



10º Congresso de Pós-Graduação

CYBERBULLYING: POSSÍVEIS RELAÇÕES COM A ESCOLA E COM AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA OBSERVAÇÕES PRELIMINARES

Autor(es)

WESLEY MARQUES DA SILVA

Orientador(es)

NELSON CARVALHO MARCELLINO

1. Introdução

Como professor, tenho observado o crescente índice de violência, seja praticado dentro da escola ou em ambientes virtuais. Essas ocorrências possivelmente têm influenciado no desenvolvimento e na aceitação corporal de alunos. Assim, este projeto de mestrado, em desenvolvimento, tem a intenção de promover discussões através de revisão bibliográfica, tendo como problema a análise do bullying e, em específico, do cyberbullying. Procura-se estabelecer as relações com a escola de ensino médio e de ensino fundamental, e em especial, nas aulas de educação física, visando entender: Quais as causas que levam os alunos as práticas violentas e como essas poderiam ser diminuídas?

2. Objetivos

Este trabalho objetiva relacionar as possíveis causas do bullying e do cyberbullying e suas relações com a escola e com as aulas de educação física, na tentativa da compreensão da influência dos mesmos no processo de formação do aluno, para que ele possa sentir e utilizar o corpo como ferramenta de manifestação e interação com o mundo.

3. Desenvolvimento

O trabalho vem sendo desenvolvido através da pesquisa bibliográfica (SEVERINO, 2002).

O levantamento bibliográfico foi efetivado nos sistemas de bibliotecas da UNIMEP, UNICAMP, no Banco de teses da CAPES, nos últimos cinco anos, e em sites acadêmicos da Rede mundial de computadores, a partir das palavras-chave: ambiente virtual, sociedade contemporânea, educação física, lazer, escola, bullying e cyberbullying.

Estamos realizando as análises textual, temática e interpretativa (SEVERINO, 2002).

4. Resultado e Discussão

Até o momento, temos a análise do tema Lazer e espaço virtual:

A discussão de lazer na atualidade engloba barreiras religiosas, políticas, econômicas, sociais e familiares. A sociedade moderna gaba-se pelo grande desenvolvimento de tecnologias. Dizemos que a atual geração fez mais em vinte anos, do que todo o passado, e se realmente formos tomar como base todas as discussões sobre ciência isso se torna verdade. Temos vários exemplos como o aparecimento de celulares, computadores, máquinas cada vez mais sofisticadas, além da internet, base de nossa discussão.

A Internet tornou-se uma forma de vivências, encontros e interações, sem a necessidade da presença física, uma nova forma de lazer resultante da compressão do tempo, propiciada por um capitalismo competitivo. Antes de falar desse novo espaço de lazer, torna-se necessário entender sua história. A internet surgiu como uma forma de interesse militar e somente atingiu o âmbito social em 1960, Segundo Silva e Fraga:

A partir do momento que foi disponibilizada para a sociedade, deixa de ser ferramenta destinada apenas para a segurança e passa a ser utilizada para vários fins, de acordo com cada interesse, tornando assim um caminho de interação entre pessoas no mundo virtual (2010, p.3).

Entendemos a internet como um não lugar, pois não possui historicidade, identidade com o ser, ou seja, cada um conduz somente a seus interesses, ficando isolado fisicamente, perdendo o contato antes propiciado pelo lazer de corpo presente. Segundo (Daolio e Roble, 2006, p.223) “A virtualização libera a necessidade do físico, prometendo a existência no plano quase autônomo do pensamento. Nos computadores, a gestualidade fica restrita ao minimalismo da digitação”.

Um mundo em que as fronteiras se misturam e em que o corpo se apaga, (...) sem outro toque além do toque no teclado do computador, sem outro olhar além do olhar na tela. (no espaço cibernético)... o corpo deixa de se impor como materialidade e ainda mais como identidade, porque todos os jogos são possíveis a esse respeito (Lebreton, 2003, p.142).

As consequências da pós-modernidade trazem como característica uma economia altamente capitalista. Harvey (1993, p.270 e 271) cita que:

Hoje é possível vivenciar a geografia do mundo vicariamente, como um simulacro. O entrelaçamento de simulacros da vida diária reúne no mesmo espaço e no mesmo tempo diferentes mundos (de mercadorias). Mas ele o faz de tal modo que oculta de maneira quase perfeita quaisquer vestígios de origem, dos processos de trabalhos que os produziram ou das relações sociais implicadas em sua produção.

Com isso o corpo passou a ser visto como objeto, e nos esquecemos, porém, da necessidade de sermos corpos humanamente socializados com reais interações com a sociedade. Atualmente, as necessidades e desejos elementares dos seres humanos são esmagados e pisoteados por interesses altamente voltados ao rendimento e ao consumo, visando quase sempre o lucro, esquecendo-se que, a qualidade de vida voltada à saúde e a socialização, está inteiramente interligada a corporeidade do indivíduo. O capitalismo na verdade, oprime, induz e direciona ações cotidianas de um ser, impossibilitando-o de vivenciar suas limitações inteiradas, diretamente ligadas ao seu bem estar, relacionadas ao seu meio e aos seus verdadeiros momentos de prazer e lazer.

A imagem da corporeidade em nossa cultura coloca o corpo a ser usado segundo a vontade de cada um, ou, o que é pior, conforme os interesses econômicos, políticos e ideológicos de outros grupos. A ampla oferta de lazer no virtual, junto à comodidade, e o trabalho cada vez mais exacerbado, são grandes responsáveis pelo surgimento do novo lazer do século XXI, que se destaca através da e na mídia. A mídia torna-se uma válvula de escape da falta de tempo e na forma de isolamento vivenciado principalmente na internet, pode ser um lazer depressivo, em sua maioria resultante da falta de oportunidade das trocas, através do corpo presente; é o lazer vendido através dos meios de comunicação, onde prevalecem os interesses econômicos. Diferente do lazer na mídia, no qual se busca o prazer e a qualidade de vida sejam na troca de informações ou na busca de novos conhecimentos e vivências através de variadas formas, onde o principal é o bem estar, considerando os anseios do ser que o busca. Cabe questionarmos este novo espaço, que vem sendo, cada vez mais, mercantilizado e poderá atender primeiramente os anseios de quem o disponibiliza, contribuindo para que nos tornemos marionetes controladas e conformistas.

Essas vivências proporcionadas através do lazer da e na mídia contrapõe-se aos lazes fora do ambiente virtual. Esse parece ter camuflado a insegurança vivida em espaços de corpo presente. Segundo Silva e Fraga (2010, p.12), seguindo as ideias de Recuero (2009):

Os lugares destinados ao lazer começaram a apresentar certos riscos para a segurança da sociedade, lugares esses que eram pontos de encontro que propiciava uma construção de laços sociais mais ativos, contando com a presença física, tendo como exemplo: parques, clubes, campos de futebol, áreas de caminhada, corridas, etc. Esses lugares começaram a apresentar alguns riscos de violência, afastando as pessoas tanto do próprio local quanto umas das outras, criando assim, um declínio na utilização destes pontos que eram destinados para a prática do lazer junto à comunicação social.

Silva e Fraga (2010) nos remete a um dos grandes problemas de nossa era, a violência, salientando-a no espaço presencial do lazer. O ambiente virtual tornou-se também um grande espaço de atos de cyberbullying. Entende-se cyberbullying por atos de violência, intencionais e repetidos, praticados por um indivíduo, podendo manifestar-se de várias maneiras através de meios tecnológicos. A virtualidade viabiliza a comunicação sem a necessidade de deslocamento, mas não diminui os casos de insegurança. Na atualidade nos deparamos com a barbárie de encontrar comunidades virtuais que incitam a violência, como se a busca da excitação fosse alcançada pelo fato de causar danos a outrem. A sociedade brasileira conduz suas relações na maioria das vezes com traços de superioridade de um sobre o outro, e com isso a violência está se tornando um fator corriqueiro, como se fosse natural e inevitável na vida em sociedade.

As vivências corporais deveriam ser mais importantes que o fato do isolamento infundado, onde um simples click pode acabar com uma relação de “fraca” amizade, por uma palavra mal dita, um gesto mal entendido. (Castells,2002, p.470), fala que: “Com relação á sociabilidade, a avaliação feita é pelo tipo de laços “fracos” e “fortes”, sendo que é predominante na rede o desenvolvimento de múltiplos laços fracos”. Eles são resultantes segundo o autor pelo baixo custo nas trocas de informações, colocando “estranhos” em igualdade de interação. O grande problema da supermodernidade parece ser não se conectar às redes sociais, essas que parecem atender a grupos, que formam suas “regras” e quando algum membro já não as atende é eliminado. Não diferente do ambiente real, onde nos deparamos com alunos que criam suas regras dentro das escolas para que outros alunos possam entrar em seus grupos, e em sua maioria isso se torna possível através de humilhações sofridas.

O computador citado como uma forma de acesso ao lazer com maior segurança (Silva e Fraga, 2010, p.19), vem tornando-se um meio não tão seguro, pois as trocas que ocorriam somente no espaço virtual, passaram a acontecer também em corpo presente através de encontros marcados através do mesmo. Encontros também destrutivos. O mesmo click que acaba com amizades instantâneas, e massifica outras. Tornou-se corriqueiro ligar a televisão e nos deparamos com notícias que divulgam casos de jovens que, na busca do lazer pela internet, acabam conhecendo pessoas pelo ambiente virtual, e que essas trocas intensificam e terminam em casos horrendos de violência, ou mesmo quando torcidas organizadas utilizam-se da tecnologia para marcar grandes batalhas campais, como uma forma de busca de excitação. O ambiente virtual, antes visto como forma de lazer segura, pelo fato da violência ter tomado forma dentro de parques, clubes, ruas, hoje tem sido e vivenciado de outra maneira, e precisa ser repensado e discutido.

5. Considerações Finais

A pesquisa bibliográfica, realizada até o momento, permite que façamos algumas considerações finais.

O século da era digital precisa ser questionado em muito, quando o assunto é o uso dessa tecnologia de uma forma que as grandes jornadas de trabalho fossem reduzidas e o principal sejam o bem estar e a satisfação. Ao voltarmos, historicamente, à construção do processo civilizatório nos deparamos com um forte período marcado pelo ócio vicário e conspícuo, onde o lazer era deleite e forma de status apenas para pessoas com poderio financeiro. Na atualidade marcada pela compra de mão de obra, o lazer parece ser compensatório, ou seja, possui sentido na tentativa de refazer o trabalhador para o outro dia de trabalho, e as grandes empresas o vendem, como o lazer na empresa, na disposição de clubes, ou até mesmo em férias, onde os empregados compram o lazer durante um tempo para voltarem a sua rotina.

As brincadeiras de rua ou, em parques e clubes, o passeio com os filhos, os jogos populares, o simples ato de se sujar na terra, parecem não ter mais um ambiente propício ao seu desenvolvimento. A mídia se vende, os programas infantis parecem cada vez mais. Nossa crítica não é baseada numa visão romântica das atividades de lazer. O tempo é outro, e o ambiente virtual é irreversível. Mas, o seu uso como lazer, não precisa ser único e exclusivo. Precisa ser questionado, e um dos pontos de questionamento é a posição enganadora de colocá-lo como um novo espaço mais seguro para a prática do lazer. Ele pode dar início à violência das mais variadas formas, com um simples click. Que lugar seguro é esse, onde hackers atacam redes, prejudicando e escancarando a vida pessoal de seus membros. O lazer deve ser também vivenciado nesse meio, mas não só nele, pois as trocas de experiências e a busca da identidade corporal podem ser alcançadas através do corpo vivido e não apenas na janela de vidro.

Referências Bibliográficas

- BETTI, M. Esporte, entretenimento e mídias: implicações para política de esporte e lazer. Impulso, Piracicaba, 2005. P.83-89.
- CASTELLS, M. A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura. V.1. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1999.
- _____. A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura. V.1. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.
- DAOLIO, J; ROBLE, O. J. Do corpo identitário ao corpo virtual: algumas implicações para a Educação Física. Campinas: Pró-posições, v.17, n.1, 2006.
- ELIAS, N. O processo civilizador. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ED., vol 1, 1994.
- ELIAS, N. O processo civilizador. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ED., vol 2, 1994.
- FANTE, C. BULLYING: Como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz. 2ed. Campinas SP: Verus, 2005.
- FRAGA, E. A. M; SILVA C. L. Comunidades virtuais de internet: atualização do debate sobre lazer. Belo Horizonte: Licere, vol 13, n.4, 2010.
- GOMES, C. L. Lazer Urbano, Contemporaneidade e educação das sensibilidades. Rio de Janeiro – (UNIRIO) Revista Itinerarium, v.1, 2008
- HARVEY, D. A condição pós-moderna: Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. Oxford, Cowley Road, 1989. In São Paulo: Loyola, 1993.
- LAFARGUE, P. O direito à preguiça. Lisboa, Estampa, 1970.

-
- LEBRETON, D. Adeus ao corpo: antropologia e sociedade. Campinas: Papirus, 2003.
- LEFEBVRE, H. A revolução urbana. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.
- MARCELLINO, N.C. Lazer e educação. Campinas: Papirus, 1987.
- MARCELLINO, N.C. Lazer e sociedade. Campinas: Alínea, 2008.
- PILATTI, L.; VLASTUIN, J. Esporte e mídia: projeção de cenários futuros para a programação regional e global. Lecturas, Educación Física y Deportes, Revista Digital, Buenos Aires, v.10, n.79, 2004. Disponível em: www.efdeportes.com/efd79/midia.htm. Acesso em: 19 de maio. 2012.
- RECUERO, R. Redes Sociais na Internet. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- TUCCI, R. L. Violência nas aulas de educação física – estudo comparado entre duas escolas da rede pública do Distrito Federal. Brasília: Dissertação de Mestrado da Universidade católica de Brasília, 2004. 74p.
- SEVERINO, A. J. Metodologia do trabalho científico. 22. Ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- VEBLEN, T. A teoria da classe ociosa. São Paulo: Pioneira, 1965.