

**ARTIGO DE REFLEXÃO A INTERNET DAS COISAS: ASPECTOS
POSITIVOS E PREOCUPANTES****PEREIRA, Patrick**

Universidade PUC-C/UNIFAJ

NETO, Geraldo Gonçalves Delgado

Centro Universitário Jaguariúna - UNIFAJ

“Os homens agem sobre o mundo e o modificam e, por sua vez, são modificados pelas consequências de sua ação”. (SKINNER, 1957, p. 1).

A internet das coisas é um termo de difícil conceituação (SINGER, 2002), em linhas gerais significa a possibilidade de interação entre objetos, e entre estes e as pessoas. Com essa tecnologia os objetos “se conversam” e “interagem” com o ser humano, facilitando as atividades do dia-a-dia, aumentando o conforto e possibilitando entre outras a economia de recursos e de tempo (SANTAELA *et. al*, 2013). Como um exemplo didático, pode-se pensar em um sistema de ar-condicionado ou iluminação que liga ou desliga com base na aproximação de *smartphones*, preparando o ambiente antes das pessoas chegarem; um sistema de som que escolhe o estilo musical a ser tocado com base no tom de voz do proprietário; a *smartv* que diminui o volume quando se está fazendo ou recebendo uma ligação, etc.

No entanto, apesar dos inúmeros benefícios que essa ideia pode trazer, a relação entre o ser humano e a tecnologia pode também trazer prejuízos à convivência interpessoal e social. Basta um breve passeio pelas ruas ou restaurantes para observar que a atenção das pessoas está mais voltada para o ambiente virtual, do que para o real. E cada vez mais este fenômeno de imersão tecnológica não é uma realidade restrita a grandes centros urbanos. Imersas em seus *smartphones*, as pessoas tem inúmeras opções de conteúdos, contatos e informações que gostam, podendo ignorar as demais e como consequência, ignoram também as informações do mundo real, como pessoas ao seu redor, paisagens, estabelecimentos, trânsito, etc. A internet das coisas além de facilitar nossa vida, também diminui nossa necessidade de memorizar, pensar e sentir. Neste contexto, a Organização Mundial de Saúde (OMS) considera incluir na Classificação Internacional de

Doenças (CID) transtornos relativos ao uso de tecnologias (CAMBRICOLI & TOLEDO, 2017), o que evidencia esta imersão digital e o quanto se deve estar atento para esta realidade

Com isso pode-se estabelecer uma dificuldade de interação face-a-face e baixa resistência à frustração, uma vez que tais comportamentos são adquiridos em situações muitas vezes imprevisíveis e que resultam em punição. Se entendermos que o indivíduo pode evitar situações punitivas focando no ambiente virtual e fazendo uso abusivo da tecnologia, as habilidades de se relacionar com o outro e de superar adversidades não serão treinadas adequadamente e por consequência não estarão bem estabelecidas no repertório das pessoas (SKINNER, 1983).

Em contra partida inúmeros jogos colaborativos são lançados para tentar trazer as interações e exercício do convívio social, para o mundo virtual.

Se relacionar com a tecnologia é mais fácil do que com as pessoas, se não gostarmos da sugestão do aparelho, basta apertar um botão ou dar um comando de voz que ele muda a sugestão ou simplesmente desliga, é desnecessário se preocupar com a reação do aparelho, pois esta é quase totalmente previsível. Além do mais também existem maneiras de “enganar” a tecnologia, como as fivelas soltas que inibem o sinal sonoro do carro, feito para nos avisar que não colocamos o sinto; o abrir e fechar a porta do micro-ondas para que ele pare de avisar que o alimento está pronto; a redução do volume para não escutarmos que passamos da velocidade máxima permitida, etc. E evidente que não "enganamos", realmente a tecnologia, mas a necessidade de cometermos uma infração para que esta não nos incomode, deixa claro que as ciências que estudam o aprendizado das máquinas e os algoritmos genéticos estão muito avançadas

Ter a possibilidade de permanecer em um ambiente onde somos reforçados constantemente e que nossos comportamentos de contra-controle não são punidos, faz com que nos mantenhamos cada vez mais neste lugar. Talvez por isso esteja cada vez mais difícil ficar sem o celular. Também são raros os jovens que tenham Projetos de Vida e se esforçam para conquistar seus sonhos e contribuir com a sociedade (DAMON, 2009), uma vez que esta é uma tarefa difícil que demanda um esforço contínuo e um permanente

relacionar-se com outro, e por outro lado favorece comportamentos saudáveis, alta produtividade e facilidade de se manter relações sociais (DAMON, 1955), isto é promove o desenvolvimento saudável da vida (DELLAZZANA-ZANON & FREITAS, 2015).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMBRICOLI, Fabiana & TOLEDO Luis Fernando. **OMS planeja classificar vício em jogos eletrônicos como distúrbio psiquiátrico**. O Estado de S. Paulo, jul. 2017. Disponível em: <http://saude.estadao.com.br/noticias/geral,oms-planeja-classificar-vicio-em-jogos-eletronicos-como-disturbio-psiquiatrico,70001874436> Acesso em: 01 mar. 2018.

DAMON, William. O que o Jovem quer da Vida? Como Pais e Professores podem orientar e motivar os adolescentes. São Paulo: **Summus Editorial**, 2009.

DAMON, William. Greater Expectations: overcoming the culture of indulgence in our homes and schools. **New York: Free Press**. 1995.

DELLAZZANA-ZANON, Letícia Lovato & FREITAS, Lia Beatriz de Lucca. Uma Revisão de Literatura sobre a Definição de Projeto de Vida na Adolescência. **Interação Psicologia, Curitiba**, v. 19, n. 2, p.101-122. 2015.

SANTAELLA, Lucia et al. Desvelando a Internet das Coisas. **Revista GEMINIS**, [S.I.], v. 4, n. 2, p. 19-32, dez. 2013. ISSN 2179-1465. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/141>>. Acesso em: 05 ago. 2017.

SINGER, Talyta. Tudo conectado: conceitos e representações da internet das coisas. **Simpósio em Tecnologias Digitais e Sociabilidade – Práticas Interacionais em Rede**. 2012.

Skinner, B.F. **Ciência e Comportamento Humano**, São Paulo: Martins Fontes. 1953 / 2000.

Skinner, Burrhus Frederic. **Comportamento Verbal**. São Paulo: Cultrix/EDUSP. 1978. Publicação original de 1957