



Universidade Federal do Pampa

**Campus Santana do Livramento
Graduação em Administração
Trabalho de Curso**

A PERCEPÇÃO DOS MILITARES DA ATIVA, QUANTO AO USO EXCESSIVO DA INTERNET NO COMPORTAMENTO DOS MILITARES QUE PRESTAM O SERVIÇO MILITAR INICIAL NO EXÉRCITO BRASILEIRO

Autoria: Paulo Roberto Gonçalves Mendesⁱ
Orientador: Luiz Edgar Araujo Limaⁱⁱ

RESUMO

Este Trabalho aborda um assunto amplamente discutido a nível global dentro de instituições empresas e lares que é o vício em internet, e tem por objetivo descrever os impactos e mudanças que o uso excessivo da internet, assim como fatores ligados a este advento tais como, vício em internet, virtualizaçãoⁱⁱⁱ, jogos virtuais e dessocialização^{iv}, causa na vida do Soldado que presta o Serviço Militar Inicial. Inferimos que tal problemática tratada dentro das Forças Armadas é potencializada ao decorrer sobre jovens soldados que por muitas vezes são obrigados a abandonar o conforto de sua casa, sua carga diária de interatividade com amigos virtuais e a virtualização, para ingressar nas Forças Armadas; um ambiente totalmente desconhecido, cheio de novas experiências. A pesquisa possui abordagem qualitativa, e foi realizada através de um estudo de caso descritivo. Os resultados alcançados foram a percepção do aumento do comportamento individualista, que traz consigo o egoísmo, egocentrismo e indiferença ao próximo. Sobre a virtualização percebeu-se também que a mesma causa desinteresse por interações reais o que causa transtornos psíquicos no individuo tais como depressão e até mesmo a desvalorização da vida. Sobre os aspectos físicos percebeu-se que patologias tais como sedentarismo estão diretamente ligadas ao tempo desprendido ao uso das tecnologias e do uso abusivo da internet, sendo assim, através desta pesquisa, esperamos criar subsídios para melhor trato com novas gerações que venham a prestar o Serviço Militar Obrigatório e que apresentem algum transtorno ou patologia proveniente de tal advento.

Palavras-chave: virtualização; dessocialização; vício em internet.

**THE PERCEPTION OF THE MILITARY OF ACTIVE, REGARDING THE EXCESSIVE USE OF THE INTERNET IN THE BEHAVIOR OF THE MILITARY WHO PROVIDE THE INITIAL MILITARY SERVICE IN THE BRAZILIAN ARMY
ABSTRACT**

This work addresses a subject widely discussed at a global level within institutions, companies and homes and aims to describe the impacts and changes that excessive use of the internet, as well as factors linked to this advent such as internet addiction, "virtualization", virtual games and desocialization, a cause in the life of the Soldier who provides the Initial Military Service. We infer that this problem dealt with within the Armed Forces is potentiated when dealing with young soldiers who are often forced to leave the comfort of their home, their daily load of

interactivity with virtual friends and virtualization, to join the Armed Forces. A totally unknown environment, full of new experiences. The research has a qualitative approach, and was carried out through a descriptive case study. The results achieved were the perception of an increase in individualistic behavior that brings with it selfishness, egocentrism and indifference to others. About virtualization it was also noticed that the same cause lack of interest in real interactions which causes psychic disorders in the individual such as depression and even the devaluation of life. Regarding the physical aspects, it was noticed that pathologies such as a sedentary lifestyle are directly linked to the time spent on the use of technologies and the abusive use of the internet, so, through this research, we hope to create subsidies to better deal with new generations that will provide the Mandatory Military Service and who present any disorder or pathology resulting from such an advent.

Keywords: virtualization; desocialization; internet addiction.

LA PERCEPCIÓN DE LOS MILITARES DE ACTIVOS, EN CUANTO AL USO EXCESIVO DE INTERNET EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS MILITARES QUE PRESTAN EL SERVICIO MILITAR INICIAL EN EL EJÉRCITO BRASILEÑO

RESUMEN

Este trabajo aborda un tema ampliamente discutido a nivel mundial dentro de instituciones, empresas y hogares y pretende describir los impactos y cambios que produce el uso excesivo de internet, así como factores vinculados a este advenimiento como la adicción a internet, la “virtualización”, juegos y desocialización, una causa en la vida del Soldado que presta el Servicio Militar Inicial. Inferimos que este problema que se trata al interior de las Fuerzas Armadas se potencia cuando se trata de jóvenes soldados que muchas veces se ven obligados a dejar la comodidad de su hogar, su carga diaria de interactividad con amigos virtuales y virtualización, para incorporarse a las Fuerzas Armadas. Un entorno totalmente desconocido, lleno de nuevas experiencias. La investigación tiene un enfoque cualitativo, y se llevó a cabo a través de un estudio de caso descriptivo. Los resultados alcanzados fueron la percepción de un aumento de la conducta individualista que trae consigo el egoísmo, el egocentrismo y la indiferencia hacia los demás. Sobre la virtualización también se percibió que la misma causa falta de interés en las interacciones reales lo que provoca trastornos psíquicos en el individuo como la depresión e incluso la desvalorización de la vida. En cuanto a los aspectos físicos, se percibió que patologías como el sedentarismo están directamente ligadas al tiempo dedicado al uso de las tecnologías y al uso abusivo de internet, por lo que, a través de esta investigación, se espera generar subsidios para enfrentar de mejor manera las nuevas generaciones que prestarán el Servicio Militar Obligatorio y que presenten algún trastorno o patología derivada de tal advenimiento.

Palabras-clave: virtualización; desocialización; adicción a Internet.

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, junto com os avanços tecnológicos, surgem novas gerações. Jovens brasileiros que já não interagem ou comportam-se como as gerações passadas devido à vários fatores ligados a tecnologia, principalmente com o vício em internet, virtualização^v, jogos virtuais e dessocialização^{vi}, devido ao contínuo uso dos aparelhos celulares e computadores.

Ante este entendimento, cresce a importância que gestores em todas as categorias e em todos os tipos de organizações aprendam a lidar com tais comportamentos.

As Forças Armadas, diante deste cenário, que segue em constante mutação, não poderia ficar insensível ao avanço tecnológico e as novas formas de interação no âmbito organizacional, procurando assim adaptar-se sempre a diferentes gerações.

Essas novas interações humanas, em redes digitais vem sendo debatidas de maneira ampla ao perceber-se que os militares, nascidos concomitantemente ou não a esse novo contexto, mudam sua forma de interagirem com outros indivíduos em seu cotidiano.

Para Jenkins (2010), “A geração digital (nascida após os anos 80), é completamente diferente das anteriores; elas tem um novo modo de processar informação; moldado por alta carga experiencial com videogames, programas de TV, uso do computador e dispositivos móveis conectados”.

O assunto é potencializado, ao citarmos jovens que devido a Lei do Serviço Militar, incorporam as fileiras do exército para prestar o serviço militar obrigatório, o qual, por muitas vezes, obriga o jovem a abandonar o conforto de sua casa, sua carga diária de interatividade com amigos virtuais e a virtualização, para ingressar nas Forças Armadas. Um ambiente totalmente desconhecido, cheio de novas experiências, que para um jovem que até então, conhecia armas apenas através dos jogos on-line, sofre uma mudança drástica de vida, pois agora, aprenderá a lidar com armas reais, terá amigos reais, além dos virtuais, aprenderá técnicas e táticas de combate em ambientes operacionais desconfortáveis, e aprenderá a defender a Pátria e a morrer por ela se preciso for.

No ano em que presta o Serviço Militar, o jovem brasileiro é submetido a situações extremas, pois será formado para a guerra que é sempre hostil e violenta, podendo vir a participar de missões reais dentro e fora do País onde em algumas situações terá em suas mãos o poder de decidir entre a vida e a morte de pessoas.

Nessas situações, em que o jovem passa por intenso treinamento a fim de formar-se um soldado, ele participa de novas experiências que até então só conhecia pela tela do computador ou smartphone, passa a exercer e colocar em prática os atributos principais da área afetiva, inerentes à carreira militar, dentre eles autoconfiança, cooperação, criatividade, decisão, entusiasmo profissional, iniciativa, persistência, camaradagem e liderança, todos previstos no Plano Pedagógico de Qualificação/1 de Cabos e Soldados do Exército Brasileiro.

O serviço militar será um marco temporal na vida desses jovens, pois passam a conviver e trocar experiências com jovens que terão as mesmas dificuldades, aprenderão a viver em grupo, onde uns são responsáveis pela vida dos outros ou seja, aprenderão diferentes processos de socialização.

Sendo que após o serviço militar inicial, já internalizaram uma nova postura frente as suas trajetória de vida e estarão aptos a ingressarem no disputado mercado de trabalho, onde por muitas vezes serão disputados por empresas e organizações, devido as experiências profissionais o rígido treinamento e o exercício da hierarquia e da disciplina pilares básicos do Exército Brasileiro.

Levando em conta todos os fatores mencionados, concluímos que o objetivo da pesquisa é descrever os impactos e mudanças que o uso excessivo da internet, assim como fatores ligados a este advento tais como, vício em internet, virtualização^{vii}, jogos virtuais e dessocialização^{viii}, causa na vida do Soldado que presta o Serviço Militar Inicial.

Sendo proposto os seguintes objetivos específicos; Identificar nos soldados que prestam o Serviço Militar Inicial, os impactos relacionados às dimensões físicas, intelectuais e sociais causados pelo uso excessivo da internet, assim como fatores ligados a este advento tais como, vício em internet, virtualização^{ix}, jogos virtuais e dessocialização^x.

E verificar dentre os integrantes do efetivo profissional, possíveis intercorrências ou mudanças no comportamento humano, nas dimensões físicas, intelectuais e sociais ao longo dos últimos 20 anos, nos soldados, causadas pelo excessivo uso da internet, assim como fatores ligados a este advento tais como, vício em internet, virtualização^{xi}, jogos virtuais e dessocialização^{xii}.

Neste contexto, a pesquisa revestiu-se de muitos significados dentre os quais os expressos na justificativa a seguir:

A primeira de cunho pessoal, pois sou militar de carreira com mais de 25 anos de serviço prestados no Exército Brasileiro, o que despertou a minha preocupação com uma geração que está despendendo grande parte de seu tempo em frente as telas; a segunda é do cunho científico, via do conteúdo das falas de militares que acompanharam as diferentes gerações nos últimos 20 anos, onde foi possível analisar e levantar a situação dos jovens atuais em comparação com as turmas anteriores ao mesmo tempo atender meus objetivos de pesquisa e terceiro para formação do Administrador, previstas nas Diretrizes Curriculares Nacionais e no PPC – Projeto Pedagógico do Curso do Curso de Administração.

A seguir o referencial, em que traz autores que mencionam e vem estudando o tema, e que irão contribuir para uma melhor análise do conteúdo das falas dos respondentes.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A fim de possibilitar uma compreensão melhor do assunto, foram abordados conteúdos de autores e pesquisadores clássicos e contemporâneos, onde no primeiro momento discorre sobre os impactos físicos, intelectuais e sociais, que o avanço tecnológico e o uso excessivo da internet causa nos soldados que prestam o serviço militar inicial; E no segundo momento, aborda sobre as possíveis incoerências ou mudanças comportamentais ao longo dos anos nos jovens soldados, pelo uso indevido ou pelo vício em internet.

2.1 Impactos relacionados as dimensões físicas, intelectuais e sociais causadas pelo uso indevido da internet

Com o intuito de esclarecermos sobre os impactos e as mudanças a níveis físicos, intelectuais e sociais, que transcorrem nos jovens militares pelo advento da internet e pelo uso de forma indevida da mesma, analisamos estudos de pesquisadores que já se debruçaram sobre o assunto a fim de utilizarmos como teorias basilares em nossa pesquisa.

Segundo Correa (2018), alguns sociólogos já chamam a atenção para os altos níveis de exposição das intimidades por pessoas em redes sociais, e que tal exposição podem causar mudanças significativas no comportamento do indivíduo. Cita que em uma sociedade exposta cada sujeito torna-se um objeto de publicidade, o mesmo autor menciona ainda sobre individualismo:

onde o outro curva-se ao eu, na cultura virtual da selfie. As vezes o outro simplesmente desaparece, porque não interessa, ou seja, o eu se basta. Estamos em franco mergulho para a mais contundente expressão individualista da existência a qual parece que só o que interessa é a própria beleza, assim estamos diante da morte do outro, (Correa 2018, p. 18).

A análise da escritora torna-se um expoente para pensarmos nos limites da dimensão da vida virtual ou seja, da virtualização.

“O processo de globalização, o incremento tecnológico e o desenvolvimento das sociabilidades em rede, deixam ao alcance uma realidade descentrada, em que não é mais uma condição estar frente a frente ou estar presente fisicamente para que as interações sociais ocorram” (CORREA 2018, p. 25).

Neste viés Thompson (1999), no final dos anos 90, discutia acerca dos efeitos da internet no suicídio, expressando uma preocupação com relação aos jovens por sua maior vulnerabilidade e por ser os que mais utilizam a internet como meio de busca de dados e

informação, tratando até do próprio suicídio diretamente ligado a fatos relacionados a fóruns, redes sociais e exposição em demasia.

Ainda sobre a exposição em demasia e seus reflexos, Liu et al. (2016), em seus estudos, evidenciaram que os jogos com smartphones e os padrões de uso frequente estão associados à dependência dos aparelhos de smartphones. Esses resultados sugerem que os próprios pais, conselheiros e professores escolares, psiquiatras e outros profissionais de saúde física e saúde mental devem tomar medidas para subsidiar e prevenir a dependência considerada não-química, mas do smartphone, considerando o desenvolvimento de ferramentas de detecção precoce e programas de intervenção em ambientes escolares ou comunitários.

De acordo com KALLAS (2016, p. 55) “o espaço privado já não se diferencia tanto do espaço público: as pessoas expõem sua intimidade nas redes, publicam informações, opiniões e fotos pessoais, a fim de criar um espetáculo de si mesmas e buscar o olhar e a aprovação do outro”.

Ao abordarmos os problemas de saúde, vários estão diretamente ligados ao vício em internet, mas ainda hoje em dia existem poucos estudos e pesquisas realizadas a respeito do assunto, a seguir iremos definir alguns aspectos relativos a saúde do indivíduo:

Sono: Segundo Higuchi, Motohashi, Liu e Maeda (2005), “jogar videogame à noite pode atrasar a hora de dormir e encurtar as horas dormidas devido a ansiedade causada pelo jogo, atrapalhando por muitas vezes até a capacidade afetiva do indivíduo, trazendo efeitos sobre a arquitetura do sono”.

Doença mental: Um estudo relatado por Forsyth, Harland e Edwards (2001), descreveu um caso de esquizofrenia em um homem jovem após jogar videogame, cujos sintomas se desenvolveram por um período de dois anos. Na entrevista o jovem relatava ter a ilusão de que era um jogador dentro de um jogo de computador em que os pontos eram marcados a partir do roubo de carros, com mortes e fugas de carros de polícia. Segundo o relato do rapaz, este sentia que os jogos se comunicavam com ele por meio dos fones de ouvido. Para ganhar pontos, ele começou a roubar carros e assaltar com armas.

Sedentarismo: Segundo (MATTOS et al 2006, p.3), “Existe um crescente interesse de profissionais da saúde pelos efeitos causados pelo sedentarismo devido ao uso contínuo das atividades virtuais, onde vão na contra mão da atividade física”.

Segundo (PEREIRA 2013), “Uma nova situação contemporânea é a citação do termo nomofobia, neologismo para no-mobile-phobia, situação de medo vivida pelo usuário por estar longe ou ter esquecido o aparelho, caracterizada pelo medo de ser incapaz de se comunicar se não for atrás de um smartphone ou da internet”.

Resultados obtidos no trabalho de Dumith et al. (2011), ressaltam que adolescentes com 11 anos em Pelotas, no Rio Grande do Sul, Brasil, passam mais de 4 horas por dia em frente à televisão, ao videogame e ao computador. Assim, 79,7% desses adolescentes apresentaram comportamento sedentário, que é extremamente preocupante dada a importância da atividade física para a qualidade de vida.

2.2 Mudanças no comportamento humano, causados pelo excessivo uso da internet

Discorrendo sobre o comportamento humano, Young (2011), relata em seus estudos que a dependência em internet foi identificada como um problema nacional nos EUA, China, Coreia do Sul e Taiwan, o que aumentou a intervenção governamental no combate à dependência de internet; pois a mesma está tornando-se uma séria preocupação governamental:

nem todos os indivíduos que usam a internet como fuga momentânea ou como meio de controlar o estresse situacional se tornam dependentes, pois o comportamento pode ser temporário e desaparecer com o tempo. Mas há casos em que o comportamento

passa a ser persistente e constante, e o uso, exagerado. Na proporção em que a utilização da internet se torna crônico e arraigado, transforma-se numa obsessão compulsiva, e a pessoa fica incapaz de manejar sua vida, prejudicando relacionamentos e/ou atividades profissionais, Young (2011, p.32).

Esses prejuízos identificados pelo mal uso de internet envolvem aspectos sociais, psicológicos, físicos e econômicos, pois as pessoas afetadas não conseguem manter um ciclo de amizade permanente na vida real. Frequentemente, isolam-se do meio, inclusive de seus familiares, perdendo a capacidade de dialogar, estando, a maior parte do seu tempo, conectadas a um mundo virtual. Esses indivíduos geralmente apresentam dificuldade de comunicação, baixa autoestima e solidão. Seus labores e estudos são prejudicados, pois não conseguem manter seus afazeres (Suzuki, Matias, Silva e Oliveira, 2009; Tao et al., 2010).

Lemola et al. (2011, p.35) corroboram com as considerações acima que estão relacionadas as consequências negativas da qualidade do sono. Neste estudo verificaram que o uso excessivo de mídia eletrônica à noite é um fator de risco para o distúrbio do sono e depressão de adolescentes.

(YOUNG e RODGERS 1998), desenvolveram uma pesquisa on-line com 259 participantes adultos com o intuito de estudar a ligação entre dependência de Internet e depressão. Os resultados sugerem que o aumento da depressão está significativamente relacionado ao crescimento do tempo despendido na Internet. No entanto, os autores não elucidam se a depressão precedia o desenvolvimento do uso de Internet ou se era uma consequência.

Young (1998), relata que o uso excessivo da internet altera o desenvolvimento cognitivo, podendo trazer consequências como: isolamento social, falta de interesse nos estudos e ansiedade nos jovens que despendem grande parte de seu tempo on-line.

O Autor acima abordou sobre o desenvolvimento cognitivo, enquanto (HANAUER 2005), aborda sobre a potencialidade que a tecnologia digital tem de excitar o indivíduo, gerando uma estimulação dos sistemas auditivo, visual e emocional. Alterando da mesma forma a capacidade cognitiva, trazendo benefícios ou malefícios dependendo da utilização e horas de uso da tecnologia.

A seguir serão descritos os procedimentos metodológicos, sempre com escopo de atender os objetivos do estudo.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa possui abordagem qualitativa, que de acordo com Minayo (1994, p. 42), “a pesquisa qualitativa surge da impossibilidade de entender e compreender por meio de dados estatísticos, alguns fenômenos voltados para a percepção, a intuição e a subjetividade. Está diretamente direcionada para a investigação dos significados das relações humanas”.

A pesquisa teve caráter descritivo que segundo (GIL 2008), tem por objetivo, descrever as características de determinadas populações ou fenômenos. Uma de suas peculiaridades está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como o questionário e a observação sistemática.

Caracterizou-se como um estudo de caso descritivo, segundo Yin (2003, p.128), o estudo de caso descritivo é, em geral, considerado menos exigente do que um explanatório.

O Estudo de Caso, foi realizado em uma Organização Militar do Exército Brasileiro em Santana do Livramento-RS, tendo como objetivo geral, descrever os impactos e mudanças que o uso excessivo da internet, assim como fatores ligados a este advento tais como, vício em

internet, virtualização^{xiii}, jogos virtuais e dessocialização^{xiv}, causa na vida do Soldado que presta o Serviço Militar Inicial.

A coleta das informações foi realizada, através de entrevistas qualitativas semiestruturadas, presenciais, com 10 (dez), militares do efetivo profissional, de uma Organização Militar do Exército Brasileiro. Todos Instrutores de Corpo de Tropa com mais de 20 anos de efetivo serviço a fim de verificar suas percepções a respeito dos impactos e mudanças nessa geração conhecida como Geração Z, compreendida entre os anos de 1995 e 2010, que prestaram o serviço militar obrigatório no decorrer dos últimos 20 anos. Para (TRIVIÑOS, 2008), “uma entrevista semiestruturada, valoriza o investigador e faz com que o informante se sinta à vontade, enriquecendo assim a investigação”; Como instrumento de coleta de dados foi utilizado o roteiro de entrevista conforme (APÊNDICE A).

As entrevistas obtidas foram enumeradas sequencialmente e os respondentes codificados como Militar 1, Militar 2, Militar 3..., as entrevistas foram gravadas, sendo que cada entrevista ocupou o tempo de quarenta minutos a uma hora de cada entrevistado.

Quadro 1 – Perfil dos Participantes

Características dos Participantes			
Militar 01		Militar 02	
Idade	42	Idade	40
Estado Civil	Divorciado	Estado Civil	Casado
Nr de filhos	Não tem	Nr de filhos	01
Posto ou Graduação	1º Sgt	Posto ou Graduação	Capitão
Tempo de Serviço Militar	22 anos	Tempo de Serviço Militar	22 anos
Militar 03		Militar 04	
Idade	49	Idade	42
Estado Civil	Casado	Estado Civil	Casado
Nr de filhos	03	Nr de filhos	02
Posto ou Graduação	2º Sgt QE	Posto ou Graduação	1º Sgt
Tempo de Serviço Militar	30 anos	Tempo de Serviço Militar	22 anos
Militar 05		Militar 06	
Idade	49	Idade	42
Estado Civil	Casado	Estado Civil	Casado
Nr de filhos	02	Nr de filhos	01
Posto ou Graduação	2º Sgt	Posto ou Graduação	3º Sgt
Tempo de Serviço Militar	30 anos	Tempo de Serviço Militar	13 anos
Militar 07		Militar 08	
Idade	47	Idade	48
Estado Civil	Casado	Estado Civil	Casado
Nr de filhos	03	Nr de filhos	03
Posto ou Graduação	Sub Tenente	Posto ou Graduação	Sub Tenente
Tempo de Serviço Militar	27 anos	Tempo de Serviço Militar	29 anos
Militar 09		Militar 10	
Idade	41	Idade	53
Estado Civil	Casado	Estado Civil	Casado
Nr de filhos	02	Nr de filhos	02
Posto ou Graduação	1º Sgt	Posto ou Graduação	Capitão QAO
Tempo de Serviço Militar	23 anos	Tempo de Serviço Militar	34 anos
Média do tempo de Serviço:			

Fonte: Próprio Autor.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Para análise utilizamos as técnicas propostas por (Bardin 2011), realizando a pré-análise, é por meio dela que o pesquisador começa a organizar o material para que se torne útil a pesquisa. Na segunda fase, ou fase de exploração das entrevistas, são escolhidas as unidades de codificação que compreende a escolha de unidades de registro e recorte textual. E interpretação dos resultados, onde a mesma autora define pelo ato de interpretar palavras chave que apareçam com frequência durante as entrevistas.

Com o objetivo de proporcionar um melhor entendimento e facilitar a análise o tema foi dividido em seis conceitos analíticos a seguir:

Quadro 2 - Tópicos Analíticos

TÓPICOS	AUTOR:	Abordagem
Impactos do uso da internet no comportamento humano do soldado	Young (2011).	Relata em seus estudos que a dependência em internet foi identificada como um problema nacional nos EUA, China, Coreia do Sul e Taiwan,
Principais diferenças percebidas dentre os militares que prestaram o serviço militar entre os anos 2000 e 2021	Suzuki, Matias, Silva & Oliveira, (2010).	Esses indivíduos geralmente apresentam dificuldade de comunicação, baixa autoestima e solidão. Seus labores e estudos são prejudicados, pois não conseguem manter seus afazeres devido a permanência ON-LINE.
O uso da (internet) das plataformas virtuais, computadores, smartphones e games.	Liu et al. (2016)	Em seus estudos, evidenciaram que os jogos com smartphones e os padrões de uso frequente estão associados à dependência dos aparelhos de smartphones. Esses resultados sugerem que os próprios pais, conselheiros e professores escolares, psiquiatras e outros profissionais de saúde física e saúde mental devem tomar medidas para subsidiar e prevenir a dependência considerada não-química.
Mudanças no comportamento dos soldados de prestam o serviço militar inicial	Correa (2018)	Chama a atenção para os altos níveis de exposição das intimidades por pessoas em redes sociais, e que tal exposição podem causar mudanças significativas no comportamento do indivíduo. Onde na sociedade exposta cada sujeito torna-se um objeto de publicidade, o mesmo autor menciona ainda sobre individualismo.
Impactos na higidez física dos Soldados	Correia (2006).	Cita em seu trabalho que os jovens então despendendo grande parte de seu tempo útil a virtualização, tendo o seu metabolismo totalmente alterado vindo a adquirir doenças de pessoas idosas com altos graus de obesidade o que trará consequências graves ao futuro do indivíduo inclusive no mercado de trabalho.
Ações frente ao Avanço tecnológico	Liu et al. (2016)	Em seus estudos sugere que os pais, conselheiros, professores, psiquiatras e outros profissionais de saúde física e saúde mental devem tomar medidas para subsidiar e prevenir a dependência considerada não-química do smartphone, considerando o desenvolvimento de ferramentas de detecção precoce e programas de intervenção em ambientes escolares ou comunitários.

Fonte: Próprio Autor.

4.1. Impactos que o uso indevido ou excessivo da internet traz no comportamento humano dos jovens que ingressam no serviço militar.

Ao iniciarmos a análise dos impactos ou mudanças ocorridas na vida dos jovens que prestam o serviço militar inicial, diretamente relacionadas ao uso abusivo da internet nos últimos 20 anos, realizamos 10 entrevistas com militares possuidores de vasta experiência em corpo de tropa, instruções militares e no trato com Soldados do Efetivo Variável, as entrevistas foram realizadas pessoalmente em uma Organização Militar do Exército Brasileiro de Santana do Livramento - RS, conforme apêndice A. Que mencionaram o descrito a seguir e foram transcritas de forma *ipsis litteris* (falas transcritas fielmente):

o Militar 01, cita em suas palavras que atualmente os jovens estão tendo seu convívio social prejudicado, pouca capacidade de resolver problemas, preocupam-se muito com o celular, só interagem com a internet, vivem só no mundo virtual não ligam para realidade. Já o Militar 02, comenta que impacta tanto na parte negativa quanto na positiva, positivamente é o conhecimento técnico em informática, e negativamente é que o uso indevido da internet que afeta a parte psicomotora dos jovens e a parte social, pois não socializam ficam só dentro de casa e não procuram amigos para interagir. Na mesma linha de raciocínio, o Militar 05 entende que os soldados já não interagem mais com os amigos, só pensam no aparelho celular até mesmo as crianças mais novas, hoje em dia tem uma carga de interação virtual muito maior que antigamente, ou seja os jovens estão deixando de socializar de conversar fisicamente uns com os outros.

Estas abordagens vão ao encontro do que mencionam Suzuki, Matias, Silva e Oliveira (2010), quando citam em suas pesquisas que geralmente, os indivíduos comprometidos com vício em tecnologia apresentam dificuldade de comunicação, baixa autoestima e solidão. Seus labores e estudos são prejudicados, pois não conseguem manter seus afazeres devido a permanência on-line. Somando a análise observa-se que além do mencionado pelos autores, os militares acima identificaram que a interação dos jovens, que fazem parte do estudo, é maior com a internet prejudicando a socialização dos mesmos, em decorrência do pouco convívio social, o que infere-se impactará muito nas relações interpessoais e socialização.

Notamos que durante análise das entrevistas algumas palavras são citadas por vários entrevistados, tais como sensibilidade, sedentarismo, ansiedade, individualismo e falta de socialização. Mas porque tais palavras ganham destaque durante as entrevistas? Pelo fato de todas elas estarem ligadas a fatores ou distúrbios diretamente associados ao vício em internet. Observemos as falas do Militares 01, 05 e 10 quando citam a palavra sensíveis:

o militar 01, comenta durante a entrevista que os Soldados das novas gerações estão mais sensíveis, com psicológico fraco, devido a opinião alheia pelas redes sociais, sinais de depressão e até mesmo tendência suicida, nota-se aumento de tendências. O Militar 10 diz que houveram mudanças, pois os jovens daquela época não tinha toda essa interação com a tecnologia tinham habilidades decorrentes do cotidiano que estavam inseridos, eles eram mais fortes fisicamente mais rústicos pois eram diferentes dos jovens de hoje que ficam muito tempo debruçado em cima dessas tecnologias, os jovens de hoje, são bombardeados por informações que nem sempre são benéficas, são mais sensíveis intelectualmente. Enquanto o Militar 05, cita em suas palavras que Hoje em dia os soldados estão com menos rusticidade mais digamos sensíveis intelectualmente e fisicamente.

Ao analisarmos as falas dos militares acima, percebemos que os mesmos vão ao encontro do que cita Correa (2018), quando chama a atenção para os altos níveis de exposição das intimidades por pessoas em redes sociais, e que tal exposição podem causar impactos significativos no comportamento do indivíduo.

Percebemos que houveram impactos comportamentais, tais como sensibilidade a opiniões alheias, aumento dos sintomas de depressão, perda de condicionamento físico proveniente da permanência em frente as telas,

4.2. Principais diferenças percebidas dentre os militares que prestaram o serviço militar entre os anos 2000 e 2021.

Ao analisarmos sobre as principais diferenças percebidas ao longo dos últimos 20 anos nas turmas de Soldados que serviram durante o Serviço Militar Obrigatório, mais precisamente falando dos jovens da Geração “Z” percebe-se através das palavras dos entrevistados, diferenças físicas, intelectuais e sociais no prospecto vivencial destes jovens através dos anos.

É possível, ainda, perceber que o uso de forma errônea do advento internet está trazendo mudanças significativas na vida e na maneira de viver desta e das próximas gerações. Alguns dos entrevistados trouxeram à tona a palavra “individualismo”, quando direcionamos as entrevistas, para as diferenças ou mudanças comportamentais vivenciadas através dos anos, nas palavras a seguir:

antigamente os soldados eram mais unidos entre si, hoje em dia a um sentimento individualista vivem num mundo virtual muitos com problemas de depressão, muitos criaram uma vida paralela em redes sociais, cita o Militar 01. O militar 08, em suas palavras menciona que A internet está sendo utilizada excessivamente e acaba atrapalhando o convívio em grupo o convívio com outras pessoas, isso acarreta que o Soldado fica muito individualista. Na mesma linha de raciocínio o Militar 10 ressalta em suas palavras que O ser humano nasceu para ser um ser social, então quando se encerra em um quarto para mexer no celular ou para jogar ele está deixando de interagir com família e amigos. E ainda em casos piores que é quando entram no mundo virtual, criam um personagem e o seu mundo passa a ser aquilo ali. É isso o que penso que o jovem que passa muito tempo nas redes ele acaba perdendo em vida.

As citações dos entrevistados nos remetem a Nardon (2006), o qual expõe que pessoas que tem uma boa relação social, têm mais possibilidades de obterem uma boa evolução psicossocial. A utilização indevida da internet e o uso em excesso faz com que o indivíduo não desenvolva tais condições, podendo ter dificuldades na vida adulta. Assim sendo a má utilização da tecnologia, faz com que a pessoa confunda o mundo real e o virtual. O uso excessivo da internet, vem mudando drasticamente o convívio e todas as formas de interação entre as pessoas diminuindo cada vez mais o contato físico gerando um comodismo, podendo causar danos sociais como a separação do sujeito da sociedade, chegando à solidão, depressão e até mesmo o próprio suicídio.

Percebe-se que os entrevistados, quando indagados sobre as mudanças nos últimos 20 anos, demonstram grande preocupação com a dessocialização, ou seja o indivíduo estranhamente interage com outras pessoas sem ver suas feições, sem olhar seus gestos sem sentir qualquer tipo de sentimento, através de palavras escritas muitas vezes pensadas que na grande maioria das vezes desperta desconfiança e apreensão, ou seja transbordam sentimentos através de uma pequena tela sem qualquer contato físico.

Entendemos assim que essa falta do contato físico causada pela comodidade de interagir com amigos e familiares e ter uma “vida social virtual”, auxilia na criação de um novo ser social totalmente congênere porém individualista em seus atos ações e atitudes, Ao aprofundarmos a entrevista é isso que podemos perceber que os entrevistados desejam expor com suas palavras quando expressam suas percepções face ao comportamento dos Soldados da Geração “Z”.

4.3. O uso da (internet), plataformas virtuais, computadores, smartphones e games.

Sobre o uso das tecnologias (internet), ou sobre como as novas gerações desfrutam e deitam-se acerca do uso de tão maravilhoso advento, não poderíamos deixar de saber as

percepções dos entrevistados sobre a forma como essas novas gerações de Soldados utilizam a internet, suas redes sociais e os jogos virtuais, onde citam o que segue:

o Militar 2 comenta que está havendo o uso abusivo dessas plataformas e que o jovem soldado está perdendo tempo de vida quando fica muito tempo ON-LINE. Concordando o Militar 4 diz que nos dias atuais os jovens gastam muito o tempo de suas vidas em interação virtual, sem se dar conta que a vida está passando. O Militar 7 salienta que a formação da personalidade da geração atual foi baseada em mídias digitais, com facilidade de acesso a formadores de opinião das mais diversas vertentes, são mais inteligentes que a geração passada sem dúvida, porém tem muito conhecimento teórico e muito pouco prático. O Militar 8 segue a mesma linha de raciocínio ao dizer que a tecnologia é excessivamente usada pelos jovens e acaba atrapalhando o convívio em grupo o que torna a pessoa muito individualista devido a esse fato. O Militar 9 pensa que a tendência é só aumentar ainda mais o uso e a utilização dessa tecnologia. Existem empresas investindo pesado na realidade virtual (Virtualização), eu tento fazer meu filho de 18 anos pedalar comigo sair, mas ele só quer jogar game fica um monte de horas naquilo e levanta dali irritado.

Após análise das falas dos entrevistados a respeito da forma como os Soldados utilizam a internet percebemos que em algum momento todos concordam que as últimas gerações utilizam em demasia o advento, e fica nítido que ao despender considerável tempo navegando em redes sociais ou em jogos virtuais de alguma forma o indivíduo está deixando de lado sua vida social o que comprovadamente causa transtornos intelectuais, físicos e sociais aos Soldados.

4.4. Mudanças no comportamento dos soldados que prestam o serviço militar inicial devido ao uso excessivo da internet

Quando verificamos as mudanças comportamentais percebidas pelos entrevistados ao longo dos anos no intelecto dos soldados, na forma de ser, agir e comportar-se, fica nítido que houveram mudanças, que talvez para maioria das pessoas seja imperceptível. Mas para esses militares entrevistados que lidam ano a ano com jovens de todas as crenças e classes sociais, e os recebem, oriundos do seio de suas famílias de dentro de seus quartos, subtraídos dos games on-line e das suas redes sociais com o objetivo de torna-los Soldados, que serão preparados para defender a Pátria, e sacrificar a vida por ela, se preciso for, conseguem durante o tempo que os acompanham nas instruções militares, perceberem mudanças, como mencionam os entrevistados a seguir:

o militar 2 ao ser perguntado sobre as mudanças comportamentais argumenta que hoje em dia os Soldados então menos rústicos e acha que é pelo uso do computador, diz que os jovens de hoje tem um intelecto mais apurado, porém expõem muito suas vidas, criando assim uma necessidade de exposição. E se sujeitando a críticas desnecessárias que por muitas vezes testam até mesmo sua auto aprovação. Militar 4 argumenta o seguinte Mudou muito, pois hoje o conhecimento está à disposição dos dedos, a interação está em toda a parte. Porém isso trouxe a dependência em internet de maneira viciante pois as pessoas trocam as confraternizações por interação virtual. O Militar 5 comenta que hoje em dia os soldados estão com menos rusticidade e mais sensíveis intelectualmente e fisicamente. O Militar 6 cita que O soldado nos dias de hoje vem com mais conhecimentos diversos mais aberto a novas ideias. Porém com um psicológico bem mais fraco que os soldados que não eram tão conectados. O Militar 8 argumenta que mudou muito, os jovens já não brincam ou relacionam-se com seus amigos como antes é só pelo celular e computadores.

O conteúdo das falas dos respondentes vão ao encontro do que (Correa 2018), menciona no momento em que ele chama a atenção para os altos níveis de exposição das intimidades por

pessoas em redes sociais, e que tal exposição podem causar mudanças significativas no comportamento do indivíduo.

Quando nos debruçamos sobre a análise das entrevistas que tratam das mudanças ao longo dos anos percebemos que os Soldados das novas gerações, possuem dificuldades em socializarem-se, devido ao tempo despendido pelo objeto da pesquisa, porém possuem uma vasta carga experiencial, com muitas informações, mas muito dispersas ou seja possuem conhecimento porém de forma superficial.

Como citam os entrevistados, são mais suscetíveis a ter depressão que se caracteriza por distúrbios comportamentais, perda da vontade de realizar ações cotidianas, grande fadiga e modificações sobre o apetite, sono e libido (Fonte: Biblioteca Virtual da Saúde).

Constatamos, ainda, que podem ocorrer baixa autoestima causada pela virtualização ou seja a não aceitação do ser físico e dos fatos da vida em alguns casos podem ocorrer desejos obscuros ou até mesmo suicidas.

4.5. Impactos na higidez física dos Soldados

Sobre os fatores clínicos e os impactos na higidez física, é importante salientar que tais impactos poderão ocorrer em alguns indivíduos que despendem grande tempo em jogos virtuais virtualização e redes sociais, não de forma generalizada, sobre o tema, os entrevistados expuseram que:

para o Militar 1 a questão física vem sendo prejudicada devido ao grande tempo que os jovens ficam em frente as telas e o pouco tempo utilizado para higidez física. O Militar 2 salienta que poderão haver transtornos sim, se utilizada de forma abusiva pois o jovem que despende muito tempo ON-LINE, deixa de fazer outras atividades como treinamento físico, sendo vítima de obesidade. Na mesma linha, o Militar 3, acredita que existe um impacto negativo para aqueles soldados que pelo fato de ocuparem grande parte de seu tempo em redes sociais e jogos, falta tempo para outras atividades como a atividade física. O Militar 4 concorda com os demais ao dizer que houveram impactos negativos que afetaram na resistência do soldado o Soldado está mais sensível fisicamente e emocionalmente. Já o Militar 6 percebe que os jovens que incorporam na atualidade, tem o condicionamento físico menor que os que viviam sem as redes sociais e a internet, talvez por praticarem menos atividades físicas, essa é sua impressão. O militar 7 comenta que nós viemos de uma geração em que todos iam para a esquina jogar bola, ou todos iam fazer alguma coisa juntos, desenvolviam-se relações interpessoais, na geração atual, apenas aqueles que tem uma propensão ao esporte é que irão praticar, aumentando os índices de sedentarismo. O Militar 9 alega que se comparado ao soldado de 20 anos atrás sim pois os jovens de antigamente se reuniam pra jogar bola andar de bicicleta. Hoje em dia ficam na frente do computador conversam por chat não interagem. Na minha opinião os soldados dos anos 2000 chegavam com o condicionamento físico bem melhor.

Após análise das falas dos entrevistados verificamos que vão ao encontro do que menciona Correa (2006), que cita em seus estudos que os jovens então despendendo grande parte de seu tempo útil a virtualização, tendo o seu metabolismo totalmente alterado vindo a adquirir doenças de pessoas idosas com altos graus de obesidade o que trará consequências graves ao futuro do indivíduo inclusive no mercado de trabalho.

Observamos que além de distúrbios psíquicos que podem ocorrer pelo uso em excesso da tecnologia, existem também problemas físicos dentre os quais uns dos piores é o sedentarismo, pois ao seu lado andam tantos outros como Infarto ou (AVC), aumento de colesterol, atrofia muscular, problemas articulares, distúrbios relacionados ao sono dentre outros, como menciona o autor

Como já citamos anteriormente, o tema do nosso trabalho é potencializado ao trazer à tona o tema para dentro das Forças Armadas, um ambiente onde esses jovens serão testados intensamente tanto fisicamente quanto psicologicamente, motivo esse que aumenta a importância para o Exército Brasileiro em saber em um primeiro momento, identificar os jovens que ingressam na Força com vício em internet ou problemas ligados a este advento; E em um segundo momento preparar o efetivo profissional para manter uma interação mais efetiva com este novo perfil de jovem, a fim de atingir os objetivos propostos pelas Forças Armadas durante o serviço militar inicial.

Assim, torna-se fundamental saber interagir com essas gerações sem causar qualquer tipo de trauma, devido à natureza das atividades desenvolvidas pelas Forças Armadas, principalmente no aspecto operacional, isso é um dos achados importantes ao longo da pesquisa, pois acredita-se que os instrutores, poderão refletir sobre como abordar essa geração e como tratar aqueles que tem de forma excessiva, uma relação e interação muito pautada nas redes sociais e internet, formando assim um novo continuum^{xv} de adaptação – socialização, indo ao encontro do que será abordado a seguir.

4.6. Ações das Forças Armadas no trato deste advento junto as novas gerações

Sobre as ações que poderiam ser desenvolvidas pela instituição, acerca do assunto em pauta, somente quando entramos a fundo no tema, percebemos a real importância de tratarmos e principalmente entender essa geração, e tal advento que já faz parte quase de maneira intrínseca de nossas vidas, ratificado pela observação dos entrevistados a seguir:

O Militar 01, em sua opinião entende que mais atividades em grupo deveriam ser dispostas para haver mais interação entre os militares e ocupar o tempo fazendo o jovem largar a virtualização e redes sociais. O Militar 03, entende que deveriam ser contratados psicólogos para tentar identificar esses jovens e auxiliar no tratamento do vício em internet, cita, ainda, que dentro da força esses jovens que adquiriram grandes conhecimentos em tecnologia poderiam ser utilizados em favor da força. O Militar 05 entende que as forças armadas tem que se adaptarem ao avanço da tecnologia, pois é um caminho sem volta aprender a lidar com essas novas gerações e desfrutar o que eles podem oferecer de conhecimento e os com problemas poderia ser oferecido tratamento psicológico. O Militar 06 entende que o Exército deveria se adequar aos novos tempos, fazendo uma relação entre as novas tecnologias e as antigas técnicas e táticas militares, uma interligação entre o antigo e o novo, entre as tradições e a modernidade. Não tem como negar que os meios tecnológicos estão no meio militar e civil e temos que nos adaptar aos novos tempos. O Militar 07 comenta que o jovem já vem de sua residência da sua família com esse vício então é difícil fazer esses jovem mudar radicalmente. A mudança teria que ser na base na família, pois as Forças Armadas já fazem tirar os jovens de casa da convivência na frente das telas auxilia no combate a obesidade e sedentarismo pelas atividades. Na mesma linha de pensamento o Militar 08 diz que o Exército já faz e cita como exemplo um soldado do Esquadrão que um parente disse que o Quartel fez bem pois antes ele vivia 24 horas na frente do computador não saía de casa, hoje em dia passados 12 meses ele fez amizade está interagindo mais devido a rotina das forças armadas. O Militar 09 concorda com o Militar 07 e 08 ao citar que já estamos fazendo alguma coisa, o Exército já faz quando tira o jovem desse mundo virtual e traz para dentro quartel ensina o mesmo a interagir com outras pessoas através das atividades inerentes da vida militar.

Ao analisarmos sobre o trato das Forças Armadas, ou o que poderia ser feito para amenizar os efeitos do uso em excesso das novas tecnologias, fica nítido entre os entrevistados que todos concordam que realmente os jovens da Geração “Z”, apresentam mudanças reais, tanto comportamentais quanto físicas em relação aos soldados formados em gerações passadas.

As palavras do Militar 03, vão ao encontro Liu et al. (2016), que cita em seus estudos que os pais, conselheiros, professores, psiquiatras e outros profissionais de saúde física e saúde mental devem tomar medidas para subsidiar e prevenir a dependência considerada não-química do smartphone, considerando o desenvolvimento de ferramentas de detecção precoce e programas de intervenção em ambientes escolares ou comunitários.

Fator que traz à tona, até mesmo a possibilidade de mudanças no Quadro Organizacional da Organização Militar, quanto ao emprego de novos profissionais citado pelo Militar 03 em suas palavras quando sugere emprego de psicólogos no auxílio para identificação dos jovens que possuam tal distúrbio, assim como no tratamento.

Por outro lado, fica claro, após análise das falas de alguns dos militares participantes que por vezes até de forma involuntária, as Forças Armadas já ajuda no tratamento ao inserir esses jovens em atividades onde os mesmos aprenderão a viver e sobreviver em grupo, aprenderão também a pôr em prática atributos importantes não só no âmbito militar, mas em todas as situações do cotidiano de nossas vidas, tais como amizade, companheirismo, camaradagem, espírito de corpo dentre outros.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após análise das falas dos participantes e das considerações dos autores referenciados, sobre este tema, que hoje traz incontáveis benefícios à população mundial, é que percebemos a real importância do assunto, pois a internet está tão intrínseca em nossas vidas que o vício em internet mistura-se em alguns casos com o trabalho do indivíduo.

Consideramos de suma importância trazer o presente tema para dentro das Forças Armadas, devido aos impactos que percebemos quando a internet é usada indevidamente.

Percebemos, ainda, que um dos principais impactos foi a dessocialização, devido a permanência do indivíduo frente as telas.

A “dessocialização” vai de encontro aos atributos do Exército Brasileiro, pois para manter suas frações fortes e coesas deve-se estimular intensamente a interação do indivíduo a fim de mostrar a real importância da socialização e do auxílio mútuo, até tais condições estarem arraigadas no grupo e serem exercidas de forma espontânea e até mesmo imperceptível.

Quanto aos objetivos do presente trabalho, entendemos que foram todos atingidos, pois quando investigamos sobre os impactos relacionados às dimensões físicas, intelectuais e sociais causados pelo uso excessivo da internet, ratificamos o conteúdo da resposta do militar 01, quando diz que os jovens estão tendo seu convívio social prejudicado, pouca capacidade de resolver problemas, preocupam-se muito com o celular, só interagem com a internet, vivem só no mundo virtual não ligam para realidade. Percebemos que esta abordagem vai ao encontro do que menciona, (Suzuki, Matias, Silva e Oliveira 2010), quando cita que indivíduos com essa patologia geralmente apresentam dificuldade de comunicação, baixa autoestima e solidão. Seus labores e estudos são prejudicados, pois não conseguem manter seus afazeres devido a permanência “on-line”.

Quando investigamos sobre as possíveis mudanças no comportamento humano, nas dimensões físicas, intelectuais e sociais sofridas ao longo dos anos nos jovens soldados causados pelo excessivo uso da internet, veio à tona o “individualismo” ou seja a condição de viver exclusivamente para si o que comprovadamente traz graves problemas psicológicos, sociais e cognitivos ao indivíduo e ao grupo, pois na sua esteira vem o egoísmo, egocentrismo e indiferença ao próximo, dentre outras condições que não cabem na profissão militar. E que são percebidas nas falas do Militar 08, ao dizer que “a tecnologia é excessivamente usada pelos jovens e acaba atrapalhando o convívio em grupo o que torna a pessoa muito individualista

devido a esse fato”, palavras que concordam com o que menciona Correa (2018), quando diz que alguns sociólogos já chamam a atenção para os altos níveis de exposição das intimidades por pessoas em redes sociais, e que tal exposição podem causar mudanças significativas no comportamento do indivíduo.

Essas mudanças no comportamento do indivíduo, refletem nas Organizações Militares do Exército, pois estamos falando de ambientes corporativos operacionais, porém não se trata de operações empresariais e sim de operações militares, onde o companheirismo a camaradagem e espírito de corpo afluam pelo fato da extrema necessidade de auxílio mútuo, não tendo portanto espaço para o “individualismo”, que é uma das principais patologias causadas pela dessocialização do indivíduo.

Neste mesmo viés de mudanças comportamentais encontramos a “Virtualização”, uma das vértices da nossa revisão, que é o ato de criar uma versão virtual ou seja uma segunda vida dentro da internet, percebeu-se que trouxe mudanças psicológicas e comportamentais ao indivíduo, pois a permanência em frente as telas, cuidando da vida virtual e das amizades virtuais em redes sociais, leva, por muitas vezes o indivíduo a altos graus de exposição, até mesmo, por muitas vezes de sua vida mais íntima, dando atenção a opiniões de pessoas desconhecidas que falam protegidas pela distância. Fatores estes que levam o indivíduo a considerar mais sua vida e amigos virtuais do que suas interações reais.

Esses amigos virtuais e não reais conduz à exposição da vida e de suas intimidades à opinião alheia, o que causa transtornos psíquicos ao indivíduo tais como depressão, desapego as atividades diárias como trabalhar, comer, estudar e até mesmo a desvalorização da vida.

Ao analisarmos sobre os impactos relacionados ao condicionamento físico diretamente ligados ao avanço tecnológico e do mundo virtual percebe-se que há uma correlação entre tempo de permanência em frente as telas e o estado físico dos jovens, pois uma das principais comorbidades evidenciadas durante a revisão foi o sedentarismo que se caracteriza pela falta de atividades físicas em pessoas de qualquer faixa etária.

Comprovadamente pessoas que despendem grande parte de seu tempo em frente as telas tendem a não disponibilizar tempo para sua própria higidez física, trazendo à tona outras patologias que acompanham o sedentarismo, tais como obesidade, aumento de colesterol, atrofia muscular, aumento da pressão arterial, problemas articulares e doenças do sono.

Ao revisar sobre tão complexo assunto, que envolve um tema que faz parte do cotidiano de lares empresas e instituições, tentamos de alguma forma entender como o vício com internet e a virtualização transformou com o passar dos anos a forma de ser pensar e agir do indivíduo.

Portanto, concluímos que sim houve impactos e mudanças significativas na vida dos jovens que prestam o serviço militar inicial, entendemos que não só nas Forças Armadas, mas toda e qualquer empresa, organização ou instituição governamental ou não, tem que saber lidar com essas novas gerações e com o avanço tecnológico, seja capacitando seus colaboradores à cerca de melhores métodos para identificar e auxiliar indivíduos que sofram com o vício em internet.

Ou até mesmo contratando psicólogos para tratarem ou auxiliarem seus quadros funcionais, acerca de patologias ou distúrbios ligados ao vício em internet e avanço tecnológico. Pelo fato de ser uma condição irreversível que a cada dia se enraíza de forma intrínseca no indivíduo a nível global, consideramos preponderante que esse conteúdo seja refletido e faça parte dos estudos dos Setores ligados à educação quer do Exército Brasileiro quer de outras Organizações.

Este estudo reflete nas práticas educacionais do Exército Brasileiro, é pertinente repensar as formações dos quadros do efetivo profissional, como qualificações e capacitações, com objetivo de otimizar as instruções militares direcionadas aos jovens que prestam o serviço militar inicial, que já não tem o mesmo comportamento e percepção sobre a socialização,

trabalho em equipe, espírito de corpo, mas tem um potencial tecnológico que pode ser aproveitado em algum momento.

Este trabalho não encerra aqui, fica aberto para outras pesquisas sobre a internet e as relações interpessoais no Exército Brasileiro, devido à complexidade do assunto e pela forma como tal tecnologia se molda ao indivíduo com o passar dos anos de forma intrínseca criando um caminho sem volta.

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Ministério da Saúde. Biblioteca Virtual em Saúde. **Depressão**: Brasília, DF. Disponível em: <<https://bvsmms.saude.gov.br/depressao-4/>>. Acesso em: 20 dez 2021.

BRASIL. **Ministério da Saúde**. Biblioteca Virtual em Saúde. Brasília, DF, 05 mar 2005. Disponível em: < <https://bvsmms.saude.gov.br/depressao-4/> >. Acesso em: 20 dez 2021.

BRASIL. Exército Brasileiro. Plano Pedagógico de Qualificação/ 1, **Cabos e Soldados do Exército Brasileiro – 4ª Edição 2006**.

CORREA, J. **O reflexo de Narciso, nas águas de internet**. Curitiba - Paraná: Editora Appris 2018.

DUMITH, Samuel Carvalho. **Insatisfação corporal em adolescentes**: um estudo de base populacional. 2011. Disponível em: < <https://www.scielo.br/j/csc/a/N6SCb79fnXyQr3jLR4Y3mqm/abstract/?lang=pt>>. Acesso em 07 ago. 2021.

FORSYTH, R.; HARLAND, R.; & EDWARDS, T. **Computer game delusions**. J R Soc Med, 94, 184-185.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HIGUCHI, S., MOTOHASHI, Y., MAEDA, T. e ISHIBASHI, K. **Relação entre diferença individual na supressão de melatonina pela luz e hora de dormir habitual**. J. Physiol. Anthropol. Appl. Human Sci. 2005, 24, (no prelo).

JENKINS, Henry. **A cultura digital mistura cultura popular com conteúdo da cultura de massa** disponível em: <<http://softwarelivre.org/portal/noticias/henry-jenkins-a-cultura-digital-mistura-cultura-popular-com-conteudo-da-cultura-de-massa>>. Acesso em: 21 de junho. 2021.

KALLAS, M. B. L. M. **O sujeito contemporâneo, o mundo virtual e a psicanálise**. Editora Reverso, v.38, n.71, p.55-64, 2016.

LEMOLA, S., BRAND, S., VOGLER, N., PERKINSON-GLOOR, N., ALLEMAND, M., & GROB, A. (2011). **Jogos habituais de computador à noite estão relacionados a sintomas depressivos**. Personality and Individual Differences.

LIU, C. H. et al. **Jogos em smartphones e padrão de uso frequente associados ao vício em smartphones**. Medicine, v. 95, n. 28, pág. 40 à 68, 2016.

MATTOS, A. D. et al. **Atividade Física na sociedade tecnológica. Revista Digital**, ano 10, n. 94, mar. 2006. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd94/tecno.htm>>. Acesso em: 02 maio de 2021.

MINAYO, M. C. S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 1994. p. 51-66.

NARDON, F. **A relação interpessoal dos adolescentes no mundo virtual e no mundo concreto**. Trabalho de Conclusão de Curso. Criciúma: Curso de graduação em Psicologia, Universidade do Extremo Sul Catarinense, 2006.

PEREIRA, Cláudia. **Nomofobia – A doença Moderna**. 2013. Disponível em: <<https://oficinadepsicologia.com/nomofobia-a-doenca-moderna/>>. Acesso em: 14 out. 2021.

SUZUKI, F. T. I., MATIAS, M. V., SILVA, M. T. A., e OLIVEIRA M. P. M. T. (2009). **O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo**. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*, 58(3),162-168.

THOMPSON, S., **The internet end its pontential influence on suicide**. *Psychiatric bulletin*, (1999).

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

YOUNG, K. S. **Avaliação clínica de clientes dependentes de internet**. In: YOUNG, K. S.; ABREU, C. N. (Orgs.). **Dependência de internet: manual e guia de avaliação e tratamento**. Tradução Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artmed, p.36-54, 2011.

YOUNG K.S, RODGERS R.C. **A relação entre depressão e vício em Internet**. *Cyber Psychol Behav* 1998; 1 (1): 25-8.

YIN, Robert. **Estudo de Caso Planejamento e Métodos**: Editora Bookman, Porto Alegre: 2ª Edição 2003.

APÊNDICE A

A. PERFIL DO ENTREVISTADO

1. Qual sua idade?
2. Qual sua escolaridade?
3. Quando você ingressou nas forças armadas?
4. Qual sua função nas forças armadas?
5. Você tem computador em casa?
6. Você tem aparelho celular com conexão à internet?

B. Impactos e Mudanças percebidas nos jovens da Geração Z, que prestaram o serviço militar entre os anos 2000 e 2021:

1. Qual sua percepção sobre o comportamento humano em todos os aspectos ou seja físico, intelectual e social dos jovens que ingressam no serviço militar nos dias de hoje?
2. Quais as principais diferenças percebidas dentre os militares que prestaram o serviço no início dos anos 2000, para os jovens que prestam o serviço militar nos dias de hoje?
3. Qual sua opinião sobre como os jovens militares nos dias de hoje lidam com as plataformas virtuais (internet) e equipamentos como smartphones, e games?
4. Na sua opinião, com sua experiência como instrutor de corpo de tropa, você acha que a rede mundial de computadores mudou de alguma forma o comportamento humano dos soldados de prestam o serviço militar inicial?
5. Você acha que a parte física do soldado é de alguma forma prejudicada pelo uso excessivo da internet?
6. Na sua opinião, quais medidas ou ações, que as Forças Armadas poderiam prover para contribuir com essas novas gerações?

APÊNDICE B
SÚMULA DAS ENTREVISTAS COM OS MILITARES INSTRUTORES DE CORPO DE TROPA SOBRE MUDANÇAS E PERCEPÇÕES NOS ÚLTIMOS 20 ANOS

PERGUNTAS	MILITAR 01	MILITAR 02	MILITAR 03	MILITAR 04	MILITAR 05	MILITAR 06	MILITAR 07	MILITAR 08	MILITAR 09	MILITAR 10
PERGUNTA 1	Convívio Social prejudicado, pouca capacidade de resolver problemas, se preocupa com o celular, só interagem com a internet, falta de união, vivem só no mundo virtual não ligam pra realidade	Influencia tanto na parte negativa quanto na positiva, positiva é o conhecimento técnico em informática, a negativa é que o uso indevido da internet afeta a parte psicomotora dos jovens e a parte social, pois não socializam ficam só dentro de casa e não procuram amigos para interagir.	Sim influência de várias maneiras dependendo do tipo de acesso. Pois a internet ensina tudo tanto para o bem quanto para o mal se o jovem passar todo o tempo na internet ele perde a vida de viver, no Quartel isso é ruim pois afeta diretamente os atributos da área afetiva, devido a falta de contato com seus companheiros	Sim, para o bem e para o mal a parte boa é que o jovem já chega mais esperto, pois adquirem mais conhecimento devido a grande carga de informações a sua disposição no decorrer de sua vida. O aspecto ruim é que hoje em dia os soldados estão um do lado do outro e não conversam devido ao uso do celular, não socializam não trocam informações pessoais preocupam-se mais com o mundo virtual do que com as pessoas que estão ao seu lado.	Sim influenciou, pois não interagem mais com os amigos, só pensam no aparelho celular até mesmo as crianças mais novas, hoje em dia tem uma carga de interação virtual muito maior que antigamente, ou seja os jovens estão deixando de socializar de conversar fisicamente uns com os outros.	Os jovens estão dependentes das redes sociais, aqui dentro a prova disso é que mesmo sendo proibido alguns jovens ainda insistem em utilizar o celular durante o serviço. Vindo a transgredir disciplinarmente	A internet ocupa todas as faces da vivência social, para os jovens que já nasceram em um mundo dominado por essa tecnologia. Ou seja, essa utilização da internet já faz parte da vida dessa geração. Eu acho que está ocorrendo o uso em excesso da tecnologia.	O benefício é que os jovens tem acesso as informações, e Etc, mas existem muito mais malefícios por que o jovem de hoje deixa de aproveitar sua melhor fase que é a adolescência, o convívio com outros jovens ele vive isolado, Quando ele chega no Exército ele tem um impacto muito grande ele sente muito a mudança de vida. Quando utilizam jogos virtuais adquirem alguns distúrbios se afastam da realidade e perdem o poder de decisão	Essa geração é muito ligada a internet, então acham que tudo que fazem tem que postar é um vício só que as Forças Armadas tem suas restrições e coisas que não podem ser divulgadas por atentar contra a segurança. Outra coisa hoje em dia eles vão pra um exercício e ficam cada um no seu celular em vez de conversar e interagir uns com os outros.	Isso é uma coisa que não tem como mudar o jovem já nasce inserido nesse meio, existem partes negativas e positivas, mas analisando pela parte de uso excessivo impacta negativamente pelo fato de passarem muito tempo a disposição da tecnologia dispensando amigos e relacionamentos
PERGUNTA 2	Soldados mais sensíveis,	Hoje em dia os militares ficam muito	O soldado de hoje não está socializando	Antigamente os soldados eram mais interativos,	Sinto uma tremenda diferença, os	Mudanças em vários aspectos até na parte	A formação de um soldado incorporado	Principal parte comprometida é a parte física, o	Mudou muito hoje todos temos celulares	Tem diferença houve mudanças os jovens daquela

	psicológico fraco, devido a opinião alheia pelas redes sociais, sinais de depressão e até mesmo tendência suicida, nota-se aumento de tendências	em casa desfrutando da tecnologia o que potencializa o sedentarismo e obesidade. Os jovens de outras gerações interagiam mais eram mais comunicativos pois não existiam redes sociais.	Não está interagindo como o Sd de antigamente. O Sd de hoje está mais preparado intelectualmente porém com menos rusticidade mais sensível	digamos espertos, eles vinham aparentemente mais resistentes digo física e emocionalmente. Os jovens de hoje possuem a parte intelectual mais desenvolvida, porém não sabem lidar com pessoas possuem baixa capacidade de interação, devido ao tempo gasto no celular.	jovens de antes pensavam diferente pensam em trabalho família e futuro. Hoje o foco é o aparelho celular só pensam nisso, em todos os lugares as pessoas caminham visualizando o telefone fazem as tarefas com telefone, em fim o aparelho virou parte da pessoa	física por que muitos desses jovens é nítido que são obesos e sem estrutura muscular por não realizarem nenhuma atividade física. Também percebo que os soldados de hoje vivem em função de Redes sociais e perfis na internet.	antes dos anos 2000 era diferenciada. Justamente por essa situação em que a criação era diferenciada. Hoje em dia essa geração se criou em casa no videogame e internet. Então muita cultura foi perdida.	jovem não está cuidando da sua parte física Não está se alimentando direito fica muito tempo dentro de casa e principalmente fazendo pouco exercício físico, as vezes devido a ansiedade causada pelos jogos.	até as crianças sabem mexer, olhar vídeos e outras coisas. Eles aprendem muito mais rápido que as gerações passadas. Eles são muito dependentes da tecnologia. Que veio para o bem e para o mau como os jovens que começaram a se mutilar por causa de um jogo (Baleia Azul). Existem ainda pessoas que se utilizam do anonimato para fazer o mau. Nesses tempos de pandemia piorou.	época não tinha toda essa interação com a tecnologia tinham habilidades decorrentes do cotidianos que estavam inseridos, eles eram mais fortes fisicamente mais rústicos pois eram diferentes dos jovens de hoje que ficam muito tempo debruçado em cima dessas tecnologias, os jovens de hoje, ele é bombardeado por informações que nem sempre são benéficas, são mais sensíveis intelectualmente.
PERGUNTA 3	Acha que permanece muito tempo em redes sociais despendem muito tempo	Eu acho que está havendo o uso abusivo dessas plataformas e que o jovem soldado está perdendo tempo de vida quando fica muito tempo ON-LINE.	O smartphone hoje em dia virou parte do corpo do soldado eu acho que esses jovens estão muito dependentes da internet a tal ponto de transgredirem disciplinarmente durante o serviço, pois	Na minha opinião, nos dias atuais os jovens gastam muito o tempo de suas vidas em interação virtual, sem se dar conta que a vida está passando	Na minha opinião os jovens estão trocando a vida pelo telefone passam muito tempo ON-LINE,	Eu acho que passam muito tempo em função disso tudo desperdiçam tempo de vida	Sem dúvida, como já salientei, a formação da personalidade da geração atual, foi baseada em mídias digitais, com facilidade de acesso a formadores de opinião das mais diversas vertentes, são	Muito usado pelos jovens, excessivamente usado. Acaba atrapalhando o convívio em grupo o convívio com outras pessoas, fica muito individualista devido a esse fato.	Eu acho que a tendência é só aumentar ainda mais o uso e a utilização dessa tecnologia. Existem empresas investindo pesado na realidade virtual (Virtualização) por exemplo eu tento fazer meu filho de 18 anos	Acho que o jovem pela idade tem que ser orientado deve haver orientação nas escolas do pai da mãe sobre o tempo despendido em frente as telas. O que eu noto também é que tem soldados que passam muito tempo na internet jogando

			sabem que não podem permanecer com o celular e mesmo assim o fazem.				mais inteligentes que a geração passada sem dúvida, porém tem muito conhecimento teórico e muito pouco prático.		pedalar comigo sair, mas ele só quer jogar game fica um monte de horas naquilo e levanta dali irritado.	interagindo, mas estudando ou adquirindo conhecimento muito pouco.
PERGUNTA 4	Antigamente os soldados eram mais unidos entre si hoje em dia a um sentimento individualista vivem num mundo virtual muitos com problemas de depressão.	Sim os soldados hoje em dia então menos rústicos eu acho que é pelo uso do computador	Os jovens de hoje tem um intelecto mais apurado, porém expõem muito suas vidas, criando assim uma necessidade de exposição. E se sujeitando a críticas desnecessárias que por muitas vezes testam até mesmo sua auto aprovação,	Sim mudou muito, pois hoje o conhecimento está a disposição dos dedos, a interação está em toda a parte. Porém isso trouxe a dependência em internet de maneira viciante pois as pessoas trocam as confraternizações por interação virtual.	Hoje em dia os soldados estão com menos rusticidade mais digamos sensíveis intelectualmente e fisicamente	Na minha opinião o soldado nos dias de hoje vem com mais conhecimentos diversos mais aberto a novas ideias. Porém com um psicológico bem mais fraco que os soldados que não eram tão conectados.	Sem dúvida, como já salientei, a formação da personalidade da geração atual, foi baseada em mídias digitais, com facilidade de acesso a formadores de opinião das mais diversas vertentes, são mais inteligentes que a geração passada sem dúvida, porém tem muito conhecimento teórico e muito pouco prático.	Mudou muito os jovens já não brincam ou relacionam-se com seus amigos como antes é só pelo celular e computadores.	Sim hoje em dia o jovem tem muito mais acesso as informações sobre p Quartel por exemplo entra no youtube e já sabe tudo que vai passar aqui dentro o problema é que pra adquirir tanto conhecimento despense tempo e tempo é vida.	O ser humano nasceu para ser um ser social, então quando se encerra em quarto para mexer no celular para jogar ele está deixando de interagir com família e amigos. E ainda em casos piores que é quando entram no mundo virtual, criam um personagem e o seu mundo passa a ser aquilo ali. É isso o que penso que o jovem que passa muito tempo nas redes ele acaba dessocializando-se
PERGUNTA 5	A questão física vem sendo prejudicada devido ao grande tempo em frente as telas e	Sim se utilizada de forma abusiva pois o jovem que despense muito tempo ON-LINE, deixa de fazer outras	Sim pelo fato de que se jovem ocupa grande parte de seu tempo em redes sociais e jogos falta tempo para outras	Sim afetou na resistência do soldado o Sd está mais sensível fisicamente e emocionalmente	Sim por que os soldados de hoje dão mais importância para o celular do que para o treinamento físico militar, passam só	Eu acho que os jovens que incorporam na atualidade, tem o condicionamento físico menor que os que viviam sem as	Com certeza. Nós viemos de uma geração em que todos iam para a esquina jogar bola, ou todos iam fazer alguma coisa juntos,	Sem dúvida já te disse e ratifico a vida do jovens e faz com que percam o condicionamento físico devido ao	Sim comparando com os jovens de antigamente que se reuniam pra jogar bola andar de bicicleta. Hoje em dia ficam na	A parte física com certeza fica comprometida quando o jovem fica muito tempo em frente as telas

	pouco para hígidez física.	atividades como treinamento físico, sendo vítima de obesidade.	atividades como a física.		sentados com os olhos no celular. Com isso vem o sedentarismo e obesidade	redes sociais e a internet, talvez por praticarem menos atividades físicas, essa é minha impressão.	desenvolvia relações interpessoais, na geração atual, apenas aqueles que tem uma propensão ao esporte é que irão praticar, aumentando os índices de sedentarismo.	uso excessivo da internet	frente do computador conversam por chat não interagem. Na minha opinião os soldados dos anos 2000 chegavam com o condicionament o físico bem melhor	
PERGUNTA 6	Mais atividades para ocupar o tempo e fazer o jovem largar a virtualizaçã o e redes sociais	Eu acho que poderiam criar palestras educativas falando sobre o c das redes sociais d	Contratar psicólogos para tentar diminuir essa dependência em internet	Tentar utilizar dentro da força esses jovens que adquiriram grandes conhecimentos em tecnologia em favor da força	Eu acho que o Exército deveria ter uma caixa no lado de fora das organizações e o celular deveria ficar lá fora (risadas...)	Acho que as forças armadas tem que se adaptarem ao avanço da tecnologia, pois é um caminho sem volta aprender a lidar com essas novas gerações e desfrutar o que eles podem oferecer de conhecimento os com problemas poderia ser oferecido tratamento psicológico.	FA devem se adequar aos novos tempos, fazendo uma relação entre as novas tecnologias e as antigas técnicas e táticas militares, uma interligação entre o antigo e o novo, entre as tradições e a modernidade. Não tem como negar que os meios tecnológicos estão no meio militar e civil e temos que nos adaptar aos novos tempos.	O jovem já vem de sua residência da sua família com esse vício então é difícil fazer esses jovem mudar radicalmente. A mudança teria que ser na basa na família. Pois as Forças Armadas já fazem tirar os jovens de casa da convivência na frente das telas auxilia no combate a obesidade e sedentarismo.	Na minha opinião o Exército já faz um exemplo que dou é um soldado do Esquadrão que um parente disse pra mim que o Quartel fez bem pois antes ele vivia 24 horas na frente do computador não saia de casa, hoje em dia passados 12 meses ele fez amizades está interagindo mais devido a rotina das forças armadas. Já estamos fazendo alguma coisa	Eu acho que o Exército já faz quando tira o jovem desse mundo virtual e traz para dentro quartel ensina o mesmo a interagir com outras pessoas através das atividades inerentes da vida militar.

Fonte: Próprio Autor.

-
- ⁱ Discente do Curso de Administração da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA).
e-mail: paulomendes.aluno@unipampa.edu.br
- ⁱⁱ Docente do Curso de Administração da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA).
e-mail: luizlima@unipampa.edu.br
- ⁱⁱⁱ Ato de criar uma versão virtual em vez de real.
- ^{iv} Perder ou abdicar das características comportamentais adquiridas por conta do convívio em sociedade. a dessocialização pode se dar tanto de forma voluntária ou imposta.
- ^v Ato de criar uma versão virtual em vez de real.
- ^{vi} Perder ou abdicar das características comportamentais adquiridas por conta do convívio em sociedade. a dessocialização pode se dar tanto de forma voluntária ou imposta.
- ^{vii} Ato de criar uma versão virtual em vez de real.
- ^{viii} Perder ou abdicar das características comportamentais adquiridas por conta do convívio em sociedade. a dessocialização pode se dar tanto de forma voluntária ou imposta.
- ^{ix} Ato de criar uma versão virtual em vez de real.
- ^x Perder ou abdicar das características comportamentais adquiridas por conta do convívio em sociedade. a dessocialização pode se dar tanto de forma voluntária ou imposta.
- ^{xi} Ato de criar uma versão virtual em vez de real.
- ^{xii} Perder ou abdicar das características comportamentais adquiridas por conta do convívio em sociedade. a dessocialização pode se dar tanto de forma voluntária ou imposta.
- ^{xiii} Ato de criar uma versão virtual em vez de real.
- ^{xiv} Perder ou abdicar das características comportamentais adquiridas por conta do convívio em sociedade. a dessocialização pode se dar tanto de forma voluntária ou imposta.
- ^{xv} Conjunto de elementos que passa de um para outro continuamente, sem intervalos nem interrupções.