



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL DA  
LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA**

**CURSO: BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM HUMANIDADES**

**REDES SOCIAIS: AS NOVAS TENDÊNCIAS DO MUNDO  
DIGITAL**

**JOSÉ HAILTON COSTA DOS SANTOS**

**REDENÇÃO – CE**

**2015**

**JOSÉ HAILTON COSTA DOS SANTOS**

**REDES SOCIAIS: AS NOVAS TENDÊNCIAS DO MUNDO  
DIGITAL**

Monografia apresentada ao curso de Bacharelado Interdisciplinar em Humanidades da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira-UNILAB como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Humanidades sob a orientação do Prof. Sebastião André Alves de Lima.

**REDENÇÃO – CE**

**2015**

**Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira  
Diretoria do Sistema Integrado de Bibliotecas da UNILAB (DSIBIUNI)  
Biblioteca Setorial Campus Liberdade - BSCL  
Catalogação na fonte**

**Bibliotecário: Francisco das Chagas Mesquita de Queiroz – CRB-3 / 1170**

---

Santos, José Hailton Costa dos.

S233r

Redes Sociais: as novas tendências do mundo digital. / José Hailton Costa dos Santos.  
Redenção, 2014.

55 f.; 30 cm.

Monografia do curso do Bacharelado em Humanidades do Instituto de Humanidade e Letras da  
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira – UNILAB.

Orientador: Prof. Dr. Sebastião André Alves de Lima.  
Inclui Referências.

1. Redes de relações sociais 2. Tecnologia da informação. 3. Internet. 4. Comunicação. I. Título.

CDD 604

---

Monografia apresentada ao Curso de Bacharelado Interdisciplinar em Humanidades da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira-UNILAB como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Humanidades.

---

José Hailton Costa dos Santos

MONOGRAFIA APROVADA EM \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

### BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Sebastião André Alves de Lima Filho  
PROFESSOR ORIENTADOR

---

Prof. Dr. Francisco Vítor Macêdo Pereira  
1º Examinador

---

Prof. Dr. Ramon Souza Capelle de Andrade  
2º Examinador

---

Prof. Dr. Maurílio Machado Lima Júnior  
Coordenador do curso

## **AGRADECIMENTOS**

*A DEUS*, por ter me dado força, proteção, saúde e coragem para não desistir no meio do caminho.

*À MINHA FAMÍLIA*, que sempre me incentivou e contribuiu de forma efetiva para a concretização deste sonho que se tornou realidade.

*AO AMIGO LUIS*, que sempre me incentivou a manter o foco e não desistir nas horas difíceis.

## **DEDICATÓRIA**

**A DEUS**, por ter me concedido paciência, sabedoria e condições para que chegasse a esse momento.

**AOS AMIGOS**, pelo apoio e incentivo nas horas incertas e difíceis.

**AOS MEUS PAIS**, pela paciência e compreensão pelas longas horas de ausência do lar para organizar minha pesquisa e pela força nos estudos.

**AOS PROFESSORES**, por ter incentivado a pesquisa.

**A MEU ORIENTADOR**, pelas sugestões de onde pesquisar.

**AO AMIGO LUIS E FAMÍLIA**, por ter ajudado na coleta do material de pesquisa.

A internet é o tecido de nossas vidas. Se a tecnologia da informação é hoje o que a eletricidade foi na era industrial, em nossa época a internet poderia ser equiparada tanto a uma rede elétrica quanto ao motor elétrico, em razão de sua capacidade de distribuir a informação por todo o domínio da atividade humana (CASTELLS, 1999).

## RESUMO

Este trabalho monográfico, cujo título é “Redes Sociais: As novas tendências do mundo digital” procura constatar a influência das redes sociais no comportamento dos indivíduos que se apropriam cada vez mais dos benefícios oferecidos por esses serviços e aborda o surgimento do computador, falando de sua origem aos dias atuais e procura mostrar as transformações gradativas ao longo de sua caminhada. Será feita uma análise por meio de pesquisas em livros e artigos, por consulta na internet e por entrevistas com proprietários e ex-proprietários de locadoras e de lan houses, bem como com os usuários desses ambientes virtuais de acesso à rede, para saber como são utilizadas as ferramentas conhecidas virtualmente como facebook, twitter e demais meios eletrônicos virtuais, as chamadas redes sociais e com que frequência são acessadas pelos usuários. Sabe-se que a internet, como rede de comunicação mais utilizada no mundo traz benefícios a seus usuários, mas também sérias preocupações a toda sociedade. É preciso ficar alerta com o material acessado na rede e, em particular, com os perigos a que crianças e adolescentes estão expostos enquanto navegam e que pais, educadores e a sociedade em geral se conscientizem dos perigos que envolvem esses usuários para intervir a tempo de evitar um prejuízo maior. Usada com respeito e cuidado, a internet pode oferecer aos jovens uma perspectiva mais abrangente do mundo à sua volta, mas pode também se tornar uma ameaça e oferecer riscos à segurança quando se extrapolam os limites entre o real e o virtual, entre o público e o privado, entre a intimidade e a distorção dos fatos ou das imagens reais. Para fundamentar este trabalho, contamos com o auxílio de teóricos como: CASTELLS (1999); BAUMAN (2007); LEVY (1999); MALINIE ANTOUN (2013); SANTOS (2001), RECUERO (2009) e outros, para melhor subsidiar o assunto em estudo. Dessa forma, viu-se que a Internet é de suma importância na vida das pessoas, pois através dela se pode acessar as redes sociais e ficar antenado com tudo que acontece ao redor do mundo e usufruir-se de suas multifunções.

Palavras-chave: Redes sociais, internet, computador, usuários, mundo real e virtual.



## **ABSTRACT**

This monograph, entitled "Social Networking: The new trends of the digital world", seeks to verify the influence of social networks on the behavior of individuals who appropriate more and more of the benefits offered by these services and discusses the emergence of the computer, talking from its origin to the present day and attempts to show the gradual changes throughout his walk. An analysis will be made through research in books and articles, for consultation on the internet and interviews with owners and former owners of rental stores and internet cafes, as well as users of these virtual environments network access, for how are used virtually the familiar tools like facebook, twitter and other virtual electronic media, the so-called social networks and how often they are accessed by users. It is known that the internet as a communication network most used in the world brings benefits to its users, but also serious concerns the whole society. You need to stay alert to the material accessed on the network and, in particular, the dangers to which children and adolescents are exposed while surfing and that parents, educators and society at large are aware of the dangers involving these users to intervene in time to prevent further injury. Used with respect and care, the internet can offer young people a broader perspective of the world around them, but can also become a threat and provide security risks when you go beyond the boundaries between the real and the virtual, between the public and the private, between intimacy and distortion of the facts or of the actual images. To support this work, we rely on the help of theoretical as Castells (1999); Bauman (2007); LEVY (1999); And Malini Antoun (2013); SANTOS (2001), RECUERO (2009) and others, to better support the subject under study. Thus, it was seen that the Internet is very important in people's lives, because through it you can access social networks and stay tuned with everything that happens around the world and enjoy yourself from your multifunction.

Keywords: Social networks, internet, computer, users, real and virtual world.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1. INTERNET.....	15
1.1. INTERNET DE ANTES, INTERNET HOJE.....	15
1.2. Cristalização da técnica do virtual.....	17
1.3. A descentralização da informação e da técnica, a presença do hacker no cenário virtual	19
2. INTERNET – MUNDO VIRTUAL.....	23
2.1 - O capitalismo ideológico na tecnologia e o conteúdo online.....	24
2.2 - O mundo virtual e suas novas configurações.....	26
2.3 - Internet: o perigo da pornografia e o cuidado nas redes sociais.....	29
2.4. Cuidados com os predadores virtuais, “pedófilos e sequestradores” nas redes sociais.....	32
2.5. Do vídeo game ao computador e suas influências.....	34
3. COMPUTADOR - UMA FERRAMENTA ELETRÔNICA DE USO INDISPENSÁVEL NO COTIDIANO.....	42
3.1. Meios de socialização antes do computador.....	43
3.2. Vídeo game: um novo ator virtual no cenário de Redenção.....	43
3.3. O público das locadoras, novos consumidores.....	44
3.4 - A cristalização de novas relações sociais e a ausência no lar.....	45
3.5. A introdução do público feminino.....	46
3.6. De um problema a uma válvula de escape.....	47
3.7. O membro adotivo.....	47
4. COMPUTADOR UMA FERRAMENTA VIRTUAL QUE VEIO PARA FICAR.....	49
4.1. As Lan houses em Redenção.....	50
4.2 - As redes sociais e a sua cristalização social no espaço das Lan houses.....	50
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
REFERÊNCIAS.....	55

## INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como propósito investigar como as redes sociais influenciam o comportamento dos indivíduos e como o mundo virtual influi em todos os assuntos da vida cotidiana na Modernidade e progressivamente vai confundindo os seus limites com o mundo real no dia a dia dos seus usuários.

A internet, o telefone celular e muitos equipamentos de tecnologia da informação vão transformando os comportamentos e as formas de se relacionar com a família, com os amigos e com as novas possibilidades de viajar pelo mundo sem sair de casa.

Hoje, toda essa facilidade e liberdade no uso da internet e no acesso de novas tecnologias disponíveis a todo internauta têm tornado muitos aspectos do cotidiano mais fácil e acessível; mas, toda essa facilidade nem sempre foi possível e acessível ao público. Por meio da pesquisa, será mostrado um pouco sobre a origem do computador, desde a sua criação até a internet que temos atualmente e se acompanhará as muitas transformações e como as redes sociais têm se tornado uma tendência no mundo digital.

Nunca a informação foi tão fácil de ser acessada em um curto período de tempo. Temos notícias do que se passa do outro lado do mundo em tempo real; todo esse aparato tecnológico tem facilitado nossa vida, mas, também, surgem novos riscos para a geração da era digital.

Diante dessa realidade é preocupante a influência que certos conteúdos podem ter sobre os futuros usuários, visto que vivemos numa chamada era digital, onde muitos problemas da atualidade estão sendo cada vez mais resolvidos por meios eletrônicos.

O mundo digital tem possibilitado novos horizontes. A educação à distância e a descentralização da informação, por exemplo, atualmente têm permitido que a informação fique descentralizada e saia do controle de muitos atores hegemônicos (indivíduos que retêm consigo o poder financeiro e social ao redor do mundo), que manipulam a informação por veículos de comunicação, tais como: televisões, jornais, rádios e muitos outros meios virtuais.

Essa chamada globalização, na verdade, não é para todos, mas o que existe, é um globalitarismo, que de acordo com Santos (2001), esse termo é uma crítica à chamada globalização que, na verdade, só existe teoricamente, na forma de propaganda inserida por

atores hegemônicos (indivíduos que retêm consigo o poder financeiro e social ao redor do mundo). Essa propagação enganosa dá a sensação de que existe uma globalização.

Conforme Santos (2001), apenas uma minoria tem acesso à técnica que permite a velocidade da informação, enquanto a população fica com uma pequena parte da técnica vendida pelas empresas hegemônicas. (grandes empresas que controlam o monopólio das tecnologias e da informação e retêm para seu acesso ou de clientes privilegiados a tecnologia mais avançada e vende ao público as consideradas ultrapassadas).

Por outro lado, devido ao excesso no uso do computador, crianças e adolescentes têm apresentado problemas relativos a sono e hábitos sedentários, queda do rendimento escolar, além de acessarem pornografia e correrem o risco de serem vítimas de pedofilia online.

Neste trabalho monográfico será analisado como as redes sociais influenciam o comportamento dos indivíduos e por meio de pesquisas em livros e artigos, por consulta na internet e por entrevistas com proprietários e ex-proprietários de locadoras e de “lan houses”, bem como com os usuários desses ambientes virtuais, um estudo para se saber como são utilizadas as ferramentas conhecidas virtualmente como facebook, twitter e demais meios eletrônicos virtuais, as chamadas redes sociais e com que frequência são acessadas pelos usuários nas lan houses na cidade de Redenção.

Nesse novo cenário em que impera a chamada globalização, que compreende a inclusão digital, (que é a entrada do indivíduo no mundo digital), são resolvidas muitas coisas do cotidiano por meio virtual. Dessa forma, o uso de computadores nunca foi tão requisitado, pois na globalização, segundo esse cenário digital, afirma-se que se encurtam as distâncias entre as pessoas de localidades diferentes e distantes.

Segundo Santos (2001), essa globalização é, na verdade, uma fábula, e se apresenta como uma máscara, pois os internautas, que se encontra em redes sociais usam máscaras sociais por alguns instantes. Sendo assim, o usuário das redes sociais, na verdade, ao acessar a sala de bate papo ou outro serviço dessa natureza, não sabe quem está por trás da tela de um computador se comunicando com ele.

De acordo com Bauman (2007), o comportamento social, ditado por uma ordem temporal chamada de Modernidade, não permite que nada se solidifique, tudo muda na circunstância do tempo, ditado por atores hegemônicos que controlam o meio da informação, fazendo que o que parece estar na moda hoje, amanhã já esteja ultrapassado, já não mais a satisfaz.

As propagandas utilizadas pelas empresas, impulsionadas pelas classes dominantes, moldam os aspectos sociais e contaminam as pessoas através de comerciais, utilizando os meios audiovisuais por meio dos quais muitos desses comerciais são encontrados nas redes sociais, nos quais as pessoas buscam *status*, pois os meios utilizados nas redes possuem ferramentas que possibilitam que os usuários insiram toda informação que desejem, sejam elas verdadeiras ou falsas.

Essa é uma das preocupações a respeito do que se encontra nas redes sociais, pois não se sabe quem está por trás das telas de computadores e quais seus objetivos. Sem falar do mercado (capitalista) encontrado em jogos on-line, em comerciais minuciosamente preparados por empresa de publicidade a serviço de um capitalismo cruel, no qual a ordem é comprar, comprar e comprar.

Conforme Castells (1999), o espaço é entendido como a compreensão do social, uma vez que se encontram indivíduos que fazem parte do lugar, criando assim uma relação social. Atualmente, esse espaço tem influência na era digital, moldando novos meios de se relacionar, modificando o espaço antes cristalizado encontrado nos lugares por meios de computadores, ou seja, o privado oculto, que se torna público, modificando as formas de contatos cristalizados por meios virtuais.

Este trabalho está dividido em quatro capítulos:

O primeiro capítulo discorre sobre a internet de antes e a internet atual, bem como sobre a cristalização da técnica do virtual. Também aborda a descentralização da informação e da técnica e a presença do hacker no cenário virtual.

O segundo ressalta a internet – mundo virtual; aborda sobre o capitalismo ideológico na tecnologia, o conteúdo online e faz uma abordagem do mundo virtual e de suas novas configurações e comenta sobre a utilidade do vídeo game antes do computador como ferramenta de trabalho.

No terceiro, se faz menção ao computador como uma ferramenta eletrônica de uso indispensável no cotidiano; fala-se sobre os meios de socialização antes do computador; ressalta-se o vídeo game como um novo ator virtual no cenário de Redenção e o público das locadoras como novos consumidores; aborda-se a cristalização de novas relações sociais e relata-se a introdução do público feminino nas lan houses.

No quarto, comenta-se sobre o computador como uma ferramenta virtual que veio para ficar; sobre as lan houses em Redenção; as redes sociais e sua cristalização social no espaço das Lan-Houses.

## 1. INTERNET

### 1.1. INTERNET DE ANTES, INTERNET ATUAL.

Hoje em um mundo onde a tecnologia está cada vez mais avançada para responder as demandas do cotidiano, as indústrias têm cada vez mais evoluídas as técnicas de suas inovações tecnológicas. É possível imaginar com o conhecimento que temos hoje que, há 500 anos, falar de veículos que funcionassem fora da tração do vento ou animal seria considerado loucura ou que o indivíduo estaria possesso pelo demônio.

Há 300 anos, falar de veículos movidos a combustíveis, falar de televisores e de rádios, por meio dos quais a comunicação poderia estar disponível, além de cartas e de mensagens levadas por mensageiros, era motivo para se ser queimado na fogueira. Enfim, esses exemplos não são para enfatizar um pensamento ideológico ou o que foi criado, mas chama atenção para o fato da técnica.

Todos esses meios foram usados como modo das pessoas facilitarem o dia a dia. Tanto os veículos serviram para utilidades cotidianas como para facilitar a comunicação. A comunicação sempre foi uma necessidade entre as pessoas. É interessante, pois a internet tem sido um dos maiores canais de comunicação das pessoas ao redor de todo o planeta. Através dela, vende-se, joga-se, fala-se com alguém a uma grande distância física, fazem-se transações comerciais, pesquisa-se, transmitem-se aulas on-line ou off-line a qualquer canto do mundo.

Nota-se, dessa forma, que a internet tem possibilitado inúmeras ações que facilitam a vida de seus usuários e, gradativamente, conquistou um público cativo que conseguiu aprender a utilizá-la, não sendo mais novidade o acesso a essa ferramenta para a maioria de seus usuários.

O diferencial é que a internet que hoje se utiliza no mundo todo nunca teve o intuito de se tornar um meio de comunicação entre as inúmeras funções que ela possa ter atualmente.

Segundo Castell (2003), a internet que hoje se conhece tem sua origem na Arpanet, que foi criada no período pós-segunda guerra mundial, quando EUA e URSS disputavam pelo controle hegemônico das ideologias no cenário mundial de sua época.

As origens da Internet podem ser encontradas na Arpanet, uma rede de computadores montada pela Advanced Research Projects Agency (ARPA) em setembro de 1969. A ARPA foi formada em 1958 pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos com a missão de mobilizar recursos de pesquisa,

particularmente do mundo universitário, com o objetivo de alcançar superioridade tecnológica militar em relação à União Soviética na esteira do lançamento do primeiro Sputnik em 1957 (CASTELL, 2003, p.13).

O começo da comunicação mediada por computador, portanto, teve seu início em objetivos militares, conforme expressa Castell e tem um contexto ideológico voltado ao militarismo. É importante salientar que a internet ou Arpanet não tinha o cunho mercadológico conhecido hoje em dia, pois, como algo inovador e desconhecido na época, precisava de muito investimento. Como o empresário só investiria se tivesse um retorno e a inovação não gerava a certeza do retorno do investimento, pesquisas em universidades apoiadas por interesses militares e a corrida pelo domínio ideológico no mundo, fez nascer a primeira rede virtual no cenário mundial.

A Arpanet é o nome da rede militar que conectou, em 1969, quatro *campi* universitários, para que a comutação de pacotes pudesse acontecer fazendo com que informações sigilosas e estratégicas circulassem, em nano pedaços, nos servidores universitários, de modo que em um dos pontos dessa rede elas fossem reunidas ao mesmo tempo que pudessem estar em lugar nenhum. Sem centro, autônoma e anônima, a Arpanet era o diagrama ideal para proteger a informação do “inimigo vermelho”. Com o tempo, acabou sendo reapropriada pela cooperação universitária, tornando-se uma outra coisa: um modelo radical de comunicação onde todos pudessem, pelo menos em tese, se comunicar com todos. Conta-se que a primeira conexão da Internet bem-sucedida ocorreu em 1969, quando o computador da Califórnia, na Costa Oeste, recebeu do computador da Universidade de Stanford, na Costa Leste, uma mensagem com duas letras: um L e um O. E aí o sistema travou. Naquela época, os primeiros nós da Arpanet foram às universidades americanas de Stanford, Los Angeles, Santa Barbara e Utah (ANTOUN E MALINI , 2013, p. 250).

Conforme já mencionado acima, a Arpanet nasce nos EUA com interesses particulares em que a comunicação começa a ganhar novas configurações no cenário mundial através de novas técnicas.

Após a criação da Arpanet, houve divisões, tendo sido criada a MilNet, em 1983, com propósitos militares. Após essa separação, surgem diversidades de alternativas. Assim, a Arpanet fica nas pesquisas com interesse científico e comercial, a MilNet em interesses militares. Diante dessa perspectiva em que os interesses que predominam nada beneficiam às pessoas, mesmo as envolvidas nas pesquisas, surgem outras linhas, como a Usenet, criada por ex-funcionários da Arpanet.



Conforme Malini e Antoun:

Em 1979, três estudantes da Universidade de Duke e da Universidade da Carolina do Norte – não participantes da Arpanet – criaram uma versão modificada do protocolo Unix que possibilitou a ligação de computadores por meio da linha telefônica. Usaram-na para iniciar um fórum de discussões *online* sobre os computadores, o Usenet, que logo se tornou um dos primeiros sistemas de conversa eletrônica em larga escala (CASTELLS, 1999, p. 377).

Dessa forma, graças à intervenção dos hackers, se inicia um processo de descentralização do controle do sistema e se abrem novos horizontes de acesso ao público.

## 1.2. Cristalização da técnica do virtual

É interessante que a criação do sistema de computadores é mais antiga que a invenção da rede Arpanet. Se a criação do sistema de rede de comunicação teve um propósito militar, a criação dos computadores não foi tão diferente.

Nas palavras de Lévy:

Os primeiros computadores (calculadoras programáveis capazes de armazenar os programas) surgiram na Inglaterra e nos Estados Unidos em 1945. Por muito tempo reservados aos militares para cálculos científicos, seu uso civil disseminou-se durante os anos 60 (LÉVY, 1999, p.31).

Os primeiros computadores eram enormes e ocupavam um espaço muito grande. Presume-se que os primeiros computadores utilizados pelos militares americanos e ingleses situavam-se em galpões, devido ao seu tamanho e aos dados informativos. Esses dados eram armazenados em cartões de papel furado, que eram projetados matematicamente para aquele propósito.

De acordo com Lévy:

Os computadores ainda eram grandes máquinas de calcular, frágeis, isoladas em salas refrigeradas, que cientistas em uniformes brancos alimentavam com cartões perfurados e que de tempos em tempos cuspiam listagens ilegíveis. A informática servia aos cálculos científicos, às estatísticas dos estados e das grandes empresas ou a tarefas pesadas de gerenciamento (folhas de pagamento etc.). (LÉVY, 1999, p.31).

Nos anos 70, com a criação do microprocessador, abriram-se novos horizontes na construção de maquinários mais compactos, e tem início a robótica. Outro fator bastante interessante foi a criação do computador portátil, sem a manipulação capitalista (mercadológica), abrindo assim um novo viés para a obtenção de um computador. Nas palavras de Lévy:

Por outro lado, um verdadeiro movimento social nascido na Califórnia na efervescência da “contracultura” apossou-se das novas possibilidades técnicas e inventou o computador pessoal. Desde então, o computador iria escapar progressivamente dos serviços de processamento de dados das grandes empresas e dos programadores profissionais para tornar-se um instrumento de criação (de textos, de imagens, de músicas), de organização (bancos de dados, planilhas), de simulação (planilhas, ferramentas de apoio à decisão, programas para pesquisa) e de diversão (jogos) nas mãos de uma proporção crescente da população dos países desenvolvidos (LÉVY, 1999, pp.31, 2).

Nos anos 80, a informática começa a fundir-se com os sistemas de telecomunicações, cinema e televisores. Com a ajuda dos microprocessadores, se tornou possível a produção de gravação de músicas por novos sistemas como o K7, o LP, novas formas de imagens, o aparecimento dos vídeos games e a ampliação da área tecnológica. Conforme Lévy menciona:

Como no caso da invenção do computador pessoal, uma corrente cultural espontânea e imprevisível impôs um novo curso ao desenvolvimento tecnoeconômico. As tecnologias digitais surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento (LÉVY, 1999, p. 32).

Nos anos 60, os computadores existentes não possuíam monitores. Eram grandes e muito frágeis e tinham custos astronômicos na sua manutenção e conservação. Nos anos 70, muitos computadores produzidos nos EUA eram alimentados por cartão perfurado codificado matematicamente por técnicos.

Na década de 70 a 80 tem o início da criação dos computadores portáteis e surgiu a criação de vários itens. Tanto o console como o monitor foi criado nessa década; interfaces como mouse, teclados, leitores óticos, chegaram ao público nos anos 80. Ainda entre os anos 70 a 80 a criação da memória possibilita o caminho para a potencialização do uso das redes de

comunicações virtuais, que aconteciam pelas redes telefônicas; assim usuários poderiam se conectar com outros usuários, sem perder a informação.

Diante das possibilidades de técnicas surgindo e de outras inovações tecnológicas, tanto o governo como empresas de grande suporte capitalista fazem o máximo para monopolizar tanto os meios técnicos, “computadores”, como a utilização do serviço virtual onde pessoas que quisessem usufruir desse serviço tinham de pagar muito caro por isso.

O serviço conhecido hoje como internet teve muitas mudanças e interesses através do tempo; aquilo que usufruirmos hoje e o que conhecemos, foi graças à intervenção de hackers na descentralização de se possuir a técnica (computadores) e a rede virtual hoje conhecida como internet.

### **1.3. A descentralização da informação e da técnica a presença do hacker no cenário virtual.**

Falar sobre internet e rede social sem antes saber e entender como chegaram a ser o que são hoje - uma tendência no mundo virtual é como ler um bom livro começando pela metade. A internet que temos hoje possui essa característica de livre acesso, graças à intervenção dos hackers. Muitas pessoas acham que o hacker é aquela pessoa que rouba informações, invade contas bancárias, mas, no entanto, negar que eles possuem essa capacidade seria pura ingenuidade; só que a diferença está na utilização de suas habilidades.

Para esclarecer a diferença entre as pessoas que roubam dados e aquelas que melhoram os softwares, ver-se-á a definição abaixo, no site do olhar digital:

"Hacker" e "cracker" podem ser palavras parecidas, mas possuem significados bastante opostos no mundo da tecnologia. De uma forma geral, hackers são indivíduos que elaboram e modificam softwares e hardwares de computadores, seja desenvolvendo funcionalidades novas ou adaptando as antigas. Já cracker é o termo usado para designar quem pratica a quebra (ou cracking) de um sistema de segurança. Na prática, os dois termos servem para conotar pessoas que têm habilidades com computadores, porém, cada um dos "grupos" usa essas habilidades de formas bem diferentes. Os hackers utilizam todo o seu conhecimento para melhorar softwares de forma legal e nunca invadem um sistema com o intuito de causar danos. No entanto, os crackers têm como prática a quebra da segurança de um software e usam seu conhecimento de forma ilegal, portanto, são vistos como criminosos. As denominações foram criadas para que

leigos e, especialmente a mídia, não confundissem os dois grupos. O termo "cracker" nasceu em 1985, e foram os próprios hackers que disseminaram o nome em sua própria defesa. A ideia era que eles não fossem mais confundidos com pessoas que praticavam o roubo ou vandalismo na internet (REDAÇÃO OLHAR DIGITAL, 2013).

O hacker foi e continua sendo de grande valia na descentralização, quer seja da técnica ou da informação, pois muitas atividades e aparelhagens tecnológicas estavam no controle capitalista ou dos governos.

Conforme Malini e Antoun:

O Midialivrista é o *hacker* das narrativas, um tipo de sujeito que produz, continuamente, narrativa sobre acontecimentos sociais que destoam das visões editadas pelos jornais, canais de TV e emissoras de rádio de grandes conglomerados de comunicação. Em muitos momentos, esses *hackers* captam a dimensão *hype* de uma notícia para lhe dar um outro valor, um outro significado, uma outra percepção, que funcionam como ruídos do sentido originário da mensagem atribuído pelos meios de comunicação de massa. (MALINI E ANTOUN, 2013, p.23).

A ajuda que as intervenções dos hackers deram ao cenário virtual nos proporciona o que hoje usufruirmos como liberdade no uso da comunicação. A criação da Usenet pelos hackers foi uma das tentativas de descentralizar a informação manipulada para que as pessoas pudessem ter o mesmo poder de comunicação.

De acordo com Malini e Antoun:

A Usenet – que significa Rede de Usuários Unix (Unix User Network) – foi criada para ser um fórum de discussão sobre o sistema operacional Unix. Era um leitor de notícia sem um banco de dados central; o programa servia para varrer os computadores e entregar ao usuário as últimas notícias publicadas por cada ponto da rede (...). A Usenet era um sistema nômade que entregava notícias (na forma de texto) de máquina em máquina. (...) o princípio que todos tinham o mesmo poder de comunicação. (MALINI E ANTOUN, 2013, p.34).

A Usenet era um mecanismo hacker de livre acesso ao usuário que poderia fazer qualquer coisa. Desse modo, o hacker poderia desestabilizar a lógica do comércio capitalista no uso da informação e dos protocolos do governo sobre as redes.

Visto o alcance, o potencial desse novo mercado de produtos subjetivos, relativos à informação, tanto empresas como a Windows, a Microsoft, a APLE, entre outras megas criaram equipamentos e programações com custos astronômicos. Em vista desses abusos monopolizados, a ação hacker em criar novos dispositivos, tanto de acesso ao público como de maior facilidade no manuseio, abriram novas oportunidades aos clientes, em que muitas dessas megas empresas tiveram de acessibilizar sua produção tanto de computadores, como de programas.

Os hackers têm uma grande participação no sistema de navegação encontrada atualmente, como a criação do código html e do protocolo www (World Wide Web), que facilita a organização e busca por informação na rede, possibilitando a criação de vários tipos de programas e aplicativos nas redes sociais e sites.

Para Recuero (2009), a internet é lugar de ampla construção: *A internet construiria, desta forma, um novo padrão de relações sociais, servindo-lhes como suporte material. Trata-se, assim, de um individualismo em rede.* (RECUERO, 2009, p.142).

Atualmente, o conceito de internet, sites, redes sociais, a entrada da ONG, entre demais participações populares, tem sido possível graças à descentralização da informação, antes totalmente controlada por interesses de atores hegemônicos. A criação do ciberespaço tem sido possível com a ajuda dos hackers.

Mas, através das comunidades virtuais do ciberespaço, a multidão se armou e as redes que sempre construiu para lutar contra o poder político burguês metamorfosearam-se nas poderosas redes de guerra em rede, paralisando o uso das armas de aniquilação do poder global e rompendo com sua cadeia de medo orquestrada pela mídia de massa corporativa. A comunidade virtual é uma rede de guerra que usa a contrainformação para lutar contra os Estados global e local, mas seu combate se desenvolve através de sua própria construção como um modo surpreendente de inventar valores e práticas democráticas no seu interior, utilizando-se da comunicação distribuída em rede interativa em vigor na Internet (MALINI E ANTOUN, 2013, pp. 84-5).

Conforme mostra Malini e Antoun (2013), o ciberespaço tornou-se uma forma de lutar contra o controle da informação, e tem sido o meio das pessoas se expressarem, de batalhar e reivindicar seus direitos, pois a velocidade da informação tem possibilitado que os participantes

repassam a informação em tempo real, na transmissão de áudio e imagem, sem falar que se constroem laços, criando comunidades, que lutam contra o controle hegemônico da informação.

## 2 – INTERNET – MUNDO VIRTUAL

Na atualidade, diante dos atrativos oferecidos pela tecnologia, os jovens compartilham de duas realidades hoje presentes no cenário mundial: a primeira, que todos conhecem e que é o mundo real, do cotidiano, e um outro, que é o mundo digital, chamado virtual.

Este segundo universo parece muito mais atraente e magnífico, proporcionando fatos do mundo real e cotidiano e coisas que ele não consegue oferecer, desde um mundo de oportunidades e de busca pela autonomia, bem como fantasias, aventuras, ilusões; além de também oferecer ameaças e riscos à segurança de cada indivíduo através das teclas clicada pelo usuário.

Anteriormente, as relações entre as pessoas aconteciam de forma mais cristalizada, conforme o tempo e o espaço adquirido sobre essa mudança progressiva. Segundo Castell (1999, p. 467), tanto o espaço quanto o tempo estão sendo transformados sob o efeito combinado do paradigma da tecnologia da informação e das formas e processos sociais induzidos pelo processo atual de transformações históricas.

Ao frequentar esses ambientes de contato digital, em que o mundo virtual junto com a velocidade da comunicação se transformou em um "lugar de interatividade", onde as pessoas costumam se encontrar para trocar informações tanto profissionais como do dia-a-dia, disseminam-se as fofocas, trocam-se mensagens e poesias amorosas, fatura-se grana com publicações e com outros expedientes, marcam-se encontros amorosos, consolidam-se compromissos afetivos e amizades duradouras. Nota-se, dessa forma, novos meios sociais, que permeiam o mundo de hoje.

Atualmente, nessa era digital e globalizada, o ser humano não passa sem um meio tecnológico, como o telefone celular, o laptop e demais tecnologias, que permitem a velocidade da informação.

Nas palavras de Castell:

O meio eletrônico concebido no planeta hoje: as empresas eletrônicas, produtoras dos novos dispositivos da tecnologia da informação, também foram as primeiras a utilizar a estratégia de localização possibilitada e exigida pelo processo produtivo baseado na informação (CASTELL, 1999, p.476).

Não se pode negar o fato de que por trás de todo esse conhecimento e sofisticação dos aparelhos eletrônicos, tem uma estratégia de consumismo, de modo que os atores hegemônicos, que são uma minoria, controlam essas tendências, ditando sugestivamente através de comerciais de televisão e outros meios de comunicação o que as pessoas devem comprar para o seu lar.

## **2.1 - O capitalismo ideológico na tecnologia e o conteúdo online**

No mundo atual, é cada vez maior o anseio das pessoas em possuir o lançamento tecnológico mais moderno, seduzidos pelo discurso ideológico que impulsiona cada vez mais a população a consumir novos produtos através de comerciais.

Esses discursos capitalistas sugerem a troca do seu produto, que não apresenta nenhum problema, por outro que está na moda, oferecendo assim multifunções, procurando atrair através das propagandas a atenção dos consumidores compulsivos para efetuar a compra.

Vale ressaltar a grande preocupação dos pais ao constatar que os seus filhos não se satisfazem mais com o que têm, sempre querendo ter o último lançamento, aquele mais moderno, aquele com diversas funções.

Outro problema apresentado pela mídia são os perigos que podem ser encontrados nos meios digitais através de certos conteúdos online, em que a única restrição seria algumas palavras escritas no computador, com a solicitação: aceita ou não.

Não se pode condenar a inovação tecnológica, mas é certo que através de muitas propagandas, quer seja por meio da televisão ou por meio de comerciais na web, a publicidade (capitalista) incute, principalmente no jovem, o desejo de comprar.

Essas estratégias utilizadas pelos comerciais têm o intuito de fazer os consumidores ficarem sempre insatisfeitos, ao visualizarem comerciais em que pessoas estão felizes por estar com determinado objeto a ser lançado no mercado ou a sentirem-se incluídas em grupos felizes e que querem estar na moda. Esse tipo de mensagem mercadológica faz as pessoas se sentirem na obrigação de estar sempre acompanhando a moda tecnológica, de possuir o melhor celular, o melhor computador, aquele com diversas funções, aquele mais fino e compacto, aquele que determinado artista no comercial fala que é melhor, que é fashion, como se possuí-lo as aproximasse das estrelas de TV. Essa estratégia de consumo torna-se cada vez mais comum,



hipnotizando as pessoas que não percebem a tática utilizada pela mídia, induzindo-as a consumir cada vez mais.

Não podemos esquecer o lado controlado pelo mercado capitalista que, através das redes sociais anuncia produtos, propagandas, cria jogos on-line, explicando como evoluir em tal jogo e, com isso, o consumidor tem de gastar bastante. Isso se caracteriza num verdadeiro mercado consumista, que fascina o público fazendo-o escravo desse tipo de mercado.

Conforme Castell:

As tele compras também não estavam se desenvolvendo à altura das expectativas, mas acabaram impulsionadas pela concorrência na internet, que mais complementavam do que substituíam as áreas comerciais. Contudo, o comércio eletrônico, com bilhões de dólares de vendas on-line nos EUA na época de natal é um grande acontecimento, no qual os clientes vão a terminais de pedidos on-line, pois a maior parte dos serviços de atendimento do consumidor é dessa forma. Por exemplo, o tele banco está se difundindo com rapidez, especialmente sob o impulso de bancos interessados em eliminar agências e substituí-las por serviços on-line de atendimento ao consumidor e caixas eletrônicos (CASTELL, 1999, p. 485).

Santos (2001) expõe como acontece o discurso utilizado pelos atores hegemônicos, controladores do acesso e da velocidade dos meios cibernéticos:

Para consagrar um discurso único, seus fundamentos são a informação e o seu império, que encontram alicerce na produção de imagens e do IMAGINÁRIO, e se põem ao serviço do império do dinheiro, fundado este na economização e na monetarização da vida social e da vida pessoal (SANTOS, 2001, p.18).

Como enfatiza Santos (2001), esse capital cognitivo (é o capital intelectual que envolve o conhecimento e a informação) tem sido uma nova área de controle e disputa pelo mercado, que alcança maior distância, maior quantidade de novos clientes e controle da fidelidade dos já existentes.

É interessante como Castells (1999) menciona a questão do consumo impulsionado por uma nova via de acesso, que é a estratégia do marketing usado pelos atores hegemônicos (indivíduos que retêm consigo o poder financeiro e social ao redor do mundo). Não é mais só o material de panfletagem que se visualiza em Outdoor; não é preciso sair de casa para ficar

exposto a essas informações que impulsionam o consumo. Agora contamos também com a internet para fazer esse serviço.

## **2.2 - O mundo virtual e suas novas configurações**

Hoje, a realidade virtual se mostra como um mundo de possibilidades, permitindo uma maior acessibilidade dos adolescentes por meio do mundo virtual, onde podem simular a ansiedade, confusão, medo e alegria dessa fase da adolescência à vida adulta.

Essa geração que vive nessa era digital pode até ultrapassar os pais e muitos professores, que não conseguem acompanhar a inovação tecnológica, não aprendendo a ficar conectados ou plugados.

No mundo virtual foi criada uma nova linguagem entre os internautas em que as palavras são modificadas, surgindo o internetês, que envolve abreviaturas, símbolos, desenhos ( ícones, emoticons) e diversificadas outras formas de se expressar e informar.

É preocupante que essa nova geração digital esteja cada vez mais engajada em digitar suas conversações com seus amigos virtuais, se doando tanto nessa prática através da linguagem criada por eles, “o internetês”, haja vista que estão se esquecendo de como escrever de forma correta e o pior: estão se esquecendo também da caligrafia e da gramática.

O mundo virtual ultrapassou os limites universais, possibilitou a dissolução de barreiras culturais, dissolveu bloqueios políticos, minimizou diferenças sociais, se expandindo agilmente em todas as direções, excedendo as perspectivas que foram pensadas há séculos, a propósito de que a tecnologia pudesse transformar a sociedade e tivesse rápida acessibilidade à informação.

Usada de forma responsável e com cuidado, a internet pode oferecer aos jovens uma perspectiva mais abrangente do mundo à sua volta, mas pode também se tornar uma ameaça e oferecer riscos à saúde, quando se extrapolam os limites entre o real e o virtual, entre o público e o privado, entre a intimidade e a distorção dos fatos ou das imagens reais.

Questões como essa, entre o real e o virtual, em que o hoje não se deixa claramente visto, é motivo de preocupação, porque por trás das máscaras encontradas no outro lado de um computador, não se sabe ao certo com quem a pessoa está se relacionando; pode ser uma pessoa

de má índole, tentando roubar informações de um usuário; um pedófilo, querendo enganar crianças e adolescentes inexperientes; ou inúmeras seitas ou irmandades, com filosofia que, muitas vezes de modo destrutivo, enlaçam muitos, exercendo um tipo de hipnose segundo a qual o indivíduo passa a se comportar de modo estranho, irracional, desestruturando seu lugar social na família e na sociedade.

O espaço é reflexo da sociedade em que se vive. O lugar e essas novas tendências sociais moldam uma nova forma de se abordar os indivíduos em que as pessoas fazem supostas amizades virtuais por intermédios das redes sociais, posto que muitas vezes não mantenha contato nem com o vizinho do lado. Nota-se, assim, que a forma cristalizada (a materialização da coisa. Ela não é só palavra falada ou algo pensado. Ela se materializa em ação) de se manter um contato está deixando de existir, passando a existir apenas um contato virtual.

Atualmente, estão surgindo novos problemas para os profissionais da saúde, educação, segurança, comunicação e pais, que lidam com as crianças e adolescentes no dia a dia. Novas coisas surgem como, o cyberbullying.

Os videogames, através de muitos jogos, trazem mensagens que induzem à competição e à violência, sendo motivos de preocupação. Dispositivos como as lan houses e o uso de webcams têm possibilitado uma nova forma de contato entre atores mediados pelos dispositivos mencionados.

Prevenir os problemas e tantas outras ameaças à saúde desta geração digital, deve ser alvo de atenção e de atualização nos ambulatorios e consultórios. As recomendações sobre o que fazer para transformar o uso da internet numa fonte mais segura, ética, educativa e saudável de conhecimentos e como ponte de diálogo entre as gerações, deve fazer agora parte da rotina dos atendimentos da criança, do adolescente e de suas famílias.

O mundo moderno, chamado assim por uma classe dominante que impõe seus meios de pensar e se reproduzir ao restante do mundo, tem tentado mascarar suas reais intenções através de meios bastante chamativos e dissimulados e que passam despercebidos a muitas pessoas.

Através da cultura hacker tem havido novos viés sobre a informação, em que a centralização da comunicação e da informação passa a ter novas possibilidades. Desse modo descentraliza-se o controle hegemônico de megas empresas e atores. Hoje, através das redes sociais e outros meios, como twitter e blogs, tem-se cada vez mais descentralizada a informação, passando-se a se ter acesso aos acontecimentos em tempo real.

Vemos um novo meio de socialização que utilizamos e que é utilizado por milhares de pessoas; um meio o qual facilita o contato virtual com outras pessoas, sendo que esses contatos são puramente reflexos de uma modernidade líquida. (De acordo com Bauman essa liquidez encontrada na modernidade é a forma que o mundo atual se encontra, pois os meios de socialização vão se modificando. Antes da inserção do computador e das redes virtuais, as relações aconteciam no contato face a face e atualmente está sendo mediado por meios técnicos em que as pessoas se relacionam através deles, como: (computadores, celulares, Net Books, Note Books, entre outros;) Vê-se assim, que essas não são as únicas formas de contatos, mas são as principais nessa modernidade)

De acordo com Bauman (2007):

As pessoas em seu estado de modernidade, em nada se solidificam nas relações, é tudo passageiro e descartável, pois esses meios sociais virtuais projetados por uma pessoa que talvez criou o sistema para o alcance em rede de inúmeras pessoas, e a ideia dominada por uma classe dominante aspira seu ideal capitalista, incentivando uma vida cada vez mais individualista e consumista, na qual você é aquilo que você tem ou reproduz em status, e na qual a aceitação social virtual muitas vezes depende do quanto a pessoa reproduz, o que a mídia virtual pede. “Ser um indivíduo numa sociedade de indivíduos custa dinheiro, muito dinheiro. A corrida pela individualidade tem acesso restrito e concentra os que têm credenciais para participar” (BAUMAN, 2007, p. 37).

Uma característica na Modernidade é o individualismo, muito crescente no cenário virtual. Não são diferentes as relações humanas fora do virtual, que se encontram cada vez mais líquidas, pois, no virtual, em um click somos amigos virtuais. Outro click e nossa amizade é desfeita. Ou seja, o contato mediado por computador oferece uma aproximação ao mesmo tempo em que há a possibilidade de nada ser sólido, de modo que nessa sociedade líquida tudo é possível. Nela, ser moderno custa dinheiro, ser moderno é quebrar solidificações antes existentes. Esse é um dos entraves das novas configurações da Modernidade.

Conforme Bauman (2007), a modificação da forma de contatos, a liquidez nessa chamada Modernidade tem sido uma das características predominantes no mundo virtual, quer seja bom ou ruim, não se pode julgar, mas, analisando as influências que está por trás da informação controlada e do modelo que é imposto sobre o público, em que o ator é aquilo que ele puder construir, em que o status, a reputação e o capital cognitivo têm sido medidores de poder procurados pelos atores no mundo virtual.

### **2.3. Internet: o perigo da pornografia e o cuidado nas redes sociais.**

A internet veio realmente para ficar. Desde seu surgimento, ela veio com o propósito de inovar, de ser moderna, de fazer a diferença em sua época; nunca foi tão fácil consultar informações, fazer pesquisas, conversar com amigos e fazer novos contatos com pessoas que nunca vimos em distâncias curtas ou longas, ver aquela notícia de última hora, aquele vídeo sobre o show do seu cantor favorito, aquela nova tendência no meio artístico, resgatar algo sobre uma época antes do nosso nascimento, quer seja por meio de jornais ou documentário, entre outros meios.

A internet tem possibilitado acessar muitas informações em um curto período de tempo, precisando para isso apenas apertar as teclas da ferramenta a seu dispor. Atualmente, há um assunto que tem preocupado muito as pessoas devido à facilidade do acesso de informações: É a pornografia, pois o crescente avanço tecnológico tem tornado cada vez mais difícil o controle dos conteúdos.

Embora se tenham feito esforços consideráveis em colocar filtros nos conteúdos eletrônicos, isso fica um pouco fragmentado, pois, se se entrar no uso privado de uma casa que possua internet, nada se pode fazer a esse respeito, a não ser que os pais saibam colocar ou paguem um profissional que coloque o controle de informação através do filtro.

Em relação ao uso das lan houses, a não ser que o proprietário regule o filtro da internet de suas conexões, não existe nada que possa bloquear o acesso a esse tipo de conteúdo.

Por outro lado, a velocidade das transformações tecnológicas de hardware e software não consegue ser alcançada pelo esforço de pesquisadores e cientistas. Dessa maneira, poucos são os que abordam a pornografia aplicada à plataforma das redes sociais.

Por um lado, a tecnologia tem possibilitado a pesquisa a uma velocidade muito grande, por outro lado, tem possibilitado a entrada de todo tipo de informação e conteúdo, de modo que as redes sociais hoje correspondem a uma parcela muito significativa do tráfego de dados na internet.

As ações mais comuns de um usuário de rede social são: visualizar conteúdo (textos, imagens e vídeos principalmente), compartilhar conteúdos e interagir com outros usuários (no caso do facebook, por exemplo, curtir ou comentar).

A falta de cuidado em assunto privado, nas redes sociais, a exposição de fotos íntimas, tem chamado a atenção de muitos predadores sexuais. Isso tem aumentado a preocupação dos pais com o conteúdo encontrado nos meios digitais e compartilhado entre os jovens.

O mundo globalizado atual tem tornado muitas coisas, que antes eram consideradas tabu moral, em algo normal. Este é o mundo com que o novo usuário está se deparando: a confusão entre o público e o privado, entre a intimidade pessoal e o compartilhamento de acontecimentos pessoais. Isso hoje não está só presente na vida do jovem. As redes sociais e as suas configurações estão conquistando também o público adulto, que absorve os conteúdos e interage com os outros internautas compartilhando amizades, notícias, jogos e os mais diversos assuntos.

Segundo uma publicação de um Jornal de Brasília, editado pela repórter Marina Marquez, em 08/08/2010, o cuidado que os pais devem ter em relação ao conteúdo online que os filhos acessam tem de ser intenso e a polícia dá dicas de como evitar a exposição íntima.

Na matéria, cujo título é: *“Polícia alerta os pais sobre o perigo da pornografia infantil na internet”*, de Marina Marquez ([marina.marquez@jornaldebrasil.com.br](mailto:marina.marquez@jornaldebrasil.com.br)), e de acordo com o delegado da Delegacia de Proteção à Criança e ao Adolescente do Distrito Federal (DPCA), Alexander Traback (2010), *Os adolescentes não têm noção do perigo que alguns usos da internet podem trazer.*

Para o delegado (2010, p. 08), esse é um dos motivos que faz com que o número de denúncias de pornografia infantil na capital federal seja pequeno. Lá não existem estatísticas, mas em todo o Brasil, só no mês de julho deste ano, 1.873 denúncias de pornografia infantil foram registradas, o correspondente a 34% do total de crimes da Central Nacional de Denúncias de Crimes Cibernéticos.

Ainda o delegado Traback (2010, p. 08), *O maior problema da exposição desses jovens que colocam vídeos de cenas íntimas, fotos sensuais e outras coisas é que eles ficam disponíveis a qualquer usuário na internet, atraindo pessoas de má índole, com predisposição à pedofilia, por exemplo.* O delegado afirma ainda que o número de denúncias em Brasília é relativamente pequeno e que a maioria dos casos registrados é referente à exposição de pornografia em redes sociais, como o Orkut.

Não dá para afirmar com certeza se existem poucos casos ou se poucas denúncias. Mas, pela experiência, acredito que o jovem ainda não tem noção

do que é e não é crime. E quando ele coloca fotos sensuais em uma página de Orkut, por exemplo, mesmo que as fotos sejam suas, é um ato infracional. É transmissão de material “pornográfico infantil” (MARQUEZ, 2010, p.08).

De acordo com o delegado, quando os casos chegam até a DPCA, o primeiro passo é procurar ajuda da Divisão de Repressão aos Crimes de Alta Tecnologia (DICAT), para encontrar mais informações sobre a divulgação do material, alcance etc. O delegado da DICAT, Sílvio Castro, afirma que é difícil, mas o responsável pela divulgação pode ser identificado.

Se a pessoa divulga o material de pornografia infantil em rede aberta, como é o caso de jovens que colocam fotos e vídeos nos SITES DE RELACIONAMENTO para exposição própria, é mais fácil, porque todos têm acesso. “Mas mesmo quando a rede é fechada e trata-se de quadrilhas ou adultos divulgando material infantil, conseguimos identificar o autor” (MARQUEZ, 2010, p.08).

O especialista em cyber espaço e professor da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília (UnB) Lucio Teles, concorda com a visão da polícia.

A exposição das crianças e adolescentes, principalmente em redes sociais, está se tornando cada vez mais comum. E como nesse ambiente as informações são divulgadas muito facilmente por esses jovens, como endereço, telefone, fotos e viagens, os 'predadores' do mercado de pornografia e pedofilia infantil acabam tendo acesso (MARQUEZ, 2010, p.11).

Hoje é preocupante a facilidade com que se acessam os conteúdos on-line de pornografia por parte dos jovens, visto que isso implica naquilo que o jovem pode se tornar. A banalização do sexo, assuntos e práticas sexuais, como zoofilia entre outros tipos, têm cada vez se tornados comuns.

É preciso que os pais tomem a iniciativa de olhar sempre o material online e o conteúdo das redes sociais de sua família, mas com o pleno cuidado de não invadir a privacidade. As redes sociais e o uso da internet podem ser ferramentas que facilitam nossas vidas, se tomados os devidos cuidados.

## **2.4. Cuidados com os predadores virtuais pedófilos e sequestradores nas redes sociais.**

A internet, como rede de comunicação mais utilizada no mundo, traz benefícios a seus usuários, mas também sérias preocupações à toda sociedade. Todos os dias se ouve falar de problemas de segurança na Internet e, em particular, dos perigos a que crianças e adolescentes estão expostos enquanto navegam. Contudo, pais, educadores e sociedade em geral não estão conscientes o bastante dos perigos envolvidos.

As lan houses são consideradas casas de diversão e informação, portanto, os proprietários destes estabelecimentos devem estar atentos para as questões de segurança, bem como com o problema no uso privativo, observando os seus usuários e que conteúdo estão acessando.

Do mesmo modo que é importante alertar crianças e adolescentes para a necessidade de seguir regras para uma navegação segura e para fazer uso de jogos eletrônicos de forma moderada, também é importante conscientizar os pais sobre o cuidado no material que se expõe nas redes sociais do mesmo modo que os donos de lan houses devem oferecer serviços que não tragam riscos à população infanto-juvenil.

A internet não é um espaço tão seguro e passageiro quanto parece. Tudo que se publica é permanente e pode ser visto por pessoas do mundo inteiro. É preciso ter cuidado com as fotos dos familiares, quer sejam públicas ou privadas, a fim de não se tornar alvo de sequestradores e pedófilos.

No mundo atual, é sempre bom estar em alerta com o tipo de pessoas que os jovens e muitos usuários se comunicam virtualmente e entender o que essas pessoas procuram e como se proteger dos perigos das redes sociais.

Diante de tanta inovação e informação, muitas pessoas pouco se importam com o conteúdo utilizado na rede social, mas o cuidado com o material fornecido na rede é vital para evitar futuras dores de cabeça, provocadas por algum membro da família sendo vítima desse sistema.

Antes de criar um perfil em qualquer rede social, saiba que é muito difícil controlar os conteúdos publicados na internet. Mesmo que a pessoa que postou uma determinada foto ou texto venha a deletá-los, alguém já pode ter salvo, compartilhado ou copiado aquele conteúdo



para si. A partir deste ponto, não tem mais volta e aquilo que era só seu, passa a pertencer a outras pessoas também.

Ficar atento ao que o filho vê e publica na internet, principalmente se ele for adolescente, é também muito importante para garantir sua segurança, uma vez que ele é inexperiente e autoconfiante, achando que nunca vai cair em armadilhas virtuais, por isso é que os responsáveis por eles devem se precaver contra as armadilhas do mundo virtual.

Os maiores perigos das redes sociais são as pessoas que fazem uso delas. A possibilidade do anonimato que existe na internet faz com que indivíduos mal intencionados se aproveitem da ingenuidade das crianças ou do descuido dos pais.

Há alguns tipos de fotografias cuja publicação deve ser evitada. Mesmo que a imagem pareça inofensiva aos olhos de quem a publica, nem todos pensam assim. Fotos do tipo crianças tomando banho de piscina ou jovens que estão entrando na puberdade, os pedófilos, que são pessoas que sentem atração sexual por crianças que sequer entraram na puberdade, fazem uso dessas fotos, bem como de imagens de crianças nuas, incitando o desejo e a prática de atividades de pedofilia.

Outro perigo das redes sociais é a publicação de fotos de seu filho vestindo o uniforme da escola, em frente à fachada da sua casa ou em algum ambiente que mostre onde você mora. Sequestradores costumam procurar as crianças diretamente nestes lugares e qualquer indicação pode facilitar a busca.

A confusão entre público e privado nas redes sociais, tem crescido muito, sendo que programas de televisão e outros veículos de comunicação tornam a exposição algo normal, repercutindo muito entre os adolescentes.

Deve-se tomar cuidado com aplicativos de check-in, pois eles mostram aos usuários mal intencionados os lugares que a família frequenta e onde estão naquele exato momento. Isto pode se tornar um risco grave quando a família possui muitos bens materiais ou já foi alvo de ameaças ou chantagens.

Nem todos os perigos das redes sociais são imediatos. Algumas publicações podem gerar danos apenas no futuro. Por exemplo, uma foto em que seu filho esteja fazendo caretas ou realizando alguma atividade constrangedora pode ser motivo de bullying no futuro. Como os dados são permanentes, os colegas e amigos podem ter acesso a essas imagens algum dia.

Fotografias em alta resolução são manipuladas em softwares de forma extremamente simples. Empresas podem pegar alguma foto do seu filho que esteja em alta qualidade e usá-la sem sua autorização para campanhas comerciais. Quando for publicar imagens, opte por versões com resolução reduzida, que dificultam a reprodução. Há também o risco de pessoas fazerem montagens com fotos pessoais ou familiares em situações constrangedoras, ou incitar perseguições.

Para evitar que quaisquer destes perigos das redes sociais atinjam sua família, modifique as configurações de privacidade do seu perfil. Dê permissão apenas aos seus amigos para visualizarem suas publicações, não aceite quem não conhece e não permita compartilhamentos de suas imagens.

Deve-se analisar bem o que se vai publicar antes de divulgar os pensamentos e acontecimentos pessoais. Quando alguém correr algum risco devido à exposição na internet deve-se redobrar o cuidado. Só assim pode-se aproveitar o que a tecnologia tem de melhor sem deixar sua segurança - ou a de seus familiares - expostas.

## **2.5. Do vídeo game ao computador e suas influências**

Se pudéssemos definir qual a geração digital, provavelmente, teríamos que considerar os adultos jovens que hoje têm 25 anos, quase a idade da internet como a conhecemos hoje. Muitos jogos de videogames que faziam sucesso, naquela época, como o Super Mario Bros, produzido pela Nintendo, são ainda hoje a porta de entrada para as crianças na longa teia da rede mundial de computadores.

A primeira mensagem SMS foi enviada em 1992; os sites começaram a surgir em meados de 1995 e o programa de correio eletrônico Hotmail apareceu em 1998, quando estas crianças ainda estavam no ensino médio.

Em poucos anos, uma revolução, nem tão silenciosa, foi invadindo todas as casas e universidades e muitas escolas, inclusive públicas. Os primeiros sistemas de redes sociais, como o Orkut, apareceram em 2002 e o Skype, sistema de comunicação, em 2003.

O YouTube, que exhibe filmes e vídeos, surgiu em 2005 e marcou o momento em que a propagação de imagens não seria mais gerada apenas por veículos maiores e hegemônicos; o público poderia se inserir.

Outro dado sobre o uso dos computadores, de acordo com Castell (1999) é:

O primeiro sistema de comunicação mediada por computadores difundidos para a massa, o Minitel francês, originou-se na década de 1980 em um ambiente urbano intenso, cuja vitalidade e interação por contato pessoal não foram abaladas por novos meios de Comunicação. Ele foi usado para organizar as ruas da França, manifestações contra o governo. Na década de 1990, a tele comutação, ou seja, o trabalho on-line em casa era praticado por uma fração muito pequena das forças de trabalho nos EUA (...), embora trabalhar meio expediente em casa pareça estar se tornando um futuro modo de atividade profissional, essa modalidade desenvolveu-se a partir do surgimento da empresa integrada em rede e do processo de trabalho flexível (CASTELL, 1999, p. 468).

Vemos aqui o uso da tecnologia em propósitos sociais, nos quais as pessoas a utilizam, no primeiro caso, em organização de suas manifestações; no segundo, como forma de trabalho, uma forma de socialização na qual as pessoas em países desenvolvidos utilizam vantajosamente, ou seja, já desde essa época até os dias de hoje vemos uma mudança no cenário das relações sociais, que ganha força através do mundo das mídias sociais, atualmente, mais difundidas principalmente por atores sociais dominantes que a utilizam como forma de ganho global.

De acordo com Castell:

A economia global/informacional em torno de centro de controle e comando capazes de coordenar, inovar e gerenciar as atividades interligadas das redes de empresas. Serviços avançados, inclusive finanças, seguros, bens imobiliários, consultorias, serviços de assessoria jurídica, propaganda, projetos, marketing, relações públicas, segurança, coleta de informações e gerenciamento de sistemas de informação, bem como P&D e inovação científica, estão no cerne de todos os processos econômicos, seja na indústria, agricultura, energia, seja em serviço de diferentes tipos. Todos podem ser reduzidos à geração de conhecimento e a fluxo da informação. Portanto, os sistemas avançados de telecomunicações poderiam possibilitar sua localização dispersa pelo globo (CASTELLS, 1999, p. 469).

Sendo assim, por trás dessas facilidades informatizadas há o controle do monopólio da informação e da velocidade de acesso de alguns atores hegemônicos.

Esses jovens cresceram num universo paralelo ao dos pais e de muitos de seus professores. Foram construindo novos conceitos, mudando comportamentos e, com isso, as empresas de tecnologia e indústria passaram a criar novos produtos e a se adaptar a um novo e crescente mercado.

Nas palavras de Castell (1999):

A nossa sociedade está construída em torno de fluxos: fluxos de capital, fluxos da informação, fluxos de tecnologia, fluxos de interação organizacional, fluxos de imagens, sons e símbolos. Fluxos não representam apenas um elemento da organização social: é a expressão dos processos que dominam nossa vida econômica, política e simbólica (CASTELL, 1999, p.501).

Dessa forma, com essa nova interação o espaço é influenciado pelo mundo digital, que é controlado por atores hegemônicos que dominam a informação e a tecnologia.

Santos (2001, p. 26) menciona: *por outro lado, o sistema técnico dominante no mundo de hoje tem uma outra característica, isto é, a de ser invasor. Ele não se contenta em ficar ali onde primeiro se instala e busca espalhar-se, na produção no território.*

De acordo com o mesmo autor, ele diz que:

Há uma relação de causa e efeito entre o progresso técnico atual e as demais condições de implantação, do atual período histórico a partir da unidade das técnicas, da qual o computador é uma peça central, que surge a possibilidade de existir uma finança universal, principal responsável pela imposição a toda a possível e atual unicidade do tempo, o acontecer local, sendo percebido como um elo do acontecer mundial, por outro lado, sem a mais-valia globalizada e sem essa unicidade do tempo. A unicidade da técnica não cria eficácia (SANTOS, 2001, p.27).

Nas palavras de Santos (2001), a tecnologia e a informação que se usa estão a serviço de alguns atores hegemônicos: O do mundo digital. Computador, laptop, telefone celular, ipods, games e mensagens de textos ou blogs, fazem parte da parafernália do cotidiano e para os muitos adultos, ainda são enigmas complicadíssimos.

Os adolescentes de hoje fotografam tudo com seus sofisticados celulares, têm acesso a todas as informações nos seus computadores e sabem de tudo em tempo real. São ágeis, curiosos, informados e dominam a tecnologia. Não são mais o futuro, porque o futuro já é.

Mesmo assim, ainda existe a queda do rendimento escolar, as dificuldades do diálogo, um paradoxal isolamento no meio da rede de tantos contatos e conexões e a falta de comunicação, do afeto nas famílias; todos ficam "perdidos".

Viver num mundo em constante e veloz transformação pode ocasionar riscos e problemas à saúde, durante uma fase de crescimento e desenvolvimento na qual talvez a maturação

cerebral seja estimulada por tantas imagens coloridas em pixels, que formam confusões e também problemas de memória e de concentração.

Bauman (2007, p. 10), cita *destruição criativa é a forma como caminha a vida líquida, mas o que esse termo atenua e, silenciosamente ignora, é que aquilo que essa criação destrói são outros modos de vida (...)*. Enquanto, por um lado, toda essa tecnologia tem o poder de fazer a informação circular, por outro lado não torna o indivíduo, com conhecimento. O poder dessa suposta modernidade encontrada nos ciberespaços, é de cunho do entretenimento, principalmente nas redes sociais.

Por que, afinal, o computador faz tanto sucesso? Para responder a esta interrogação, pode-se dizer que é pela velocidade da informação, pelo acesso gratuito a qualquer local do planeta, por mais distante que seja, e por tornar a vida mais confortável e prática, simplificando as tarefas rotineiras do dia a dia.

Praticamente todos os adolescentes criam seus fotologs e blogs e conversam em chats, trocando mensagens que vão sendo repassadas através de seus celulares e computadores. Vão formando novos grupos e “tribos”, mas continuam isolados cada qual no seu mundinho virtual. Conversam horas a fio sobre tudo ou sobre nada, vão se revelando ou disfarçando, escondem o que não quer que seja revelado e inventam mais ainda.

A inabilidade para distinguir o verdadeiro do falso ou os antagonismos verdade/mentira ou real/virtual é o grande problema e a fonte maior dos riscos. Entretanto, nessa vida líquida e moderna sugerida por classes dominantes e reproduzida pela massa através do ciberespaço em redes sociais, tem como verdadeiro prêmio nessa competição a garantia (temporária) de ser excluído das fileiras dos destruídos e evitar ser jogado no lixo. E com a competição se tornando global, a corrida se dá numa pista também global.

Por que disputar o controle remoto da televisão, que fica na sala e ocupada por toda a família, se ir para o quarto para ficar na minha em outro mundo conversando com a galera, ou bancando o hacker, é bem mais fácil e convidativo? Além de ficar plugado e visitar todos os portais, e baixar de tudo: músicas, filmes e a tal da pesquisa que aquele professor “chato” pediu para daqui a dois dias em vez de queimar neurônios para redigir um trabalho original!

O computador faz, então, o papel de confidente e de melhor amigo, apesar de paradoxalmente estarem cada vez mais sozinhos, pois as máquinas não transmitem afeto, apesar de hoje em dia falarem em muitos idiomas. Se as crianças e os adolescentes pudessem conversar

mais em família sobre tantos temas ainda hipocritamente considerados tabus, seguramente, não existiria na rede tanto espaço para a pornografia e a banalização do sexo, vendido como mero produto e desprovido de valores morais, afetivos, emocionais, espirituais.

Pelas características do anonimato e de veículo de comunicação instantânea entre pessoas de vários grupos, a internet pode se tornar uma ameaça ou uma faca de dois gumes. Da mesma forma que a internet é usada para discutir temas importantes na sociedade, aproximando opiniões de pessoas distantes, também reflete o trabalho de pessoas com motivação ilegal ou criminosa. Crianças e adolescentes, curiosos e impulsivos por natureza e sem informações sobre perigos da rede, não adivinham quem se esconde por trás de um apelido charmoso.

Os abusadores que usam a internet tentam validar suas crenças e comportamentos. Ao encontrar qualquer um e ainda mais adolescentes considerados inocentes, que se interessam ou concordam com seus valores, eles fortalecem suas razões, racionalizam e legitimam o que estão fazendo, como se nada fosse condenável, doentio ou cruel em seus atos. Tudo é banalizado no corriqueiro das falas e imagens e reivindicado como liberdade de expressão.

No mundo moderno e líquido tudo é permissivo. As relações sociais são mascaradas, não se sabendo ao certo se podem ser chamadas de relações sociais ou de contatos de interesses, pois segundo Bauman (2007, p 17), *enquanto são usados, moldam o julgamento e a avaliação de todos os fragmentos animados e inanimados do mundo segundo o padrão dos objetos de consumo.*

Aproveitam-se das brechas da legislação e das falhas de fiscalização em vários países, inclusive o Brasil, sobre o conteúdo da internet, tanto de acesso do que é postado por usuários sobre a pedofilia, o cyber bullying, filosofias destrutivas ao convívio social, racismo, perseguições e demais ações que maculam outros usuários, tanto no privado como no público, pois assim como se criam ações positivas se criam ações negativas.

Mediante isso, o Ministério Público vem atuando e já existem as Delegacias de Repressão aos Crimes Virtuais ou Crimes Cibernéticos em 11 Estados brasileiros, inclusive com uma Central Nacional de Denúncias de Crimes Cibernéticos. É a SAFERNET BRASIL que pode ser sempre acessada para qualquer denúncia. ([www.safernet.org.br](http://www.safernet.org.br)).

Todos os dias, surgem tecnologias novas e desde que a internet ou a rede das redes começou a se popularizar no final dos anos 90, novos conceitos, inclusive de relacionamento, foram incorporados ao cotidiano das pessoas. E as crianças e adolescentes, com o ímpeto típico

da idade, desvendam, absorvem, lidam com mais facilidades e compartilham os segredos e labirintos da rede.

Hoje todo adolescente da classe média, e cada vez mais das classes populares, tem um pen-drive e, acoplado a ele, uma série de objetos cada vez menores e identificados por letras e algarismos que descrevem suas múltiplas funções: MP3 que reproduzem arquivos de música digital, MP4 que reproduzem vídeos e fotos e MP5 que possibilitam a adição de uma câmera digital ao aparelho e até receber e gravar transmissões de TV.

Baixar vídeos no YouTube ou falar com colegas no skype, e também navegar na comunidade virtual My Space compartilhando de tudo como fotos, festividades, encontros de bandas ou interagindo no fã-clube virtual são tarefas que envolvem os adolescentes e cada vez mais os irmãos menores e ainda crianças.

É assim que se verifica o potencial desses meios de socialização que não criam um contato humano, mas, sim, meios pelo qual ficam em certo estado de exposição, quase que hipnotizadas com a distração tecnológica e seus meios de informação, a incentivar o consumo de nova tecnologia e inserir o indivíduo como novo participante ou novo freguês, que para ser aceito nesse mundo digital, quando não se faz o uso de lan houses, se faz na compra do aparelho que acesse o mundo virtual, criando assim uma certa dependência para ser admitido na chamada inclusão digital.

Santos (2001, p. 30) fala sobre a ação capitalista de uma minoria de atores hegemônicos que controla a técnica e a informação: *esse motor único se tornou possível porque nos encontramos em um novo patamar da internacionalização, com uma verdadeira mundialização do produto, do dinheiro, do crédito, da dívida, do consumo, da informação.*

Conforme Santos (2001, p. 31), *A cada avanço de uma empresa, outra do mesmo ramo solicita inovações que lhe permitam passar à frente da que antes era a campeã. Por isso, tal mais-valia está sempre correndo, quer dizer, fugindo para frente.*

De acordo com Santos (2001), o mercado global comandado por uma minoria de atores hegemônicos que tem o controle da técnica e da informação se encontra numa posição privilegiada ditando o que consumir, o que possuir.

No mundo líquido e moderno, a lealdade é motivo de vergonha, não de orgulho. Conecte-se a seu provedor de internet de manhã bem cedo e a principal notícia do dia vai lembrá-lo daquela verdade nua e crua: “com vergonha de seu celular? Será que este é tão velho que você

fica envergonhado ao atender uma chamada? Faça um upgrade para o aparelho do qual você possa se orgulhar”. O lado negativo da ordem de “fazer um upgrade” para um celular consumidoristicamente correto é, com certeza, a exigência de não voltar a ser visto, com aquele para o qual você fez um upgrade da última vez.

Atualmente, com o advento das novas tecnologias, estamos também diante de uma nova revolução, não só dos novos padrões de relacionamento pessoal, como da forma como aprendemos e manifestamos a nossa sexualidade.

No isolamento seguro de seu quarto ou de seu computador, numa lan house, não só os adolescentes, mas um bom público, hoje iniciam seus relacionamentos com informações de outras pessoas de todos os tipos e idades, cuja identidade real é desconhecida.

Relaciona-se de maneira simultânea e superficial e espera-se a repercussão virtual de sua imagem, muitas vezes transmitida por uma webcam em tempo real ou em vídeo. Este retorno se traduz em variáveis quantidades de manifestações, seja no fotolog ou em alguma comunidade virtual ou em site de relacionamentos, transformando o internauta numa web-celebridade ou, então, destruindo ferozmente sua imagem: cyberbullying.

Os riscos de fantasias e também de grandes decepções e até de pedofilia existem e são cada vez mais frequentes, incluindo sites que incitam à violência, redes de drogas e prostituição, além de redes de tráfico nacional e internacional, de sexo virtual compulsivo e de pornografia.

Conforme Santos (2001):

Com a globalização e por meio da empiricização da universalidade que ela possibilitou, estamos mais perto de construir uma filosofia das técnicas e das ações correlatas, que seja também uma forma de conhecimento concreto do mundo tornado como um todo e das particularidades dos lugares, que incluem condições físicas, naturais ou artificiais e condições políticas (SANTOS, 2001, p.33).

Dessa forma, se há uma permissividade onde o verdadeiro suporte de preocupação não é a pessoa individual, mas o ganho por detrás dessa permissividade iniciada nos meios sociais em que só se é aceito se se possuir algo ou se tiver uma determinada aparência.

A maneira nua e crua de que o mundo atroz capitalista se utiliza de qualquer assunto como modo de ganho, (sites pornográficos, além da matéria exposta, para fomentar a natureza humana) está recheada de itens para vender, em que a publicidade pornográfica estipula que o



homem ou a mulher ideal têm de ter determinado modelo corporal, e que, caso não tenham, adquiram já determinados itens para poder ter ou ser iguais ou semelhantes, assim desvalorizando e ferindo muitos que não conseguem compreender que nem os dedos das mãos são iguais.

Observa-se uma busca da experiência sexual que alguns sociólogos denominam de pansexualidade (pan=tudo). Seria a forma como os adolescentes da geração digital exercem sua sexualidade: uma expressão de liberdade, vazão e rebeldia, que não depende do gênero e foge dos estereótipos culturais tradicionais.

Essa forma de experimentar, "ficando" e testando a sexualidade acontece mediante menos envolvimento emocional e compromisso afetivo do que as gerações anteriores.

As mensagens de texto sobre o relacionamento social e a sexualidade se transformaram em simples e curtas, porém, diretas mensagens de cunho sexual, denominadas de sexting, e que também fazem parte do idioma adolescentês/internetês criado para se diferenciar das mensagens dos pais/adultos e que são hoje em dia transmitidas pelos celulares e computadores pelos programas dos blogs e do twitter. A linha limite que separa o uso produtivo e equilibrado da dependência da internet do uso exacerbado está sim cada vez mais tênue.

Trata-se de uma questão de grau não só do uso quantitativo e das intermináveis horas diante do computador, como também da qualidade dos conteúdos explorados na rede. Qual pai, mãe, professor ou médico, a essa altura da vida, já não sabe que o "remédio que cura também pode matar"?

O uso doentio do computador nessa fase do desenvolvimento da infância e, especialmente, na adolescência ocorre, pois está se formando um novo ego corporal com conseqüente elaboração das perdas do mundo infantil, com um importante descompasso entre o crescimento do corpo e a aceitação psicológica do fato.

Como resultado, o adolescente cria mecanismos de manejo onipotente das ideias, além de uma negação igualmente onipotente, segundo a qual não necessita da ajuda do outro, e que, por si só, se basta, exemplificado pela atividade masturbatória nessa fase de vida.

O meio virtual, oferece através das salas de bate-papo e dos jogos eletrônicos, um terreno fértil para que o manejo onipotente se realize, pois, ao ser criada uma identidade alternativa, através de um simples clique, evita-se o confronto com aspectos mais sensíveis e fragilizados da personalidade em formação.

Constrói-se um mundo imaginário para enfrentar a própria desorganização interna: tudo funciona segundo seus desejos onipotentes de controlar as frustrações. Por meio dos jogos e videogames, brinca-se de Deus, decidindo sobre o destino, a vida e a morte dos personagens criados pela indústria eletrônica.

É comum que os adolescentes usem os fóruns de apoio on-line para lidar com seus problemas, em busca de atenção e afeto. Os chamados predadores on-line ou pedófilos utilizam-se dessa vulnerabilidade para, por meio do apoio e da resposta aos anseios dos jovens por compreensão e acolhimento, gradualmente, introduzir conteúdos sexuais na conversa.

O agravamento de problemas mentais, assim como o aumento das frustrações, angústias e decepções podem facilitar a dependência no mundo virtual. Muitos adolescentes confundem a vida real com a web ou interpretam mensagens impessoais como recados persecutórios. Não conseguem distinguir quando estão falando com pessoas que realmente existem ou com perfis criados para atormentá-los.

Passam a viver uma realidade paralela e, conseqüentemente, afastam-se cada vez mais do contato social. Conversam com estranhos, namoram ou trocam intimidades sem limites entre a proximidade virtual do real, construindo uma falsa sensação de distância segura.

### 3. COMPUTADOR - UMA FERRAMENTA ELETRÔNICA DE USO INDISPENSÁVEL NO COTIDIANO

É grande a utilidade dessa ferramenta para fazer pesquisa ou para o uso no trabalho, navegar na internet, nas redes sociais e muitas outras funções. Nunca se utilizou ou se comercializou esses aparelhos eletrônicos tanto quanto nesta chamada globalização; a necessidade da velocidade da informação nunca foi tão requisitada.

Hoje, há dependência desta ferramenta para fazer pagamento, consulta bancária, inscrições a editais, busca de vaga de empregos, consulta de documentos, entre muitas outras funções. Apenas com um Click, se resolvem várias operações diárias.

A acessibilidade e a velocidade são algumas das vantagens que os aparelhos eletrônicos como computadores, Net Book, Note Book e outros trouxeram para a sociedade, mas também muitas mudanças no contexto social, tanto no público como no privado.

Cita-se aqui a cidade de Redenção como exemplo e ressalta-se como se deu a chegada digital nessa cidade e como essa evolução é importante na atualidade, pois muitos ambientes dependem de modernização tecnológica para funcionar.

### **3.1. Meios de socialização antes do computador**

Antes da chegada do computador nas residências e do aparecimento de lan houses, a socialização entre os membros da cidade se dava de modo cristalizado, entre elas: vizinhos que conversavam entre si à noite; cadeiras colocadas nas calçadas para pôr os assuntos em dia; senhoras se reuniam nas praças para conversar com suas conhecidas e falarem das novidades da cidade, após as reuniões religiosas e os jovens passeavam na pracinha com os colegas para falarem de assuntos de seus interesses.

A inserção de computadores era apenas em repartições públicas, como prefeituras, promotorias, fóruns ou empresas particulares. Em relação ao acesso privativo era muito raro os que o possuíam.

A manipulação dessa ferramenta era exclusivamente para o uso do trabalho nestes lugares citados e não se tinha o contexto de entretenimento como hoje conhecemos, nem o acesso à internet. A inserção da configuração tecnológica na cidade de Redenção, como forma de entretenimento e acesso ao público, não começou com o computador e sim com o vídeo game.

Diante destes fatos, far-se-ão dois recortes; No primeiro, falar-se-á do aparecimento dos vídeos games e de sua expansão em um determinado público nas locadoras de vídeo games, bem como de sua influência no social. No segundo, mencionar-se-á a chegada do computador ao público por meio das lan houses e de sua influência no público e no privado.

### **3.2. Vídeo game: um novo ator virtual no cenário de Redenção**

Conforme a tecnologia avança e sua expansão comercial aumenta, o acesso a novas tecnologias vão chegando às cidades ao redor do mundo de várias formas, entre elas, em Redenção.

A inserção do público com o contato virtual acontece através de vídeos games, nos anos 90. Algumas pessoas começam a comprar o aparelho, mas, vale ressaltar que, logo no princípio,

como o vídeo game era caro, apenas as pessoas que tinham uma boa condição financeira podiam comprá-lo.

Como o tal equipamento era novidade, grupos de garotos com faixa etária de 8 a 14 anos, muitas vezes, se amontoavam nas janelas das casas dos possuidores de vídeo game, e quando tinham uma certa amizade com o filho do dono desse aparelho ou com o próprio dono, se podia assistir dentro da casa.

Santos (2001) menciona algumas características de uma modernização e a inserção das técnicas como comércio

Em nossa época, o que é representativo são sistemas de técnicas atuais e a chegada da técnica da informação, por meio da cibernética, da informação, da eletrônica. Ela vai permitir duas grandes coisas: a primeira é que as diversas técnicas existentes passam a se comunicar entre elas. A técnica da informação assegura esse comércio, que antes não era possível (SANTOS, 2001, p. 25).

Essas técnicas são o meio científico cristalizado, que assume formato eletrônico, tem ganhado terreno, por ser uma novidade. Nessa época, as meninas eram retidas próximo da sua mãe e não lhes era concedido a liberdade de andar sozinha pela cidade.

Tal novidade se tornara lucrativa a seus donos. Assim, nos anos de 1993 em diante, surgem as chamadas locadoras de vídeos games, um tipo de sala de jogos em que seu sistema é muito parecido com o funcionamento de uma lan house, onde as pessoas pagam por horas de consumo de uso no aparelho dentro do local.

### **3.3. O público das locadoras, novos consumidores.**

O público masculino destes locais era composto de garotos de 8 a 14 anos. O acesso ao público feminino só veio anos depois, quando começa a desfrutar de uma maior liberdade. Segundo Bauman (2007, p. 146) *a sociedade dos consumidores focaliza seu reprocessamento da infância no gerenciamento dos espíritos*. Tendo assim, as crianças desde já como futuros consumidores.

Vê-se assim que em Redenção certa brincadeira tradicional dos jovens de idade compreendida entre 8 a 14 anos começa a ser reduzida até quase sua extinção; brincadeiras tais como: soltar pipa (aqui chamada raia), soltar pião, bola de gude (bila), pega-pega, bandeira, carrinho de mão, cabra-cega, brincadeiras de roda, etc. (...).

Esses meios de socialização entre garotos dessa idade do centro urbano de Redenção estão desaparecendo e só se presencia estes tipos de diversões em locais mais afastados da cidade.

Bauman (2007) fala a respeito da mercantilização, que é a transformação desta sociedade moderna em uma sociedade consumista;

E o mundo em que essa busca se inscreve é feito de mercadorias-objetos julgados, apreciados ou rejeitados de acordo com a satisfação que trazem aos consumidores do mundo. Também se espera que sejam fáceis de usar, que provoquem satisfação instantânea e que sejam amigáveis ao usuário, exigindo pouco ou nenhum esforço e decerto nenhum sacrifício da parte deste (BAUMAN, 2007, p. 140).

Como se vê, através do aparecimento cristalizado das técnicas como meios eletrônicos numa determinada região, a sua novidade impulsiona tanto a sua disseminação, como um meio mercadológico, no qual é fomentado pela novidade, pelo consumo, pelo discurso dos atores hegemônicos, que controla as técnicas e as mascaras, principalmente no entretenimento.

### **3.4 - A cristalização de novas relações sociais e ausência no lar**

Novas relações sociais estavam se cristalizando ao redor das locadoras de vídeo games; se por um lado havia uma nova tendência se inserindo na socialização, neste espaço das locadoras, por outro lado, estava a haver uma ausência do jovem no seio familiar, mesmo que muitas vezes houvesse a sua proibição em frequentar esses espaços.

Bauman (2007) fala da ação mercadológica, de seu poder, de sua influência:

O mercado agora atua como intermediário nas cansativas atividades de estabelecer e cortar relações interpessoais, aproximar e separar pessoas, conectá-las e desconectá-las, datá-las e deletá-las do direito de texto, alterar as relações humanas no trabalho e no lar, no domínio público assim como nos mais íntimos domínios privados (BAUMAN, 2007, p. 116).

Como se vê, a ação mercadológica mascarada através do uso da técnica, que no caso cristaliza-se como o aparelho eletrônico, tem de certa forma causado rupturas no meio familiar.

### 3.5. A introdução do público feminino

O público feminino teve sua participação em meados de 1998. Conforme a tecnologia avançava e o mercado via esse entretenimento como algo muito lucrativo procurou então, conquistar esse público, lançando, assim, jogos apropriados para essa categoria.

Bauman (2007) cita algo bastante interessante sobre a ideologia que se esconde por trás dos produtos:

Os bens de consumo prometem não se tornar intrusos nem tediosos. Garantem que nos devem tudo enquanto nós nada lhes devemos. Prometem estar prontos para uso imediato, oferecendo satisfação instantânea sem exigir muito treinamento nem uma demorada economia de dinheiro-satisfazem sem demora (BAUMAN, 2007, p.117).

A inclusão de intenções mercadológicas na novidade, ou ao alcance de um público ainda não atingido, sempre vem cheio de intuitos, então, aquilo que se vê, finalmente, segundo eles, dizendo que fizeram algo pensando em nós, na verdade fizeram algo pensando neles, no ganho, no novo mercado.

Conforme Bauman (2007):

As batalhas a respeito da cultura de consumo infantil também são batalhas pela natureza da pessoa e pelo escopo da personalidade no contexto do alcance cada vez maior do mercado. O envolvimento das crianças com materiais, veículos, imagens e significados oriundos do mundo do comércio a eles referentes e com eles entrelaçados ocupa uma posição central na construção das pessoas e das posições morais na vida contemporânea (BAUMAN, 2007, p. 146).

Como fica expresso em Bauman, o capitalismo tem preparado as crianças a serem futuros consumidores, e conforme vão crescendo se tornam fieis consumidores.

De acordo com Bauman (2007):

Essa transição afetou os mais variáveis aspectos de nossa vida. E a função da sociologia, é despertar a autoconsciência, a compreensão e a responsabilidade individual, a fim de promover a autonomia e a liberdade. Em outras palavras, explica os termos dessa nova modernidade, permitindo-nos entender como o mundo funciona, para que possamos nele operar (BAUMAN, 2007, p. 2).

### **3.6. De um problema a uma válvula de escape**

Ao se fazer uma reflexão do comportamento das crianças e adolescentes de duas décadas atrás, nota-se que os pais se preocupavam mais com os filhos que frequentavam esses lugares para que eles não se tornassem viciados e tivessem baixo rendimento escolar.

Atualmente, se verifica que alguns pais estão perdendo o domínio com os filhos e os valores muitas vezes estão se invertendo, sendo os filhos que comandam, ditando o que vão fazer, o que vão comprar e usar.

Sobre esse assunto, Bauman fala a respeito de uma sociedade de consumo e suas ações:

Dizer “sociedade de consumo” é dizer mais, muito mais, do que apenas verbalizar a observação trivial de que, tendo considerado agradável o consumo, seus membros gastam a maior parte de seu tempo e de esforços tentando ampliar tais prazeres (BAUMAN, 2007, p. 109).

Já em meados de 1998, as locadoras de vídeo games eram usadas como válvula de escape, onde os pais colocavam seus filhos, principalmente dia de domingo, que era dia de culto religioso, tanto católico como protestante. Assim, eles compravam horas de usos no vídeo game e deixavam o garoto lá até o término dos cultos religiosos ou após eles, para aproveitar um momento sem os garotos atrapalhando. Assim, as locadoras tinham função de babá eletrônica temporária.

### **3.7. O membro adotivo**

Se o seio da família é constituído de pai, mãe filho ou filha, cachorro e planta, com a chegada dessa nova ferramenta, a família ganha um membro a mais com a extensão dessa aparelhagem eletrônica como os vídeos games, em seguida o computador e mais à frente o conteúdo virtual via sinal eletrônico, a internet.

Se por um lado essa ferramenta adotada a princípio preocupava os pais e aos poucos servia como válvula de escape, por outro não ausentava os males do uso exacerbado entre elas: a agressividade, o vício, alteração do humor, entre outros.

Os lançamentos de uma novidade deixam muitos jovens apreensivos para obter aquela inovação; via-se assim o plano capitalista ganhar forma. Bauman (2007) fala das relações modernas líquidas, em que essa modernidade faz tudo para se moldar conforme o recipiente, ou seja, por trás de todo um contexto que pretende fazer, torna-se comum algo ou uma ação.

Sempre tem ideologia cristalizada de forma mascarada que não é enxergada no senso comum. A indústria do entretenimento fomenta isso em forma de consumo, em que essas novas tendências continuam a mudar as relações sociais, por influência digital.

Nas palavras de Bauman (2007, p. 147):

As crianças de hoje são os principais e mais importantes consumidores de amanhã. É melhor que as crianças se preparem desde cedo para o papel de consumidores/compradores ávidos e informados-preferivelmente desde o berço. O dinheiro gasto no seu treinamento não será desperdiçado (BAUMAN, 2007, p. 147).

Santos (2001) mostra que essa questão de modernidade nada mais é do que ideologias capitalistas de atores hegemônicos que visam o lucro, nas novas descobertas científicas tecnológicas.

Então, vemos mediante a inserção tecnológica, uma amostra do que ainda estava por vir. As locadoras de vídeo games estavam a preparar o terreno para a inclusão dos computadores ao público. O computador que era uma ferramenta de trabalho passaria a ser o membro que substituiria o vídeo game no seio da família.



#### 4. COMPUTADOR UMA FERRAMENTA VIRTUAL QUE VEIO PARA FICAR

Com o tempo, os vídeos games na cidade de Redenção foram sendo substituídos pelos diversos tipos de computadores, como: Desk Top (computadores de gabinete) ou Lap Tops (Note Books e Net Books). Assim como os vídeo games, a obtenção dos computadores devido a seu alto custo, só comprava quem tinha um alto poder aquisitivo.

O computador tinha sua função inicial em empresas ou repartições públicas, como ferramenta de trabalho. Na cidade de Redenção, sua inserção ao público ficou mais evidente nos anos de 2002, facilitando a resolução de assuntos do cotidiano e serviços burocráticos, utilizando cada vez mais a inclusão no meio digital.

Castells (1999, p. 476) menciona: *as empresas eletrônicas, produtoras dos novos dispositivos da tecnologia da informação, também foram as primeiras a utilizar a estratégia de localização possibilitada e exigida pelo processo produtivo baseado na informação.*

Dessa forma, como Castell menciona, para atingir tanto o público, como novos modos de empregar a tecnologia, as empresas têm procurado produzir inovações, em que cada vez mais a informação e sua velocidade estão mais requisitadas.

Um exemplo disto são as novas tendências sociais, como Orkut, MSN e outras ferramentas que apareceram com o surgimento da internet. Como é direcionada ao público, esses meios de se socializar têm se tornado cada vez mais requisitado e cheios de funções, para manter um público fiel.

Cria-se não apenas um novo membro que substituiria os vídeos games no seio da família. As lan houses viram, assim, um vínculo de cristalização social de modo indireto de muitas faixas etárias e ao público em geral. Vê-se assim, uma extensão do privado que se estende ao público pelo meio eletrônico do computador: as redes sociais.

#### **4.1. As Lan Houses em Redenção**

Desde seu surgimento, as lan houses têm se tornado uma febre, principalmente entre jovens de 12 a 22 anos. Diferente do público das locadoras de vídeo games, as lan houses inicialmente têm abrangido um público de ambos os sexos, com uma faixa etária diferente das locadoras de vídeo games. Entre as preferências na utilização das lan houses, as redes sociais têm se tornadas campeãs em acesso.

O propósito aqui não é mencionar ou propagar a fama das redes sociais e, sim, mostrar sua influência como nova tendência social, bem como frisar que as lan houses passaram a ser um novo ponto de encontro entre jovens e influenciaram na mudança do comportamento social da cidade.

Com o aparecimento dessa nova tecnologia, o que antes era comum entre os jovens de 8 a 22 anos, no centro urbano na cidade de Redenção, como as brincadeiras já citadas anteriormente, tem se tornado mais escassa nessa faixa etária depois do aparecimento dos vídeos games e das redes sociais.

#### **4.2 - As redes sociais e sua cristalização social no espaço das Lan Houses e o Computador em Redenção.**

As redes sociais têm se tornado o novo hobby dos jovens redencionistas. É evidente que o aparecimento da internet tem abrangido um público de várias idades, mas aqui se pretende focalizar apenas os jovens de 12 a 22 anos e abrangendo o centro urbano da cidade de Redenção, principalmente, o público das lan houses.

O uso dos computadores nos locais das lan houses tem se tornado uma nova extensão entre o privado e o público. Acontece nesses ambientes a socialização entre as pessoas, mas dentro das redes sociais, muitas pessoas usam máscaras para fazer aquilo que não têm coragem de fazer na vida real, elas fazem virtualmente.

Outros internautas usufruem da rede como querem, fazendo desta uma válvula de escape dos problemas pessoais, enquanto outros utilizam essa ferramenta para conhecer novas pessoas e para diversos outros motivos.

Hoje, tudo está vinculado ao uso eletrônico. A utilidade dessas ferramentas é de primordial importância no cotidiano, pois podemos contar com o seu auxílio, quer seja para fazer um cadastro ou uma pesquisa, para se relacionar nas redes sociais ou protestar contra algo que não esteja de acordo com o que se pensa ou tomar partido.

A internet e as redes sociais têm se tornado uma nova tendência em nossos dias e cada vez mais se depende de sua ajuda contando com sua praticidade. Através dessa tecnologia pode-se nos apropriar de uma infinidade de utilidades, como expor seu ponto de vista, vender algo, estreitar laços de amizade, trocar ideias, etc.

A prova disso está naquilo que os próprios professores veem nas salas de aulas. Muitos Note Books abertos. Mas, será que está na “matéria”? estão pesquisando? Ou estão navegando em redes sociais? Isso não é uma crítica, mas sim, mostrar que essa nova tendência está mais presente do que se imagina.

Se por um lado a internet e as redes sociais têm expandido uma nova realidade, cheia de novidades positivas, trouxeram também muitas negativas que têm entrado de forma sorrateira na vida de muitos usuários, como o cyberbullying, os roubos de informações, grupos racistas, homofóbicos entre outros problemas.

É preciso ainda muita pesquisa para entender essa nova tendência no social e fazer a diferenciação entre o público e o privado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do estudo realizado sobre Redes Sociais: As novas tendências do mundo digital teve-se a oportunidade de pesquisar a respeito do assunto com autores como Castells (1999), Bauman (2007), Lévy (1999) e outros. Dessa forma, buscou-se acompanhar a evolução do computador desde a sua criação em 1945 até os dias atuais e constatou-se que as origens da Internet podem ser encontradas na Arpanet, uma rede de computadores montada pela Advanced Research Projects Agency (ARPA) em setembro de 1969.

Viu-se, assim, que os primeiros computadores foram criados com propósitos militares e que, da sua criação até os dias atuais, passaram por muitas modificações, possibilitando novos formatos na maneira de se comunicar, negociar, se informar entre muitas outras funções concebidas.

Desde que o microprocessador foi criado nos anos 70, abriram-se novos horizontes na construção de maquinários mais compactos e teve início a robótica. Outro fator bastante interessante foi a criação do computador portátil que, com a ajuda dos hackers, abriu possibilidades que ofereceria a obtenção da técnica do uso da rede virtual, hoje conhecida como internet, ao alcance do público em massa, não sendo mais um privilégio de alguns a obtenção de um computador, pois na maioria das casas há a presença de um.

Essas conquistas permitiram a descentralização manipuladora capitalistas dos atores hegemônicos que tentavam reter a técnica e a informação como propriedade única.

Falar sobre internet e rede social sem antes saber e entender como ela chegou a ser o que é hoje - uma tendência no mundo virtual é como ler um bom livro começando pela metade.

O computador tem multifunções para as crianças e jovens e assume o papel de mediador virtual que oferece por meios de redes sociais entre muitos sistemas virtuais o papel de confidente e de melhor amigo, quer seja através de relações com outros atores virtuais, quer seja nas interações virtuais como jogos, entre outros avatares.

É notória a utilização de computadores, tablets, celulares como meios de socialização que não criam um contato humano e no qual as pessoas ficam em certo estado de exposição quase que hipnotizadas com a distração tecnológica e seus meios de informação, que incentivam o consumo de nova tecnologia e inserem o indivíduo como novo participante ou novo freguês

que para ser inserido nesse mundo digital, quando não se faz o uso de lan houses, se faz na compra do aparelho que acesse o mundo virtual, criando assim certa dependência para ser aceito na chamada inclusão digital.

O que se enfatiza não é a condenação da técnica e sim sua apropriação capitalista como dominação. Conforme Levy (1999, p.26) “*uma técnica não é nem boa nem má (isto depende dos contextos, dos usos e dos pontos de vistas), tampouco neutra (já que é condicionante ou restritiva, já que de um lado abre e de outro fecha o espectro de possibilidades)*”. É o controle da informação como meio de verdade única.

Segundo (GIDDENS, p.44), a apropriação do conhecimento não ocorre de uma maneira homogênea, mas é com frequência diferencialmente disponível para aqueles em posição de poder, que são capazes de colocá-los a serviço de interesses seccionais.

Do mesmo modo que é importante alertar crianças e adolescentes para a necessidade de seguir regras para uma navegação segura e para fazerem uso de jogos eletrônicos de forma moderada, também é importante conscientizar os pais sobre o cuidado no material que se expõem nas redes sociais e donos de Lan Houses para oferecerem serviços que não tragam riscos à população infanto-juvenil.

Dessa forma, como Castell menciona, para atingir tanto o público, como novos modos de empregar a tecnologia, as empresas têm procurado produzir inovações, em que cada vez mais a informação e sua velocidade estão mais requisitadas.

Através desse trabalho verificou-se que o aparecimento do computador facilitou e muito a vida das pessoas. Menciona-se aqui a cidade de Redenção e como aconteceu a chegada digital nessa cidade e como essa evolução é importante na atualidade, pois muitos ambientes dependem de modernização tecnológica para funcionar.

A inserção da configuração tecnológica na cidade de Redenção, como forma de entretenimento e acesso ao público, não começou com o computador e, sim, com o vídeo game. Vale frisar que só as pessoas que tinham um alto poder aquisitivo é que podiam comprar. Hoje tudo está vinculado ao uso eletrônico.

A utilidade dessas ferramentas é de primordial importância no cotidiano, pois podemos contar com o seu auxílio, quer seja para fazer um cadastro ou uma pesquisa, para se relacionar nas redes sociais ou protestar contra algo que não esteja de acordo com o que se pensa ou tomar partido.

O propósito aqui não é mencionar ou propagar a fama das redes sociais e sim, mostrar sua influência como nova tendência social, bem como frisar que as lan houses passaram a ser um novo ponto de encontro entre jovens e influenciaram na mudança do comportamento social da cidade.

Como vimos este é um tema bem abrangente e que merece ser aprofundado por futuros estudiosos interessados em descobrir as maravilhas da Internet e das redes sociais.

## REFERÊNCIAS

ANTOUN, Henrique; MALINI, Fábio. **A internet e a rua: ciberativismo e mobilização nas redes sociais**. Porto Alegre: Sulina, 2013. 278 p; (Coleção Cibercultura).

BAUMAN, Zygmunt. **Vida Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Volume I, 7ª edição revista e ampliada. 1999.

\_\_\_\_\_. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**; tradução, Maria Luíza x. de A. Borges; revisão técnica. Paulo Vaz. - Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**; tradução de Raul Fiker. São Paulo: Editora UNESP, 1991. (Biblioteca básica).

LÉVY Pierre. **Cibercultura**; tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999. 264 p. (Coleção TRANS).

MARQUEZ, Marina. Polícia alerta os pais sobre o perigo da pornografia infantil na internet, Brasília. 2010.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura). 191 p.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. – 6ª Ed. – Rio de Janeiro: Record, 2001.

Central nacional de denúncias de crimes cibernéticos e a safernet brasil. [www.safernet.org.br](http://www.safernet.org.br).

(Fhttp://www.jornaldebrasilia.com.br/noticias/cidades/292631/policia-alerta-os-pais-sobre-o-perigo-da-pornografia-infantil-na-internet/onte: Da redação do Jornal de Brasília).

(Http://www.brasilecola.com/informatica/tecnoestresse.htm)

Qual a diferença entre hacker e cracker? Por Redação Olhar Digital - em 03/10/2013 às 09h00  
<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/qual-a-diferenca-entre-hacker-e-cracker/38024>