



AFIRMAÇÃO

DEFINIÇÃO

interpessoais

A interferência do universo virtual na construção das relações sociais

Ap. do tema – série.

HER (filme) – o personagem se apaixonou por uma inteligência artificial.

BLACK MIRROR – jogo de realidade virtual que o personagem se passa por um avatar do jogo e se apaixonou pelo seu melhor amigo.

MATRIX – antagonismo entre realidade e mundo virtual.

Travessia – personagem tem características antissociais por causa dos jogos virtuais.

YOU – o personagem principal obtém informações das mulheres por meio das redes sociais.

Avatar – o personagem opta por ter a sua consciência transferida para o ser do planeta Pandora chamado Na'vi e não se relaciona mais com o ser humano.

TESE

A INTERFERÊNCIA DO MUNDO VIRTUAL É ALGO PERCEPTÍVEL NA REALIDADE DA SOCIEDADE BRASILEIRA A PARTIR DO AVANÇO TECNOLÓGICO DO SÉCULO XXI, O QUE IMPACTA NEGATIVAMENTE NAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS.

ATENÇÃO!

SE VOCÊ USAR UMA SÉRIE OU UM FILME FICTÍCIO, TRAGA O TEMA PARA A REALIDADE DA SOCIEDADE.

ARGUMENTOS: POR QUÊ?

A1 – VULNERABILIDADE DA PRIVACIDADE / DEPRESSÃO

RAFA - CAPACIDADE DA CRIAÇÃO DE UMA PSEUDORREALIDADE (A VIDA REAL TECNICAMENTE NÃO PODE SER MOLDADA)

CRIAÇÃO DE VÁRIAS IDENTIDADES – FACILITA A ACEITAÇÃO SOCIAL.

O ESPELHO – MACHADO DE ASSIS.

SER HUMANO POSSUI DUAS ALMAS – UMA QUE OLHA DE DENTRO PRA FORA E OUTRA QUE OLHA DE FORA PRA DENTRO.

A ALMA QUE OLHA DE FORA PRA DENTRO VENCE A ALMA QUE OLHA DE DENTRO PRA FORA, PORQUE OS **PAPÉIS SOCIAIS (PROFISSÕES, FASES DA NOSSA VIDA, QUEM SOMOS AO LONGO DA NOSSA VIDA)** FAZEM O SER HUMANO PERDER A CAPACIDADE DE SE EXPRESSAR DE MANEIRA GENUÍNA, O QUE O OBRIGA A CRIAR “PERSONAGENS”, PRINCIPALMENTE NO MUNDO VIRTUAL, PARA SUPRIR ESSA FALTA QUE A REALIDADE NÃO O PROPÕE JUNTO AOS INDIVÍDUOS.

O UNIVERSO VIRTUAL FUNCIONA COMO UM ESCAPE PARA QUE A VERDADEIRA IDENTIDADE, OS VERDADEIROS ANSEIOS DO INDIVÍDUO APAREÇAM, JÁ QUE A REALIDADE NÃO PERMITE QUE TODAS AS CARACTERÍSTICAS INDIVIDUAIS SEJAM COLOCADAS ABERTAMENTE.

COMO SÃO AS RELAÇÕES SOCIAIS NA REALIDADE? Necessidade de aceitação social. A partir disso, a realidade virtual se torna mais atrativa, já que as relações sociais na realidade são pautadas em necessidades materiais.

A sociedade pauta as relações sociais, num primeiro momento, em uma percepção estético-materialista.

1 – INTERESSE - a sociedade é muito mais pautada pelo “ter” e não pelo “ser”.

2 – CONFIANÇA

3 – AMIZADES

4 – AFINIDADE

5 – SENTIMENTOS

6 – AMBIÇÕES

O mundo virtual permite um anonimato.

Constituição Federal Art. 5º – permite a todos a liberdade de expressão, porém é vedado o anonimato.

O anonimato corrobora comportamentos ofensivos e discriminatórios nas redes sociais, por exemplos. Além disso, favorece a prática de **bullying cibernético**, o que enfraquece as relações sociais.

O bullying cibernético é uma influência do universo digital nas relações sociais?

A realidade virtual se torna um ambiente de escape do bullying presencial.

ROMANTISMO – escola literária do século XIX

Segunda geração da poesia romântica – ultrarromântica / mal do século

A segunda geração não sabe lidar com as decepções da vida, por isso há uma necessidade de escapismo. Esse escape ocorre pela volta à infância.

REPERTÓRIO - Casimiro de Abreu – meus oito anos.

Já que as relações sociais estão fragmentadas pelo bullying e pelo preconceito, o universo virtual interfere funcionando como um mecanismo de escape para não sofrer por causa das relações sociais tóxicas.

No romantismo, a volta à infância era o escape das desilusões da vida.
No século XXI, a realidade virtual é o escape pro bullying social.

Criação de grupos virtuais para cometimento de crimes.
Fake News / deep fake / deep web

O ser humano utiliza a permissividade do universo virtual, por ausência de uma legislação efetiva e por uma ausência de estrutura governamental para investigação em ambiente cibernético / de realidade aumentada.

INDÚSTRIA CULTURAL – ADORNO E HORKHEIMER

- Possui padrões de comportamento que se repetem com a intenção de formar uma estética ou percepção comum voltada ao consumismo.

- . Estética
- . aspecto positivo – modelo comportamental não aceita mais diferenças sociais.



Ap. do tema – MATRIX

Tese – influência do universo virtual (abordar que isso ocorre na sociedade).

A1 – papéis sociais – o conto “espelho”

A1 – universo virtual funciona como escape das mazelas nas relações sociais.

A2 – “ter” > “ser” na sociedade brasileira – Erich Fromm

A2 – anonimato (pseudônimos) – permite ataques a determinados grupos sociais, o que invalida as relações entre os indivíduos. CF, artigo 5º