

VIRTUALISMO, SOCIEDADE E CRISE DA HUMANIDADE: A PERIGOSA PERDA DO HUMANO FRENTE À REALIDADE DESCONHECIDA

Sandro Schmitz dos Santos¹

Resumo

Este artigo tem por objetivo mostrar o quanto virtualizamos a existência humana no mundo atual. Hoje, vemos o mundo, na maior parte das vezes, pelas lentes artificiais da tecnologia. Analisar as vantagens e desvantagens de tal atuação é o que será feito no decorrer do texto deste ensaio.

Palavras-chave

Web - Virtual – Tecnologia

Abstract

This paper aims to show how virtualized human existence is in the world today. Now, we see the world, most of the time, through the artificial lens of technology. Analyze the advantages and disadvantages of such action will be made throughout this essay.

Key words

Web - Virtual - Technology

INTRODUÇÃO

A atual sociedade tem na tecnologia seu maior servo, mas, ao mesmo tempo, tornou-se o maior escravo de sua própria criação. Hoje, simplesmente não conseguimos conceber a vida sem as benesses tecnológicas.

Nossa existência em tempo real é maravilhosa. Podemos saber, praticamente de forma simultânea, o que está ocorrendo em qualquer parte do planeta. A cada momento que passa, o mundo se torna cada vez mais interligado. O irônico neste momento é que o mundo se torna mais interligado, porém, o ser humano se torna cada vez mais isolado.

A Internet, as facilidades da tecnologia, o conforto de poder “teclar” em nossa própria casa, sem o risco e as intempéries de sair à rua, favorecem o maior isolamento das pessoas.

Ao que parece, o virtualismo do mundo eletrônico está contaminando seu criador. Esse virtualismo, no entanto, não se refere apenas à web, mas também às outras formas de tecnologia como será demonstrado neste texto.

Cumprir lembrar que virtualismo é um pleonismo criado para este artigo, tendo

em vista o fato de eu não haver conseguido localizar em nenhum dicionário tal termo. No dicionário Luft existe apenas o termo virtual, que significa algo que existe em potência, suscetível de existir ou realizar-se, implícito, tácito, da realidade que existe em um computador². Já o dicionário Aurélio não possui a palavra virtual dicionarizada, porém, ela consta como sinônimo de potencial³.

Mas, o que seria então virtualismo? Essa palavra é uma aglutinação de virtual, com o sufixo “ismo”, que significa, ação, efeito, prática, qualidade peculiar, doutrina ou condição patológica. Dentro da concepção deste artigo, virtualismo seria, então: a prática patológica de virtualizar as relações humanas.

1. O BIG BROTHER BRASIL

Já há alguns anos, estreou no Brasil o fenômeno *Big Brother*. Tendo sido criado em cima da obra “1984”, de Orson Welles, onde o autor imaginara um mundo onde o “Grande Irmão” a tudo e a todos vigia impedindo,

desta forma, qualquer transtorno que possa desestabilizar sua “sociedade perfeita”. Dentro desta concepção, criou-se este programa onde diversos competidores são trancados em uma casa e vigiados durante 24 horas por dia.

A grande audiência do programa percebida em todo o planeta denuncia, à evidência, não apenas o acentuado voyeurismo humano, mas também um certo nível de crueldade por parte do público espectador.

O *voyeurismo* se mostra a partir do momento que nos sentimos atraídos pela idéia de assistirmos toda noite o desenrolar dos fatos na “casa”. Em poucos dias, as pessoas elegeam a “musa” da casa, o mau-caráter, o mais belo, a mais fofoqueira, os pobres, os riquinhos, entre outras categorias sociais.

O espectador se sente poderoso, afinal, se torna ao mesmo tempo juiz (ao julgar os integrantes do programa), júri (quando decidem) e executor, ao retirarem o “condenado” da casa. A sensação de poder concedida ao público é muito forte. Esta sensação não apenas seduz, mas atrai de forma irresistível. Basta ver os comentários no dia posterior à eliminação.

A crueldade resta óbvia quando percebemos que o próprio jogo é, de certa forma, cruel. Colocamos 14 pessoas em uma casa, sob permanente vigília, para vermos quais serão suas reações. Nada muito diferente do que se faz com cobaias, animais em laboratórios.

Alguns afirmam que aquelas pessoas foram por vontade própria. Não é esta a questão posta. O fato de a pessoa concordar não exime o elemento de crueldade por parte da sociedade. Não exime o necessário questionamento ético da questão, afinal, transformamos nossa televisão em um zoológico humano, onde os “animais”, agora seres humanos, estão em exposição.

De outra banda, da parte dos competidores, os valores apontados são os mais questionáveis possíveis. Além de um tributo à vaidade pessoal, o programa também revela diversos objetivos por parte dos competidores. Percebemos, além disso, a clara indução por parte da produção de programa à criação de casais e, preferencialmente, de triângulos amorosos dentro do reality show. A

razão é óbvia: aumenta a tensão existente entre os participantes.

Com que mais iremos brincar? Já brincamos usando pessoas em programas que nada acrescentam ao ser humano, brincamos com seus sentimentos ao induzir situações onde irão comprometer sua inteligência emocional, brincamos com seus desejos e potencializamos suas frustrações.

Mais do que nunca, a pergunta do início deste parágrafo se torna atual. Na realidade a muitos não importa, afinal, aquela realidade não existe, é provisória, é virtual, ou seja, não nos atinge. Será?

2. O ORKUT

Desde que foi inaugurado, o Orkut virou o queridinho dos adolescentes, e não apenas deles. Basta olhar a quantidade de perfis existentes neste site de relacionamentos. No entanto, as pessoas o fazem e não percebem que ao colocarem suas informações nesta rede de informações, as mesmas ficam em um banco de dados virtual completamente aberto ao público.

Ainda que se fale sobre a necessidade de um convite para acessar a comunidade virtual, este não é difícil de obter. A inexistência de um controle sério sobre os perfis colocados neste site de relacionamentos compromete seriamente a segurança das pessoas que lá se expõem.

As recentes investidas do Ministério Público contra os administradores da rede demonstram a necessidade de um maior controle sobre o conteúdo dos diversos sites de relacionamento. Podemos afirmar hoje que o Orkut é uma terra sem lei, onde podemos localizar desde manifestações de racismo e xenofobia até comunidades onde se induz e se auxilia ao suicídio.

Por sua própria natureza, o Orkut é uma brecha enorme na vida pessoal dos indivíduos, por onde qualquer um pode acessar as informações que quiser de quem quer que seja. Para especialistas em segurança, tal realidade gera pânico em estado puro.

Isto porque, tanto especialistas em segurança quanto especialistas em comunicação, conhecem muito bem a Teoria do

Mosaico, que, segundo a qual, caso consigamos um grande número de informações de alguém, podemos traçar como este conduz sua vida, seus hábitos e, principalmente, sua programação diária. Nas mãos de alguém mal intencionado é um cipoal de informações. Tanto o é que já existem relatos, inclusive, de homicídios que foram arquitetados integralmente pelo Orkut.

Da mesma forma, diversos são os atos de injúria e difamação realizados por meio deste site de relacionamentos. Aliás, quem não conhece alguém que não terminou um namoro, ou até mesmo noivados e casamentos, por causa das mensagens contidas no Orkut?

3. OS GAMES

A terceira poderosa arena do mundo virtual são os games. Neste caso, dois são os aspectos a serem considerados: primeiro, o efeito dos games sobre seus jogadores e, segundo, a situação jurídica de seus criadores. No primeiro caso, os games constituem-se como um dos mais fortes elementos de influência da infância e juventude no mundo atual. Horas são gastas na frente dos computadores, criando-se verdadeiras sociedades entre os jogadores.

A grande crítica feita aos jogos anteriormente era o incentivo ao isolamento da criança e do adolescente. Hoje, no entanto, não seria desta maneira. Penso, inclusive, que jamais seria verdadeiro este argumento, afinal, basta olhar os grupos de garotos que se reúnem para jogar na casa de um único. Não podemos falar então em isolamento. Diversas críticas são dirigidas ao fato de que boa parte dos jogos são violentos, porém, esta realidade não deve ser tão valorizada. Acredito que sim, os jogos podem influenciar a conduta das pessoas, porém, isto só será possível caso a pessoa influenciada não possua uma forte educação.

Tal fato pode ser comprovado pela constatação que atos de violência são casos isolados no país e no mundo. Mesmo os diversos atentados ocorridos em escola dos Estados Unidos ocorrem dentro de um contexto diferenciado.

Devemos lembrar que os Estados Unidos da América possuem uma cultura expansionista e belicosa, dentro desta concepção de mundo os jogos poderão – note, a assertiva não é determinista – deflagrar ações

violentas. Mesmo dentro desse padrão cultural, podemos dizer que estes são casos isolados. Associados a determinadas patologias mentais, tal conduta poderá ser deflagrada por filmes, jogos, revistas e até mesmo livros.

O segundo ponto a ser considerado é o dos profissionais e pessoas que trabalham em torno desses jogos. Hoje, temos em destaque duas categorias: os criadores dos jogos e, os assim denominados, cyberatletas.

No primeiro caso, temos os criadores que muitas vezes trabalham meses ou anos seguidos na concepção e criação de novos jogos para a indústria. Esse trabalho demanda meses de pesquisa e estudo para poder chegar a um resultado final satisfatório. Porém, raras são as pessoas que lembram destes profissionais. A própria área jurídica os trata de uma forma diferenciada, não os imaginando como uma categoria própria de trabalhadores.

No segundo caso, estão aqueles que passam horas seguidas treinando e se preparando para os diversos campeonatos existentes ao redor do país e do mundo. Esses jovens passam dias seguidos em frente ao computador treinando, preparando estratégias e combinado com colegas a melhor tática – no caso dos jogos multiplayer – para obterem os melhores resultados possíveis. No entanto, alguém os vê como atletas?

Aparentemente, esses profissionais sofrem um processo de virtualização, afinal, estão no mundo mas, para a sociedade em geral, é como se não estivessem em nossa dimensão. A despeito de milhares de jovens no planeta utilizarem os frutos de seus esforços.

Ao que nos parece, as mídias criadas rompem as possibilidades de vínculos entre seus clientes e seus criadores. Existe por trás de toda esta mídia toda uma equipe que trabalha insistentemente para garantir sua permanente existência e manutenção. Apesar disto, isto não é percebido pelo mundo. Estes três fenômenos são também, resultado de um processo social mais amplo e que atinge nossa sociedade em todos os seus níveis. É sobre isto que passamos a falar agora.

4. A SOCIEDADE DO ESPETÁCULO

O mundo atual vem sofrendo os efeitos de dois fenômenos sociais em específico,

afinal, nos tornamos uma sociedade do risco, e, uma sociedade do espetáculo. Iremos iniciar a falar sobre a sociedade do espetáculo. Este fenômeno tem feito com que qualquer evento de ordem social adquira uma maior valorização em virtude da mídia que provoca. Em contrapartida, a reação provocada na sociedade também denuncia sua forma de pensar. Um exemplo deste fato é o espetáculo realizado por algumas redes de televisão nos Estados Unidos quando alguém será executado em alguns Estados desse país. Algumas redes chegam a vender via pay-per-view. É interessante perceber que, em regra, essas redes atingem picos de audiência.

Recentemente, acompanhamos, praticamente em tempo real, o caso Richthofen. O que causou tanto impacto neste caso? A vilã era uma adolescente de classe média alta de São Paulo, dentro de um nível cultural e de beleza nos padrões admitidos como ideais (loira, culta, bonita). Foi justamente neste ponto que o crime ofendeu a sociedade. Ela transgrediu todos os padrões admissíveis: virou as costas para um presente e futuro brilhante; e, assassinou seus pais.

A proximidade da vilã da história com a imensa massa de adolescentes que existem neste país foi um prato cheio para a mídia, especialmente, a sensacionalista. Neste caso, a mídia explorou com eficácia o medo surgido na sociedade, afinal, quem desconfiaria daquela bela e (até então) inofensiva adolescente? A realidade se impunha aos sonhos da classe média do país e destruíam seus mais belos sonhos.

Sim. A mídia valorizou o fato, mas manipulou a realidade? Se sim, nós, advogados, não fazemos isso continuamente? É verdade que, quando ocorre, é feito em respeito à ampla defesa, a defesa do acusado, porém, devemos impedir que a mídia divulgue os fatos? Devemos nos tornar censores da liberdade da informação? Ou donos da democracia?

No entanto, valeu uma forte história para a grande imprensa e, quantos querem apostar, amanhã ou depois irá surgir alguma obra com o seguinte título: “A real história de Suzane Richthofen” ou, ainda “A princesa ré”. O campo valorativo de nossa sociedade está tão bom que passamos a adorar lucrar com a

desgraça alheia.

Para encerrar este item, podemos lembrar ainda: o que torna a bolsa Louis Vuitton tão valiosa? Por que, agora, o CD daquela banda que eu nunca ouvi é tão precioso para minha coleção? Afinal, *the United States cést très belle, oui?* Se um francês ouve este absurdo⁴.

5. A SOCIEDADE DO RISCO

O outro poderoso fenômeno que originamos recentemente é o que o sociólogo alemão Ulrich Beck denominou de sociedade do risco. Para ele, a atual sociedade teme os riscos que ela própria criou. Na realidade, nossa situação atual se deve aos atos realizados anteriormente. No entanto, essa realidade fica mais evidente em situações criadas que causam danos a toda a sociedade, o caso dos crimes ambientais.

A sociedade do risco, entretanto, aumenta sua manifestação frente ao aumento da percepção do risco. Obviamente, o nível de percepção de risco aumenta exponencialmente na mesma medida do aumento de acesso a informações. O mundo virtual possibilita um forte trânsito de informações, boas e ruins, aumentado desta forma esta percepção.

O *Big Brother*, aliás, nos remete ao elemento da vigilância constante. Um dos conceitos mais virtualizados da atualidade é, justamente, o de privacidade. Hoje, estamos vivendo uma realidade onde somos permanentemente vigiados, basta ver que existem câmeras de vigilância em qualquer loja ou local, incluindo as ruas, onde estejamos circulando. Chega a ser irônica aquela famosa frase: “Sorria, você está sendo filmado”.

Cada vez mais, as pessoas vigiam aos outros e se vigiam mutuamente na sociedade. Dessa realidade, surgem os reality shows. Podemos dizer, talvez, que vivemos em um processo de construção democrática, mas vivemos, também, em uma ditadura da sociedade, afinal, na maior parte das vezes, desejamos estar de acordo com os padrões ora estabelecidos.

Se lembrarmos Roger Waters, do Pink Floyd, talvez cheguemos à conclusão que latas de salsicha podem ter mais personalidade que

alguns. Aquele refrão, inclusive, reverbera até hoje nos ouvidos de alguns: “hey teacher, leave the kids alone”. Será que podemos conseguir isso hoje?

A paranóia construída é reflexo de uma sociedade que insiste em valorizar mais o ter do que o ser. Em algum momento dissemos que quanto mais você tiver mais, você irá valer dentro do meio em que você vive. Isso lembra um certo determinismo biológico onde o mais forte está fadado a controlar e eliminar seus rivais mais fracos.

Dessa realidade aumenta potencialmente as possibilidades de conflito entre as diferentes manifestações sociais, entre os diferentes grupos sociais. Isso porque um segundo fenômeno de ambas as sociedades é, justamente, sua fragmentação em diversos grupos menores, ou seja, passa a existir um processo de tribalização.

Tribalização esta, muitas vezes incentivada pelas empresas e pela sociedade em geral. O incentivo, atualmente, para que a juventude freqüente bares específicos, ruas específicas, compre determinadas marcas e realize determinados cursos evidenciam a luta da sociedade para que seus jovens participem de determinados grupos.

Basta ver as “patricinhas”, “mauricinhos”, “surfers”, rebeldes, e outras denominações criadas. O mais curioso é que estes jovens se julgam independentes, criativos e autônomos. Doce ilusão, afinal, apenas reproduzem exatamente o que se espera deles. *No more, no less.*

6. A CRISE DO HUMANO

Após percorrer a análise da virtualização e, na seqüência, uma breve incursão pelas modernas teorias da sociedade, podemos, finalmente, tentar visualizar a crise da humanidade.

Despersonalização. Esta palavra resume os dois grandes problemas que vêm sendo abordado neste ensaio. O grande foco de ambas as questões é que a sociedade moderna vem construindo diuturnamente um processo de desconstrução da Personalidade.

A velocidade dos fatos, a constante volatilidade da realidade e o permanente

sentimento de urgência geram uma forte sensação de futilidade das coisas. É como se tudo pudesse ser facilmente substituído. Podemos ver isto, inclusive, nos relacionamentos interpessoais. O número de casamentos e divórcios vem aumentando de forma impressionante. A razão é óbvia: com o processo de divórcio facilitado, os jovens têm se casado e separado com muita freqüência, afinal, se eu cansar, me separo. Ocorreu, dessa forma, uma banalização do casamento.

É claro que não se pode, em virtude deste fato, eliminar-se este instituto, entretanto, devemos repensar se deve realmente ser tão simples romper um casamento. Porém, devemos lembrar que, se algo que atinge tão profundamente a vida pessoal de duas pessoas está tão banalizado, imaginemos, então, o que sobra para os fatos cujos efeitos ficarão dispersos na sociedade.

Adicionalmente, vimos o desenvolvimento de uma poderosa cultura do inimigo. Não aceitamos o diferente. No máximo, toleramos se ele não nos incomodar, é claro. Na realidade, o acentuado nível de competitividade que geramos em nossa sociedade faz com que passemos a ver todos como rivais potenciais para nosso próprio desenvolvimento.

O virtual pode despersonalizar por meio do fato de que a interação ocorre entre homem e máquina e que, nessa interação, a carga de informações recebidas muitas vezes não pode ser analisada de forma adequada gerando, dessa forma, em muitos casos, uma série de informações fragmentárias e superficiais. Essa tendência deve ser combatida por aqueles que lidam com as áreas afetadas a este mundo.

7. O DIREITO COMO APARELHO IDEOLÓGICO DO ESTADO

Para a teoria de Weber sobre a sociedade, o direito é uma das formas de dominação legítima desta. O direito, na realidade, possui uma função extremamente organizadora da sociedade ao mesmo tempo em que é uma das mais claras representações do poder instituído.

Negar o direito é negar a sociedade. Não por acaso o brocardo latino afirma que: “onde há sociedade, há direito” (“ibi societas,

ibi ius”). Esta assertiva é verdadeira porque, mesmo nas sociedades mais primitivas, sempre houve alguma forma de regulação social.

A questão perpassa sempre na necessidade de legitimidade ao poder instituído. O direito é sempre reflexo do poder, a violência não. Neste sentido, ensina magistralmente Hannah Arendt quando afirma:

O poder é de fato essência de todo o governo, mas não a violência. A violência é por natureza instrumental; como todos os meios, ela sempre depende da orientação e da justificação pelo fim que almeja. E aquilo que necessita de justificação por outra coisa não pode ser essência de nada.⁵

Será o direito, como expressão de um poder legítimo em uma democracia, que irá reservar ao Estado o monopólio da violência, assim como estabelecer os parâmetros de organização da sociedade.

O problema surge a partir da constatação do alto grau de seletividade do sistema jurídico. Normalmente, o sistema jurídico é criado de forma a atender públicos específicos. Isso é percebido de forma clara no direito penal, onde é frequentemente notado pela sociedade a dificuldade existente em se prender criminosos de determinado estrato social.

E não poderia ser diferente, o sistema penal é criado de forma a dirigir bem seus efeitos, aqueles que entende desajustados socialmente. O criminoso de colarinho branco, muitas vezes, é visto como alguém que cometeu um “deslize”. No caso da corrupção, sempre há alguém disposto a justificar seu candidato da seguinte forma: “o coitado foi abalroado pelo sistema”, ou, o que é ainda pior: “rouba, mas faz”.

No caso em exame, o direito simplesmente não nota a presença dos programadores que criam jogos de computador e menos ainda dos cyberatletas. Na realidade, é bem possível que escape, inclusive, um sorriso irônico se usarmos este termo.

No primeiro caso a saída é simples: eles assinaram um contrato com a empresa X e o que desenvolverem é propriedade dela. Nem sequer cogitam em analisar questões

de propriedade intelectual no assunto. No segundo, são capazes de afirmar, com todas as letras, que são um bando de vagabundos que passam o dia jogando e querem tirar proveito disso, ou seja, aproveitadores.

Esquecem, porém, que os cyberatletas, na realidade, integram um grupo que possui uma cultura própria e que podem ser definidos como os outros quiserem, mas na maior parte dos casos, não como vagabundos. Ah, perdão, esqueci que estes casos não estão na lei.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de não serem tão conclusivas quanto eu gostaria, algumas considerações podem ser feitas. Iniciemos então pela temática básica deste ensaio: o virtualismo. A realidade que vem se fortalecendo nos últimos anos é de uma poderosa intensificação do elemento virtual em nossas existências. Em virtude desse fato, a sociedade tem de pensar em como este elemento irá se integrar em seu corpo social e, ainda, como irão ser tratados os profissionais destas áreas.

Está muito mais que evidente que necessitamos repensar o processo autodestrutivo que iniciamos em nossa sociedade. Tanto a futilidade da sociedade do espetáculo quanto a cultura do inimigo gerada pela sociedade do risco devem ser superadas sob pena de iniciarmos um processo de destruição da própria sociedade. Devemos lembrar que o processo de desagregação já se iniciou, porém, pode ser detido, basta agirmos.

A crise de identidade sofrida hoje pela sociedade se deve ao fato de que estamos cada vez mais individualistas, entretanto, queremos e devemos viver em um sociedade que é uma coletividade. Tal situação faz com que, em muitas situações, simplesmente, não saibamos como agir.

Vilanizar o mundo virtual em todas suas manifestações é fugir de nossas responsabilidades. Se pessoas mal-intencionadas usam as informações contidas no Orkut, que culpa têm os administradores do sistema? Quem colocou as informações à disposição foi a própria vítima. Da mesma forma, aqueles integrantes do *Big Brother*, quando reclamam da imprensa estar vigiando

suas vidas após saírem da casa podem ter alguma razão, ao menos nos dias imediatamente posteriores à sua saída?

Nenhum deles foi forçado a se inscrever no concurso, tampouco, foram levados à força para a casa. Será que ao tomarem esta decisão eles não abriram mão da proteção constitucional que possuíam? E aqueles que, em tese, mantiveram relações sexuais no programa não abriram mão do último limite imposto pela lei na proteção de sua privacidade?

No mínimo, devemos lembrar sempre que, em todas as situações anteriormente expostas, existe um certo consentimento do ofendido, assim como a expressão de uma distorção que vem se mostrando na sociedade por meio do mundo virtual.

Afinal, quando alguém coloca seus dados no Orkut, ele não pode dizer que não queira ser localizado, o que demonstra, ao menos, um poderoso culto à vaidade. Nada mais do que isso.

NOTAS

1 Pesquisador e Coordenador de Pesquisa do Núcleo de Estudos e Pesquisas em Cultura Indígena da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (NEPCI/PUCRS). Bacharel em Direito, Mestre em Gestão e Auditoria Ambiental (Universidad de Las Palmas de Gran Canarias/ Espanha).

2 LUFT, Celso Pedro. *Minidicionário Luft*. São Paulo: Parma, 2004. pp. 676.

3 FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo dicionário Aurélio – Século XXI*. São Paulo: Nova Fronteira, 2005. [CD-ROM].

4 Historicamente, França e Inglaterra são inimigas. Em virtude disso, se alguém não quiser uma resposta de um francês, faça a pergunta em inglês. Até hoje se recomenda que, ao ir à França, a pessoa tenha noções mínimas de francês.

5 ARENDT, Hannah. *Sobre a Violência*. 3 ed. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2001. pp. 40-41.

REFERÊNCIAS

ARENDT, Hannah. *Sobre a Violência*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2001.

CARDOSO JR. Nerionne N. *Hannah Arendt e o declínio da esfera pública*. Brasília: Senado Federal, 2005.

CONSÓRCIO UNIVERSITÁRIO PELOS DIREITOS HUMANOS. *Manual de mídia e Direitos Humanos*. São Paulo: FES/USP, 2001.

DAMER, Bruce. *Avatars: exploring and building virtual worlds on the internet*. Berkeley: Peachpit Press, 1998.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo dicionário Aurélio – Século XXI*. São Paulo: Nova Fronteira, 2005. [CD-ROM].

HEIDEGGER, Martin. *Ser e Tempo*. São Paulo: Vozes, vol. I, 2002.

LUFT, Celso Pedro. *Minidicionário Luft*. São Paulo: Parma, 2004.

MINAYO, M.C.S. A violência social na perspectiva da saúde pública. In: *Cadernos de Saúde Pública*, 10 (supl.1) Rio de Janeiro: FUNASA, 1994.