



## **Tecnologia e Sociabilidade: a Influência dos Aparelhos Portáteis de Áudio na Vida Social do Homem Contemporâneo.<sup>1</sup>**

Hanna CARVALHO<sup>2</sup>

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

### **RESUMO**

O presente artigo visa avaliar até que ponto a tecnologia, representada pelos reprodutores de áudio portáteis, afeta as relações humanas. Busca-se entender o comportamento humano perante tais aparatos eletrônicos, seja o antigo *walkman* ou os aparelhos de mp3 e mp4 e os atuais *iPods*. Para isso, de forma mais específica, analisaremos as motivações para o uso desses aparelhos, identificando os hábitos relacionados a seu uso e, então, descobrindo quais são os efeitos que essa utilização traz para a sociedade. Qualquer elemento de impedimento ou de simples modificação da sociabilidade humana está diretamente ligado às condições que mantêm uma comunicação estável. Sendo assim, um estudo sobre a influência dos reprodutores de áudio portáteis nas relações sociais da humanidade se mostra muito relevante para o campo de comunicação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tecnologia; Sociabilidade; Contemporaneidade; Influência.

### **INTRODUÇÃO**

Ao circular pelas ruas da cidade, atualmente, é possível notar o crescente número de pessoas desfrutando das tecnologias portáteis. Celulares, *laptops*, *iPods* transformaram-se em amigos fiéis do homem, acompanhando-o a todo momento, como se fossem essenciais para a sobrevivência no mundo contemporâneo. E quase são. Vivendo em uma Era movida por conexões em redes virtuais, possuir objetos tecnológicos se tornou um meio de se manter ligado e interagindo com tudo ao redor.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 05 – Comunicação Multimídia do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 13 a 15 de maio de 2010.

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Comunicação Social da ECO-UFRJ, email: hannacarvalho35@gmail.com.



No entanto, essa possibilidade de interação com campos tão longínquos pode fazer com que o convívio com os próprios vizinhos seja limitado. A relação entre criador e criação acaba, muitas vezes, por dificultar a relação entre os próprios membros de uma sociedade.

A convivência em grupo forma o caráter humano nos indivíduos da espécie, que têm a sociabilidade como condição inerente. Esta, segundo Georg Simmel, é gerada por formas sociais resultantes de múltiplas combinações interacionais, que, por sua vez, são acionadas pelos propósitos, impulsos e desejos dos indivíduos e dos grupos (SIMMEL, 2006: 59-72). O que move a vida em sociedade é o sentimento de “estar junto”, uma atração social que, através de interações diversas, leva a “sociações”, conceito criado pelo autor:

“[...] a forma (realizada de incontáveis maneiras) pela qual os indivíduos se agrupam em unidades que satisfazem seus interesses. Esses interesses, quer sejam sensuais ou ideais, temporários ou duradouros, conscientes ou inconscientes, causais ou teleológicos, formam a base das sociedades humanas”.  
(SIMMEL, 1983)

O que parece ocorrer hoje em dia, no entanto, é um cenário inibidor do convívio social: cada um com seu quarto, seu celular, computador, televisão. O impacto das tecnologias de comunicação pode ser observado em toda a vida social, seja em casa, no trabalho ou no momento de lazer. A utilização maciça de aparelhos eletrônicos e digitais modifica as formas de interação entre os indivíduos, alterando a maneira como eles se comunicam. Hoje é mais fácil conversar com um estranho via redes sociais do que no assento ao lado, em um transporte público.

De fato, existem aqueles que sofrem as mudanças de uma vida globalizada de maneira diferenciada, devido às desigualdades sociais. No entanto, cada vez mais o acesso vem se expandindo, com a popularização de alguns produtos, como celulares de várias funções, e tentativas de levar serviços gratuitos a lugares que não teriam condições, como o programa de *wireless* público nas favelas do Rio de Janeiro. Além da dificuldade de acesso, há recepções diferenciadas para cada tecnologia. Não se pode analisar os efeitos sem pensar no contexto em que ela foi introduzida. Com menor ou maior influência, todas as pessoas já podem sentir os efeitos tecnológicos no seu cotidiano.

Há, entre outras perspectivas, duas conclusões que podemos elaborar a partir da influência da tecnologia na atualidade. Primeiro, que ela seria negativa, tornando os



homens escravos de sua utilização, controlados e subordinados pela própria criação. A outra seria a positiva, em que a tecnologia serviria para unir e trazer melhorias para o mundo como um todo. Não busco criticar nenhuma das duas, pois essa discussão precisa talvez de mais tempo e análises mais amplas para termos conclusões definitivas. O que importa nesse artigo é entender até que ponto a vida social contemporânea está sendo afetada com a utilização de tais aparelhos.

Zygmunt Bauman (2005), um dos principais teóricos sobre os efeitos da globalização para o comportamento humano, questiona o tempo atual. Suas descobertas centrais são as de que a liberdade individual está ameaçada e que um homem desenraizado e perdido está se formando. Esse sujeito contemporâneo tem dificuldade de estabelecer relações consistentes e duradouras – é o que, segundo Bauman, constitui uma “modernidade líquida”. Ele expõe claramente o tema central do artigo em questão:

Com os fones de ouvido devidamente ajustados, exibimos nossa indiferença à rua em que caminhamos, não mais precisamos de uma etiqueta rebuscada. Ligados no celular, desligamo-nos da vida. A proximidade física não se choca mais com a distância espiritual. (BAUMAN, 2005: 33).

### **ESPAÇO PÚBLICO E SOCIABILIDADE**

Tomando o ônibus como cenário ilustrativo, é possível entender melhor o que Bauman nos diz: cada vez mais, pode-se perceber nos meios de transporte público que os aparelhos de áudio dominam a atenção de seus donos, fazendo-os se fechar em um mundo virtual distante, em que a paisagem urbana passa pela janela com um fundo musical selecionado.

Partindo do princípio que tal transporte é uma projeção da própria sociedade, com suas supostas interações sociais que transformam o micro-espaco coletivo em microcosmo, ele pode ser considerado um dos palcos da vida pública de uma cidade. É possível analisar, então, a partir deste instantâneo do social, os impactos das próprias transformações e modificações sociais.

As pessoas procuram assentos vazios e, ao não acharem, começam uma busca para decidir ao lado de quem se sentarão. Nesse ponto, a boa aparência é um fator relevante para ser escolhido. Vê-se então que tudo é um ritual de presença e convívio. No entanto, ao tomar a decisão dos assentos, dois caminhos podem se seguir. Um primeiro, em que não há diálogo entre os passageiros: a pessoa se aproxima, mal olha para a outra e se senta sem pedir licença, passando o trajeto inteiro sem maiores



comunicações. Ou então, se algo em comum acontece naquele instante, uma interação pode ser iniciada. Uma comunicação pode ser estabelecida.

Se já parece complicado somente com as pessoas como elementos do cenário, quando os aparelhos portáteis de áudio entram em ação, fica muito pior. Por mais simpático e sociável que alguém seja, há uma inibição da interação, já que o outro possui os ouvidos ocupados. Para além do real, este indivíduo pode viajar, como se estivesse em uma bolha sonora, sem ser incomodado por nenhum falador carente. Às vezes, o dono do aparelho reproduzidor de áudio pode querer realmente ficar imune de qualquer contato social e então se aproveita do dispositivo para indicar que não está disponível.

No entanto, muitos utilizam a tecnologia com o simples intuito de ouvir uma boa música a caminho do trabalho. É nesse indivíduo que se concentra o problema a ser discutido. Será que o costume de ouvir música via aparelhos portáteis não está prejudicando um mínimo contato social de um indivíduo, sem que este perceba?

Por mais que esse espaço móvel possibilite encontros aparentemente superficiais, não deixa de ser um meio para a prática da sociabilidade. Esta pode ser exercida através de uma de suas formas indispensáveis, a conversa. Hoje, conversar é uma ação banalizada por alguns setores da sociedade ocidental, que desviam sua importância como fonte para debate de ideias e para o exercício produtivo das capacidades intelectuais.

### **ILHA MUSICAL**

Em um diálogo, seja entre desconhecidos em ônibus, seja com parentes próximos, a fala e a audição são indispensáveis. Mesmo que quase não se fale, uma mínima atenção ao emissor sobre o assunto tratado também se fazem necessários. Com o uso de reproduzidores de áudio individuais, a reflexão se transforma em distração e uma comunicação pode ser dificultada.

Adorno e Horkheimer analisam a mídia com uma visão tradicionalista, em que consumidores são passivos e aparentemente isolados, com um tratamento pseudo-individualizado pelos poucos produtores. O rádio é visto como ditatorial, posicionando as pessoas como ouvintes de uma mesma informação amplamente disseminada. Já os reproduzidores de áudio portáteis agregam a possibilidade de realmente diferenciar os



indivíduos, deixando-os no comando para decidir o quê e quando ouvir a música/informação.

Desde a época do *Walkman*, as pessoas podem escolher e ouvir suas músicas preferidas sem incomodar os outros ao redor. Depois vieram os *Discman*, *MD Player* e, enfim, os *iPods*, que desde 2001 se difundiram pelo mundo, vendendo-se milhares de exemplares. Sempre com formatos avançados, os tocadores de multimídia digital em geral não param de ser produzidos e reinventados, superando os antigos modelos. Alguns inconvenientes como virar a fita, comprar pilhas e ter um número diminuto de músicas já foram deixados para trás, possibilitando uma utilização mais prática e econômica dos aparelhos.

Entretanto, essa liberdade para ouvir o que quiser e quando quiser faz com que muitas pessoas percam oportunidade de se comunicar com o que está à sua volta - o que parece um tanto irrelevante, em tempos de relacionamento virtual via redes sociais.

Aparentemente, a tecnologia, se pensada no sentido da internet e de suas conexões, se transformou em uma ferramenta mais comunitária, perdendo a visão de exclusão e separação que tinha na modernidade. Ao invés de inibir as situações lúdicas e imaginárias da vida social, as novas tecnologias vão agir como vetores da comunhão. A forma técnica negocia com o social, se tornando limite e potência dessa estrutura social de conexões, como as comunidades virtuais. (LEMOS, ELHAJJI et al 2001)

Há um certo esgotamento do individualismo moderno, com uma identidade única, abrindo espaço para um tribalismo, um compartilhamento de emoções e ideias comuns. Isso vai formar o que Maffesoli identifica como uma “cultura do sentimento”, formada por relações tácteis, por formas coletivas de empatia. Ela se apoia sobre as multi-personalidades, máscaras do teatro cotidiano, agindo a partir de uma ética da estética e não a partir de uma moral universal. Essa cultura perde sua finalidade quando o presente vivido, conectado e coletivo torna-se mais importante. Uma nova forma de agregação social surge através da tecnologia, sendo caracterizada por sua efemeridade.

Novos estudos (LEMOS, 2001; SÁ, 2001) colocam as novas formas de sociabilidade em questão. Através da mediação tecnológica, uma convivência diferente é criada, ampliada e difundida por todo o mundo. Em um contexto de constantes trocas de informações, torna-se possível o surgimento de vínculos sociais nas comunidades virtuais, formando uma rede de relações entre as pessoas e construindo laços afetivos entre elas. As pessoas se conhecem muitas vezes por fotos, se relacionando sem



qualquer contato físico. Essa prática, cada vez mais comum, vem modificando os hábitos, os comportamentos, tornando mais complexas as formas de interação social entre os indivíduos.

É justamente essa outra mudança que se contrapõe à ideia de comunhão citada anteriormente: apesar de estarmos mais conectados como um todo, acabamos entrando em um outro processo de individualismo, em que a convivência face a face não é mais relevante e a indiferença perante o outro que está fisicamente perto se torna visível. Tais atitudes evidenciam um tempo de desapego e um sentimento provisório de liberdade, quando esse tipo de relacionamento volátil traz uma sensação de leveza e descompromisso. Bauman (2001) ainda reflete em cima da liquefação das relações físicas, antes reforçadas por sólidas instituições, hoje desligadas por redes virtuais altamente conectadas. O relacionamento eu-outro ganha características mercantis, em que os vínculos entre as pessoas têm a possibilidade de serem desfeitos a qualquer momento.

A vida em sociedade é um constante fazer, desfazer e refazer, repetindo uma série de formas de convivência e relações de aproximação e de separação. (Simmel, 1996). Para o graduando em Psicologia Thiago Sammartino, as fronteiras culturais, territoriais e linguísticas hoje praticamente deixaram de existir: “Já pertencemos ao mundo, mas até onde ele nos pertence?” Às vezes estamos tão interessados em nos conectar com todo o planeta via internet que podemos nos esquecer da importância de manter uma ligação com quem está fisicamente ao nosso lado.

No ciberespaço, é possível estar só sem estar isolado: podemos nos colocar ilhados e sozinhos, mas estamos sempre cercados de um mar de conexões por todos os lados. Dessa forma, seja pela crescente individualização das pessoas, solitárias em busca de satisfazer seus próprios interesses dentro de uma sociedade, seja pelas facilidades de relações em um meio hiper-real, o homem acaba deixando a sociabilidade cotidiana para embalar-se no entretenimento musical, caracterizando um “autismo social”. Esse termo é utilizado partindo do princípio que o autista é aquele que está retraído a si mesmo (autos é, em grego, si mesmo) e, segundo Leo Kanner, psiquiatra americano, pode ser um tipo de linguagem que não parece destinada à comunicação interpessoal. Sem tal comunicação, pelo impedimento dos aparelhos, a sociabilidade é inviável.



## **HIPERESTÍMULOS SONOROS E SIMULAÇÃO**

Além da interferência no âmbito sociocultural, há também os danos físicos possíveis. Ruídos acima de 100 decibéis prejudicam o sistema auditivo, dependendo do tempo de exposição. Uma lesão leve, parcial no ouvido jovem, inicialmente inofensiva, vai se associar no futuro à degeneração própria da idade, podendo causar perdas muito mais sérias. O problema se agrava quando se utiliza os pequenos fones, que permitem a entrada de sons externos, ao contrário dos fones que envolvem toda a orelha. Assim, o usuário tende a aumentar ainda mais o volume do aparelho.

Os sintomas de perda auditiva incluem a necessidade de aumentar o volume da televisão e da própria voz, além de uma sensação de zumbido, causando a perda da capacidade de acompanhar conversas. Com ondas sonoras penetrando diretamente nos ouvidos, torna-se mais difícil a interação com o que está além dos fones.

Isso acaba deixando o indivíduo perdido entre dois mundos: o real, vivido no cotidiano, do estudo, do trabalho, das responsabilidades e o digital, da distração com trilha sonora, dos relacionamentos virtuais. Baudrillard nos mostra como o excesso de informação nos desinforma, gerando uma hiper-realidade, ou seja, levando o real à sua eliminação: “A simulação já não é simulacro de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real” (BAUDRILLARD, 1991)

No caso, seriam hiper-estímulos sonoros, tanto os que vêm dos fones, quanto os que vêm do meio externo, que nos afastaria do real e nos levaria a outro campo, um mundo paralelo com as mesmas características do original. O teórico Edmont Coucht afirma: “Entre a teimosia do real e a era das simulações, o artista contemporâneo, especialmente aquele que lida com as tecnologias digitais, arrisca-se a perder-se nas teias do seu próprio imaginário.”

A simulação citada não busca nem o verdadeiro nem o falso, apenas estabelece modelos que são capazes de reproduzir virtualmente o real e de dar conta de seu funcionamento, mas sem explicá-lo. Ela nos coloca, então, em um estado de incerteza desconcertante, passando a flutuar entre realidade e não-realidade.

Pode ser que a geração atual já esteja acostumada com a presente cibercultura, que manipula os símbolos de uma sociedade do espetáculo. As pessoas acabam ficando, mesmo perdidas, também encantadas com esse “novo” mundo, extasiadas com as maravilhas de se entreter com uma música, até no monótono dia-a-dia.



Desde meados do século XX, a simulação tecnológica foi introduzida na vida cotidiana, através da popularização das tecnologias informacionais, gerando novas visões acerca da experiência e da realidade. Uma simulação ganha certa positividade e deixa de ser relacionada à farsa. Segundo a doutoranda Maria Inês Accioly, a convergência digital em processo permitiu que os conceitos de original e cópia fossem modificados, destruindo também a constante dicotomia verdadeiro-falso, anteriormente impregnada em seus sentidos.

Bergson (1999) nos explica como funciona esse tipo de dualidade, que não se opõe, mas também não se exclui, apenas se complementa. Ninguém está totalmente fora do real quando ouve seu aparelho de áudio portátil, mas também não está disponível a interagir com ele. Sobre o conceito de Real, afirma Lacan (2002):

“(…) toda a realidade, é o mais puramente real que seja. A partir de uma só condição, é que o pastor na sua solidão, o que primeiro começa a observar aquilo que não tem outro interesse senão de ser situado como retornando sempre no mesmo lugar, ele o situa em relação aquilo com o que ele se institui radicalmente como objeto, em relação a uma forma, tão primitiva quanto vocês podem supô-la, de fenda que permite situá-lo quando ele retorna a este mesmo lugar” (p. 511).

Sendo assim, quando se diz “fora do real”, é quando não se retorna ao mesmo lugar, pode-se estar no campo imaginário ou simbólico. Há sempre uma dose de engano, mesmo que se limite aos sentidos do usuário, que sabe onde está fisicamente, mas pode estar com a mente na música. O que vale nesta nova concepção não é mais a natureza, mas a simulação dela. Não mais viver o momento a caminho do trabalho, com suas interações consequentes, mas ver isso nos filmes. Aliás, até nos filmes os passageiros estão escutando o seu mp3, submersos em sua imaginação solitária. O espetáculo da tecnocultura moderna se apropriava do real por meio da representação do mundo, nesses filmes por exemplo. Hoje, o contemporâneo se apropria do real pela simulação. (LEMOS, ELHAJJI et al 2001)

Entre a criação da experiência, o simulacro e a experiência em si com ou sem uma simulação, há um paradoxo. A publicidade utiliza-se sempre do mecanismo de simulacro para vender seus respectivos produtos. O consumidor pode jurar que um *iPod* traz a sensação de leveza e liberdade que as pessoas felizes e dançantes da propaganda





lhes passam, mas nunca pensa nos malefícios que viver em seu mundo fechado ouvindo música pode acarretar para o exercício da sociabilidade.

### **PERCEPÇÃO DO COMPORTAMENTO**

A análise de propagandas nos levanta a necessidade de entender melhor o comportamento humano. Várias pesquisas, reportagens e depoimentos apontam para os riscos que o uso excessivo das inovações tecnológicas nos trazem, mais especificamente os aparelhos portáteis de áudio.

Para o neurologista inglês Oliver Sacks, que escreveu “Alucinações Musicais”, estamos vivendo em uma civilização do *iPod*, que agrava o problema da surdez infantil e enclausura as pessoas nelas próprias. Isso leva à questão do autismo social já citado anteriormente, em que uma bolha seria criada, levando a um isolamento social, além dos prejuízos auditivos já tratados.

Segundo uma matéria no *Easttennessean*, revista eletrônica da Flórida, usar fones de ouvido é equivalente a usar uma placa de “não perturbe”. No entanto, essa vantagem pode trazer outros prejuízos, como coloca uma especialista de etiqueta, Jacqueline Whitmore, que afirma que algumas pessoas acham que essa tecnologia nos torna mais produtivos. Mas não está ajudando nas nossas capacidades sociais, só nos aliena de outras pessoas. Para Richard Lachman, professor de sociologia da Universidade de Albany, o perigo é que começamos a perder o tato com as pessoas nas nossas vidas.

Uma mulher é atropelada em Londres e a amiga acredita que ela estaria viva se não estivesse usando o aparelho no momento do acidente. Ou seja, provavelmente ela estava distraída demais para ouvir uma possível buzina, quando sua bicicleta foi pega. Uma pesquisa feita nos Estados Unidos mostra que o número de vítimas causadas pelo *Ipod* vem aumentando gradativamente nos últimos meses. A partir daí, a polícia ordenou a criação de anúncios para alerta à população, em que pessoas estiradas no chão são envoltas pelos fones brancos.

No Rio de Janeiro, o governador sancionou, em maio de 2009, uma lei que proíbe o uso de tais aparelhos. Autoridades alegam que os reprodutores são, junto aos celulares, responsáveis por distrair e atrapalhar alunos em sala de aula. Em uma escola australiana, a *International Grammar School*, o uso desses aparelhos também foi



proibido, com a alegação de que seu uso encoraja os alunos a serem egoístas e solitários, sendo o primeiro passo para uma vida futura cheia de decepções.

Estudos afirmam que as mini-conversações – seja com aquela mulher que serve o café na padaria toda manhã, seja com o cara do posto de gasolina – são importantes para o bem-estar psicológico do indivíduo. Evidências sugerem que essas pequenas interações durante o dia ajudam a lidar com o estresse do dia-a-dia e nos dá um sentimento de comunidade e pertencimento, tão desfeita na liquidez das relações de hoje.

Partindo do princípio de que a música já representou e ainda representa um papel importante no processo de comunicação, servindo de instrumento para críticas e homenagens, reunindo pessoas em prol de um ideal ou interesse comum, algumas questões acabam sendo levantadas: será que os aparatos tecnológicos que veiculam esse produto cultural de forma individual – através dos fones de ouvido – estão afastando as pessoas ao invés de aproximá-las? Será que esse tipo de música internalizada está enclausurando cada indivíduo em uma espécie de bolha invisível ou é possível que apenas esteja alterando o potencial de comunicação, o levando a um nível mais digital? Quais serão os motivos para o crescente consumo de aparelhos que não compartilham áudio e quais serão as vantagens e desvantagens para a utilização dos mesmos? A fim de responder a algumas dessas questões, uma pesquisa empírica foi realizada com trinta universitários, de 18 a 25 anos.

Questionados sobre o uso de aparelhos portáteis de áudio, os entrevistados demonstraram certa precisão e, apesar disso, não houve alguma conclusão que definisse malefícios ou benefícios da utilização tecnológica. As pessoas obtiveram o primeiro aparelho entre 2001 e 2007, o que sugere que elas se basearam mais na aquisição dos *discmans* ou tocadores de mp3, não lembrando a época dos antigos *walkman*. A maioria já comprou três ou mais reprodutores, tendo como motivo de troca tanto defeito, quanto inovação. A quantidade de mudanças demonstra a lógica capitalista, em que os produtos se tornam mais frágeis e inovações estão cada vez mais constantes.

O uso durante o dia varia bastante, no entanto somente quatro estudantes afirmaram não sentir falta do aparelho, quando não estão com eles. Muitos assumem já ter tido problemas com alguém que estivesse com os fones de ouvido, mas nem sempre reconhecem ter irritado alguém quando estivessem ouvindo suas músicas. Com relação à diminuição dos relacionamentos tendo como causa do uso constante dos aparelhos,



somente seis concordaram que pode diminuir. De um modo geral, se estiver afetando as relações ou não, são raras as pessoas que reconhecem tal fato. A pesquisa, com perguntas e uma tabela de respostas, se encontra no anexo.

## **CONCLUSÃO**

Muito já se constatou diante das mudanças que a tecnologia proporcionou para a vida social do homem contemporâneo. De fato, não há dúvidas de que as gerações de hoje vivem de forma diferenciada, se relacionada às anteriores. Cada vez mais, entramos em uma cibersociedade, repleta de inovações tecnológicas disponíveis para a população. Mesmo que apenas uma parte da sociedade esteja sentindo os reflexos da utilização dos aparelhos portáteis de áudio, um estudo em cima disso é necessário: com o aumento do acesso, aumenta o uso e, assim, os efeitos se estendem para grande parte da população.

As análises deste artigo se limitam a certo contexto social, não sendo abrangente a qualquer situação. Além disso, todos os textos analisados apontam apenas para a mudança e reforçam a complexidade do assunto. Apesar de muitos autores concordarem com a liquidez da vida contemporânea, em que relacionamentos virtuais são muito explorados, não há como afirmar a diminuição do relacionamento face-a-face. Esse artigo é apenas o começo de uma extensa pesquisa, aberta a discussões e debates.

Entender como a humanidade se comporta diante das inovações tecnológicas é uma tarefa árdua que deve ser incentivada. É preciso realizar um acompanhamento empírico e teórico desta questão, já que transformações ocorrem o tempo todo. Só assim será possível evitar qualquer malefício que tais aparelhos possam representar futuramente para a convivência em uma sociedade ou, mais especificamente, universidade.



## ANEXO

### Perguntas da pesquisa:

Sobre o uso de aparelhos portáteis de áudio (mp3, Ipod, etc.)

1. Quando você obteve o seu primeiro aparelho?
2. Quantos você já teve até hoje? Se foi mais de um, trocou o antigo por defeito ou pela inovação?
3. Quanto tempo você acha que utiliza o aparelho por dia?
4. Costuma usá-lo para passar o tempo a caminho do trabalho/faculdade, nos meios de transporte?
5. Costuma usá-lo em tempos vagos de trabalho/aula?
6. Se você esquece em casa ou está descarregado, sente falta de poder usá-lo?
7. Já se irritou quando quis falar com alguém e essa pessoa estava com os ouvidos ocupados pelos aparelhos?
8. Já irritou alguém por estar com fones de ouvido e não ouvir o que ela tinha a dizer?
9. Você acha que seu relacionamento com as demais pessoas diminuiu com a maior utilização de tais aparelhos?

### Tabela de respostas da pesquisa:

	<i>Ano do primeiro</i>	<i>Quantos teve/ motivo da troca</i>	<i>Uso hora/dia</i>	<i>Uso no meio de transporte, até trabalho, faculdade</i>	<i>Uso em tempos vagos</i>	<i>Sente falta</i>	<i>Já se irritou com alguém</i>	<i>Já irritou alguém</i>	<i>Relação diminuiu com uso</i>
1	2007	1	5h	sim	sim	sim	Muitas x	sempre	não
2	2005	3/ defeito	30min	sim	sim	sim	não	não	não
3	2007	2/ inovação	1h	sim	não	sim	não	não	não
4	2005	3/ defeito e inovação	Quase não usa	sim	não	sim	sim	não	não
5	2001	5/ defeito e inovação	20min	não	não	sim	Muitas x	sim	não
6	2005	1	30min	às vezes	sim	sim	não	sim	não
7	2006	3/ defeito e inovação	1h	sim	sim	não	não	não	não
8	2004	8/ mais inovação	3h	não	não	sim	Muitas x	não	não



9	2003	2/ inovação	1h	sim	não	sim	não	não	não
10	2002	4/ inovação	1h	sim	sim	Às vezes	não	sim	não
11	2005	3/ defeito	3h	sim	não	sim	não	provável	não
12	2004	4/ inovação	1h	sim	Às vezes	sim	sim	sim	não
13	2007	1	2h	sim	não	sim	não	não	não
14	2003	4/ defeito e inovação	2h	sim	sim	sim	sim	sim	não
15	2002	5/ defeito e inovação	30min	Só pra isso	raro	não	não	não	não
16	2004	3/ inovação	1h	sim	sim	sim	sim	sim	sim
17	2005	5/ mais inovação	3h	Sim, sempre	sim	sim	sim	não	não
18	2006	1	2h	sim	não	sim	sim	sim	sim
19	2005	4/ defeito	1h	raro	sim	sim	sim	não	não
20	2005	2/ defeito	40min	sim	sim	sim	sim	sim	não
21	2004	3/ inovação	3h	sim	não	sim	sim	não	sim
22	2006	2/ defeito	1h	sim	sim	sim	sim	não	sim
23	2006	1	5h	sim	não	não	sim	não	sim
24	2005	2/ inovação	1h	raro	não	não	sim	sim	não
25	2006	1	1h	raro	não	sim	sim	não	não
26	2005	4/ defeito e inovação	1h	Se possível	sim	sim	sim	sim	não
27	2006	4/ defeito	3h	sim	sim	sim	sim	sim	não
28	2007	3/ inovação	3h	sim	não	sim	sim	sim	não
29	2005	3/ defeito	2h	sim	não	sim	sim	não	não
30	2005	4/ defeito	1h	sim	sim	sim	sim	sim	sim



## REFERÊNCIAS

ACCIOLY, Maria Inês. *Simulação na Era da Convergência Digital*, artigo publicado na revista eletrônica *Razón y Palabra*, Número 53. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n53/maccioly.html#au>

ACSELRAD, Marcio. *A subjetividade em tempos hiper-tecnológicos*. Postado na *Ciberlegenda*, Número 21, em 2009. Disponível em: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/articulo/view/3>

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulações**. Trad. Maria João da Costa Pereira. São Paulo: Relógio D'água, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

BERGSON, H. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes Ed, 1999.

DUARTE, Bruno. *Sobre Project Natal, Simulação e Baudrillard*. Postado no blog *Mormasso* em junho 6, 2009. Disponível em: <http://www.mormasso.com/blog/category/livros>

LACAN, J. **O Seminário, Livro VI**: O desejo e sua interpretação. Porto Alegre: Associação Psicanalítica de Porto Alegre, 2002.

LEMOS, André; PALACIOS, Marcos. (Org.). **As janelas do ciberespaço**. Porto Alegre : Sulina, 2001. SÁ, Simone Pereira de. *Utopias comunais em rede*: discutindo a noção de comunidade virtual. *Fronteiras*: estudos midiáticos, São Leopoldo, v. 3, n. 2, p. 131-149, dez. 2001.

LUTHER, Euler. *Sociabilidade Urbana e Convívio Social*. Postado em *diHITT*, abril 16, 2009. Disponível em: <http://www.dihitt.com.br/noticia/sociabilidade-urbana--convivio-social>

MORIGI, Valdir José; PAVAN, Cleusa. *Tecnologias de informação e comunicação: novas sociabilidades nas bibliotecas universitárias*. Publicado na revista *Ciência da Informação*, Volume 33, em 2004. Disponível em: <http://revista.ibict.br/index.php/ciinf/article/viewArticle/72/68>



RUBIM, A., BENTZ, I., PINTO, J.M. **Ciber-socialidade**. Práticas Discursivas na Cultura Contemporânea. Editora Unisinos/Compós, 1999, pp.9-22.

SANTOS, Sebastião Jacinto dos. *Globalizando a Realidade Humana*. Resumo publicado em janeiro 31, 2008. Disponível em: <http://pt.shvoong.com/humanities/philosophy/1756935-globalizando-realidade-humana/>

SAMMARTINI, Thiago. **Modernidade Líquida**. Postado no blog *Psicologia Digital* em julho, 2009. Disponível em: <http://www.psicologiadigital.com/2009/07/10/modernidade-liquida/#more-130>

SHRIEVES, Linda. *Anti-social behavior becoming more common in everyday life*. Postado em Easttennesseean, janeiro, 26, em 2006. Disponível em: <http://media.www.easttennesseean.com/media/storage/paper203/news/2006/01/26/Lifestyle/Anti-Social.Behavior.Becoming.More.Common.In.Everyday.Life-1505166.shtml>

SIMMEL, Georg; MORAES FILHO, Evaristo de. (Org.). **Sociologia**. São Paulo: Ática, 1983.

SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais da sociologia**, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.