

Gabarito: Ética Tecnológica, Desigualdade Social e Identidade Digital

Professor: _____

Parte 1: Ética Tecnológica

1. **Dr. Ido** usa a tecnologia para curar e ajudar, enquanto **Nova** a usa para controle e manipulação, representando os dilemas éticos entre benefício coletivo vs. poder.
2. **Bem:** Alita salva vidas e protege os fracos. **Mal:** Ciborgues são usados para violência e caça às recompensas.
3. Limites ultrapassados incluem: criação de armas autônomas, manipulação de memórias e experimentação em humanos sem consentimento.
4. Mista: alguns optam por melhorias, outros são forçados (como caçadores de recompensas). Problema: autonomia corporal e trabalho análogo à escravidão.
5. Ido demonstra remorso por criar o corpo Berserker, enquanto Nova não assume responsabilidade por suas ações.
6. Depende do controle: a mesma tecnologia que cura (Ido) também mata (Nova), mostrando que não é neutra.
7. Sugere riscos extremos: corpos podem ser controlados remotamente e memórias apagadas ou alteradas.
8. Assim como atualmente debatemos próteses neurais, o filme mostra os riscos do aprimoramento descontrolado.
9. A consciência e capacidade de escolha (como Alita proteger os outros) definem humanidade, não o corpo biológico.
10. Aborda através do conflito de Alita: mesmo sendo artificial, ela desenvolve empatia e moralidade genuínas.

Parte 2: Desigualdade Social

11. **Iron City** é marginalizada, enquanto **Zalem** tem tecnologia avançada. Paralelo: divisão digital entre países ricos e pobres.
12. A elite de Zalem monopoliza tecnologia avançada, enquanto Iron City sobrevive com restos tecnológicos.
13. É uma saída precária da pobreza, mas mantém o sistema desigual (como atletas profissionais em favelas).
14. Trabalhadores não-ciborgues e ciborgues com peças obsoletas, por dependerem dos descartes de Zalem.
15. Ciborgues pobres vendem partes do corpo para sobreviver, enquanto os ricos têm corpos de última geração.
16. Promessas de ascensão a Zalem (falsa esperança) e repressão violenta através dos caçadores de recompensas.
17. Intermediário corrupto que mantém o status quo em troca de privilégios pessoais.
18. Através dos caçadores de recompensas e do Motorball, que divertem a população enquanto a oprimem.
19. Revolução tecnológica (como Alita desafiar Zalem) e acesso democrático às inovações.
20. Personagens como Hugo dependem do mercado negro para obter peças cibernéticas básicas.

Parte 3: Identidade Digital

21. Principalmente suas **ações** e escolhas, já que suas memórias foram apagadas.

- | | |
|--|---|
| <p>22. Cria uma identidade fragmentada, levando-a a questionar se suas memórias definem quem ela é.</p> <p>23. Antes: frágil e dependente. Depois: recupera autonomia e propósito militar original.</p> <p>24. Entre sua programação original como arma e seu novo senso ético desenvolvido com Ido.</p> <p>25. Assim como Alita, construímos identidades online que podem divergir do "eu" físico.</p> <p>26. Perigoso: pode ser manipulada (como as memórias de Alita foram apagadas por Nova).</p> | <p>27. Através do direito de Alita reconstruir sua história apesar da manipulação de suas memórias.</p> <p>28. Ambos envolvem: construção de múltiplas identidades, perda de privacidade e busca por autenticidade.</p> <p>29. Desafia ao mostrar que identidade não está vinculada a um corpo biológico estável.</p> <p>30. Transformação: ela se redefine constantemente através de novas experiências e memórias.</p> |
|--|---|

Observação: Respostas são sugestões baseadas na análise do filme. Aceitar variações argumentadas com exemplos válidos.