratar essas consultorias também demanda tempo e energia para passar por entrevistas e preencher os formulários que serão utilizados para encontrar possíveis parceiros. Na mesma linha, criar e manter um perfil num site de encontros também exige tempo e dispêndio de energia. Como nas redes sociais, os sites de encontro só funcionam se o usuário for

caprichoso na construção do seu perfil, se visitar frequentemente o site para atualizar seus dados e conferir quem o visitou e verificar se há interesse em efetivar um encontro presencial. Não é tão simples, portanto, dizer que utilizamos tais sites e apps apenas por uma questão de economia de tempo ou empenho.

Dicas para um selfie impecável

Os selfies também parecem ter um papel essencial nessas buscas. Estamos nos tornando experts em tirar fotos de nós mesmos e cada vez mais os equipamentos como tablets e smartphones contam com recursos e apps específicos para esse tipo de foto. E cada um de nós sabe que nem sempre fazemos um selfie com apenas um click: o selfie é um exercício de tentativa e erro, buscando sempre o melhor ângulo de si mesmo, a melhor iluminação, a melhor expressão facial etc. Investimos tempo e energia na produção de um bom selfie (há inclusive casos extremos de pessoas que gastam grande parte de seu tempo livre buscando o selfie perfeito).

Os antigos anúncios de jornais, hoje se transformaram em perfis online. O preconceito que havia com aqueles pequenos anúncios, publicados nas páginas de classificados se esvaiu, e hoje ninguém mais estranha se publicarmos um perfil num aplicativo como o Tinder. Mais do que isso, os sites/apps têm públicos cada vez mais específicos: o Tinder para os heterossexuais, o Grindr para os homossexuais, o website Shaadi.com para aqueles que querem encontrar parceiros da comunidade sul-asiática, o Eharmony e o Chemistry para pessoas no Ocidente, só para citar alguns. Cada um destes leva em conta características específicas de seu público alvo.

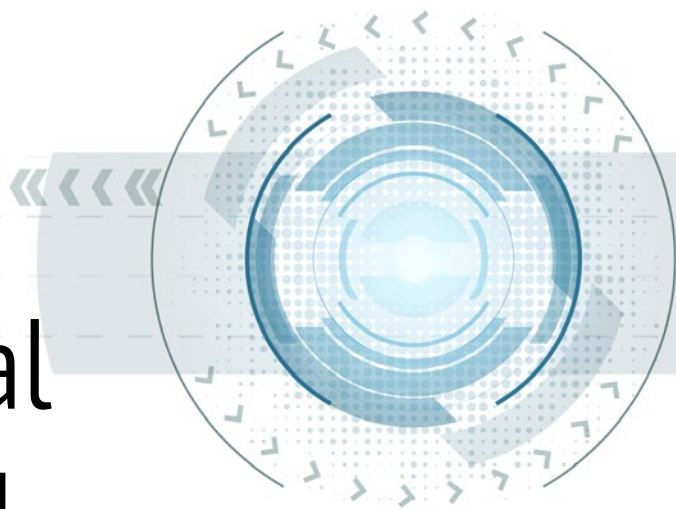
Mais uma vez, aquilo que a princípio facilita encontrarmos um parceiro nem sempre significa economia de tempo e energia. De acordo com

a consultoria especializada Siggy Flicker, de Nova Iorque, encontrar um parceiro pode demandar cerca de 100 encontros. De acordo com a mesma consultoria, embora muitos sites de encontros publiquem estatísticas favoráveis, é muito difícil determinar a real taxa de sucesso desses serviços.

Seja via app, via site de encontro ou via rede social, o fato é que em algum momento é necessário passar da comunicação online para o encontro face-a-face. Então, por que não pulamos simplesmente todo este blá-blá-blá virtual? Primeiro, porque nem sempre fazemos bom uso dos espaços públicos de convivência. Também porque os recursos online nos colocam potencialmente em contato com uma gama muito maior de pessoas - um número muito maior de possibilidades. Por fim, porque passamos cada vez mais tempo conectados à Internet e então, já que estamos lá, por que não aproveitar o recurso para encontrar um parceiro?

Além de certo carisma para o encontro presencial, necessitamos agora, cada vez mais, aprender a construir certo “carisma virtual” para encontrarmos um parceiro. O custo de encontrar amor não é mais somente o de comprar flores ou pagar um jantar.

Ferramenta, Deficiência visual e Inclusão Social



● Guilherme Teixeira Ohl de Souza

NÓS, SERES HUMANOS, USAMOS FERRAMENTAS DESDE QUE SURGIMOS NA Terra, muito antes mesmo de assumirmos a forma moderna do Homo Sapiens. Elas sempre estiveram presentes, ao lado de nossa evolução biológica e de nosso desenvolvimento cultural, mesmo que no início desse processo se constituíssem em artefatos que hoje nos parecem muito rudimentares, como galhos de árvores que nos permitiram alcançar os frutos, ou as pedras pontiagudas que nos serviram como armas ou instrumentos de corte. Apesar de existirem outras espécies capazes de utilizar ferramentas, nenhuma teve tanta intimidade com esses artefatos quanto os seres humanos. Elas nos possibilitaram sair de nosso “estado natural” para manipular o ambiente ao ponto, por exemplo, de impulsionar a evolução de estruturas do nosso corpo. Exemplo desse processo é a evolução do cérebro humano, que ampliou a capacidade de estabelecer conexões a partir do momento que nossa espécie dominou o fogo e passou a utilizá-lo para preparar alimentos cozidos, fato esse que propiciou melhor absorção dos alimentos e a consequente evolução do nosso cérebro.

Desse modo, passo a passo, desde os primórdios buscamos ir além de nossos limites para suprir nossas necessidades, sejam elas providas do ambiente ou as que nós mesmos criamos. O humano moderno dispõe de tecnologias diversas, ou melhor, está completamente cercado delas. Esses artefatos reproduzem de alguma forma nossa realidade “natural”, mas são construídas de maneira a otimizar suas potencialidades e servir melhor aos nossos interesses. Isso pode ser visto mais claramente pensando em um carro como extensões dos nossos músculos ou pernas, muito mais potentes, que nos permitem percorrer distâncias que seriam sacrificantes a pé, ou ainda em uma velocidade impossível para nosso limite físico. O telefone também pode ser entendido como um instrumento que amplia os limites naturais da nossa comunicação verbal (a fala e a audição) que passa a alcançar distâncias continentais; há ainda as câmeras, que podem ser entendidas como extensões dos nossos olhos, mas que não só “enxergam” mas também registram os fatos aos quais poderemos ter acesso, mesmo que posteriormente à sua ocorrência, e assim por diante.

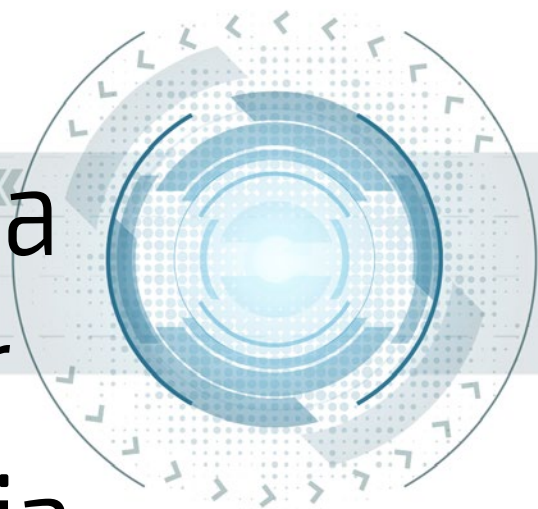
No contexto atual, há um grupo de seres humanos que pode se beneficiar de maneira peculiar do uso da tecnologia informatizada: os portadores de deficiência visual. Os artefatos desenvolvidos nessa área permitem-lhes ultrapassar seus limites físicos de forma inédita na história humana: ajudam muito em sua busca por autonomia - especialmente em uma sociedade que, em grande parte, foi construída para e por quem tem a capacidade física de enxergar de forma plena.

Em 2003 já escrevíamos sobre as tecnologias que podiam auxiliar portadores de deficiência visual em seu dia-a-dia. Porém, os recursos existentes à época sequer seriam comparáveis aos novos artefatos hoje já disponíveis a essas pessoas. Com todo o aparato existente hoje - como reconhecimento de fala, gesto e rosto, QR code, sensores de distância e muito mais

-, não há motivos técnicos para não se ampliar sua inclusão social. O que existe, ainda, é o antigo preconceito de considerar uma limitação física como impossibilidade de se viver uma vida plena e também a falta ampla de informação da sociedade, tanto por parte dos videntes (os quem têm a capacidade de enxergar) como por grande parte dos portadores de deficiência visual, e/ou de suas famílias.

É verdade que já se observa uma pequena melhora no que se refere à inclusão social do portador, por conta de iniciativas públicas e de um espírito do tempo que a prega. Mas, ainda há muito esforço a ser feito e, falando de maneira específica, é fundamental levar esta inclusão para além das grandes cidades, pois na medida em que as instituições de apoio a deficientes visuais se concentram nesses locais, os residentes em outras áreas permanecem desatendidos. É importante ainda lembrar que muitos desses recursos que beneficiam os deficientes visuais são também aplicáveis ou adaptáveis e válidos para outros tipos de deficiência ou limitação física.

Quando uma criança pode começar a ser exposta à tecnologia digital?



● Katty Zuñiga Pareja

EM UM DEBATE DO QUAL PARTICIPEI, A TEMÁTICA EM QUESTÃO ERA O USO DA tecnologia na primeira infância. A dúvida de quando e como uma criança deve ser exposta à tecnologia vem mobilizando pais e educadores.

Os aparelhos tecnológicos estão aí, presentes no dia a dia dos pequenos. Se pararmos para pensar, as crianças não precisam exatamente “serem apresentadas” à tecnologia digital, pois elas já nasceram em um meio permeado por ela. Portanto, está completamente inserida na vida delas, assim como a eletricidade ou a água encanada.

Uma criança saudável, principalmente a bem pequena, é ávida por explorar o mundo que a rodeia, os objetos que a cercam. É dessa forma que ela naturalmente vai entrando em contato com esses aparelhos digitais. Os pais, por sua vez, devem estar próximos das crianças e acompanhá-las nessa exploração.

Alguns pais e educadores acreditam que a criança não deva ter acesso à tecnologia até o fim da infância. No entanto, proibir simplesmente ou impedir tal acesso, é um expediente que não funciona. Se isso acontece, a criança acaba encontrando outras maneiras para usar a tecnologia, em outro lugar sem o conhecimento e a supervisão deles. E isso tira da família a oportunidade de orientar seus filhos sobre esse uso.

Ao invés de proibir, os pais podem oferecer outras atividades aos seus filhos, para que os dispositivos digitais sejam apenas mais uma entre as muitas atividades da criança, e eles possam assim se desenvolver mais amplamente. Se outras coisas forem intercaladas com o manuseio dos aparelhos digitais, as crianças se prontificarão e aproveitarão todas essas ofertas. Elas também adorarão brincar no parque, estar com outras crianças e outros adultos, apurando assim suas habilidades sociais, tão importantes nessa faixa etária. Os pais também podem e devem ler histórias para os filhos, o que os ajuda a despertar a fantasia e a criatividade. Os brinquedos convencionais, não digitais, instrumentos musicais, atividades manuais e corporais também não devem faltar na sua rotina.

De forma geral, sabemos o quanto é importante que os pais se envolvam e tenham interesse verdadeiro em saber e acompanhar o que seus filhos fazem. Isso também vale para o que fazem com as ferramentas digitais.

O uso da tecnologia, inclusive apps em tablets e celulares, desde que não sejam usados em excesso, podem trazer benefícios para essa faixa etária. Uma das mais interessantes é a experimentação, em que a criança aprende fazendo, sem o temor de errar. Dessa forma, ela desenvolve sua autoconfiança e a capacidade de explorar alternativas para atingir um objetivo conhecido. Isso favorece o raciocínio analítico e a criança aprende a usar a tecnologia como uma ferramenta para resolver os problemas do seu cotidiano.

Um bom exemplo disso aconteceu com a filha de uma amiga, que queria desenhar um gato, mas nem ela nem a mãe sabiam como. Então, a menina, de seis anos, procurou um tutorial no YouTube e agora ela e a mãe aprenderam a desenhar os bichanos.

O domínio tão natural dessas ferramentas pelas crianças permite uma troca muito rica entre elas e os adultos, incluindo os avós. Se, por um lado, os adultos podem oferecer uma boa orientação sobre os seus usos, por outro, as crianças podem lhes explicar como usar a tecnologia, do ponto de vista prático, de maneiras criativas e inventivas.

Assim como os pais, os professores também devem estar prontos para lidar com essas questões. Da mesma forma que proibir essas práticas em casa não funciona, não adianta quereremos proibi-las na escola. Se um aparelho digital é banido da sala de aula, seu uso pode virar uma “transgressão” que os alunos vão querer fazer. Ao invés disso, se o professor for capaz de trazer a tecnologia para dentro da aula, como uma ferramenta para atingir seus objetivos pedagógicos, ela não apenas deixa de ser um fator de dispersão, como também pode se tornar uma importante aliada para que os alunos executem as suas tarefas.

Hoje as crianças chegam à sala de aula com um novo jeito de pensar e com uma grande quantidade de informações. O professor não é mais a sua única fonte de informação. Essa condição, ao contrário de ser negativa como entendem alguns, lhe dá a oportunidade de executar uma tarefa em sala muito mais nobre, que é a de um tutor com experiência para orientar as crianças para que toda essa informação se transforme em conhecimento, ajudando-as a identificar o que é informação boa e o que é informação ruim, confiável ou não.

Dessa forma, o domínio da tecnologia pelo professor passa a ser um grande aliado pedagógico. Houve um caso em que uma criança de cinco anos criticou o coleguinha por que não tinha pintado o seu sapo de verde. O outro, muito confiante, lhe respondeu que existem «sapos amarelos e até vermelhos», pois tinha visto isso no Google.

O uso da tecnologia por crianças pequenas pode ser, portanto, saudável e benéfico para seu desenvolvimento, desde que não seja excessivo. Tirar delas esse meio de comunicação não lhes traz um benefício aparente e ainda pode fazer com que elas percam oportunidades do mundo em que vivem. Sempre lembrando que esse uso deve ser feito com critério e orientação dos seus pais e professores.

Videogame possui diferentes aplicações terapêuticas



● Guilherme Teixeira Ohl de Souza

CERTAMENTE NÃO É MAIS UMA NOVIDADE O USO DE TECNOLOGIAS PARA O TRATAMENTO de enfermidades. Desde a antiguidade, a humanidade sempre se utilizou delas com este fim, ainda que rudimentares. Mas nestes últimos tempos, especialmente de duas décadas para cá, observamos uma grande aceleração no desenvolvimento de novas tecnologias aplicadas à área da saúde. Esses recursos vêm ganhando espaço - assim como em quase todas as áreas da sociedade - e sendo utilizados para o tratamento dos mais diversos males.

Desde grandes e/ou complexos aparelhos hospitalares, como de ressonância magnética a pequenos *gadgets*, por exemplo, uma caneta que auxilia portadores do mal de Parkinson, a tecnologia é cada vez mais presente na vida dos pacientes. No entanto, as tecnologias aplicadas à saúde não se restringem aos produtos desenvolvidos especialmente para a medicina. Ultimamente, muitos profissionais vêm recorrendo ao uso de videogames para auxiliar no processo de tratamento, mais especialmente nas áreas da fisioterapia e neurologia, mas em outros campos também, como na psicologia.

Jogos com o reconhecimento de movimento do corpo (Wii, Playmove, Kinect, realidade virtuais e aumentadas) estão sendo usados na reabilitação física. Existem jogos que simulam boliche, golfe, tênis, práticas essas que demandam movimentos corporais similares aos dos exercícios tradicionais, além de ioga, dança e outros mais. Tratamentos de doenças como distrofia muscular, AVCs e danos físicos causados por acidentes são alguns nos quais os videogames têm sido empregados.

Na psicologia, apesar de iniciativas ainda tímidas, alguns terapeutas vêm tendo maior abertura para a utilização dos games em sua prática clínica. Tratamentos para depressão, transtorno de atenção, distúrbios de impulsividade e até medo de avião, são exemplos em que o videogame pode colaborar na recuperação do cliente. Sua utilização pode ser especialmente proveitosa no atendimento a crianças e adolescentes, cuja capacidade de expressão verbal é menor do que a de adultos, além do fato de sua imersão no jogo costumar ser maior, o que ajuda a associação livre e a diminuir o controle superegóico. O terapeuta pode jogar cooperativamente com o cliente, contra ele ou observando seu comportamento durante o jogo. Cada situação tem suas próprias características e serve a finalidades diferentes.

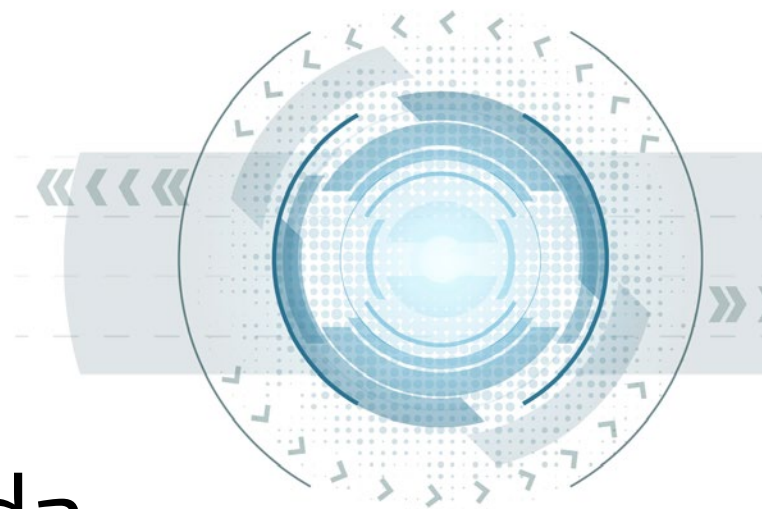
Em todos esses casos, profissionais e pacientes relatam maior motivação e adesão ao tratamento. Por ser uma atividade lúdica, na fisioterapia o videogame ameniza o aspecto maçante que um tratamento tradicional pode ter. O paciente fica mais estimulado e tira o foco da dor quando joga. Na psicoterapia, pode-se usá-lo como recurso não verbal. Com crianças e adolescentes, ele é particularmente um recurso interessante, pois geralmente já faz parte significativa da vida de muitas delas e pode ser um rico recurso de acesso ao seu mundo interno e, desse modo, o fato de entender e aprender a lidar com o videogame clinicamente, pode oferecer um bom

instrumento para o profissional dessa área.

É necessário apontar haver, por parte de alguns médicos e outros profissionais da saúde, uma tendência a usar indiscriminadamente a tecnologia como substituto do tratamento e da própria relação do profissional com o paciente. É preciso entender que a tecnologia é apenas um recurso dentro do tratamento, não o tratamento em si. Assim, é preciso também termos em mente que cada paciente tem questões muito particulares a serem elaboradas e que o videogame não atenderá a todas essas necessidades.

Os jogos referidos neste artigo são comerciais, produzidos para fins de entretenimento, mas em função de suas características, são aproveitáveis para a promoção da saúde. Por outro lado, centros de pesquisa também estão desenvolvendo jogos específicos com finalidades terapêuticas. Uma vez que estes são produzidos especialmente para determinados tratamentos, suas dinâmicas podem proporcionar resultados mais efetivos nos pacientes se comparados aos comerciais. Faz-se necessária (com mais ênfase ainda na área psicológica) a produção e divulgação de pesquisas sobre sua utilização terapêutica em âmbito acadêmico-científico, para que possamos compreender e integrar essas práticas ao nosso arsenal profissional com seu devido embasamento.

Smartphone: batcinto de utilidades da vida contemporânea



● Paulo Annunziata Lopes

"O CELULAR COMEÇOU A SER INVENTADO EM 1918..."

Entre os anos de 1966 e 1968, o seriado Batman (interpretado por Adam West) e Robin (por Burt Ward) passou na TV americana. Os tempos eram outros e o que evidencia isso, de forma gritante até, é que o ator Adam West estava claramente fora de forma para qualquer super-herói - pelos menos para os super-heróis que apareceram na TV a partir da década de 80.

Falando da televisão, vamos a um breve histórico: na década de 1840, vários cientistas começaram a estudar a viabilidade de realizar a transmissão de imagens para grandes distâncias. Em 1842, um escocês conseguiu enviar telegraficamente uma imagem. Daí seguiu-se avanços importantes de inventores de diversas nacionalidades: o sueco Jons Jacob Berzelius, no início do séc. XIX e o britânico Willoughby Smith, em 1873. Em 1884 o alemão Paul Nipkow inventou um disco capaz de fracionar uma imagem

em elementos que podiam ser reorganizados para sua transmissão.

No fim do século XIX outros cientistas desenvolveram os tubos de raios catódicos. Em 1920, o escocês John L. Bard montou um dos primeiros modelos de TV de que se tem notícia. A partir daí, esse equipamento foi aprimorado. Em 1923, o russo Wladmir Zworykin desenvolveu um tubo de imagem chamado iconoscópio e a empresa norte-americana RCA o contratou para produzir o Orticon, a primeira televisão fabricada em escala industrial.

Na década de 1930, a televisão já havia sido aprimorada e ganhou viabilidade comercial. E em março de 1935, os alemães realizam a primeira transmissão televisiva. A TV foi amplamente utilizada na divulgação do regime nazista de Adolf Hitler, mais de cem anos após os primeiros estudos relacionados à criação dessa tecnologia. No exterior, a transmissão de imagens coloridas foi alcançada em 1954.

Portanto, a TV demorou mais de cem anos para ser inventada. É claro que se decompusermos os nossos aparelhos eletrônicos e estudarmos a história dos elementos de cada peça, podemos chegar tão longe quanto a invenção da ferramenta pelos nossos ancestrais. Os mais de cem anos da TV são um recorte histórico que eu escolhi fazer para fins de comparação.

A partir daqui, serei mais sucinto para não causar nos leitores sonolência ou mesmo vontade de ligar a TV.

Quando foi inventado o celular?

Ele começou a ser inventado há muito tempo, em 1918, em linhas de trens. Os progressos que se seguiram envolveram vários países, mas foi com o Motorola DynaTAC 8000X de 1973 que a tecnologia tornou-se

viável. O Dynatac tinha 25 centímetros de comprimento, 7 de largura e pesava um quilo. O celular entrou de fato em operação em 1979, no Japão e na Suécia. Podemos dizer, sem sombra de dúvida, que de lá pra cá ele mudou muito, certo? E em muito menos tempo. Sem delongas: o celular, que começou como um simples telefone móvel, incorporou em aproximadas quatro décadas a televisão. E o rádio. E o relógio. E o rádio-relógio. E a câmera fotográfica. E a filmadora. E o correio. E muitas vezes, o correio-elegante. E a agência bancária. E o guia 4Rodas. E o jogo de tabuleiro, o baralho e o videogame. E a moça da previsão do tempo. E o jornal impresso. E o bloquinho de recados. Também a caneta e o caderno. E mesmo partes do nosso corpo, como o braço, que a gente esticava pra chamar a atenção do taxista até tempos recentes. Batman e Robin, de 1966, morreriam por um desses. E nem precisaria ser o iPhone.

Recorro agora a duas experiências pessoais, esperando que ao final da leitura o leitor entenda o caminho tortuoso que adotei no presente texto.

Em 11 de março de 1999 houve o “apagão”, como ficou conhecido o blecaute que atingiu 70% do território brasileiro e partes do território paraguaio, que durou quase 4 horas. Eu tinha 22 anos e morava com meu irmão e com meu pai, no 17º andar de um edifício com uma vista privilegiada, donde se via grande parte da zona sul de São Paulo. Nunca vou me esquecer do breu, total e irrestrito, a não ser por um outdoor do Citybank no topo de um prédio comercial. Porém, o que mais me marcou foi a sensação de ansiedade pela volta da eletricidade, alimentada pela angústia de simplesmente não saber como ocupar meu tempo. Eu não queria ler sob a luz de velas, afinal eu lia o dia todo para estudar para a faculdade. Queria fazer algo mais legal, queria a TV e o computador. O que me passava pela cabeça como passatempo exigia eletricidade. Senti-me totalmente dependente. Mais do que isso, sem a TV e o noticiário não dava pra se ter

notícias de quando a luz voltaria. Quase desesperador.

É desagradável para qualquer um ver-se em uma situação de privação. Pior ainda quando não se sabe sua causa, como lidar com a situação ou mesmo quando ela vai acabar. Mas eis que o membro da família mais habituado com outras tecnologias entrou na sala com uma caixinha prateada na mão. Meu pai trouxe seu radinho de pilha, movido obviamente à pilha e ondas de rádio, tecnologias ditas “antigas” ou mesmo ultrapassadas. Sentamo-nos os três e ficamos escutando o noticiário, soubemos o que estava acontecendo e passamos, eu, meu pai e meu irmão, um momento peculiar e gostoso em família.

Outro acontecimento que gostaria de relatar é mais recente e aconteceu em 2003, quando fui morar sozinho pela primeira vez. Quanta liberdade! Quanta autonomia! Eu decidia tudo do jeito que queria: a cor da parede, a posição dos móveis, o conteúdo da dispensa da cozinha. Porém, como acontece na vida e também no bairro do Bixiga, numa noite qualquer acabou a luz. Nada de blecaute, nada histórico. Apenas um “acabar a luz” comum, cotidiano. Pensei imediatamente: vou acender velas. Afinal, cresci vendo meus pais e avós fazendo isso quando acabava a força. Pois é, mas na minha dispensa, no meu estimado livre-arbítrio, eu não havia comprado velas. E não por esquecimento: percebi que eu nem cogitava que toda casa tem que ter velas, que ainda no século XXI você pode precisar delas. Na casa de meu pai, com certeza, as velas já deviam estar acesas.

No meu batcinto de utilidades cabia o celular, o computador, o aparelho de som, o liquidificador, o forno micro-ondas, o aparelho de barbear, mas não havia um compartimento para velas, tampouco para fósforos (meu fogão era moderno, tinha acendimento automático, dependente de eletricidade).

O presente artigo não pretende, de forma alguma, ser nostálgico. Este que vos escreve adora o smartphone, o tablet, o laptop e a TV com imagem em alta definição. Não quero viver sem eles. A questão que quero colocar é: como, então, viver com eles?

Primeiramente, sugiro verificar como está seu estoque de velas e de fósforos. Também sugiro comprar pilhas e um radinho, a não ser que você tenha, a todo momento, um celular com bateria suficiente para usar sua funcionalidade “rádio”.

Em seguida, sugiro que você remova cuidadosamente (e com um produto não abrasivo) a cola que mantém o seu smartphone grudado à sua mão, ao seu bolso ou bolsa.

O próximo passo é aprender (por exemplo, nas primeiras páginas do manual de instruções) onde fica o botão que desliga seu aparelho (ou se você depende de outras funcionalidades, como, por exemplo, o relógio, há uma coisa incrível que se chama “modo avião”, que pode ser usada também fora do avião). Sou psicólogo, estudei muito para poder dizer com certeza que seu smartphone não sentirá solidão e nem se sentirá abandonado. E não se preocupe, todo smartphone vem com um botão de ligar! E ele pode ser usado a qualquer momento, veja só que coisa prática!

A questão relevante é: como você se sente quando se descola de seu smartphone?

Aliás, você já experimentou se descolar dele? O exercício não é difícil e pode começar pequeno. Você pode, por exemplo, entrar no elevador e olhar as pessoas, ver como elas são diferentes, ou como se parecem, ou como todas elas estão, provavelmente, mexendo nos seus smartphones e se escondendo do contato humano que, mesmo superficial, acontece num elevador.

Outro exercício importante é o de aumentar o intervalo no qual você entra nas redes sociais, no e-mail, no instagram etc. Você perceberá que o mundo não acaba quando você não atualiza a todo o momento o seu cérebro sobre um volume grande de informações, algumas realmente importantes e outras tantas irrelevantes.

Como foi ilustrado neste artigo, através da menção às histórias da televisão e do telefone celular, os avanços tecnológicos acontecem - desde a popularização das tecnologias da informação - num ritmo muito mais acelerado. E a maioria de nós, inclusive este que vos escreve, gosta da conveniência que a tecnologia nos traz. Mas cada nova tecnologia, embora venha com um manual de instruções, não traz consigo um manual de sobrevivência. Ou seja, a tecnologia chega até nós antes de sabermos como utilizá-la de forma saudável, como estabelecer, por exemplo, com o smartphone, uma relação instrumental ao invés de uma relação simbiótica. E esta dinâmica atravessa a história: quantos dos nossos ancestrais homínidos devem ter se queimado ou mesmo morrido antes de aprender a utilizar o fogo de forma segura?

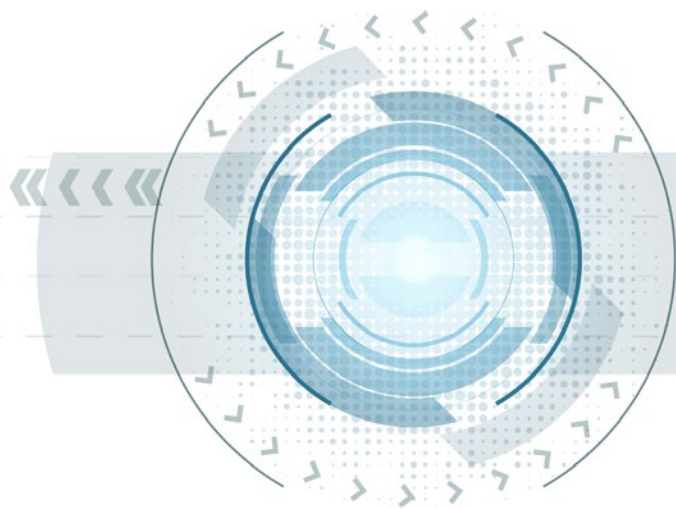
Um último exercício, não por nostalgia, mas por inteligência: não devemos nos esquecer dos relatos da história, pois segundo tais relatos, as pessoas viviam suas vidas mesmo sem o motor a vapor, sem o rádio, sem o automóvel, sem a TV e até mesmo sem as tecnologias digitais. Também não nos esqueçamos das estórias, aquelas contadas pelos nossos avós, que nos falam de outros tempos onde problemas importantes eram resolvidos com fósforos, velas e lenha.

Não esqueçamos que um smartphone precisa de uma bateria carregada por eletricidade, e que a eletricidade talvez venha de uma usina termolé-

trica, que por sua vez queima carvão (é tentador, mas foge ao tema deste texto entrar na importantíssima questão ecológica).

O smartphone é talvez o batcinto de utilidades do nosso tempo. Mas ele não é e nem precisa ser um órgão vital. Nem para o Batman - ele sabia que havia momentos em que precisava ser apenas Bruce Wayne. E que Bruce desligaria, de vez em quando, seu iPhone.

Fake news, mídias sociais e partidarismo



● Thiago del Poço

AS ELEIÇÕES SÃO O SÍMBOLO MÁXIMO DA DEMOCRACIA, QUANDO A POPULAÇÃO exerce seu direito de votar e escolher seus futuros governantes, que deverão atender às demandas da população, depositando confiança e esperança em uma nova e melhor gestão a cada ciclo.

A decisão de eleger um representante significa mudar a rotina e a administração de uma região por quatro anos, sendo fundamental então o conhecimento das propostas e do passado político de cada candidato. Os que se informam sobre os candidatos e suas propostas conseguem votar com mais consciência e diminuem o risco de ser manipulados por pessoas ou grupos com algum interesse particular.

Existem as campanhas políticas, que são feitas pelos candidatos com o objetivo captar votos dos eleitores; e há também a cobertura jornalística, feita através da mídia tradicional - rádio, televisão e internet. As campanhas políticas feitas pelos candidatos informam o eleitorado sobre suas ideias e propostas. Antes, essas campanhas eram realizadas, além da mí-

dia, pelos carros de som e distribuição de panfletos pelas ruas. Essa publicidade tem sempre um viés para convencer o eleitor, sendo utilizadas técnicas de persuasão cada vez mais refinadas para convencer a população. Assim, se faz necessário conferir mais de uma fonte de informação para que haja reflexão e opinião crítica sobre cada notícia transmitida. A mídia tradicional serve como referência para checar as informações veiculadas pelas campanhas políticas dos candidatos.

A comunicação nos últimos tempos se ampliou substancialmente para além da mídia tradicional. A Internet tornou-se uma grande ferramenta de democratização da informação, dando a todos os usuários o poder de transmitir, produzir e compartilhar informações. Sendo assim, a mídia não está mais nas mãos somente de algumas empresas, mas nas mãos de todos. Inclusive as mídias da Internet, conhecidas como mídias sociais, confrontam e questionam as informações compartilhadas pela mídia tradicional.

Na comunicação tradicional, é mais fácil identificar o que é uma propaganda eleitoral, uma notícia ou uma opinião. Já no ambiente online essa distinção é mais difícil de ser feita pelo público. Com essa dificuldade de delimitar as informações recebidas pela Internet, observa-se o fenômeno chamado de “Desinformação” - informações falsas propagadas pela rede com objetivo de beneficiar um grupo e denegrir a imagem de pessoas, provocando um debate sobre o assunto dentro e fora das mídias sociais.

Recentemente nas últimas eleições, foram disseminadas as fake news (notícias falsas), que objetivavam enganar propositalmente o eleitor utilizando táticas para esconder a sua intenção real de manipular e minar votos para um determinado candidato. Essas notícias têm o mesmo formato daquelas veiculadas pela mídia, porém seu conteúdo não é ver-

dadeiro, produzindo efeitos emocionais nos leitores como revolta, choque, indignação e se alinham com crenças já pré-estabelecidas das pessoas. As fake news estão contidas no conceito “desinformação”, em que grupos lucram comprometendo a reputação de outras pessoas. Além das notícias falsas, existem outros conteúdos que enganam as pessoas, como publicações antigas ou fora de contexto, que também mobilizam os grupos e os debates. Essas publicações e engajamento pelas redes podem ser feitos por pessoas ou robôs para reforçar algum discurso falso sobre algum candidato, por exemplo.

Esses meios de desinformação, como vimos, são disseminados pelas mídias sociais. O Facebook, Twitter e Whatsapp são plataformas importantes para ler e discutir sobre política. A crença na desinformação faz com que surja ou fortaleça o comportamento hiperpartidário nos leitores, descrito como fanatismo ou exagero pela preferência de determinado partido ou candidato. As discussões online incluem tópicos que polarizam a opinião dos eleitores (exemplos: casamento entre pessoas do mesmo sexo, armamento, mudanças climáticas) e são compartilhados por pessoas com visões ideológicas semelhantes. Essa polarização acontece com maior frequência quando os usuários utilizam linguagem moral e emocional nos posts, refletindo diferenças ideológicas entre direita e esquerda (partidarismo).

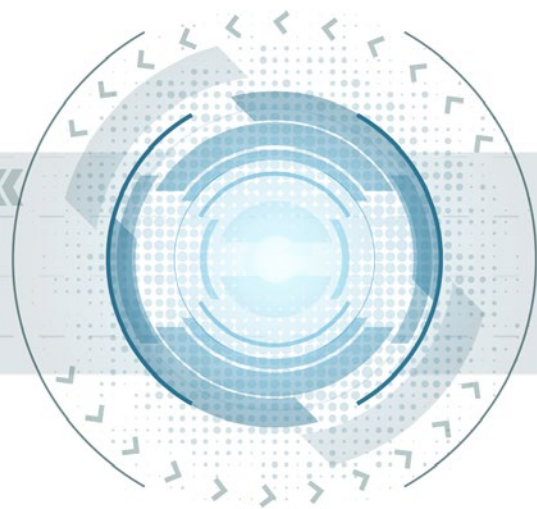
Os mais liberais são os que mais publicam conteúdo ideológico cruzado, ou seja, conteúdos de visões políticas diferentes. A atração humana por notícias falsas, dignas de desconfiança representam um problema sério para um bom funcionamento democrático.

O partidarismo altera a crença das pessoas e influencia no processamento de informações no cérebro, alterando a memória, a avaliação e

até julgamentos de percepção das pessoas. Corrigir e provar que alguma notícia publicada é falsa não é eficaz e não altera percepções equivocadas, não mudam crenças erradas sobre um candidato e nem a avaliação que as pessoas já possuem, pois isso não modifica o processo cognitivo gerado. As pessoas se definem como quem elas são como indivíduos e como membros de um grupo social, pelos seus valores similares. Possuem uma necessidade de se identificar com um grupo social e essa identificação faz com que se comportem e experimentem emoções de maneiras mais coerentes com seu grupo. A identidade com um grupo faz com que o indivíduo interprete as informações da mesma maneira que seu grupo, como atitudes políticas, julgamentos e comportamentos. Esses indivíduos julgam quem está fora do grupo como irracionais, desinformados ou influenciados.

Para que haja uma quebra nessa visão partidária extrema, é necessário determinar o que faz com que cada indivíduo produza valor social que preencha suas próprias necessidades. Quando pessoas precisam pertencer a um grupo, elas preferem frequentemente adotar crenças do grupo do que achar meios alternativos para saciar suas demandas particulares. Intervenções efetivas deveriam focar nesses objetivos relevantes para cada indivíduo, reduzindo assim as razões para se identificar com um grupo. Uma estratégia é incentivar as pessoas a buscarem objetivos sociais para si mesmas e não para o grupo com o qual se identificam. Outra estratégia seria as pessoas estarem mais abertas pela busca da verdade, sempre pesquisando e desconfiando de tudo que é postado em mídia social.

Bolhas ideológicas: somos reféns das redes sociais?



● Thiago Del Poço

NAVEGAR PELA INTERNET SEMPRE FOI TIDO COMO UMA EXPERIÊNCIA VASTA, empolgante, quase infinita pela possibilidade de digitar na barra de endereços do navegador inúmeros lugares para ir conhecer e descobrir. Essa viagem pela grande rede de computadores sempre possibilitou, de uma maneira aberta, descobrir novos sites, ferramentas, diferentes informações e se deparar com muitas possibilidades de ser e estar na rede. E-mails, fóruns de discussão, portais de notícias, jogos online são alguns exemplos do que as pessoas faziam online nos primórdios da Internet.

No começo dos anos 2000, as primeiras redes sociais começaram a surgir. A grande função dessas redes é de agregar toda a internet em um site só: blogs, sites de notícias, páginas de empresas/instituições, grupos de discussão e comunicadores instantâneos. Tudo numa única plataforma. Algumas redes sociais possuem uma função e objetivo específico como compartilhamento de fotos, mensagens rápidas, informações de trabalho. Porém, hoje se observa que essas redes com objetivo específico estão cada vez mais agregando todas as outras funções da Internet. O Facebook é um

grande exemplo de rede social que agrega o máximo possível de conteúdo; o Twitter e o Instagram são exemplos de conteúdo específico compartilhado como mensagens rápidas e fotos, respectivamente, que agora se aproximam de uma rede com mais serviços online.

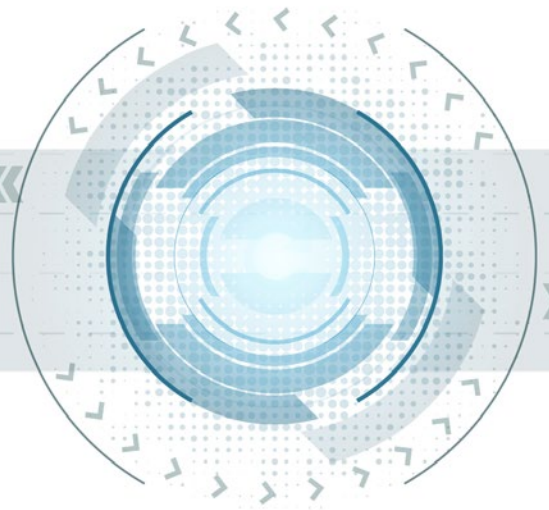
Por trás das Redes Sociais, existem empresas altamente lucrativas, cujo propósito, apesar de suas infinitas possibilidades, está em desenvolver estudos para que, a cada dia, essas corporações obtenham mais lucros. A forma como fazem isso é estudar o comportamento do usuário refletindo sobre questões como: Quais publicações ou usuários curtem e comentam mais? Que pessoas, grupos ou instituições os usuários não têm nenhum engajamento ou oculta as publicações? Ao responder a essas perguntas, a solução foi uma mudança na programação do que as pessoas podem visualizar em sua linha do tempo. Se alguém gosta de gatos, posta vídeos, fotos dos bichinhos, faz comentários e curte páginas com essa temática. Então, na linha do tempo dessa pessoa, aparecem mais conteúdos similares. Se o usuário ainda gosta de determinadas pessoas e conversa mais no bate papo, comenta e curte os conteúdos postados, então as publicações dessas pessoas aparecem, enquanto aquelas com as quais o usuário não se engaja tanto, podem sumir. Além disso, as pessoas tendem a concordar, curtir e comentar publicações que são mais parecidas com suas ideias e opiniões.

Essa programação feita pelas redes sociais faz com que os usuários se fechem em “bolhas ideológicas”. Ficam reféns de pessoas, grupos e páginas que pensam, opinam e compartilham publicações com ideias e opiniões similares. O preço desse sequestro ideológico é não enxergar o “mundo” todo como ele é, sendo-lhe ocultada a realidade completa, com os diversos pensamentos e opiniões que podem ser contrários às crenças já estabelecidas por ele. Isso dificulta o contato com algo que pode, em um primeiro

momento, não ser agradável de visualizar, entender ou concordar, mas que é fundamental para ser e estar em um cenário mais completo, como nos primórdios da internet, em que os usuários eram expostos a qualquer tipo de conteúdo. O contato com algo que não é familiar a nós pode nos transformar, fazer com que pensemos sobre o conteúdo que absorvemos e treinar nossa reflexão crítica, além de aprimorar a empatia com uma pessoa ou grupo que pensa e age diferente do que estamos acostumados. Pensar e concordar somente com ideias que são parecidas com as nossas, não nos abre para o novo, essencial para uma transformação pessoal.

Apesar disso, as pessoas podem sentir-se confortáveis em estar nessas bolhas e sentir prazer em absorver conteúdos que mais gostam, sem ter o desejo de se confrontar com publicações diferentes em sua linha do tempo. Há uma ferramenta no Facebook que mostra a linha do tempo e outros conteúdos em ordem cronológica. Dessa maneira, o usuário irá se deparar com todo tipo de conteúdo das pessoas, páginas e grupos seguidos. Talvez essa possibilidade em visualizar linha do tempo cronologicamente é o que mais se aproxima do que a Internet nos trouxe desde sempre: possibilidades e maior liberdade, mesmo que tenhamos que nos deparar com conteúdos que possam não nos agradar.

Sobre os autores



● Andréa Jotta

Possui graduação em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1994). Atualmente é professora convidada da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/COGEAE e participante do grupo de estudo do Janus- Laboratório de Estudos da Psicologia e tecnologias da informação e comunicação.

● Guilherme Teixeira Ohl de Souza

Possui graduação em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2000). Atualmente é professor convidado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/COGEAE e participante do grupo de estudo do Janus- Laboratório de Estudos da Psicologia e tecnologias da informação e comunicação.

● Ivelise Fortim

Doutorado em Psicologia Clínica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), possui graduação em Psicologia (1997) e mestrado em Ciências Sociais (2003) pela mesma instituição. Atualmente é professora da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da PUC-SP nos cursos de graduação em Psicologia e de Tecnologia em Jogos Digitais. É especialista em abordagem Junguiana pela COGEAE-PUC-SP e

em Orientação Profissional pelo Sedes Sapientiae. Coordenadora do Janus- - Laboratório de Estudos de Psicologia e Tecnologias da Informação e Comunicação (antigo Núcleo de Pesquisas de Psicologia e Informática, NPPI). Sócia da Homo Ludens, consultoria de desenvolvimento de projetos em Jogos Digitais.

● Katty Doris Zúñiga Pareja

Possui graduação em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo(1995) e especialização em Cinesiologia Psicológica - Integração Físio-Psíquica pelo Instituto Sedes Sapientiae (1999). Atualmente é professora convidada da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/ COGEAE e participante do grupo de estudo do Janus- Laboratório de Estudos da Psicologia e tecnologias da informação e comunicação.

● Maluh Duprat

Graduada em Psicologia pela PUC/SP - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1981). Membro da Sociedade Brasileira de Hipnose e Hipniatria. Atualmente é professora convidada da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/COGEAE e participante do grupo de estudo do Janus- Laboratório de Estudos da Psicologia e tecnologias da informação e comunicação.

● Paulo Annunziata Lopes

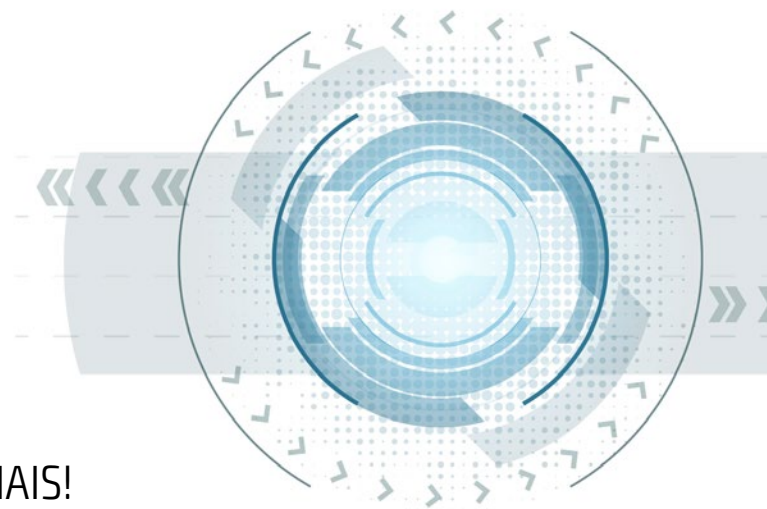
Possui graduação em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1999), Mestrado Profissional em Psicoterapia Fenomenoló-

gica-Existencial (Advanced Diploma in Existential Psychotherapy - post MA level) pelo Regent's College de Londres. Formou-se especialista em Gestalt-Terapia pelo Instituto Sedes Sapientiae de São Paulo em 2018. Atualmente é professor convidado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/COGEAE e participante do grupo de estudo do Janus- Laboratório de Estudos da Psicologia e tecnologias da informação e comunicação. Também é professor convidado do Instituto Sedes Sapientiae.

● Thiago Francisco Peppe Del Poço

Graduado no curso de Bacharelado em Ciência da Computação pela UNIVEM (Centro Universitário Eurípides de Marília), Especialista em Tecnologia de Redes e Telecomunicações pelo SENAC SP. Graduado no curso de Bacharelado em Psicologia e Mestre em Psicologia Experimental: Análise do Comportamento, ambos pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Atualmente discente do curso de Especialização em Análise do Comportamento Aplicada e Terapia Comportamental pela Universidade de São Paulo (USP) professor convidado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/COGEAE , participante do grupo de estudo do Janus- Laboratório de Estudos da Psicologia e tecnologias da informação e comunicação.

Sobre o Janus



VISITE NOSSO SITE E NOSSAS REDES SOCIAIS!

Website

<https://www.pucsp.br/janus>

Facebook

<https://pt-br.facebook.com/janusleptic/>

Instagram

@janusleptic

Linkedin

<https://pt.linkedin.com/company/janus-leptic>

»»»» CONECTADOS »»»»