

**IΦ-Sophia**Revista eletrônica de investigação  
filosófica, científica e tecnológica.

Recebido em: 29/04/2023

Aprovado em: 17/07/2023

Publicado em: 24/07/2023

**PANDEMIA E ACELERAÇÃO DOS PROCESSOS DE  
SOCIABILIZAÇÃO VIRTUAL: uma discussão sobre a nova  
configuração do “mundo real”**

**PANDEMIC AND ACCELERATION OF VIRTUAL  
SOCIALIZATION PROCESSES: a discussion about the new  
configuration of the “real world”**

**PANDEMIO KAJ AKCELO DE VIRTUALAJ  
SOCIALIGPROCEZOJ: diskuto pri la nova agordo de la "reala  
mondo"**

Delton Mendes Francelino<sup>53</sup>Caren Ferreira Siqueira<sup>54</sup>**Resumo**

A vida em sociedade tem passado, globalmente, por profundas mudanças no último século. A internet, com seus dispositivos de conexão entre pessoas, é apontada como um dos mais significativos avanços já tidos na história humana e, durante a pandemia provocada pelo Sars Cov 2 (COVID - 19), mostrou sua importância. Este artigo, neste contexto, teve como objetivo discutir processos de socialização durante as fases de isolamento social provocadas pela pandemia e de que forma âmbitos da virtualização podem ser compreendidos no cerne da contemporaneidade e da própria dinâmica da vida social. Para isso, recorreu-se a breve revisão de literatura, a partir da qual obteve-se o quadro teórico que norteou as discussões gerais. Em termos de organização do estudo, é relevante destacar que se recorreu ao que preconizam Clandinin e Connelly (2011), no que se refere à Pesquisa Narrativa (PN). Como resultados, destacam-se as possibilidades notadas de discussão sobre os impactos da pandemia à sociedade em geral para muito além das questões de saúde pública, mas também, de cunho sociológico e antropológico. Evidenciou-se a relevância de debates e proposições que possam lidar com dilemas da vida em sociedade, como a acessibilidade equitativa à internet e dispositivos para sua conexão, como Smartphones, diminuição da desigualdade social e

<sup>53</sup> Coordenador do Centro de Estudos em Ecologia Urbana e Educação Ambiental Crítica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais, Campus Barbacena, e coordenador da Casa da Ciência e da Cultura de Barbacena. Doutor pela UFMG. E-mail: deltonmusica@gmail.com

<sup>54</sup> Graduanda em Tecnologia em Sistemas para Internet no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais, Campus Barbacena, e orientanda no Laboratório de Escrita Científica da Casa da Ciência e da Cultura de Barbacena. E-mail: carenferreirasiqueira@gmail.com



perspectivas educativas para a construção de comportamentos socioambientais que sejam capazes de favorecer uma sociedade de futuro mais sustentável.

**Palavras Chave:** Covid -19. Relações sociais. Internet. Equidade.

### Abstract

Life in society has gone through profound changes globally in the last century. The internet, with its devices for connecting people, is considered one of the most significant advances in human history and, during the pandemic caused by Sars Cov 2 (COVID - 19), it showed its importance. This article, in this context, aimed to discuss socialization processes during the phases of social isolation caused by the pandemic and how virtualization areas can be understood at the heart of contemporaneity and the very dynamics of social life. For this, a brief literature review was used, from which the theoretical framework that guided the general discussions was obtained. In terms of organization of the study, it is important to point out that what Clandinin and Connelly (2011) recommend was used in terms of Narrative Research (NP). As a result, the noted possibilities for discussion on the impacts of the pandemic on society in general stand out, going far beyond public health issues, but also of a sociological and anthropological nature. The relevance of debates and propositions that can deal with dilemmas of life in society was evidenced, such as equal access to the internet and devices for its connection, such as Smartphones, reduction of social inequality and educational perspectives for the construction of socio-environmental behaviors that are capable of to favor a society with a more sustainable future.

**Keywords:** Covid -19. Social relations. Internet. Equity.

### Resumo

Vivo en socio travivis profundajn ŝanĝojn tutmonde en la lasta jarcento. Interreto, kun siaj aparatoj por konekti homojn, estas konsiderata unu el la plej signifaj progresoj en la homa historio kaj, dum la pandemio kaŭzita de Sars Cov 2 (COVID - 19), ĝi montris sian gravecon. Ĉi tiu artikolo, en ĉi tiu kunteksto, celis diskuti socian procezojn dum la fazoj de socia izoliteco kaŭzita de la pandemio kaj kiel virtualigaj areoj povas esti komprenitaj ĉe la koro de la samtempeco kaj la dinamiko mem de la socia vivo. Por tio oni uzis mallongan literaturrecenzon, el kiu oni akiris la teorion kadron, kiu gvidis la ĝeneralajn diskutojn. Koncerne organizon de la studo, estas grave atentigi, ke tio, kion rekomendas Clandinin kaj Connelly (2011), estis uzata rilate al Narrative Research (NP). Kiel rezulto, la notitaj eblecoj por diskuto pri la efikoj de la pandemio sur la socio ĝenerale elstaras, irante multe preter aferoj de publika sano, sed ankaŭ de sociologia kaj antropologia naturo. Evidentiĝis la graveco de debatoj kaj proponoj, kiuj povas trakti dilemojn de vivo en socio, kiel egala aliro al interreto kaj aparatoj por ĝia konekto, kiel Smartphones, redukto de socia malegaleco kaj edukaj perspektivoj por konstruado de soci-mediaj kondutoj. kiuj kapablas favori socion kun pli daŭrigebla estonteco.

**Ŝlosilvortoj:** Covid -19. Sociaj rilatoj. Interreto. Egaleco.



## INTRODUÇÃO

A ampliação dos processos de virtualização das relações sociais em decorrência da pandemia provocada pelo Sars-Cov-2 mudou a forma como se vive em sociedade. Diante das dificuldades impetradas pelas fases de isolamento social em todo o planeta, as pessoas foram obrigadas a se adaptarem a ambientes virtuais de socialização, marcados não apenas como formas de entretenimento, mas, também, para manutenção e criação de vínculos, desenvolvimento laboral (trabalho), dentre tantos outros cenários da vida em sociedade.

Embora significativa parcela da humanidade tenha apresentado problemas no que se refere à acessibilidade à internet ou a dispositivos para conexão, como *Smartphones* e *Notebooks* (CORCUFF, 2001), é notório que processos de mudança de *práxis* sociais se deram nos mais diversos âmbitos mundo afora. Diante do exposto, este artigo começou a ser produzido a partir de pesquisa realizada entre maio de 2020 e dezembro de 2022 e teve a objetivação principal organizada a partir de dois eixos: **1)** discussões acerca do que é a socialização e a sua virtualização a partir das adaptações tecnológicas imputadas globalmente em decorrência da pandemia; **2)** reflexão, com base em recursos teóricos, com autores como Morin (2000), Castells (1999), dentre outros, para debate sobre se a internet, a partir das adaptações tecnológicas decorrentes do âmbito pandêmico, incluindo algoritmos, pode configurar um novo modelo de sociedade para o agora e para o futuro.

Ressalta-se que a pesquisa fez parte dos propósitos do Centro de Estudos em Ecologia Urbana do Instituto Federal de Educação e Tecnologia, *Campus* Barbacena, Minas Gerais, uma vez que, tão logo o contexto pandêmico se tornou realidade, em 2020, de forma *online* os membros do grupo de pesquisa dedicaram-se a debater os mais diversos âmbitos da Pandemia e seus impactos nos mais diversos campos, sobretudo o ecológico, ambiental, político, filosófico e tecnológico. Importante ressaltar, ainda, que no rol da Ecologia Urbana, apetece também as questões que envolvem as maneiras como a humanidade cria, lida e se posiciona frente às tecnologias e formas diversas de atuação no mundo.

Metodologicamente, então, trata-se de um estudo qualitativo e, para isso, recorreu-se ao que propõem Clandinin e Connelly (2011) no que se refere à Pesquisa



Narrativa (PN), a partir de 3 elementos categóricos chave: **1)** liberdade dos pesquisadores para relatarem suas percepções a partir de suas experiências cidadãs. Neste caso, como pessoas que também vivenciaram a pandemia e este contexto da virtualização dos processos da vida social; **2)** organização de um roteiro de escrita baseado numa ordem lógica de argumentação e, **3)** estruturação do trabalho final de pesquisa em formato de artigo, seguindo também pressupostos de um quadro teórico advindo de revisão de literatura.

Sendo assim, constituem-se como tópicos de discussão e construção de reflexões deste artigo: 2.1) Realidade e Sociabilidade virtual: uma discussão acerca da internet e os relacionamentos sociais durante a pandemia; 2.2) Sociabilização virtual e algoritmos: por que os ambientes virtuais são tão cômodos? e 2.3) A internet como parte de uma nova sociedade e uma discussão sobre o futuro das relações sociais.

## **DESENVOLVIMENTO**

### **Realidade e Sociabilidade virtual: uma discussão acerca da internet e os relacionamentos sociais durante a pandemia**

Em decorrência da pandemia provocada pelo Sars-Cov-2, parte da sociedade passou por um processo intenso de virtualização de suas rotinas, desde âmbitos como o ambiente de trabalho, até as relações pessoais. Com isso, uma adaptação rápida e forçada pela necessidade de continuar vivendo, e convivendo, mesmo com o impedimento físico, fez com que o mundo material fosse substituído pelo virtual e o conceito do que é realidade foi colocado à prova, ou sobre tensionamento, recorrendo-se a Morin (2008), no que se refere a transições/mudanças de comportamento.

Segundo Castells (2013), a tecnologia não só faz parte da sociedade, mas também é a própria sociedade, uma vez que esta não pode ser compreendida deslocada da tecnologia. Sendo assim, não se tratam de realidades diferentes ou que se opõem; precisam ser problematizadas e compreendidas a partir de olhares e percepções de Complexidade e Sistemicidade (GADOTTI, 2000).

Dentro do contexto de sociabilidade virtual, Castells (2013) também destaca processos de construção de identidades nesse panorama da sociedade em rede, calcada em contextos de mudanças vistas, muitas vezes, como confusas e incontroladas.



Importante salientar que essas identidades não são estabelecidas, necessariamente, com base apenas no que as pessoas são, por exemplo, na dinâmica social, mas também por tudo aquilo que acreditam ser. Trata-se, num sentido ampliado, da dimensão sociocultural da percepção de si e do outro, da subjetividade e da coletividade.

Ao entender que a internet permite a criação de identidades, tanto individuais quanto coletivas, favorecendo aos usuários a vivência de serem o que eles acreditam ser, torna-se possível percebê-la como um ambiente de sociabilidades e socialização. A partir dos mais variados tipos de ambientes virtuais de interação entre pessoas, grupos são formados, comunidades se tornam reais a partir do compartilhamento de crenças, ideologias, saberes, *práxis* e cultura. A partir do momento em que o ambiente virtual causa ao indivíduo (ou indivíduos) sensações no mundo material, o mundo virtual passa a ser uma extensão do mundo físico, tornando-o igualmente realista.

Esse cenário traz à voga variados debates, inclusive o conceito de “fantasia”. Como explicado por Oliveira e Ceccarelli (2015), o fantasiar é uma atividade relacionada, também, ao prazer, trazendo percepções de recompensa. Os teóricos afirmam que as fantasias são uma correção das frustrações da realidade e, com isso, pode-se afirmar que ambientes como as redes sociais e os jogos virtuais se tornam ideais para o estabelecimento da fantasia, visto que propiciam a criação de uma realidade confortável e conveniente. Neste sentido, e discussão, também é interessante discorrer sobre o fato de que o ambiente virtual é confortável por diversos fatores, bem diferentes dos notados na dinâmica da vida social face a face, dentre eles, o distanciamento entre o indivíduo e o conteúdo no qual ele interage, o anonimato, além dos algoritmos que proporcionam para cada usuário uma experiência personalizada do mundo *online*. Claro, nem todo processo de utilização da internet se dá para interações entre pessoas e, além disso, há mais ambientes em que os indivíduos não se colocam em situação de anonimato e desejam (ou devem) se mostrar umas para as outras, caso corriqueiro nas redes sociais.

Especialmente no contexto da pandemia, a vida no mundo virtual se provou uma extensão da vida material. A tecnologia viabilizou a manutenção de laços entre pessoas, possibilitou a manutenção (ou estabelecimento de outros modelos) de vínculos empregatícios entre funcionários e empresas, além de fornecer o lazer por meio de



incontáveis formas de entretenimento. Há dados que mostram como as redes sociais e, também os jogos virtuais, tornaram-se ainda mais preponderantes no mundo todo, certamente, ao que tudo indica, pelo maior tempo, durante a pandemia e isolamento social, que as pessoas tinham, em suas casas, para a utilização desses modelos de uso da internet e seus dispositivos.

Estas reflexões permitem adentrar nas proposições de Caillé (MARTINS, 2002), quando o mesmo aborda as diferentes sociabilidades humanas, a partir da noção de dádiva, trazida por Mauss (2008 [1925]). A partir dos argumentos deste teórico sobre a sociabilidade primária, ou seja, aquela em que as pessoas, suas querências e singularidades é priorizada, é possível afirmar que as relações na internet entre indivíduos sempre estão ligadas a objetivos sociais e ao estabelecimento de vínculos, criação de identidades e/ou agenciamento de perfis comunais de existência. Trata-se de uma questão associativística, *per se*, uma vez que a associação entre pessoas é,

antes de tudo, disponibilizar seu tempo e sua pessoa; portanto, existe um vínculo evidente entre a questão da significação da dádiva e a do estatuto da ação associativa (CAILLÉ, in MARTINS, 2012, p.191).

Para Mauss (2008 [1925]) os vínculos, em geral, são mais importantes que os bens ou as relações de mercado nas *práxis* sociais. Neste artigo, propomos que as relações de sociabilidade primária estão também presentes nas relações favorecidas pela internet, e que foram potencializadas durante a pandemia e a fase de isolamento social global. Uma vez que este tipo de sociabilidade se dá a partir de um “tipo de relação social em que a personalidade das pessoas é mais importante que as funções que elas desempenham” (CAILLÉ, in MARTINS, p.196), é possível afirmar que, excluindo-se as relações virtuais para fins de trabalho, aquelas voltadas para entretenimento e contato entre pessoas (redes sociais) apresentam relevantes características de construção de pertencimento social e vínculos.

Ao recorrermos a perfis, e âmbitos, de socialização virtual, como os notados a partir de redes sociais criadas ao longo da pandemia, ou mesmo plataformas online de socialização e jogos, podemos considerar as relações interpessoais desenvolvidas/motivadas a partir desses ambientes como relações também reais e primárias em nível de importância para uma parcela significativa da sociedade.



Considerando que as pessoas conseguiram manter relações sociais, criar vínculos e mantê-los (como no caso de famílias e amigos), é possível sim considerar que a sociabilização facilitada pelo processo virtual é um tipo de realidade, ou, uma extensão da realidade de experiência da vida humana, que não pode ser quantificável, tampouco medível. Sentir-se parte de grupos, ou grupo, e assumir identidade subjetiva e coletiva, são aspectos fundamentais para o que consideramos ser realidade.

A compreensão de grupo não pode mais ser desconectada do entendimento (ou tentativa de entendimento) da complexidade, ou seja, no mundo contemporâneo, em que sujeitos assumem e são construídos por diversas identidades fluídas (ROSA, 2019), discernir acerca do que é grupo significa também discernir sobre o que faz as pessoas se assumirem como partes de um grupo. Um exemplo interessante é o fenômeno percebido a partir dos jogos online, como dito, nos quais verdadeiras comunidades são estabelecidas, muitas vezes globalmente, sem que os indivíduos se conheçam pessoalmente.

Em término deste tópico, é interessante recorrer ao que Castells (1999) e Freud (1996 [1911]) arrazoam no que se refere a identidades, sobretudo no rol das possibilidades de

as pessoas assumirem diversas identidades e fantasias em rede, assegurando que, ao contrário da oposição real *versus* virtual, a prática social da internet é uma extensão da vida como ela é. Dessa forma, a internet não seria um lugar para o qual fugir do mundo real, mas uma própria extensão da vida (CASTELLS, 1999).

Tal discussão trazida neste fragmento, principalmente na defesa de que as relações virtuais via internet são práticas de vida real, associa-se ao que Freud (1996 [1911]) discorre quando propõe que são nos processos inconscientes que

a realidade do pensar torna-se equivalente à realidade exterior, e o mero desejar já equivale à realização de desejo ou equipara-se até mesmo à ocorrência do evento desejado (FREUD, 1996 [1911], p. 69).

Trata-se de uma discussão contemporânea e que deve continuar nas próximas décadas, sobretudo em decorrência da ampliação e favorecimento de relações sociais de forma online. A questão que pune, e que a realidade das conexões humanas ao longo da pandemia evidencia, é: poderemos continuar denominando como virtuais todas as



relações sociais que se dão a partir/pela internet? As tecnologias ubíquas, e mesmo aquelas voltadas para o entretenimento, com a realidade aumentada, não podem ser compreendidas como não apenas uma parte da vida subjetiva e coletiva, mas, também uma extensão do próprio corpo humano?

### **Sociabilização virtual e algoritmos: por que os ambientes virtuais são tão cômodos?**

Estar conectado à internet tornou-se necessidade básica para muitas pessoas. A ideia de consumir, produzir ou compartilhar conteúdos constantemente faz parte de um hábito, rotina, no âmbito do que Castells denomina como “Era da Informação” (CASTELLS, 1999, p.13). A internet deixou de ser vista unicamente como uma ferramenta e se tornou um meio de estabelecer relações, ou seja, permitir conexão e formação de vínculos entre pessoas. Quando se está conectado, todo conteúdo que se consome tem o objetivo de manter o usuário vinculado por mais tempo, por diversos propósitos, desde expô-lo a mais possibilidades de consumo até a necessidade de obter mais informações sobre ele.

O conforto da conexão, e deleite, online, torna-se ainda mais intenso ao refletirmos sobre o que Machado e Miskolci (2019) denominam ser o efeito bolha, o qual favorece aos usuários que compartilham das mesmas opiniões o pertencimento e validação de seus pensamentos, ideologias e *práxis* sociais. Vale destacar, nesse contexto, que sociólogos franceses, como Corcuff (2001) já têm argumentado que não é mais pertinente a dissociação, ou antinomias, como subjetividade *versus* coletividade. No contexto de entendimento acerca das relações sociais, e construção de vínculos, é relevante sempre se ater à noção de construção sociohistórica dos indivíduos pela cultura, ou culturas, às quais estão inseridos. Isso marca a socialização, como compreende Fairclough (1992), ao discorrer sobre discurso e as práticas sociais: socializar é, antes de qualquer coisa, o ato de se construir relações e vínculos a pessoas que estão ao redor ou que, num processo mais amplo, favorecido pela Sociedade em Rede, possam tornarem-se importantes para alguém, ou para um grupo, a partir de noções de identidade, como tem ocorrido com o universo dos jogos online e outros aplicativos de dinâmica social. Setton (2011, p.721), arrazoa que



o processo de socialização aqui matizado enfatiza, pois, a relação de mão dupla entre indivíduo e sociedade na construção da realidade social. Potencializando-se o processo de socialização com o conceito de fenômeno social total, ressalta-se o aspecto simbólico das trocas como fundamento último das relações sociais entre pessoas morais em suas múltiplas dimensões. O valor da socialização não está, assim, na reciprocidade, na dádiva simbólica simplesmente, mas no vínculo essencial entre indivíduo e sociedade, o que reforça o entendimento relacional dos distintos projetos das instâncias e agentes socializados. Dessa forma, tais formulações auxiliam no juízo sobre as relações de interdependência e simultaneidade entre a constituição da sociedade, a constituição de uma cultura e, por fim, porém não em ordem de importância, a constituição do indivíduo – três momentos paralelos da construção da sociedade realizados pela socialização.

A partir do pressuposto de que o usuário é sempre um consumidor em potencial, quanto mais previsível for seu comportamento, maiores são as chances de mantê-lo conectado e consumindo. Sites de compras, por exemplo, utilizam da sessão do usuário para coletar informações sobre seus gostos, produtos de interesse, além de recomendarem outras opções com base em comportamentos de interesses semelhantes. Sendo assim, o ambiente online se torna “perfeito”, uma vez que os algoritmos de recomendação proporcionam um espaço personalizado, no qual só são oferecidos conteúdos com base em padrões observados. Trata-se, de uma

sociologia da experiência, que incita que se olhe cada indivíduo (...) como um ator capaz de dominar, conscientemente, pelo menos em certa medida, sua relação com o mundo. O ator não é redutível a seus papéis, nem a seus interesses. O indivíduo não adere totalmente a nenhum deles. Este tem como tarefa articular lógicas de ação, as quais se ligam a cada uma das dimensões de um sistema. O ator é obrigado a combinar lógicas de ação diferentes, e é a dinâmica gerada por essa atividade que constitui sua subjetividade e reflexividade. (SETTON, 2011, p. 719)

Além de estarem constantemente expostos a conteúdos fáceis de serem consumidos, por serem sempre compatíveis com as opiniões e gostos pessoais, os usuários têm as redes sociais operando um papel de facilitadoras, permitindo a fácil manutenção de laços interpessoais. Como explicado por Cypriano e Santos (2014), relações sociais são complexas e sensíveis, visto que demandam manutenção, ou seja, exigem tempo e dedicação. O Facebook, por exemplo, funciona como um facilitador no processo de manter e criar novos laços, toda sua lógica de funcionamento faz com que relações já existentes e laços criados por meio dele sejam mantidos e perseverados.



Em geral, as redes sociais partem de dinâmicas semelhantes: o usuário, ao criar sua conta, utiliza seu e-mail, sendo essa a primeira fonte de informação para que o algoritmo comece a trabalhar. Inicialmente, esse indivíduo é exposto a pessoas as quais já conhece e tem algum tipo de relação, sejam membros da família ou colegas de trabalho, “personagens” de seus meios de convívio sociais tradicionais. Depois disso, por meio do seu comportamento na rede, o usuário é exposto a várias possibilidades e é o seu comportamento diante dessas opções que irá construir seu perfil.

As redes sociais também criam, posteriormente, para o utilizador online, ambiente para que ele se sinta seguro e confortável, conforme asseverado anteriormente, não o expondo somente a pessoas já conhecidas, dando-o a possibilidade de adicionar “amigos”, termo suficientemente forte para descrever uma relação, mas expondo também as relações já estabelecidas, os chamados “amigos em comum”. Isso gera aos usuários uma sensação de segurança, um ambiente familiar com pessoas conhecidas, tornando, deste modo, mais fácil a exposição de informações sobre ele mesmo.

O contato constante com imagens, dados e opiniões dos amigos aos quais nos conectamos por meio das redes sociais gera a sensação de proximidade, visto que temos atualizações constantes uns sobre os outros, em diversos sentidos, e presumimos conhecer as feições, opiniões, relações, trabalhos, dentre outras *práxis*. As redes sociais se tornaram um lugar onde sentimos a necessidade de nos expormos, talvez movidos pelo receio do esquecimento. Fato é que, ainda que haja ambiguidade, as relações que antes eram difíceis de serem mantidas no mundo material, podem ser mantidas ou perdidas com um único clique.

### **A internet como parte de uma nova sociedade e uma discussão sobre o futuro das relações sociais**

Os avanços tecnológicos, durante a fase mais preocupante da pandemia, permitiram, como já discutido, que diversos âmbitos da sociedade global mudassem. Embora antes o mundo já fosse conectado e em rede, é inegável que uma intensificação das relações sociais virtualizadas se deu, não apenas pelo maior acesso das pessoas aos mais diversos softwares e aplicativos, mas, também, por uma mais ampla acessibilidade à internet.



Dados da ONU (2022) apontam que embora uma parcela significativa da sociedade global ainda, durante a pandemia, tenha ficado com dificuldades de acesso à internet, mais de 80% do planeta estava conectado e trocando informações em velocidade nunca antes vista. Até as próprias emissoras de TV tiveram suas tecnologias melhoradas, e potencializadas, no decorrer da pandemia, melhorando a qualidade de sinal e barateando processos técnicos. Há de se destacar, além disso, a ampla difusão, e crescimento do entretenimento online domiciliar, a partir do denominado “boom” dos streamings, sejam aqueles voltados para o audiovisual e cinema, sejam aqueles apenas de áudio.

Em término deste artigo, 2 aspectos merecem destaque, no que se propõe com este estudo: 1) é possível dizer que a sociedade mundial, ou as sociedades que formam esta sociedade mundial, mudou comportamentos a partir desse processo de ampliação de conexão e acessibilidade à internet? 2) se sim, qual o futuro das relações sociais, inclusive, o da educação, nesse contexto de tantas, e de certa forma abruptas, mudanças, em tão curto espaço de tempo?

Se durante a pandemia temas como “Covid 19” e “Vacina” figuravam, junto a questões políticas, em especial no Brasil, nos *trends* das redes sociais e dos jornais, neste último semestre de 2022 e começo de 2023 o que se viu foi o retorno a uma certa pluralidade de temas, inclusive com a diminuição de conteúdos sobre dados da pandemia e seus impactos.

Diante do exposto, após debates realizados via Centro de Estudos em Ecologia Urbana do IF Barbacena, chega-se à conclusão de que o contexto pandêmico acelerou, de fato, avanços tecnológicos e de conectividade da sociedade global à internet. Todavia, isso não implica, necessariamente, dizer que o mundo mudou, ou que hábitos das pessoas em relação às doenças infecciosas também se alteraram, com maior sensibilidade e educação para a saúde, por exemplo. Dados do Ministério da Saúde (MS, 2022), com informações da OMS, evidenciam que, ainda, uma parcela muito grande da humanidade não recebeu todas as doses da vacina, conscientemente, fenômeno este que ocorre também no Brasil e que mostra que apenas o acesso à informação, não necessariamente, gera educação com mudanças de hábitos e comportamentos.



Morin (2000), ao discorrer sobre a antropeútica necessária para a mudança de comportamento humano na Terra, em relação ao próprio sapiens, mas, também, aos outros seres vivos, ecossistemas, passa necessariamente por processos subjetivos e coletivos, ou seja, não há transformação de uma sociedade sem que as interações vivenciadas pelos indivíduos sejam alteradas. Todavia, o mesmo autor mostra que não há subjetividade desconectada da coletividade - afinal, o ser humano é necessariamente um ser cultural.

Dentro das categorias reflexivas propostas por Morin (2000), uma, Ensinar a Compreensão, destaca-se, portanto: necessário é direcionar esforços para uma condição planetária de entendimento, e educação, para a sustentabilidade, mas não apenas esta tão apregoada e financeirizada. A sustentabilidade como um recurso para a vida, que entenda que tanto a conexão em rede, quanto os outros diversos traços e componentes da vida em sociedade exigem que os paradigmas ideológicos, econômicos e sociais, ambientais e ecosóficis, não sejam dissociados, mas sim, imbricados.

Trata-se de pensar como a era das redes, da virtualização, da conectividade, também possa ser a era em que a humanidade descobriu, e aprofundou-se, rumo a uma ética da existência que seja diferente dos pressupostos éticos que conduziram o homem para uma das maiores e mais duradouras pandemias da história humana na Terra. Se algo não for feito, globalmente, é possível que outras pandemias surjam, independentes, até, do Sars Cov 2, e até mais letais. A questão é: terá a humanidade condições para se prevenir disso e, também, diminuir as mazelas sociais existentes?

## **ASPECTOS CONCLUSIVOS**

Visto que não se pode compreender uma sociedade sem levar em consideração a sua tecnologia, não é possível também, especialmente na atualidade, compreender o processo de sociabilização sem a tecnologia. A forma como a comunicação é estabelecida e as relações sociais são construídas sofreu mudanças nos últimos anos, intensificadas durante a pandemia provocada pelo Sars-Cov-2. As dinâmicas de relações pessoais e de trabalho passaram por uma intensa virtualização e sua credibilidade não foi afetada. A internet não é mais uma extensão da realidade, mas sim parte dela.



Uma vez que a internet é parte da realidade, surge o questionamento: na vida de quais pessoas ela é real? O acesso ao mundo online, embora pareça comum, não atinge a todos, o que faz com que essa nova realidade crie uma sociedade à parte, na qual a sociedade em rede só é alcançada por aqueles que podem se conectar. O ambiente online, promovendo ou não interações entre os usuários, causam impactos explícitos nos mais diversos âmbitos do mundo contemporâneo, seja no quadro político, seja nos aspectos econômicos, sociais e culturais, dentre outros, ou seja, mesmo que um grupo de pessoas não seja um usuário ativo, ele é impactado.

Logo, evidencia-se a necessidade de estudos constantes sobre a relação entre uso da internet e seus dispositivos de sociabilização, equidade e justiça. Se, hoje, discute-se perspectivas mais humanísticas para a sustentabilidade com relações éticas diferentes entre todos os povos, de certo, começar pelo debate acerca do mundo virtual como parte do mundo real, é, certamente, um passo de suma relevância antropológica e sociológica para a sociedade (ou sociedades) do futuro.

## **REFERÊNCIAS**

CASTELLS, M. **O poder da Identidade**. Editora Paz e Terra, RJ, 1999.

CASTELLS, M. **Redes de indignação e esperança: Movimentos sociais na era da Internet**. RJ, Zahar, 2013.

CLANDININ, D.J; CONNELLY, F.M. **Pesquisa Narrativa: experiência e história de vida em Pesquisa Qualitativa**. Tradução do Grupo de Pesquisa Narrativa e Educação de Professores, EDUUFU, Universidade Federal de Uberlândia, MG, 2011.

CORCUFF, P. **As novas sociologias: construções da realidade social**. Bauru: EDUSC, 2001.

FAIRCLOUGH, N. **Discurso e mudança social**. Tradução de Izabel Magalhães. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1992.

FREUD, S. **O inconsciente**. Edição Standart Brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago, 1996 (Original publicado em 1911).

GADOTTI, M. **Pedagogia da Terra**. 4ª edição. Editora Peirópolis, SP, 2000.

MACHADO, J; MISKOLCI, R. Das jornadas de junho à cruzada moral: o papel das redes sociais na polarização política brasileira (2019). In: **Sociologia e Antropologia**



[online]. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2238-38752019v9310> . Acesso em: 28 de Dezembro de 2022.

MARTINS, P. H. (Org.). **A Dádiva entre os modernos. Discussão sobre os fundamentos e as regras do social**. Petrópolis, RJ, Editora Vozes, 2002.

MAUSS, M. Ensaio sobre a Dádiva. In: **Sociologia e antropologia**, Brasil, Edições Loyola, 2008 [1925].

MORIN, E. **Introdução ao Pensamento Complexo**. 5. ed. Lisboa, Instituto Piaget, 2008.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Edições UNESCO Brasil, SP, 2000.

MS (Ministério da Saúde). As razões para da queda na vacinação (2022). Disponível em: <https://bvsmms.saude.gov.br/as-razoes-da-queda-na-vacinacao/> . Acesso: janeiro de 2023.

OLIVEIRA, G.D.F; CECCARELLI, P.R. Realidade virtual e realidade psíquica (2015). In: **Estudos psicanalíticos** [online]. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-34372015000200011&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372015000200011&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 03 de Fevereiro de 2023.

ONU (Organização das Nações Unidas). **Mais pobres continuam sem acesso à internet apesar de crescimento da rede (2022)**. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2022/12/1806207#:~:text=A%20ag%C3%AAncia%20da%20ONU%20afirma,da%20pandemia%20de%20Covid%2D19>. Acesso: 18 de janeiro de 2023.

ONU. **Nosso Mundo** (2022). Disponível em <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs> . Acesso: 30 de março de 2021.

ROSA, H. **Aceleração: a transformação das estruturas temporais na modernidade**. São Paulo: Editora Unesp, 2019

SANTOS, F.C; CYPRIANO, C.P. Redes sociais, redes de sociabilidade (2014). Revista Brasileira de Ciências Sociais [online]. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-69092014000200005>. Acesso em: 03 de Fevereiro de 2023.

SETTON, G. J. Teorias da socialização: um estudo sobre as relações entre indivíduo e sociedade. In: **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v. 37, n. 4, p. 711-724, dez. 2011.