**Trabalho Final da Disciplina – Ética**

Aluno: Murilo de Jesus Santos Silva

Disciplina: Ética, computadores e sociedade

Professor: Antônio Ritto

Tema: Civilização Virtual

Sumário

Como funciona?

Quais são os mecanismos?

Como evolui?

Como são as relações?

Como são as mediações?

Quais os limites éticos?

Espionagem Virtual? É crime? É Ético?

Quem estabelece os limites?

Há controles? Quais?

Há autoridades? Quais?

Como a sociedade de mercado acontece na civilização virtual?

Léo Scheer, sociólogo francês, disse no livro “Democracia Virtual” que ’A transformação impulsionada pela chegada das novas tecnologias e pela crise das metáforas da modernidade caracterizam a civilização do virtual’. Ela aparece no nosso cotidiano, pela sua dinâmica e velocidade, por meio de smartphones, tablets, videogames, próteses e implantes, pulseiras eletrônicas, entre outros dispositivos. A internet é um reflexo dessa civilização virtual, ajudando a formar uma comunidade virtual, onde as pessoas podem interagir de qualquer parte do mundo de uma maneira instantânea e segura. Alguns reflexos dessa civilização são o surgimento de dinheiro eletrônico (bitcoins), dispositivos e softwares para simplificar tarefas (Google Home), TV digital, informatização do trabalho, mobile, entre outros, e cada vez mais vai evoluindo. No futuro, poderemos controlar desde tarefas domésticas ou de trabalho utilizando o celular, além da expansão da Realidade Aumentada e Realidade Virtual, que podem ser utilizadas tanto em simulações como no entretenimento mas que são avanços e simplificações na vida das pessoas.

Um mercado que está em ampliação é o das relações virtuais. Comunidades reais estão migrando para o virtual, onde todos têm voz, integrando o todo e fazendo com que pessoas que muitas vezes não tinham a oportunidade de se relacionar possam ter um contato e compartilhar suas experiências. O Facebook é o maior exemplo dessa “comunidade virtual”, por meio das suas páginas e grupos. Por não haver uma legislação oficial prescrita, muitas vezes o bom senso é o responsável por “colocar ordem” nos problemas que surgem, podendo ser imposto também um limite por quem provê a forma de expressão, como as redes sociais que possuem a suas regras próprias, mas que não são claros. Com uma sociedade evoluída, alguns comportamentos que antes eram “aceitos” (talvez por haver uma barreira invisível que impedia a interação entre as pessoas) hoje em dia são reprimidos. Mas como não há uma descrição do que é certo ou errado, algumas vezes o que um grupo pode condenar não seja estranho para outro grupo, o que gera uma discussão que muitas vezes não leva a nada. Hoje em dia os próprios usuários são os fiscais e reportam o que eles julgam ser certo ou errado e quem provê o meio de informação que julga, ou seguindo as suas regras ou critérios não tão claros, o que deve ou não estar nele. O Marco Civil foi criado para dar mais liberdade aos usuários brasileiros, mas, na prática, é utilizado para prejudicar os usuários limitando alguns direitos, fazendo um controle de acordo com uma interpretação da lei muitas vezes confusa, privilegiando o fornecedor e prejudicando quem é fornecido.

A Espionagem Virtual é um campo tanto quanto confuso. Podemos ser observados o tempo todo, analisando os sites que visitamos para recebermos informações relevantes sobre tais assuntos (como produtos parecidos, por exemplo) ou também para verificar se estamos agindo sob suspeita. Algumas vezes concordamos em ser observados por não lermos os termos (o Google é o exemplo, pois verifica todas as nossas pesquisas, sabe nossa localização, possui nossos dados, entre outras coisas). Quando é concordado, mesmo que não saibamos ou quando é uma quebra de sigilo por algum motivo, não se torna um crime. O problema é quando ocorre uma invasão de hackers ou outros grupos que roubam nossas informações e nos fiscalizam, fazendo isso sem o nosso consentimento com o objetivo de nos roubar dados, realizar compras ou fazer ameaças.

A sociedade de mercado atua utilizando a civilização virtual como público-alvo. Muitos produtos são desenvolvidos analisando o que as pessoas necessitam, através de pesquisas nessas comunidades virtuais. Uma empresa que não possua uma equipe de social media sai perdendo por não saber interagir com os potenciais clientes.