

As ações dos alunos no ciberespaço: reflexões a partir do projeto “crimes virtuais”

Student actions in cyberspace: reflections from the “virtual crimes” project

Fernanda Beatriz Ferreira de Macedo¹
Rede Municipal de Ensino de Florianópolis/SC
fefamacedo@hotmail.com

Martha Kaschny Borges²
Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)
marthakaschny@hotmail.com

Resumo: O presente artigo tem origem no processo investigativo de mestrado, intitulado: “Falando a gente encontra a solução: estudo de caso sobre a percepção dos alunos e alunas participantes do projeto crimes virtuais”. O projeto escolar crimes virtuais foi realizado com seis turmas do fundamental da Rede de Florianópolis e teve o intuito de abordar esta temática. Com o propósito de investigar as percepções dos alunos com relação ao projeto escolar, nos apoiamos no escopo teórico da Teoria Ator-Rede, para analisarmos os conceitos de ciberespaço, redes sociais digitais e crimes virtuais. Assim, a investigação se caracteriza como um estudo de caso, de cunho quanti/quali que por meio da técnica de coleta grupo focal revelou categorias desafiadoras no que diz respeito ao uso das tecnologias digitais e hábitos. Identificamos e analisamos os perigos e riscos que estes indivíduos estão expostos e como o projeto escolar foi o mediador responsável por mudanças positivas nas ações dos pesquisados.

Palavras-chave: Teoria-Ator-rede; Redes sociais digitais; Crimes virtuais.

¹ Mestra em Educação pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Professora de Tecnologia Educacional na Rede Municipal de Ensino de Florianópolis/SC.

² Doutora em Educação pela Université Pierre Mendes France II. Docente no Programa de Pós-graduação da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).

Abstract: This article originates from the Master's investigative process, entitled: “Speaking we find the solution: a case study on the perception of students participating in the virtual crimes project”. The virtual crimes school project was carried out with six classes from the Florianópolis Network elementary school and aimed to address this theme. In order to investigate students' perceptions of the school project, we rely on the theoretical scope of Actor-Network Theory to analyze the concepts of cyberspace, digital social networks and virtual crimes. Thus, the investigation is characterized as a case study of quantitative and qualitative nature that through the focus group collection technique revealed challenging categories with regard to the use of digital technologies and habits. We identified and analyzed the dangers and risks that these individuals are exposed to and how the school project was the mediator responsible for positive changes in the actions of the respondents.

Keywords: Theory-Actor-network; Digital social networks; Virtual Crimes.

Introdução

Na atualidade, vivenciamos significativas mudanças nos mais diversos âmbitos: culturais, sociais, econômicos, políticos. Talvez um dos exemplos mais ilustrativos tenha sido a *internet* que modificou consideravelmente nossos hábitos, positiva ou negativamente. No campo da educação não é diferente, pois a escola necessita abrir suas portas para esse mundo de avanços tecnológicos e para novas formas de aprender que podem ou não dar certo (SIBILIA, 2012). Sabemos que existem dificuldades para que a inserção das tecnologias digitais nos espaços escolares seja plena, tais como falta de estrutura, precariedade na formação inicial e continuada de professores, políticas educativas pouco consistentes etc. (SOUZA e MENDES, 2017). Contudo, é inegável que a forma como a produção, o acesso e a aplicação do conhecimento, hoje, modificaram as formas de aprendizagem dos sujeitos, especialmente de crianças e jovens (CANCLINI, 2013; SANTAELLA, 2010; LÉVY, 1999, 2000, SIBILIA, 2012).

Nossa maneira de adquirir e compartilhar conhecimento se ampliou. Hoje é possível se conhecer lugares e pessoas num simples comando no dispositivo é algo cotidiano. Neste sentido, tornou-se um desafio ser professor em tempos de leitores ubíquos³ que respondem a todo o instante a diversos estímulos, em ambientes complexos e realizam várias tarefas ao mesmo tempo (SANTAELLA, 2013, p 280).

Neste imbróglio, nem tudo que surgiu é benéfico, temos nesta nova configuração entraves como os crimes virtuais que colocam em risco a integridade, principalmente daqueles mais vulneráveis.

³ É justamente nesses espaços de hiper mobilidade que emerge o leitor ubíquo, com um perfil cognitivo inédito que nasce do cruzamento e mistura das características do leitor movente com o leitor imersivo. É ubíquo porque esta continuamente situado nas interfaces de duas presenças simultâneas, a física e a virtual, interfaces que reinventam o corpo, a arquitetura, o uso do espaço urbano e as relações complexas nas formas de habitar, o que repercute nas esferas de trabalho, de entretenimento, em que os games ocupam posição privilegiada, de serviços, de mercado, de acesso e troca de informação, de transmissão de conhecimento e de aprendizado. (SANTAELLA, 2013, p. 277)

Nesta linha de pensamento, como professores percebemos a necessidade de abordar esta temática na sala de aula e desenvolvermos junto aos alunos e alunas, o projeto “crimes virtuais”.

Os objetivos da pesquisa aproximam-se significativamente do campo de estudos do grupo de pesquisa Educação e Cibercultura⁴ que por meio do seu projeto “Educação e cibercultura: o entre lugar das políticas, das práticas educativas, das tecnologias digitais e dos actantes nas redes sociotécnicas” têm o intuito de investigar e analisar esses movimentos/associações/traduições que os diferentes actantes das redes sociotécnicas educativas (humanos e não-humanos) realizam, portanto preocupa-se com a investigação destes comportamentos e formas de aprendizagem oriundas desta nova cultura digital a qual vamos esmiuçar neste texto (BORGES, 2017).

Assim, o artigo que segue, apresenta alguns resultados e reflexões do trabalho de dissertação que teve como intuito analisar as repercussões do Projeto “Crimes Virtuais” nas ações que os alunos realizam no ciberespaço, com vistas a buscar novas contribuições e novos questionamentos que cooperem para o aprimoramento do enfrentamento de tal temática nos espaços escolares.

O projeto de estudo “crimes virtuais”

O projeto escolar foi desenvolvido em uma Escola Pública de Florianópolis (Estado de Santa Catarina). Este espaço escolar tem aproximadamente 700 (setecentos) alunos e alunas e 60 (sessenta) funcionários: entre professores, equipe pedagógica e apoio (limpeza, cozinha e segurança).

Os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental têm como hábito, visitar semanalmente a sala informatizada. Estas turmas têm pelo menos uma aula nesta sala que conta com vinte computadores (*desktops*), *tablets*, câmera de vídeo, câmera fotográfica, entre outros recursos digitais e analógicos. Sendo assim, nossos sujeitos pesquisados são os alunos e alunas, que no ano de 2015 frequentaram os quartos e quintos anos da Escola Básica, totalizando no ano de 2015, 130 participantes (alunos e alunas entre 10 e 11 anos naquela data).

O processo de elaboração da investigação nos trouxe alguns questionamentos que eram constantemente debatidos entre orientanda e orientadora, tais como: qual a percepção dos alunos que participaram do projeto “Crimes Virtuais”? E suas ações com relação ao uso das Redes Sociais Digitais? E se fizéssemos novamente o projeto? O que fariam de diferente junto à professora e colegas? Quais as contribuições e informações que trariam para os colegas? A partir destes questionamentos, a pergunta principal que norteou a investigação foi: quais as percepções dos alunos e alunas participantes do projeto escolar “crimes virtuais” no que diz respeito às suas ações redes sociais digitais?

Teoria e cúmplices escolhidos

O quadro teórico adotado na pesquisa foi a Teoria Ator-Rede – TAR construída pelos pesquisadores liderados por Bruno Latour. Os principais conceitos estudados foram: ciberespaço, redes sociais digitais e crimes virtuais. Estas leituras e estudos subsidiaram o entendimento do pesquisador para desvelar os achados da pesquisa.

⁴ Grupo de Pesquisa Educação e Cibercultura (CNPq) – Líder: Professora Dra. Martha Kaschny Borges.

Na perspectiva da Teoria Ator-rede (TAR), humanos e não humanos são mediadores, estão no mesmo plano ontológico, assim ambos são actantes que promovem ações. Explicando melhor: a TAR surgiu da necessidade de vincular a teoria social aos estudos de tecnologia para perceber que as associações entre humanos e não-humanos, homens e objetos, geram modificações e significados (LATOUR, 2012).

Considerar e escolher a Teoria Ator-Rede como base teórica nesta pesquisa é dar vida, de certa forma, às tecnologias, aos objetos e ao “projeto” antes considerados como coadjuvantes do processo de ensinar. Sob a ótica da TAR, percebemos que as relações sociais escolares são possíveis e concretizadas a partir da mediação dos indivíduos e dos objetos (homem e a técnica). Esse olhar nos remete ao conceito de cultura e de que nossas relações são perpassadas com mediadores artificiais e estes se integram a nossa rede de referências.

Pierre Lévy (1999, p. 92) define ciberespaço como o “[...] espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. O mesmo autor ainda afirma: “o ciberespaço é um dispositivo interativo e comunicatório [...] um novo espaço de socialização, organização, transação e um novo mercado da informação e do conhecimento.” (2000, p. 25). Neste sentido, a emergência deste lócus promoveu mudanças significativas na sociedade, uma vez que estabelece com os usuários uma relação de tempo e espaço diferenciada, na qual o espaço não é mais apenas físico, mas também virtual e a temporalidade também se modifica, deixando de ser linear. Em nossa pesquisa significa refletir sobre o local onde nossos pesquisados realizam suas ações e onde os delitos virtuais ocorrem.

O ciberespaço tem como característica o imediatismo e a disponibilidade das informações. O acesso é praticamente ilimitado e o tempo real de obtenção do que se precisa é quase que instantâneo à ocorrência do fato. Uma vez o fato exposto no ciberespaço, mesmo que se queira apagar por alguma razão, ele se perpetua e é eternizado pelos “prints”. Podemos ainda afirmar que o ciberespaço é local de interação entre os humanos em diversos campos, seja político, econômico, social, comercial e educativo; nos quais estas memórias são perpetuadas e estabelecidas em rede, por meio da rede mundial de computadores, a *internet*. Contudo, trata-se de um espaço de produção e de interação, principalmente social e cultural.

Aprofundar os conceitos de ciberespaço-cibercultura é apontar a relação entre cultura e tecnologia, bem como indicar que estes artefatos produzem transformação social e na identidade do indivíduo. Desta forma, podemos perceber as consequências que a virtualização pode repercutir nas relações entre as pessoas. De fato, esta nova cultura de interação pelos meios digitais possibilitou o surgimento do leitor imersivo e ubíquo que caracterizam o nosso aluno nos tempos atuais. Aquele aluno que aprende de toda a maneira e em todo lugar, principalmente pelos meios digitais (BORGES e OLIVEIRA, 2016).

É estranho assumir, mas somos mediados pelos objetos que constantemente nos dão comandos. Acordamos com o despertador do celular, olhamos nosso aplicativo de conversa em grupos, conferimos a temperatura, o trânsito e nossa agenda do dia, para então sair de casa. Transitamos entre o individual e o coletivo na *internet*. Os adolescentes fazem várias operações ao mesmo tempo nela: escutam música, falam com os amigos, enviam *email*, acessam as redes sociais, etc. (JENKINS, 2009).

Estamos no tempo da cibercultura, livres das limitações impostas pelo espaço e pelo tempo, o que torna este processo de comunicação mais flexível, no tempo das redes sociais digitais (LEMOS, 2013). Mas afinal, o que são redes sociais digitais?

Segundo Santaella e Lemos, as redes sociais digitais são caracterizadas por:

“(…) serviços on-line de acesso grátis por meio dos quais se podem criar redes de contato para o intercâmbio de mensagens e conteúdo multimídia. Essas redes acabam por funcionar como plataformas sociais, dada a facilidade de intercomunicação dos usuários” (2010, p. 315).

Recuero (2010), por sua vez, define redes sociais como sendo “um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais)” (2010, p. 24). Em síntese, o que aproxima os dois conceitos são as interações feitas por meio da comunicação facilitada, a qual proporciona os elos que unem os usuários.

Por fim, voltemos ao foco deste estudo: os crimes virtuais. O desafio de se abordar tal tema é justamente seu caráter interdisciplinar. Existem dois campos do conhecimento que tratam deste assunto: as ciências da computação e o direito. Ambos se dedicam a investigar, tipificar, identificar, julgar e condenar os envolvidos. Então, devido à urgência em tratar desta temática nos espaços escolares, incluímos a área da educação, por se constituir em um espaço onde é possível esclarecer e prevenir a sua ocorrência.

Conforme Colli (2010) existem quatro questões problemáticas referentes às investigações dos cibercrimes: quanto à natureza jurídica, aos sujeitos, ao tempo e ao lugar e às provas obtidas. Trata-se de uma ramificação do direito que tem suas complexidades no que diz respeito à caracterização do crime, a prova e a sanção.

Entre os principais crimes abordados e aprofundados no projeto foram: roubo dados e senhas na *internet* (*phishing*), *cyberbullying*, *sexting*,⁵ aliciamento (*grooming*), crimes de ódio e *fake News*. Tais temáticas foram escolhidas pelos próprios alunos/as, a partir de conversas e de pesquisas em reportagens de jornais, revistas e outras mídias.

Caminhos metodológicos da dissertação

A pesquisa se define como sendo de cunho quali-quantitativo, na qual a dimensão quanti está relacionada à análise dos resultados dos questionários e a dimensão quali à análise dos discursos dos entrevistados no grupo focal. Também se caracteriza como um estudo de caso, pois um problema geral foi observado e analisado em um grupo específico de indivíduos, por meio de um método qualitativo de análise de dados, uma vez que procuramos analisar um fenômeno amplo e complexo, que não podia ser estudado fora do contexto no qual ele ocorre. Temos o desafio de trabalhar com pesquisa em educação, que tem como característica a subjetividade do sujeito, mas objetivamos teorizar e encontrar possibilidades (MINAYO, 2016).

Sendo assim, fomos à busca dos nossos dados e futuros resultados junto aos indivíduos pesquisados em duas etapas de coleta dos dados: a primeira etapa foi a aplicação do questionário que,

⁵ *Sexting* é o envio e compartilhamento de fotos íntimas (FIGUEIREDO, 2016).

segundo Marconi e Lakatos (1999, p.100), é um “método de coleta de dados, construído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”. Este instrumento foi de múltipla escolha, com duas questões complementares (abertas) e teve identificação (para escolha dos participantes do grupo focal); a segunda etapa consistiu na realização de um grupo focal com os alunos e alunas que, no questionário, manifestaram vontade de participar do estudo. Foram 48 alunos e alunas que aceitaram ir para entrevista coletiva (grupo focal). O grupo focal buscou colher informações que pudessem proporcionar a compreensão, no caso da nossa pesquisa, das percepções, crenças e atitudes dos alunos. O grupo focal foi gravado (vídeo e áudio) e teve suas falas e reações transcritas. Sobre grupo focal Minayo (2016, p. 62) revela:

Os grupos focais consistem em reuniões com um pequeno número de interlocutores (seis a doze no máximo). Essa técnica de abordagem muitas vezes é utilizada de forma funcional, como uma finalidade em si, sobretudo quando são muitos atores e torna-se mais prático reuní-los em torno de grupos. [...] a real dimensão de utilidade dos grupos focais é o seu papel interativo, permitindo a formação de consensos sobre determinado assunto ou de mostrar dissensos a partir de mútuas argumentações, ao contrário das entrevistas que costumam ocorrer de forma solitária.

Por último e após as duas etapas de coleta, a análise dos dados das falas e reações dos alunos foi analisada pelo método de análise de conteúdo proposto por Bardin (2004).

“...Porque não é uma aula de ensino somente. ”: análise do grupo focal

Neste momento, apresentamos a análise dos dados coletados na entrevista coletiva, realizada via grupo focal com os alunos selecionados⁶. Nela, utilizamos os “princípios de categorização” propostos por Bardin, com intenção de identificar e agrupar as características que emergiram das falas dos alunos (2004, p.117).

O grupo focal teve onze alunos e alunas sorteados (5 meninas e 6 meninos), mas no dia de sua execução, apenas nove deles estavam presentes, sendo 3 meninas e 6 meninos. O roteiro foi pré-definido e a conversa aconteceu em duas aulas de 45 minutos (com intervalo para lanche).

Lembramos que os nomes apresentados como pseudônimos foram escolhidos por eles como primeira tarefa da nossa roda de conversa. Apresentamos um breve perfil de cada um dos alunos, a partir de suas apresentações no início do grupo focal:

Alice frequenta o sexto-ano, têm 12 anos, usa computador em casa e tem celular. Fica conectada 4 horas por dia e suas redes sociais mais utilizadas são: *whatsapp, instagram e facebook*.

Felipe é aluno do sétimo ano e tem 12 anos. Possui computador e celular onde fica em torno de 2 horas conectado. Suas redes sociais mais utilizadas são: *facebook, snapchat, whatsapp e tears speak*.

Irineu é aluno do sétimo ano e têm 13 anos. Possui celular, computador e neles fica conectado cerca de 10 horas por dia. Suas redes sociais mais utilizadas são: *instagram, whatsapp e snapchat*.

⁶ Aqueles que assinalaram SIM no questionário e foram posteriormente sorteados.

Kauan é aluno do sétimo ano e tem 13 anos. Possui celular, computador e neles fica conectado cerca de 7 horas por dia. Suas redes sociais mais acessadas são: *Skype, facebook e instagram*.

Larissa é aluna do sétimo ano e tem 13 anos. Possui celular, computador e neles fica conectada 10 horas por dia. Suas redes sociais mais utilizadas são: *facebook, msn, whatsapp e instagram*.

Lucas é aluno do sétimo ano e tem 13 anos. Possui celular, computador e neles fica conectado 3 horas por dia. Suas redes sociais mais utilizadas são: *instagram, facebook, whatsapp e Skype*.

Rogerinho é aluno do sétimo ano e possui 13 anos. Têm celular, computador e fica conectado 4 horas por dia. Suas redes sociais mais acessadas são: *instagram, facebook, whatsapp e Skype*.

Sofia é aluna do sexto ano e têm 12 anos. Possui computador, celular e neles fica conectada 4 horas por dia. Suas redes sociais mais utilizadas são: *Facebook, whatsapp e instagram*.

Tio Billy é aluno do sexto ano e têm 12 anos. Possui computador, celular e neles fica conectado 4 horas por dia. Suas redes sociais mais utilizadas são: *Facebook, whatsapp e instagram*.

Após várias leituras, releituras e tentativas de agrupamento das ideias verbalizadas pelos alunos, identificamos cinco categorias, porém neste artigo optamos por nos debruçar sobre duas categorias desveladas: “Lembranças de 2015: prevenção e participação” e o “o perigo iminente descoberto: “...na internet é mais fácil tudo, xingar e até mesmo sacanear”.

Lembranças de 2015: prevenção e participação

Ressaltamos que esta categoria foi uma junção relacionada às lembranças que os alunos têm do projeto Crimes Virtuais, no momento de sua realização, dois anos antes da coleta de dados. Salientamos que a todo o momento em nossa conversa o clima de nostalgia das histórias e exemplos trazidos por eles predominou. Intuitivamente tínhamos o sentimento de que muitas histórias abalaram as estruturas emocionais de nossos alunos, ao serem abordadas na época (como histórias de suicídios e sequestros arquitetada pelo uso das redes sociais), mas os exemplos práticos de como os chamados *hackers* faziam para invadir computadores e capturarem as senhas foram uma das mais lembradas do projeto.

Destacamos a seguir, alguns dos assuntos mais lembrados pelos alunos e alunas⁷:

Invasão de privacidade de famosos, que daí vazavam os nudes na internet... (Kauan, 2017)

Crimes de ódio na internet, por exemplo, racismo pela internet lembro de um exemplo de racismo com uma cantora na televisão. (Lucas, 2017)

Lembro que tu trouxe uma turma aqui na sala informatizada e mostrou como os hackers faziam para invadir as contas bancárias. (Rogerinho, 2017)

Cyberbullying e todo o tipo de xingamento pela internet, racismo. (Larissa, 2017)

A pesquisa nos trouxe lembranças alegres, como comprovar que a escola pode ser sim local de debate, de qualquer temática ou assunto. Neste local, onde o indivíduo se reconhece parte dele e

⁷ A descrição das falas está na íntegra e é a fala do indivíduo, por este motivo, pode conter equívocos de concordância.

percebe-se integrante deste mundo complexo, no qual é indispensável a participação de todos, para que de fato nos designamos democráticos. Como na fala do aluno Irineu (2017):

“Eu acho importante falar isso na escola, porque **a maior parte do nosso tempo a gente está na escola** e vale mais a gente usar o nosso tempo na escola aprendendo sobre isso, para não acontecer no futuro” (grifo nosso).

Em algumas partes de nossa conversa em grupo, a justificativa do falar do assunto era a prevenção, como se de fato os crimes virtuais estivessem (e estão) muito próximos dos pesquisados. Neste momento nos apoiamos em Castells (2003) para refletir sobre a geografia da *internet*, que é multidimensional e ampla, o que conscientizou nossos estudantes a cautela que se deve ter no uso das redes sociais digitais:

[...] a Internet tem uma geografia própria, uma geografia de redes e nós que processam fluxos de informações gerados e administrados a partir de lugares. Como a unidade é a rede, a arquitetura e a dinâmica de múltiplas redes são as fontes de significado e função para cada lugar. O espaço de fluxos resultante é a nova forma de espaço, característico da Era da Informação, mas não é desprovida de lugar: conecta lugares por redes de computadores telecomunicadas e sistemas de transporte computadorizados (2003, p. 170).

Esta categoria visou analisar algumas partes que pareceram no momento de fala coletiva nostálgica e mais significativos por parte dos alunos. Percebemos que nossos sujeitos trouxeram lembranças diversas, sempre condizentes com os objetivos prévios do projeto escolar.

O perigo iminente descoberto: “...na internet é mais fácil tudo, xingar e até mesmo sacanear.”

A violência é a grande preocupação de parte das pessoas na sociedade atual, porque percebemos certa idolatria presente na mídia, com os jovens sendo consumidores alvo. Filmes com mortes banalizadas, vídeo games de guerras e batalhas, esportes violentos ganhando público em televisão aberta, enfim, são alguns ingredientes da rentável violência simbólica midiaticizada. (QUADROS, 2001)

Quadros (2001) tem uma explicação sobre o motivo pelo qual a violência tornou-se um produto rentável e desejado:

A violência simbólica midiaticizada expõe-se como foco de grande entretenimento domiciliar, quanto mais exacerbada e espetacularizada em sua encenação dramática e bizarra, consequentemente, maior é a gama de valorização que lhe é atribuída. Brinca-se de ser violento para atrair a atenção dos outros. Encena-se a violência com grau de sublimação e êxtase. Nestes termos, a violência das ruas transfere-se para as telas, e a violência das telas, consequentemente encontra seu ponto escoador nas ruas e, a um toque, nas residências familiares. (2001, p. 55-56)

Apresentamos um exemplo de diálogo em que o tema violência por meio dos xingamentos prevaleceu, porém com a reflexão pós projeto, vejamos as falas:

Kauan – Tem um jogo que eu jogo que é CS-GO⁸ o nome que é muito palavrão.

Professora – Como é esse jogo?

Kauan – é tiro.

Professora – é on-line?

Kauan – é...e tem chat de voz. Tipo terrorista contra terrorista. Se tu for nOOb⁹...caras te xingam muito, te denunciam...Tem até racismo também...Se o cara for nOOb eu xingava muito. Todo mundo morria e ele ficava ali na base e ficava com a pistola na mão. Hoje eu não falo mais nada, a vontade é muito grande, mas procuro me controlar, pensar que é um jogo apenas.

Lucas – Antes do projeto eu não xingava já. Nunca pensei o cara é ruim eu vou xingar, nunca agi assim. Depois do projeto eu passei tentar ter mais cuidado ainda com a pessoa que está falando comigo ou jogando comigo.

Rogerinho – Antes do projeto eu xingava muito, porque em jogos eu me irrita muito fácil, principalmente nos jogos. Se alguém me xinga, eu crio palavrão que nem existe...eu não consigo me controlar e quando eu comecei a fazer o projeto contigo aqui na sala, eu comecei a dar até uma aliviada. Até hoje em dia eu fico de boa, tento não entrar nessa de xingamentos.

Felipe – Eu xingo até hoje, mas só se os outros me xingam, as vezes se o cara faz uma merdinha, né? Principalmente no jogo.

Irineu – Eu zôo algumas pessoas às vezes não por maldade, na brincadeira mesmo sabe? Eu sei com quem eu posso brincar e de que maneira. Na maldade eu nunca fiz, sei que não é legal, sabe?

Este diálogo mostrou o processo do movimento: ação-reflexão-ação. A violência do jogo (feito por pessoas) da competição que induzia ao “palavrão” (ação) e a reflexão que concluiu: “mas procuro me controlar, pensar que é um jogo apenas”. Tivemos falas que salientaram o projeto como motivador da mudança de comportamento com relação às violências *on-line*: “...quando eu comecei a fazer o projeto contigo aqui na sala, eu comecei a dar até uma aliviada” ou “Depois do projeto eu passei tentar ter mais cuidado ainda com a pessoa que está falando comigo ou jogando comigo”. Aqui, percebe-se por parte destes indivíduos a presença do humano, de que existe outra pessoa atrás da outra tela (do jogo).

Lévy (1999, p. 15) em sua obra já nos lembrava da inexistência de separação entre o real e o virtual, segundo este autor: "...em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes". No diálogo com nossos pesquisados, percebemos a mistura entre os acontecimentos na “vida real” e na “vida virtual”, de fato o projeto transformou como um actante¹⁰ o dia a dia dos envolvidos que tiveram suas ações e reações ressignificadas (OLIVEIRA E PORTO, 2016).

As respostas a essa análise com novos significados na vida cotidiana destes indivíduos, nos remete a análise da Teoria Ator-rede que modificou nas relações os actantes (projeto e alunos). Podemos concluir que ocorreu (ao nosso ver) o processo de tradução¹¹ que é a ação principal e efetiva

⁸ Counter-Strike: Global Offensive é um jogo online de tiro em primeira pessoa, desenvolvido pela Valve Corporation e pela Hidden Path Entertainment.

⁹ nOOb, na gíria dos jogos significa iniciante ou novato.

¹⁰ São aqueles que realizam uma ação, seja humano ou não-humano. “Mediador, articulador que fará a conexão e montará a rede nele mesmo e fora dele em associação com os outros” Lemos (2013, p.42).

¹¹ Ação principal que um actante faz a outro. Lembrando que entre humanos e não-humanos não existem hierarquias, isto é, estão todos no mesmo patamar de importância para a ação de observação para o pesquisador.

que um actante faz a outro. Este fato, nos faz concluir que os objetivos propostos inicialmente como projeto escolar, foram eficazes no convívio real e virtual destes pesquisados (LATOURE, 1999).

Vejamos o diálogo onde comprovou que o acontecido no dia a dia, também acontece na *internet*:

Irineu – Eu comentei (sobre o projeto acontecido na sala informatizada) com uns amigos, quando eu estava tendo problemas de bullying pela internet...

Professora: Que amigos? Conta essa história.

Irineu – Amigos da escola, quase todo mundo sofre assim, sabe? Eles fazem sem intenção de magoar a pessoa...do nada, mas tem gente que faz, tipo, pra machucar mesmo a pessoa e eu já, tipo, que conversei com essa pessoa sobre isso. Tipo, ela tem que evitar essas pessoas (que fazem bullying) e conversar também com os mais velhos. Para resolver esse negócio.

Professora: O que estava acontecendo com teus amigos?

Irineu – Sei lá...briga...tipo...está jogando e começa ter uma discussão...uma briga...por um motivo infantil e ai um começa a xingar o outro.

Professora: Mas porque e do que eles xingam?

Felipe – Normalmente é de filha da puta...tipo, eu sou ruim e fulano é bom pra cacete...quando o cara passa a bola pra mim e eu perco o gol...eles xingam...Eu tenho uns amigos que não são muito de esporte, são mais de computador...não, não são veado (responde ao olhar sádico de um colega da roda de conversa) (risos...).uma vez esse amigo fez gol contra, sem querer e ai o guri começou a xingar ele de veado e de um monte de coisa...ele ficou mal e não quer mais jogar e só joga a força.

O comportamento de xingamentos e agressões relatadas nas redes nos chamou atenção para as frequentes lembranças do *cyberbullying*. Quando questionados, ainda no momento da entrevista escrita, sobre o conteúdo que mais chamou atenção durante o projeto a resposta mais dada foi *cyberbullying* (cerca de 68% dos entrevistados). No grupo focal (entrevista coletiva) três alunos (dos nove que participaram) comentaram que foram vítimas deste crime, o que nos faz constatar ser uma prática muito comum nos ambientes escolares. Segundo Maldonado três motivos tornam o *cyberbullying* mais cruel que o *bullying* tradicional:

- No espaço virtual, os xingamentos e as provocações estão permanentemente atormentando as vítimas. Antes, o constrangimento ficava restrito aos momentos de convívio dentro da escola, agora é o tempo todo.
- Os jovens utilizam cada vez mais ferramentas de internet e troca de mensagens via celular e muitas vezes se expõem mais do que devem.
- A tecnologia permite que, em alguns casos, seja muito difícil identificar os agressores, o que aumenta a sensação de impotência (2010, p. 68).

O *cyberbullying*, pela facilidade dos dispositivos móveis e da *internet*, parece ser mais presente e é constante, a violência pode ser efetivada a qualquer hora e momento, a vítima não tem descanso, provocando um desgaste emocional. Segundo estatísticas do Ministério da Educação, baseadas e efetivadas com os resultados do PISA (Programa Internacional de Avaliação dos Estudantes) de 2015, um em cada dez estudantes brasileiros é vítima de *bullying*, um número significativo e urgente de políticas públicas. Por este motivo, a Lei nº 13.185 em vigor desde 2016, instituiu o Programa de Combate a Intimidação Sistemática, quando há violência física ou psicológica em atos de humilhação ou discriminação.

Portanto, dando continuidade à análise dos perigos iminentes e violências encontradas, percebemos que o projeto despertou uma curiosidade maior de um dos alunos, o que o motivou a pesquisar no ciberespaço mais informações sobre crimes virtuais. Esta ação, sem o acompanhamento e supervisão de um adulto, pode colocar os jovens em um espaço perigoso, com pouco controle e rastreabilidade. Trata-se acesso à *deep web*, que muitos adultos desconhecem, mas que podemos perceber o quanto dela as crianças e adolescentes têm conhecimento. Nas falas dos alunos, eles declararam que podem não saber acessar com facilidade, uma vez que são necessários alguns comandos e precauções com a máquina, mas eles sabem bem para que este espaço serve e o que nele está contido, neste chamado *submundo*. A seguir vamos transcrever o diálogo que fez brotar ou revelar o episódio da *deep web*:

Professora - Chegaram a falar com alguém das aulas que tivemos do projeto? Pais? Família? Amigos? Amigos nas redes?

Kauan – Comentei com a minha família, só que eu fui mais a fundo com esse assunto, e encontrei a deep web...

Alguns alunos -Deep web? (espanto geral...:o)

Felipe – mas é fácil entrar...bem fácil...

Kauan – entrei com uns amigos...na deepweb...

Professora – O que você fez lá? Todos sabem o que é?

Todos – Sim...risos...

Kauan – É a internet mais profunda. Eu tenho amigos que são nerd e a gente combinou um dia de entrar na deep web, só que demoramos 2 dias para entrar. Foi difícil, teve que baixar antivírus, aplicativos...muita coisa...porque se tu entrar numa página com vírus, eles estouram na hora o teu notebook, tipo danifica placa. Se tu for policial eles te localizam, vão atrás de ti.

Professora – O que vocês pesquisaram lá?

Kauan – Pesquisamos de tudo...de tudo um pouco, é tudo liberado e livre, só que tem sites que você só pode entrar com senha, tipo um código, só que esses não conseguimos entrar em nenhum. Só nos liberados que eram armas, drogas e bebidas...

Professora – Para que entrar lá..?

Tio Billy – A professora ainda pergunta...hehhehe... (RISOS)

Kauan – Curiosidade...porque a internet essa ai, não mostra tudo...ela é meio uma máscara, ela esconde por trás um monstro que é a deep web...a deep web é a internet de verdade...só para quem consegue entrar lá...sem máscaras...Antigamente a Deepweb era só um banco de dados de uso do governo e teve gente que conseguiu entrar para tentar roubar esses dados.

Neste momento de análise nos debruçamos sobre esse universo. Castells se refere à *internet*: “A *Internet* é – e será ainda mais – o meio de comunicação e de relação essencial sobre o qual se baseia uma nova forma de sociedade que nós já vivemos.” (2003, p. 255) ou seja, todas as adversidades do mundo real estão também no mundo virtual, talvez de forma mais brutal ou “escancarada” aproveitando o falso anonimato da *internet*.

A *deep web* esconde vários crimes virtuais, como pedofilia, tráfico de drogas, de armas e de órgãos, assassinos de aluguel, seitas macabras, toda e qualquer fotografia, áudio e vídeo impróprios. Na *deep web* as práticas comuns e ilegais escondem a identidade dos seus executores por meio das artimanhas. Ela surgiu nos anos 90 e sempre têm mais conteúdo que a *internet* comum. Perguntamos como pode existir uma “*internet* invisível” dentro da nossa “*internet* habitual”, como isso é possível? Sim, é possível pelo uso de técnicas que impedem estes sites de serem mostrados nos buscadores

comuns e não são nos formatos comuns, como conhecemos do HTML. Alguns fazem uso dela somente para não serem percebidos ou importunados e a utilizam como banco de dados para guardar seus arquivos pessoais, mas têm conhecimento que a *deep* é mais monitorada pelas autoridades que a *internet* habitual. A *deep web* é dividida em camadas com níveis de dificuldades através de criptografia para entrar, em algumas camadas somente entendendo de programação. Quanto mais profunda, mais “perigoso” é o conteúdo.

A presença desta categoria na fala dos alunos, comprovam o perigo que o uso das tecnologias digitais por adolescentes pode trazer para a construção de suas subjetividades. Os sujeitos da pesquisa fizeram revelações como: a descoberta da *deep web* e os constantes casos de *cyberbullying* realizados e sofridos por eles.

Para (iniciar o debate) concluir

A motivação que nos instigou a realizarmos o estudo foi a importância de se falar do assunto crimes virtuais na escola. O objetivo principal foi analisar a percepção destes alunos e alunas sobre o projeto realizado, e a resposta veio do aluno Irineu, que inspirou o título de nossa dissertação quando respondeu:

“a gente podia até saber (sobre Crimes Virtuais), mas não sabia como resolver isso...**falando sobre esse assunto a gente encontra a solução.**” (grifo nosso)

A simplicidade da sua explicação e a complexidade do sentido de suas palavras foi resposta para várias questões que possuímos quando falamos em educação. O educador percebe que aquele momento verdadeiro do diálogo pode repercutir em transformações significativas nos educandos. Neste momento nos apoiamos em Paulo Freire (2014), em sua obra *Pedagogia da Autonomia* quando comenta:

Como professor não devo poupar oportunidade para testemunhar aos alunos a segurança com que me comporto ao discutir um tema, ao analisar um fato, ao expor minha posição em face de uma decisão governamental. Minha segurança não repousa na falsa suposição de que sei tudo, de que sou o “maior”. Minha segurança se funda na convicção de que sei algo e de que ignoro algo a que se junta a certeza de que posso saber melhor o que já sei e conhecer o que ainda não sei (2014, p. 132).

Neste extrato, Paulo Freire (2014) nos lembra da importância da disponibilidade para o diálogo. Como professores, temos que conhecer um pouco do mundo: televisão, *internet*, notícias vinculadas pelas grandes empresas midiáticas, enfim, o cotidiano dos educandos e trazer para dentro dos muros da escola na forma de diálogo aberto para estímulo do livre pensamento e com criticidade.

Trilhar os caminhos da pesquisa não é tarefa fácil, ainda mais quando nosso foco é pesquisar a complexidade e minúcias que envolvem a pesquisa em educação. Outro fator inovador e provocador, quando tratamos da pesquisa educacional, é a escuta atenta de alunos e alunas. Este trabalho é pleno de dúvidas como parte de nosso caminhar, mas tínhamos sempre a sensação de que era a coisa certa a

fazer, que era dar a atenção devida e escutar atentamente o que os principais envolvidos com o projeto tinham a contribuir, ou criticar com nossas interpelações.

Nosso temor estava nas revelações, sendo que um dos maiores foi a descoberta da entrada na *deep web* por parte de um dos alunos, que nos deu a certeza de como professores, estamos muito aquém do que sabem e podem nossos pupilos. É como se a curiosidade deles os movessem para romper qualquer contenda e tudo fosse pouco para eles, sem limites. Por várias vezes nos questionamos: como eles sabem e adentram essa tal de *deep web* e nós professores, não sabemos? Eles estão bem mais suscetíveis do que imaginávamos, afinal com uma senha, podem comprar uma arma ou até mesmo ter drogas (de todos os tipos) entregues em suas residências. Hoje, analisando o estudo realizado, estamos mais seguros e respaldados teoricamente sobre a *deep web*, confessamos que no momento da fala do aluno foi uma surpresa, um choque, pois trata-se de um conteúdo cheio de mitos e informações descontraídas.

Esta pesquisa teve o intento de fazer pensar novas maneira de lidar com assuntos diversos em sala de aula. Abordar crimes virtuais num espaço formal requer ousadia e preparo por parte do professor, pois surgem uma infinidade de exemplos e questionamentos, mas respaldados da fala de nosso aluno de que necessitamos falar sobre o assunto para aprender, seguimos firmes neste propósito de uma educação que busque a emancipação do indivíduo.

Como professores/pesquisadores, confirmamos nossa incompletude e inacabamento, certos de que é esta máxima que faz de cada pessoa um ser humano, que também deve ter a consciência de que é inacabado e está em constante processo de aprimoramento. Devemos confiar deixando nas mãos de nossos educandos o protagonismo do seu processo de aprendizagem e seguir como responsáveis atuantes, certos da construção de cidadãos que almejam mais equidade e consciência.

Referências

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2004.
- BORGES, Martha Kaschny e OLIVEIRA, Sandro. Virtualização e sociedade digital: reflexões acerca das modificações cognitivas e identitárias nos sujeitos imersivos. **Conjectura: Filosofia e Educação**. v. 2, n. 21, p.420-440. 2016.
- BORGES, Martha Kaschny. **Educação e cibercultura**: o entre lugar das políticas, das práticas educativas, das tecnologias digitais e dos actantes das redes sociotécnicas. Projeto do Grupo de Pesquisa Educação e Cibercultura CNPq/UDESC, 2017.
- BRASIL. Presidência da República. Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying). Brasília: **Casa Civil Subchefia para Assuntos Jurídicos**, 2015. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113185.htm. Acesso em julho de 2019.
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas**. Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Edusp. 2013.
- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zarhar Ed., 2003.

- COLLI, Maciel. **Cibercrimes: Limites e perspectivas à investigação policial de crimes cibernéticos.** Curitiba: Juruá, 2010.
- FIGUEIREDO, Camila D.S. de. **Adolescentes na sociedade do espetáculo e o Sexting: vulnerabilidade, alertas, desafios, caminhos a seguir.** Curitiba: CRV, 2016.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 2014.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LATOUR, Bruno. **Jamais Fomos Modernos.** São Paulo: Editora 34, 1999.
- LATOUR, Bruno. **Reagregando o social.** São Paulo: Editora 34, 2012.
- LEMOS, André. **A comunicação das coisas.** Teoria ator-rede e cibercultura. São Paulo: Annablume, 2013.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** São Paulo: Loyola, 2000.
- MALDONADO, Maria Tereza. **Bullying e Cyberbullying: o que fazemos com o que fazem conosco.** São Paulo: Moderna, 2010.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa.** 2.ed., rev e ampliada. São Paulo: Atlas, 1999.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social.** Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2016.
- QUADROS, Paulo. **Ciberespaço e mediatização da violência simbólica.** Projeto do Grupo de Estudos: Novas Tecnologias, Imaginário e Infâncias: 2001. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/bc3ed9923322614a819eb9eb62f06e70.pdf>> acesso em julho de 2019.
- OLIVEIRA, Kaio E. J.; PORTO, Cristiane M. **Educação e Teoria Ator-rede: fluxos heterogêneos e conexões híbridas.** Ilhéus, BA: Editus, 2016.
- RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet.** Porto Alegre: Sulina, 2010.
- SANTAELLA, Lucia e LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais: a cognição do Twitter.** São Paulo: Paulus, 2010.
- SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação.** São Paulo: Paulus, 2013.
- SIBILIA, Paula. **Redes e paredes.** A escola em tempos de dispersão. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- SOUZA NETO, Alaim e MENDES, Geovana Mendonça Lunardi. O uso das tecnologias digitais na escola: discussões em torno da fluência digital e segurança docente. **Revista E-curriculum: Programa de Pós-graduação em Educação e Currículo da PUC-SP**, São Paulo, v. 2, n 15, p. 504-523, 2017.

Recebido em: 23/07/2019

Aceito em: 20/10/2020