



Revista Interdisciplinar do Pensamento Científico. ISSN: 2446-6778  
Nº 1, volume 5, artigo nº 19, Janeiro/Junho 2019  
D.O.I: <http://dx.doi.org/10.20951/2446-6778/v5n1a19>

## O DESENVOLVIMENTO DE UMA APLICAÇÃO EM ANDROID PARA MENSURAR A DEPENDÊNCIA DIGITAL E INCENTIVAR BOAS PRÁTICAS DE USO DA REDE SOCIAL FACEBOOK

**Michel Ribeiro Araujo<sup>1</sup>**

Acadêmico em bacharel de sistemas de informação

**Fabio Machado de Oliveira<sup>2</sup>**

Doutor em Cognição e Linguagem

**Resumo:** O presente trabalho possui o caráter de abordar brevemente um dos transtornos ocasionados pela dependência digital conhecido como *informose* (*excesso de informações*), a sua relação com os usuários das tecnologias da informação e da comunicação (TIC), sobretudo os usuários da rede social Facebook, bem como propor uma solução desenvolvida para a plataforma Android com o objetivo de mensurar essa dependência e incentivar o usuário a readaptar seu estilo de vida virtual (seu modo de interagir socialmente através de meios virtuais) para que assim ele possa exercer práticas mais saudáveis ao reduzir as consequências destrutivas nas relações sociais. Para alcançar esses objetivos, desmembra-se uma cadeia de eventos que descreve a incidência desse espectro conhecido como *informose*, originado a partir da dependência digital. Estes eventos, organizados em uma cascata de etapas, exemplificam e esclarecem a relação entre dependência digital, *informose* e o uso inconsciente da rede social Facebook enquanto ferramenta com capacidade de estimular e promover a *informose*. Este esclarecimento garante a relevância do assunto e, conseqüentemente, a relevância da solução proposta.

**Palavras-chave:** *Informose*; Dependência Digital; Sociedade; Comunicação; Relações sociais; Facebook.

**Abstract:** The presente research has the character to smoothly inform one of the disorders caused by digital dependence known as *informose* (succinctly, means *information excess*), her relation with the information and communication technologies users (ICT) with facebook focus on it, as well as proposing an Android platform developed solution with objective to measure the digital dependence ratio and encourage the users to readapt their own virtual life style (her way to socially interact between virtual ways), so they can make healthy practices by reducing the destructive consequences on their social relationships. To do all of this, this research dismembered a chain of events that incites an occurrence of this spectrum known as *informose* in order to explain her cause and her origins on the digital

---

<sup>1</sup>Centro Universitário UniRedentor – Itaperuna-RJ, [mikhaelipcn@gmail.com](mailto:mikhaelipcn@gmail.com)

<sup>2</sup> Universidade Estadual do Norte Fluminense – UENF, [fabiomac@gmail.com](mailto:fabiomac@gmail.com)

dependence. Those events were organized in cascades of steps to better explain the clear relation between digital dependence, informose and the unconscious use of social network Facebook as a tool with capacity to stimulate and promote informose.

**keywords:** Informose; Digital dependence; Society; Communication; Socials relationship; Facebook.

## INTRODUÇÃO

A linguagem é um objeto natural de comunicação da raça humana (QUADROS, 2003, p. 15).

O termo comunicação deriva do Latim “*communicare*” e que pode ser traduzido em “partilhar”, “tornar comum” ou “transmitir uma mensagem” (PINHEIRO, 2005, p. 11).

Esta troca de mensagens é, por sua vez, uma troca de informações que é uma palavra cuja sua etimologia está ligada ao Latim através do termo “*informare*” que significa “dar forma” (PINHEIRO, 2004, p. 4).

Logo, se comunicar é partilhar uma forma de mensagem com o mundo e isso é o que fazemos para interagir com o mesmo (GALLI, 2015, P. 3).

Hoje, através de inúmeros vetores, a informação consegue trafegar mais rápida que qualquer veículo automotor (TRIVINHO, 2005, p.4), mas principalmente através das tecnologias da informação e da comunicação, também conhecidas como **TICs** (LOBO & MAIA, 2015, p.2).

Em detrimento dos avanços tecnológicos, estas TICs se tornaram as principais vias de tráfego das informações em todo o mundo (TRIVINHO, 2005, p.4).

Isso, pois, as tecnologias sempre influenciaram mudanças sociais e psíquicas no ser humano e, conseqüentemente, na sociedade como um todo (LEMOS, 1997, p. 3).

Os avanços tecnológicos nas TICs junto com a sua aceitação na sociedade, permitiram uma aproximação de pessoas e realidades que se encontram distantes fisicamente, mas também começou a distanciar, socialmente, o usuário de todos aqueles que se encontram próximos a ele, geograficamente (LEMOS, 1997, p.2).

Este distanciamento da comunicação face a face e a aproximação da comunicação por meios virtuais, tem provocado mudanças no aparato psíquico humano e tem incitado a ocorrência de distúrbios e transtornos patológicos como a dependência digital e a informose (AZEVEDO, 2017, p. 20, p. 34-35).

Contudo, não são as TICs que precisam ser avaliadas como danosas à vida humana, mas sim, seus efeitos no comportamento e na estrutura psíquica e biológica do ser humano, principalmente quando seu uso se dá em excesso (AZEVEDO, 2017, p. 36).

Esta pesquisa propõe o desenvolvimento de uma aplicação para Android que buscará diagnosticar e mensurar a dependência digital no usuário (AZEVEDO, 2017, p. 23, 24 e 102) e alertá-lo sobre o uso excessivo das TICs, utilizando-se da rede social Facebook como objeto de estudo e de exemplo, uma vez que ela se enquadra nesta categoria de tecnologia (TIC) e o seu uso é bastante difundido (FERREIRA, CORRÊA & TORRES, 2012, p.7).

## **PROBLEMA**

Como as práticas de uso da rede social Facebook podem estar afetando as relações sociais?

## **HIPÓTESE**

O mau uso desta rede social, como o uso excessivo, pode favorecer a ocorrência de informose no usuário desta TIC, o que acarreta em fatores negativos às relações sociais desse indivíduo.

## **OBJETIVOS DO TRABALHO**

Neste parágrafo, expõe-se em tópicos, os objetivos desta pesquisa. Sendo um objetivo geral e alguns objetivos específicos necessários para que se alcance o objetivo principal.

### **Objetivo geral**

Desenvolver uma aplicação de autoajuda para a plataforma Android que orientará sobre as boas práticas de uso das tecnologias da informação e comunicação, com enfoque no Facebook, a fim de amenizar os efeitos e impactos da dependência digital.

### **Objetivos específicos**

- ◆ Conscientizar o usuário sobre a dependência digital e a informose bem como a relação entre os dois;
- ◆ Relacionar a informose com o uso excessivo de uma tecnologia da informação e comunicação;
- ◆ Descrever os impactos sociais provocados por esse transtorno;

- ◆ Promover o uso da aplicação como ferramenta capaz de amenizar as ocorrências e o grau de dependência digital

## **JUSTIFICATIVA**

Acredito que os profissionais e acadêmicos das áreas de tecnologias também possuem um papel fundamental que é um dever social: estarem apto a reconhecer todos os impactos nocivos que as tecnologias podem ocasionar nos indivíduos, no intuito de sempre manter a sociedade informada sobre até que ponto uma tecnologia pode nos beneficiar e qual o limiar que separa o uso sadio de um uso perigoso.

Somos nós, profissionais e acadêmicos da TI, que inserimos as tecnologias no mundo e na sociedade, logo, somos nós que temos que ter as rédeas daquilo que desenvolvemos para que as tecnologias continuem a nos servir sem que viremos escravos delas a ponto de nós então termos que as servir.

Afinal, as tecnologias estão a nosso serviço e não podemos submeter nossa integridade e saúde física ou psíquica a elas.

## **METODOLOGIA**

Prodanov e Freitas (2013, p. 70) já consideravam que uma pesquisa pode ser de uma abordagem do tipo qualitativa e/ou quantitativa. Segundo estes autores, uma pesquisa qualitativa:

“Considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. [...]”

Com isso, pode-se classificar esta pesquisa como sendo qualitativa por considerar uma análise acerca do grau de dependência digital, além de propor uma aplicação com o objetivo de melhorar a qualidade de vida de seus usuários através de orientações e recomendações.

O questionário que mensurará a dependência digital ocorrerá na própria aplicação seguindo critérios pré-estabelecidos (AZEVEDO, 2017, p. 25) e as recomendações que auxiliarão o usuário a terem práticas mais sadias envolvem um acervo de informações que estarão orientados de acordo com o resultado do teste seguindo critérios metodológicos como descrição e classificação simples (AZEVEDO, 2017, p. 102 e p. 103).

O desenvolvimento ocorreu na plataforma de desenvolvimento (IDE) Android Studio em sua mais recente versão (3.2.1, de acordo com a data de escrita desse trabalho) uma vez que esta IDE possui 100% de suporte com a própria Google (que por sinal é a detentora

e mantenedora do sistema operacional Android) (LIMA, 2017, p. 11).

Além disso, a plataforma Android é o sistema operacional mais usado no mundo, de acordo com o gráfico:

### Gráfico 01 – Android já é o sistema operacional mais usado do mundo

Fonte: StatCounter

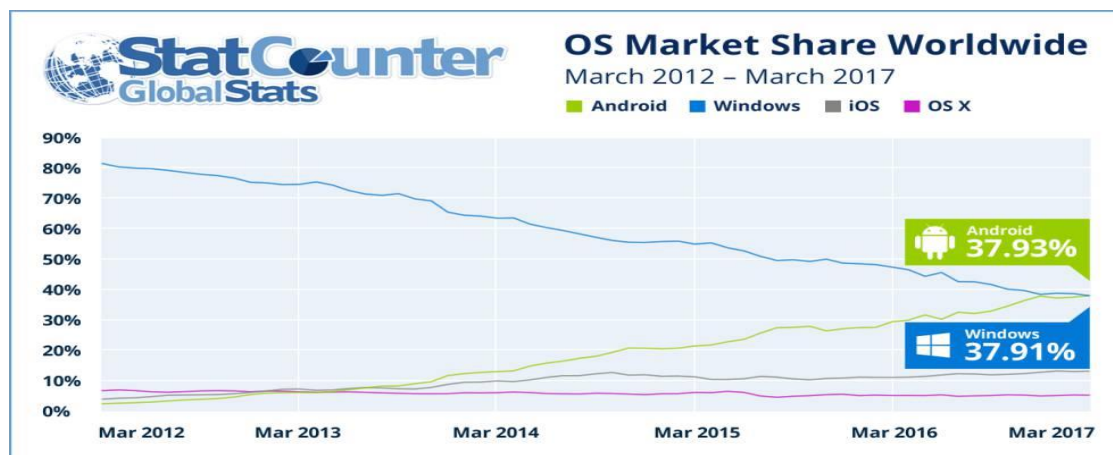
O desenvolvimento ocorreu com a linguagem de programação Java e a sua versão do kit de desenvolvimento (JDK) utilizada foi 1.8 com suporte para arquitetura de 64x.

A aplicação requer um usuário autenticado via Facebook e para tal, o usuário deverá se cadastrar na aplicação. Este processo de cadastramento de usuário ocorre através de uma **API** (*Application Programming Interface*, ou, interface de programação de aplicações) oficial do Facebook que se encontra no projeto em sua versão 4.36.

Esta API permite que a conta do usuário seja criada para esta aplicação utilizando seus dados obtidos pelo Facebook. Este processo é inteiramente controlado pelo próprio usuário e não ocorre automaticamente.

A autenticação é finalizada através do Firebase Authentication.

Como banco de dados, a aplicação se encontra integrada com o Firebase Cloud em sua versão 17.1.3.



A aplicação também utiliza algumas outras bibliotecas externas:

- ◆ Fancy Buttons na versão 1.9.0;
- ◆ MPAndroid Chart na versão 3.1.0-alpha;
- ◆ Toasty na versão 1.3.0;
- ◆ MaterialAbout na versão 0.2.3;
- ◆ Lottie na versão 2.8.0;
- ◆ JodaTime na versão 2.10.1.

A aplicação foi desenvolvida para a versão 28 do SDK do Android, mas a mínima

requerida para sua instalação e funcionamento adequado é a versão 25 (Android 7.1, Nougat).

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

### **A natureza de uma necessidade humana**

A natureza humana envolve a necessidade de explorar e buscar novos meios para obter esse fim. Assim, a raça humana sempre buscou novas maneiras de deslocar corpos materiais e imateriais (TRIVINHO, 2005, p. 3).

Pela primeira vez na história, a humanidade encontra-se com uma maior necessidade em deslocar a informação do que corpos materiais (TRIVINHO, 2005, p. 4).

Esta necessidade em transportar informações pelo mundo somado aos avanços tecnológicos, tem promovido grandes vantagens na utilização das TICs para os mais diversos fins, o que tem tornado as pessoas dependentes deste tipo de tecnologia não só no sentido patológico, mas também “por permear nossas manifestações culturais, econômicas, sociais e psicológicas” (AZEVEDO, 2017, p. 36).

### **A cibercultura**

Portanto, vivemos hoje em um cenário cultural e social conhecido como cibercultura, que tem, gradativamente, tomado o espaço das culturas convencionais das sociedades, como se a sociedade estivesse migrando seus espectros e comportamentos do mundo físico para o virtual (LEMOS, 1997, p. 1).

A cibercultura pode ser descrita como o abraço da sociedade moderna com a tecnologia: a fusão das estruturas e dos padrões sociais contemporâneos com as tecnologias, sobretudo com as TICs (LEMOS, 1997, p. 4).

Este abraço ocorre com facilidade pois o ser humano também tem a necessidade de interagir e se sentir conectado em sociedade e por isso, os seres humanos tendem a acompanhar as mudanças culturais para se sentirem inclusos socialmente (LEMOS, 1997, p. 3 e p. 4).

### **Onde ocorrem as mudanças**

Enquanto os fatores externos provocam a necessidade de mudarmos e adaptarmos nosso ser perante a sociedade (como o fator das evoluções tecnológicas nas TICs), temos o nosso aparato cognitivo interno, onde ocorrem, de fato, estas mudanças comportamentais.

Em um ambiente conhecido como *subjetividade humana*, formamos nossa personalidade e a descrição de quem somos, quem queremos ser e como queremos ser reconhecidos (ou seja, como nos projetamos para a sociedade), assim como é nela também que fomentamos nossos princípios e valores (RÜDIGER, 2012, p. 120).

Esta nova dimensão virtual (cibersociedade) paralela à nossa própria realidade física, tem incitado mudanças na subjetividade humana (RÜDIGER, 2012, p. 165).

A dualidade social (a sociedade física na qual vivemos somada com o seu reflexo no mundo virtual onde já se configura como uma cibersociedade) tem gerado, também, uma dualidade na subjetividade humana o que significa que esta criou uma fissura no entendimento entre o “eu” ideal e o “eu” real, uma vez que o ser humano se vê capaz de ser quem ele é de verdade, mas também ser ou moldar quem ele quiser ser, através das redes sociais, podendo ainda, viver assim, de acordo com sua flexível projeção. (AZEVEDO, 2017, P. 237).

### **A relação da cibercultura com a dependência digital**

O ciberespaço (universo virtual) garantiu esta possibilidade de redefinirmos nossa estrutura social e definirmos nosso “eu” ideal para vivermos virtualmente do jeito que quisermos (RÜDIGER, 2012, p. 43 e p. 44).

Contudo, a dimensão resultante da percepção da diferença entre quem você é (“eu” real) e quem você almeja ser (“eu” ideal), promove sentimentos de ansiedade, angústia, depressão e incompetência, o que também pode acarretar em depressão no indivíduo, uma vez que o ser humano percebe que o seu “eu” ideal vivido por ele no mundo virtual tende a ser uma versão melhor do que seu “eu” real (AZEVEDO, 2017, p. 38).

Ao invés dele lutar para solucionar esse problema, o indivíduo tende a buscar uma forma de escapar dessa dor da realidade e a encontra através de práticas no uso das TICs, uma vez que tais práticas liberam descargas emocionais (AZEVEDO, 2017, p. 47) que amortecem as tensões, as frustrações e todos os demais sentimentos negativos ocasionados pela discrepância mencionada e quando isso ocorre, o usuário tende a usar as TICs cada vez mais, escolhendo viver mais como ele gostaria de ser, através das redes sociais, do que vivendo quem ele é, de fato (YOUNG, 2011, p. 277).

Vale ressaltar que as TICs e os seus avanços não representam uma ameaça direta à integridade psíquica e social do ser humano, diferente de quando falamos sobre a maneira como as pessoas, de modo geral, têm usufruído da mesma (AZEVEDO, 2017, p. 33).

### **O uso excessivo das TICs**

O uso excessivo e contagiante das TICs (AZEVEDO, 2017, p. 43) pode trazer prejuízos uma vez que a capacidade cognitiva humana no que se refere a obtenção, processamento, armazenamento e disseminação do conhecimento e da informação, não são equivalentes ao que podemos testemunhar nas tecnologias de hoje (WEIL, 2000, p. 62-63).

Nota-se que, com isso, os usuários das TICs que são dependentes digitalmente tendem a estar em constante contato com um fluxo gigantesco de informações (AZEVEDO, 2017, p. 59).

Tais influências das TICs nas relações sociais e a dependência humana, não só digital, mas em estar conectado à internet (AZEVEDO, 2017, P. 19), configuram-se como características do cidadão da cibersociedade contemporânea (AZEVEDO, 2017, p. 35).

## **A informose**

Um dos possíveis prejuízos no uso excessivo das TICs, em paralelo a dependência digital, é a ocorrência da informose – uma patologia/transtorno humana gerada pelo excesso de informações (AZEVEDO, 2017, p. 20).

A **informose** (também podendo ser chamada de *informatose*), promove isolamento e desmembramento familiar, falhas cognitivas nas relações sociais e deixa a estrutura psíquica humana permeável a qualquer influência vinda da tecnologia (WEIL, 2000, p. 62-64).

Esse transtorno é apenas uma das características de uma cibercultura que não se atenta a questões de usos sadios das TICs, uma vez que ele tem se manifestado através da relação entre a sociedade contemporânea e as novas tecnologias de comunicação e informação como principais vias de comunicação (LEMOS, 1997, p. 1).

Sendo assim, esta dependência humana em estar conectado à uma rede social virtual, absorvendo cada vez mais informações para se sentir atualizado e inserido em um quadro social e para amenizar qualquer sentimento de frustração diante de si próprio (AZEVEDO, 2017, p. 47), tem sido a principal incubadora da informose (LEMOS, 1997, P. 3) e, conseqüentemente, a principal fonte de gerações de problemas sociais reais.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com este projeto, espera-se obter uma maior conscientização dos usuários das TICs, sobretudo do Facebook através de uma aplicação para Android capaz de não só informar os usuários acerca da dependência digital mas como também auxiliá-los no



manuseio das TICs com o intuito de amenizar os possíveis impactos nas relações sociais promovendo uma sociedade mais sadia.

## CRONOGRAMA

- ◆ Buscar e organizar todos os conhecimentos necessários;
- ◆ Estudar a relação das informações coletadas e construir uma sequência de raciocínio didática;
- ◆ Esboçar o layout e o design da aplicação;
- ◆ Conferir se o design da aplicação está em conformidade no que diz respeito a usabilidade e UX;
- ◆ Conferir se o fluxo da aplicação (sequência de telas), está em conformidade com os objetivos;
- ◆ Iniciar a fase de desenvolvimento;
- ◆ Verificar se os requisitos levantados foram atendidos no protótipo da aplicação;
- ◆ Com a verificação concluída: iniciar a fase da validação (testes com usuários);
- ◆ Com a validação concluída: iniciar os protocolos para publicação da aplicação;
- ◆ Com a publicação feita: continuar a aplicação desenvolvendo atualizações com *features* e correções.

## REFERÊNCIAS

QUADROS, Ronice Müller de. Situando as diferenças implicadas na educação de surdos: inclusão/exclusão. **Ponto de Vista**, nº 05, p. 81-111, 2013.

PINHEIRO, Lena Vania Ribeiro. Informação - esse obscuro objeto da ciência da informação. **Revista Morpheus**, v. 3, nº 04, 2004.

GALLI, Fernanda Correa Silveira. LINGUAGEM DA INTERNET: um meio de comunicação global. **NEHTE - núcleo de estudos de hipertexto e tecnologia educacional**, 2015.

TRIVINHO, Eugênio. Introdução à dromocracia cibercultural: contextualização sociodromológica da violência invisível da técnica e da civilização mediática avançada. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 28º, Dezembro de 2005.

LOBO, Alex Sander Miranda. MAIA, Luiz Cláudio Gomes. O uso das TICs como ferramenta de ensino-aprendizagem no Ensino Superior. **Caderno de geografia**, v.25, n.44, 2015.

LEMOS, André. Ciber-socialidade: tecnologia e vida social na cultura contemporânea.

**Logos**, [S.l.], v. 4, n. 1, p. 15-19, jan. 2015. ISSN 1982-2391. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14575>>. Acesso em: 25 jun. 2018. doi:<https://doi.org/10.12957/logos.1997.14575>.

AZEVEDO, Jefferson Cabral. Dependência Digital. **Brasil multicultural**, 2ª edição, 2017.

FERREIRA, Jacques de Lima. CORRÊA, Barbara Raquel do Prado Gimenez. TORRES, Barbara Raquel do Prado Gimenez. O uso pedagógico da rede social facebook. **Colabor@ - A Revista Digital da CVA-RICESU**, Vol. 7, n. 28, 2012.

PRODANOV, Cleber. FREITAS, Ernani. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico, 2ª edição. **Universidade Feevale, Novo Hamburgo – Rio Grande do Sul, Brasil**, 2013.

RÜDIGER, Francisco. Elementos para a crítica da cibercultura. **Hacker editores**, v. digital, 2012.

YOUNG, Kimberly. **Dependência de internet: Manual e Guia de Avaliação e tratamento**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

WEIL, Pierre. A normose informacional. *Ci. Inf.*, Brasília, v. 29, n. 2, p. 61-70, Aug. 2000. Available from <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-19652000000200008&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652000000200008&lng=en&nrm=iso)>. Access on 25 June 2018. <http://dx.doi.org/10.1590/S0100-19652000000200008>. SIMMEL, Georg. Kant (sedici lezioni berlinese), 2ª edição. **Unicopli**, Milão, p. 261, 1999.

LIMA DE SÁ, Adriano. Desenvolvimento de uma aplicação Android para compartilhamento de preço e qualidade de postos de combustível. **Universidade Federal de Uberlândia**, 2017.

EL PAÍS. Android já é o sistema operacional mais usado no mundo, 2017. Disponível em: [https://brasil.elpais.com/brasil/2017/04/04/tecnologia/1491296467\\_396232.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2017/04/04/tecnologia/1491296467_396232.html). Acesso em: 29 de novembro de 2017.