



## INTERNET: SEGURO QUE É SEGURO?

Ana Carolina Oliveira dos Santos<sup>1</sup>

**RESUMO:** *Este artigo faz parte de dissertação de mestrado de políticas sociais e cidadania pela UCSAL que trouxe como o objetivo compreender a importância de “Ser ou não ser internauta” refletindo sobre os significados da internet para jovens, que de acordo com PNAD 2005 e com de pesquisa de 2007 do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), são maioria dentre os usuários da internet no Brasil, sendo que o uso desta tecnologia é uma característica de uma nova geração: geração @. Como metodologia de investigação, foi feita pesquisa bibliográfica e, a partir desta, elaborou-se questionário que foi aplicado a jovens entre 18 e 29 anos a fim de conhecer hábitos e finalidades de uso da internet. A partir deste, foram selecionados diferentes perfis para entrevista objetivando aprofundamento da investigação do objeto - os significados da internet a partir do seu uso para jovens graduandos em tecnologia de redes de computadores na cidade de Salvador. Pelo curso que fazem, estes graduandos apresentam intimidade com a internet e a partir disto foi possível aferir a visão deles sobre a influência desta tecnologia em suas identidades, relações sociais e rotina. Estes jovens acreditam que ser internauta é tornar-se uma pessoa diferente, ao ter acesso a novas possibilidades de ação. A internet oferece novas possibilidades de ação às pessoas, mas estas oportunidades não de limitam a prazeres e comportamentos benéficos, assim o presente artigo trás reflexões sobre: Vícios pela internet,; Crimes cibernéticos e Violência nos jogos eletrônicos.*

**Palavras-chave:** Internet; Jovens; Significados; Segurança

## INTRODUÇÃO

O presente artigo traz reflexões sobre o uso prejudicial da internet, acerca de: vícios, cibercrimes e violência em jogos, tendo em vista que compreender os significados que os jovens têm da internet a partir do seu uso, torna-se uma discussão relevante, tendo em vista que a rede é tema de debate em diversas áreas da vida cotidiana, pois o seu uso, apesar de ainda restrito à minoria da população brasileira, penetra cada vez mais na rotina das pessoas, reconfigurando a maneira de fazerem suas atividades, ao possibilitar novas formas de ser e agir, já que oportuniza meios inéditos de relacionar-se. Surge daí, a interrogação sobre o significado deste meio de comunicação para os jovens.

Significados são formados pelas pessoas a partir de suas interações com o mundo desde o momento do nascimento, sendo que cada ser constrói significados próprios, o que contribui no processo de individualização (TURNER, 2000) que antecipam eventos ou problemas e que colaboram no processo de sociabilidade.

A internet apresenta-se como um repositório vivo de significados ao proporcionar experiências em diversos âmbitos, através do contato com pessoas e informações, colaborando – mas não determinando – no processo de formação do indivíduo e de sua identidade. Claro que o

---

<sup>1</sup> Graduada em comunicação social pela UNIFACS, pós-graduada em administração pela UNIFACS, mestre em Política Sociais e Cidadania pela UCSAL. Professora de comunicação da Faculdade da Cidade do Salvador. E-mail: [carolinacomunica@pop.com.br](mailto:carolinacomunica@pop.com.br). - Autora. Orientadora Professora Doutora Mary Garcia Castro.



uso que se faz dela, assim como pode ajudar a diferenciar cada indivíduo, também é diferente para cada um – tendo em vista a personalidade da pessoa, o conhecimento técnico da tecnologia e a capacidade de apropriação para tornar reais as expectativas que se tem da rede.

Na rede, o jovem pode conhecer e criar novas possibilidades de atuação: 1- ocultar-se; 2- apresentar-se de forma diferente; 3- viver experiências exclusivas da estrutura do mundo virtual (como diferentes formas de sociabilidade); 4- manter contatos ou conhecer pessoas que não conseguiria off-line; etc.. Ser ou não ser internauta, não se trata apenas de ter ou não acesso a internet, mas sim, ter acesso a multiplicidade de possibilidades de ação e informações que podem gerar mudanças de auto-percepção. Ser internauta é característica de uma geração de jovens que nasceram e se desenvolveram imersos às Novas Tecnologias da Comunicação e Informação.

A internet apresenta-se como um espaço de possibilidades, como explica Lévy (1996), pois ali as coisas existem em potência e o que vai determinar a sua concretização ou não é a ação do ser humano, sua interatividade. Assim, a existência dessas novas possibilidades não dá a garantia de que será utilizada e, muito menos, terá conseqüências positivas e benéficas, para o indivíduo ou para o coletivo. Cada ação depende da imaginação e condicionamentos refletindo a identidade daquele que a utiliza.

No decorrer do presente artigos serão expostos pontos de vista de 19 graduandos em redes de computadores – sendo que seis entrevistas foram presenciais e treze via MSN. Para manutenção do sigilo da identidade dos respondentes, serão identificadas no decorrer deste documento pela codificação: letra “E” junto com o número de ordem da entrevista. Sendo assim o entrevistado de número um é o (E1), o de número 2 é o (E2) e assim sucessivamente.

### **Seguro que é seguro?**

O espaço virtual não está dissociado da realidade. A perspectiva de novos recursos não é exclusiva de prazeres e benefícios individuais e coletivos, a estes agregam-se conseqüências negativas que também devem ser consideradas, como: vício pela internet, crimes cibernéticos e violência (nos jogos eletrônicos). A primeira se destaca pela discussão acerca do caráter patológico. A segunda e terceira pela repercussão sobre a vida e riscos sociais. Sobre estes aspectos, Young observa que:

a tecnologia está mudando a natureza dos problemas que as pessoas estão tendo ao usá-la(...). Pesquisas da última década têm identificado o vício pela internet como uma nova e freqüente desordem clínica desconhecida relacionada a habilidade do usuário controlar seu uso da internet que pode causar problemas relacionais, ocupacionais e sociais. (YOUNG, 2007, p. 1-2)<sup>2</sup>

Assim como ocorre com outras drogas, o vício pode levar à criminalidade, a exemplo do que ocorreu em Ohio (EUA), onde uma mulher foi condenada a dois anos de prisão com direito à

---

<sup>2</sup> Technology is changing the nature of problems people are having as well as how we treat them.(...)Research over the last decade has identified Internet addiction as a new and often unrecognized clinical disorder that impact a user's ability to control online use to the extent that it can cause relational, occupational, and social problems.



liberdade condicional por ter deixado de cuidar de seus três filhos por ser “viciada em internet” (FOLHA ON-LINE, 2006). Algumas questões que devem ser observadas como sintomas que representam sinais de alarme sobre este tipo de transtorno são:

1. “Você se sente ansioso por causa da internet (pensa nela quando está off-line ou antecipa o próximo acesso)?;
2. Você sente necessidade de se conectar mais vezes como meio de obter alguma satisfação?;
3. Você se esforça repetitivamente de maneira infrutífera para controlar, reduzir ou parar o uso de internet?;
4. Você sente inquietação, depressão ou irritação ao tentar restringir ou parar o uso?;
5. Você permanece conectado mais tempo que o previsto?;
6. Você já comprometeu, ou pôs em risco, alguma relação pessoal significativa, trabalho, estudos ou oportunidade de carreira por causa da internet?;
7. Você já mentiu para família, terapeuta ou outros para ocultar sobre seu grau de envolvimento com a internet?;
8. Você usa a internet como meio de evadir-se dos problemas ou aliviar algum mal-estar, como sentimento de desamparo, culpa, ansiedade, depressão?” (Young, 1996)<sup>3</sup>

As entrevistas feitas com os jovens internautas não tiveram o objetivo de aferir um possível vício, mas apesar de não poder assegurar que possuem todas as características acima citadas, alguns entrevistados possuem algumas: (E5), que costumava utilizar fakes nas relações virtuais, via nisto um meio de melhorar seu estado de ânimo, diminuindo algum tipo de mal-estar. Sentia-se poderoso com a prática, ao ser reconhecido como alguém importante. (E8), apesar de trabalhar na área de tecnologia, o que o obriga a um uso constante da internet, costuma passar 12h diárias conectado e quando está off line pensa na próxima conexão e sofre em situações que o abstenha do ciberespaço:

É horrível. De férias fui pra casa dos meus pais em MG e lá não tem internet. Fui pra ficar 20 dias, acabei voltando com 15 e olha que já tinha 5 anos sem ver minha mãe, é algo inenarrável.(...) tornou-se parte do meu corpo, sem ela é como se eu perdesse os 2 braços. E isso não é exagero. Eu me sinto assim (E8).

Ao ser questionado se se considerava viciado em internet, (E16) enfatiza em caixa alta (que na linguagem digital representa gritos): “Não, eu não sou viciado!!! NÃO SOU, NÃO SOU, NÃO..... SOU NÃO!”. Questionado sobre o porquê da ênfase na resposta, explica seus sentimentos, apontando que sem acesso ao ciberespaço se sentiria:

“ABANDONADO, ENTRARIA EM PÂNICO!!!! TALVEZ ME SENTIRIA NUMA ILHA, AXO QUE NÃO CONSIGO! (...) Eu trabalho pela internet, me

<sup>3</sup> Do you feel preoccupied with the Internet (think about previous on-line activity or anticipate next on-line session)?; 2- Do you feel the need to use the Internet with increasing amounts of time in order to achieve satisfaction?; 3- Have you repeatedly made unsuccessful efforts to control, cut back, or stop Internet use?; 4- Do you feel restless, moody, depressed, or irritable when attempting to cut down or stop Internet use?; 5- Do you stay on-line longer than originally intended?; 6- Have you jeopardized or risked the loss of significant relationship, job, educational or career opportunity because of the Internet?; 7- Have you lied to family members, therapist, or others to conceal the extent of involvement with the Internet?; 8- Do you use the Internet as a way of escaping from problems or of relieving a dysphoric mood?



divirto pela internet, estudo pela internet!! Namoro pela internet ! (...) mas é que já vi gente pior que eu!!! ...eu conheço uma pessoa que passa mal quando fica ao menos um dia sem navegar!”(E16).

Em pesquisa exploratória sobre a rede, Prado (1998) aponta que no quadro brasileiro o uso patológico de internet tende a aparecer e desaparecer com o tempo. Defende que, talvez pela novidade, as pessoas que começam a acessá-la, navegam em demasia, tornando o uso prejudicial, porém com o passar do tempo, elas adquirem um uso menos excessivo, o que é mais saudável.

Quanto aos delitos cometidos on-line, é preciso considerar que a atualidade e multiplicidade de possibilidades oferecidas pela internet trazem à tona atuações criminosas inéditas. Além do que, se estamos num entorno global, desde já, uma legislação local parece ser limitada, para controlar as infrações.

A ampliação geográfica que a globalização traz para a economia e ações sociais também é aberta para criminalidade e o mesmo ocorre com as facilidades providas pela rede “(...) A novidade não é o maior grau de penetração do crime e seu impacto na política. A novidade é a conexão global do crime organizado, condicionando relações internacionais, tanto econômicas como políticas, à escala e ao dinamismo da economia do crime” (CASTELLS, 1999, p. 304). Os tipos de ações são as mais variadas e a Folha On-line (2006) traz uma coletânea destes “cibercrimes” que viraram notícia nos últimos 12 anos: apologia a drogas, pedofilia, desvio de dinheiro, alteração de conteúdo de “home pages”, obtenção de informações privilegiadas, racismo, são apenas alguns deles. O caso mais recente, descoberto em julho de 2008, envolve a Google, que está respondendo ao Ministério Público sobre 150 páginas relacionadas à pornografia infantil, crimes raciais, venda de drogas, de receitas médicas em branco e de remédios sem receita na comunidade Orkut (de responsabilidade da Google).

Assim como na vida off line, o mundo virtual oferece riscos, alguns iguais e outros exclusivos da cibercultura. (E11) defende que: “pessoas se relacionarem com identidades falsas, no meu ponto de vista deveria ser considerado um crime digital. (...)Na vida off line as pessoas são processadas por usar falsidade ideológica, na vida on-line deveria ser da mesma forma.”. (E18) diz já ter vivido a situação em que uma pessoa estava usando a identidade dele como fake: “me senti péssimo, pois ele estava tentando se passar por mim e poderia estar passando para as pessoas uma pessoa que não era a minha pessoa”.

José Henrique Portugal é assessor técnico do recente Projeto de Lei Substituto nº 89 de 2003, referente a crimes cometidos na rede e explica que a principal limitação que tange a verificação e punição de crimes eletrônicos é justamente o fato de que:

(...) quem dá acesso não é obrigado a identificar o usuário (identificador de acesso, nome, data de nascimento, senha ou equivalente, endereço) e nem verificar se as informações que ele eventualmente tenha fornecido são reais ou autênticas, e ainda, não há a obrigação de guardar os dados de conexão, (endereço IP, data e hora e referência GMT), dados fundamentais para uma investigação criminal. (...) Não se sabendo quem é o autor, nem os dados de conexão, o crime acontece, mas não pode ser investigado com bons resultados. (HYPESCIENCE, s.d)



Surgem, também, duas novas práticas a partir do uso da rede: “hacker” e “cracker”. Os hackers são internautas com alto conhecimento em sistemas operacionais que conseguem elaborar ou modificar softwares e hardwares e identificar falhas de segurança em redes e sistemas. Os crackers têm as mesmas habilidades que os hackers, mas podem utilizar este conhecimento para o mal - como entrar em um banco e roubar dinheiro dos correntistas ou acessar cartões de créditos destes. De acordo com o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br, 2007), 29% dos brasileiros afirmam já terem tido problemas de segurança na internet; enquanto 27% declara que “já sofreu ataque de vírus ou outro programa malicioso”, 2% já viveu “uso indevido de informações pessoais na internet” e 1% já passou por uma “fraude bancária, de cartão de crédito ou outro tipo de fraude financeira. Individualmente, a utilização de antivírus é a medida de proteção usada por 75% dos brasileiros. (E16) conta que já foi alvo deste tipo de prática: “Depois que eu tive a internet na minha vida, passei a ter malícia com minhas coisas. Uma vez liguei por engano pra uma pessoa, por acaso trocamos e-mail e no final eu tinha uma conta NO JOGATINA.COM, fui roubado por essa pessoa!”. Ao término da entrevista me adverte: “Cuidado com os fake hein! Olha... liga pra sua operadora, pra poder ocultar seu número, quando vc ligar para alguém”. (E16)

76,4% dos jovens graduandos que participaram da pesquisa assumem buscar na rede informações sobre atividades hacker e cracker. Considerando a área de estudo deles, compreende-se que isto possa ser um meio de aprofundar a formação profissional - apesar de um dos jovens assumir já ter praticado atividade cracker com motivação ilícita. Três dos entrevistados apontam que têm interesse em trabalhar com segurança de sistemas e para isso é preciso que saibam como os crackers atuam. (E2) aponta que prefere utilizar a internet para aprofundar seu conhecimento sobre conteúdos cracker:

(...)Quanto vc tá on line, vc pode conhecer hackers e crackers. Ate fingir que é um cracker pra poder conhecer, mas não se envolver. Não roubar de ninguém. E quando acontece pessoalmente é mais complicado. Por que se vc reunir com um monte de cracker...se a polícia chegar, ninguém vai falar que vc não estava ali envolvido. (...) Vc tem más companhias mas talvez não coma o farelo, né...(E2)

Esse depoimento traz à reflexão sobre o limite entre ser ou não criminoso virtual. Na vida off line, entrar em contato e manter conversa com criminosos sobre uma prática ilícita é figurado como cumplicidade, mas quando (E2) diz que: “ na internet você pode se envolver em “más companhia, mas talvez não comer o farelo”, afasta esta prática do valor de criminalidade no mundo virtual. Acreditar que está a salvo de ser preso em flagrante, afastando-se da condição de cúmplice, parece aproximar o envolvimento com a ilicitude. Isto reforça a visão da internet como local que traz sensação de segurança para praticar quaisquer tipos de ações, pontuada por Prado (1998).

No que concerne ao território brasileiro, algumas propostas surgem com respostas à questão criminal. A SaferNet Brasil [s.d] é uma associação civil, que conta com a colaboração do Ministério Público Federal, e criou uma central de denúncias contra crimes cibernéticos on-line, oferecendo ao internauta um canal que informa sobre crimes, dá dicas e faz testes sobre segurança, dá orientações e divulga leis referentes ao tema. A mais atual é o Projeto de Lei Substituto do Senador Eduardo Azeredo que está em processo de redação final (SAFER NET BRASIL, [2008]; BRASIL, 2008)e



Dispõe sobre os crimes cometidos na área de informática, e suas penalidades, dispondo que o acesso de terceiros, não autorizados pelos respectivos interessados, a informações privadas mantidas em redes de computadores, dependerá de prévia autorização judicial

Entretanto, nem todos concordam com a medida de trazer as leis do mundo off-line para a rede, ativistas defensores do direito de expressão no ciberespaço, dentre eles os especialistas em internet André Lemos e Sérgio Amadeu Silveira, encaminharam um abaixo-assinado para vetar o projeto de lei, alegando que atenta contra “a liberdade, a criatividade, a privacidade e a disseminação de conhecimento na internet brasileira.” (LEMOS; SILVEIRA; CARIBÉ, 2007).

A internet é um mundo...tem coisas boas e coisas ruins. Vai depender do usuário. Na internet tem lugares que vc cria CPF em 10 segundos, vc cria um CPF falso, vc cria um CNPJ falso, pra se cadastrar. Então depende muito do usuário(...) que nem no mundo real( E1).

Mas se a globalização, reproduzida pela rede, fragiliza os limites políticos e geográficos de um Estado-Nação, leis nacionais não são suficientes para resolver a situação dos crimes virtuais. O cidadão que sofre ou comete o crime pode não responder ou ter garantias de segurança apenas com a jurisdição brasileira. Refletindo sobre cidadania, Vieira (2001, p.46) apresenta a crítica multiculturalista em que “a consagração universal dos direitos humanos sublinha a transição da cidadania vinculada aos direitos individuais para a cidadania devida à pessoa universal”, transcendendo às fronteiras das nações, tendo em vista a globalização. Assim, a criação de leis, para crimes virtuais, para ter eficiência precisam ser transnacionais.

Outro aspecto da cibercultura que merece ser apontado é o uso de jogos eletrônicos na internet como um meio de entretenimento para muitos usuários - seja em caráter individual ou coletivo. Lévy(1999, p.67) aponta os jogos eletrônicos como um tipo de simulação oferecido pela rede. A questão é que alguns deles são tidos como péssimas influências para jovens e crianças por incentivarem à violência, pressupondo que esta venha a se reproduzir fora da rede. Títulos como “Carmageddon” e “Duke Nukem” fazem parte da lista de jogos banidos e outros como, “Mortal Kombat” e “Postal” também foram ameaçados de censura no Brasil. O “ Grand Theft Auto”, mais conhecido como “GTA” tornou-se constante nas lan house, mesmo sendo proibido para menores de 18 anos. Cabe, destacar que, o público, com facilidade, o encontra e, do mesmo modo, baixá-os na rede através de sites colaborativos.

No GTA, o jogador tem liberdade de fazer o que quiser: andar, dirigir sem rumo, ajudar pessoas, matar inocente e fugir da polícia, etc.. Enfim, cada um torna-se autor e responsável pelas suas ações. A opção de poder agir de forma violenta tornou os jogos eletrônicos alvo de críticas e foco de proibição e horror de pais. (E7) considera que os jogos da internet podem mudar a forma das pessoas pensarem e agirem:

Eu adoro jogar GTA e tenho noção que é um jogo, apesar de ter uma realidade ali de gangue e drogas, mas uma criança jogar... pode crescer com aquilo, podendo se tornar realidade pra ele. Acho que depende da mentalidade, da personalidade, da influência. E até colocando minha opinião quanto a crianças na internet, pra mim não pode, totalmente errado. (E7)



O que não se pode esquecer é que os jogos são criações humanas e que as práticas oferecidas, são encenações da vida real. Além do que, o uso que se faz da tecnologia é que vai determinar suas conseqüências. Alves (2004) conclui que os jogos eletrônicos podem servir de espaço de aprendizagem e ressignificação de desejos e que apenas participar de jogos relacionados à violência não torna a pessoa violenta.

(...)os jovens que fazem a transposição da tela, do virtual para o real, utilizam a linguagem da violência como uma forma de dizer algo, apontando aos adultos questões de ordem emocional, social, cultural e econômica. Estes sujeitos podem estar a demandar uma atenção maior dos seus pais e ou pares e buscam experimentar situações de risco no intuito de (re)significar o seu lugar enquanto sujeito. (ALVES, 2004. p.9)

A vida on-line não está desconectada da vida off-line, assim pode trazer conseqüências positivas, mas também negativas para o cotidiano das pessoas. Por isto é importante conhecer o que ela oferece, permite e muda. Conhecer o “ser” e o “não ser” tendo o ciberespaço como questão.

## CONCLUSÃO

A internet é um fator presente na contemporaneidade que possibilita ações novas ou reconfigura formas de fazer o que se fazia, oportunizando para internautas a construção de significados da rede e também de si, sendo que os diferentes sentidos que ganha devem ser relativizadas, a partir do uso que é feito, de quem faz e como é feito. Os jovens internautas graduando em redes de computadores adotam o ciberespaço em seus cotidianos na vivência de sua identidade.

A internet é um fator presente na contemporaneidade que possibilita ações novas ou reconfigura formas de fazer o que se fazia, oportunizando para internautas a construção de significados da rede e também de si, sendo que os diferentes sentidos que ganha devem ser relativizados, a partir do uso que é feito, de quem faz e como é feito.

A tecnologia apresenta referências, mas sozinha, não direciona comportamento individual, no máximo potencializa-os ou reforça-os. A história, o meio social, a vontade de escolher e a escolha das pessoas por algo diferente são decisivos como meio de imposição de seus desejos.

O mundo on line, assim como o off line existe em potencial e assim como há oportunidades, há riscos, seja no âmbito individual ou coletivo. Acredita-se que mais uma vez a educação é fator fundamental, mas não único, para um uso saudável e benéfico da internet, pois concordando com Lévy, a tecnologia sozinha não é boa nem má, o uso que se faz dela é que determina suas conseqüências



## REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G. Jogos eletrônicos e violência – um caleidoscópio de imagem. 2004. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/artigos.htm>. Acesso em 8 jun 2008.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**: a era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

\_\_\_\_\_. **O poder da Identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 1999(a).

FOLHAONLINE. Confira alguns crimes virtuais que viraram notícia, 7 jan. 2006. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u19460.shtml>. Acesso: 1 ago. 2008

LEMONS, André; SILVEIRA; Sérgio Amadeu da; CARIBÉ, João Carlos Rebello. **Pelo veto ao projeto de cibercrimes**: em defesa da liberdade e do progresso do conhecimento na internet brasileira. Set. 2007. Disponível em: <http://www.petitiononline.com/veto2008/>. Acesso em 1 ago. 2008

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

PRADO, O.Z. **Pesquisa Internet e comportamento**: um estudo exploratório sobre as características de uso da Internet. São Paulo. 1998. Disponível em: [www.netpesquisa.com](http://www.netpesquisa.com) . Acesso em 03 abr. 2007.

SAFERNET BRASIL. Central de denúncias contra crimes cibernéticos. Disponível em <http://www.denunciar.org.br/twiki/bin/view/SaferNet/WebHome>. Acessado em 1 ago. 2008

VIERIRA, Liszt. Em torno do conceito de cidadania In. VIEIRA, Liszt. **Os argonautas da cidadania**: a sociedade civil da Globalização. São Paulo: Record, 2001. p 34-51