

ARTIGO

Virtualidade, violência online e corpo: uma compreensão fenomenológica

**Nara Helena Lopes
Pereira da Silva**

Psicóloga Clínica, Doutora pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo (FFCLRP-USP) e pós-doutoranda no Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (IPUSP). E-mail: psicologa.orienta@gmail.com.

Virtualidade, violência online e corpo: uma compreensão fenomenológica

Palavras-chave

fenomenologia
virtual
internet
corporeidade
violência online

Resumo

Este trabalho pretende discorrer sobre a violência online, tendo como exemplos o *cyberbullying*, os discursos de ódio, o contágio e a indução à violência em crianças e jovens e os *trollings*. Tem-se como objetivo uma leitura fundamentada em estudos fenomenológicos, através da compreensão de aspectos do fenômeno. Nesse sentido, para apreender a violência online, é importante dar um passo anterior e evidenciar primeiramente o fenômeno da virtualidade/*online*. O que é o virtual e quais implicações essa mediação promove no mundo da vida? Propõem-se questionamentos sobre como ocorrem as relações com si próprio e com os outros diante do alargamento das formas de interação influenciadas pelas tecnologias digitais. A pergunta central passa a ser, portanto, quem é o ser humano que vivencia o universo *online*? Busca-se apreender aspectos essenciais dessa experiência, voltando-se para a defesa do espaço do sentir, *Aisthesis*, e dessa forma, para uma compreensão da corporeidade em sentido fenomenológico, sugerindo a necessidade de reflexões atuais sobre ética e estética. O corpo está presente no espaço virtual e apresenta-se como uma corporeidade híbrida. Amplia-se, dessa forma, o tema da violência *online* para debates que pontuem caminhos no entrelaçamento entre vida *online* e *offline*, de maneira integrada, conectada e ética.

A autora é pesquisadora de pós-doutorado com financiamento FAPESP processo no. 2018/ 11351-2 e desenvolve o projeto "Psicoterapia mediada pelas TICs - um estudo longitudinal".

Virtuality, online violence and body: a phenomenological understanding

Keywords

phenomenology
virtual
Internet
corporeity
online violence

Abstract

This paper aims to discuss online violence, taking as examples cyberbullying, hate speech, contamination and induction of violence in children and youth, and trollings. The objective is a reading based on phenomenological studies, by understanding aspects of the phenomenon. In this sense, in order to seize online violence is important to take a previous step and first highlight the phenomenon of *online*/virtuality. What is virtual and what does this mediation promote in the world of life? Questions are proposed about how the relationship with oneself and others occurs, given the widening forms of interaction influenced by digital technologies. The central question then becomes who is the human being who experiences the online universe? It seeks to grasp essential aspects of this experience, turning to the defense of the space of feeling, *Aisthesis*, and thus to an understanding of corporeality in a phenomenological sense, suggesting the need for current reflections on ethics and aesthetics. The body is present in the virtual space and presents itself as a hybrid corporeality. In this way, the theme of online violence is expanded to debates that punctuate paths in the interweaving of online and offline life, in an integrated, connected, and ethical way.

1. Tecnologias digitais e comunicação

As tecnologias digitais de informação e comunicação trouxeram um marco importante com o desenvolvimento da Internet ao permitirem a entrada num universo de criação virtual, basicamente concebido para ser um espaço relacional de informação e de compartilhamento de conhecimento. Assiste-se, atualmente, a uma influência significativa nos comportamentos e hábitos das pessoas, configurando novas formas de interação, na medida em que cada vez mais as tecnologias são desenvolvidas com o intuito de estarem imersas nos diversos âmbitos da vida, sem a distinção entre vivências *online* e *offline*.

Os primeiros esboços da Internet surgiram no período da Guerra Fria, em 1960, e visavam prevenir a perda de informações sigilosas do governo dos EUA. Na década seguinte, as universidades passaram a estudar esse novo sistema para contribuir com tecnologias para defesa dos dados. Em meados da década de 1990, o cientista Tim Berners-Lee, do Conseil Européen pour La Recherche Nucléaire, criou a WWW, *World Wild Web*, com a finalidade de interligar as universidades para que as pesquisas acadêmicas fossem trocadas em um ambiente de mútua contribuição das partes envolvidas. Dessa forma, em sua concepção inicial, a Internet surge com fins de proteger, informar e compartilhar conhecimentos. Com o avanço das tecnologias, novos tipos de comunicação e de relacionamentos em rede emergiram, trazendo a possibilidade de seus próprios usuários gerarem conteúdos de maneira independente, transformando esse ambiente, que inicialmente foi vislumbrado como um portal de informações, para se tornar um meio de livre divulgação de conteúdos e compartilhamentos (Barwinski, 2009).

Nos últimos anos, o aumento dos usuários

de Internet tem sido maior do que o crescimento mundial da população. Segundo dados do relatório Digital divulgado pelos serviços online Hootsuite e We Are Social (2019), entre janeiro de 2018 e janeiro de 2019, a população mundial teve um aumento de 84 milhões (aproximadamente 1,1 %) de pessoas, ao passo que o número de usuários de Internet aumentou em 288 milhões de pessoas (mais de 9% em um ano). Mais de 4.388 bilhões de pessoas (56% da população mundial) estão conectadas; 3.480 bilhões (45% da população) utilizam mídias sociais, sendo que 3.260 bilhões de pessoas (42% da população) as acessam através de telefones móveis. No mesmo período, o Brasil passou da terceira (3ª) posição para a segunda (2ª) no que se refere ao tempo de uso diário da Internet, totalizando, em média, 9h30min, sendo que a média dos internautas do mundo é de aproximadamente 6h43min.

As faixas etárias vivenciam de modo diferenciado essas transformações. Os adolescentes e as crianças são quem as vivem plenamente, com uma tendência ao crescimento no Brasil nos últimos anos. Segundo a pesquisa TIC Kids Online Brasil, realizada todo ano desde 2012 pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação – Cetic.br (2018):

Em 2017, 85% das crianças e adolescentes de 9 a 17 anos eram usuários de Internet, o que corresponde a 24,7 milhões de usuários no Brasil. Para acessarem a rede, 93% dessas crianças e adolescentes utilizaram o telefone celular, sendo que o uso exclusivo desse dispositivo para acessar a Internet chegou a 44% em 2017. Esse percentual indica que 11 milhões de crianças e adolescentes brasileiros usaram a Internet apenas pelo telefone celular, sendo que mais de 10 milhões pertenciam às classes C e DE. (Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação, 2018, p. 122)

Televisão, Internet, *videogame* e celulares constituem o habitat cotidiano das crianças e adolescentes. Os meios *online* são utilizados para comunicação por meio de *e-mail*, mensagens de texto, *chat*, fóruns, *blogs* e, também, para informação e conhecimento, compartilhamento em redes sociais, uso de aplicativos para fotos, vídeo, para diversão através de jogos *online*, rádio e televisão digitais, para consumo e compras *online* e para relacionamentos afetivos. Trata-se de uma geração interativa, pois nasceu, cresceu e conviveu com múltiplos dispositivos ao seu redor. É uma geração autônoma e autodidata; as crianças descobrem por elas mesmas o funcionamento das mídias digitais, adquirindo habilidades que os adultos não possuem. A organização e a comunicação da informação ocorrem de uma maneira nova, em virtude da quantidade, da diversidade e da velocidade do compartilhamento, com uma mudança importante: é uma geração que supera a linearidade do discurso e que se sente confortável com uma nova configuração do conhecimento, através de uma cultura mosaico, de navegação hipervinculada, com múltiplas tarefas por vez, em que estuda e navega simultaneamente, escuta música e está online em *videogames* e, simultaneamente, comunicando-se com centenas de contatos nas redes sociais (Aguaded, 2011).

A transformação da comunicação face-a-face com o domínio da comunicação online implica diretamente em novas formas de se relacionar, seja entre as pessoas, seja com o mundo, além de promover uma outra concepção do conhecimento, em que a transmissão entre gerações deixa de ser o principal canal de informação e formação. A interconexão *online* e *offline* da vida modifica as modalidades de ser e de viver. A Internet provoca transformações na forma de se comunicar, descaracterizando uma cultura milenar na qual havia uma distinção clara entre a oralidade e a escrita. A comunicação oral informal fora dos espaços da Internet se caracteriza por ser contextualizada e direcionada às

pessoas presentes, sem a possibilidade de registro, tendo como marca principal a lembrança da presença da pessoa. A espontaneidade é um forte componente emocional, com a interação entre voz, gestos físicos, palavras para expressar opiniões, atenção visual e conexão às emoções. Já a escrita tem como característica a reflexão e a elaboração, com a ausência do interlocutor compensada pelo possível impacto que o texto provoca no leitor. As novas tecnologias aliadas à Internet rompem com as fronteiras entre comunicação oral e escrita, gerando uma nova forma de se comunicar através da fala escrita, com a prevalência de textos rápidos e curtos. Distancia-se da comunicação escrita, pois seu caráter de resposta instantânea resulta no ato de escrever pouco refletido, com a expectativa de uma resposta rápida. Por outro lado, diferencia-se, também, da comunicação oral, por não haver uma preocupação e sensibilidade com o sentimento do outro, em virtude da não presença do interlocutor. Por fim, as mensagens *online* são, ainda, referidas a circunstâncias específicas. Porém, diferentemente das comunicações orais informais, estas se tornam peneiras nos arquivos das redes (Sorj, Cruz, Santos, Ribeiro, & Ortellado, 2017).

2. Violência online

Estudiosos vêm se dedicando para compreender a violência que ocorre dentro do universo *online*. São exemplos o *cyberbullying*, os discursos de ódio e o contágio e indução à autoagressão em crianças e jovens. A insensibilidade na comunicação é ampliada através das redes sociais, implicando em comunicações que intencionalmente visam difamar ou denegrir a imagem do outro, provocando impactos intensos através de um comportamento violento que fomenta a violência no mundo físico, em que os autores ficam ocultos através de uma tela, como, por

exemplo, nos casos de *cyber revenge*, em geral caracterizados pela divulgação de fotos íntimas de ex-relacionamentos (Carvalho, 2016).

O *Cyberbullying* é derivado do *bullying*, que pode ser traduzido como intimidar ou ameaçar. Apresenta-se em distintas configurações e pode ser reconhecido como atos de violência psicológica e sistemática contra crianças e adolescentes que ocorrem por meio das redes de sociabilidade digital, a qualquer momento e sem um espaço circunscrito e demarcado fisicamente. Além disso, pode ser disseminado globalmente e o tempo de permanência das postagens ofensivas é indeterminado. A tecnologia *online* incentiva a comunicação da violência por meio de *e-mails* ameaçadores, mensagens negativas em *sites* de relacionamento e torpedos com fotos e textos constrangedores para a vítima, em um campo ilimitado de ataques e medo, visto que a agressão pode ocorrer a qualquer momento e disseminar-se massivamente. Tanto as vítimas quanto os praticantes de *cyberbullying* vivenciam experiências negativas em sua saúde, podendo ocorrer inclusive evasão escolar, isolamento social, depressão, ideação suicida e suicídio. O risco de suicídio aumenta entre as vítimas em virtude da instabilidade, isolamento e falta de esperança, o que caracteriza o *Cyberbullicídio*. Entre os aspectos pouco abordados, destaca-se a importância de problematizar como a cultura *cyber* estabelece as novas sociabilidades (Ferreira & Deslandes, 2018; Luxton et al., 2012).

No que se refere ao suicídio, uma revisão bibliográfica sobre a temática nas redes sociais virtuais aponta a existência de dois tipos de comunicação *online*: uma comunicação preventiva, com a difusão de grupos de apoio *online*, tele psiquiatria e uma comunicação pró-suicida, em que a Internet oferece fácil acesso aos conteúdos sobre métodos de violência, além de informações detalhadas de métodos, com descrições de formas letais e venda ilegal de substâncias, grupos de pessoas que se identificam e

influenciam as decisões de suicídio, de encorajamento à práticas de atos de violência, idolatria ou pactos de violência e de suicídio (Pereira, 2017; Luxton et al., 2012; Mishara, 2007).

A sociabilidade de crianças e jovens passa pelo contato direto com as mídias digitais, não havendo mais distinções entre o mundo *online* e *offline*, as interações mediadas pela Internet através do celular ocorrem a qualquer momento do dia (Aguaded, 2011). As comunicações eletrônicas aumentam o risco do contágio de suicídio e de comportamentos de autoagressão entre pessoas jovens (Robertson, 2012).

No que se refere aos riscos de exposição a conteúdos inadequados ou sensíveis, como os relacionados a autodano e riscos de contato e de conduta, com temáticas relacionadas à intolerância ou a discursos de ódio:

cerca de dois em cada dez usuários de Internet entre 11 e 17 anos (19%) declararam ter tido contato com formas para ficar muito magros(as), 15% com formas de machucar a si mesmo, 13% com formas de cometer suicídio e 10% com assuntos relacionados a experiência ou uso de drogas (...) 39% dos usuários de Internet entre 9 e 17 anos tendo declarado ter visto alguém ser discriminado ou sofrer algum tipo de preconceito na rede. O principal motivo citado para a discriminação testemunhada por esse público foi a cor ou raça (26%), seguido por aparência física (16%), gostar de pessoas do mesmo sexo (14%) e religião (11%). (Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação, 2018, pp.140-142).

O acesso a formas de discriminação, autodano, preconceitos na Internet atinge diretamente essa faixa etária. Isso significa que o uso do celular influencia as atividades realizadas, impactando na formação de habilidades

múltiplas e na mediação dos riscos derivados desse uso. Segundo o estudo, a intensidade no uso aumenta as chances de crianças e adolescentes estarem expostas a riscos, como publicidade infantil, *cyberbullying* e conteúdo de natureza intolerante, sendo importante o desenvolvimento de políticas e ações relativas ao direito à privacidade e à proteção dos dados na rede (Sorj et al, 2017).

A indução à violência entre crianças e jovens surge também com a propagação de memes ou em jogos de desafio, com induções a comportamentos de automutilação e suicídio. Como exemplo, a baleia azul foi uma aparente brincadeira que sugestionava o suicídio e a autoagressão nesta faixa etária, tendo como proposta a execução de tarefas e desafios em que os jogadores deveriam cumprir, gradativamente, atos de violência, como automutilação, até tirar a própria vida. A suposta decisão de pôr fim à própria vida, sugestionada pelas influências das novas tecnologias, expressa a submissão a uma autoridade externa anônima, de modo que a indução ao suicídio encobre um ato de assassinato. De modo semelhante, o auto isolamento, proporcionado pela rejeição do grupo, é considerado um problema individual, quando, na verdade, é efetivamente um problema social. A morte se apresenta no jogo como um meio que passa a emprestar um sentido a uma vida que está debilitada, como forma de experimentar desesperadamente a vida negada, impotente, que manifesta a morte em vida. A totalidade social se faz presente de modo bruto sobre o particular fragilizado. Segundo Moretto (2017), as crianças passam a ser:

conduzidas por uma ordem anônima que parafraseia a ordenação social homicida. Nesse caso, a necessidade de viver algo que intensifique e agregue sentido à existência fragilizada é permeada pela ameaça que impede qualquer tomada de consciência e

autonomia quanto à possibilidade de sair do jogo. (Moretto, 2017, p. 160)

A consciência e a autonomia responsável no uso das novas tecnologias distanciam-se do que ocorre no uso cotidiano. Tem-se a ilusão de que o ambiente virtual não é um mundo real, o que promove a produção e a reprodução da violência com grande intensidade, sem fronteiras, como o reflexo da vida *online* e *offline* misturadas, influenciando comportamentos, atitudes, valores e práticas. O aumento dos usuários da Internet, aliado à sensação de anonimato e liberdade de expressão, possibilita debates ideológicos e sociais, expande os discursos de ódio, o racismo, preconceito, legitimando comunicações violentas. Tais formas de comunicação *online* influenciam, em especial, a vulnerabilidade de pessoas deprimidas (Aderet, 2009).

A prática do *trolling online* é um exemplo de indivíduos em idades diferentes que acreditam estarem no anonimato do ambiente *online* e se sentem seguros para fazer provocações a outras pessoas por meio de *blogs*, fórum, *chats*, redes sociais, entrando em grupos de diferentes ideologias, origens e crenças. Sua forma de comunicação é através da provocação, do descrédito e do insulto em busca de provocar e, em contrapartida, ter a atenção proveniente da reação do outro. As novas tecnologias digitais propulsionam novos procedimentos e modelos de ação, com regras não definidas. Diante desse cenário, surge a necessidade de desenvolver competências, de modo a promover um uso consciente e crítico das tecnologias, e isso requer mudanças de hábitos, de comportamentos e de pensamentos. O que se faz e como se faz na vida face-a-face é diferente do ambiente *online*, emergindo também vários problemas com a segurança, a privacidade, os direitos, os assédios e a criminalidade (Freitas & Meirinhos, 2017).

3. Fundamentação fenomenológica

Este estudo se configura como um recorte teórico, reflexivo, sob a perspectiva fenomenológica, que busca colocar em evidência a violência *online* ao se atentar e apresentar facetas dessa experiência por meio de um trabalho de escavação, visando analisar e refletir sobre algumas de suas estruturas essenciais.

O objetivo, portanto, é buscar uma compreensão fundamentada em estudos fenomenológicos, através da evidenciação de aspectos do fenômeno. Nesse sentido, para apreender o fenômeno da violência online, é importante dar um passo anterior e evidenciar primeiramente o fenômeno da virtualidade/*online*. Que fenômeno é esse que se manifesta em diversas perspectivas e vem redesenhando os relacionamentos? Em quais dimensões do humano o virtual/*online* repercute e modifica a vida? Em específico, pretende-se apresentar brevemente a fundamentação fenomenológica de inspiração em Husserl e, na sequência, apresentar contribuições de alguns estudiosos que analisam o fenômeno do virtual, a fim de fornecer subsídios para refletir sobre a violência *online*, pontuando o lugar da corporeidade humana no virtual e a importância de reflexões atuais sobre a ética e a estética.

3.1. A fenomenologia de Husserl

A fenomenologia desenvolvida por E. Husserl refere-se a um modo de compreensão filosófica, cuja proposta é apreender os fenômenos do mundo, voltando-se às essencialidades, por meio de uma busca intuitiva e livre de um saber pré-constituído. A pergunta central de

Husserl é como é possível ao ser humano conhecer as coisas, o mundo e a si mesmo? O método fenomenológico surge como um questionamento filosófico acerca do conhecimento, percorrendo de forma profunda as questões, em busca das origens, a fim de compreender o sentido, visando entender como se dão, de fato, indagando-as a fundo e analiticamente (Husserl, 2008).

A perspectiva fenomenológica aplicada às ciências humanas convida o pesquisador a clarificar o que existe de mais fundamental no fenômeno que se investiga, deslocando a atenção dos fatos contingentes para “o sentido originário indissociável de uma vivência intencional” (Tourinho, 2012, p. 853). Tal abordagem consolida, com isso, uma espécie de conversão filosófica. A diferença entre a atitude natural e a atitude fenomenológica se dá quando “ao se lançar sobre os fatos por meio de uma observação sistematizada, no exercício da indução, o positivista desconhece o quadro de essências acerca dos fatos que investiga” (Tourinho, 2012, p. 136). A fenomenologia pressupõe a existência de algo que se mostra e que é tido como fenômeno pelo próprio fato de mostrar-se, através da consciência intencional. Trata-se de uma busca exploratória de um dado, de uma busca pelas estruturas fundantes que se desvelam na interação entre consciência e apreensão do fenômeno, que envolve a esfera do sujeito que tem a intenção de conhecer e, também, do objeto ao qual é conhecido (Ales-Bello, 2006; Solymos, 1997)

A fenomenologia consiste na descrição e análise compreensiva dos fenômenos, visando refletir sobre aquilo que se desvela na experiência imediata por meio da suspensão de concepções pré-definidas em busca das estruturas essenciais da vivência. Trata-se do desvelamento do subjetivo empírico para o eidético, por meio das reduções fenomenológicas, buscando evidenciar o caráter constitutivo de estruturas invariantes do fenômeno analisado, como um

processo de escavação, no qual, gradualmente, o fenômeno é desvelado ultrapassando as diferenças externas, escavando em busca dos elementos últimos e comuns (Ales-Bello, 2004).

Para Husserl (2002a), cada concepção individual pode ser transformada em ideia (essência/sentido) que constitui um novo objeto. Este novo é dado sempre por uma determinada visão que consiste na “consciência de alguma coisa” e que não se dá de forma individual, mas sim por meio da relação com outras concepções e, também, com o mundo externo que por si mesmo expressa um sentido. Este modo de compreender a realidade compartilha a necessidade de uma mudança de perspectiva que possibilite passar de uma atitude acrítica de aceitação passiva para uma conscientização vigilante. O método fenomenológico, em seu núcleo profundo e no âmbito de uma postura filosófica, está voltado para captar a relação entre singularidade e totalidade e para perguntar-se sobre o sentido da realidade que se deseja compreender. Primeiramente, tende a destacar o aspecto essencial, isto é, seu sentido, por meio de uma intuição voltada para o sujeito no particular, um momento intuitivo. Isso se dá através da suspensão, porém não da eliminação, de bagagens pessoais de opiniões, crenças e qualquer conhecimento consolidado, a fim de estabelecer seu valor a partir de um ponto de vista crítico e de uma atitude de abertura, com disponibilidade para indagar e escutar, em busca dos fatos como se apresentam em sua constituição e em sua linguagem verdadeira (Ales-Bello, 2004).

A partir da tomada de consciência, por meio da análise dos atos, chega-se às dimensões constitutivas do ser humano. Os atos se distinguem qualitativamente e estão agrupados em diferentes esferas. Husserl identifica e analisa os atos perceptivos, apontando para a existência de uma esfera corpórea, compreendida como um corpo vivo, corpo este que é animado por uma dimensão psíquica (impulsos,

tendências, instintos) e que referem à dimensão espiritual (capacidade volitiva e intelectual do ser humano). Nas dimensões da corporeidade, da psique e do espírito é possível encontrar respostas referentes à atitude de cada um, mas que se abrem também para uma dimensão intersubjetiva. Esta é constituída por vivências compartilhadas reciprocamente e delineadas especialmente pela capacidade de captar a alteridade, afirmando não somente a responsabilidade do ser humano sobre si mesmo, mas também como responsabilidade diante dos outros. É um tipo de relação interpessoal marcada pelo posicionamento da pessoa a partir do uso da razão e da liberdade, em que se dá a entrada na dimensão ética (Husserl, 2002b; Ales-Bello, 2006; Silva & Cardoso, 2013).

Busca-se apreender o fenômeno como ele se manifesta, apreender a forma geral da essência que prescreve uma regra *a priori*. A pesquisa fenomenológica é um movimento intelectual e ético do ser humano, na medida em que se propõe a uma abertura e disponibilidade para procurar e investigar, e uma disponibilidade também para aceitar aquilo que se apresenta (Ales-Bello, 2004).

O convite fenomenológico para a reflexividade, com rigor e discernimento, em busca das estruturas invariantes, ocorre por meio de variações imaginárias, pela vivência da intuição em busca do que de originário e essencial naquilo que se toma como objeto de investigação. Busca-se uma atitude reflexiva e analítica acerca do sentido último daquilo que se investiga. Nesse sentido, este artigo tem como objetivo buscar uma compreensão fundamentada em estudos fenomenológicos que tratem de aspectos do fenômeno que se busca evidenciar. Ao suspender a violência, abre-se uma região fundamental para compreensão fenomenológica. A atenção volta-se, portanto, ao fenômeno do virtual/*online*. O que é o virtual e quais implicações essa mediação promove no mundo da vida? Quais elementos constituem,

propriamente, o virtual? Novas formas de comunicação, interação, relacionamento, compartilhamento e vinculação vêm se estabelecendo por meio da Internet. Trata-se de um convite que busca clarificar os elementos fundamentais sobre as coisas para as quais se reflete, deslocando a atenção dos fatos contingentes para o sentido originário e indissociável de uma intencionalidade (Tourinho, 2012).

4. Sobre o fenômeno virtual

Numa leitura fenomenológica, quais os complexos motivacionais que movem o humano ao desenvolvimento tecnológico? Quais as influências no mundo da vida? Quais implicações a técnica promove? As reflexões que seguem sobre o fenômeno virtual partem das leituras, a saber: “O virtual e as virtudes” (Santos, 2007), “Wirklichkeiten in Denen Wir Leben Aufsätze Und Eine Rede” (Blumenberg, 1996) e “Crises das Ciências Europeias e a Fenomenologia transcendental: uma introdução à Filosofia Fenomenológica” (Husserl, 1936/2012). As novas tecnologias, mais do que um objeto concreto, material, físico, carregam em si a peculiaridade de manifestar à consciência outras apreensões do humano e, em contrapartida, outras formas de relacionamento e de expressividade cultural.

Entende-se por “virtual” ou “realidade virtual”, numa análise fenomenológica, o nome dado ao mundo que foi produzido pelas “novas” tecnologias da informação, como tendência para se opor ao “real”, dando-lhe um estatuto de simulacro ou de não ser. Entretanto, as imagens virtuais são reais e, portanto, em sua essencialidade, “o que caracteriza o virtual *não é um déficit do real, mas um excesso de possível* (grifo do autor), com que a subjetividade, literalmente, debate” (Santos, 2007, p. 192).

A técnica reduz o agir gestual do homem no mundo. Ela traz consigo uma redução ao mínimo absoluto da experiência do corpo, a leveza do pressionar do dedo nas teclas e uma intelectualização extrema da relação com o mundo. Porém, mais importante do que a elisão do corpo, a anulação dos esforços mediadores e a intelectualização nas relações com o mundo, destaca-se o elemento voluntarista, a vontade como elemento determinante da ação humana, ou seja, “a multiplicação de situações de decisão e livre arbítrio absolutos, a possibilidade de construção e apagamento de mundos inteiros com o esforço mínimo da ligeira pressão sobre o botão” (Santos, 2007, p. 192).

Na vida online, o excesso de possível de vivências subjetivas estão potencializadas ao máximo. É possível realizar qualquer esfera do desejo, qualquer princípio volitivo humano, independentemente de seus fins, quer seja para o bem ou para o mal. A ação humana é compreendida no âmbito de uma reflexão sobre um poder-fazer que não conhece limites, circunscrita por uma infinitude de exigências, o que nos coloca diante de uma vida marcada pela finitude de uma existência e a infinitude de uma exigência (Husserl, 1936/2012; Santos, 2007).

As máquinas de última geração buscam a satisfação dessa exigência infinita, ao prometerem a materialização de um conceito de todos os conceitos. Há um vertiginoso aumento das possibilidades, baseadas na combinatória e na programabilidade ilimitada. A configuração das máquinas informatizadas ultrapassa o conceito de máquina da Revolução Industrial, pois sua produção não se restringe somente à produção em série de um mesmo produto, não são programadas apenas para produzir um componente ou uma forma, mas elas foram feitas para criar muitas outras realidades. O que as distingue das demais máquinas é o fato de serem polivalentes, elas são programadas para produzir todas as formas possíveis (Santos, 2007). Diante desta polivalência é necessário se atentar às

influências no cotidiano, marcado pelo excesso de possibilidades que se apresentam num formato real-virtual, ressignificando as necessidades da vida e trazendo novas escolhas e exigências demasiadas e superlativas a serem atingidas na singularidade de uma vida finita.

A criação das tecnologias não se limita apenas ao uso e à oferta de novas possibilidades ao homem diante das necessidades, há também uma inquietude humana e um fascínio diante da criação e a esperança de vencer a finitude pelos seus próprios meios, o que exige contrapartidas no modo de viver e de se relacionar. O que move os avanços técnicos e tecnológicos pode ser sintetizado numa vontade de intensificação infinita da finitude, fundamentados a partir de uma inquietude humana, com a radicalização do sentimento de contingência do mundo, e numa esperança, por meio de um alargamento infinito dos limites da finitude através do aperfeiçoamento ilimitado do poder-fazer. A técnica é o meio através do qual é possível saltar da vida finita para o infinito, salto que é útil e necessário. Ainda assim, a técnica apresenta o risco da automatização e autonomização dos processos de pensamento e conhecimento e, dessa forma, pode distanciar o homem do sentido das *próprias coisas* (grifo do autor), repercutindo numa crise das ciências (Blumenberg, 1996).

Um outro elemento característico do espaço virtual criado pelas novas tecnologias é a reversibilidade sem limites, com a qual se torna possível apagar o passado sem esforços e, dessa forma, estar diante de um constante regresso à posição de partida. Isso permite a realização de uma infinidade de mundos possíveis, o que repercute, também, no modo de compreensão da história, essa linha desenhada pelos atos humanos no tempo. A possibilidade de realizar todos os possíveis mata a história. Os atos humanos são irreversíveis: assim como no xadrez, na política nunca pode se repetir um lance, uma decisão humana é irreversível. Na esfera das

máquinas é sempre possível destruir uma obra imperfeita e tentar fazer de uma forma melhor, as novas tecnologias trazem como último horizonte a reversibilidade absoluta. O que as tecnologias da Internet mostram é a possibilidade de materialização do pensamento, a exteriorização das experiências de pensamento, o injetar no mundo virtual dessa substância própria da subjetividade (Santos, 2007). Segundo o autor:

Esse potencial de abstração é intensificado no espaço virtual (grifo do autor) e das imagens de síntese, pela promessa de uma reversibilidade sem limites que, possibilitando sem esforço o apagar do passado, permite um constante regresso a posição de partida, realizando uma infinidade de mundos possíveis anteriormente impossíveis, tornando impossível essa linha que os atos humanos desenharam no tempo, chamado de história. A possibilidade de realizar todos os possíveis mata a história. (...) aquilo que nos mostram as tecnologias da Internet e do virtual não é a sublimação da matéria pelo espírito, mas ao contrário, é a materialização do pensamento, a exteriorização das experiências de pensamento, o injetar no mundo virtual dessa indecisão e irresolução que constitui a substância própria da subjetividade. (Santos, 2007, p. 212)

A materialização no mundo virtual solicita uma mudança de perspectiva do saber psicológico, visto que o pensamento e a própria subjetividade passam a pertencer a um universo real/virtual, permeado por uma infinidade de possibilidades atemporais e a-espaciais. Novas tecnologias repercutem em novas experiências de historicidade, de pensamento e de subjetividade, diante do alargamento da *finitude de uma existência* e da *infinitude de uma exigência* (Santos, 2007, p. 231). Nesse aspecto, é importante

considerar a defesa do espaço do sentir enquanto uma política de sobrevivência e reduto da ética. São necessárias reflexões acerca dos sentidos dessas transformações numa esfera ética e estética, questionamentos sobre como ficam as relações e condutas diante da virtualidade, como ficam as relações com si próprio e com os outros, quais outras formas de encontro surgem na experiência, com um alargamento dos modos de se relacionar, de se comunicar e de se vincular. Como fica, também, o contato a partir destas transformações no âmbito da relação sensível com uma realidade virtual-real, que vem promovendo um novo modo de se posicionar diante das experiências da vida, um convite para um reposicionamento sensível com o mundo (Santos, 2007).

Em síntese, o virtual mediado pelas TICs, para além da redução do agir corporal e da diminuição dos esforços físicos, é marcado pelo excesso do possível, a prevalência da vontade com as múltiplas situações de livre arbítrio, uma vida marcada por uma existência finita e com exigências infinitas, em que as máquinas respondem a essa solicitação em seus aspectos de materialização e exteriorização das experiências de pensamento, de polivalência e reversibilidade absolutas, o que implica a configuração de uma multiplicidade de formas de interação com o mundo e com as pessoas.

5. Sobre a violência no virtual

A violência, propriamente, sempre esteve presente na vida humana. É um conceito complexo que implica em vários elementos e posições teóricas e diversas tentativas de solucioná-la e eliminá-la. As formas de violência também são numerosas, refletem-se na sociedade como um todo e surgem sempre de modo novo, não sendo possível evitá-las

completamente, podendo ser natural, própria de todos os seres humanos, ou artificial, produto de um excesso de forças de uns sobre outros. Pode ser compreendida como algo ligado ao ímpeto, à produção de danos psicológicos, com atos contrários à liberdade e à vontade do outro (Paviani, 2016). Trata-se de uma temática anterior ao desenvolvimento das novas tecnologias. Entretanto, alguns fatores derivados especificamente do acesso *online* merecem destaque e conscientização dos usuários: um dos aspectos diz respeito à temporalidade da informação, a alta velocidade da propagação, do compartilhamento e da difusão entre grupos e pessoas. Uma mensagem é capaz de desconstruir uma identidade e modificar todo um percurso da vida em questão de segundos.

No que se refere aos aspectos de saúde mental, a violência online, como por exemplo, o *cyberbullying*, o *cyberbullicídio*, as automutilações digitais, exige uma conduta cautelosa na comunicação, na informação e no cuidado psicológico e social, sendo legitimada como importante causa de sofrimento psíquico. Entretanto, tem uma violência mais sutil, que aparece, ainda, camuflada e calada, provavelmente promotora de sintomas e sofrimentos que não explicitam diretamente as influências que os novos modos de relacionamento *online* vêm configurando, tornando-se hábitos, atitudes e comportamentos naturalizados, ainda que proporcionem um importante desgaste emocional. Além disso, a quebra entre os limites do público e do privado provoca transformações nos atos mediados pela Internet. Assim como fora das redes, no que se refere aos atos de violência online, há o envolvimento de um agressor e de um agredido, porém, não há apenas um grupo específico de espectadores, mas uma infinidade de pessoas que, camufladas pelas telas físicas, acabam por incentivar, motivar e estimular tais atos, não conscientes de suas próprias responsabilidades, em virtude da falsa impressão de anonimato e distanciamento do problema.

Há uma sutileza que é apreendida na observação das relações cotidianas, por meio de um olhar crítico-reflexivo voltado as tecnologias e a como elas vêm influenciando a vida atual. Ainda decorrente dos limites entre o pessoal e coletivo, as redes sociais e aplicativos de trocas de mensagens instantâneas, por meio dos celulares, estão presentes em qualquer momento do dia. É comum uma cena em que uma pessoa está envolvida por experiências e atos positivos, de alegria, satisfação, etc., e, inesperadamente, é intermediada por uma mensagem no celular, onde uma outra pessoa, não presente na experiência inicial, comunica-se através de atos negativos, como por exemplo, insatisfação, destrutividade, descontentamento, cobrança, crítica negativa, de modo a sobrepor a vivência positiva inicial. Que sentido esse ato sutil proveniente dos recursos das novas tecnologias provoca no estado afetivo das pessoas? Que sentido essa experiência traz para a vida? Como esses atos invadem, interferem e ocupam o cotidiano das pessoas? No geral, essa comunicação não é legitimada como uma fonte de sofrimento real no dia-a-dia e, muitas vezes, vive-se uma imersão em vivências *online* que mobilizam sofrimento, mas que se tornam naturalizadas, promovendo uma angústia implícita, sem a identificação de suas origens. Por outro lado, um aparente exercício de livre-arbítrio ao expressar sem censura ou senso crítico os afetos e opiniões invade a privacidade do outro modificando instantaneamente seu estado de ânimo, o que afeta, também, as pessoas ao redor e a singularidade do momento inicial positivo. Seria essa uma violência velada? Com que frequência isso ocorre no cotidiano das pessoas? Como essas comunicações afetam a vida e os estados emocionais?

As crianças também vivem a naturalização da Internet nas relações pessoais. Desde muito cedo, expostas às redes de compartilhamento, com vídeos, jogos *online*, esses dispositivos móveis estão presentes nos ambientes sociais e

locais coletivos, como nas refeições, nas horas de lazer, em momentos de deslocamento e nas escolas. A Internet se tornou uma nova ferramenta de auxílio diante da expressão de sentimentos infantis, como birras, choros, queixas de tédio, pedidos de atenção aos adultos. Como essas experiências remodelam a vida? Quais implicações trazem para as famílias e para o desenvolvimento das crianças? A Internet passa a preencher um espaço nos relacionamentos familiares, de modo a evitar pequenas situações de conflito, impossibilitando o desenvolvimento de estratégias para lidar com os próprios sentimentos, como as frustrações, a raiva e o tédio. Seria uma violência velada, ao alterar o percurso de ação ativa e reativa diante dos eventos da vida?

Nota-se no discurso comum que as novas tecnologias e o acesso *online* vêm promovendo uma falta de comprometimento e desestímulo ao envolvimento com o outro, o desinteresse e não abertura para o confronto com aquilo que é diferente. Porém, a presença do outro afeta, promove e favorece o reposicionamento diante de crenças e valores. A intersubjetividade é um importante acesso a valores ainda não vividos, novas perspectivas de vida e de futuro, favorecendo o autoconhecimento e o amadurecimento. O compartilhamento de valores afins é importante, pois favorece o despertar de aspectos adormecidos; por outro lado, a troca entre diferenças, embora provoque um estranhamento inicial, favorece a autodefinição de quem sou eu e quem não sou eu, tornando conscientes defeitos e aspectos não valorados ou evitados anteriormente, sendo uma importante forma de auto avaliação e constituição de identidade (Stein, 2000).

E neste novo contexto de interação humana, qual é o espaço para o confronto? Quais as possibilidades de interação entre as diferenças e a legitimação do espaço das singularidades e das diversidades? Na Internet, a quantidade de informações veiculadas é ilimitada, de forma que,

ao se buscar uma informação, é comum a listagem de assuntos que confirmam as crenças individuais, ou, ainda, de modo passivo, as redes sociais *online*, no geral, mostram postagens e publicações que confirmam os valores e crenças. A individualidade é, ainda, mais reforçada, na medida em que se pode cancelar, deletar ou bloquear pessoas e temáticas que desagradam ou não são afins. É importante também pontuar que essa sintonia de valores, muitas vezes, não é ocasional, mas sim provocada por meio de algoritmos que são programados para buscar a satisfação do usuário, de modo a aumentar o interesse e o tempo de uso, beneficiando, também, campanhas publicitárias e interesses comerciais. E assim, uma nova modalidade de relacionamentos com o outro e com o mundo se configura, de modo a tornar fácil o distanciamento daquilo que desagrada, favorecendo a interação apenas com crenças, valores, ideias e pessoas concordantes, criando grandes bolhas de relacionamento. As novas tecnologias foram construídas e programadas para organizar as buscas individuais a partir da relevância e interesse pessoal. Os dados inseridos nos aplicativos alimentam uma base de informações que são capazes de definir os gostos, preferências, a visão de mundo e crenças, definindo e delimitando as identidades. Através de uma coleta detalhada de tudo que é postado, registrado, buscado e pesquisado é feito um mapeamento da própria personalidade a partir das pegadas digitais, reafirmando as próprias opiniões, por seleções pessoais e por direcionamento publicitário, resultando em relacionamentos que reproduzem ecos das próprias vozes (Sorj et al, 2017).

Ouvir somente ecos das próprias crenças repercute na forma de se relacionar. O relacionamento com iguais provoca baixa tolerância a divergências, distanciamento de novas visões de mundo, influenciando na convivência com as diversidades, o reconhecimento do outro, que é tão humano quanto si próprio e que

pode e deve ter suas próprias opiniões, e, como consequência, a ausência de debate acaba por interferir na capacidade de reflexão crítica. O compartilhar das diferenças é uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento pessoal e para o senso crítico. A vida *online* vem provocando mudanças nas maneiras de perceber o mundo que afetam também a vida *offline*. O eco dentro das bolhas individuais seduz ao confirmar as próprias visões de mundo, porém pode provocar importantes prejuízos nos relacionamentos interpessoais, como as dificuldades de relacionamento, de socialização e interação com o outro, pouca capacidade crítica, baixa tolerância às diversidades, às frustrações e ao confronto com a realidade. O desenvolvimento implica a desconstrução de valores e construção de novas identidades. Portanto, são necessários momentos de confronto, frustração, estranhamento, introspecção e reavaliação. De que forma o virtual/*online* influencia a saúde mental? As redes sociais se configuram de quais maneiras nos relacionamentos pessoais? O que é realmente relevante para a vida e para o bem-estar de si e dos próximos, propiciado pelas novas tecnologias?

Uma violência advinda do público e da publicidade interfere, também, nas necessidades privadas, na medida em que não se consegue ter consciente o que é, de fato, uma necessidade real. A criação e a manipulação de desejos fazem com que a publicidade proporcione aos objetos um poder que na verdade não possuem. As ofertas excessivas de produtos criam o desejo de todas as coisas, comprar todas as coisas, falar sobre todas as coisas, sem espaço para a criatividade, com uma falsa sensação de liberdade que, em realidade, promove o aprisionamento ao consumismo. Trata-se, pois, da asfixia da ética, da reflexão responsável e dos valores (Romano, 2014).

O cotidiano dos relacionamentos *online* parece trazer problemáticas no que se refere a como os atos afetam ao outro, à sociedade e

à humanidade, de forma ampliada. Nas experiências acima expostas, o elemento comum parece apontar para um declínio da capacidade de se relacionar com o outro e também consigo. Porém, para além de olhar o fenômeno da virtualidade e suas manifestações de violência velada, é importante retornar um pouco mais na tentativa de evidenciar quem é o sujeito que faz a experiência, e não somente como ele é afetado por ela.

6. Sobre a corporeidade no virtual/online

Algumas reflexões parecem necessárias para pensar a relação pessoal com as novas tecnologias e os sentidos de vida: como as tecnologias preenchem as horas livres? Quais vivências estão constituindo a vida de cada pessoa? O que é definido ativamente como relevante para cada momento da vida, para os relacionamentos, para os modos singulares de conhecer e se informar? A ausência do tédio e das situações de confronto com as diversidades, necessárias para o desenvolvimento da autopercepção e da percepção alheia, a ausência do esforço físico para alcançar qualquer forma de desejo e realização provocam alterações no modo de se relacionar com o mundo e com o próprio corpo. Sedentarismo, falta de estimulação física, motora e psíquica/sensorial nas diferentes faixas etárias, aplicativos de localização e deslocamento nas cidades e espaços físicos: o que significam essas transformações para a orientação pessoal, espacial e temporal da vida? O corpo, condicionado e limitado pelas leis da gravidade, passa a vivenciar outras noções de orientação e novas maneiras de apreensão da objetividade da natureza, em especial quando se vivenciam as experiências de realidade virtual. Será que, cotidianamente, diferentes formas de violência se desvelam e atingem os corpos na medida em

que se vive uma ausência do outro enquanto corpo concreto?

O corpo, com suas sensibilidades perceptivas, está presente no virtual/*online*. O corpo é real, as imagens compartilhadas, paisagens, objetos, implicam um corpo representado e um corpo afetado. A subjetividade está presente nesse universo, na medida em que o virtual solicita intensamente as sensações, a visão, as informações sonoras, a audição, a infinidade de modos de vida possíveis, vídeos, músicas, dimensões culturais, expressividade. Há investimentos tecnológicos a fim de minimizar as perdas táteis, olfativas e gustativas na vida *online*. As mensagens de áudio e texto, as novas configurações de relacionamentos afetivos, amizades, expressões de intimidades, assim como os discursos de ódio, o contágio e indução de comportamentos, as insatisfações sem discernimentos, as ações indiferentes às consequências, há toda uma esfera de vivências *online* que repercute sobre um corpo e uma subjetividade. As formas de vivenciar as relações, as apreensões acerca dos relacionamentos afetivos passam pelas experiências dos aplicativos, as amizades são mediadas pelas redes sociais, o conceito de infância passa por dispositivos *online*. A Internet e seus modos de vida exercem um fascínio, um encantamento, uma atração física, requisitando e seduzindo os sentidos perceptivos envolvidos. É o corpo, em sua especificidade física, finito, a condição necessária, da ordem do sensível, do espaço do sentir, da relação comigo, com o outro e com o mundo.

Entre os elementos estruturais da constituição humana, a corporeidade evidenciada pela fenomenologia de Husserl diferencia o corpo material, mecânico, biológico, fragmentável (*Korper*, palavra de origem alemã) de um corpo especificamente dotado de vida (*Leib*, palavra de origem alemã), um corpo que porta em si uma expressividade única, ainda que, estruturalmente, possua semelhanças universais em sua constituição material. Este corpo possui um

aspecto vital, que é a psique, os impulsos, as pulsões e as reações. E, para além de um corpo vivo, psíquico, o ser humano tem como diferença dos demais seres vivos a possibilidade de criação, de reflexão e de desejo, contidos no que, fenomenologicamente, é chamado de espírito (Husserl, 2002a; Husserl, 2002b; Stein, 2000; Silva & Cardoso, 2013). Husserl, em Ideias II, discorre sobre a constituição e afirma que “o limite entre *Leib* e o resto do mundo se dá segundo essa propriedade: a consciência dos limites do meu corpo é dada pelos limites do tato” (Husserl, 2002b, p. 59).

É por meio desta corporeidade vivente que se torna possível compreender as relações intersubjetivas, sendo o *Leib* um imprescindível meio de relação através de um jogo sutil de percepção e a-percepção que permite apreender a psique e o espírito de cada pessoa. Este corpo revela a peculiaridade de cada ser humano, a unicidade, a dignidade, a inviolabilidade e a liberdade. Tal concepção supera as conceituações mecanicistas de corpo, que valorizam uma psique dissociada de uma experiência de vida integral. O encontro com o outro revela, portanto, o *Leib* como o único dado objetivável da alteridade pessoal (Manganaro, 2007).

Seriam as experiências *online* as responsáveis por essas novas formas de violência? As violências clássicas não são criações originárias da tecnologia, desde muito tempo se vive sob a ameaça, os suicídios, as automutilações, o *bullying*, roubos, piratarias etc. Na perspectiva fenomenológica, é a intersubjetividade corpórea que legitima as experiências, o corpo físico é o limite concreto entre o eu e o outro, o limite da ética, da finitude da vida, da implicação com a própria vida, com o outro e com o mundo. São nas situações face a face que se instauram conflitos que exigem posicionamentos, consequências, responsabilidades. Portanto, as tecnologias e o universo online são apenas meios que possibilitam um novo arcabouço de experiências.

Para se abordar o tema, é preciso suspender a violência virtual e apreender o fenômeno que se manifesta no cotidiano *online/offline*. A pergunta, então, deixa de ser referida à violência online e passa a ser voltada à compreensão sobre quem é o ser humano que se relaciona no universo *online*? A atenção deve se voltar, portanto, para quem é o sujeito que vive as experiências intersubjetivas no virtual/*online*. Por quais facetas da amizade, da confiança, dos relacionamentos, das violências, se é afetado? Como apreender as relações com o mundo, as relações interpessoais, com o próprio corpo e com o limite da corporeidade de si e do outro? Ao olhar atentamente para o mundo da vida e ao colocá-lo em suspensão, ao apreender e captar o sujeito que vive a experiência do virtual/*online*, desvelam-se novos elementos essenciais da corporeidade no entrelaçamento da vida *online* e *offline*.

Diodato (2019), a partir de uma leitura fenomenológica husserliana sobre o mundo da vida (*Lebenswelt*, palavra de origem alemã), refere que na vida atual o mundo se tornou midiático, um meio habitado pelas novas tecnologias digitais, que o torna comunicativo como um todo. Discute a novidade ontológica do virtual a partir da definição de corpo-ambiente virtual, que se caracteriza como um ente de tipo novo, imersivo e interativo, ontologicamente híbrido, sendo, ao mesmo tempo, interno e externo. Com a expressão corpo-ambiente virtual, busca-se compreender, em sentido mais amplo, uma imagem digital interativa através da fenomenologia de um algoritmo em formato binário que interage com um usuário-expectador, através de periféricos de um computador. O corpo-ambiente virtual é estruturalmente relacional e essencialmente interativo e escapa à dicotomia interno externo, na medida em que não é uma imagem da consciência nem é externo a ela, sendo, portanto, interno-externo. Os corpos virtuais não são representações da realidade, mas são realidades construídas de

modo essencialmente diferente daquelas originárias da participação do corpo vivo com o mundo, em virtude da percepção-visível que atravessa o corpo e se torna gesto, movimentando o corpo mediado por instrumentos de reprodução analógica, portanto, imagem. Eles não são nem simples imagens, nem simples corpos, mas corpos-imagem, os quais se distanciam das distinções ontológicas entre *objeto* e *evento*, já que como objetos, têm uma relativa estabilidade e permanecem no tempo, mas como evento, existem somente no acontecer da interatividade. É sim concreto, enquanto perceptível e sujeito-objeto das ações, mas peculiarmente sutil, exatamente porque é interativo. É um corpo híbrido também enquanto artificial-natural, visto que é um produto da técnica, mas possui como natureza própria a mudança, como um sistema vivente, atual. O corpo virtual é um ente que existe somente enquanto encontro e, portanto, como interatividade constitutiva. Isso induz a conceber a relação como em si constitutiva de entidade e, portanto, distinta das propriedades relacionais. Em tais ambientes informatizados, desenvolvidos por uma mente coletiva, o usuário interage por meio de seu avatar, seu alter ego virtual, que permite agir nesse ambiente, produzindo transformações e, outras vezes, enquanto expectador e, também, autor das situações. Uma estética da rede implica uma revisão da noção da relação *korper-Leib* (palavras de origem alemã), isto é, das dimensões estratégicas da relação homem-mundo em que se está absorvido (Diodato, 2019).

Na perspectiva do corpo, é um outro corpo que desvela, enquanto corpo híbrido, que supera dicotomia ao se tornar simultaneamente interno-externo, objeto-evento, artificial-natural. E no contexto das relações, como pensar o alargamento dos sentidos do mundo da vida, qual ética e qual estética são necessárias compor nessas novas perspectivas? Ética, compreendida como a relação entre as pessoas, e

estética enquanto interação sensível com o mundo, portanto, uma interação entre coisas que estão no sujeito e coisas que estão fora dele. *Aisthesis* (palavra de origem grega) significa sentir, compreender pelos sentidos, com referência aos sentidos do tato, da visão, da audição, olfato e paladar, relacionado ao que sensibiliza, o que afeta os sentidos. Portanto, estética é compreendida em relação à pessoa que é sensibilizada por algo que a afetou e que gerou algum tipo de sentimento.

7. Considerações finais

A inserção das novas tecnologias de informação e comunicação na vida das pessoas já é uma realidade com alcance mundial. A Internet tem se configurado cada vez mais como uma ferramenta que implica não apenas no acesso a fontes de conhecimento, mas também a novos modos de vida e de expressão de subjetividades. O fenômeno do virtual recoloca o agir humano, ao oferecer o excesso de possíveis guiado pelo elemento voluntarista, pela prevalência da vontade, junto ao livre arbítrio, perante uma existência finita. A polivalência e a reversibilidade promovidas pelas máquinas altera o percurso da natureza, saindo de uma lógica linear e redirecionando as formas de apreender o outro e o mundo, distancia-se de uma compreensão linear dos eventos da história, configurando-se numa vida desenhada por uma pluralidade mosaica.

Dentre as múltiplas formas de relacionamento, a violência passa a se expressar também através desses contornos com o universo virtual/*online*, em que o conhecimento pode acessar igualmente a destrutividade, as subjetividades podem se expressar livremente, independente da moral implicada. Embora uma visão naturalista possa apontar o distanciamento do corpo no mundo virtual/*online*,

a corporeidade está ativamente vivendo e se constituindo através de imagens e significações que extrapolam as noções de espaço e tempo, da influência cultural transmitida através das gerações, em direção a uma subjetividade que se coloca no limite de si mesmo e da liberdade.

A corporeidade que se faz presente no ambiente virtual transcende os limites, tornando-se uma corporeidade híbrida em seus aspectos interno-externo, artificial-natural, objeto-evento, tendo como essencial os aspectos relacional, imersivo e interativo, o que promove um alargamento dos horizontes de compreensão do corpo, dos relacionamentos entre pessoas e da interação com o mundo.

A violência, enquanto conceito, é complexa e implica em várias perspectivas de compreensão, assim como suas formas de expressão, que se refletem na sociedade e surgem sempre de modo novo, sendo impossível evitá-la. De modo essencial, produz danos ao outro, com atos que ferem à liberdade e à vontade alheia. Trata-se de uma vivência que antecede as tecnologias digitais e se manifestam também no universo online, com algumas especificidades, quanto à temporalidade e à velocidade de difusão, aumentando seu poder de destrutividade. Dessa forma, o que está presente na vida, anterior às tecnologias, passa a ser inserido no universo online, moldando-se aos aspectos essenciais do virtual. Entretanto, tem uma violência velada decorrente da maneira como o ser humano se coloca mediante as tecnologias digitais, apreendida nas relações online cotidianas, que vem provocando sintomas e sofrimentos não explicitados diretamente e tornam-se hábitos naturalizados, mesmo diante de um importante desgaste emocional. São exemplos a ruptura dos limites entre espaço privado e público da comunicação, as repercussões sobre o desenvolvimento psicológico e no enfrentamento da vida, a redução dos confrontos e autoavaliações decorrentes da abertura a horizontes diversos e de legitimação das diversidades

e singularidades, a confusão entre necessidades reais ou induzidas por uma lógica de publicidade e mercado, a manipulação externa de desejos com a perda da liberdade e da criatividade diante do aprisionamento ao consumismo. Porém, mais do que compreender como as tecnologias afetam o ser humano, é importante evidenciar também quem é o sujeito que experiencia essa realidade, como o humano se constitui, posiciona-se e se define a partir desta interação.

A fenomenologia contribui para reflexões referentes à cultura atual, na medida em que propõe o olhar distanciado da realidade empírica ao problematizar a naturalização dos fenômenos da vida. Nesse sentido, o olhar interdisciplinar surge como uma oportunidade de refletir sobre o sentido das coisas, conduzindo para reflexões e para a necessidade de reposicionamentos diante das novas tecnologias, em especial para sinalizar a importância de reflexões que se refiram à ética e à estética que a vida solicita diante dessas novas configurações, ampliando o tema da violência *online* para debates que pontuem caminhos no entrelaçamento entre vida *online* e *offline*, de maneira integrada, conectada e cotidiana.

Este trabalho não pretende concluir a temática do fenômeno da violência *online*, mas apenas colocar perguntas e provocações que permitam diálogos a fim de evidenciar qual ética e qual estética é passível de promover um bem viver consciente, livre e responsável como resultante das infinitas aberturas que as novas tecnologias vêm proporcionando à evolução da vida e das pessoas. Trata-se de um convite para reflexões e conscientizações sobre as influências explícitas ou implícitas em mais de metade da população mundial que atinge, em especial, a população brasileira, que está cada vez mais conectada, sendo o segundo país com maior tempo de uso diário da Internet.

Referências

- Aderet, A. (2009). Alert: The dark side of chats – internet without boundaries. *Israel Psychiatric Association*, 46 (3), pp. 162-166.
- Aguaded, I. (2011). Children and young people: the new interactive generations. [Niños y adolescentes: nuevas generaciones interactivas]. *Comunicar*, 36, pp. 7-8.
- Ales-Bello, A. (2006). Introdução à fenomenologia. Bauru: Edusc.
- Ales-Bello, A. (2004). *Fenomenologia e ciências humanas*. Bauru: Edusc.
- Barwinski, L. (2009). A World Wide Web completa 20 anos, conheça como ela surgiu. *Tecmundo*. Acesso em 10 de outubro de 2019, disponível em <https://m.tecmundo.com.br/historia/1778-a-world-wide-web-completa-20-anos-conheca-como-ela-surgiu.htm>
- Blumenberg, H. (1996). *Lebenswelt und Technisierung unter Aspekten der Phaenomenologie*. In: *Wirklichkeiten in Denen Wir Leben Aufsätze Und Eine Rede*. Stuttgart: Reclam, pp. 7-54.
- Carvalho, A. S. (2016). Violência e Agressividade. In: Modena, M. R. *Conceitos e formas de violência*, pp. 135-140. Caxias do Sul, RS: Edusc, 2016. Disponível em https://www.uces.br/site/midia/arquivos/ebook-conceitos-formas_2.pdf
- Diodato, R. (2019). O corpo-ambiente virtual. *Perspectiva*, 37(1), pp. 23-38.
- Ferreira, T. R. D. S. C., & Deslandes, S. F. (2018). Cyberbullying: concepts, dynamics, characters and health implications. *Ciencia & saude coletiva*, 23(10), pp. 3369-3379.
- Freitas, M. I. A. A. D., & Meirinhos, M. (2017). Questões éticas na era digital: implicações para a educação. *II Encontro Internacional de Formação na Docência (INCTE): livro de atas*, pp. 181-189.
- Husserl, E. (2002a). *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*. I, trad. it. a cura di V. Costa, Einaudi, Torino.
- Husserl, E. (2002b). *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenológica*. Libro secondo: Ricerche fenomenologiche sopra la costituzione. Libro Terzo: la fenomenologia e i fondamenti delle scienze. Tradução de V. Costa. (2). Torino: Einaudi Editore.
- Husserl, E. (2008). *A idéia da Fenomenologia* (2a ed.). (A. Mourão, Trad.) Lisboa: Edições 70.
- Husserl, E. (1936/2012). *Crises das Ciências Europeias e a Fenomenologia transcendental: uma introdução à Filosofia Fenomenológica*.
- Luxton, D. D., June, J. D., & Fairall, J. M. (2012). Social media and suicide: a public health perspective. *American journal of public health*, 102(S2), S195-S200.
- Manganaro, P. (2007). *Einführung* e “mind-body problem”. Dalla “svolta linguística” alla “svolta cognitiva”. *Aquinas*, 2, 465. Roma: Aquinas
- Mishara, B. L. (2007). Ethical, legal, and practical issues in the control and regulation of suicide promotion and assistance over the internet. *Suicide Life Threatening Behaviour*, 37(1), pp. 58-65.
- Moretto, M. L. (2017). O suicídio e a morte do narrador. *Psicologia USP*, 28(2), pp. 159-164.

- Paviani, J. (2016). Conceitos e formas de violência. In: Modena, M. R. *Conceitos e formas de violência*. Caxias do Sul, RS: Edusc, 2016. Disponível em https://www.ucs.br/site/midia/arquivos/ebook-conceitos-formas_2.pdf
- Pereira, C. C. (2017). O suicídio na comunicação das redes sociais virtuais: Revisão integrativa da literatura. *Revista Portuguesa de Enfermagem de Saúde Mental*, (17), pp. 17-24.
- Robertson, L. S. (2012). An adolescent suicide cluster and the possible role of electronic communication technology. *Crisis*, 33(4), pp. 239-245.
- Romano, R. G. (2014). Per un'etica pedagogica del virtuale nel mondo globalizzato. *Quaderni di Intercultura*, 1(1).
- Santos, J. M. (2007). *O mundo e o Tempo Ensaio de Fenomenologia e Teoria da Comunicação*. Covilhã: Editora da Universidade da Beira Interior.
- Silva, N. H., & Cardoso, C. L. (2013). Contribuições da fenomenologia de Edith Stein para a atuação do psicólogo nos Núcleos de Apoio à Saúde da Família (NASF). *Rev. latinoam. psicopatol. fundam.*, 16, 2, pp. 246-259.
- Solymos, G. M. B. (1997). A experiência vivida de mães de desnutridos: um novo enfoque para intervenção em desnutrição infantil. *desnutrição urbana no Brasil em um período de transição*. São Paulo: Cortez.
- Sorj, B., Cruz, F., Santos, M., Ribeiro, M., & Ortellado, P. (2017). *Sobrevivendo nas redes – guia do cidadão*, texto no 3 – coleção: Ensaio Democracia Digital. Disponível em http://www.internetlab.org.br/wpcontent/uploads/2018/05/Sobrevivendo_nas_redes.pdf
- Stein, E. (2000). *La struttura della persona umana*. Roma: Città Nuova.
- Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação. (2017). *TIC Kids Online Brasil [livro eletrônico] / Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR*, [editor]. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2018. Vários colaboradores. Vários tradutores. Edição bilíngue: português/inglês. Disponível em www.cetic.br
- Tourinho, C. D. (2012). A consciência e o mundo na fenomenologia de Husserl. *Estud. Pesqui. Psicol*, 12(3), pp. 852-866.
- Global Digital Report 2018. (2018). *We Are Social*. Acesso em 10 de outubro de 2019, disponível em <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>