

**A POÇÃO DO AMOR NA ERA DOS APLICATIVOS:  
VIRTUALIZAÇÃO DA IMAGEM NO MUNDO DIGITAL<sup>1</sup>**

Grazielle Barbosa Valença Vilar<sup>2</sup>

Jorge Luís da Hora de Jesus.<sup>3</sup>

Alexandre Rodarte Cintra<sup>4</sup>

Robson A. Santos<sup>5</sup>

Luís Fernando Ferreira de Araújo<sup>6</sup>

Wilmar Gomes de Souza<sup>7</sup>

**Resumo**

A contemporaneidade testemunha uma era de relacionamentos fluidos e virtuais, onde as interações são rápidas e transitórias. Essa superficialidade desafia a formação de vínculos emocionais sólidos, pois as representações digitais nem sempre correspondem à realidade. Tomando como metodologia a pesquisa bibliográfica, revisamos o conceito de amor, vínculos e FOMO tendo como objetivo responder ao seguinte problema: compreender a formação de relações nesse novo modelo social, como as pessoas fazem uso desses aplicativos. O percurso teórico nos revela a concluir a necessidade de equilibrar a conveniência dos meios digitais com a autenticidade e a profundidade das relações interpessoais emerge como um desafio crucial na era do amor líquido.

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho GT8 – Mídias Terciárias [Comunicação e Cultura], do VIII ComCult, Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação (FAPCOM), São Paulo – Brasil, 16 a 18 de novembro de 2023.

<sup>2</sup> Doutoranda em Comunicação – Masculinidade/Imaginário (UNIP/SP) - Área de Concentração: Comunicação e Cultura Midiática - Linha de Pesquisa: Configurações de Linguagens e Produtos Audiovisuais na Cultura Midiática, com Bolsa PROSUP/CAPEX (BRASIL) – Código de Financiamento 001. Mestre em Psicologia, Bacharel e Licenciatura em Psicologia. Licenciatura em Pedagogia e Especialista pelo CRP/SP em Psicologia Escolar/Educacional. Coordenadora e Docente tempo integral do Centro Universitário Senac - Santo Amaro - SP. E-mail: [grazielle.bvilar@sp.senac.br](mailto:grazielle.bvilar@sp.senac.br) e/ou [graziellevalenca@gmail.com](mailto:graziellevalenca@gmail.com)

<sup>3</sup> Mestrando em Comunicação. Tecnólogo em Hotelaria, Especialista em Psicopedagogia em Inclusão Social e Especialista em Docência do Ensino Superior. Leciona no Centro Universitário Senac-Santo Amaro - SP. E-mail: [Jorge.hjesus@sp.senac.br](mailto:Jorge.hjesus@sp.senac.br)

<sup>4</sup> Doutorando em Comunicação – Masculinidade/Imaginário (UNIP/SP) - Área de Concentração: Comunicação e Cultura Midiática - Linha de Pesquisa: Configurações de Linguagens e Produtos Audiovisuais na Cultura Midiática. Mestre em Administração. Docente Tempo Integral do Centro Universitário - Santo Amaro – SENAC/SP - E-mail: [alexandre.rcintra@sp.senac.br](mailto:alexandre.rcintra@sp.senac.br)

<sup>5</sup> Doutor em Design. Licenciado em Pedagogia. Leciona no Centro Universitário Senac-Santo Amaro - SP. E-mail: [professorrobson@uol.com.br](mailto:professorrobson@uol.com.br)

<sup>6</sup> Doutor em Educação, Licenciatura em Letras e Especialista em Gramática da Língua Portuguesa. Leciona no Centro Universitário Senac-Santo Amaro - SP. E-mail: [lusfernandoaraujo40@gmail.com](mailto:lusfernandoaraujo40@gmail.com)

<sup>7</sup>- Doutor em Comunicação. Leciona no Centro Universitário Senac-Santo Amaro-SP- E-mail: [wilmar.gsouza@sp.senac.br](mailto:wilmar.gsouza@sp.senac.br)

**Palavras-chave:** Amor líquido. Aplicativos. Digital. Comunicação e Tecnologia

### **Abstract**

Contemporaneity witnesses an era of fluid and virtual relationships, where interactions are quick and transitory. This superficiality challenges the formation of solid emotional bonds, as digital representations do not always correspond to reality. Taking the literature research as a methodology, we review the concept of love, bonds and FOMO in order to answer the following problem: Understand the formation of relationships in this new social model, how people make use of these apps. The theoretical path reveals us to conclude that the need to balance the convenience of digital media with the authenticity and depth of interpersonal relationships emerges as a crucial challenge in the age of liquid love.

**Keywords:** Liquid love, relationship, technology, digital addiction, mental health.

### **Introdução**

O presente artigo tem em sua temática a intenção de relatar que as pessoas vivem uma época de profundas transformações na forma como elas veem e interagem com o universo à sua volta. Transformações socioculturais que se manifestam e são alimentadas, sobretudo por intermédio do advento dos novos mecanismos de comunicação e comutação instantâneos, que agem como sincronizadores sociais. Haja vista que, por intermédio das redes e dos aplicativos de relacionamento, as relações interpessoais têm sido construídas de forma virtual. Ocorre que, no centro desse modelo relacional, está a imagem, um instrumento que, ao agir como um agregador, estabelece uma relação simulada entre os pares.

A partir desse pressuposto, pode-se considerar que as pessoas se encontram diante de uma crise de visibilidade, instaurada e consolidada pela necessidade de se tornar visível. Uma necessidade que torna as relações constituídas dentro deste contexto social, cada vez mais instantâneas e provisórias. Mas a crise da visibilidade, também é uma crise dos afetos e das relações que, concomitante à aceleração da vida, tornam-se cada vez mais efêmeras. E se hoje tal crise está instaurada, é porque a imagem de forma inequívoca, responde apenas a ela própria, ou seja, a imagem se tornou a patente de uma era subordinada ao visível. Portanto, quanto mais visível as pessoas das novas tecnologias buscam ser, mais invisíveis, isso ocorre não só com as pessoas, objetos e coisas que, ao serem transformadas em imagem, são multiplicadas e diluídas em um processo de virtualização da vida, que é a marca desse novo ordenamento de mundo. Assim, quando se realiza um recorte desse processo, é possível concluir que a crise de visibilidade, potencializada e ampliada por meio dos aplicativos de relacionamento, é sobretudo uma crise da imagem.

Uma crise que estimula a transformação do corpo e sua projeção imagética, mas que resulta imediatamente no abandono do corpo físico em prol da sua virtualização. E este corpo transfigurado passa a ser a projeção do self. Um corpo simulado é oferecido como produto de consumo, exposto nas

interfaces informacionais como um acessório de uma vitrine. Para Baumann (2001, p.136), “modernidade líquida, tem como característica a eliminação das divisões entre consumidor e mercadoria, de tal modo que o consumidor passa a ser um objeto consumido além de também ser percebida uma constante fluidez, efemeridade e o rápido descarte”.

Para Sodré (2001, p.118), “A ideologia do consumo seduz primeiramente a consciência não com objetos ou bens materiais, mas com imagens. Imagem de quê?” A ideia do consumo enquanto modo novo de territorialização dos indivíduos.”

Com base nessa afirmação, pode-se dizer que a crise de visibilidade, também é a crise do consumo da imagem enquanto agente ativo. Ou seja, não basta mais operar a transfiguração do corpo, ela deve ser atualizada a cada novo apelo ao consumo. Cabelos, peitos, harmonizações, filtros, remodelações artificiais de toda ordem, vale tudo em nome da visibilidade. Dessa forma, alimentada pela vontade de se tornar visível e desejável aos olhos do outro, a imagem do sujeito, remodelada e atualizada, torna-se moeda de existência virtual. Um ativo transcendente que aos poucos perde seu lastro com a realidade, na medida em que busca, a partir do digital, afirmar sua existência. E ao perder seu lastro com a realidade, transforma-se em um emblema da transitoriedade, uma imagem irreal que não pode mais ser submetida a nenhum tipo de controle.

Esse é o processo de virtualização da vida, que ao transformar tudo em imagem, determina um novo ordenamento do mundo. Contudo, a virtualização da vida subverter os sentidos. A problematização deste artigo indaga: como realizar a difícil tarefa de observar o universo das coisas por meio do olhar contemplativo? Como constituir referenciais estéticos, se tudo é a cada dia mais fugaz? Como estabelecer vínculos afetivos se as imagens não respondem mais a realidade? Essas são algumas questões fundamentalmente importantes para que se possa compreender, como são constituídas as novas relações afetivas, que fazem uso dos aplicativos de relacionamento como recurso mediador.

Partindo desses pressupostos, acreditamos que esse estudo se justifica que os aplicativos de relacionamento, são espaços onde as relações e os sentimentos são simulados. O cerne da questão não é a constituição do sentimento “amor”, mas a ideia daquilo que, sendo intangível, possa, de alguma forma ser materializado. Mas como se dá tal materialização? Sabe-se que toda ausência de alguma forma é imaginada, e a imagem, enquanto interlocutora dos processos comunicativos, sempre se coloca no lugar da ausência, portanto, o amor, como elemento intangível, irá sempre se materializar pela, e, na imagem.

Sendo assim, o objetivo é descobrir como as pessoas fazem uso desses aplicativos. Metodologicamente, tomaremos o nosso estudo sobre o amor nos aplicativos de relacionamento, por meio da pesquisa bibliográfica com viés empírico para o desenvolvimento desse trabalho.

### **O amor nos contos de fadas:**

Mas não seria correto estabelecer um limite, ou reduzir o significado de um sentimento tão complexo, sem antes refletir sobre algumas definições da palavra “amor”. “No diálogo *O Banquete*, de Platão, a sacerdotisa Diotima ensina para Sócrates o que é o amor:

- O que é Eros?
- Um gênio (daimon), um grande gênio, caro Sócrates: pois tudo o que é gênio medeia entre deus e o ser mortal.
- E que pode possuir o gênio?

A ele cabe interpretar e transmitir aos deuses o que vem dos homens, e aos homens o que vem dos deuses; a uns as orações e os sacrifícios; a outros, os mandamentos e as recompensas das preces. Seu lugar é entre os dois, e por isso preenche o vazio que há entre uns e outros. É o liame que une o todo a si mesmo” (PLATÃO, 1970, p. 100).

Segundo Lázaro (1996, p. 77), “amor é também reconhecido como substância percebida pela interioridade do eu em seu trato com os outros e consigo mesmo, uma inquietação injustificada e persistente. Por meio do amor inscreve-se na parte mais secreta do sujeito uma dimensão de verdade que pode ser gozada no e com o próprio corpo. O amor é uma verdade sensível”.<sup>7</sup>

O amor é resultante do convívio, da construção de emoções e sentimentos que conectam pessoas e por isso, a escuta é um bem tão precioso para esse povo, pois sem escutar, verdadeiramente a si e reconhecer a alteridade para escutar a outra pessoa, o amor não se faz, cresce ou se desenvolve. Ainda na tentativa de ampliar a reflexão e o repertório sobre o amor, vale lembrar-se da história de Sherazade, das Mil e Uma Noites, coletânea de contos, coleção de histórias e contos populares originários do Médio Oriente e do sul da Ásia.

Shariar ao ser traído por sua esposa, ordena que a matem e, a partir deste dia, inicia um reinado de terror em seu reino pois decidiu que seus próximos casamentos durariam apenas uma noite e que, depois da noite de núpcias, mandaria matar a esposa. Uma pausa para refletirmos que aqui, o amor enquanto construção, intimidade não se consolida, pois, a união apresentada se dá por raiva, por vingança pelo adultério cometido por sua mulher e sua fúria, reflete para todas as mulheres, generalizando a imagem de que todas seriam infiéis.

Mas voltemos à história. O vizir que trazia as moças para que o sultão casasse um dia se viu tendo que entregar a própria filha, Sherazade. Tentou convencê-la, mas ela se manteve firme em sua

---

<sup>7</sup> Esse texto há fragmento da tese de doutorado sobre A Utilização da microtelenovela como recurso pedagógico no processo ensino-aprendizagem, disponível no site [www.mackenzie.br](http://www.mackenzie.br).

decisão de se casar com Shariar. Na noite de núpcias, porém, Sheherazade fez um único pedido ao sultão. Já que iria morrer, gostaria de se despedir de sua irmã, Dunazade.

Shariar permitiu e a irmã foi trazida ao quarto e Dunazade pede que a irmã lhe contasse uma das histórias que ela conhecia. E assim foi feito. O sultão ficou encantado com a história e resolveu que daria mais um dia de vida a Sherazade para que ela contasse outra história. E assim, a artimanha das palavras foi vencendo o ódio, o rancor e, aos poucos, enquanto ouvia as histórias, Shariar se apaixonou por Sherazade.

Contam as histórias que na milésima primeira noite, quando Sherazade disse não ter mais histórias para contar e que por isso, poderia ser morta, Shariar se jogou aos seus pés dizendo que não a mataria pois, nesse tempo todo, havia redescoberto o amor. Então, como nos diz Nogueira (2020), amar é contar histórias e o poder das palavras alinhavadas nas narrativas, constrói o amor da intimidade, do conhecimento e das trocas, algo que precisa de tempo, de construção, algo que hoje, por conta da fugacidade e liquidez das relações, está cada vez mais difícil de se construir.

Ainda para falarmos de amor, encontramos na obra “Os seis caminhos do amor” de Alexey Dodsworth, alguns apontamentos que podem corroborar com nossas reflexões e observar a presença de um amor líquido ou fugaz, que ocorre nas relações virtuais, calçado e alicerçado na construção de uma imagem daquilo que se pretende passar e não daquilo que se é.

Há um amor, que é o que a maioria espera, convertido em substantivo abstrato, metamorfoseado em algo externo que nos falta. Um amor que queremos, mas não sabemos se teremos, que nos atormenta pelo medo da perda quando o alcançamos (Dodsworth, 2012, p. 15)

A natureza do amor, indo além do sentimento para constituir laços afetivos. Comparando o amor mágico dos contos de fadas com a virtualidade contemporânea, explora como a tecnologia age como uma espécie de poção mágica na conexão interpessoal. Na era digital, o amor virtualizado é fugaz, fragmentado e focado na imagem, tornando-se superficial e desvinculado da essência humana.

Essa virtualização do amor resulta em conexões fragmentadas e relacionamentos superficiais, onde a imagem domina sobre a substância. As relações são moldadas por uma presença digital, desprendendo-se da realidade física e transformando-se em reflexos virtuais. Essa dinâmica reflete uma sociedade que valoriza a visibilidade digital sobre a essência humana, gerando uma cultura de aparências que obscurece a realidade, deixando-a vazia.

Para Wulf (2013, p.34). “um mundo de aparências e fascinação passa a existir, dissolvendo seus vínculos com a realidade. O mundo de aparências se espalha e tende a esvaziar os outros mundos de seu conteúdo real”.

### **Vínculos Afetivos**

Quando se fala em aplicativos de relacionamento, vale ressaltar um apontamento a respeito da definição da palavra vínculo, que vem do latim (*vincūlum*), e estabelece como conceito: a união, o encadeamento físico ou simbólico, que se dá de maneira afetiva em uma cadeia invisível, constituída pela relação de proximidade entre pessoas. A partir desse pressuposto, o vínculo, portanto, é considerado algo que dificilmente se desfaz. A relação entre a mãe e o seu filho, é um claro exemplo de vínculo afetivo.

É importante ressaltar que o primeiro contato realizado entre as pessoas em aplicativos de relacionamento é estabelecido por intermédio da aparência, é a partir dela que uma nova conexão afetiva poderá ser constituída. Sim, uma conexão e não um vínculo.

Ocorre que a virtualização da vida e sua conseqüente aceleração, têm descartado determinados rituais que sempre estiveram presentes na formação das relações socioculturais constituídas entre os seres humanos. Em nome da emancipação tecnológica e de interesses econômicos, os encontros físicos vêm sendo substituídos pelos virtuais, os odores, os sabores e as texturas, tornaram-se cada vez mais elementos imaginados. Soma-se a este processo o progresso da civilização urbana que, segundo Morin (1984, p.183), o “determinismo rígido das programações e rituais socioculturais desmorona-se, em vastos setores, em benefício da ação aleatória dos interesses econômicos, dos impulsos afetivos e sexuais”.

O homem deslumbrado consigo mesmo fabrica seu duplo, seu espectro inteligente, e confia o entesouramento de seu saber a um reflexo. Nesse ponto, continuamos no campo da ilusão cinemática, da miragem da informação precipitada na tela do computador. o que se oferece é justamente informação, mas não sensação; é *apatheia*, essa impassibilidade científica que faz com que, quanto mais informado é o homem, mais se estenda ao redor dele o deserto do mundo e mais a repetição da informação (já sabida) desregule os estímulos da observação, captando-os de forma automática e sumamente veloz não só na memória luz interior), mas, antes de tudo, no olhar. A partir daí é a própria velocidade da luz que limita a leitura da informação. Na informática eletrônica, o importante já não é a reserva, mas a visualização da tela (Virilo, 2015, p.53)

É precisamente o distanciamento físico entre as pessoas, manifestado com o aumento do uso de novos mecanismos para comunicação, que abstrai as sensações e coloca em seu lugar as simulações. Dessa forma, as pessoas são conduzidas a vestir a instantaneidade renunciada pelos novos tempos. Por intermédio dos mais variados artifícios tecnológicos, conecta-se com o mundo e com as pessoas. Esse é o caminho oferecido pelo discurso do progresso. Um caminho que traz profundas mudanças na forma como estas pessoas se enxergam e se relacionam com outras pessoas, no mundo que as cerca em relações que são, sobretudo, abandono das emoções em nome da racionalidade; do sensorial em nome da simulação; da realidade em nome da virtualização da vida. Tudo isso promove a emergência de um corpo que renunciou à sua estrutura física para se transfigurar em imagem.

Com isso, o corpo transfigurado em imagem, torna-se provisório por meio de sua permanência em um espaço contínuo e virtual. Ao ter seu reflexo vitrificado nas interfaces de um mundo virtualizado, torna-se instantâneo e intangível, e passa a existir como uma imagem autogerada, perdida na estrutura de uma época onde há uma supervalorização do visual, quanto mais visibilidade o corpo imagem busca, mais invisível se torna. Este corpo transfigurado, é agora um reflexo distorcido na arquitetura de uma dimensão que tem a simulação da realidade, como único mecanismo de interpretação do mundo, colocando-se em todos os lugares, e ao mesmo tempo, não se encontrando mais em lugar nenhum. A transfiguração do corpo em imagem encontra-se afinal em uma situação de onipotência humana onipresente.

O projeto da civilização voltado para um distanciamento cada vez maior, repressão e normalização da vida corpórea visando-se produzir contribuições produtivas e instrumentais sempre mais elevadas, seja no campo prático, seja no campo teórico, parece não proceder posteriormente. A incorporeidade potencializada da terceira revolução das forças produtivas, a eletrônica, encontra claramente resposta a uma multiplicidade de formações simbólicas e sintomáticas do corpo (KAMPER, 2001, p. 05).

O corpo imagem se tornou um disfarce, uma máscara que atua sob a alegação de que a realidade moldada além dele, deixou de ser simulada quando tornou visível o que se esconde por trás das memórias sintéticas de um ambiente de dimensões instáveis e solúveis que se ergueu ante o artifício da atualização. Essa nova condição traz, como consequência imediata, o abandono dos corpos e dos seus antigos espaços de encontro, além de prenciar a desconstrução da necessidade de duração dos relacionamentos, ou seja, da sua temporalidade particular. Para Wulf (2013, p.33) “Hoje tudo se transforma em imagem. Mesmo corpos opacos são transformados, perdendo sua opacidade e espacialidade, tornando-se, portanto, transparentes e fugazes”.

Hoje, após termos matado o duplo, podemos apenas agir de forma a dar ao nosso objeto de angústia um corpo imaterial dessimbolizado, ainda que perceptível, ou seja, podemos transformar tudo em imagens sem referência. Em aparências que não revelam aparições. O corpo referido foi apagado e por isso não é possível evocá-lo (CONTRERA, 2009, p.233)

O universo dos relacionamentos se aproxima cada vez mais de uma série de códigos que sublimam o corpo em uma imagem corrigida, para então oferecê-la como objeto de consumo na instantaneidade do digital. “Parecemos não dar conta de que são nossos sentidos que modelam o corpo de nossa realidade. Deixar qualquer um dos sentidos de fora significa reduzir as dimensões de nossa realidade” (MONTAGU, 1998, p.19). Um processo mediado essencialmente pela necessidade de visibilidade e não mais pelos afetos. “Um mundo de aparências e fascinação passa a existir, dissolvendo



seus vínculos com a realidade'. O mundo de aparências se espalha e tende a esvaziar os outros 'mundos' de seu conteúdo real." (WULF, 2013, p.14).

O corpo-imagem fixado nas interfaces informacionais, renunciou ao espaço de vivência em nome do espaço da transcendência. Dessa forma, ao admitir a perda do local de permanência e sua desterritorialização, autêntica a imanência do corpóreo e da sua imaterialidade digital.

Portanto, na esfera dos relacionamentos em aplicativos, quem é o destinatário dos jogos de simulações? O corpo da imagem projeta as sombras da sua existência em espaços de interações virtuais e diálogos que aceitam sua natureza transfigurada e provisória, quem é o simulacro? Essas são questões importantes, mas que talvez ainda não tenham condições de serem respondidas. Mas o que se tem certeza, é que a renúncia da relação física pela digital, é a responsável pela adulteração do corpo, expressa nos sintomas dolorosos dessa transformação, que renegou o espaço físico em nome da emancipação digital.

### **O medo de ficar de fora (fomo)**

Se por um lado a imagem passa a ser um fator referencial para um mundo hiperconectado; a construção de uma persona para as redes sociais e sua presença constante, recebendo "likes" como se estes, fossem sinônimos de amor ou de aceitação, por outro lado, em conjunto com a ampliação da imagem na virtualidade traz, também, algumas questões de saúde mental que preocupam profissionais de diversas áreas.

A necessidade de pertencer é inerente ao ser humano, uma vez que somos animais sociais. O pertencimento tribal, por exemplo, trazia uma ideia de unidade, comunidade, onde todos seriam responsáveis por todos. Levando em conta o provérbio africano "é preciso uma aldeia inteira para se educar uma criança", aludindo ao fato de que a comunidade é o *ethos* que educa, que acolhe, que protege e ensina e, por isso, valoriza o ser de cada indivíduo, sua imagem individual, permeada pelo sentimento de pertencimento a esta cultura.

No caso da fugacidade da virtualidade, a imagem não recebe o mesmo valor pela sociedade em que esta persona se insere. Aliás, quando falamos da imagem na virtualidade, precisamos nos perguntar sobre qual imagem nos referimos, uma vez que esta se modifica à mercê das mudanças da sociedade de consumo, da moda e das tendências.

A busca desta poção do amor, mágica, que realiza os sonhos e proporciona maior visibilidade, longe de ser a panaceia perfeita, é a que produz distúrbios da saúde mental. Diferentemente das poções presentes nos contos de tradição popular, esta é aquela que, ao invés de curar ou dar poderes mágicos, causa um torpor, uma narcotização dos sentidos para que, ao mirar-se no espelho mágico das redes



sociais, por exemplo, possa-se ver aquilo que se acredita ser, a persona encarnada para trazer a falsa sensação de pertencimento a um mundo líquido, fugaz, que pode tanto elevar a autoestima de uma pessoa, com destruí-la no momento seguinte.

Dentre os problemas encontrados na atual sociedade onde a imagem tem um papel e presença fluidas, transformando-se à medida que surgem novas tendências ou proposições, apontamos a nomofobia e o fenômeno FOMO, temas ainda pouco explorados na literatura e pesquisas.

Levando em conta a presença cada vez mais frequente e massiva das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) em nosso cotidiano, possibilitando maior comunicabilidade, há de se apontar que o uso excessivo de telas (computadores, notebooks, tablets, smartphones) trazem questões preocupantes no que tange à saúde mental destes usuários, quando o fazem em excesso, uma vez que o seu uso excessivo faz com que o cérebro se adapte aos estímulos recebidos dessas telas.

Apontamos que os estímulos que permitem o uso e desenvolvimento do cérebro humano não se dão apenas de forma digital. É preciso levar em conta que os estímulos analógicos sempre fizeram parte do desenvolvimento humano, estímulos esses captados pelos canais sensoriais do cérebro. Segundo a neurocientista Livia Ciacci (2022), por mais que o online seja divertido, os estímulos digitais não são capazes de estimular tanto e da mesma forma os canais sensoriais do cérebro.

As experiências multissensoriais potencializam as percepções do cérebro, facilitando os processos de evocação das memórias e aprendizado. Esse processo permite a distribuição da carga cognitiva, melhorando a memória a curto prazo e sua posterior migração na construção de memória a longo prazo. Alguém que passa muitas horas utilizando um aparelho eletrônico passivamente tem a interação com a realidade limitada, sendo que os efeitos mais imediatos são uma maior agitação mental, perda de habilidades motoras e empobrecimento cognitivo (CIACCI, 2022, p.6).

Diante de uma sociedade cada vez mais conectada, é imperativo discutirmos o uso excessivo das telas e tecnologias por conta do agravamento de alguns problemas de saúde mental, quer em seus sintomas ou em suas doenças, para entender o porquê da necessidade de nos adaptarmos positivamente, sem exageros, às mudanças de imagem e comunicação dos usuários de telas.

Especialistas apontam a nomofobia como um dos grandes males advindos do uso excessivo de smartphones. Segundo Maziero e Oliveira (2016), “o termo nomofobia foi criado no Reino Unido, Inglaterra [...], proveniente de uma abreviação da expressão *no-mobile-phone*” e foi cunhado durante uma pesquisa realizada pelo UK Post Office. “O termo “indica a angústia ou o desconforto causado pelo medo de ficar off-line, ou seja, pelo medo de ficar incomunicável por meio da internet, do computador ou do telefone celular” (MAZIERO; OLIVEIRA, 2016, *apud* KING; NARDI, 2014b, p. 74).

Este medo está associado à dependência anormal desenvolvida pelo seu uso excessivo e o fato de aventar a possibilidade de perdê-lo já provoca crises de ansiedade e pânico. Sendo a dependência normal aquela que permitiria às pessoas aproveitarem todas as inovações para os relacionamentos sociais, no trabalho, no desenvolvimento pessoal etc. (MAZIERO; OLIVEIRA, 2016).

Ainda segundo KING e NARDI

O surgimento da nomofobia inaugura uma lista de classificações pertinentes a possíveis transtornos, os quais poderão ser identificados futuramente como transtornos referentes aos objetos de desejo, como telefones celulares e computadores. (MAZIERO; OLIVEIRA, 2016, apud KING; NARDI, 2014b, p. 74).

Ainda que, a nova edição do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5) não inclua a nomofobia, esta pode ser caracterizada por uma compulsão, um vício, com a presença de um medo irracional de permanecer isolado e desconectado do mundo virtual, separada de seu smartphone. As pessoas que sofrem deste mal têm sintomas muito parecidos com as crises de abstinência de drogas lícitas ou ilícitas, geralmente acompanhadas de comorbidades secundárias, tais como transtornos de ansiedade, fobias sociais, pânico etc.

O vício acarreta dificuldades de conexão com o mundo real, uma vez que vivem para o mundo digital, criando imagens em redes sociais, nem sempre condizentes com a realidade. Com isso, sua capacidade de interação social também diminui, pois não são capazes de deixar de lado seus aparelhos. Ao ficarem distantes de seus aparelhos podem apresentar uma reação sintomática da abstinência envolvendo angústia, ansiedade, taquicardia, sudorese, pânico e a sensação de um vazio existencial, uma vez que não se reconhecem na vida real.

Sendo considerado um transtorno do mundo moderno, relacionado ao uso de aparelhos que não existiam, “fez-se necessária a criação de uma denominação que pudesse identificar determinados sentimentos, comportamentos e sensações corporais provindos dessa interatividade” (MAZIERO; OLIVEIRA, 2016, p. 77) e com isso surge a necessidade da ampliação de estudos e pesquisas nesta área. Arelado à nomofobia, alguns veículos têm apresentado um novo fenômeno ou síndrome do mundo moderno, relacionado ao uso excessivo de aparelhos e redes sociais: o **FOMO**, acrônimo de palavras da língua inglesa “Fear of Missing Out”, o “medo de ficar de fora” (tradução nossa).

As redes sociais têm ditado normas, condutas, posturas e imagens para seus usuários, além de fortalecer a criação de uma persona que atenda aos seus ditames. Segundo Moura (2021, apud MARTELETO, 2010, p. 2), “as redes sociais servem a dois fins: configurar o espaço comunicacional do mundo globalizado e indicar as mudanças permanentes nos modos de comunicação e transferências

de informação”, o que faz com que as pessoas, principalmente jovens, sofram com a simples ameaça de não fazerem parte deste universo virtual.

Em Nosedive, o primeiro episódio da 3ª temporada de Black Mirror, série veiculada na Netflix, deparamos com um mundo onde as pessoas podem avaliar outras pessoas com as quais interagem e convivem, dando-lhes estrelas (até cinco) para sua popularidade. Isso gera um movimento constante onde cada ato é avaliado e a pessoa recebe o seu “like”, o que implica na sua visibilidade nesta sociedade distópica (ou nem tão distópica assim).

A protagonista Lacie Pound, papel da atriz Bryce Dallas Howard, é obcecada em ser bem recebida, bem avaliada e começa o episódio com um índice de aprovação perto de 4,2.

Durante o episódio, Lacie quer aumentar seu índice de popularidade para conseguir, por exemplo, um desconto na compra de uma casa no condomínio Pelican Cove e para isso, precisa ter, no mínimo 4,5. A situação fica ainda mais complicada para Lacie que, ao receber o convite para ser dama de honra no casamento de sua amiga Naomi, interpretada pela atriz Alice Eve, entra em desespero para alcançar maiores pontos em sua classificação, uma vez que, Naomi tem uma classificação de 4,8 e vive com outras pessoas que também têm uma “alta classificação”. A partir daí Lacie fica obcecada em atingir uma “alta classificação” para ser uma perfeita dama de honra.

A partir desse pequeno introito do episódio, queremos apontar para a síndrome ou fenômeno FoMO como algo presente na série, em um episódio ficcional que vemos tomar forma real no contexto apresentado neste estudo.

Da mesma forma que observamos a protagonista do episódio, com medo de perder estrelas, de ficar de fora do casamento, de não se encaixar naquela posição social, o excesso do uso das redes sociais permeia posturas e conflitos que se encaixam no FoMO.

O vício das redes, associada à nomofobia, acomete muitos de seus usuários deste medo de ficar de fora, de não acompanhar as atualizações dos feeds infinitos, de sentir “vibrações fantasmas” dos smartphones em seus bolsos e de se encaixarem no padrão criado pela virtualidade.

é crescente o número de evidências que relacionam o uso excessivo das redes sociais a sintomas tradicionalmente associados ao vício em substâncias, a exemplo de modificações de humor, intolerância, abstinência e distúrbios comportamentais. Tal sintomatologia é consequência da desadaptação cognitiva exacerbada através de uma série de questões externas, resultando no vício dos usuários. (MOURA, 2021, apud Kuss e Griffiths, 2017, p. 3)

o alto engajamento nas redes sociais pode ser parcialmente explicado pelo conceito de Fear of Missing Out (FoMO) e que, embora este não seja um fenômeno limitado às esferas das mídias sociais, indivíduos com elevados níveis de FoMO podem se sentir compelidos a checar frequentemente suas mídias sociais para se manterem atualizados e continuamente conectados com os outros, podendo desencadear impactos negativos em sua saúde mental e

física. (MOURA, 2021, apud Oberst et al. (2017) e Baker, Krieger, e LeRoy, 2016, p. 3)

Por se tratar de assuntos contemporâneos, resultado das mudanças e limites entre o que é real e o que é virtual, pesquisadores ainda se debruçam sobre as questões relacionadas ao vício digital e seus impactos na imagem buscada para atender a uma sociedade cada vez mais conectada e que se perde nestes limites.

As conclusões apresentadas nos trabalhos revelam o FoMO como preditor do engajamento e uso problemático das mídias sociais, associando-o negativamente às vivências nessas plataformas. Tem-se, em consequência do aumento dos sentimentos de FoMO, a diminuição do bem-estar geral e a geração de maior dependência das redes sociais. A constatação da diminuição do bem-estar relatado associa-se à identificação de sintomas psicopatológicos relacionados a transtornos afetivos, a exemplo da depressão, e a transtornos de ansiedade. Os estudos apontam ainda que os usuários que vivenciam os sintomas de ansiedade gerados pelo FoMO costumam intensificar o uso dos aplicativos de comunicação via internet na tentativa de aliviar o sofrimento causado por eles. Forma-se assim um círculo vicioso no qual o FoMO prediz o uso das mídias, fomenta comportamentos de dependência e gera sintomas psicopatológicos que, por sua vez, retroalimentam essa cadeia que só parece cessar com a limitação do uso das mídias sociais. (MOURA 2021, p. 7-8)

Mais do que classificar ou procurar rótulos para aqueles que sofrem destes males do mundo contemporâneo, é preciso estender a pesquisa para que a imagem seja repensada para o mundo real, talvez distanciando-se daquela criada no mundo virtual para atender a tendências e modismos, ou ainda a frustrações e à necessidade de autoaceitação e aceitação pela sociedade em que se vive.

A imagem, associada ao vício digital tende a fazer adoecer os indivíduos por ele acometidos por não terem de si, uma autoimagem e autoestima construída de forma a superar comparações ou idílios de ser quem não se é e aí, as redes sociais acabam por fortalecer a construção de uma imagem distorcida ou estereotipada das pessoas.

### **Considerações Finais**

O percurso aqui apresentado aponta para a necessidade de maiores pesquisas e estudos sobre a problemática aqui levantada, uma vez que parece se normalizar o efeito narcotizante da virtualidade na construção da imagem que se quer passar para um mundo cada vez mais conectado. Da mesma forma que a poção mágica do amor dos contos de fadas inebria e altera a percepção de quem a bebe, o uso excessivo das TDICs com suas redes sociais, suas seduções e construção de personas e tendências, cria pessoas que optam por viver na virtualidade, deixando a realidade de lado, fechando-se em cavernas

ocultas, distanciando-se da convivência salutar e da sua verdadeira essência em detrimento a filtros que demonstram uma imagem externa, superficial que não condiz com sua vida real, seus reais sentimentos e a sua busca pelo amor ou aceitação.

Da mesma forma que, em alguns contos, a poção mágica perde seu efeito depois de um tempo de uso, a realidade virtual, a construção virtualizada da persona, perde sua potência diante de novas tendências ou mudanças da tecnologia usada para, por algoritmos, fazer prevalecer a imagem de uma sociedade de consumo, da obsolescência de produtos, serviços e, conforme apontamos, obsolescência da imagem que se construiu. A identidade construída virtualmente, ante as mudanças veiculadas nas redes sociais não se consolida, cria identidades superficiais, adoecidas por não se reconhecerem ao se olharem no espelho.

Como no espelho mágico, ou no retrato de Dorian Gray, a imagem construída artificial e superficialmente na virtualidade não constitui potência de ser e não se sustenta ao deparar com novos desafios, novos dragões e batalhas, fazendo com que a poção mágica do amor virtual, líquido que induz ainda mais à liquidez da sociedade perca seu poder de forma muito mais rápida.

O assunto não se esgota e nossa esperança, esperando “freireanamente” falando, é que outras pesquisas ampliem estes olhares de forma a contribuir para o aumento de estudos e trabalhos sobre esta temática contemporânea tão importante.

## Referências

ARAÚJO, Luis Fernando Ferreira. (2012). **Microtelenovela**: Um instrumento de ensino-aprendizagem na sala de aula. Tese (Doutorado em Educação, Arte e História da Cultura). Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo.

BAUMAN, Zygmunt. (2004). **Amor líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Zahar.

\_\_\_\_\_. (2001). **Mercadoria líquida**. Rio de Janeiro: Zahar.

CIACCI, Livia. **Vício em celular, EU?** In: Revista Supera. 11.ed. Disponível em: <https://metodosupera.com.br/tipo-materiais/revistas/>. Acesso em 22/08/2023.

CONTRERA, Malena Segura. Violência, medo e imagem. In: **Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia**. São Paulo: CISC: Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia. Maio de 2009, n° 13. Disponível em: [https://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/Ghrebh/Ghrebh-%2013/14\\_contrera.pdf](https://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/Ghrebh/Ghrebh-%2013/14_contrera.pdf). Acesso em 01/11/2023.

COSTA, Freire Jurandir. (1998). **Sem fraude nem favor**: estudos sobre o amor romântico. Rio de Janeiro: Rocco.

DODSWORTH, Alexey. (2012). **Os seis caminhos do amor:** e as infinitas possibilidades de trilhar a sua história. Campinas, SP: Verus.

Equipe editorial de Conceito.de. (12 de Junho de 2013). Atualizado em 29 de Junho de 2020. **Vínculo - O que é, conceito e definição.** Conceito.de. <https://conceito.de/vinculo>

GUIMARÃES, Clara Lohana Cardoso et.al. **Nomofobia e Dependência de Smartphone:** as variáveis idade e sexo explicam essa relação?. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pusf/a/ysQXmvDqMvXTxTCdD7vgzgj/abstract/?lang=pt>. Acesso em 24/08/2023.

KAMPER, Dietmar. Imagem In: **Cosmo, Corpo, Cultura; Enciclopédia Antropológica. A cura di Christoph Wulf.** Ed. Mondadori. Milano. Itália. 2016. Texto originalmente publicado pelo Núcleo de Estudos Filosóficos da Comunicação-FiloCom, em <http://www.eca.usp.br/nucleos/filocom/traducao7.html>> Acesso em 20/09/23.

\_\_\_\_\_. (2016). **Mudança de horizonte:** o sol novo de cada dia. São Paulo: Paulus.

LÁZARO, André. (1996). **Amor do mito ao mercado.** Petrópolis: Vozes.

MAZIERO; Mari Bela. OLIVEIRA, Lisandra Antunes de Oliveira. **Nomofobia:** uma revisão bibliográfica. Disponível em: <https://periodicos.unoesc.edu.br/acbs/article/download/11980/pdf/43407#:~:text=A%20nomofobia%20%C3%A9%20considerada%20um,ou%20com%20o%20telefone%20celular>. Acesso em 24/08/2023.

MONTAGU, Ashley. (1998). **Tocar:** o significado humano da pele –10.ed. - São Paulo: Summus.

MORIN, Edgar. (1984). **O Enigma do homem** (O Paradigma Perdido). Tradução:Fernando de Castro Ferro. São Paulo: Círculo do Livro.

MOURA, Débora Ferreira et al . **Fear of missing out (FoMO), mídias sociais e ansiedade:** Uma revisão sistemática. Psicol. Conoc. Soc., Montevideo , v. 11, n. 3, p. 99-114, 2021 . Disponível em: <http://www.scielo.edu.uy/pdf/pcs/v11n3/1688-7026-pcs-11-03-99.pdf>. Acesso em 22/08/2023.

NEDLEMAN, Jacob. (1998). **Sobre o amor.** Rio de Janeiro: Ediouro.

NOGUEIRA, Renato. (2020). **Por que amamos:** o que os mitos e a filosofia têm a dizer sobre o amor. Rio de Janeiro: Harper Collins.

PLATÃO. (1970). **O banquete.** 2. ed. São Paulo: Difel.

SODRÉ, Muniz. Sobre a vida anunciada. In: **Revista Galáxia**, Vol. 1, Nº 2. PUCSP, 2001. Disponível Em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1233/740>. Acesso em 01/11/2023.

VIRILIO, Paul. (2015). **Estética da desapareição.** Rio de Janeiro: Contraponto.

WULF, Christoph; Homo Pictor. (2013). **Imaginação, ritual e aprendizagem mimética no mundo globalizado** / Tradução Vinicius Spricigo. São Paulo: Editora Hedra.