

PRÁTICAS EDUCATIVAS DIGITAIS, CRIMES VIRTUAIS E A PORNOGRAFIA DE REVANCHE

BRUNA GERMANA NUNES MOTA

Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Educação Pela Universidade Federal do Ceará e Bolsista FUNCAP

JOSÉ ROGÉRIO SANTANA

Professor Adjunto do Instituto UFC Virtual da Universidade Federal do Ceará.

Introdução

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC¹) têm sido de fato um grande acontecimento na vida de muitos usuários, de fato as TDIC têm facilitado o trabalho de estudantes, pesquisadores, executivos e dentre outros profissionais.

Kenski (2007, p.07), apresenta que o conceito de tecnologia é variável e contextual. Em muitos casos, confunde-se com o conceito de inovação, significa que há uma dificuldade em conceber limite do novo, isso porque as tecnologias apresentam um constante processo evolutivo de transformação.

A Internet nos proporciona o acesso às informações em tempo real, “O mundo da Internet” nos possibilita as mais variadas conexões e acesso às informações. Porém o uso distraído das TDICs podem causar danos, visto que não sabemos o que/quem se encontra por trás da tela de um computador.

Com o advento tecnológico a sociedade começou a “navegar” por novos mares, os mares digitais, o qual que Lèvy (1999) define que estes mares criaram novos espaços de comunicação e cultura o que ele denomina de Ciberespaços, que nada mais é que: “O ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos compu-

¹ As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação representam um conjunto de equipamentos e aplicação tecnológicas, que utiliza a Internet como meio de propagação da informação.

tadores.”. Neste contexto podemos utilizar os ciberespaços para diversos meios de comunicação e interação cultural. (LEVY, 1999)

Esses novos processos de comunicação e informação têm colocado em discussão a utilização das redes sociais. O Facebook hoje é a rede social com maior número de usuários no mundo que chega a um Bilhão, no Brasil são setenta e seis milhões de usuários.

Devido a essa popularidade das redes sociais ficou mais fácil e rápida a interação. Em 2012, surge então, o aplicativo de mensagens instantâneas o WhatsApp, que consiste em uma multi-plataforma de mensagens rápida para smartphones, o software está disponível apenas para Android².

Com todas essas facilidades a Internet pode proporcionar também riscos, são os chamados de crimes virtuais caracterizados por delitos na rede digital que podem ser enquadrados no Código Penal Brasileiro, sendo assim, os seus infratores sujeitos às penalidades previstas na Lei.

A história dos crimes virtuais

A literatura científica internacional demonstra que o universo dos crimes informáticos teve seus os primeiros indícios no século XX mais precisamente em 1960 onde se deu as primeiras referências sobre essa modalidade de crimes nas mais diversas denominações, com maiores incidências em casos de manipulação e sabotagem de sistemas de computadores.

Na década de 70 surgem as figuras do *Harcker* e *Cracker*, o primeiro é conhecido como programador é o pirata informático que usa seu conhecimento para saber mais sobre os sistemas informáticos. Diferente do cracker, que usa seu conhecimento para ações

² É um sistema operacional baseado no núcleo do Linux para dispositivos móveis, desenvolvido pela Open Handset Alliance, liderada pelo Google Inc.

ilegais na rede. Termo usado para designar a pessoa que rompe um sistema de segurança, de forma ilegal ou sem ética.

O Brasil começou a se preocupar com esse assunto especialmente a partir das últimas décadas, com o aumento da popularização dessa inovação tecnológica, promulgando, na Constituição Federal de 1988, leis relativas à competência do Estado sobre questões de informática.

Atualmente ainda sem a tipificação adequada e com a facilidade de acesso a rede mundial de computadores os crimes tradicionais relacionados à informática, previstos em nossa legislação não são suficientes para classificar os crimes cometidos através do computador ou por meio dele frente às novas modalidades criminosas que surgiram e que merecem ser definidos em lei especial, para garantia da ordem legal.

Crimes virtuais

Para o esclarecimento de conceitos preliminares os crimes virtuais são delitos cometidos por meio da internet principalmente por meio das redes sociais. Devido ao anonimato que a rede mundial de computadores proporciona e aliado a falta de legislação ao pertinente ao assunto, o delito aumenta consideravelmente no contemporâneo, desta forma, a população se vê obrigada a tomar medidas preventivas contra os criminosos virtuais.

Os crimes virtuais vêm se tornando cada dia mais frequente em nosso país, e, infelizmente, a lentidão do poder legislativo em tipificar essas modalidades de crimes, vem criando um clima de “terra sem lei” na internet, pois os criminosos sabem que suas identificações são quase impossíveis e mesmo que estes sejam identificados, a lentidão do judiciário ao punir essas condutas cria um clima de impunidade.

Dessa forma, a sociedade contemporânea vivencia as transformações no comportamento da sociedade de acordo com meios

de comunicação e a virtualização das informações que encontramos nos ciberespaços e estão nos proporcionando viver um mundo global, em que as distâncias estão sendo quebradas pela cibercultura. Levando em consideração o papel do professor enquanto educador é estabelecer meios para explorar as práticas educativas digitais no cotidiano de crianças e adolescente, a fim de proteger e alertar os jovens contra as práticas criminosas na Internet.

Não existe um crime sem lei anterior que o defina. Esse é um dos princípios da Constituição Federal. Como lidar então com as condutas criminosas na internet que não possuem uma legislação específica? Entrou em vigor a Lei 12.737/2012, que tipifica alguns delitos ocorridos no ambiente cibernético, como invasão de computadores, produção e disseminação de códigos maliciosos e a clonagem de cartões.

Conhecida popularmente como Lei Carolina Dieckmann, a lei 12.737 traz alterações no Código Penal Brasileiro, definindo certos crimes eletrônicos, como a falsificação de cartões de crédito e débito. Essa legislação traz uma equiparação da clonagem de cartões à falsificação de documentos pessoais. Isso representa um avanço, porque antes havia uma grande dificuldade em criminalizar quem clona cartões e obtém dados, uma vez que só era possível incriminá-lo no momento em que realiza a fraude. Foi sancionada em 3 de dezembro de 2012 pela Presidente Dilma Rousseff, que promoveu alterações no Código Penal Brasileiro (Decreto-Lei 2.848 de 7 de dezembro de 1940), tipificando os chamados delitos ou crimes informáticos.

O Projeto de Lei que resultou na “Lei Carolina Dieckmann” foi proposto em referência e diante de situação específica experimentada pela atriz, em maio de 2011, que supostamente teve copiadas de seu computador pessoal 36 (trinta e seis) fotos em situação íntima, que acabaram divulgadas na Internet.

A penalidade básica dos crimes prevê detenção de três meses a um ano e multa, alguns crimes não se enquadram especifi-

camente nesta lei por já estarem previstos na Constituição Federal, como, por exemplo, nos caso de crimes de danos morais, falsa identidade, entre outros. A pessoa que sentir-se vítima deve tomar as seguintes providências: parar de usar o dispositivo que foi “invadido” para fins de provas, se houver vazamento de informações será necessário salvar ou registrar essas telas que servem de provas. Também será necessário fazer um boletim de ocorrência. A vítima precisa notificar a página que publicou o conteúdo para que possa ser feito a remoção do conteúdo do ar. Procurar auxílio de um advogado para ajuizar uma ação e solicitar indenização pelos danos causados.

Dessa forma, a sociedade contemporânea vivencia as transformações no comportamento da sociedade de acordo com meios de comunicação e a virtualização das informações que encontramos nos ciberespaços e estão nos proporcionando viver um mundo global, em que as distâncias estão sendo quebradas pela cibercultura.

Pornografia de revanche

Dentre tantos cibercrimes destacarei na pesquisa o estudo sobre a Pornografia de Revanche, para contextualizar, analisaremos a etimologia da palavra pornografia. A pornografia não é algo novo, a palavra vem do grego e seu sentido literal é “escrever sobre prostituta”. Palavras derivadas da raiz “porn” foram usadas nos escritos do Novo Testamento para referir à prática de relações sexuais ilícitas, imoralidade ou impureza sexual em geral. Como impureza é referido: adultério, incesto, prostituição, fornicação, homossexualismo e lesbianismo. Hoje podemos definir pornografia como a representação da nudez e do comportamento sexual, que é feita através de imagens animadas (filmes, vídeos, computador), fotografias, desenhos, textos escritos ou falados.

A pornografia explora o sexo, vulgarizando principalmente as mulheres, chegando ao absurdo de envolver crianças nesse es-

quema tão mórbido. Assim, vivenciamos um problema social de tão grandes proporções que se torna incontrolável em todo o mundo.

O termo “pornografia de revanche” é usado para definir exatamente a situação em que essa exposição acontece. Vários casais filmam e fotografam momentos de intimidade sexual, mas quando há algum desentendimento ou quebra de relacionamento uma das partes usa esse material íntimo para uma vingança, que na maioria das vezes é feita compartilhando o material na internet, onde ele se espalha rapidamente, principalmente com a ajuda do WhatsApp.

O WhatsApp tem sido um grande difusor de vídeos e imagens, a velocidade em que acontece essas expansões de materiais é inacreditável. Paul Virilio (1976), utiliza o termo Dromologia, que define como o estudo da velocidade. Dromo, do grego, corrida. Portanto a lógica da corrida.

A pornografia de revanche é considerado crime por que fere a integridade moral e física da vítima, a pena varia de três meses a um ano, podendo ser revertida em ações comunitárias, as penas ainda são brandas. A pessoa que se utiliza do vídeo para expor alguém se apóia em dois aspectos: o primeiro por ser através de computadores fica difícil identificar o responsável pela difusão dos vídeos na WEB³ e o segundo se refere a pena que é leve e dificilmente o criminoso vai para a cadeia.

Diante deste cenário o Deputado Federal Romário (PSB/RJ) resolveu agir criando um projeto de lei que pune o causador do problema, e não a vítima. O PL 6630/13 modifica o Código Penal “tipificando a conduta de divulgar fotos ou vídeos de nudez ou ato sexual sem autorização”. Romário não está entre os que dizem “quem mandou filmar?”.

Ao Olhar Digital ele declarou que as pessoas devem se proteger, mas jamais deixar que o medo as impeça de fazer o que desejam.

³ A World Wide Web (termo da língua inglesa que, em português, se traduz literalmente por “teia mundial”), também conhecida como **Web** e **WWW**, é um sistema de documentos em hipermídia (hipermédia) que são interligados e executados na Internet.

Quem divulga tem o claro objetivo de humilhar, denegrir a imagem. Seria quase impossível punir quem compartilha, são milhares de pessoas. Embora eu acredite que pessoas com visibilidade social devam ter muita responsabilidade. Os veículos de notícias também devem evitar expor fotos que identifiquem a vítima. Isso é avassalador. (Romário 2013)

Uma vez que as fotos estão disponibilizadas na *web* milhares de pessoas tem acesso ao material. Essa exposição traz diversas consequências, as vítimas muitas vezes precisam se isolar para que não seja apontada e humilhada, pois ainda temos o infeliz conceito de que o sexo degrada a imagem feminina e glorifica a masculina.

Infelizmente a sociedade ainda convive com a cultura machista, a mulher que expressa seus desejos e vontades ainda é vista como uma mulher que não deve ser respeitada. É por esse motivo que muitos homens utilizam desse ato para vingar-se de algumas mulheres, porque sabem que elas serão humilhadas e rejeitas pela sociedade e poucos se darão conta de que ela é vítima.

Práticas educativas digitais

É imprescindível falar em Práticas Educativas Digitais (PED) e não contextualizar o que são as práticas educativas exercidas na sala de aula. Para Paulo Freire o papel do professor deveria ser com preocupação do social. A busca de alternativas e propostas, que devem ser uma constante em nosso dia a dia, no sentido de resgatar o “homem”, o “cidadão” e o “trabalhador” da alienação de seu “ser”, de seu exercício de cidadania e de sua dignidade. Já Libâneo (2005) defende que as práticas educativas são manifestações que se realizam em sociedades como processo da formação humana, não se limita a escola e a família, vão muito, além disso, uma prática educativa acontece em diversos contextos e âmbitos humanos sobre várias modalidades.

Dentro do ciberespaço as práticas educativas têm um grande papel no desenvolvimento da formação política e cidadã do in-

divíduo. Considerando que a Internet, e principalmente, as redes sociais, tem disponibilizado ferramentas para a (re)construção de alguns valores.

As redes educativas trazem grandes contribuições, são meios poderosos para a socialização de conhecimentos e eficientes na troca de informações e de estabelecimento de contato entre professor-aluno e aluno-aluno.

Este envolvimento do conhecimento e as tecnologias digitais de Comunicação e Informação é chamado de cibercultura. Esta envolve as tecnologias de comunicação, informação e a cultura emergentes a partir da convergência de informatização/telecomunicação a partir da década de 1970. Trata-se de uma nova relação entre tecnologias e a sociabilidade, configurando a cultura contemporânea (LEMOS, 2002).

Esse termo cibercultura é utilizado no agenciamento social das comunidades no espaço eletrônico virtual. Essas comunidades têm a intenção de popularizar a utilização da *internet* e outras tecnologias voltadas para a comunicação, possibilitando uma maior aproximação entre pessoas de todo mundo.

Os princípios fundamentais que regem a cibercultura provêm da relação entre a sociedade, a cultura e as tecnologias. Trata-se de dominar no sentido de manipular para conhecer e transformar a sociedade. Segundo Pierre Lévy, novos estilos de raciocínio e de conhecimentos vão se construindo e essas tecnologias intelectuais vão dinamizando as novas formas de acesso à informação.

Estamos presenciando uma mutação social que está transformando a maneira de trocarmos saberes e do desenvolvimento do conhecimento. Definitivamente, o ciberespaço é muito mais que somente um lugar com muitos sites interessantes com figurinhas em 3D girando, é a prática de um novo paradigma de pensamento coletivo e colaborativo que, se nós quisermos, pode continuar ajudando muito a humanidade. A cada dia os céticos ou pessimistas perante a esta nova realidade, só resta uma frase: pense diferente.

O ciberespaço é mais que um conjunto de imagens anônimas, é responsável pela interação e pelas trocas de informações. O ciberespaço é definido como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.” (LÉVY, 1999, p. 92)

O ciberespaço possibilitou a criação de novas plataformas de computadores cada vez menores e mais adaptadas às habilidades humanas, mas que requerem novas redes para suportar uma infraestrutura capaz de armazenar dados, torná-los presentes em tempo real e capaz de criar novos mundos virtuais (IZZO, 2010).

Com as diversas formas de se comunicar tornou-se comum dentro do ciberespaço atividades criminosas, o papel do educador nesse sentido é explorar no dia a dia situações que ocorreram e que ainda ocorrem no Internet, procurando alertar os adolescentes dos perigos virtuais. As práticas educativas digitais podem e devem mostrar como exemplo sobre o que se pode e o que não pode fazer na web.

O educador deve estar atento as situações que ocorrem principalmente na mídia, pois têm sido muito divulgado por estes veículos diversas modalidades de cibercrimes. Cabe ao professor a orientar seus alunos para que tenham precaução para não se expor nas redes sociais.

Considerações finais

O uso da Internet já faz parte do nosso cotidiano, sua utilização envolve muitos benefícios, mas infelizmente alguns criminosos se utilizam desse espaço para obter vantagens gerando os crimes virtuais.

Este artigo propôs uma discussão acerca dos crimes que vem acometendo o mundo virtual possibilitando uma reflexão sobre o tema abordado a fim de criar novas posturas nos internautas mediante a ação de práticas educativas.

O Brasil necessita criar uma legislação específica para os crimes virtuais, uma vez que, a Internet tornou-se indispensável para a sociedade, não lhe conferindo apenas o caráter de lazer, mas também de informação e trabalho. Existe uma infinidade de crimes virtuais e outros que ainda nem foram descobertos, daí a necessidade do público virtual conhecer mais sobre os crimes praticados na Internet buscando formas de se prevenir, embora sem uma legislação precisa que ampare seus usuários.

Na contemporaneamente se percebe que nem todos a utilizam de maneira sensata, e acreditando que a Internet é um espaço livre, acabam por exceder em suas condutas criando novas modalidades de delito: os crimes virtuais. É com as PED que podemos conscientizar o usuário dos ambientes virtuais para conhecer os crimes virtuais e como se defender deles.

Referências bibliográficas

BRASIL. Decreto Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. Código Penal. Brasília. Disponível em: <[HTTP://WWW.PLANALTO.GOV.BR/CCIVIL_03/DECRETO-LEI/DEL2848.HTM](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848.htm)>. Acesso em 03 de março de 2014

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas-SP: Papirus 2007. (Coleção Papirus da Educação).

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

IZZO, João Artur. **Noosfera e Mídiosfera: O imaginário Humano e o Engenho da Mídia**. Universidade Paulista, 2010.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Edição 34, 2000.

Web referência

Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>. Acesso em 01 de março de 2014.

Disponível em <http://blogs.ne10.uol.com.br/mundobit/2013/02/03/lei-de-crimes-virtuais-e-primeiro-passo-para-legislacao-da-web-brasileira>. Acesso em 05 de março de 2014.

Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Lei_Carolina_Dieckmann. Acesso em 05 de março de 2014.

Disponível em http://www.ambitojuridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=9963 acessado em 09 de março de 2014.

Disponível em <http://www.internetresponsavel.com.br/professores/o-que-sao-crimes-virtuais.php>. Acesso em 09 de março de 2014.