

GUERRA VIRTUAL: O VERDADEIRO PAPEL DAS TECNOLOGIAS

Área: Ciências Exatas e da Terra - Ciência da Computação

Walter Augusto Curvelo Neto
Instituto Federal Fluminense *campus* Itaperuna
curvelo@live.com

Orlando Pereira Afonso Junior
Instituto Federal Fluminense *campus* Itaperuna
ojunior@iff.edu.br

Resumo: Com o surgimento das novas tecnologias em todo o país, muitas pessoas usam do anonimato para expor de forma agressiva suas opiniões sobre temas variados. Ter direito à opinião e à exposição dos pensamentos não resulta no direito à imposição, à intolerância. Existem casos extremos em que esses posicionamentos se tornam discursos de ódio, ofendendo religiões, pessoas de sexualidade e/ou gêneros distintos, entre outros perfis sociais, unindo grupos em grandes guerras cibernéticas que almejam pensamentos uniformes. O que temos visto hoje são brigas virtuais diárias, com apelo ao desrespeito, intolerância, arrogância, brutalidade, retaliação, até mesmo imposição de ideologias. Diante desta situação, a tecnologia se posiciona, involuntariamente, como o campo minado de uma grande batalha, posicionamento este que não deveria ser seu papel. Apresentando-se como um espaço democrático e seguro de comunicação, as redes sociais deveriam ser usadas para trocas de opiniões de forma segura e respeitosa, algo que não ocorre. O principal objetivo da criação deste trabalho é identificar, através de parcerias em todo o país, as principais causas e consequências de “guerras virtuais” a partir dos diferentes pontos de vista existentes em uma mesma cultura. O estudo ouvirá profissionais que farão o elo entre diversas áreas sobre este mesmo tema. Advogados, psicólogos, sociólogos, entre outros profissionais contribuirão para a culminância da mesma. A aplicação criada, um jogo de opiniões, tendo como base perfis falsos em uma fictícia rede social de temáticas polêmicas, mostrará diferentes pontos de vista sobre um mesmo fato fictício, mostrando que nem tudo que vemos nas redes sociais é da forma que parece, e os participantes devem opinar. O aplicativo tem como objetivo melhorar a oralidade, socializar os jogadores e propor uma reflexão de respeito às opiniões diversas, tudo isso usando o computador, ferramenta antes usada para a emissão de comentários maldosos e opiniões desrespeitosas.

Palavras-Chave: Ciências Sociais Aplicadas. Educação. Redes Sociais.