



•NOVA•  
UCSAL

**UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR  
GRADUAÇÃO EM DIREITO**

**LUCAS HENRIQUE SANTOS DE JESUS**

**CYBERBULLYING EM JOGOS ONLINES**

Salvador  
2023

LUCAS HENRIQUE SANTOS DE JESUS

**CYBERBULLYING EM JOGOS ONLINES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Católica do Salvador, como parte das exigências para a obtenção do título de bacharel em Direito.

Orientador: Msc. Prof. Alan Roque Souza de Araújo

LUCAS HENRIQUE SANTOS DE JESUS

## **CYBERBULLYING EM JOGOS ONLINES**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Direito, pela Universidade Católica do Salvador, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Direito para a seguinte banca:

Aprovado em: 27/06/ 2023

BANCA EXAMINADORA

---

Dr. Bruno Teixeira Bahia  
Universidade Católica do Salvador - UCSAL

---

Esp. Alan Roque Souza de Araújo  
Universidade Católica do Salvador - UCSAL

Salvador, vinte e sete de junho de 2023

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de iniciar agradecendo a Jeová Deus por me proporcionar pais que me deram todo o suporte necessário para eu chegar até aqui e concluir minha faculdade. Posteriormente, gostaria de agradecer a minha irmã, pois foi ela quem me apresentou o curso de direito em 2009 e desde lá, criei amor e vínculo com o direito, pois sem ele, é impossível promover justiça e equidade sociais.

Gostaria de continuar o agradecimento a minha irmã, dizendo um muitíssimo obrigado, pelos conselhos, pelas dicas e por ser um de meus alicerces. Agradeço também ao meu outro alicerce, Maria Eduarda, sou grato por todas as vezes que estive ao meu lado e me deu apoio nos momentos em que eu me encontrei fragilizado.

Ademais, agradeço a minha tia Denise Sodré, que me deu apoio em palavras que até o presente dia, carrego comigo!

Seguindo com os agradecimentos, sigo para meu grande amigo Taylan Lima, que estive comigo desde o ensino fundamental, dando os seus conselhos, ajudas e irmandade. É hoje a pessoa mais próxima que tenho de um irmão.

Rose e Adeval, pai e mãe, vocês são minha base, tenho eterna gratidão por tudo o que fizeram.

Agradeço por último e não menos importante, a mim mesmo, por ter tomado as rédeas da minha vida, por ter aprendido o meu valor. Quando eu olho a minha volta, eu gosto do que vejo. Me falaram que a vida é uma caixinha de surpresas, bom, que venham supressas ótimas então.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>6</b>
<b>2. CRIMES CIBERNÉTICOS.....</b>	<b>8</b>
2.1 Diferença entre o bullying e o cyberbullying.....	10
2.2 Das diversas formas de cyberbullying em jogos online.....	12
<b>3. A LEGISLAÇÃO BRASILEIRA FRENTE AOS CIBERCRIMES EM JOGOS ONLINE.....</b>	<b>16</b>
<b>4. CRIMES CIBERNÉTICOS NA PANDEMIA.....</b>	<b>19</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>21</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>22</b>

## CYBERBULLYING EM JOGOS ONLINES

### CYBERBULLYING IN ONLINE GAMES

Lucas Henrique Santos de Jesus<sup>1</sup>  
Alan Roque Souza de Araújo<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente artigo é um estudo de revisão bibliográfica, que teve como objetivo contemplar a aplicação da Lei brasileira para conter e prevenir os crimes virtuais no espaço dos jogos eletrônicos. Se tratando de uma área que cresce e muda constantemente. Este artigo se limita ao estudo dos cibercrimes em jogos online, não se aprofundando aos demais tipos de cibercrimes e nem aos suportes que as plataformas dos jogos online dão a seus jogadores. Observaremos ainda a legislação brasileira frente a essa modalidade de cibercrimes. Este artigo não irá se aprofundar na violência de gênero. Trata-se de um artigo transversal, descritivo e analítico, que tem como finalidade investigar a violência existente contra os consumidores de jogos virtuais. A internet apesar de já está próxima de completar 4 décadas de existência no Brasil, ainda gera bastante dúvidas nos seus usuários. Uma parcela da população brasileira utiliza a internet para o entretenimento, e parte desse entretenimento é de forma recreativa, encontrado jogos online. Nas interações desses jogos, durante às disputas de partidas em jogos online, podem ocorrer discursões e nesses discursões, podem surgir os crimes cibernéticos. Conclui-se que Juntamente com a evolução da internet para nos prover entretenimento como jogos online, aumentaram também a criminalidade face ao anonimato que é possível graças a brecha que a internet dá e a falta de fiscalização e regulamentação. O bullying que antigamente assombrava toda uma geração, hoje evoluiu se tornando o cyberbullying. Pode-se ver que os cibercrimes foram capazes de causar efeitos psicológicos e sociais. As leis criadas não puseram freio aos aumentos dos cibercrimes em jogos online, que, estatisticamente segue aumentando junto a evolução da internet. Com isso, é preciso uma rigidez maior, uma regulamentação maior. O assunto é pouco frequente abordado durante as formações de profissionais. Além disso, esse fato mostra a necessidade de promover ações que permitam à sociedade principalmente às meninas vítimas dessa forma de violência, ter maior acesso ao aparato jurídico existente para coibir essas práticas.

**Palavras-Chave:** Cibercrimes. Bullying. Cyberbullying. Leis contra cibercrimes

**ABSTRACT:** The present article is a bibliographic review study, which aimed to contemplate the application of the Brazilian Law to contain and prevent virtual crimes in the space of electronic games. This is an area that is constantly growing and changing. This article is limited to the study of cybercrime in online games, not delving into other types of cybercrime or the support that online game platforms provide to their players. We will also observe the Brazilian legislation regarding this

type of cybercrime. This article will not delve into gender-based violence. This is a cross-sectional, descriptive and analytical article, which aims to investigate the existing violence against consumers of virtual games. Despite the fact that the internet is close to completing 4 decades of existence in Brazil, it still generates a lot of doubts in its users. A portion of the Brazilian population uses the internet for entertainment, and part of this entertainment is recreational, found online games. In the interactions of these games, during disputes in online games, discussions may occur and in these discussions, cyber crimes may arise. It is concluded that, along with the evolution of the internet to provide us with entertainment such as online games, crime has also increased due to the anonymity that is possible thanks to the gap that the internet gives and the lack of supervision and regulation. Bullying, which once haunted an entire generation, today has evolved into cyberbullying. It can be seen that cybercrime has been able to cause psychological and social effects. The created laws did not stop the rise of cybercrimes in online games, which statistically continues to increase along with the evolution of the internet. With that, greater rigidity is needed, greater regulation. The subject is rarely addressed during professional training. In addition, this fact shows the need to promote actions that allow society, especially girls who are victims of this form of violence, to have greater access to the existing legal apparatus to curb these practices.

**Keywords:** Cybercrimes. Bullying. Cyberbullying. laws against cybercrime

---

<sup>1</sup> Graduando em Direito pela universidade Católica do Salvador (UCSAL). E-mail: [lucashenriquew@gmail.com](mailto:lucashenriquew@gmail.com)

<sup>2</sup> Professor universitário. Mestrando em Segurança Pública, Justiça e Cidadania pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Especialista Internacional em Segurança Pública pela UNEB e Università Degli Studí di Padova. Especialista em Docência do Ensino Superior pela Cairu. Especialista em Direito Público pelo Instituto de Educação Superior (UNYAHNA).

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos se encontram cada vez mais inseridos na vida dos jovens e adultos brasileiros, ao passo que ocasionam múltiplas experiências. Contudo, é de se notar também que o surgimento de crimes neste espaço torna-se cada vez mais constante, e que os criminosos se utilizam, prontamente do anonimato favorecido pela internet (BOHNEN; TESSING; COLLING, 2019).

Da mesma maneira se tem no ambiente real o bullying, no ambiente virtual se tem o danoso cyberbullying, que compõe a lista de crimes cibernéticos, a legislação brasileira possui diretrizes e normativas frente aos cibercrimes, ou crimes cibernéticos, que mediante a realidade da pandemia, se tornou mais comum. dessa maneira se faz necessário o combate a esse tipo de prática, visto os males e os prejuízos que podem ser oriundos deles.

Este artigo se propõe a escrever sobre os crimes cometidos em plataformas de jogos online. O presente artigo tem como objetivo geral contemplar a aplicação da Lei brasileira para conter e prevenir os crimes virtuais no espaço dos jogos eletrônicos. Se tratando de uma área que cresce e muda constantemente. Este artigo se limita ao estudo dos cibercrimes em jogos online, não se aprofundando aos demais tipos de cibercrimes e nem aos suportes que as plataformas dos jogos online dão a seus jogadores.

Observaremos ainda a legislação brasileira frente a essa modalidade de cibercrimes. Este artigo não irá se aprofundar na violência de gênero. A metodologia utilizada neste presente artigo para alcançar o objetivo projetado, será pesquisa bibliográfica através de análise de livros, pesquisas e estatísticas, e artigos para abordar toda a matéria introdutória do presente artigo.

O artigo se utilizará da realização de uma abordagem informativa e terá uma didática simples, afim de que, até as pessoas que não estejam familiarizada com o mundo e o vocabulário gamer, possam entender, e irá se basear em pesquisas e estatísticas feitas com pessoas que vivenciam este tipo de crime no seu dia a dia.

Trata-se de um artigo transversal, descritivo e analítico, que tem como finalidade investigar a violência existente contra os consumidores de jogos virtuais. A



internet apesar de já está próxima de completar 4 décadas de existência no Brasil, ainda gera bastante dúvidas nos seus usuários. Uma parcela da população brasileira

7

utiliza a internet para o entretenimento, e parte desse entretenimento é de forma recreativa, encontrado jogos online. Nas interações desses jogos, durante às disputas de partidas em jogos online, podem ocorrer discursões e nesses discursões, podem surgir os crimes cibernéticos que estuda-se aqui.

## 2 CRIMES CIBERNÉTICOS

Em 1969 foi realizada a primeira conexão via internet através de dois computadores, e desde aquela época até os dias de hoje, muitas alterações ocorreram quanto à sua finalidade. Nesta data presente a internet é utilizada de maneira global e com diversas aplicabilidades, seja para a realização de cálculos, fazer compras online, jogos, entretenimento, ou até mesmo a simples comunicação virtual, e ao mesmo tempo em que as pessoas incidem no meio virtual, também demonstram um de seus aspectos mais singelos e obscuros, presente desde outrora, a criminalidade (FERREIRA; DESLANDES, 2018).

O meio virtual tem se apresentado como local de enorme incidência de criminalidade, neste modo, o desconhecimento de alguns tornam-se os poderes e lucros para outros. "A internet é uma grande praça pública, o maior espaço coletivo do planeta" (CASSANTI, 2014, p.3).

De acordo com Souza, Simão e Caetano (2018), dizem que o cibercrime de maneira geral, pode ser definido como qualquer crime que seja cometido no espaço virtual, ou seja, todo e qualquer crime que seja cometido dentro da internet. Quando falamos em cibercrime, surge a seguinte pergunta: "O que é exatamente o cibercrime?".

O cibercrime é uma ação criminosa que é realizada de maneira virtual, à exemplo, usando um computador, um celular ou qualquer dispositivo conectado na rede. Nem todos, mas a maioria dos crimes cibernéticos são cometidos por cibercriminosos ou hackers que desejam ganhar dinheiro (SOUZA; SIMÃO; CAETANO, 2018).

O cibercrime pode ser cometido por indivíduos ou organizações. O presente artigo traz uma modalidade específica dos cibercrimes, que é o cibercrime cometido em jogos online. Segundo o National Cybercrime Reporting Center, o número de casos de crimes cibernéticos no Brasil aumentou em 2020, com 156.692 registrados em denúncias anônimas. De acordo com Souza, Simão e Caetano (2018), a lei

brasileira reconhece esses crimes desde 2012, e qualquer pessoa condenada por ser um cibercriminoso, pode ser condenada a até oito anos de prisão. Sob essa perspectiva a lei de nº 144.155/21, classifica atos como invadir computadores, violar

9

a integridade de dados pessoais de terceiros, derrubar sites e plataformas online como cibercrimes.

Desde que o mundo se globalizou, as pessoas têm se voltado mais para o mundo virtual (PEPE, 2017), em detrimento a isso se tem visto menor valorização geral ao contato físico presencial. A tecnologia tem aberto duante da população geral do planeta, diversas portas a fim de terem acesso a informação, ou mesmo reduzir distâncias que antes só eram possíveis usando uma cabine telefônica, ou um telefone fixo (CASSANTI, 2014).

Todavia, tais avanços também tem ajudado criminosos a serem mais eficientes em seus crimes e também a fazer vítimas por trás de uma imagem que impossibilita, em caso de denúncia, ser revistado pela polícia e prender a pessoa que tomou as devidas providências para ser contemplada por um perfil falso (SOUZA; SIMÃO; CAETANO, 2018).

No âmbito real a prática de atos, ou discursos que visam agredir verbalmente diminuído o outro indivíduo, ridicularizando-o, ou reforçando pontos vistos como características negativas pode ser enquadrado como bullying, mas quando tais práticas danosas são praticadas em ambiente virtual, é chamado de cyberbullying (FERREIRA; DESLANDES, 2018 p. 64).

Ferreira e Deslandes (2018), ainda destacam em seu estudo que no campo dos jogos eletrônicos, se percebe, desde muito cedo o crescimento dos discursos de ódio e se tem dado, de forma prejudicial importância a comportamentos assim, e resta na mente de muitos questionamentos relativos aos motivos que contribuem para esse crescimento absurdo, já que os jogos eletrônicos passaram a fazer parte intrínseca da sociedade. Pesquisas apontam que no mundo dos jogos eletrônicos, onde muitos estão frequentemente conectados, os jogadores, chamados “gamers” sofrem o “ódio” provocado, que um meio para desvalorizar a imagem do jogador ou da equipe em que esses jogadores integram (FERREIRA; DESLANDES, 2018, p. 58). Isso é, muitas vezes igual ao que é visto nos jogos de futebol e demais modalidades esportivas do

mundo físico, onde muitas vezes esses discursos de ódio vêm dos torcedores do time que, ao invés de apoiar o time, acabam desencorajando-os de fazer certas coisas que os torcedores poderiam gostar.

10

No campo da doutrina, o doutrinador, Augusto Eduardo Rossini, livro memória jurídica (2004), destaca a designação como crimes informáticos, pois são mais extensos e incluem qualquer comportamento que afete os sistemas informáticos, não sendo necessário que o crime seja digitado em rede. Nas suas palavras:

O termo "crime informático" abrange não só as condutas praticadas no âmbito da internet, mas todas as condutas em que exista uma relação com os sistemas informáticos, quer como meio, quer como fim, razão pela qual está denominação seria a cobertura, incluindo crimes em que o computador é uma mera ferramenta sem "conexão" essencial com a World Wide Web, ou qualquer outro ambiente telemático (ROSSINI, 2004, p. 76).

Dessa maneira, pode-se entender que o uso fraudulento de computadores como ferramenta do crime fora da internet, pode ser realizado com o chamado "crime informático" (ROSSINI, 2004, p. 110). No crime virtual os computadores desempenham um papel importante e, na maioria dos casos são os meios para cometer crimes. Podemos, portanto, dizer que é a ferramenta da prática do crime virtual. No entanto, o computador pode se tornar um alvo ou, em termos criminais, um objeto avariado para a vítima.

## 2.1 Diferença entre o bullying e o cyberbullying

Como já supracitado o termo bullying é uma palavra oriunda da língua inglesa, que foi criada pelo professor de psicologia Dam Olweus, que se refere a uma prática de gestos que assustam e agridem as pessoas tanto verbal quanto fisicamente (FERREIRA; DESLANDES, 2018 p. 07)..

Normalmente, tais práticas são deliberadas e repetitivas. Isso significa que os agressores gostam de humilhar suas vítimas e voltar a fazê-lo várias vezes. Esses ataques tendem ocorrer sem aviso, o que aponta para a possibilidade de essas

práticas possam se tornar mais comuns, dessa maneira é possível que se desenvolva, cada dia mais uma sociedade com sérios problemas de socialização (SOUZA; SIMÃO; CAETANO, 2018). Estes mesmos escritores apontam que as vítimas de bullying geralmente são pessoas que possuem características que as

11

diferenciam da maioria, o que por muitas vezes as tornam mais vulneráveis a esses ataques. Tais práticas emergem devido as relações de poder desiguais entre perpetradores e vítimas (FERREIRA; DESLANDES, 2018).

Bullying é um tema muito delicado e difícil de lidar, seja presencialmente ou digitalmente. O fato de que tais práticas serem realizadas em ambiente digital, transforma o bullying no cyberbullying, que possui a mesma origem do bullying, com sua única diferenciação sendo aonde se é praticado, no caso do cyberbullying, ocorre virtualmente, e não possui uma característica própria entre as vítimas, como por idade, raça, sexo ou religião (FERREIRA; DESLANDES, 2018 p. 74). Os pesquisadores Souza, Simão e Caetano (2018), destacam que outro problema que se tem, frente a essa realidade, é que a vítima geralmente é uma pessoa que tem dificuldades de autoafirmação e prevenção de agressões.

Como resultado, muitas vezes sofrem em silêncio. Por outro lado, os agressores tendem a ser pessoas com problemas de empatia, que vêm de famílias problemáticas. Mas um agressor pode querer ser mais popular ou se sentir mais empoderado, assim sendo, algumas pessoas consideram o bullying uma doença (SOUZA; SIMÃO; CAETANO, 2018).

Como a tecnologia evoluiu ao longo do tempo, a prática deixou de ser apenas no ambiente escolar presencial, com a facilidade de acesso às redes sociais, esse meio de propagação do bullying ficou mais fácil e mais ágio. Podemos dizer que o bullying evoluiu, pois agora ele é propagado através da internet, sendo intitulado de cyberbullying. De maneira bem simples, o cyberbullying é a prática de bullying em ambientes virtuais (BOHNEN; TESSING; COLLING, 2019).

Os cyberbullyings tendem a ser mais longínquos de suas ações, devido ao anonimato. Quem propaga o cyberbullying fica mais difícil de ser descoberto, pois basta qualquer pessoa estar conectado de qualquer lugar do mundo e propagar o cyberbullying, tornando difícil de descobrir suas ações, porque não estão, como já

dito, face a face com suas vítimas (SOUZA; SIMÃO; CAETANO, 2018). Simplificando, os ciber criminosos não notam o significado de suas ações para suas vítimas, eles tendem a sentir pouco ou nenhum remorso. Isso foi definido como o efeito de desinibição online. No caso do cyberbullying, isso é chamado de desinibição nociva e inclui comportamentos inadequados ou mesmo antissociais, como linguagem hostil ou ameaças. As pessoas online podem agir de maneira

12

diferente do que na vida real porque perderam a timidez e acreditam que suas ações não terão consequências (FERREIRA; DESLANDES, 2018).

Embora isso não possa fazer a vítima se sentir isolada, é importante lembrar que eles não estão sozinhos. É importante não ter medo de falar sobre seus problemas e buscar ajuda. Também é importante que as vítimas saibam que são inocentes e não fizeram nada para justificar tal comportamento. Ninguém merece ser intimidado em nenhuma circunstância, não importa quem seja, sua aparência ou em que acredite.

## 2.2 Das diversas formas de cyberbullying em jogos online

No campo dos videogames, de nada adianta os juristas bloquearem ou até mesmo tentarem banir esses jogos violentos do território, já que a população é bastante acostumada com esse tipo de jogo. O jogo Fortnite conta com mais de 30 milhões de jogadores somente no Brasil, ou seja, não adianta somente bloquear o jogo das plataformas digitais, para encerrar os cibercrimes que são cometidos neste tipo de plataforma de jogos, pois assim, tais ações acabariam se mostrando com aparência repressora, não educando a população, que é o que de fato precisa ocorrer.

De acordo com a análise realizada pela pesquisa Game Brasil (PGB), 74,5% da população brasileira joga jogos online. Nesses ambientes pode-se deparar, de forma não incomum, com diversos tipos de cibercrimes. Basta se iniciar uma partida em algum jogo online que haja comunicação por voz, o famoso “voice”. Poderá ouvir em muitos casos que após iniciar a partida o jogo que era para ser uma diversão e entretenimento, com um erro ou alguma “gameplay” errada, pode facilmente se transformar em ofensas, como xingamentos, assédios e até mesmo ameaças.

Jogadores que costumam possuir um comportamento mais agressivo, costumam se manterem de forma anônima, e para isso, é criado um “perfil fake” que é uma palavra nos dias atuais bastante utilizada para definir perfis falsos. Isso ocorre bastante nos jogos também. Atrás do anonimato, tentam se esconder para proferir o ódio e ofensas ainda mais radicais para jogadores que, às vezes, só

13

buscam um pouco de entretenimento. Eles, os cibercriminosos em jogos online, agem de maneiras ainda mais radicais, quando estão em um perfil fake, transformando os jogos em um ambiente altamente tóxico.

Segundo Gunter Hinkelmann, no seu depoimento dos competidores, os videogames têm um impacto maior quando se fala sobre violência do que outras formas de mídia, enfatizando as recompensas oferecidas por cometer atos violentos – como matar inimigos para avançar para o próximo level, a agressão simbólica que incita o jogador para acompanhar ações agressivas e criar gráficos e personagens mais realistas com câmeras em primeira pessoa, permitindo que o jogador se identifique com o personagem.

É importante ressaltar que esses debates são intensificados pela ocorrência de crimes violentos, como o massacre da Columbine High School em 1999, onde a mídia alegou que os jovens eram habilidosos em jogos violentos (FERGUSON, 2007). Outro caso ocorrido em Múrcia em 2000, em que um adolescente assassinou membros de sua família com uma Katana, também foi objeto de especulação da mídia sobre os efeitos violentos dos videogames, pois vincularam o comportamento do adolescente a isso. de um personagem do jogo Final Fantasy VIII (DE LA TORRE-LUQUE; VALERO-AGUAYO, 2013).

Em uma revisão da literatura por Stroppa et al. (2017) sobre a relação entre videogames e violência, 37 dos 44 artigos, apontaram para a existência dessa possível conexão. O que mostra o quão recorrente é a relação entre violência e videogames. No entanto, quando Ferguson (2010) refutaram uma metanálise de Anderson et al. (2010) que concluiu que existe uma forte relação entre videogames e violência apontou que muitos autores desconhecem outras variáveis causais que pode interferir nos resultados encontrados.

Para identificar o sujeito ativo, que pode ser entendido como perpetrador, o sujeito ativo costuma ser chamado de “hacker” no ambiente virtual. Para Marcelo Crespo (2011): Hacker define tal palavra como alguém que invade um sistema para seu próprio ganho, ou para satisfazer suas vontades, como por exemplo, espalhar o ódio e a toxicidade.

14

Eles se tentam também obter dados e informações (documentos, programas, músicas etc.) de terceiros, para utilizar estes mesmos dados de forma provocativa contra jogadores de equipe adversaria. Existem milhares de sites de hackers autoproclamados na Internet, muitos dos quais fornecem definições do termo.

A definição mais aceita é que um hacker é qualquer pessoa que tenha um conhecimento sólido de computadores e os hackeie. Geralmente é fácil identificar o contribuinte porque ele é a própria vítima.

Dada a facilidade de se esconder, o problema é identificar os sujeitos ativos. Para entrar em contato com o contribuinte, é necessário identificar o número do protocolo de Internet (conhecido como IP), para Pedro Pisa (2012) “O IP (Internet Protocol) é o principal protocolo de comunicação da Internet. Ele é o responsável por endereçar e encaminhar os pacotes que trafegam pela rede mundial de computadores”.

Tendo em visto isso, se o IP conseguir ser identificado, é possível que se localize o local acessado pelo cibercriminoso.

Mas os jogos não são usados apenas para distrair a atenção. Alguns jogos são criados especificamente para o aprendizado foi desenvolvido por programadores em colaboração com educadores, psicólogos e professores.

Outras são destinadas ao uso geral, mas com orientação do professor podem trazer benefícios reais de conhecimento. Os jogos eletrônicos podem ser usados na educação para ensinar as crianças a ler e escrever e também para ajudá-las a aprender história, matemática, inglês, etc.

O game Among Us, que ficou famoso em 2019, é um exemplo de jogo que causa impacto positivo em seus jogadores. No jogo o usuário é simulado como um astronauta junto com outros 10 (dez) jogadores, porém, a missão de um jogador é



atrapalhar e despistar os outros 12 jogadores do game. O objetivo final do jogo é completar as missões dentro da espaçonave, e investigar e descobrir quem é o impostor. (Este subtítulo é dado aos jogadores que atrapalham os jogadores.). Dessa forma, os jogadores desenvolvem aptidões como raciocínio lógico, tomada de decisão e boa interação social.

Século XXI também está sendo marcado pelos jogos “reais”, que são aqueles aonde literalmente entramos dentro dos jogos, e é possível através da inteligência

15

artificial e dos “VRS”. Apesar de serem caros e exclusivos para uma parcela nobre da população, devido ao seu custo, com o passar do tempo, tende a evoluir, até que chegue na classe popular. Nestes jogos “reais” as interações são mais intensas e, obviamente os crimes tendem a ser mais intensos também, afinal estamos vendo o outro como se estivessem do nosso lado. Os cibercrimes devem tomar proporções maiores, devido as interações serem mais reais.

Mas, apesar dos males, os gamers tem seus benefícios, como ser uma forma de entretenimento, os jogos eletrônicos também podem ser usados para tratar sérias doenças, esses vídeos gamers que escaneiam o corpo do jogador, permitem que o paciente faça movimentos alternados com os membros do corpo, como pernas e os braços. Também requer mais esforço cognitivo, como memória, atenção variável e velocidade de processamento.

A exemplo dos benefícios dos vídeos gamers nas doenças, podemos exemplificar com a doença de Parkinson que causa um declínio sutil na função cognitiva, particularmente atenção e função executiva (velocidade de processamento). Os videogames contribuem para o processo de estimulação. Retardar a progressão da doença e melhorar o funcionamento executivo.

### **3 A LEGISLAÇÃO BRASILEIRA FRENTE AOS CIBERCRIMES EM JOGOS ONLINES**

Como resultado desses ataques, foram criadas leis para abolir esses crimes, pois com a evolução da internet, os cibercrimes também crescem, algumas destas leis são a Lei 12.737/2012, foram acrescentadas ao Código Penal e passaram a representar exclusivamente crimes virtuais.

A anterior Lei 12.735/2012 tratava de atos praticados por meio de sistemas eletrônicos e/ou digitais, ou seja, contra sistemas informatizados. Atualmente, o chamado Marco Civil da Internet, criado em 2014 (Lei 12.965/2014), define e regulamenta os direitos e deveres dos internautas, com o objetivo de proteger as informações pessoais e os dados privados dos usuários. Portanto, ainda temos um longo caminho a percorrer para controlar totalmente o problema do cibercrime.

Uma das maiores dúvidas sobre o tema é a adequação da legislação nacional para enfrentar o crime. No entanto, em 2012, duas leis típicas de crimes cibernéticos foram promulgadas, Leis nº 12.735/12 e Lei nº 12.737/12, que alteram o Código Penal e tornam maior Aplicabilidade da pena ao crime.

Desta forma, vários comportamentos podem ser punidos Crime cibernético, como invasão de computadores, disseminação de vírus ou códigos para roubo de senhas Uso de cartões de crédito e débito sem a devida autorização do titular do cartão. No entanto, em 2014 A Lei 12.965/14, conhecida como Marco Civil da Internet, entrou em vigor (BRASIL, 2012).

A Lei nº 12.735, de 30 de novembro de 2012, regulamenta os delitos praticados por meio do sistema eletrônico, digital ou similar, portanto, o Órgão de Polícia Judiciária deve estruturar o departamento Especialistas no combate a crimes contra redes de computadores e equipamentos de comunicação ou sistemas informatizados (BRASIL, 2012). No entanto, a lei prevê apenas a cooperação de instituições públicas em seu texto e não prevê qualquer sob iniciativa privada.

Art. 20. Praticar, induzir ou incitar a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência Nacional. Pena: reclusão de um a três anos e multa §

2º Se qualquer dos crimes previstos no caput é cometido por intermédio dos meios de comunicação social ou publicação de qualquer natureza Pena: reclusão de dois a cinco anos e multa. § 3º No caso do parágrafo anterior, o juiz poderá determinar, ouvido o Ministério Público ou a pedido deste, ainda antes do inquérito policial, sob pena de desobediência: II - a cessação das respectivas transmissões radiofônicas, televisivas, eletrônicas ou da publicação por qualquer meio (BRASIL, 2012).

A Lei nº 12.965 de 23 de abril de 2014, Marco Civil da Internet, dispõe que Princípios, garantias, direitos e obrigações do uso da Internet no Brasil e estabelece as seguintes diretrizes: A atuação da União, estados, Distrito Federal e municípios nesta matéria (BRASIL, 2014).

No entendimento de Araújo (2017), a lei é condizente com a própria constituição Commonwealth, no que se refere à individualidade humana, bem como à privacidade e dignidade, busca Sempre o bem comum e a igualdade, garantindo a todos o direito de estar online. liberdade de conforme citado por Araújo, o Marco Civil enfatiza o direito à intimidade e à privacidade: Como mencionado acima, vale a pena proteger a intimidade e a privacidade Garantias adequadas no artigo 10 da Lei 12.965/2014 e seus parágrafos, segundo os quais O Fornecedor não divulgará comunicações privadas transmitidas pela Internet, Exceto por ordem judicial (ARAÚJO, 2017, p. 93).

O artigo 3º da lei estabelece os princípios do Marco Civil da Internet que regem o uso internet no Brasil, dentre elas vale destacar as principais que são garantia de liberdade expressar, comunicar e manifestar o pensamento nos termos da Constituição Federal; e proteção da privacidade (BRASIL, 2014).

O artigo 7º do Marco Civil lista os direitos dos usuários, como a inviolabilidade da intimidade e da vida privada, bem como sua proteção contra danos materiais ou morais decorrente de sua violação. Além disso, existe o direito de não fornecer dados pessoais a terceiros, ressalvado o consentimento livre, expresso e informado ou nos casos previstos em lei (BRASIL, 2014).

Por isso, provedores que possibilitam o acesso de seus usuários a mídias digitais, deve respeitar a privacidade de dados e registros. Pinheiro (2010) afirma que os provedores são mais do que as empresas que eles transferem eles são

responsáveis pelos usuários que entram na rede, então eles são uma empresa relacionados à área de telecomunicações de grande importância.

#### **4 CIBERCRIMES NA PANDEMIA**

Durante a pandemia de Covid-19 que assola o mundo, muitos tiveram a rotina paralisada, devido às restrições para o controle da pandemia, o que ocasionou em tempo e sobra, fazendo com que os jogos eletrônicos fossem uma das principais fonte de entretenimento para gastar esse tempo. Com isso, os brasileiros jogaram mais em tempos de isolamento social, com base na Pesquisa Brasil Gaming, exibida em 18 de agosto de 2022, traz dados sobre a cultura gamer do país. Um total de 72,2% dos entrevistados disse sentir que estava jogando mais em casa durante esse período .

O hábito em si subiu em relação ao levantamento anterior, de 72% para 74,5%. Outros dados seguem padrões observados nos últimos anos, como a preferência por jogos mobile (48,3%). Destaca-se também o aumento da conscientização sobre esports (81,2% ante 64,3% em 2021), bem como o fato de os gamers no Brasil serem negros (49,4% considerando pretos e pardos) e femininos (51%). Decidiram comprar online porque muitas pessoas estão em quarentena em casa e não saem de casa para fazer compras. Mas no final, fui enganado mais do que deveria ter (BOHNEN; TESSING; COLLING, 2019).

Com base nesses dados, podemos entender que a pandemia influenciou diretamente o mundo dos games, pois com mais pessoas jogando, aumenta também a disputa pelos mesmos objetivos nos jogos online, e é daí que surge a ponta do iceberg para o cibercrime nos jogos online. Podemos dizer que, quanto mais a disputa fica acirrada, maior competitividade e provocações vão ocorrer, e nestas provocações, muitas das vezes ocorre o cibercrime, e um jogo que era para se tornar algo divertido, acaba algumas vezes se tornando um ato criminoso.

Apesar de todo esse cenário, existem várias maneiras de tentar frear esses ataques. Esse medo só é exacerbado pela má administração de que estados até 19

mesmo os governos nacionais não se preocupam com sua segurança online e, quando tais crimes ocorrer, eles não sabem o que fazer (CRESPO, 2011).

Segundo a pesquisa Fortinet Threat Intelligence Insider Latin America, em 2021 o Brasil alcançou o segundo lugar entre os países que mais sofreram ataques

cibercriminosos na América Latina e Caribe, subindo uma posição desde o início da Covid-19. epidemia. Pandemia 19.19 No ano passado, foram registradas 88,5 bilhões de tentativas de ataques cibernéticos por aqui, um aumento de mais de 950 % em relação a 2020. Com a disseminação deste tipo de cibercriminosos, o mundo globalizado procurou uma solução para proteger os usuários da World Wide Web, empresas especializadas neste tipo de seguros (CRESPO, 2011).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, foi possível analisar comportamentos e tipos de cyberbullying em decorrência dos jogos online. Pode-se notar que, juntamente com a evolução da internet para nos prover entretenimento como jogos online, aumentaram também a criminalidade face ao anonimato que é possível graças a brecha que a internet dá e a falta de fiscalização e regulamentação. O bullying que antigamente assombrava toda uma geração, hoje evoluiu se tornando o cyberbullying.

É possível ver que os cibercrimes foram capazes de causar efeitos psicológicos e sociais. Também identificar os tipos de violências no meio dos jogos online. Pode-se dizer que o foco está em Assédio psicológico e sexual e agressões verbais. A propagação da violência psicológica é diretamente relacionada a estereótipos agressivos, baseado em xingamentos. Vale ressaltar que é preciso reconsiderar e levar mais a sério esse tema, pois também diz respeito a saúde das vítimas de violência em jogos online.

As leis criadas não puseram freio aos aumentos dos cibercrimes em jogos online, que, estatisticamente segue aumentando junto a evolução da internet. Estamos presenciando jogos cada vez mais reais, sendo possível, através da inteligência artificial e os equipamentos “vr”, estamos “entrarmos nos jogos” e com isso, a comunicação tende a ser mais real, então os danos dos crimes deverão ser mais reais também, com isso, é preciso uma rigidez maior, uma regulamentação maior.

O assunto é pouco frequente abordado durante as formações de profissionais. Além disso, esse fato mostra a necessidade de promover ações que permitam à sociedade principalmente às meninas vítimas dessa forma de violência, ter maior acesso ao aparato jurídico existente para coibir essas práticas. O melhor conhecimento da legislação aplicável e o incentivo à denúncia de tais práticas podem contribuir para uma punição mais severa dos infratores. É sabido que a falta de sanção mais dura para esse tipo de violência favorece sua disseminação, pois reforça o sentimento de impunidade e superioridade dos homens sobre as meninas mesmo em ambientes virtuais.

## REFERÊNCIAS

Agência Câmara de Notícias. Promulgada PEC que inclui a proteção de dados pessoais entre direitos fundamentais do cidadão. 10/02/2022-19:16. Disponível em: [https://www.camara.leg.br/noticias/850028-promulgada-pec-que-inclui-a-protecao-de-dados-pessoais-entre-direitos-fundamentais-docidadao/?utm\\_campaign=news\\_110222&utm\\_medium=email&utm\\_source=RD+Station](https://www.camara.leg.br/noticias/850028-promulgada-pec-que-inclui-a-protecao-de-dados-pessoais-entre-direitos-fundamentais-docidadao/?utm_campaign=news_110222&utm_medium=email&utm_source=RD+Station). Acesso em: 13 fev. 2022.

BOHNEN, J. G.; TESSING, M. J.; COLLING, J. Jogos Eletrônicos E Seu Impacto No Mundo: Um Estudo Sobre A Interferência Dos Games Sobre A Formação Dos Indivíduos. UCEEF. INOVA: 2º Feira de projetos tecnológicos. Itapiranga. 2019. disponível em: [1202.pdf \(uceff.edu.br\)](#) . Acesso em: jun. de 2023.

BRASIL. [ LEI Nº 13.709], DE 14 DE AGOSTO DE 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) Brasília, DF: Presidência da República. 2018. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm). Acesso em: 28 nov. 2019.

BRASIL. [LEI Nº 12.965], DE 23 DE ABRIL DE 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Brasília, DF. 2014.

FERREIRA, T. R. S. C.; DESLANDES, S. F. Cyberbullying: conceituações, dinâmicas, personagens e implicações à saúde. Ciência & Saúde Coletiva, N 23. V 10. 2018. Disponível em: [pt \(scielosp.org\)](#). Acesso em: jun. 2023

FRANCISCO, A. C.; SOUZA, F. M.; RODRIGUES, A. A.; SOUZA, H. S. JOGOS ELETRÔNICOS E SUA EVOLUÇÃO. XI EPCC - Anais Eletrônico. 2019. disponível em: [Anderson Cassio Francisco.pdf \(unicesumar.edu.br\)](#). Acesso: jun. 2023

FURCK, J. V. MIGALHAS. 15 de fevereiro de 2022. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/359751/Quanto-valem-seus>. Acesso em: 15 fev. 2022.

KRUG E. G.; DAHLBERG L. L.; MERCY J. A.; ZWI, A. B.; LOZANO R. OMS. Relatório mundial sobre violência e saúde. editores. Genebra: Organização Mundial da Saúde; 2002.

LEAL, M. A proteção de dados como direito fundamental. Consultor Jurídico. 22 de fevereiro de 2022, 10h47. Disponível em: [https://www.conjur.com.br/2022-fev-22/martha-leal-protecao-dados-direito-fundamental#:~:text=No%20%C3%BAltimo%20dia%2010%20foi,no%20rol%](https://www.conjur.com.br/2022-fev-22/martha-leal-protecao-dados-direito-fundamental#:~:text=No%20%C3%BAltimo%20dia%2010%20foi,no%20rol%20)

20de%20direitos%20fundamentais. Acesso em: 22 fev. 2022

MACHADO, L. A. Crimes cibernéticos. A consciência digital, independentemente da idade, é o caminho mais seguro para o bom uso da internet, sujeita às mesmas regras de ética, educação e respeito ao próximo. 20/NOV/2014. Disponível em: <https://www.direitonet.com.br/artigos/exibir/8772/Crimes-ciberneticos>. Acesso em: 13 maio. 2021.

MALHEIRO, E. P. SANCHEZ, D. S. As relações contratuais sob a ótica da sociedade da informação: os contratos eletrônicos. ANIMA: Revista Eletrônica do Curso de Direito das Faculdades OPET. Curitiba PR - Brasil. Ano VIII. n . 15. 2016. Disponível em:

ONÓRIO J. T. Âmbito Jurídico. A Função Social da Propriedade Intelectual na Era Das Novas Tecnologias: Uma Abordagem Jurídica. 25 de julho de 2019 - às 10:54. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/edicoes/180/a-funcao-social-da-propriedade-intelectual-na-era-das-novas-tecnologias-uma-abordagem-juridica/>. Acesso em: 03 nov. 2020.

Presidência da República. 2014. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm). Acesso em: 28 nov. 2019. Acesso em: 28 nov. 2019.

REVISTA, ÂMBITO JURÍDICO. O estudo comparado dos crimes cibernéticos: uma abordagem instrumentalista-constitucional acerca da sua produção probatória em contraponto à jurisprudência contemporânea.

SANTANA, J. M. D. S. Deu pane na Privacidade. Vamos falar sobre legítimo interesse? 13 de fevereiro de 2022 Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/vamos-falar-sobre-leg%C3%ADtimo-interesse-jean-michel-duarte-santana/>. Acesso em: 13 fev. 2022.

SANTOS A. C; LIMA V. L. A.; SAMPAIO D. L.; ANDREY F. S.; SENA L. X.; GOMES V. R. Violência por Parceiro Íntimo: a versão da mídia impressa e as contribuições para a enfermagem. Rev Baiana de Enferm. 2014.

SOUZA, S. B.; SIMÃO, A. M. V.; CAETANO, A. P. Cyberbullying: Percepções acerca do Fenômeno e das Estratégias de Enfrentamento. Psychology/Psicologia Refl exão e Crítica. N 27. V 3. 2014. disponível em: [20. Sidclay Bezerra . OK.indd \(scielo.br\)](#). Acesso em jun. 2023.



