



UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR

FACULDADE DE DIREITO

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

**O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA
HONRA**

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

**O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA
HONRA**

**Trabalho de conclusão do curso,
apresentado para obtenção do título de
Bacharel no Curso de Direito da
Universidade Católica do Salvador, UCSAL.**

Orientador: Prof. Leonardo Bacellar

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

**O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA
HONRA**

Trabalho de conclusão de curso, do curso de Direito, da Universidade Católica do Salvador apresentado como exigência parcial para obtenção do título de bacharel em Direito

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Leonardo Bacellar

Orientador

Professor

Thomas Bacellar

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA HONRA

Dante Gabriel Lyra 1

Leonardo Bacellar 2

RESUMO: Os jogos online tornaram-se uma parte essencial da cultura moderna, proporcionando entretenimento e oportunidades de interação para milhões de jogadores em todo o mundo. No entanto, o anonimato que esses ambientes virtuais oferecem também está associado a vários problemas, incluindo crimes contra a honra. Este trabalho examina como o anonimato durante os jogos online pode ajudar a cometer tais crimes e analisa os efeitos legais e sociais disso. O crescente universo dos jogos online, que atrai uma grande quantidade de jogadores para seus mundos virtuais, revela um lado obscuro: o anonimato como facilitador de crimes contra honra. Este trabalho discute como a falta de identificação real leva a comportamentos prejudiciais e prejudica a experiência de jogo.

Palavras-chave: Anonimato. Crimes contra a honra. Jogos online. Impunidade. Processo Penal.

Abstract: Online games have become an essential part of modern culture, providing entertainment and interaction opportunities for millions of players around the world. However, the anonymity that these virtual environments offer is also associated with several problems, including honor crimes. This work examines how anonymity during online gaming can help commit such crimes and analyzes the legal and social effects of this. The growing universe of online games, which attracts a large number of players to their virtual worlds, reveals a dark side: anonymity as a facilitator of crimes against honor. This work discusses how the lack of real identification leads to harmful behavior and harms the gaming experience.

Keywords: Anonymity. Crimes against honor. Online games. Impunity. Criminal proceedings.

1. Graduando do curso de Direito pela Universidade Católica do Salvador, e-mail: dante-gabriel@hotmail.com

2. Professor da Universidade Católica do Salvador – UCSAL. Orientador

Sumário: 1. INTRODUÇÃO 2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE 3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE 4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS 5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE 6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS 8. REFERÊNCIAS.

1. INTRODUÇÃO:

Os jogos on-line foram uma forma popular de entretenimento nos últimos anos, oferecendo aos jogadores uma plataforma interativa para competir, trabalhar com outras pessoas e se conectar em um ambiente virtual. No entanto, com a popularidade crescente dessa plataforma, surgiram preocupações sobre o uso indevido, principalmente em relação à privacidade dos jogadores. Na visão de (SALEN & ZIMMERMAN, 2003): “Um jogo é um sistema em que os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que permitem um resultado quantificável.”

O mundo virtual dos jogos online, que outrora era uma fonte de fantasia e entretenimento, vem se transformando em um ambiente propício à proliferação de delitos contra a honra. O anonimato, intrínseco a muitos desses jogos, protege a identidade dos jogadores, os deixando livres para difundir ofensas, injúrias e difamações sem se preocupar com consequências. A distância física e a falta de um rosto criam uma sensação falsa de impunidade que leva a comportamentos vexatórios e abusivos para um ambiente perigoso.

Os crimes contra a honra, como calúnia, difamação e injúria, estão no centro dessa situação preocupante. A contenção e a responsabilização dos autores são difíceis devido à rapidez com que as informações se propagam no mundo digital. Isso

se deve à natureza efêmera de muitas plataformas online. A vítima se sente vulnerável e exposta, e sua reputação e imagem são manchadas sem a devida proteção legal.

Para compreendermos a magnitude desse problema, é crucial analisar os diversos fatores que contribuem para a proliferação de crimes contra a honra nos jogos online. A cultura da competição exacerbada, a busca por reconhecimento virtual e a frustração diante de derrotas ou perdas podem desencadear comportamentos agressivos e hostis. O anonimato, por sua vez, amplifica essa agressividade, permitindo que os jogadores se expressem de forma mais inibida e sem o constrangimento da exposição pública.

Os crimes contra a honra cometidos nos jogos online podem ter consequências devastadoras para as vítimas. A dor moral, o sofrimento psicológico e o dano à reputação podem afetar sua vida por um longo período de tempo, afetando suas relações interpessoais, suas relações profissionais e até mesmo sua saúde mental.

Devido a esta situação preocupante, é imperativo encontrar soluções para combater esse tipo de delitos e proteger os jogadores. Ações educativas para educar as pessoas sobre os perigos do anonimato e os efeitos dos crimes contra a honra são essenciais para tornar o mundo online mais seguro e respeitoso. Para deter a impunidade e garantir a justiça para as vítimas, é necessário criar ferramentas que facilitem a identificação e punição dos autores.

Os jogos podem ser considerados uma forma de arte sob o ponto de vista lúdico, e sua característica é a interatividade entre os usuários e o universo do jogo. Por outro lado, o jogador passa a depender de vários fatores, como cenário, gênero e jogabilidade, para determinar como será a interação.

Atualmente, os jogos eletrônicos podem ser divididos em categorias de um jogador, multijogador e multijogador on-line. Ainda assim, a conceituação do jogo só pode ser feita após a determinação de seu gênero, ou seja, do objetivo a ser alcançado.

Isso é necessário para permitir o desenvolvimento dos elementos gráficos, sonoros e artísticos, além de estabelecer os métodos para sua jogabilidade.

Com o passar dos anos, essa atividade foi ganhando mais reconhecimento, principalmente no mercado econômico, tido como um dos mais ricos e bilionários do mundo, devido à evolução tecnológica dos jogos digitais. Os jogos passaram a integrar várias culturas, o que permitiu o surgimento de vários admiradores e sua expansão para todos os continentes. Os jogos foram inicialmente caracterizados como uma forma ideal de entretenimento para todas as idades.

É importante destacar que o rápido crescimento econômico desse setor de jogos pode ultrapassar até mesmo a indústria cinematográfica. Jogos disponíveis por meio de computadores, consoles, dispositivos portáteis e telefones celulares logo se tornaram a principal fonte desse crescimento.

De acordo com a pesquisa realizada pela Statista e referenciada pela Insper, foi divulgado a receita da indústria de jogos eletrônicos no valor de US\$396,6 bi, somente no ano de 2023, e com expectativa de ao final de 2024 atingir US\$447,3 bi.

Como demonstrado, os jogos eletrônicos têm um grande número de jogadores em todo o mundo, que jogam com uma variedade de motivações diferentes, incluindo diversão, desafio, competição e interação social. Além disso, os jogos podem ser usados para combater o estresse e outros problemas emocionais. O lazer é, portanto, o objetivo principal dos jogadores, o que impulsiona o mercado de jogos.

Cumprido destacar as dificuldades de responsabilidade penal sobre estes jogadores que praticam a conduta criminosa de crimes contra honra. Onde devido a muitos desses jogos serem internacionais, acaba que por dificultar a questão da jurisdição, tendo em vista que os jogos online têm servidores em diversos locais, dificultando a ordenação entre as autoridades, para investigar e processar os autores.

Uma medida de colaboração entre os países de grande marco é a Convenção de Budapeste, a qual foi promulgada no Brasil em 17/04/2023, onde as autoridades brasileiras poderão dispor com diversos recursos nas investigações de cibercrimes, como também em outras infrações penais, a qual necessitem da obtenção de provas eletrônicas/digitais armazenadas em outros países. Desta forma, contribuindo para superar o desafio de responsabilizar os criminosos, tendo em vista que os delitos transcendem as fronteiras geográficas dos países.

Na era da informação, onde a distinção entre o mundo virtual e o mundo real se torna cada vez mais difusa, é fundamental examinar de perto o papel do anonimato nos jogos online como um fator que pode facilitar crimes contra a honra. Essa questão complexa será examinada nesta pesquisa examinando vários aspectos do anonimato nos jogos online e os efeitos legais, éticos e sociais disso. Podemos traçar um caminho para a criação de um ambiente virtual mais positivo e responsável, onde a diversão e o entretenimento coexistam com o respeito à honra e à dignidade de todos, desvendando a máscara do anonimato e descobrindo seus efeitos nocivos nos jogos online.

2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online, que nos últimos anos se tornaram uma das formas mais populares de entretenimento, atraem milhões de jogadores em todo o mundo. Os jogos desse tipo oferecem uma plataforma interativa que permite que os jogadores interajam virtualmente, colaborem e competem uns com os outros.

Os jogos online permitem que jogadores de todo o mundo se comuniquem em tempo real. Diversas funcionalidades, como chats de voz e texto, facilitam essa interação e permitem uma comunicação fluida e dinâmica. Os jogos online dependem da comunicação instantânea, que permite que os jogadores se comuniquem uns com os outros, planejem estratégias e criem comunidades virtuais, criando um ambiente social vibrante e ativo. No entanto, essa mesma comunicação pode servir como um

meio de cometer crimes contra honra, como difamação, injúria e calúnia. Esses ambientes, atualmente conhecidos como ciberespaços, conforme é descrito por Thompson:

tornam as pessoas capazes de agir e interagir a distância; podem intervir e influenciar no curso dos acontecimentos mais distantes no espaço e no tempo. O uso dos meios técnicos dá aos indivíduos novas maneiras de organizar e controlar o espaço e o tempo, e novas maneiras de usar o tempo e o espaço para os próprios fins. O desenvolvimento de novos meios técnicos pode também aprofundar o impacto com que os indivíduos experimentam as dimensões de espaço e de tempo da vida social. (1998, p.29)

Além disso, muitos jogos online se concentram principalmente na competição e na comparação de jogadores. Como resultado dessa estrutura competitiva, a ansiedade, a frustração e a desvalorização de si mesmo podem surgir. As vitórias constantes podem levar os jogadores a um ciclo vicioso em que sentem a necessidade de se superar, o que afeta seu bem-estar emocional.

Muitos jogos online têm sistemas de níveis, conquistas e prêmios para manter os jogadores interessados. Essas mecânicas são feitas para dar aos jogadores uma sensação de realização que os motiva a continuar jogando. Embora essas recompensas possam motivar, elas também podem causar estresse e pressão, principalmente em jogos competitivos de e-sports, onde a pressão de vencer pode levar a comportamentos agressivos e hostis.

O vício em jogos online está se tornando cada vez mais comum. Negligência de responsabilidades, isolamento social, mudanças no humor, problemas de sono e uma compulsão constante por jogar são sintomas de vício. É possível que esse vício tenha um impacto negativo na vida pessoal, profissional e acadêmica dos jogadores, com efeitos negativos significativos em sua saúde mental e bem-estar geral.

Com o aumento da popularidade dos jogos online, surgiram preocupações significativas sobre os aspectos negativos desse meio, incluindo a insegurança dos jogadores. O anonimato pode ajudar as pessoas a se comportar de forma perigosa e

até criminosa, como assédio, bullying e outros tipos de comportamento ruim. A capacidade de se esconder atrás de um avatar ou nome de usuário permite que os jogadores se comportem de maneiras que não poderiam fazer na vida real sem se preocupar com os efeitos.

Os efeitos psicossociais dos jogos online também estão ganhando atenção. Os jogadores podem experimentar níveis elevados de estresse, ansiedade e depressão como resultado do assédio e comportamentos tóxicos constantes. A exposição constante a um ambiente hostil pode causar danos psicológicos permanentes, afetando a saúde mental dos jogadores e suas interações sociais tanto online quanto offline. Na visão de (SCHÄFER, GILBERTO; LEIVAS, PAULO GILBERTO COGO; SANTOS, RODRIGO HAMILTON, pg.147): “O discurso de ódio está dirigido a estigmatizar, escolher e marcar um inimigo, manter ou alterar um estado de coisas, baseando-se numa segregação. Para isso, entoa uma fala articulada, sedutora para um determinado grupo, que articula meios de opressão.”

Embora os jogos online ofereçam uma plataforma interativa e envolvente para milhões de jogadores em todo o mundo, também têm aspectos que podem causar danos ao meio ambiente. Os sistemas de recompensa, a comunicação instantânea e a natureza competitiva desses jogos são importantes, mas também podem causar estresse, ansiedade e comportamentos tóxicos. Particularmente, permanecer anônimo facilita comportamentos perigosos e dificulta a responsabilização dos jogadores abusivos. Para tornar o ambiente de jogo mais seguro e saudável para todos os jogadores, é imperativo resolver esses problemas.

3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online incluem o anonimato, que permite que os jogadores interajam em um ambiente virtual sem revelar sua verdadeira identidade. Ao permitir que os jogadores explorem e se expressem sem constrangimentos, isso pode dar a eles uma

sensação de liberdade e segurança, mas também levanta questões importantes sobre comportamentos irresponsáveis e a promoção de atividades perigosas, como crimes contra a honra, assédio e bullying.

O ambiente anônimo dos jogos online também dificulta a identificação e punição de comportamentos abusivos. Jogadores tóxicos podem escapar da responsabilidade por suas ações, perpetuando um ciclo de impunidade que agrava ainda mais o ambiente de jogo. Essa impunidade pode encorajar comportamentos negativos e criar um ambiente onde a toxicidade é tolerada ou até incentivada.

O anonimato e a distância física nos jogos online podem facilitar o surgimento de comportamentos tóxicos como cyberbullying e crimes contra a honra, (como: difamação, injúria e calúnia). Essas ofensas podem rapidamente se espalhar, manchando a reputação das vítimas e causando danos significativos. A rapidez com que as informações podem se propagar online aumenta o potencial de danos, tornando difícil conter os efeitos negativos de acusações falsas.

Esse anonimato oferece uma camada de proteção que permite aos jogadores agirem de maneiras que não agiriam na vida real, sem medo de repercussões imediatas. Essa ausência de consequências imediatas no mundo virtual pode incentivar jogadores a se comportarem de forma agressiva e desrespeitosa. A dificuldade em rastrear e identificar jogadores abusivos perpetua uma sensação de impunidade. Isso pode fomentar um ambiente onde o comportamento tóxico é tolerado ou mesmo encorajado.

Durante o jogo, os usuários podem enfrentar diversas situações, como provocações, discursão entre a equipe por uma jogada ruim, entre outras situações, e é nestes momentos em que ocorrem condutas criminosas.

A verificação da necessidade de um cadastro do usuário na plataforma digital que hospeda o jogo determina a possibilidade de inserir um sujeito no universo digital

dos jogos online. Os requisitos e as informações necessárias para a criação de uma conta tendem a variar, pois cada empresa tem seus próprios termos de serviço.

Para ilustrar, a Blizzard Entertainment, responsável pela criação de populares jogos como World of Warcraft e Overwatch, coleta informações como o país de origem do usuário, nome e sobrenome, data de nascimento, e-mail e número de telefone do usuário para criar uma conta na plataforma com o objetivo de identificar o jogador. Por outro lado, a Riot Games, responsável pelo desenvolvimento de jogos como League of Legends e Valorant, limita as informações solicitadas ao e-mail e data de nascimento do usuário.

Ocorreu que, mesmo exigindo os dados do jogador para a criação de uma conta, havia uma relativização significativa com a identidade real do sujeito. Isso era um fator que as desenvolvedoras poderiam ter em consideração. Sintomático, no entanto, quando o jogador é capaz de configurar o servidor do jogo, ele também tem a opção de divulgar informações pessoais como nome e sobrenome. Como resultado, ao acessar sua conta, o jogador verá apenas seu nome de usuário, que foi criado e configurado de acordo com sua própria vontade e não conterá informações reais.

O encapsulamento do usuário agressor, que oculta a identidade pessoal física do usuário ao adentrar no universo virtual, é a base para a ocorrência da diversidade de conflitos na esfera digital, especialmente nos jogos multijogador online. Portanto, pode-se dizer que o anonimato é fundamental para afastar o sujeito da realidade e colocá-lo como usuário em um mundo artificial, onde ele pensa ter total controle sobre suas ações e os efeitos que causa.

Um estudo conduzido pela Anti-Defamation League (ADL), demonstrou os jogos mais tóxicos do cenário de jogos eletrônicos on-line, onde em 2019 o jogo mais tóxico era Dota 2, em 2020 ficou empatado entre Dota 2 e Valorant, e por fim em 2021, o jogo considerado mais tóxico era o Valorant. Muitas das condutas ocorreram de forma diferente, sendo 48% através do uso de ferramenta de voz do jogo e 39% por meio do chat de texto do jogo.

A popularidade dos jogos online traz consigo um conjunto de desafios complexos relacionados ao anonimato e aos comportamentos nocivos. Para abordar esses desafios, é necessário um esforço combinado de educação, desenvolvimento de ferramentas de moderação e implementação de políticas legais e regulamentares. Ao desmascarar o anonimato e entender seus efeitos nocivos, pode-se assim trabalhar para criar um ambiente virtual onde o entretenimento e o respeito à dignidade humana coexistam harmoniosamente.

4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS:

O anonimato nos jogos online será assunto de debate por muito tempo. Os governos e as plataformas de jogos precisam encontrar uma maneira de equilibrar a liberdade de expressão com a necessidade de proteger os jogadores de comportamentos nocivos. Embora tecnologias como autenticação de identidade e monitoramento de conteúdo possam ajudar a tornar o acesso à Internet mais seguro, elas também levantam questões sobre privacidade e monitoramento.

Cada jogador deve pensar tanto nas vantagens quanto nas desvantagens do anonimato ao jogar jogos online. É essencial estar ciente dos riscos e agir para se proteger, procurando informações, estabelecendo limites e denunciando comportamentos abusivos. Além disso, os governos e as plataformas de jogos devem colaborar para melhorar a segurança e a ética do mundo online. As políticas devem ser claras e rigorosamente seguidas, e qualquer abuso da anonimidade para causar dano a outros jogadores deve ser punido severamente.

Ao usar o anonimato na internet, as pessoas podem se esconder atrás de pseudônimos, perfis falsos e outras ferramentas que podem esconder quem realmente são. O anonimato pode dar às pessoas uma sensação de poder e controle falsa, levando-as a se comportar de forma mais agressiva e desinibida, fazendo coisas que

não fariam em outras circunstâncias. Renato Opice leciona: O anonimato na internet pode ser um catalisador de práticas criminosas, uma vez que dificulta a identificação dos infratores e, conseqüentemente, a aplicação de penas. Essa sensação de impunidade encoraja comportamentos abusivos e criminosos" (Opice Blum, 2018).

A invisibilidade virtual impede que os autores sejam investigados e responsabilizados, o que facilita a prática de crimes online. Os criminosos se aproveitam dessa invisibilidade para cometer uma variedade de crimes, desde a propagação de malware e ataques de phishing até o cyberbullying, crimes contra honra, assédio sexual, disseminação de conteúdo ilegal, golpes e fraudes. A capacidade de se esconder sem ter que se preocupar com os efeitos imediatos pode colocar a internet em um ambiente perigoso para muitos usuários. O anonimato pode fazer com que as pessoas pensem que não serão punidas. A ilusória sensação de segurança motiva os infratores a continuar com suas atividades ilícitas, o que estabelece um ciclo de abuso e impunidade.

A falta de punição contínua por crimes online pode levar à normalização de comportamentos tóxicos e abusivos nas plataformas digitais, criando um ambiente hostil e perigoso para usuários, especialmente para grupos vulneráveis e minoritários. As vítimas podem se sentir desmotivadas a denunciar os abusos, o que mantém a sensação de impunidade e torna mais difícil buscar justiça. Sem estratégias eficazes para evitar e punir esses comportamentos, eles se tornam mais comuns e aceitos na cultura online.

Bruce Shneier, leciona: "O anonimato é inimigo da responsabilização. Ninguém deveria ser autorizado a cometer um crime e depois esconder-se atrás de um véu de anonimato." Schneier enfatiza que o anonimato pode servir como um escudo para criminosos, impedindo-os de ser responsabilizados por suas ações. É difícil aplicar a justiça quando os criminosos não podem ser encontrados, o que acaba fomentando os atos ilícitos. Essa impunidade não só prejudica as vítimas diretas, mas também compromete a integridade e a confiança nas plataformas digitais como um todo.

Portanto, embora o anonimato ofereça uma proteção razoável para a liberdade de expressão e a privacidade, ele também apresenta problemas significativos para a segurança e a equidade online. É fundamental que os legisladores e as plataformas digitais colaborem para criar soluções que protejam os usuários sem comprometer sua privacidade. Os primeiros passos para estabelecer um ambiente digital seguro e responsável incluem a autenticação de identidade, políticas claras de uso e punições rigorosas para comportamentos abusivos.

5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE:

Os crimes digitais são definidos como aqueles em que o infrator atua na esfera típica do instrumento eletrônico, ou seja, ocorrem diretamente na internet, com a informação, os dados e o sistema protegidos como bens jurídicos. Neste cenário, é importante entender que esses produtos são exclusivos do mundo digital e podem ser usados apenas nele. Os crimes digitais com alvo digital incluem invasões de sistemas, roubo de dados e disseminação de malware.

Por outro lado, os crimes cibernéticos não se enquadram nessa categoria específica da internet, pois os meios eletrônicos servem como ferramentas para a execução do crime. Estes são essencialmente tipos penais, como violação à honra, violação à intimidade, ameaça e importunação sexual, que são taxados pelo Código Penal, mas que podem ser cometidos usando um novo método, como o uso de recursos informáticos, em contraste com os crimes digitais.

Atualmente, a agressão resultante de ofensas cometidas por usuários na internet causou significativos danos, especialmente quando se trata de cyberbullying. Essa modalidade de bullying, que ocorre no meio digital, cria traumas e impactos psicológicos negativos nas vítimas; no entanto, eles frequentemente ultrapassam os limites e passam a se caracterizar como crimes impróprios, especialmente aqueles relacionados à honra, ameaças e perturbação do usuário.

Os crimes que ocorrem no universo digital são classificados como "crimes digitais próprios" (praticados contra o meio informático) ou "crimes digitais impróprios" (crimes comuns e especiais manejados por um novo modo operante). Mesmo com estas categorizações, é importante lembrar que o sujeito ativo continua sendo um cidadão do mundo real, o que significa que, mesmo na esfera virtual, ele deve ser considerado um agente criminoso.

No entanto, é claro que o ambiente da internet facilitou a prática de vários crimes e dificultou a responsabilização penal, pois transformou convicções e dificultou a aplicação da lei, pois a noção de tempo e lugar do crime se tornou abstrata no mundo digital. A globalização da internet torna os criminosos acessíveis de qualquer lugar do mundo, dificultando a jurisdição e a capacidade das autoridades de aplicar a lei.

A grande quantidade de divergências resultou em cenários mais graves devido à diversidade de participantes das comunidades virtuais. Isso levou à preocupação de manter a harmonia social e preservar a identidade positiva da empresa desenvolvedora e sua reputação.

Como resultado, para criar um ambiente agradável, as comunidades, incluindo as virtuais, dependem das relações interpessoais e de sua coexistência com a dignidade humana coletiva, orientadas para o respeito da personalidade individual. Após a violação dessa harmonia e o surgimento de conflitos, certas ofensas vão além do que é socialmente tolerável, sendo tipificadas penalmente e consideradas um crime contra a honra. Assim, a honra passa a ser o bem jurídico protegido porque os sentimentos éticos-sociais do indivíduo são protegidos quando uma conduta caluniosa é executada (art. 138, CP), insultante (art. 139, CP) ou ofensivo (art. 140, CC).

Devido ao fato de estar diante de um grupo de usuários, é necessário que os crimes mencionados acima sejam cometidos por meio de linguagem escrita e verbal no contexto dos jogos multijogador em linha. A honra objetiva é a mais prejudicada, pois calúnia e difamação exigem a participação de terceiros. Portanto, a acusação de fato criminoso, deliberadamente falso (calúnia) e a acusação de fato ofensivo à reputação

da pessoa (difamação) estão associadas à perturbação da imagem positiva da vítima e fragilização de sua dignidade. A injúria, por outro lado, se move para o domínio da honra subjetiva, onde perspectivas depreciativas são atribuídas à própria imagem da vítima. Como resultado, o uso de adjetivos pejorativos se torna crucial no tipo penal, enquanto a presença de terceiros se torna irrelevante e o foco passa a ser proteger a imagem da pessoa. Nessa hipótese, a configuração do crime é possível apenas por meio da comunicação via rede digital.

A honra pode ser definida como as qualidades morais e intelectuais de uma pessoa, está ligada à dignidade da pessoa e diretamente à forma como ela é vista na sociedade onde vive. A honra também reflete a autoestima. Como a honra é um bem jurídico que deve ser protegido, a violação dela terá consequências para a vítima em sua comunidade.

De acordo com Bitencourt (2017):

A honra, independentemente do conceito que se lhe atribua, tem sido através dos tempos um direito ou interesse penalmente protegido. [...] A proteção da honra, como bem jurídico autônomo, não constitui interesse exclusivo do indivíduo, mas da própria coletividade, que tem interesse na preservação da honra, da incolumidade moral e da intimidade, além de outros bens jurídicos indispensáveis para a harmonia social. Quando determinadas ofensas ultrapassam esses limites toleráveis justifica-se a sua punição, que, na disciplina do Código Penal vigente, pode assumir a forma de calúnia, difamação e injúria. (BITENCOURT, 2017, p.314).

O cibercrime tem uma característica inerente: sua permanência. Cada vez que conteúdo ofensivo é publicado e replicado, a vítima é prejudicada novamente. As redes sociais ajudam a esse tipo de crime aumentar a um nível que dificilmente pode ser diminuído mais tarde. Ainda que os crimes contra a honra não precisem de um meio digital para ser cometidos, eles têm se tornado cada vez mais comuns ocorrer no ambiente virtual.

Segundo Queiroz e Araújo (2013):

O que o Ciberdireito visa é a punição criminal, reparação civil dos danos morais e materiais sofridos pela vítima e prevenir futuros crimes, sendo que este delito

quando praticado virtualmente tem repercussão infinitamente maior do que em qualquer outro meio de comunicação, pois a internet é uma ferramenta virtual que tem um poder de abranger milhões e o conteúdo uma vez lançado na rede mundial de computadores, multiplica-se infinitamente no ciberespaço através do acesso humano. (QUEIROZ; ARAÚJO, 2013).

Considerando o grande número de condutas tipificadas e presentes no mundo digital, a decisão sobre a possibilidade de responsabilizar o sujeito ativo é questionável. Isso se deve ao fato de que as empresas de jogos já têm diretrizes preventivas que visam prevenir novos comportamentos inadequados. Portanto, os princípios da proporcionalidade e da *ultima ratio legis* mantêm o direito penal digital sob o viés, pois nem todas as práticas são realmente delitos criminais e de risco.

É importante destacar a Lei n.º 14.811/2024, sendo um grande marco e avanço, tendo em vista garantir proteção legal àqueles perseguidos na internet, oferecendo amparo jurídico às vítimas. Onde esta legislação define como crime a intimidação sistemática, tanto física ou psicológica.

No entanto, o objeto de problematização, o anonimato, dá ao usuário uma liberalidade intangível, alterando suas características de gênero, idade e religião, o que frequentemente não corresponde à identidade real do sujeito. Portanto, devido ao sentimento de impunidade do agressor, as ações e comportamentos tendem a exceder o socialmente tolerável. Assim, quando existe prévia previsão legal na prática, existe a possibilidade de recorrer à via judicial.

A anonimidade pode ser usada tanto para proteger quanto para ocultar comportamentos prejudiciais, e encontrar um equilíbrio equilibrado é fundamental para o bem-estar da sociedade digital. Para proteger as pessoas e preservar a integridade do espaço digital, são necessárias medidas preventivas eficazes e mecanismos legais robustos. Para reduzir a incidência de crimes contra a honra e criar um ambiente digital mais seguro para todos, é essencial promover uma cultura de respeito e responsabilidade online, onde a dignidade humana é valorizada.

6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL:

O departamento de meios eletrônicos é o local onde os crimes digitais podem ser noticiados e investigados. No entanto, apenas por meio de um inquérito policial será possível descobrir a autoria e a materialidade da delitiva. Portanto, pode-se dizer que o procedimento policial utilizado seguiu a mesma lógica do processo penal comum, embora tenha evitado as questões únicas do *modus operandi* e da investigação. Portanto, uma investigação preliminar continuará para investigar o *fumus comissi delicti*, coletando evidências que podem ser denunciadas pelo Ministério Público após a conclusão do inquérito policial.

A falta de material probatório dificulta frequentemente a identificação da autoria do crime digital. Portanto, se depender da plataforma, é necessário que o Poder Judiciário viole o sigilo de dados. Para continuar com a investigação criminal, a solicitação deve ser prontamente justificada e justificada com os motivos que levaram a isso, bem como a duração dos registros. Ocorre que, nesses casos, a necessidade de um mandado judicial faz com que a investigação seja adiada, o que prejudica os aspectos probatórios e de armazenamento de registros da plataforma.

Todavia, como mencionado anteriormente, as empresas desenvolvedoras de jogos multijogador em linha criaram Termos de Uso e Política de Privacidade para esses jogos. Isso facilita a investigação porque os termos do contrato permitem expressamente que os dados sejam fornecidos ao estado quando necessário. Como resultado, uma investigação preliminar pode ser realizada a partir de uma solicitação de dados. Isso permitirá acesso à informação de IP, localização, nome e sobrenome do suspeito de acordo com os registros da empresa sem a necessidade de um mandado judicial.

Mas, dependendo da empresa e da estrutura que ela usa, os dados dos jogadores serão fornecidos uns pelos outros. Isso torna a busca na Internet mais fácil sem necessidade de processos judiciais. Esta história retrata a situação de um jogador de Counter-Strike: Global Offensive que foi alvo de injúria racial e ameaças de morte

enquanto joga online. Conforme relatado pelo usuário, foi possível identificar os dados públicos do perfil do agressor, incluindo suas redes sociais, como resultado. (r.16)

Apesar de essa medida ser viável em alguns casos, a volatilidade, a virtualidade e o anonimato do ambiente dificultam a identificação do autor do crime. Assim, após o envio do requerimento policial, o endereço IP do responsável geralmente será usado para buscar.

O universo dos crimes digitais impróprios também requer a materialidade da conduta, apesar da necessidade de identificar o autor do delito. Em verdade, esses indícios, em conjunto com os dados do jogador agressor, podem ser fornecidos por meio de um pedido policial. Assim, a solicitação deve ser justificada com as informações necessárias, datas e horários. A partir disso, a própria empresa de desenvolvimento de jogos disponibilizará gravações e históricos de conversas relacionadas a partidas anteriores com o objetivo de colaborar e determinar a materialidade do crime, servindo como elemento probatório.

Por último, mas não menos importante, a vítima pode fornecer informações específicas para uso na investigação preliminar. No entanto, nesta hipótese, a origem e a forma de armazenamento das informações devem ser consideradas com cuidado, pois a coleta de informações deve ser validada legalmente.

Nesse sentido, a mera captura de tela, também conhecida como captura de tela (print screen), coloca em dúvida a veracidade da imagem devido à possibilidade de edição e alteração. Como resultado, a validação por meio de uma ata notarial é possível, mantendo a integridade formal do documento. Ainda assim, a prova testemunhal e pericial podem ser usadas no processo penal para verificar dados da internet. No entanto, quando se trata de jogos multijogador em linha, os procedimentos judiciais padronizados acabam limitando a eficácia dos documentos, pois os acessos a esses jogos não são acessíveis por meio de sites ou páginas da web, o que significa que o acesso não pode ser salvo em arquivos ou feito novamente. Apenas capturas de tela validadas por um tabelião e solicitações de informações policiais são suficientes.

Cumprir destacar que o Brasil está entre os países mais atrasados na investigação de crimes digitais, principalmente em relação aos cibercrimes. Essa dificuldade é principalmente causada pela falta de tipificações penais, que impedem a criminalização de ações realizadas na internet. Por outro lado, embora ainda haja ações prejudiciais atípicas no que diz respeito aos cibercrimes impróprios, a preocupação com a tipificação deixa de ser um problema ao lidar com esses delitos porque os delitos já são amplamente conhecidos no Código Penal.

Ainda que várias infrações sejam reconhecidas e possíveis de serem comunicadas às autoridades, os crimes digitais impróprios são de natureza tecnológica e não têm perspectivas penais diferentes que merecem atenção devido aos erros procedimentais. Apesar do fato de serem realizados no contexto de jogos multijogador, os crimes que ocorrem dentro desses tipos de jogos por natureza enfrentam os mesmos desafios que enfrentam os demais crimes digitais. Assim, no processo investigatório dos cibercrimes, que são amplamente reconhecidos pela doutrina, algumas questões enfrentadas atualmente incluem a formação dos policiais, os limites na cooperação internacional e a falta de cooperação entre os órgãos de investigação.

Atualmente, os juízes que conduzem processos criminais não têm especialização em tecnologia e informática, o que significa que essa informação só pode ser acessada por aqueles que se interessam e buscam aprofundar seus conhecimentos, sem conexão com os órgãos de persecução penal. Assim, uma investigação de qualidade e eficaz requer mão de obra especializada, sistemas e equipamentos atualizados. Isso ocorre porque a investigação de crimes digitais é muito minuciosa. Por outro lado, os avanços tecnológicos sociais frequentemente superam o interesse público e, portanto, esse tratamento será conduzido de acordo com esse interesse público.

Esse aspecto finalmente se reflete no desenvolvimento da investigação criminal, pois haverá um desequilíbrio significativo entre os órgãos responsáveis. Assim, a disparidade qualitativa ocorre em vários órgãos no Brasil e também dentro de uma única delegacia.

Na mesma linha, o princípio da territorialidade determina que a competência e a apuração dos crimes digitais dependerão exatamente do local em que o crime foi praticado. No entanto, o senso abstrato relevante de espaço e tempo é encontrado nos cibercrimes, o que cria uma verdadeira conexão entre a esfera estadual e federal, pois as ações podem ser realizadas em um estado e seus efeitos podem ocorrer em outro. Por outro lado, com empresas como a Riot Games e a Blizzard Entertainment que são globais e contam com jogadores de vários países que se comunicam nos servidores, os crimes com conduta e resultado transnacionais são uma das maiores questões. Essa preocupação surge em torno da cooperação internacional, pois, embora o Brasil tenha aderido à Convenção de Budapeste, muitas provedoras de internet acabaram se instalando no exterior, inclusive em países sem leis específicas. Como resultado, o processo se torna mais difícil porque requer uma colaboração global completa.

Por outro lado, a Convenção de Budapeste é sobre um acordo entre os países membros do Conselho da Europa que foi estabelecido em 2001 com o objetivo de resolver os problemas relacionados à persecução penal dos crimes digitais. O Brasil recebeu o convite para aderir à mencionada convenção em 2021, por meio do Decreto Legislativo 37/21161. Assim, as práticas de investigação e produção de provas para crimes digitais tendem a melhorar, embora ainda existam vários obstáculos para identificar a autoria e a materialidade dos delitos.

A persecução penal dos crimes digitais, lato sensu, é obscura porque é um campo relativamente novo, principalmente para as autoridades brasileiras. Portanto, esses crimes são relativamente fáceis quando ocorrem em ambientes multijogador online, pois as empresas desenvolvedoras de jogos permitem a busca de informações e autoria por meio de termos de uso e políticas de privacidade.

No entanto, devido à possibilidade de inconstitucionalidade nas averiguações policiais, a natureza dessa investigação leva a enfatizar fatores de atenção às autoridades. Esse alerta indica se a obtenção de dados é necessária ou não, pois pode haver abuso de autoridade. Para isso, mesmo que os direitos fundamentais sejam

limitados devido ao perigo existente, é necessário adotar métodos procedimentais proporcionais para a segurança comum.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O presente trabalho abordou uma temática interdisciplinar, a fim de demonstrar os efeitos dos comportamentos prejudiciais e criminosos do anonimato em jogos on-line. Assim, passando pelo conceito de comunidades virtuais até examinar os tipos penais de crimes contra a honra, foi possível observar que esses crimes podem ter um novo modus operandi, conhecido como crimes digitais impróprios.

Portanto, as condutas mencionadas acima que são inadequadas e podem ser punidas pelas empresas desenvolvedoras de jogos geralmente se caracterizam como injúria, difamação, calúnia ou ameaça, e pode haver ação penal para investigar o crime.

Uma vez que os jogos online prevaleçam sob uma ótica inovadora, a pesquisa descobriu a grande importância deste âmbito para a sociedade, entrando no campo do Direito Digital. Logo, como não há contato físico, os possíveis comportamentos criminosos se limitam à comunicação verbal ou escrita, o que tira a harmonia das comunidades virtuais e leva à vitimização criminal.

No entanto, foi estabelecido que os criminosos ativos, apesar de serem identificados por seu nome de usuário e eventual anonimato dentro do jogo, devem cumprir suas obrigações legais. Devido a isso, os infratores não podem ser esquecidos e devem ser punidos se forem identificados.

Os aspectos do anonimato do jogador agressor e uma possível investigação preliminar sobre suas ações eram inicialmente os principais problemas abordados neste trabalho. Assim, o estudo descobriu que os termos de uso e as políticas de privacidade das empresas desenvolvedoras em jogos multijogador online facilitam a identificação da autoria e da materialidade do crime. As desenvolvedoras de jogos digitais afastam de si a responsabilidade. Eles só podem divulgar os dados quando solicitados para relatar

um crime ou solicitados pelas autoridades. Mesmo assim, as empresas de jogos digitais têm o poder de punir os jogadores que cometem agressões banindo ou suspendendo suas contas.

Com o presente trabalho pode-se concluir que os crimes contra honra no universo dos jogos online, e mesmo com o anonimato do criminoso, as autoridades policiais, diante de investigação preliminar, podem solicitar informações das empresas de desenvolvimento de jogos durante a investigação. Essa cooperação entre o estado e as empresas permite que o sujeito ativo seja identificado.

REFERÊNCIAS:

FIORILLO, Celso Antônio P.; CONTE, Christiany P. Crimes no meio ambiente digital. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2016. E-book. ISBN 9788547204198. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547204198/>. Acesso em: 25 conjuntos. 2023.

CRESPO, Marcelo Xavier de F. Crimes digitais. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2011. E-book. ISBN 9788502136663. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502136663/>. Acesso em: 25 conjuntos. 2023.

BRITO, Auriney. Direito Penal Informático. Editora Saraiva, 2013. GUIMARÃES, Antonio Sérgio A. Preconceito racial: modos, temas e tempos. v.6. (Coleção preconceitos). Cortez, 2017.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

BRASIL. Lei nº14.532, de 11 de janeiro de 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14532.htm

BRASIL. Decreto nº11.491, de 12 de abril de 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Decreto/D11491.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%2011.491%2C%20DE%2012,23%20de%20novembro%20de%202001.

PEREIRA, Bruno. LOL: APÓS DENÚNCIAS DE RACISMO, LOUD DEMITE JOGADOR APÓS QUATRO HORAS. 31 de maio de 2022. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/lol-apos-denuncia-de-racismo-loud-demite-jogador-apos-quatro-horas>.

Carta Capital. Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada... Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-Adequada/>.

SALEN, K. & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.FELICIANO, Guilherme Guimarães (2000). Informática e criminalidade: parte I: lineamentos e definições.Ódio não é jogo: assédio e experiências sociais positivas em jogos online 2021. Disponível em:

<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021>.

SCHÄFER, Gilberto; LEIVAS, Paulo Gilberto Cogo; SANTOS, Rodrigo Hamilton dos. Discurso de ódio: da abordagem conceitual ao discurso parlamentar. Revista de informação legislativa: RIL, v. 52, n. 207, p. 143-158, jul./set. 2015. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/52/207/ril_v52_n207_p143>.

Opice Blum, R. (2018). Direito Digital e a Internet. São Paulo: Editora Atlas.

RIOT GAMES. Termos de serviço da Riot Games. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR#id.i3fdbmj4d8qk>.

BLIZZARD. Política de privacidade da Blizzard Entertainment. Irvine, 2021. Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/legal/bbee59bd-7386-4098-b584-d79a2d439fdb/politica-de-privacidade-dablizzard-entertainment#1238494834>.

Empresa de análise de estatísticas, fazendo estudo do marketing de jogos. INSPER. Disponível em: <https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-puxa-crescimento-da-receita-de-hardware/>.

BITENCOURT, Cezar Roberto. Tratado de Direito Penal: parte especial 2, dos crimes contra a pessoa. 17. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

QUEIROZ, Andressa Veríssimo de; ARAÚJO, Antônia Alcimária Paula de. Ciberdireito: crimes cibernéticos contra a honra. WEBARTIGOS, 2013.

TRIBUNAONLINE. Humilhações em jogos de internet vão parar na polícia. Vitória, 2021. Disponível em: <https://tribunaonline.com.br/cidades/humilhacoes-em-jogos-de-internet-vaoparar-napolicia-97496>.



Relatório do Software Anti-plágio CopySpider

Para mais detalhes sobre o CopySpider, acesse: <https://copyspider.com.br>

Instruções

Este relatório apresenta na próxima página uma tabela na qual cada linha associa o conteúdo do arquivo de entrada com um documento encontrado na internet (para "Busca em arquivos da internet") ou do arquivo de entrada com outro arquivo em seu computador (para "Pesquisa em arquivos locais"). A quantidade de termos comuns representa um fator utilizado no cálculo de Similaridade dos arquivos sendo comparados. Quanto maior a quantidade de termos comuns, maior a similaridade entre os arquivos. É importante destacar que o limite de 3% representa uma estatística de semelhança e não um "índice de plágio". Por exemplo, documentos que citam de forma direta (transcrição) outros documentos, podem ter uma similaridade maior do que 3% e ainda assim não podem ser caracterizados como plágio. Há sempre a necessidade do avaliador fazer uma análise para decidir se as semelhanças encontradas caracterizam ou não o problema de plágio ou mesmo de erro de formatação ou adequação às normas de referências bibliográficas. Para cada par de arquivos, apresenta-se uma comparação dos termos semelhantes, os quais aparecem em vermelho.

Veja também:

[Analisando o resultado do CopySpider](#)

[Qual o percentual aceitável para ser considerado plágio?](#)



Versão do CopySpider: 2.3.0

Relatório gerado por: dante-gabriel@hotmail.com

Modo: web / normal

Arquivos	Termos comuns	Similaridade
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf X https://www.mppi.mp.br/internet/wp-content/uploads/2022/06/Crimes-ciberne%CC%81ticos-e-investigac%CC%A7a%CC%83o-policial.pdf	112	0,95
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf X https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/52/207/ril_v52_n207_p143	41	0,60
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf X https://seer.ufrgs.br/revfacdir/article/view/69863	30	0,43
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf X https://www.cnmp.mp.br/defesadasvitas/vitimas/direitos-das-vitimas	14	0,19
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf X https://www.kth.se/social/files/609941c754a97e7c34366601/pa nel6-version-clean.pdf	8	0,01
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf X https://realpython.com/python-virtual-environments-a-primer	0	0,00
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf X https://www.pythonguis.com/tutorials/python-virtual-environments	0	0,00

Arquivos com problema de download

https://ufcspa.edu.br/pesquisa-e-inovacao/pesquisadores/bioetica-direito-e-economia/4847-paulo-gilberto-cogo-leivas	Não foi possível baixar o arquivo. É recomendável baixar o arquivo manualmente e realizar a análise em conluio (Um contra todos). - PKIX path building failed: sun.security.provider.certpath.SunCertPathBuilderException: unable to find valid certification path to requested target
https://bdjur.stj.jus.br/jspui/handle/2011/172444	Não foi possível baixar o arquivo. É recomendável baixar o arquivo manualmente e realizar a análise em conluio (Um contra todos). - Index 30 out of bounds for length 30
https://periodicos.unb.br/index.php/revistadedireitounb/article/view/40647	Não foi possível baixar o arquivo. É recomendável baixar o arquivo manualmente e realizar a análise em conluio (Um contra todos). - Connection refused: connect



=====

Arquivo 1: [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf](#) (6133 termos)

Arquivo 2: <https://www.mppi.mp.br/internet/wp-content/uploads/2022/06/Crimes-ciberne%CC%81ticos-e-investigac%CC%A7a%CC%83o-policia.pdf> (5739 termos)

Termos comuns: 112

Similaridade: 0,95%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf](#) (6133 termos)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento <https://www.mppi.mp.br/internet/wp-content/uploads/2022/06/Crimes-ciberne%CC%81ticos-e-investigac%CC%A7a%CC%83o-policia.pdf> (5739 termos)

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR

FACULDADE DE DIREITO

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE **CRIMES CONTRA HONRA**

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE **CRIMES CONTRA HONRA**

Trabalho de conclusão do curso,
apresentado para obtenção do título de
Bacharel no Curso de Direito da
Universidade Católica do Salvador, UCSAL.

Orientador: Prof. Leonardo Bacellar

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE **CRIMES CONTRA HONRA**

Trabalho de conclusão de curso, do curso de Direito, da Universidade Católica do Salvador apresentado como exigência parcial para obtenção do título de **bacharel em Direito**

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Leonardo Bacellar

Orientador

Professor

Thomas Bacellar



O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE **CRIMES CONTRA HONRA**

Dante Gabriel Lyra 1

Leonardo Bacellar 2

RESUMO: Os jogos online tornaram-se uma parte essencial da cultura moderna, proporcionando entretenimento e oportunidades de interação para milhões de jogadores em todo o mundo. No entanto, o anonimato que esses ambientes virtuais oferecem também está associado a vários problemas, incluindo crimes contra a honra. Este trabalho examina como o anonimato durante os jogos online pode ajudar a cometer tais crimes e analisa os efeitos legais e sociais disso. O crescente universo dos jogos online, que atrai uma grande quantidade de jogadores para seus mundos virtuais, revela um lado obscuro: o anonimato como facilitador de **crimes contra honra**. Este trabalho discute como a falta de identificação real leva a comportamentos prejudiciais e prejudica a experiência de jogo.

Palavras-chave: Anonimato. Crimes contra a honra. Jogos online. Impunidade. Processo Penal.

Abstract: Online games have become an essential part of modern culture, providing entertainment and interaction opportunities for millions of players around the world. However, the anonymity that these virtual environments offer is also associated with several problems, including honor crimes. This work examines how anonymity during online gaming can help commit such crimes and analyzes the legal and social effects of this. The growing universe of online games, which attracts a large number of players to their virtual worlds, reveals a dark side: anonymity as a facilitator of crimes against honor. This work discusses how the lack of real identification leads to harmful behavior and harms the gaming experience.

Keywords: Anonymity. Crimes against honor. Online games. Impunity. Criminal proceedings.

1. Graduando do curso de Direito pela Universidade Católica do Salvador, e-mail: dante-gabriel@hotmail.com

2. Professor da Universidade Católica do Salvador ? UCSAL. Orientador

2Sumário: 1. INTRODUÇÃO 2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE 3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE 4. O ANONIMATO **COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS** 5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE **CRIMES CONTRA HONRA** NOS JOGOS ONLINE 6. **A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL** 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS 8. REFERÊNCIAS.

1. INTRODUÇÃO:

Os jogos on-line foram uma forma popular de entretenimento **nos últimos anos**, oferecendo aos jogadores uma plataforma interativa para competir, trabalhar com outras pessoas e se conectar em um ambiente virtual. No entanto, com a popularidade crescente dessa plataforma, surgiram preocupações sobre o uso indevido, principalmente em relação à privacidade dos jogadores. Na visão de (SALEN & ZIMMERMAN, 2003): ??Um jogo é um sistema em que os jogadores se envolvem num



conflito artificial, definido por regras, que permitem um resultado quantificável??

O mundo virtual dos jogos online, que outrora era uma fonte de fantasia e entretenimento, vem se transformando em um ambiente propício à proliferação de delitos contra a honra. O anonimato, intrínseco a muitos desses jogos, protege a identidade dos jogadores, os deixando livres para difundir ofensas, injúrias e difamações sem se preocupar com consequências. A distância física e a falta de um rosto criam uma sensação falsa de impunidade que leva a comportamentos vexatórios e abusivos para um ambiente perigoso.

Os crimes contra a honra, como calúnia, difamação e injúria, estão no centro dessa situação preocupante. A contenção e a responsabilização dos autores são difíceis devido à rapidez com que as informações se propagam no mundo digital. Isso se deve à natureza efêmera de muitas plataformas online. A vítima se sente vulnerável e exposta, e sua reputação e imagem são manchadas sem a devida proteção legal. Para compreendermos a magnitude desse problema, é crucial analisar os diversos fatores que contribuem para a proliferação de crimes contra a honra nos jogos online. A cultura da competição exacerbada, a busca por reconhecimento virtual e a frustração diante de derrotas ou perdas podem desencadear comportamentos agressivos e hostis. O anonimato, por sua vez, amplifica essa agressividade, permitindo que os jogadores se expressem de forma mais inibida e sem o constrangimento da exposição pública.

Os crimes contra a honra cometidos nos jogos online podem ter consequências devastadoras para as vítimas. A dor moral, o sofrimento psicológico e o dano à reputação podem afetar sua vida por um longo período de tempo, afetando suas relações interpessoais, suas relações profissionais e até mesmo sua saúde mental. Devido a esta situação preocupante, é imperativo encontrar soluções para combater esse tipo de delitos e proteger os jogadores. Ações educativas para educar as pessoas sobre os perigos do anonimato e os efeitos dos crimes contra a honra são essenciais para tornar o mundo online mais seguro e respeitoso. Para deter a impunidade e garantir a justiça para as vítimas, é necessário criar ferramentas que facilitem a identificação e punição dos autores.

Os jogos podem ser considerados uma forma de arte sob o ponto de vista lúdico, e sua característica é a interatividade entre os usuários e o universo do jogo. Por outro lado, o jogador passa a depender de vários fatores, como cenário, gênero e jogabilidade, para determinar como será a interação.

Atualmente, os jogos eletrônicos podem ser divididos em categorias de um jogador, multijogador e multijogador on-line. Ainda assim, a conceituação do jogo só pode ser feita após a determinação de seu gênero, ou seja, do objetivo a ser alcançado. Isso é necessário para permitir o desenvolvimento dos elementos gráficos, sonoros e artísticos, além de estabelecer os métodos para sua jogabilidade.

Com o passar dos anos, essa atividade foi ganhando mais reconhecimento, principalmente no mercado econômico, tido como um dos mais ricos e bilionários do mundo, devido à evolução tecnológica dos jogos digitais. Os jogos passaram a integrar várias culturas, o que permitiu o surgimento de vários admiradores e sua expansão para todos os continentes. Os jogos foram inicialmente caracterizados como uma forma ideal



de entretenimento para todas as idades.

É importante destacar que o rápido crescimento econômico desse setor de jogos pode ultrapassar até mesmo a indústria cinematográfica. Jogos disponíveis **por meio de** computadores, consoles, dispositivos portáteis e telefones celulares logo se tornaram a principal fonte desse crescimento.

De acordo com a pesquisa realizada pela Statista e referenciada pela Insper, foi divulgado a receita da indústria de jogos eletrônicos no valor de US\$396,6 bi, somente no ano de 2023, e com expectativa de ao final de 2024 atingir US\$447,3 bi.

Como demonstrado, os jogos eletrônicos têm um grande número de jogadores em todo o mundo, que jogam com uma variedade de motivações diferentes, incluindo diversão, desafio, competição e interação social. Além disso, os jogos podem ser usados para combater o estresse e outros problemas emocionais. O lazer é, portanto, o objetivo principal dos jogadores, o que impulsiona o mercado de jogos.

Cumprir destacar as dificuldades de responsabilidade penal sobre estes jogadores que praticam a conduta criminosa de **crimes contra honra**. Onde devido a muitos desses jogos serem internacionais, acaba que **por dificultar a questão da** jurisdição, **tendo em vista que** os jogos online têm servidores em diversos locais, dificultando a ordenação entre as autoridades, para investigar e processar os autores.

5Uma medida de colaboração entre os países de grande marco é a Convenção de Budapeste, a qual foi promulgada **no Brasil em** 17/04/2023, onde as autoridades brasileiras poderão dispor com diversos recursos nas investigações de cibercrimes, como também em outras infrações penais, a qual necessitem da obtenção de provas eletrônicas/digitais armazenadas em outros países. Desta forma, contribuindo para superar o desafio de responsabilizar os criminosos, **tendo em vista que os delitos** transcendem as fronteiras geográficas dos países.

Na era da informação, onde a distinção entre **o mundo virtual** e o mundo real se torna **cada vez mais** difusa, é fundamental examinar de perto o papel do anonimato nos jogos online como um fator que pode facilitar crimes contra a honra. Essa questão complexa será examinada nesta pesquisa examinando vários aspectos do anonimato nos jogos online e os efeitos legais, éticos e sociais disso. Podemos traçar um caminho para **a criação de** um ambiente virtual mais positivo e responsável, onde a diversão e o entretenimento coexistam com o respeito à honra e à dignidade de todos, desvendando a máscara do anonimato e descobrindo seus efeitos nocivos nos jogos online.

2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online, que **nos últimos anos** se tornaram uma das formas mais populares de entretenimento, atraem milhões de jogadores em todo o mundo. Os jogos desse tipo oferecem uma plataforma interativa que permite que os jogadores interajam virtualmente, colaborem e competem uns com os outros.

Os jogos online permitem que jogadores de todo o mundo se comuniquem em tempo real. Diversas funcionalidades, como chats de voz e texto, facilitam essa interação e permitem uma comunicação fluida e dinâmica. Os jogos online dependem da comunicação instantânea, que permite que os jogadores se comuniquem uns com os outros, planejem estratégias e criem comunidades virtuais, criando um ambiente social vibrante e ativo. No entanto, essa mesma comunicação pode servir como um



6meio de cometer **crimes contra honra**, como difamação, injúria e calúnia. Esses ambientes, atualmente conhecidos como ciberespaços, conforme é descrito por Thompson:

tornam as pessoas capazes de agir e interagir a distância; podem intervir e influenciar no curso dos acontecimentos mais distantes no espaço e no tempo. **O uso dos meios técnicos** dá aos indivíduos novas maneiras de organizar e controlar o espaço e o tempo, e novas maneiras de usar o tempo e o espaço para os próprios fins. O desenvolvimento de novos meios técnicos pode também aprofundar o impacto com que os indivíduos experimentam as dimensões de espaço e de tempo da vida social. (1998, p.29)

Além disso, muitos jogos online se concentram principalmente na competição e na comparação de jogadores. Como resultado dessa estrutura competitiva, a ansiedade, a frustração e a desvalorização de si mesmo podem surgir. As vitórias constantes podem levar os jogadores a um ciclo vicioso em que sentem **a necessidade de se** superar, o que afeta seu bem-estar emocional.

Muitos jogos online têm sistemas de níveis, conquistas e prêmios para manter os jogadores interessados. Essas mecânicas são feitas para dar aos jogadores uma sensação de realização que os motiva a continuar jogando. Embora essas recompensas possam motivar, elas também podem causar estresse e pressão, principalmente em jogos competitivos de e-sports, onde a pressão de vencer pode levar a comportamentos agressivos e hostis.

O vício em jogos online está se tornando **cada vez mais** comum. Negligência de responsabilidades, isolamento social, mudanças no humor, problemas de sono e uma compulsão constante por jogar são sintomas de vício. É possível que esse vício tenha um impacto negativo na vida pessoal, profissional e acadêmica dos jogadores, com efeitos negativos significativos em sua saúde mental e bem-estar geral.

Com o aumento da popularidade dos jogos online, surgiram preocupações significativas sobre os aspectos negativos desse meio, incluindo a insegurança dos jogadores. O anonimato pode ajudar as pessoas a se comportar de forma perigosa e até criminosa, como assédio, bullying e outros tipos de comportamento ruim. A capacidade de se esconder atrás de um avatar ou nome de usuário permite que os jogadores se comportem de maneiras que não poderiam fazer na vida real sem se preocupar com os efeitos.

Os efeitos psicossociais dos jogos online também estão ganhando atenção. Os jogadores podem experimentar níveis elevados de estresse, ansiedade e depressão como resultado do assédio e comportamentos tóxicos constantes. A exposição constante a um ambiente hostil pode causar danos psicológicos permanentes, afetando a saúde mental dos jogadores e suas interações sociais tanto online quanto offline. Na visão de (SCHÄFER, GILBERTO; LEIVAS, PAULO GILBERTO COGO; SANTOS, RODRIGO HAMILTON, pg.147): ??O discurso de ódio está dirigido a estigmatizar, escolher e marcar um inimigo, manter ou alterar um estado de coisas, baseando-se numa segregação. Para isso, entoa uma fala articulada, sedutora para um determinado



grupo, que articula meios de opressão.??

Embora os jogos online ofereçam uma plataforma interativa e envolvente para milhões de jogadores em todo o mundo, também têm aspectos que podem causar danos ao meio ambiente. Os sistemas de recompensa, a comunicação instantânea e a natureza competitiva desses jogos são importantes, mas também podem causar estresse, ansiedade e comportamentos tóxicos. Particularmente, permanecer anônimo facilita comportamentos perigosos e dificulta a **responsabilização dos** jogadores abusivos. Para tornar o ambiente de jogo mais seguro e saudável para todos os jogadores, é imperativo resolver esses problemas.

3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online incluem o anonimato, que permite que os jogadores interajam em um ambiente virtual sem revelar sua verdadeira identidade. Ao permitir que os jogadores explorem e se expressem sem constrangimentos, isso pode dar a eles uma sensação de liberdade e segurança, mas também levanta questões importantes sobre comportamentos irresponsáveis e a promoção de atividades perigosas, como crimes contra a honra, assédio e bullying.

O ambiente anônimo dos jogos online também **dificulta a identificação** e punição de comportamentos abusivos. Jogadores tóxicos podem escapar da responsabilidade por suas ações, perpetuando um ciclo de impunidade que agrava ainda mais o ambiente de jogo. Essa impunidade pode encorajar comportamentos negativos e criar um ambiente onde a toxicidade é tolerada ou até incentivada.

O anonimato e a distância física nos jogos online podem facilitar o surgimento de comportamentos tóxicos como cyberbullying e crimes contra a honra, (como: difamação, injúria e calúnia). Essas ofensas podem rapidamente se espalhar, manchando a reputação das vítimas e causando danos significativos. A rapidez com que **as informações podem** se propagar online aumenta o potencial de danos, tornando difícil conter os efeitos negativos de acusações falsas.

Esse anonimato oferece uma camada de proteção que permite aos jogadores agirem de maneiras que não agiriam na vida real, sem medo de repercussões imediatas. Essa ausência de consequências imediatas **no mundo virtual** pode incentivar jogadores a se comportarem de forma agressiva e desrespeitosa. A dificuldade em rastrear e identificar jogadores abusivos perpetua uma sensação de impunidade. Isso pode fomentar um ambiente onde o comportamento tóxico é tolerado ou mesmo encorajado.

Durante o jogo, os usuários podem enfrentar diversas situações, como provocações, discussão entre a equipe por uma jogada ruim, entre outras situações, e é nestes momentos em que ocorrem condutas criminosas.

A verificação **da necessidade de** um cadastro do usuário na plataforma digital que hospeda o jogo determina **a possibilidade de** inserir um sujeito no universo digital dos jogos online. Os requisitos **e as informações** necessárias para **a criação de** uma conta tendem a variar, pois cada empresa tem seus próprios termos de serviço.

Para ilustrar, a Blizzard Entertainment, responsável pela criação de populares jogos como World of Warcraft e Overwatch, coleta informações como o país de origem do usuário, nome e sobrenome, data de nascimento, e-mail e número de telefone do



usuário para criar uma conta na plataforma com o objetivo de identificar o jogador. **Por outro lado**, a Riot Games, responsável pelo desenvolvimento de jogos como League of Legends e Valorant, limita as informações solicitadas ao e-mail e data de nascimento do usuário.

Ocorreu que, mesmo exigindo os dados do jogador para **a criação de** uma conta, havia uma relativização significativa com a identidade real do sujeito. Isso era um fator que as desenvolvedoras poderiam ter em consideração. Sintomático, no entanto, quando o jogador é capaz de configurar o servidor do jogo, ele também tem a opção de divulgar informações pessoais como nome e sobrenome. Como resultado, ao acessar sua conta, o jogador verá apenas seu nome de usuário, que foi criado e configurado **de acordo com** sua própria vontade e não conterá informações reais.

O encapsulamento do usuário agressor, que oculta a identidade pessoal física do usuário ao adentrar no universo **virtual**, **é a** base para a ocorrência da diversidade de conflitos na esfera digital, especialmente nos jogos multijogador online. Portanto, pode-se dizer que o anonimato é fundamental para afastar o sujeito da realidade e colocá-lo como usuário em um mundo artificial, onde ele pensa ter total controle sobre suas ações e os efeitos que causa.

Um estudo conduzido pela Anti-Defamation League (ADL), demonstrou os jogos mais tóxicos do cenário de jogos eletrônicos on-line, onde em 2019 o jogo mais tóxico era Dota 2, em 2020 ficou empatado entre Dota 2 e Valorant, e por fim em 2021, o jogo considerado mais tóxico era o Valorant. Muitas das condutas ocorreram de forma diferente, sendo 48% através do uso de ferramenta de voz do jogo e 39% **por meio do** chat de texto do jogo.

10

A popularidade dos jogos online traz consigo um conjunto de desafios complexos relacionados ao anonimato e aos comportamentos nocivos. Para abordar esses desafios, é necessário um esforço combinado de educação, desenvolvimento de ferramentas de moderação e implementação de políticas legais e regulamentares. Ao desmascarar o anonimato e entender seus efeitos nocivos, pode-se assim trabalhar para criar um ambiente virtual onde o entretenimento e o respeito à dignidade humana coexistam harmoniosamente.

4. O ANONIMATO **COMO FORMA DE** IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS:

O anonimato nos jogos online será assunto de debate por muito tempo. Os governos e as plataformas de jogos precisam encontrar uma maneira de equilibrar a **liberdade de expressão** com **a necessidade de** proteger os jogadores de comportamentos nocivos. Embora tecnologias como autenticação de identidade e monitoramento de conteúdo possam ajudar a tornar o **acesso à Internet** mais seguro, elas também levantam questões sobre privacidade e monitoramento.

Cada jogador deve pensar tanto nas vantagens quanto nas desvantagens do anonimato ao jogar jogos online. É essencial estar ciente dos riscos e agir para se proteger, procurando informações, estabelecendo limites e denunciando comportamentos abusivos. Além disso, os governos e as plataformas de jogos devem colaborar para melhorar a segurança e a ética do mundo online. As políticas devem ser



claras e rigorosamente seguidas, e qualquer abuso da anonimidade para causar dano a outros jogadores deve ser punido severamente.

Ao usar o anonimato na internet, as pessoas podem se esconder atrás de pseudônimos, perfis falsos e outras ferramentas que podem esconder quem realmente são. O anonimato pode dar às pessoas uma sensação de poder e controle falsa, levando-as a se comportar de forma mais agressiva e desinibida, fazendo coisas que

11
não fariam em outras circunstâncias. Renato Opice leciona: O anonimato na internet pode ser um catalisador de práticas criminosas, **uma vez que dificulta a identificação** dos infratores e, conseqüentemente, a aplicação de penas. Essa sensação de impunidade encoraja comportamentos abusivos e criminosos" (Opice Blum, 2018).

A invisibilidade virtual impede que os autores sejam investigados e responsabilizados, o que facilita **a prática de crimes** online. Os criminosos se aproveitam dessa invisibilidade para cometer uma variedade de crimes, desde a propagação de malware e ataques de phishing até o cyberbullying, **crimes contra honra**, assédio sexual, disseminação de conteúdo ilegal, golpes e fraudes. A capacidade de se esconder sem ter que se preocupar com os efeitos imediatos pode colocar a internet em um ambiente perigoso para muitos usuários. O anonimato pode fazer com que as pessoas pensem que não serão punidas. A ilusória sensação de segurança motiva os infratores a continuar com suas atividades ilícitas, o que estabelece um ciclo de abuso e impunidade.

A falta de punição contínua por crimes online pode levar à normalização de comportamentos tóxicos e abusivos nas plataformas digitais, criando um ambiente hostil e perigoso para usuários, especialmente para grupos vulneráveis e minoritários. As vítimas podem se sentir desmotivadas a denunciar os abusos, o que mantém a sensação de impunidade e torna mais difícil buscar justiça. Sem estratégias eficazes para evitar e punir esses comportamentos, eles se tornam mais comuns e aceitos na cultura online.

Bruce Shneier, leciona: ??O anonimato é inimigo da responsabilização. Ninguém deveria ser autorizado a cometer um crime e depois esconder-se atrás de um véu de anonimato.?? Schneier enfatiza que o anonimato pode servir como um escudo para criminosos, impedindo-os de ser responsabilizados por suas ações. É difícil aplicar a justiça quando os criminosos não podem ser encontrados, o que acaba fomentando os atos ilícitos. Essa impunidade não só prejudica as vítimas diretas, mas também compromete a integridade e a confiança nas plataformas digitais como um todo.

12

Portanto, embora o anonimato ofereça uma proteção razoável para a **liberdade de expressão** e a privacidade, ele também apresenta problemas significativos para a segurança e a equidade online. É fundamental que os legisladores e as plataformas digitais colaborem para criar soluções que protejam os usuários sem comprometer sua privacidade. Os primeiros passos para estabelecer um ambiente digital seguro e responsável incluem a autenticação de identidade, políticas claras de uso e punições rigorosas para comportamentos abusivos.

5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE **CRIMES CONTRA HONRA** NOS JOGOS ONLINE:



Os crimes digitais são definidos como aqueles em que o infrator atua na esfera típica do instrumento eletrônico, ou seja, ocorrem diretamente na internet, com a informação, os dados e o sistema protegidos como bens jurídicos. Neste cenário, é importante entender que esses produtos são exclusivos do mundo digital e podem ser usados apenas nele. Os crimes digitais com alvo digital incluem invasões de sistemas, roubo de dados e disseminação de malware.

Por outro lado, os crimes cibernéticos não se enquadram nessa categoria específica da internet, pois os meios eletrônicos servem como ferramentas para a execução do crime. Estes são essencialmente tipos penais, como violação à honra, violação à intimidade, ameaça e importunação sexual, que são taxados pelo Código Penal, mas que podem ser cometidos usando um novo método, como o uso de recursos informáticos, em contraste com os crimes digitais.

Atualmente, a agressão resultante de ofensas cometidas por usuários na internet causou significativos danos, especialmente quando se trata de cyberbullying. Essa modalidade de bullying, que ocorre no meio digital, cria traumas e impactos psicológicos negativos nas vítimas; no entanto, eles frequentemente ultrapassam os limites e passam a se caracterizar como crimes impróprios, especialmente aqueles relacionados à honra, ameaças e perturbação do usuário.

13

Os crimes que ocorrem no universo digital são classificados como "crimes digitais próprios" (praticados contra o meio informático) ou "crimes digitais impróprios" (crimes comuns e especiais manejados por um novo modo operante). Mesmo com estas categorizações, é importante lembrar que o sujeito ativo continua sendo um cidadão do mundo real, o que significa que, mesmo na esfera virtual, ele deve ser considerado um agente criminoso.

No entanto, é claro que o ambiente da internet facilitou a prática de vários crimes e dificultou a responsabilização penal, pois transformou convicções e dificultou a aplicação da lei, pois a noção de tempo e lugar do crime se tornou abstrata no mundo digital. A globalização da internet torna os criminosos acessíveis de qualquer lugar do mundo, dificultando a jurisdição e a capacidade das autoridades de aplicar a lei. A grande quantidade de divergências resultou em cenários mais graves devido à diversidade de participantes das comunidades virtuais. Isso levou à preocupação de manter a harmonia social e preservar a identidade positiva da empresa desenvolvedora e sua reputação.

Como resultado, para criar um ambiente agradável, as comunidades, incluindo as virtuais, dependem das relações interpessoais e de sua coexistência com a dignidade humana coletiva, orientadas para o respeito da personalidade individual. Após a violação dessa harmonia e o surgimento de conflitos, certas ofensas vão além do que é socialmente tolerável, sendo tipificadas penalmente e consideradas um crime contra a honra. Assim, a honra passa a ser o bem jurídico protegido porque os sentimentos éticos-sociais do indivíduo são protegidos quando uma conduta caluniosa é executada (art. 138, CP), insultante (art. 139, CP) ou ofensivo (art. 140, CC).

Devido ao fato de estar diante de um grupo de usuários, é necessário que os crimes mencionados acima sejam cometidos por meio de linguagem escrita e verbal no



contexto dos jogos multijogador em linha. A honra objetiva é a mais prejudicada, pois calúnia e difamação exigem a participação de terceiros. Portanto, a acusação de fato criminoso, deliberadamente falso (calúnia) e a acusação de fato ofensivo à reputação

14 da pessoa (difamação) estão associadas à perturbação da imagem positiva da vítima e fragilização de sua dignidade. A injúria, **por outro lado**, se move para o domínio da honra subjetiva, onde perspectivas depreciativas são atribuídas à própria imagem da vítima. Como resultado, o uso de adjetivos pejorativos se torna crucial no tipo penal, enquanto a presença de terceiros se torna irrelevante e o foco passa a ser proteger a imagem da pessoa. Nessa hipótese, a configuração **do crime é** possível apenas **por meio da** comunicação via rede digital.

A honra pode ser definida como as qualidades morais e intelectuais de uma pessoa, está ligada à dignidade da pessoa e diretamente à forma como ela é vista na sociedade onde vive. A honra também reflete a autoestima. Como a honra é um bem jurídico que deve ser protegido, a violação dela terá consequências para a vítima em sua comunidade.

De acordo com Bitencourt (2017):

A honra, independentemente do conceito que se lhe atribua, tem sido através dos tempos um direito ou interesse penalmente protegido. [...] A proteção da honra, como bem jurídico autônomo, não constitui interesse exclusivo do indivíduo, mas da própria coletividade, que tem interesse na preservação da honra, da incolumidade moral e da intimidade, além de outros bens jurídicos indispensáveis para a harmonia social. Quando determinadas ofensas ultrapassam esses limites toleráveis justifica-se a sua punição, que, na disciplina **do Código Penal vigente**, pode assumir a forma de calúnia, difamação e injúria. (BITENCOURT, 2017, p.314).

O cibercrime tem uma característica inerente: sua permanência. Cada vez que conteúdo ofensivo é publicado e replicado, a vítima é prejudicada novamente. **As redes sociais** ajudam a esse **tipo de crime** aumentar a um nível que dificilmente pode ser diminuído mais tarde. Ainda **que os crimes** contra a honra não precisem de um meio digital para ser cometidos, eles têm se tornado **cada vez mais** comuns ocorrer **no ambiente virtual**.

Segundo Queiroz e Araújo (2013):

O que o Ciberdireito visa é a punição criminal, reparação civil dos danos morais e materiais sofridos pela vítima e prevenir futuros crimes, sendo que este delito

15 quando praticado virtualmente tem repercussão infinitamente maior do que em qualquer outro meio de comunicação, pois **a internet é uma** ferramenta virtual que tem um poder de abranger milhões e o conteúdo uma vez lançado na rede mundial de computadores, multiplica-se infinitamente no ciberespaço através do acesso humano. (QUEIROZ; ARAÚJO, 2013).

Considerando o grande número de condutas tipificadas **e presentes no mundo digital**, a decisão sobre **a possibilidade de** responsabilizar o sujeito ativo é questionável. Isso se deve ao fato de que as empresas de jogos já têm diretrizes preventivas que



visam prevenir novos comportamentos inadequados. Portanto, os princípios da proporcionalidade e da ultima ratio legis mantêm o direito penal digital sob o viés, pois nem todas as práticas são realmente delitos criminais e de risco.

É importante destacar a **Lei n.º 14.811/2024**, sendo um grande marco e avanço, **tendo em vista** garantir proteção legal àqueles perseguidos na internet, oferecendo amparo jurídico às vítimas. Onde esta legislação define como crime a intimidação sistemática, tanto física ou psicológica.

No entanto, o objeto de problematização, o anonimato, dá ao usuário uma liberalidade intangível, alterando suas características de gênero, idade e religião, o que frequentemente não corresponde à identidade real do sujeito. Portanto, devido ao sentimento de impunidade do agressor, as ações e comportamentos tendem a exceder o socialmente tolerável. Assim, quando existe prévia previsão legal na prática, existe **a possibilidade de** recorrer à via judicial.

A anonimidade pode ser usada tanto para proteger quanto para ocultar comportamentos prejudiciais, e encontrar um equilíbrio equilibrado é fundamental para o bem-estar da sociedade digital. Para proteger as pessoas e preservar a integridade do espaço digital, são necessárias medidas preventivas eficazes e mecanismos legais robustos. Para reduzir a incidência de crimes contra **a honra e** criar um ambiente digital mais seguro para todos, é essencial promover uma cultura de respeito e responsabilidade online, onde a dignidade humana é valorizada.

6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL:

16

O departamento de meios eletrônicos é o local onde **os crimes digitais** podem ser noticiados e investigados. No entanto, apenas **por meio de** um inquérito policial será possível descobrir a autoria e a materialidade da delitiva. Portanto, pode-se dizer que o procedimento policial utilizado seguiu a mesma lógica do processo penal comum, embora tenha evitado as questões únicas do modus operandi e da investigação. Portanto, uma investigação preliminar continuará para investigar o fumus comissi delicti, coletando evidências que podem ser denunciadas pelo Ministério Público após a conclusão do inquérito policial.

A falta de material probatório dificulta frequentemente a identificação da autoria **do crime digital**. Portanto, se depender da plataforma, é necessário que **o Poder Judiciário** viole o **sigilo de dados**. Para continuar **com a investigação criminal**, a solicitação deve ser prontamente justificada e justificada com os motivos que levaram a isso, **bem como a** duração dos registros. Ocorre que, nesses casos, **a necessidade de** um mandado judicial faz com que a investigação seja adiada, o que prejudica os aspectos probatórios e de armazenamento de registros da plataforma.

Todavia, como mencionado anteriormente, as empresas desenvolvedoras de jogos multijogador em linha criaram Termos de Uso e Política de Privacidade para esses jogos. Isso facilita a investigação porque os termos do contrato permitem expressamente que os dados sejam fornecidos ao estado quando necessário. Como resultado, uma investigação preliminar pode ser realizada **a partir de uma solicitação de dados**. Isso permitirá acesso à informação de IP, localização, nome e sobrenome do suspeito **de acordo com** os registros da empresa sem **a necessidade de** um mandado

judicial.

Mas, dependendo da empresa e da estrutura que ela usa, os dados dos jogadores serão fornecidos uns pelos outros. Isso torna a busca na Internet mais fácil **sem necessidade de** processos judiciais. Esta história retrata a **situação de um** jogador de Counter-Strike: Global Offensive que foi alvo de injúria racial e ameaças de morte
17

enquanto joga online. Conforme relatado pelo usuário, foi possível identificar os dados públicos do perfil do agressor, incluindo suas redes sociais, como resultado. (r.16) Apesar de essa medida ser viável em alguns casos, a volatilidade, a virtualidade e o anonimato do ambiente dificultam **a identificação do autor do crime**. Assim, após o envio do requerimento policial, o endereço IP do responsável geralmente será usado para buscar.

O universo dos crimes digitais impróprios também requer a materialidade da conduta, apesar **da necessidade de** identificar o **autor do delito**. Em verdade, esses indícios, em conjunto com os dados do jogador agressor, podem ser fornecidos **por meio de** um pedido policial. Assim, a solicitação deve ser justificada com as informações necessárias, datas e horários. A partir disso, a própria empresa de desenvolvimento de jogos disponibilizará gravações e históricos de conversas relacionadas a partidas anteriores com o objetivo de colaborar e determinar a materialidade do crime, servindo como elemento probatório.

Por último, mas não menos importante, a vítima pode fornecer informações específicas para uso na investigação preliminar. No entanto, nesta hipótese, a origem e a forma de armazenamento das informações devem ser consideradas com cuidado, pois a coleta de informações deve ser validada legalmente.

Nesse sentido, a mera captura de tela, também conhecida como captura de tela (print screen), coloca em dúvida a veracidade da imagem devido à possibilidade de edição e alteração. Como resultado, a validação **por meio de** uma ata notarial é possível, mantendo a integridade formal do documento. Ainda assim, a prova testemunhal e pericial podem ser usadas no processo penal para verificar dados **da internet**. No entanto, **quando se trata de** jogos multijogador em linha, os procedimentos judiciais padronizados acabam limitando a eficácia dos documentos, pois os acessos a esses jogos não são acessíveis **por meio de** sites ou páginas da web, o que significa que o acesso **não pode ser** salvo em arquivos ou feito novamente. Apenas capturas de tela validadas por um tabelião e solicitações de informações policiais são suficientes.
18

Cumprir destacar que o Brasil está entre os países mais atrasados na investigação de crimes digitais, principalmente em relação aos cibercrimes. Essa dificuldade é principalmente causada pela falta de tipificações penais, que impedem a criminalização de ações realizadas na internet. **Por outro lado**, embora ainda haja ações prejudiciais atípicas no que diz respeito aos cibercrimes impróprios, a preocupação com a tipificação deixa de ser um problema ao lidar com esses delitos porque os delitos já são amplamente conhecidos **no Código Penal**.

Ainda que várias infrações sejam reconhecidas e possíveis de serem comunicadas às autoridades, **os crimes digitais** impróprios são de natureza tecnológica



e não têm perspectivas penais diferentes que merecem atenção devido aos erros procedimentais. Apesar **do fato de** serem realizados no contexto de jogos multijogador, os crimes que ocorrem dentro desses tipos de jogos por natureza enfrentam os mesmos desafios que enfrentam os demais crimes digitais. Assim, no processo investigatório dos cibercrimes, que são amplamente reconhecidos pela doutrina, algumas questões enfrentadas atualmente incluem a formação dos policiais, os limites na cooperação internacional e a falta **de cooperação entre** os órgãos de investigação. Atualmente, os juízes que conduzem processos criminais não têm especialização em tecnologia e informática, o que significa que essa informação só pode ser acessada por aqueles que se interessam e buscam aprofundar seus conhecimentos, sem conexão com os órgãos de persecução penal. Assim, uma investigação de qualidade e eficaz requer mão de obra especializada, sistemas e equipamentos atualizados. Isso ocorre porque a investigação de crimes digitais é muito minuciosa. **Por outro lado**, os avanços tecnológicos sociais frequentemente superam o interesse público e, portanto, esse tratamento será conduzido **de acordo com** esse interesse público.

Esse aspecto finalmente se reflete no desenvolvimento da investigação criminal, pois haverá um desequilíbrio significativo entre os órgãos responsáveis. Assim, a disparidade qualitativa ocorre em vários órgãos no Brasil e também dentro de uma única delegacia.

19

Na mesma linha, **o princípio da** territorialidade determina que a competência **e a apuração** dos crimes digitais dependerão exatamente do local em que o crime foi praticado. No entanto, o senso abstrato relevante de espaço e tempo é encontrado nos cibercrimes, o que cria uma verdadeira conexão entre a esfera estadual e federal, pois as ações podem ser realizadas em um estado **e seus efeitos** podem ocorrer em outro. **Por outro lado**, com empresas como a Riot Games e a Blizzard Entertainment que são globais e contam com jogadores **de vários países** que se comunicam nos servidores, os crimes com conduta e resultado transnacionais são uma das maiores questões. Essa preocupação surge em torno da cooperação internacional, pois, embora o Brasil tenha aderido à Convenção de Budapeste, muitas provedoras de internet acabaram se instalando no exterior, inclusive em países sem leis específicas. Como resultado, o processo se torna mais difícil porque requer uma colaboração global completa. **Por outro lado**, a Convenção de Budapeste é sobre um acordo entre os países membros do Conselho da Europa que foi estabelecido em 2001 com o objetivo de resolver os problemas relacionados à persecução penal dos crimes digitais. O Brasil recebeu o convite para aderir à mencionada convenção em 2021, **por meio do** Decreto Legislativo 37/21161. Assim, as práticas **de investigação e** produção de provas para crimes digitais tendem a melhorar, embora ainda existam vários obstáculos para identificar a autoria e a materialidade dos delitos.

A persecução penal dos crimes digitais, lato sensu, é obscura porque é um campo relativamente novo, principalmente para as autoridades brasileiras. Portanto, esses crimes são relativamente fáceis quando ocorrem em ambientes multijogador online, pois as empresas desenvolvedoras de jogos permitem a busca de informações e autoria **por meio de** termos de uso e políticas de privacidade.



No entanto, devido à possibilidade de inconstitucionalidade nas averiguações policiais, a natureza dessa investigação leva a enfatizar fatores de atenção às autoridades. Esse alerta indica se a obtenção de dados é necessária ou não, pois pode haver abuso de autoridade. Para isso, mesmo que os direitos fundamentais sejam

20

limitados devido ao perigo existente, é necessário adotar métodos procedimentais proporcionais para a segurança comum.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O presente trabalho abordou uma temática interdisciplinar, a fim de demonstrar os efeitos dos comportamentos prejudiciais e criminosos do anonimato em jogos on-line. Assim, passando pelo conceito de comunidades virtuais até examinar os tipos penais de crimes contra a honra, foi possível observar que esses crimes podem ter um novo modus operandi, conhecido como crimes digitais impróprios.

Portanto, as condutas mencionadas acima que são inadequadas e podem ser punidas pelas empresas desenvolvedoras de jogos geralmente se caracterizam como injúria, difamação, calúnia ou ameaça, e pode haver ação penal para investigar o crime. Uma vez que os jogos online prevaleçam sob uma ótica inovadora, a pesquisa descobriu a grande importância deste âmbito para a sociedade, entrando no campo do Direito Digital. Logo, como não há contato físico, os possíveis comportamentos criminosos se limitam à comunicação verbal ou escrita, o que tira a harmonia das comunidades virtuais e leva à vitimização criminal.

No entanto, foi estabelecido que os criminosos ativos, apesar de serem identificados por seu nome de usuário e eventual anonimato dentro do jogo, devem cumprir suas obrigações legais. Devido a isso, os infratores não podem ser esquecidos e devem ser punidos se forem identificados.

Os aspectos do anonimato do jogador agressor e uma possível investigação preliminar sobre suas ações eram inicialmente os principais problemas abordados neste trabalho. Assim, o estudo descobriu que os termos de uso e as políticas de privacidade das empresas desenvolvedoras em jogos multijogador online facilitam a identificação da autoria e da materialidade do crime. As desenvolvedoras de jogos digitais afastam de si a responsabilidade. Eles só podem divulgar os dados quando solicitados para relatar

21

um crime ou solicitados pelas autoridades. Mesmo assim, as empresas de jogos digitais têm o poder de punir os jogadores que cometem agressões banindo ou suspendendo suas contas.

Com o presente trabalho pode-se concluir que os crimes contra honra no universo dos jogos online, e mesmo com o anonimato do criminoso, as autoridades policiais, diante de investigação preliminar, podem solicitar informações das empresas de desenvolvimento de jogos durante a investigação. Essa cooperação entre o estado e as empresas permite que o sujeito ativo seja identificado.

22

REFERÊNCIAS:

FIORILLO, Celso Antônio P.; CONTE, Christiany P. Crimes no meio ambiente digital. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2016. E-book. ISBN 9788547204198.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547204198/>.

Acesso em: 25 conjuntos. 2023.

CRESPO, Marcelo Xavier de F. Crimes digitais. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2011. E-book. ISBN 9788502136663. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502136663/>. Acesso em: 25 conjuntos. 2023.

BRITO, Auriney. Direito Penal Informático. Editora Saraiva, 2013. GUIMARÃES, Antonio Sérgio A. Preconceito racial: modos, temas e tempos. v.6. (Coleção preconceitos). Cortez, 2017.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1998. Disponível em:**

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

BRASIL. **Lei nº14.532, de 11 de janeiro de 2023. Disponível em:**

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14532.htm

BRASIL. **Decreto nº11.491, de 12 de abril de 2023. Disponível em:**

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-

[2026/2023/Decreto/D11491.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%2011.491](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Decreto/D11491.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%2011.491)

[%20DE%2012,23%20de%20novembro%20de%202001](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Decreto/D11491.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%2011.491%20DE%2012,23%20de%20novembro%20de%202001).

PEREIRA, Bruno. LOL: APÓS DENÚNCIAS DE RACISMO, LOUD DEMITE JOGADOR APÓS QUATRO HORAS. 31 de maio de 2022. Disponível em:

<https://www.theenemy.com.br/esports/lol-apos-denuncia-de-racismo-loud-demite-jogador-apos-quatro-horas>.

Carta Capital. Setor de games no Brasil movimentava R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada... Disponível em:

[https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-](https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/)

[movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/](https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/).

SALEN, K. & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.

FELICIANO, Guilherme Guimarães (2000). Informática e criminalidade: parte I: lineamentos e definições. Ódio não é jogo: assédio e experiências sociais positivas em jogos online 2021. Disponível em:

23

<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021>.

SCHÄFER, Gilberto; LEIVAS, Paulo Gilberto Cogo; SANTOS, Rodrigo Hamilton dos.

Discurso de ódio: da abordagem conceitual ao discurso parlamentar. Revista de informação legislativa: RIL, v. 52, n. 207, p. 143-158, jul./set. 2015. Disponível em:

https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/52/207/ril_v52_n207_p143

Opice Blum, R. (2018). Direito Digital e a Internet. São Paulo: Editora Atlas.

RIOT GAMES. Termos de serviço da Riot Games. São Paulo, 2021. Disponível em:

<https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR#id.i3fdbmj4d8qk>.

BLIZZARD. Política de privacidade da Blizzard Entertainment. Irvine, 2021. Disponível em:

<https://www.blizzard.com/pt-br/legal/bbee59bd-7386-4098-b584-d79a2d439fdb/politica-de-privacidade-dablizzard-entertainment#1238494834>.

Empresa de análise de estatísticas, fazendo estudo do marketing de jogos. INSPER.



Disponível em:

<https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-puxa-crescimento-da-receita-de-hardware/>.

BITENCOURT, Cezar Roberto. Tratado de **Direito Penal**: parte especial 2, dos crimes contra a pessoa. 17. ed. **São Paulo**: Saraiva, 2017.

QUEIROZ, Andressa Veríssimo de; ARAÚJO, Antônia Alcimária Paula de. Ciberdireito: crimes cibernéticos contra a honra. WEBARTIGOS, 2013.

TRIBUNAONLINE. Humilhações em jogos de internet vão parar na polícia. Vitória, 2021. Disponível em:

<https://tribunaonline.com.br/cidades/humilhacoes-em-jogos-de-internet-vaoparar-napolicia-97496>.



=====

Arquivo 1: [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf](#) (6133 termos)

Arquivo 2: https://www12.senado.leg.br/rii/edicoes/52/207/rii_v52_n207_p143 (732 termos)

Termos comuns: 41

Similaridade: 0,60%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf](#) (6133 termos)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento

https://www12.senado.leg.br/rii/edicoes/52/207/rii_v52_n207_p143 (732 termos)

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR

FACULDADE DE DIREITO

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA

Trabalho de conclusão do curso,
apresentado para obtenção do título de

Bacharel no Curso de Direito da

Universidade Católica do Salvador, UCSAL.

Orientador: Prof. Leonardo Bacellar

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA

Trabalho de conclusão de curso, do curso de Direito, da Universidade Católica do
Salvador apresentado como exigência parcial para obtenção do título de bacharel em
Direito

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Leonardo Bacellar

Orientador

Professor

Thomas Bacellar

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA



Dante Gabriel Lyra 1

Leonardo Bacellar 2

RESUMO: Os jogos online tornaram-se uma parte essencial da cultura moderna, proporcionando entretenimento e oportunidades de interação para milhões de jogadores em todo o mundo. No entanto, o anonimato que esses ambientes virtuais oferecem também está associado a vários problemas, incluindo crimes contra a honra. Este trabalho examina como o anonimato durante os jogos online pode ajudar a cometer tais crimes e analisa os efeitos legais e sociais disso. O crescente universo dos jogos online, que atrai uma grande quantidade de jogadores para seus mundos virtuais, revela um lado obscuro: o anonimato como facilitador de crimes contra honra. Este trabalho discute como a falta de identificação real leva a comportamentos prejudiciais e prejudica a experiência de jogo.

Palavras-chave: Anonimato. Crimes contra a honra. Jogos online. Impunidade.

Processo Penal.

Abstract: Online games have become an essential part of modern culture, providing entertainment and interaction opportunities for millions of players around the world. However, the anonymity that these virtual environments offer is also associated with several problems, including honor crimes. This work examines how anonymity during online gaming can help commit such crimes and analyzes the legal and social effects of this. The growing universe of online games, which attracts a large number of players to their virtual worlds, reveals a dark side: anonymity as a facilitator of crimes against honor. This work discusses how the lack of real identification leads to harmful behavior and harms the gaming experience.

Keywords: Anonymity. Crimes against honor. Online games. Impunity. Criminal proceedings.

1. Graduando do curso de Direito pela Universidade Católica do Salvador, e-mail: dante-gabriel@hotmail.com

2. Professor da Universidade Católica do Salvador ? UCSAL. Orientador

2Sumário: 1. INTRODUÇÃO 2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE 3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE 4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS 5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE 6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS 8. REFERÊNCIAS.

1. INTRODUÇÃO:

Os jogos on-line foram uma forma popular de entretenimento nos últimos anos, oferecendo aos jogadores uma plataforma interativa para competir, trabalhar com outras pessoas e se conectar em um ambiente virtual. No entanto, com a popularidade crescente dessa plataforma, surgiram preocupações sobre o uso indevido, principalmente em relação à privacidade dos jogadores. Na visão de (SALEN & ZIMMERMAN, 2003): ??Um jogo é um sistema em que os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que permitem um resultado quantificável.??

O mundo virtual dos jogos online, que outrora era uma fonte de fantasia e



entretenimento, vem se transformando em um ambiente propício à proliferação de delitos contra a honra. O anonimato, intrínseco a muitos desses jogos, protege a identidade dos jogadores, os deixando livres para difundir ofensas, injúrias e difamações sem se preocupar com consequências. A distância física e a falta de um rosto criam uma sensação falsa de impunidade que leva a comportamentos vexatórios e abusivos para um ambiente perigoso.

Os crimes contra a honra, como calúnia, difamação e injúria, estão no centro dessa situação preocupante. A contenção e a responsabilização dos autores são difíceis devido à rapidez com que as informações se propagam no mundo digital. Isso se deve à natureza efêmera de muitas plataformas online. A vítima se sente vulnerável e exposta, e sua reputação e imagem são manchadas sem a devida proteção legal. Para compreendermos a magnitude desse problema, é crucial analisar os diversos fatores que contribuem para a proliferação de crimes contra a honra nos jogos online. A cultura da competição exacerbada, a busca por reconhecimento virtual e a frustração diante de derrotas ou perdas podem desencadear comportamentos agressivos e hostis. O anonimato, por sua vez, amplifica essa agressividade, permitindo que os jogadores se expressem de forma mais inibida e sem o constrangimento da exposição pública.

Os crimes contra a honra cometidos nos jogos online podem ter consequências devastadoras para as vítimas. A dor moral, o sofrimento psicológico e o dano à reputação podem afetar sua vida por um longo período de tempo, afetando suas relações interpessoais, suas relações profissionais e até mesmo sua saúde mental. Devido a esta situação preocupante, é imperativo encontrar soluções para combater esse tipo de delitos e proteger os jogadores. Ações educativas para educar as pessoas sobre os perigos do anonimato e os efeitos dos crimes contra a honra são essenciais para tornar o mundo online mais seguro e respeitoso. Para deter a impunidade e garantir a justiça para as vítimas, é necessário criar ferramentas que facilitem a identificação e punição dos autores.

Os jogos podem ser considerados uma forma de arte sob o **ponto de vista** lúdico, e sua característica é a interatividade entre os usuários e o universo do jogo. Por outro lado, o jogador passa a depender de vários fatores, como cenário, gênero e jogabilidade, para determinar como será a interação.

Atualmente, os jogos eletrônicos podem ser divididos em categorias de um jogador, multijogador e multijogador on-line. Ainda assim, a conceituação do jogo só pode ser feita após a determinação de seu gênero, ou seja, do objetivo a ser alcançado. Isso é necessário para permitir o desenvolvimento dos elementos gráficos, sonoros e artísticos, além de estabelecer os métodos para sua jogabilidade.

Com o passar dos anos, essa atividade foi ganhando mais reconhecimento, principalmente no mercado econômico, tido como um dos mais ricos e bilionários do mundo, devido à evolução tecnológica dos jogos digitais. Os jogos passaram a integrar várias culturas, o que permitiu o surgimento de vários admiradores e sua expansão para todos os continentes. Os jogos foram inicialmente caracterizados como uma forma ideal de entretenimento para todas as idades.

É importante destacar que o rápido crescimento econômico desse setor de jogos



pode ultrapassar até mesmo a indústria cinematográfica. Jogos disponíveis por meio de computadores, consoles, dispositivos portáteis e telefones celulares logo se tornaram a principal fonte desse crescimento.

De acordo com a pesquisa realizada pela Statista e referenciada pela Insper, foi divulgado a receita da indústria de jogos eletrônicos no valor de US\$396,6 bi, somente no ano de 2023, e com expectativa de ao final de 2024 atingir US\$447,3 bi.

Como demonstrado, os jogos eletrônicos têm um grande número de jogadores em todo o mundo, que jogam com uma variedade de motivações diferentes, incluindo diversão, desafio, competição e interação social. Além disso, os jogos podem ser usados para combater o estresse e outros problemas emocionais. O lazer é, portanto, o objetivo principal dos jogadores, o que impulsiona o mercado de jogos.

Cumprido destacar as dificuldades de responsabilidade penal sobre estes jogadores que praticam a conduta criminosa de crimes contra honra. Onde devido a muitos desses jogos serem internacionais, acaba que por dificultar a questão da jurisdição, tendo em vista que os jogos online têm servidores em diversos locais, dificultando a ordenação entre as autoridades, para investigar e processar os autores. Uma medida de colaboração entre os países de grande marco é a Convenção de Budapeste, a qual foi promulgada no Brasil em 17/04/2023, onde as autoridades brasileiras poderão dispor com diversos recursos nas investigações de cibercrimes, como também em outras infrações penais, a qual necessitem da obtenção de provas eletrônicas/digitais armazenadas em outros países. Desta forma, contribuindo para superar o desafio de responsabilizar os criminosos, tendo em vista que os delitos transcendem as fronteiras geográficas dos países.

Na era da informação, onde a distinção entre o mundo virtual e o mundo real se torna cada vez mais difusa, é fundamental examinar de perto o papel do anonimato nos jogos online como um fator que pode facilitar crimes contra a honra. Essa questão complexa será examinada nesta pesquisa examinando vários aspectos do anonimato nos jogos online e os efeitos legais, éticos e sociais disso. Podemos traçar um caminho para a criação de um ambiente virtual mais positivo e responsável, onde a diversão e o entretenimento coexistam com o respeito à honra e à dignidade de todos, desvendando a máscara do anonimato e descobrindo seus efeitos nocivos nos jogos online.

2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online, que nos últimos anos se tornaram uma das formas mais populares de entretenimento, atraem milhões de jogadores em todo o mundo. Os jogos desse tipo oferecem uma plataforma interativa que permite que os jogadores interajam virtualmente, colaborem e competem uns com os outros.

Os jogos online permitem que jogadores de todo o mundo se comuniquem em tempo real. Diversas funcionalidades, como chats de voz e texto, facilitam essa interação e permitem uma comunicação fluida e dinâmica. Os jogos online dependem da comunicação instantânea, que permite que os jogadores se comuniquem uns com os outros, planejem estratégias e criem comunidades virtuais, criando um ambiente social vibrante e ativo. No entanto, essa mesma comunicação pode servir como um meio de cometer crimes contra honra, como difamação, injúria e calúnia. Esses ambientes, atualmente conhecidos como ciberespaços, conforme é descrito por



Thompson:

tornam as pessoas capazes de agir e interagir a distância; podem intervir e influenciar no curso dos acontecimentos mais distantes no espaço e no tempo. O uso dos meios técnicos dá aos indivíduos novas maneiras de organizar e controlar o espaço e o tempo, e novas maneiras de usar o tempo e o espaço para os próprios fins. O desenvolvimento de novos meios técnicos pode também aprofundar o impacto com que os indivíduos experimentam as dimensões de espaço e de tempo da vida social. (1998, p.29)

Além disso, muitos jogos online se concentram principalmente na competição e na comparação de jogadores. Como resultado dessa estrutura competitiva, a ansiedade, a frustração e a desvalorização de si mesmo podem surgir. As vitórias constantes podem levar os jogadores a um ciclo vicioso em que sentem a necessidade de se superar, o que afeta seu bem-estar emocional.

Muitos jogos online têm sistemas de níveis, conquistas e prêmios para manter os jogadores interessados. Essas mecânicas são feitas para dar aos jogadores uma sensação de realização que os motiva a continuar jogando. Embora essas recompensas possam motivar, elas também podem causar estresse e pressão, principalmente em jogos competitivos de e-sports, onde a pressão de vencer pode levar a comportamentos agressivos e hostis.

O vício em jogos online está se tornando cada vez mais comum. Negligência de responsabilidades, isolamento social, mudanças no humor, problemas de sono e uma compulsão constante por jogar são sintomas de vício. É possível que esse vício tenha um impacto negativo na vida pessoal, profissional e acadêmica dos jogadores, com efeitos negativos significativos em sua saúde mental e bem-estar geral.

Com o aumento da popularidade dos jogos online, surgiram preocupações significativas sobre os aspectos negativos desse meio, incluindo a insegurança dos jogadores. O anonimato pode ajudar as pessoas a se comportar de forma perigosa e até criminosa, como assédio, bullying e outros tipos de comportamento ruim. A capacidade de se esconder atrás de um avatar ou nome de usuário permite que os jogadores se comportem de maneiras que não poderiam fazer na vida real sem se preocupar com os efeitos.

Os efeitos psicossociais dos jogos online também estão ganhando atenção. Os jogadores podem experimentar níveis elevados de estresse, ansiedade e depressão como resultado do assédio e comportamentos tóxicos constantes. A exposição constante a um ambiente hostil pode causar danos psicológicos permanentes, afetando a saúde mental dos jogadores e suas interações sociais tanto online quanto offline. Na visão de (SCHÄFER, GILBERTO; LEIVAS, PAULO GILBERTO COGO; SANTOS, RODRIGO HAMILTON, pg.147): ??O discurso de ódio está dirigido a estigmatizar, escolher e marcar um inimigo, manter ou alterar um estado de coisas, baseando-se numa segregação. Para isso, entoa uma fala articulada, sedutora para um determinado grupo, que articula meios de opressão.??

Embora os jogos online ofereçam uma plataforma interativa e envolvente para



milhões de jogadores em todo o mundo, também têm aspectos que podem causar danos ao meio ambiente. Os sistemas de recompensa, a comunicação instantânea e a natureza competitiva desses jogos são importantes, mas também podem causar estresse, ansiedade e comportamentos tóxicos. Particularmente, permanecer anônimo facilita comportamentos perigosos e dificulta a responsabilização dos jogadores abusivos. Para tornar o ambiente de jogo mais seguro e saudável para todos os jogadores, é imperativo resolver esses problemas.

3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online incluem o anonimato, que permite que os jogadores interajam em um ambiente virtual sem revelar sua verdadeira identidade. Ao permitir que os jogadores explorem e se expressem sem constrangimentos, isso pode dar a eles uma sensação de liberdade e segurança, mas também levanta questões importantes sobre comportamentos irresponsáveis e a promoção de atividades perigosas, como crimes contra a honra, assédio e bullying.

O ambiente anônimo dos jogos online também dificulta a identificação e punição de comportamentos abusivos. Jogadores tóxicos podem escapar da responsabilidade por suas ações, perpetuando um ciclo de impunidade que agrava ainda mais o ambiente de jogo. Essa impunidade pode encorajar comportamentos negativos e criar um ambiente onde a toxicidade é tolerada ou até incentivada.

O anonimato e a distância física nos jogos online podem facilitar o surgimento de comportamentos tóxicos como cyberbullying e crimes contra a honra, (como: difamação, injúria e calúnia). Essas ofensas podem rapidamente se espalhar, manchando a reputação das vítimas e causando danos significativos. A rapidez com que as informações podem se propagar online aumenta o potencial de danos, tornando difícil conter os efeitos negativos de acusações falsas.

Esse anonimato oferece uma camada de proteção que permite aos jogadores agirem de maneiras que não agiriam na vida real, sem medo de repercussões imediatas. Essa ausência de consequências imediatas no mundo virtual pode incentivar jogadores a se comportarem de forma agressiva e desrespeitosa. A dificuldade em rastrear e identificar jogadores abusivos perpetua uma sensação de impunidade. Isso pode fomentar um ambiente onde o comportamento tóxico é tolerado ou mesmo encorajado.

Durante o jogo, os usuários podem enfrentar diversas situações, como provocações, discursão entre a equipe por uma jogada ruim, entre outras situações, e é nestes momentos em que ocorrem condutas criminosas.

A verificação da necessidade de um cadastro do usuário na plataforma digital que hospeda o jogo determina a possibilidade de inserir um sujeito no universo digital dos jogos online. Os requisitos e as informações necessárias para a criação de uma conta tendem a variar, pois cada empresa tem seus próprios termos de serviço.

Para ilustrar, a Blizzard Entertainment, responsável pela criação de populares jogos como World of Warcraft e Overwatch, coleta informações como o país de origem do usuário, nome e sobrenome, data de nascimento, e-mail e número de telefone do usuário para criar uma conta na plataforma com o objetivo de identificar o jogador. Por outro lado, a Riot Games, responsável pelo desenvolvimento de jogos como League of



Legends e Valorant, limita as informações solicitadas ao e-mail e data de nascimento do usuário.

Ocorreu que, mesmo exigindo os dados do jogador para a criação de uma conta, havia uma relativização significativa com a identidade real do sujeito. Isso era um fator que as desenvolvedoras poderiam ter em consideração. Sintomático, no entanto, quando o jogador é capaz de configurar o servidor do jogo, ele também tem a opção de divulgar informações pessoais como nome e sobrenome. Como resultado, ao acessar sua conta, o jogador verá apenas seu nome de usuário, que foi criado e configurado de acordo com sua própria vontade e não conterá informações reais.

O encapsulamento do usuário agressor, que oculta a identidade pessoal física do usuário ao adentrar no universo virtual, é a base para a ocorrência da diversidade de conflitos na esfera digital, especialmente nos jogos multijogador online. Portanto, pode-se dizer que o anonimato é fundamental para afastar o sujeito da realidade e colocá-lo como usuário em um mundo artificial, onde ele pensa ter total controle sobre suas ações e os efeitos que causa.

Um estudo conduzido pela Anti-Defamation League (ADL), demonstrou os jogos mais tóxicos do cenário de jogos eletrônicos on-line, onde em 2019 o jogo mais tóxico era Dota 2, em 2020 ficou empatado entre Dota 2 e Valorant, e por fim em 2021, o jogo considerado mais tóxico era o Valorant. Muitas das condutas ocorreram de forma diferente, sendo 48% através do uso de ferramenta de voz do jogo e 39% por meio do chat de texto do jogo.

10

A popularidade dos jogos online traz consigo um conjunto de desafios complexos relacionados ao anonimato e aos comportamentos nocivos. Para abordar esses desafios, é necessário um esforço combinado de educação, desenvolvimento de ferramentas de moderação e implementação de políticas legais e regulamentares. Ao desmascarar o anonimato e entender seus efeitos nocivos, pode-se assim trabalhar para criar um ambiente virtual onde o entretenimento e o respeito à dignidade humana coexistam harmoniosamente.

4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS:

O anonimato nos jogos online será assunto de debate por muito tempo. Os governos e as plataformas de jogos precisam encontrar uma maneira de equilibrar a liberdade de expressão com a necessidade de proteger os jogadores de comportamentos nocivos. Embora tecnologias como autenticação de identidade e monitoramento de conteúdo possam ajudar a tornar o acesso à Internet mais seguro, elas também levantam questões sobre privacidade e monitoramento.

Cada jogador deve pensar tanto nas vantagens quanto nas desvantagens do anonimato ao jogar jogos online. É essencial estar ciente dos riscos e agir para se proteger, procurando informações, estabelecendo limites e denunciando comportamentos abusivos. Além disso, os governos e as plataformas de jogos devem colaborar para melhorar a segurança e a ética do mundo online. As políticas devem ser claras e rigorosamente seguidas, e qualquer abuso da anonimidade para causar dano a outros jogadores deve ser punido severamente.



Ao usar o anonimato na internet, as pessoas podem se esconder atrás de pseudônimos, perfis falsos e outras ferramentas que podem esconder quem realmente são. O anonimato pode dar às pessoas uma sensação de poder e controle falsa, levando-as a se comportar de forma mais agressiva e desinibida, fazendo coisas que

11
não fariam em outras circunstâncias. Renato Opice leciona: O anonimato na internet pode ser um catalisador de práticas criminosas, uma vez que dificulta a identificação dos infratores e, conseqüentemente, a aplicação de penas. Essa sensação de impunidade encoraja comportamentos abusivos e criminosos" (Opice Blum, 2018).

A invisibilidade virtual impede que os autores sejam investigados e responsabilizados, o que facilita a prática de crimes online. Os criminosos se aproveitam dessa invisibilidade para cometer uma variedade de crimes, desde a propagação de malware e ataques de phishing até o cyberbullying, crimes contra honra, assédio sexual, disseminação de conteúdo ilegal, golpes e fraudes. A capacidade de se esconder sem ter que se preocupar com os efeitos imediatos pode colocar a internet em um ambiente perigoso para muitos usuários. O anonimato pode fazer com que as pessoas pensem que não serão punidas. A ilusória sensação de segurança motiva os infratores a continuar com suas atividades ilícitas, o que estabelece um ciclo de abuso e impunidade.

A falta de punição contínua por crimes online pode levar à normalização de comportamentos tóxicos e abusivos nas plataformas digitais, criando um ambiente hostil e perigoso para usuários, especialmente para grupos vulneráveis e minoritários. As vítimas podem se sentir desmotivadas a denunciar os abusos, o que mantém a sensação de impunidade e torna mais difícil buscar justiça. Sem estratégias eficazes para evitar e punir esses comportamentos, eles se tornam mais comuns e aceitos na cultura online.

Bruce Shneier, leciona: ??O anonimato é inimigo da responsabilização. Ninguém deveria ser autorizado a cometer um crime e depois esconder-se atrás de um véu de anonimato.?? Schneier enfatiza que o anonimato pode servir como um escudo para criminosos, impedindo-os de ser responsabilizados por suas ações. É difícil aplicar a justiça quando os criminosos não podem ser encontrados, o que acaba fomentando os atos ilícitos. Essa impunidade não só prejudica as vítimas diretas, mas também compromete a integridade e a confiança nas plataformas digitais como um todo.

12

Portanto, embora o anonimato ofereça uma proteção razoável para a liberdade de expressão e a privacidade, ele também apresenta problemas significativos para a segurança e a equidade online. É fundamental que os legisladores e as plataformas digitais colaborem para criar soluções que protejam os usuários sem comprometer sua privacidade. Os primeiros passos para estabelecer um ambiente digital seguro e responsável incluem a autenticação de identidade, políticas claras de uso e punições rigorosas para comportamentos abusivos.

5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE:

Os crimes digitais são definidos como aqueles em que o infrator atua na esfera típica do instrumento eletrônico, ou seja, ocorrem diretamente na internet, com a

informação, os dados e o sistema protegidos como bens jurídicos. Neste cenário, é importante entender que esses produtos são exclusivos do mundo digital e podem ser usados apenas nele. Os crimes digitais com alvo digital incluem invasões de sistemas, roubo de dados e disseminação de malware.

Por outro lado, os crimes cibernéticos não se enquadram nessa categoria específica da internet, pois os meios eletrônicos servem como ferramentas para a execução do crime. Estes são essencialmente tipos penais, como violação à honra, violação à intimidade, ameaça e importunação sexual, que são taxados pelo Código Penal, mas **que podem ser** cometidos usando um novo método, como o uso de recursos informáticos, em contraste com os crimes digitais.

Atualmente, a agressão resultante de ofensas cometidas por usuários na internet causou significativos danos, especialmente quando se trata de cyberbullying. Essa modalidade de bullying, que ocorre no meio digital, cria traumas e impactos psicológicos negativos nas vítimas; no entanto, eles frequentemente ultrapassam os limites e passam a se caracterizar como crimes impróprios, especialmente aqueles relacionados à honra, ameaças e perturbação do usuário.

13

Os crimes que ocorrem no universo digital são classificados como "crimes digitais próprios" (praticados contra o meio informático) ou "crimes digitais impróprios" (crimes comuns e especiais manejados por um novo modo operante). Mesmo com estas categorizações, é importante lembrar que o sujeito ativo continua sendo um cidadão do mundo real, o que significa que, mesmo na esfera virtual, ele deve ser considerado um agente criminoso.

No entanto, é claro que o ambiente da internet facilitou a prática de vários crimes e dificultou a responsabilização penal, pois transformou convicções e dificultou a aplicação da lei, pois a noção de tempo e lugar do crime se tornou abstrata no mundo digital. A globalização da internet torna os criminosos acessíveis de qualquer lugar do mundo, dificultando a jurisdição e a capacidade das autoridades de aplicar a lei. A grande quantidade de divergências resultou em cenários mais graves devido à diversidade de participantes das comunidades virtuais. Isso levou à preocupação de manter a harmonia social e preservar a identidade positiva da empresa desenvolvedora e sua reputação.

Como resultado, para criar um ambiente agradável, as comunidades, incluindo as virtuais, dependem das relações interpessoais e de sua coexistência com a dignidade humana coletiva, orientadas para o respeito da personalidade individual. Após a violação dessa harmonia e o surgimento de conflitos, certas ofensas vão além do que é socialmente tolerável, sendo tipificadas penalmente e consideradas um crime contra a honra. Assim, a honra passa a ser o bem jurídico protegido porque os sentimentos éticos-sociais do indivíduo são protegidos quando uma conduta caluniosa é executada (art. 138, CP), insultante (art. 139, CP) ou ofensivo (art. 140, CC).

Devido ao fato de estar diante de um grupo de usuários, é necessário que os crimes mencionados acima sejam cometidos por meio de linguagem escrita e verbal no contexto dos jogos multijogador em linha. A honra objetiva é a mais prejudicada, pois calúnia e difamação exigem a participação de terceiros. Portanto, a acusação de fato



criminoso, deliberadamente falso (calúnia) e a acusação de fato ofensivo à reputação
14

da pessoa (difamação) estão associadas à perturbação da imagem positiva da vítima e fragilização de sua dignidade. A injúria, por outro lado, se move para o domínio da honra subjetiva, onde perspectivas depreciativas são atribuídas à própria imagem da vítima. Como resultado, o uso de adjetivos pejorativos se torna crucial no tipo penal, enquanto a presença de terceiros se torna irrelevante e o foco passa a ser proteger a imagem da pessoa. Nessa hipótese, a configuração do crime é possível apenas por meio da comunicação via rede digital.

A honra pode ser definida como as qualidades morais e intelectuais de uma pessoa, está ligada à dignidade da pessoa e diretamente à forma como ela é vista na sociedade onde vive. A honra também reflete a autoestima. Como a honra é um bem jurídico que deve ser protegido, a violação dela terá consequências para a vítima em sua comunidade.

De acordo com Bitencourt (2017):

A honra, independentemente do conceito que se lhe atribua, tem sido através dos tempos um direito ou interesse penalmente protegido. [...] A proteção da honra, como bem jurídico autônomo, não constitui interesse exclusivo do indivíduo, mas da própria coletividade, que tem interesse na preservação da honra, da incolumidade moral e da intimidade, além de outros bens jurídicos indispensáveis para a harmonia social. Quando determinadas ofensas ultrapassam esses limites toleráveis justifica-se a sua punição, que, na disciplina do Código Penal vigente, pode assumir a forma de calúnia, difamação e injúria. (BITENCOURT, 2017, p.314).

O cibercrime tem uma característica inerente: sua permanência. Cada vez que conteúdo ofensivo é publicado e replicado, a vítima é prejudicada novamente. As redes sociais ajudam a esse tipo de crime aumentar a um nível que dificilmente pode ser diminuído mais tarde. Ainda que os crimes contra a honra não precisem de um meio digital para ser cometidos, eles têm se tornado cada vez mais comuns ocorrer no ambiente virtual.

Segundo Queiroz e Araújo (2013):

O que o Ciberdireito visa é a punição criminal, reparação civil dos danos morais e materiais sofridos pela vítima e prevenir futuros crimes, sendo que este delito
15

quando praticado virtualmente tem repercussão infinitamente maior do que em qualquer outro meio de comunicação, pois a internet é uma ferramenta virtual que tem um poder de abranger milhões e o conteúdo uma vez lançado na rede mundial de computadores, multiplica-se infinitamente no ciberespaço através do acesso humano. (QUEIROZ; ARAÚJO, 2013).

Considerando o grande número de condutas tipificadas e presentes no mundo digital, a decisão sobre a possibilidade de responsabilizar o sujeito ativo é questionável. Isso se deve ao fato de que as empresas de jogos já têm diretrizes preventivas que visam prevenir novos comportamentos inadequados. Portanto, os princípios da proporcionalidade e da ultima ratio legis mantêm o direito penal digital sob o viés, pois

nem todas as práticas são realmente delitos criminais e de risco.

É importante destacar a Lei n.º 14.811/2024, sendo um grande marco e avanço, tendo em vista garantir proteção legal àqueles perseguidos na internet, oferecendo amparo jurídico às vítimas. Onde esta legislação define como crime a intimidação sistemática, tanto física ou psicológica.

No entanto, o objeto de problematização, o anonimato, dá ao usuário uma liberalidade intangível, alterando suas características de gênero, idade e religião, o que frequentemente não corresponde à identidade real do sujeito. Portanto, devido ao sentimento de impunidade do agressor, as ações e comportamentos tendem a exceder o socialmente tolerável. Assim, quando existe prévia previsão legal na prática, existe a possibilidade de recorrer à via judicial.

A anonimidade pode ser usada tanto para proteger quanto para ocultar comportamentos prejudiciais, e encontrar um equilíbrio equilibrado é fundamental para o bem-estar da sociedade digital. Para proteger as pessoas e preservar a integridade do espaço digital, são necessárias medidas preventivas eficazes e mecanismos legais robustos. Para reduzir a incidência de crimes contra a honra e criar um ambiente digital mais seguro para todos, é essencial promover uma cultura de respeito e responsabilidade online, onde a dignidade humana é valorizada.

6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL:

16

O departamento de meios eletrônicos é o local onde os crimes digitais podem ser noticiados e investigados. No entanto, apenas por meio de um inquérito policial será possível descobrir a autoria e a materialidade da delitiva. Portanto, pode-se dizer que o procedimento policial utilizado seguiu a mesma lógica do processo penal comum, embora tenha evitado as questões únicas do modus operandi e da investigação. Portanto, uma investigação preliminar continuará para investigar o *fumus commissi delicti*, coletando evidências **que podem ser** denunciadas pelo Ministério Público após a conclusão do inquérito policial.

A falta de material probatório dificulta frequentemente a identificação da autoria do crime digital. Portanto, se depender da plataforma, é necessário que o Poder Judiciário viole o sigilo de dados. Para continuar com a investigação criminal, a solicitação deve ser prontamente justificada e justificada com os motivos que levaram a isso, bem como a duração dos registros. Ocorre que, nesses casos, a necessidade de um mandado judicial faz com que a investigação seja adiada, o que prejudica os aspectos probatórios e de armazenamento de registros da plataforma.

Todavia, como mencionado anteriormente, as empresas desenvolvedoras de jogos multijogador em linha criaram **Termos de Uso** e Política de Privacidade para esses jogos. Isso facilita a investigação porque os termos do contrato permitem expressamente que os dados sejam fornecidos ao estado quando necessário. Como resultado, uma investigação preliminar pode ser realizada a partir de uma solicitação de dados. Isso permitirá **acesso à informação** de IP, localização, nome e sobrenome do suspeito de acordo com os registros da empresa sem a necessidade de um mandado judicial.

Mas, dependendo da empresa e da estrutura que ela usa, os dados dos

jogadores serão fornecidos uns pelos outros. Isso torna a busca na Internet mais fácil sem necessidade de processos judiciais. Esta história retrata a situação de um jogador de Counter-Strike: Global Offensive que foi alvo de injúria racial e ameaças de morte

17
enquanto joga online. Conforme relatado pelo usuário, foi possível identificar os dados públicos do perfil do agressor, incluindo suas redes sociais, como resultado. (r.16) Apesar de essa medida ser viável em alguns casos, a volatilidade, a virtualidade e o anonimato do ambiente dificultam a identificação do autor do crime. Assim, após o envio do requerimento policial, o endereço IP do responsável geralmente será usado para buscar.

O universo dos crimes digitais impróprios também requer a materialidade da conduta, apesar da necessidade de identificar o autor do delito. Em verdade, esses indícios, em conjunto com os dados do jogador agressor, podem ser fornecidos por meio de um pedido policial. Assim, a solicitação deve ser justificada com as informações necessárias, datas e horários. A partir disso, a própria empresa de desenvolvimento de jogos disponibilizará gravações e históricos de conversas relacionadas a partidas anteriores com o objetivo de colaborar e determinar a materialidade do crime, servindo como elemento probatório.

Por último, mas não menos importante, a vítima pode fornecer informações específicas para uso na investigação preliminar. No entanto, nesta hipótese, a origem e a forma de armazenamento das informações devem ser consideradas com cuidado, pois a coleta de informações deve ser validada legalmente.

Nesse sentido, a mera captura de tela, também conhecida como captura de tela (print screen), coloca em dúvida a veracidade da imagem devido à possibilidade de edição e alteração. Como resultado, a validação por meio de uma ata notarial é possível, mantendo a integridade formal do documento. Ainda assim, a prova testemunhal e pericial podem ser usadas no processo penal para verificar dados da internet. No entanto, quando se trata de jogos multijogador em linha, os procedimentos judiciais padronizados acabam limitando a eficácia dos documentos, pois os acessos a esses jogos não são acessíveis por meio de sites ou páginas da web, o que significa que o acesso não pode ser salvo em arquivos ou feito novamente. Apenas capturas de tela validadas por um tabelião e solicitações de informações policiais são suficientes.

18
Cumpre destacar que o Brasil está entre os países mais atrasados na investigação de crimes digitais, principalmente em relação aos cibercrimes. Essa dificuldade é principalmente causada pela falta de tipificações penais, que impedem a criminalização de ações realizadas na internet. Por outro lado, embora ainda haja ações prejudiciais atípicas no que diz respeito aos cibercrimes impróprios, a preocupação com a tipificação deixa de ser um problema ao lidar com esses delitos porque os delitos já são amplamente conhecidos no Código Penal.

Ainda que várias infrações sejam reconhecidas e possíveis de serem comunicadas às autoridades, os crimes digitais impróprios são de natureza tecnológica e não têm perspectivas penais diferentes que merecem atenção devido aos erros procedimentais. Apesar do fato de serem realizados no contexto de jogos multijogador,



os crimes que ocorrem dentro desses tipos de jogos por natureza enfrentam os mesmos desafios que enfrentam os demais crimes digitais. Assim, no processo investigatório dos cibercrimes, que são amplamente reconhecidos pela doutrina, algumas questões enfrentadas atualmente incluem a formação dos policiais, os limites na cooperação internacional e a falta de cooperação entre os órgãos de investigação. Atualmente, os juízes que conduzem processos criminais não têm especialização em tecnologia e informática, o que significa que essa informação só pode ser acessada por aqueles que se interessam e buscam aprofundar seus conhecimentos, sem conexão com os órgãos de persecução penal. Assim, uma investigação de qualidade e eficaz requer mão de obra especializada, sistemas e equipamentos atualizados. Isso ocorre porque a investigação de crimes digitais é muito minuciosa. Por outro lado, os avanços tecnológicos sociais frequentemente superam o interesse público e, portanto, esse tratamento será conduzido de acordo com esse interesse público.

Esse aspecto finalmente se reflete no desenvolvimento da investigação criminal, pois haverá um desequilíbrio significativo entre os órgãos responsáveis. Assim, a disparidade qualitativa ocorre em vários órgãos no Brasil e também dentro de uma única delegacia.

19

Na mesma linha, o princípio da territorialidade determina que a competência e a apuração dos crimes digitais dependerão exatamente do local em que o crime foi praticado. No entanto, o senso abstrato relevante de espaço e tempo é encontrado nos cibercrimes, o que cria uma verdadeira conexão entre a esfera estadual e federal, pois as ações podem ser realizadas em um estado e seus efeitos podem ocorrer em outro. Por outro lado, com empresas como a Riot Games e a Blizzard Entertainment que são globais e contam com jogadores de vários países que se comunicam nos servidores, os crimes com conduta e resultado transnacionais são uma das maiores questões. Essa preocupação surge em torno da cooperação internacional, pois, embora o Brasil tenha aderido à Convenção de Budapeste, muitas provedoras de internet acabaram se instalando no exterior, inclusive em países sem leis específicas. Como resultado, o processo se torna mais difícil porque requer uma colaboração global completa. Por outro lado, a Convenção de Budapeste é sobre um acordo entre os países membros do Conselho da Europa que foi estabelecido em 2001 com o objetivo de resolver os problemas relacionados à persecução penal dos crimes digitais. O Brasil recebeu o convite para aderir à mencionada convenção em 2021, por meio do Decreto Legislativo 37/21161. Assim, as práticas de investigação e produção de provas para crimes digitais tendem a melhorar, embora ainda existam vários obstáculos para identificar a autoria e a materialidade dos delitos.

A persecução penal dos crimes digitais, lato sensu, é obscura porque é um campo relativamente novo, principalmente para as autoridades brasileiras. Portanto, esses crimes são relativamente fáceis quando ocorrem em ambientes multijogador online, pois as empresas desenvolvedoras de jogos permitem a busca de informações e autoria por meio de **termos de uso** e políticas de privacidade.

No entanto, devido à possibilidade de inconstitucionalidade nas averiguações policiais, a natureza dessa investigação leva a enfatizar fatores de atenção às



autoridades. Esse alerta indica se a obtenção de dados é necessária ou não, pois pode haver abuso de autoridade. Para isso, mesmo que os direitos fundamentais sejam

20

limitados devido ao perigo existente, é necessário adotar métodos procedimentais proporcionais para a segurança comum.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O presente trabalho abordou uma temática interdisciplinar, a fim de demonstrar os efeitos dos comportamentos prejudiciais e criminosos do anonimato em jogos on-line. Assim, passando pelo conceito de comunidades virtuais até examinar os tipos penais de crimes contra a honra, foi possível observar que esses crimes podem ter um novo modus operandi, conhecido como crimes digitais impróprios.

Portanto, as condutas mencionadas acima que são inadequadas e podem ser punidas pelas empresas desenvolvedoras de jogos geralmente se caracterizam como injúria, difamação, calúnia ou ameaça, e pode haver ação penal para investigar o crime. Uma vez que os jogos online prevaleçam sob uma ótica inovadora, a pesquisa descobriu a grande importância deste âmbito para a sociedade, entrando no campo do Direito Digital. Logo, como não há contato físico, os possíveis comportamentos criminosos se limitam à comunicação verbal ou escrita, o que tira a harmonia das comunidades virtuais e leva à vitimização criminal.

No entanto, foi estabelecido que os criminosos ativos, apesar de serem identificados por seu nome de usuário e eventual anonimato dentro do jogo, devem cumprir suas obrigações legais. Devido a isso, os infratores não podem ser esquecidos e devem ser punidos se forem identificados.

Os aspectos do anonimato do jogador agressor e uma possível investigação preliminar sobre suas ações eram inicialmente os principais problemas abordados neste trabalho. Assim, o estudo descobriu que os termos de uso e as políticas de privacidade das empresas desenvolvedoras em jogos multijogador online facilitam a identificação da autoria e da materialidade do crime. As desenvolvedoras de jogos digitais afastam de si a responsabilidade. Eles só podem divulgar os dados quando solicitados para relatar

21

um crime ou solicitados pelas autoridades. Mesmo assim, as empresas de jogos digitais têm o poder de punir os jogadores que cometem agressões banindo ou suspendendo suas contas.

Com o presente trabalho pode-se concluir que os crimes contra honra no universo dos jogos online, e mesmo com o anonimato do criminoso, as autoridades policiais, diante de investigação preliminar, podem solicitar informações das empresas de desenvolvimento de jogos durante a investigação. Essa cooperação entre o estado e as empresas permite que o sujeito ativo seja identificado.

22

REFERÊNCIAS:

FIORILLO, Celso Antônio P.; CONTE, Christiany P. Crimes no meio ambiente digital. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2016. E-book. ISBN 9788547204198.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547204198/>.

Acesso em: 25 conjuntos. 2023.

CRESPO, Marcelo Xavier de F. Crimes digitais. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2011. E-book. ISBN 9788502136663. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502136663/>. Acesso em: 25 conjuntos. 2023.

BRITO, Auriney. Direito Penal Informático. Editora Saraiva, 2013. GUIMARÃES, Antonio Sérgio A. Preconceito racial: modos, temas e tempos. v.6. (Coleção preconceitos). Cortez, 2017.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

BRASIL. Lei nº14.532, de 11 de janeiro de 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14532.htm

BRASIL. Decreto nº11.491, de 12 de abril de 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Decreto/D11491.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%2011.491%2C%20DE%2012,23%20de%20novembro%20de%202001.

PEREIRA, Bruno. LOL: APÓS DENÚNCIAS DE RACISMO, LOUD DEMITE JOGADOR APÓS QUATRO HORAS. 31 de maio de 2022. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/lol-apos-denuncia-de-racismo-loud-demite-jogador-apos-quatro-horas.>

Carta Capital. Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada... Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-Adequada/>.

SALEN, K. & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.FELICIANO, Guilherme Guimarães (2000). Informática e criminalidade: parte I: lineamentos e definições.Ódio não é jogo: assédio e experiências sociais positivas em jogos online 2021. Disponível em:

23
<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021.>

SCHÄFER, Gilberto; LEIVAS, Paulo Gilberto Cogo; SANTOS, Rodrigo Hamilton dos. Discurso de ódio: da abordagem conceitual ao discurso parlamentar. Revista de informação legislativa: RIL, v. 52, n. 207, p. 143-158, jul./set. 2015. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/52/207/ril_v52_n207_p143>;

Opice Blum, R. (2018). Direito Digital e a Internet. São Paulo: Editora Atlas.

RIOT GAMES. Termos de serviço da Riot Games. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR#id.i3fdbmj4d8qk.>

BLIZZARD. Política de privacidade da Blizzard Entertainment. Irvine, 2021. Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/legal/bbee59bd-7386-4098-b584-d79a2d439fdb/politica-de-privacidade-dablizzard-entertainment#1238494834.>

Empresa de análise de estatísticas, fazendo estudo do marketing de jogos. INSPER. Disponível em:

<https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-puxa-crescimento-da-re>



ceita-de-hardware/.

BITENCOURT, Cezar Roberto. Tratado de Direito Penal: parte especial 2, dos crimes contra a pessoa. 17. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

QUEIROZ, Andressa Veríssimo de; ARAÚJO, Antônia Alcimária Paula de. Ciberdireito: crimes cibernéticos contra a honra. WEBARTIGOS, 2013.

TRIBUNAONLINE. Humilhações em jogos de internet vão parar na polícia. Vitória, 2021. Disponível em:

<https://tribunaonline.com.br/cidades/humilhacoes-em-jogos-de-internet-vaio-parar-na-policia-97496>.



=====

Arquivo 1: [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf](#) (6133 termos)

Arquivo 2: <https://seer.ufrgs.br/revfacdir/article/view/69863> (735 termos)

Termos comuns: 30

Similaridade: 0,43%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf](#) (6133 termos)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento

<https://seer.ufrgs.br/revfacdir/article/view/69863> (735 termos)

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR

FACULDADE DE DIREITO

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA HONRA

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA HONRA

Trabalho de conclusão do curso, apresentado para obtenção do título de

Bacharel no Curso **de Direito da**

Universidade Católica do Salvador, UCSAL.

Orientador: Prof. Leonardo Bacellar

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA HONRA

Trabalho de conclusão de curso, **do curso de Direito, da** Universidade Católica do Salvador apresentado como exigência parcial para obtenção do título de bacharel em Direito

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Leonardo Bacellar

Orientador

Professor

Thomas Bacellar

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA HONRA



Dante Gabriel Lyra 1

Leonardo Bacellar 2

RESUMO: Os jogos online tornaram-se uma parte essencial da cultura moderna, proporcionando entretenimento e oportunidades de interação para milhões de jogadores em todo o mundo. No entanto, o anonimato que esses ambientes virtuais oferecem também está associado a vários problemas, incluindo crimes contra a honra. Este trabalho examina como o anonimato durante os jogos online pode ajudar a cometer tais crimes e analisa os efeitos legais e sociais disso. O crescente universo dos jogos online, que atrai uma grande quantidade de jogadores para seus mundos virtuais, revela um lado obscuro: o anonimato como facilitador de crimes contra honra. Este trabalho discute como a falta de identificação real leva a comportamentos prejudiciais e prejudica a experiência de jogo.

Palavras-chave: Anonimato. Crimes contra a honra. Jogos online. Impunidade.

Processo Penal.

Abstract: Online games have become an essential part of modern culture, providing entertainment and interaction opportunities for millions of players around the world. However, the anonymity that these virtual environments offer is also associated with several problems, including honor crimes. This work examines how anonymity during online gaming can help commit such crimes and analyzes the legal and social effects of this. The growing universe of online games, which attracts a large number of players to their virtual worlds, reveals a dark side: anonymity as a facilitator of crimes against honor. This work discusses how the lack of real identification leads to harmful behavior and harms the gaming experience.

Keywords: Anonymity. Crimes against honor. Online games. Impunity. Criminal proceedings.

1. Graduando **do curso de** Direito pela Universidade Católica do Salvador, e-mail: dante-gabriel@hotmail.com

2. Professor da Universidade Católica do Salvador ? UCSAL. Orientador

2Sumário: 1. INTRODUÇÃO 2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE 3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE 4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS 5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE 6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS 8. REFERÊNCIAS.

1. INTRODUÇÃO:

Os jogos on-line foram uma forma popular de entretenimento nos últimos anos, oferecendo aos jogadores uma plataforma interativa para competir, trabalhar com outras pessoas e se conectar em um ambiente virtual. No entanto, com a popularidade crescente dessa plataforma, surgiram preocupações sobre o uso indevido, principalmente **em relação à** privacidade dos jogadores. Na visão de (SALEN & ZIMMERMAN, 2003): ??Um jogo é um sistema em que os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que permitem um resultado quantificável.??

O mundo virtual dos jogos online, que outrora era uma fonte de fantasia e



entretenimento, vem se transformando em um ambiente propício à proliferação de delitos contra a honra. O anonimato, intrínseco a muitos desses jogos, protege a identidade dos jogadores, os deixando livres para difundir ofensas, injúrias e difamações sem se preocupar com consequências. A distância física e a falta de um rosto criam uma sensação falsa de impunidade que leva a comportamentos vexatórios e abusivos para um ambiente perigoso.

Os crimes contra a honra, como calúnia, difamação e injúria, estão no centro dessa situação preocupante. A contenção e a responsabilização dos autores são difíceis devido à rapidez com que as informações se propagam no mundo digital. Isso se deve à natureza efêmera de muitas plataformas online. A vítima se sente vulnerável e exposta, e sua reputação e imagem são manchadas sem a devida proteção legal. Para compreendermos a magnitude desse problema, é crucial analisar os diversos fatores que contribuem para a proliferação de crimes contra a honra nos jogos online. A cultura da competição exacerbada, a busca por reconhecimento virtual e a frustração diante de derrotas ou perdas podem desencadear comportamentos agressivos e hostis. O anonimato, por sua vez, amplifica essa agressividade, permitindo que os jogadores se expressem de forma mais inibida e sem o constrangimento da exposição pública.

Os crimes contra a honra cometidos nos jogos online podem ter consequências devastadoras para as vítimas. A dor moral, o sofrimento psicológico e o dano à reputação podem afetar sua vida por um longo período de tempo, afetando suas relações interpessoais, suas relações profissionais e até mesmo sua saúde mental. Devido a esta situação preocupante, é imperativo encontrar soluções para combater esse tipo de delitos e proteger os jogadores. Ações educativas para educar as pessoas sobre os perigos do anonimato e os efeitos dos crimes contra a honra são essenciais para tornar o mundo online mais seguro e respeitoso. Para deter a impunidade e garantir a justiça para as vítimas, é necessário criar ferramentas que facilitem a identificação e punição dos autores.

Os jogos podem ser considerados uma forma de arte sob o ponto de vista lúdico, e sua característica é a interatividade entre os usuários e o universo do jogo. Por outro lado, o jogador passa a depender de vários fatores, como cenário, gênero e jogabilidade, para determinar como será a interação.

Atualmente, os jogos eletrônicos podem ser divididos em categorias de um jogador, multijogador e multijogador on-line. Ainda assim, a conceituação do jogo só pode ser feita após a determinação de seu gênero, ou seja, do objetivo a ser alcançado. Isso é necessário para permitir o desenvolvimento dos elementos gráficos, sonoros e artísticos, além de estabelecer os métodos para sua jogabilidade.

Com o passar dos anos, essa atividade foi ganhando mais reconhecimento, principalmente no mercado econômico, tido como um dos mais ricos e bilionários do mundo, devido à evolução tecnológica dos jogos digitais. Os jogos passaram a integrar várias culturas, o que permitiu o surgimento de vários admiradores e sua expansão para todos os continentes. Os jogos foram inicialmente caracterizados como uma forma ideal de entretenimento para todas as idades.

É importante destacar que o rápido crescimento econômico desse setor de jogos



pode ultrapassar até mesmo a indústria cinematográfica. Jogos disponíveis por meio de computadores, consoles, dispositivos portáteis e telefones celulares logo se tornaram a principal fonte desse crescimento.

De acordo com a pesquisa realizada pela Statista e referenciada pela Insper, foi divulgado a receita da indústria de jogos eletrônicos no valor de US\$396,6 bi, somente no ano de 2023, e com expectativa de ao final de 2024 atingir US\$447,3 bi.

Como demonstrado, os jogos eletrônicos têm um grande número de jogadores em todo o mundo, que jogam com uma variedade de motivações diferentes, incluindo diversão, desafio, competição e interação social. Além disso, os jogos podem ser usados para combater o estresse e outros problemas emocionais. O lazer é, portanto, o objetivo principal dos jogadores, o que impulsiona o mercado de jogos.

Cumprido destacar as dificuldades de responsabilidade penal sobre estes jogadores que praticam a conduta criminosa de crimes contra honra. Onde devido a muitos desses jogos serem internacionais, acaba que por dificultar a questão da jurisdição, tendo em vista que os jogos online têm servidores em diversos locais, dificultando a ordenação entre as autoridades, para investigar e processar os autores. Uma medida de colaboração entre os países de grande marco é a Convenção de Budapeste, a qual foi promulgada no Brasil em 17/04/2023, onde as autoridades brasileiras poderão dispor com diversos recursos nas investigações de cibercrimes, como também em outras infrações penais, a qual necessitem da obtenção de provas eletrônicas/digitais armazenadas em outros países. Desta forma, contribuindo para superar o desafio de responsabilizar os criminosos, tendo em vista que os delitos transcendem as fronteiras geográficas dos países.

Na era da informação, onde a distinção entre o mundo virtual e o mundo real se torna cada vez mais difusa, é fundamental examinar de perto o papel do anonimato nos jogos online como um fator que pode facilitar crimes contra a honra. Essa questão complexa será examinada nesta pesquisa examinando vários aspectos do anonimato nos jogos online e os efeitos legais, éticos e sociais disso. Podemos traçar um caminho para a criação de um ambiente virtual mais positivo e responsável, onde a diversão e o entretenimento coexistam com o respeito à honra e à dignidade de todos, desvendando a máscara do anonimato e descobrindo seus efeitos nocivos nos jogos online.

2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online, que nos últimos anos se tornaram uma das formas mais populares de entretenimento, atraem milhões de jogadores em todo o mundo. Os jogos desse tipo oferecem uma plataforma interativa que permite que os jogadores interajam virtualmente, colaborem e competem uns com os outros.

Os jogos online permitem que jogadores de todo o mundo se comuniquem em tempo real. Diversas funcionalidades, como chats de voz e texto, facilitam essa interação e permitem uma comunicação fluida e dinâmica. Os jogos online dependem da comunicação instantânea, que permite que os jogadores se comuniquem uns com os outros, planejem estratégias e criem comunidades virtuais, criando um ambiente social vibrante e ativo. No entanto, essa mesma comunicação pode servir como um meio de cometer crimes contra honra, como difamação, injúria e calúnia. Esses ambientes, atualmente conhecidos como ciberespaços, conforme é descrito por



Thompson:

tornam as pessoas capazes de agir e interagir a distância; podem intervir e influenciar no curso dos acontecimentos mais distantes no espaço e no tempo. O uso dos meios técnicos dá aos indivíduos novas maneiras de organizar e controlar o espaço e o tempo, e novas maneiras de usar o tempo e o espaço para os próprios fins. O desenvolvimento de novos meios técnicos pode também aprofundar o impacto com que os indivíduos experimentam as dimensões de espaço e de tempo da vida social. (1998, p.29)

Além disso, muitos jogos online se concentram principalmente na competição e na comparação de jogadores. Como resultado dessa estrutura competitiva, a ansiedade, a frustração e a desvalorização de si mesmo podem surgir. As vitórias constantes podem levar os jogadores a um ciclo vicioso em que sentem a necessidade de se superar, o que afeta seu bem-estar emocional.

Muitos jogos online têm sistemas de níveis, conquistas e prêmios para manter os jogadores interessados. Essas mecânicas são feitas para dar aos jogadores uma sensação de realização que os motiva a continuar jogando. Embora essas recompensas possam motivar, elas também podem causar estresse e pressão, principalmente em jogos competitivos de e-sports, onde a pressão de vencer pode levar a comportamentos agressivos e hostis.

O vício em jogos online está se tornando cada vez mais comum. Negligência de responsabilidades, isolamento social, mudanças no humor, problemas de sono e uma compulsão constante por jogar são sintomas de vício. É possível que esse vício tenha um impacto negativo na vida pessoal, profissional e acadêmica dos jogadores, com efeitos negativos significativos em sua saúde mental e bem-estar geral.

Com o aumento da popularidade dos jogos online, surgiram preocupações significativas sobre os aspectos negativos desse meio, incluindo a insegurança dos jogadores. O anonimato pode ajudar as pessoas a se comportar de forma perigosa e até criminosa, como assédio, bullying e outros tipos de comportamento ruim. A capacidade de se esconder atrás de um avatar ou nome de usuário permite que os jogadores se comportem de maneiras que não poderiam fazer na vida real sem se preocupar com os efeitos.

Os efeitos psicossociais dos jogos online também estão ganhando atenção. Os jogadores podem experimentar níveis elevados de estresse, ansiedade e depressão como resultado do assédio e comportamentos tóxicos constantes. A exposição constante a um ambiente hostil pode causar danos psicológicos permanentes, afetando a saúde mental dos jogadores e suas interações sociais tanto online quanto offline. Na visão de (SCHÄFER, GILBERTO; LEIVAS, PAULO GILBERTO COGO; SANTOS, RODRIGO HAMILTON, pg.147): ??O discurso de ódio está dirigido a estigmatizar, escolher e marcar um inimigo, manter ou alterar um estado de coisas, baseando-se numa segregação. Para isso, entoa uma fala articulada, sedutora para um determinado grupo, que articula meios de opressão.??

Embora os jogos online ofereçam uma plataforma interativa e envolvente para



milhões de jogadores em todo o mundo, também têm aspectos que podem causar danos ao meio ambiente. Os sistemas de recompensa, a comunicação instantânea e a natureza competitiva desses jogos são importantes, mas também podem causar estresse, ansiedade e comportamentos tóxicos. Particularmente, permanecer anônimo facilita comportamentos perigosos e dificulta a responsabilização dos jogadores abusivos. Para tornar o ambiente de jogo mais seguro e saudável para todos os jogadores, é imperativo resolver esses problemas.

3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online incluem o anonimato, que permite que os jogadores interajam em um ambiente virtual sem revelar sua verdadeira identidade. Ao permitir que os jogadores explorem e se expressem sem constrangimentos, isso pode dar a eles uma sensação de liberdade e segurança, mas também levanta questões importantes sobre comportamentos irresponsáveis e a promoção de atividades perigosas, como crimes contra a honra, assédio e bullying.

O ambiente anônimo dos jogos online também dificulta a identificação e punição de comportamentos abusivos. Jogadores tóxicos podem escapar da responsabilidade por suas ações, perpetuando um ciclo de impunidade que agrava ainda mais o ambiente de jogo. Essa impunidade pode encorajar comportamentos negativos e criar um ambiente onde a toxicidade é tolerada ou até incentivada.

O anonimato e a distância física nos jogos online podem facilitar o surgimento de comportamentos tóxicos como cyberbullying e crimes contra a honra, (como: difamação, injúria e calúnia). Essas ofensas podem rapidamente se espalhar, manchando a reputação das vítimas e causando danos significativos. A rapidez com que as informações podem se propagar online aumenta o potencial de danos, tornando difícil conter os efeitos negativos de acusações falsas.

Esse anonimato oferece uma camada de proteção que permite aos jogadores agirem de maneiras que não agiriam na vida real, sem medo de repercussões imediatas. Essa ausência de consequências imediatas no mundo virtual pode incentivar jogadores a se comportarem de forma agressiva e desrespeitosa. A dificuldade em rastrear e identificar jogadores abusivos perpetua uma sensação de impunidade. Isso pode fomentar um ambiente onde o comportamento tóxico é tolerado ou mesmo encorajado.

Durante o jogo, os usuários podem enfrentar diversas situações, como provocações, discursão entre a equipe por uma jogada ruim, entre outras situações, e é nestes momentos em que ocorrem condutas criminosas.

A verificação da necessidade de um cadastro do usuário na plataforma digital que hospeda o jogo determina a possibilidade de inserir um sujeito no universo digital dos jogos online. Os requisitos e as informações necessárias para a criação de uma conta tendem a variar, pois cada empresa tem seus próprios termos de serviço.

Para ilustrar, a Blizzard Entertainment, responsável pela criação de populares jogos como World of Warcraft e Overwatch, coleta informações como o país de origem do usuário, nome e sobrenome, data de nascimento, e-mail e número de telefone do usuário para criar uma conta na plataforma com o objetivo de identificar o jogador. Por outro lado, a Riot Games, responsável pelo desenvolvimento de jogos como League of



Legends e Valorant, limita as informações solicitadas ao e-mail e data de nascimento do usuário.

Ocorreu que, mesmo exigindo os dados do jogador para a criação de uma conta, havia uma relativização significativa com a identidade real do sujeito. Isso era um fator que as desenvolvedoras poderiam ter em consideração. Sintomático, no entanto, quando o jogador é capaz de configurar o servidor do jogo, ele também tem a opção de divulgar informações pessoais como nome e sobrenome. Como resultado, ao acessar sua conta, o jogador verá apenas seu nome de usuário, que foi criado e configurado de acordo com sua própria vontade e não conterá informações reais.

O encapsulamento do usuário agressor, que oculta a identidade pessoal física do usuário ao adentrar no universo virtual, é a base para a ocorrência da diversidade de conflitos na esfera digital, especialmente nos jogos multijogador online. Portanto, pode-se dizer que o anonimato é fundamental para afastar o sujeito da realidade e colocá-lo como usuário em um mundo artificial, onde ele pensa ter total controle sobre suas ações e os efeitos que causa.

Um estudo conduzido pela Anti-Defamation League (ADL), demonstrou os jogos mais tóxicos do cenário de jogos eletrônicos on-line, onde em 2019 o jogo mais tóxico era Dota 2, em 2020 ficou empatado entre Dota 2 e Valorant, e por fim em 2021, o jogo considerado mais tóxico era o Valorant. Muitas das condutas ocorreram de forma diferente, sendo 48% através do uso de ferramenta de voz do jogo e 39% por meio do chat de texto do jogo.

10

A popularidade dos jogos online traz consigo um conjunto de desafios complexos relacionados ao anonimato e aos comportamentos nocivos. Para abordar esses desafios, é necessário um esforço combinado de educação, desenvolvimento de ferramentas de moderação e implementação de políticas legais e regulamentares. Ao desmascarar o anonimato e entender seus efeitos nocivos, pode-se assim trabalhar para criar um ambiente virtual onde o entretenimento e o respeito à dignidade humana coexistam harmoniosamente.

4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS:

O anonimato nos jogos online será assunto de debate por muito tempo. Os governos e as plataformas de jogos precisam encontrar uma maneira de equilibrar a **liberdade de expressão** com a necessidade de proteger os jogadores de comportamentos nocivos. Embora tecnologias como autenticação de identidade e monitoramento de conteúdo possam ajudar a tornar o acesso à Internet mais seguro, elas também levantam questões sobre privacidade e monitoramento.

Cada jogador deve pensar tanto nas vantagens quanto nas desvantagens do anonimato ao jogar jogos online. É essencial estar ciente dos riscos e agir para se proteger, procurando informações, estabelecendo limites e denunciando comportamentos abusivos. Além disso, os governos e as plataformas de jogos devem colaborar para melhorar a segurança e a ética do mundo online. As políticas devem ser claras e rigorosamente seguidas, e qualquer abuso da anonimidade para causar dano a outros jogadores deve ser punido severamente.



Ao usar o anonimato na internet, as pessoas podem se esconder atrás de pseudônimos, perfis falsos e outras ferramentas que podem esconder quem realmente são. O anonimato pode dar às pessoas uma sensação de poder e controle falsa, levando-as a se comportar de forma mais agressiva e desinibida, fazendo coisas que

11
não fariam em outras circunstâncias. Renato Opice leciona: "O anonimato na internet pode ser um catalisador de práticas criminosas, uma vez que dificulta a identificação dos infratores e, conseqüentemente, a aplicação de penas. Essa sensação de impunidade encoraja comportamentos abusivos e criminosos" (Opice Blum, 2018).

A invisibilidade virtual impede que os autores sejam investigados e responsabilizados, o que facilita a prática de crimes online. Os criminosos se aproveitam dessa invisibilidade para cometer uma variedade de crimes, desde a propagação de malware e ataques de phishing até o cyberbullying, crimes contra honra, assédio sexual, disseminação de conteúdo ilegal, golpes e fraudes. A capacidade de se esconder sem ter que se preocupar com os efeitos imediatos pode colocar a internet em um ambiente perigoso para muitos usuários. O anonimato pode fazer com que as pessoas pensem que não serão punidas. A ilusória sensação de segurança motiva os infratores a continuar com suas atividades ilícitas, o que estabelece um ciclo de abuso e impunidade.

A falta de punição contínua por crimes online pode levar à normalização de comportamentos tóxicos e abusivos nas plataformas digitais, criando um ambiente hostil e perigoso para usuários, especialmente para grupos vulneráveis e minoritários. As vítimas podem se sentir desmotivadas a denunciar os abusos, o que mantém a sensação de impunidade e torna mais difícil buscar justiça. Sem estratégias eficazes para evitar e punir esses comportamentos, eles se tornam mais comuns e aceitos na cultura online.

Bruce Schneier, leciona: "O anonimato é inimigo da responsabilização. Ninguém deveria ser autorizado a cometer um crime e depois esconder-se atrás de um véu de anonimato." Schneier enfatiza que o anonimato pode servir como um escudo para criminosos, impedindo-os de ser responsabilizados por suas ações. É difícil aplicar a justiça quando os criminosos não podem ser encontrados, o que acaba fomentando os atos ilícitos. Essa impunidade não só prejudica as vítimas diretas, mas também compromete a integridade e a confiança nas plataformas digitais como um todo.

12

Portanto, embora o anonimato ofereça uma proteção razoável para a **liberdade de expressão e** a privacidade, ele também apresenta problemas significativos para a segurança e a equidade online. É fundamental que os legisladores e as plataformas digitais colaborem para criar soluções que protejam os usuários sem comprometer sua privacidade. Os primeiros passos para estabelecer um ambiente digital seguro e responsável incluem a autenticação de identidade, políticas claras de uso e punições rigorosas para comportamentos abusivos.

5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE:

Os crimes digitais são definidos como aqueles em que o infrator atua na esfera típica do instrumento eletrônico, ou seja, ocorrem diretamente na internet, com a

informação, os dados e o sistema protegidos como bens jurídicos. Neste cenário, é importante entender que esses produtos são exclusivos do mundo digital e podem ser usados apenas nele. Os crimes digitais com alvo digital incluem invasões de sistemas, roubo de dados e disseminação de malware.

Por outro lado, os crimes cibernéticos não se enquadram nessa categoria específica da internet, pois os meios eletrônicos servem como ferramentas para a execução do crime. Estes são essencialmente tipos penais, como violação à honra, violação à intimidade, ameaça e importunação sexual, que são taxados pelo Código Penal, mas que podem ser cometidos usando um novo método, como o uso de recursos informáticos, em contraste com os crimes digitais.

Atualmente, a agressão resultante de ofensas cometidas por usuários na internet causou significativos danos, especialmente quando se trata de cyberbullying. Essa modalidade de bullying, que ocorre no meio digital, cria traumas e impactos psicológicos negativos nas vítimas; no entanto, eles frequentemente ultrapassam os limites e passam a se caracterizar como crimes impróprios, especialmente aqueles relacionados à honra, ameaças e perturbação do usuário.

13

Os crimes que ocorrem no universo digital são classificados como "crimes digitais próprios" (praticados contra o meio informático) ou "crimes digitais impróprios" (crimes comuns e especiais manejados por um novo modo operante). Mesmo com estas categorizações, é importante lembrar que o sujeito ativo continua sendo um cidadão do mundo real, o que significa que, mesmo na esfera virtual, ele deve ser considerado um agente criminoso.

No entanto, é claro que o ambiente da internet facilitou a prática de vários crimes e dificultou a responsabilização penal, pois transformou convicções e dificultou a aplicação da lei, pois a noção de tempo e lugar do crime se tornou abstrata no mundo digital. A globalização da internet torna os criminosos acessíveis de qualquer lugar do mundo, dificultando a jurisdição e a capacidade das autoridades de aplicar a lei.

A grande quantidade de divergências resultou em cenários mais graves devido à diversidade de participantes das comunidades virtuais. Isso levou à preocupação de manter a harmonia social e preservar a identidade positiva da empresa desenvolvedora e sua reputação.

Como resultado, para criar um ambiente agradável, as comunidades, incluindo as virtuais, dependem das relações interpessoais e de sua coexistência com a dignidade humana coletiva, orientadas para o respeito da personalidade individual. Após a violação dessa harmonia e o surgimento de conflitos, certas ofensas vão além do que é socialmente tolerável, sendo tipificadas penalmente e consideradas um crime contra a honra. Assim, a honra passa a ser o bem jurídico protegido porque os sentimentos éticos-sociais do indivíduo são protegidos quando uma conduta caluniosa é executada (art. 138, CP), insultante (art. 139, CP) ou ofensivo (art. 140, CC).

Devido ao fato de estar **diante de um** grupo de usuários, é necessário que os crimes mencionados acima sejam cometidos por meio de linguagem escrita e verbal no contexto dos jogos multijogador em linha. A honra objetiva é a mais prejudicada, pois calúnia e difamação exigem a participação de terceiros. Portanto, a acusação de fato



criminoso, deliberadamente falso (calúnia) e a acusação de fato ofensivo à reputação
14

da pessoa (difamação) estão associadas à perturbação da imagem positiva da vítima e fragilização de sua dignidade. A injúria, por outro lado, se move para o domínio da honra subjetiva, onde perspectivas depreciativas são atribuídas à própria imagem da vítima. Como resultado, o uso de adjetivos pejorativos se torna crucial no tipo penal, enquanto a presença de terceiros se torna irrelevante e o foco passa a ser proteger a imagem da pessoa. Nessa hipótese, a configuração do crime é possível apenas por meio da comunicação via rede digital.

A honra pode ser definida como as qualidades morais e intelectuais de uma pessoa, está ligada à dignidade da pessoa e diretamente à forma como ela é vista na sociedade onde vive. A honra também reflete a autoestima. Como a honra é um bem jurídico que deve ser protegido, a violação dela terá consequências para a vítima em sua comunidade.

De acordo com Bitencourt (2017):

A honra, independentemente do conceito que se lhe atribua, tem sido através dos tempos um direito ou interesse penalmente protegido. [...] A proteção da honra, como bem jurídico autônomo, não constitui interesse exclusivo do indivíduo, mas da própria coletividade, que tem interesse na preservação da honra, da incolumidade moral e da intimidade, além de outros bens jurídicos indispensáveis para a harmonia social. Quando determinadas ofensas ultrapassam esses limites toleráveis justifica-se a sua punição, que, na disciplina do Código Penal vigente, pode assumir a forma de calúnia, difamação e injúria. (BITENCOURT, 2017, p.314).

O cibercrime tem uma característica inerente: sua permanência. Cada vez que conteúdo ofensivo é publicado e replicado, a vítima é prejudicada novamente. As redes sociais ajudam a esse tipo de crime aumentar a um nível que dificilmente pode ser diminuído mais tarde. Ainda que os crimes contra a honra não precisem de um meio digital para ser cometidos, eles têm se tornado cada vez mais comuns ocorrer no ambiente virtual.

Segundo Queiroz e Araújo (2013):

O que o Ciberdireito visa é a punição criminal, reparação civil dos danos morais e materiais sofridos pela vítima e prevenir futuros crimes, sendo que este delito
15

quando praticado virtualmente tem repercussão infinitamente maior do que em qualquer outro meio de comunicação, pois a internet é uma ferramenta virtual que tem um poder de abranger milhões e o conteúdo uma vez lançado na rede mundial de computadores, multiplica-se infinitamente no ciberespaço através do acesso humano. (QUEIROZ; ARAÚJO, 2013).

Considerando o grande número de condutas tipificadas e presentes no mundo digital, a decisão sobre a possibilidade de responsabilizar o sujeito ativo é questionável. Isso se deve ao fato de que as empresas de jogos já têm diretrizes preventivas que visam prevenir novos comportamentos inadequados. Portanto, os princípios da proporcionalidade e da ultima ratio legis mantêm o direito penal digital sob o viés, pois



nem todas as práticas são realmente delitos criminais e de risco.

É importante destacar a Lei n.º 14.811/2024, sendo um grande marco e avanço, tendo em vista garantir proteção legal àqueles perseguidos na internet, oferecendo amparo jurídico às vítimas. Onde esta legislação define como crime a intimidação sistemática, tanto física ou psicológica.

No entanto, o objeto de problematização, o anonimato, dá ao usuário uma liberalidade intangível, alterando suas características de gênero, idade e religião, o que frequentemente não corresponde à identidade real do sujeito. Portanto, devido ao sentimento de impunidade do agressor, as ações e comportamentos tendem a exceder o socialmente tolerável. Assim, quando existe prévia previsão legal na prática, existe a possibilidade de recorrer à via judicial.

A anonimidade pode ser usada tanto para proteger quanto para ocultar comportamentos prejudiciais, e encontrar um equilíbrio equilibrado é fundamental para o bem-estar da sociedade digital. Para proteger as pessoas e preservar a integridade do espaço digital, são necessárias medidas preventivas eficazes e mecanismos legais robustos. Para reduzir a incidência de crimes contra a honra e criar um ambiente digital mais seguro para todos, é essencial promover uma cultura de respeito e responsabilidade online, onde a dignidade humana é valorizada.

6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL:

16

O departamento de meios eletrônicos é o local onde os crimes digitais podem ser noticiados e investigados. No entanto, apenas por meio de um inquérito policial será possível descobrir a autoria e a materialidade da delitiva. Portanto, pode-se dizer que o procedimento policial utilizado seguiu a mesma lógica do processo penal comum, embora tenha evitado as questões únicas do modus operandi e da investigação. Portanto, uma investigação preliminar continuará para investigar o *fumus commissi delicti*, coletando evidências que podem ser denunciadas pelo Ministério Público após a conclusão do inquérito policial.

A falta de material probatório dificulta frequentemente a identificação da autoria do crime digital. Portanto, se depender da plataforma, é necessário que o Poder Judiciário viole o sigilo de dados. Para continuar com a investigação criminal, a solicitação deve ser prontamente justificada e justificada com os motivos que levaram a isso, bem como a duração dos registros. Ocorre que, nesses casos, a necessidade de um mandado judicial faz com que a investigação seja adiada, o que prejudica os aspectos probatórios e de armazenamento de registros da plataforma.

Todavia, como mencionado anteriormente, as empresas desenvolvedoras de jogos multijogador em linha criaram Termos de Uso e Política de Privacidade para esses jogos. Isso facilita a investigação porque os termos do contrato permitem expressamente que os dados sejam fornecidos ao estado quando necessário. Como resultado, uma investigação preliminar pode ser realizada a partir de uma solicitação de dados. Isso permitirá acesso à informação de IP, localização, nome e sobrenome do suspeito de acordo com os registros da empresa sem a necessidade de um mandado judicial.

Mas, dependendo da empresa e da estrutura que ela usa, os dados dos



jogadores serão fornecidos uns pelos outros. Isso torna a busca na Internet mais fácil sem necessidade de processos judiciais. Esta história retrata a situação de um jogador de Counter-Strike: Global Offensive que foi alvo de injúria racial e ameaças de morte

17
enquanto joga online. Conforme relatado pelo usuário, foi possível identificar os dados públicos do perfil do agressor, incluindo suas redes sociais, como resultado. (r.16) Apesar de essa medida ser viável em alguns casos, a volatilidade, a virtualidade e o anonimato do ambiente dificultam a identificação do autor do crime. Assim, após o envio do requerimento policial, o endereço IP do responsável geralmente será usado para buscar.

O universo dos crimes digitais impróprios também requer a materialidade da conduta, apesar da necessidade de identificar o autor do delito. Em verdade, esses indícios, em conjunto com os dados do jogador agressor, podem ser fornecidos por meio de um pedido policial. Assim, a solicitação deve ser justificada com as informações necessárias, datas e horários. A partir disso, a própria empresa de desenvolvimento de jogos disponibilizará gravações e históricos de conversas relacionadas a partidas anteriores com o objetivo de colaborar e determinar a materialidade do crime, servindo como elemento probatório.

Por último, mas não menos importante, a vítima pode fornecer informações específicas para uso na investigação preliminar. No entanto, nesta hipótese, a origem e a forma de armazenamento das informações devem ser consideradas com cuidado, pois a coleta de informações deve ser validada legalmente.

Nesse sentido, a mera captura de tela, também conhecida como captura de tela (print screen), coloca em dúvida a veracidade da imagem devido à possibilidade de edição e alteração. Como resultado, a validação por meio de uma ata notarial é possível, mantendo a integridade formal do documento. Ainda assim, a prova testemunhal e pericial podem ser usadas no processo penal para verificar dados da internet. No entanto, quando se trata de jogos multijogador em linha, os procedimentos judiciais padronizados acabam limitando a eficácia dos documentos, pois os acessos a esses jogos não são acessíveis por meio de sites ou páginas da web, o que significa que o acesso não pode ser salvo em arquivos ou feito novamente. Apenas capturas de tela validadas por um tabelião e solicitações de informações policiais são suficientes.

18
Cumpre destacar que o Brasil está entre os países mais atrasados na investigação de crimes digitais, principalmente em relação aos cibercrimes. Essa dificuldade é principalmente causada pela falta de tipificações penais, que impedem a criminalização de ações realizadas na internet. Por outro lado, embora ainda haja ações prejudiciais atípicas no que diz respeito aos cibercrimes impróprios, a preocupação com a tipificação deixa de ser um problema ao lidar com esses delitos porque os delitos já são amplamente conhecidos no Código Penal.

Ainda que várias infrações sejam reconhecidas e possíveis de serem comunicadas às autoridades, os crimes digitais impróprios são de natureza tecnológica e não têm perspectivas penais diferentes que merecem atenção devido aos erros procedimentais. Apesar do fato de serem realizados no contexto de jogos multijogador,

os crimes que ocorrem dentro desses tipos de jogos por natureza enfrentam os mesmos desafios que enfrentam os demais crimes digitais. Assim, no processo investigatório dos cibercrimes, que são amplamente reconhecidos pela doutrina, algumas questões enfrentadas atualmente incluem a formação dos policiais, os limites na cooperação internacional e a falta de cooperação entre os órgãos de investigação. Atualmente, os juízes que conduzem processos criminais não têm especialização em tecnologia e informática, o que significa que essa informação só pode ser acessada por aqueles que se interessam e buscam aprofundar seus conhecimentos, sem conexão com os órgãos de persecução penal. Assim, uma investigação de qualidade e eficaz requer mão de obra especializada, sistemas e equipamentos atualizados. Isso ocorre porque a investigação de crimes digitais é muito minuciosa. Por outro lado, os avanços tecnológicos sociais frequentemente superam o interesse público e, portanto, esse tratamento será conduzido de acordo com esse interesse público.

Esse aspecto finalmente se reflete no desenvolvimento da investigação criminal, pois haverá um desequilíbrio significativo entre os órgãos responsáveis. Assim, a disparidade qualitativa ocorre em vários órgãos no Brasil e também dentro de uma única delegacia.

19

Na mesma linha, o princípio da territorialidade determina que a competência e a apuração dos crimes digitais dependerão exatamente do local em que o crime foi praticado. No entanto, o senso abstrato relevante de espaço e tempo é encontrado nos cibercrimes, o que cria uma verdadeira conexão entre a esfera estadual e federal, pois as ações podem ser realizadas em um estado e seus efeitos podem ocorrer em outro. Por outro lado, com empresas como a Riot Games e a Blizzard Entertainment que são globais e contam com jogadores de vários países que se comunicam nos servidores, os crimes com conduta e resultado transnacionais são uma das maiores questões. Essa preocupação surge em torno da cooperação internacional, pois, embora o Brasil tenha aderido à Convenção de Budapeste, muitas provedoras de internet acabaram se instalando no exterior, inclusive em países sem leis específicas. Como resultado, o processo se torna mais difícil porque requer uma colaboração global completa. Por outro lado, a Convenção de Budapeste é sobre um acordo entre os países membros do Conselho da Europa que foi estabelecido em 2001 com o objetivo de resolver os problemas relacionados à persecução penal dos crimes digitais. O Brasil recebeu o convite para aderir à mencionada convenção em 2021, por meio do Decreto Legislativo 37/21161. Assim, as práticas de investigação e produção de provas para crimes digitais tendem a melhorar, embora ainda existam vários obstáculos para identificar a autoria e a materialidade dos delitos.

A persecução penal dos crimes digitais, lato sensu, é obscura porque é um campo relativamente novo, principalmente para as autoridades brasileiras. Portanto, esses crimes são relativamente fáceis quando ocorrem em ambientes multijogador online, pois as empresas desenvolvedoras de jogos permitem a busca de informações e autoria por meio de termos de uso e políticas de privacidade.

No entanto, devido à possibilidade de inconstitucionalidade nas averiguações policiais, a natureza dessa investigação leva a enfatizar fatores de atenção às



autoridades. Esse alerta indica se a obtenção de dados é necessária ou não, pois pode haver abuso de autoridade. Para isso, mesmo que os direitos fundamentais sejam

20

limitados devido ao perigo existente, é necessário adotar métodos procedimentais proporcionais para a segurança comum.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O presente trabalho abordou uma temática interdisciplinar, a fim de demonstrar os efeitos dos comportamentos prejudiciais e criminosos do anonimato em jogos on-line. Assim, passando pelo conceito de comunidades virtuais até examinar os tipos penais de crimes contra a honra, foi possível observar que esses crimes podem ter um novo modus operandi, conhecido como crimes digitais impróprios.

Portanto, as condutas mencionadas acima que são inadequadas e podem ser punidas pelas empresas desenvolvedoras de jogos geralmente se caracterizam como injúria, difamação, calúnia ou ameaça, e pode haver ação penal para investigar o crime. Uma vez que os jogos online prevaleçam sob uma ótica inovadora, a pesquisa descobriu a grande importância deste âmbito para a sociedade, entrando no campo do Direito Digital. Logo, como não há contato físico, os possíveis comportamentos criminosos se limitam à comunicação verbal ou escrita, o que tira a harmonia das comunidades virtuais e leva à vitimização criminal.

No entanto, foi estabelecido que os criminosos ativos, apesar de serem identificados por seu nome de usuário e eventual anonimato dentro do jogo, devem cumprir suas obrigações legais. Devido a isso, os infratores não podem ser esquecidos e devem ser punidos se forem identificados.

Os aspectos do anonimato do jogador agressor e uma possível investigação preliminar sobre suas ações eram inicialmente os principais problemas abordados neste trabalho. Assim, o estudo descobriu que os termos de uso e as políticas de privacidade das empresas desenvolvedoras em jogos multijogador online facilitam a identificação da autoria e da materialidade do crime. As desenvolvedoras de jogos digitais afastam de si a responsabilidade. Eles só podem divulgar os dados quando solicitados para relatar

21

um crime ou solicitados pelas autoridades. Mesmo assim, as empresas de jogos digitais têm o poder de punir os jogadores que cometem agressões banindo ou suspendendo suas contas.

Com o presente trabalho pode-se concluir que os crimes contra honra no universo dos jogos online, e mesmo com o anonimato do criminoso, as autoridades policiais, diante de investigação preliminar, podem solicitar informações das empresas de desenvolvimento de jogos durante a investigação. Essa cooperação entre o estado e as empresas permite que o sujeito ativo seja identificado.

22

REFERÊNCIAS:

FIORILLO, Celso Antônio P.; CONTE, Christiany P. Crimes no meio ambiente digital. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2016. E-book. ISBN 9788547204198.

Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547204198/>.

Acesso em: 25 conjuntos. 2023.

CRESPO, Marcelo Xavier de F. Crimes digitais. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2011. E-book. ISBN 9788502136663. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502136663/>. Acesso em: 25 conjuntos. 2023.

BRITO, Auriney. Direito Penal Informático. Editora Saraiva, 2013. GUIMARÃES, Antonio Sérgio A. Preconceito racial: modos, temas e tempos. v.6. (Coleção preconceitos). Cortez, 2017.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

BRASIL. Lei nº14.532, de 11 de janeiro de 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14532.htm

BRASIL. Decreto nº11.491, de 12 de abril de 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Decreto/D11491.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%2011.491%2C%20DE%2012,23%20de%20novembro%20de%202001.

PEREIRA, Bruno. LOL: APÓS DENÚNCIAS DE RACISMO, LOUD DEMITE JOGADOR APÓS QUATRO HORAS. 31 de maio de 2022. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/lol-apos-denuncia-de-racismo-loud-demite-jogador-apos-quatro-horas.>

Carta Capital. Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada... Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-Adequada/>.

SALEN, K. & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.FELICIANO, Guilherme Guimarães (2000). Informática e criminalidade: parte I: lineamentos e definições.Ódio não é jogo: assédio e experiências sociais positivas em jogos online 2021. Disponível em:

23
<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021.>

SCHÄFER, Gilberto; LEIVAS, Paulo Gilberto Cogo; SANTOS, Rodrigo Hamilton dos. Discurso de ódio: da abordagem conceitual ao discurso parlamentar. Revista de informação legislativa: RIL, v. 52, n. 207, p. 143-158, jul./set. 2015. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/52/207/ril_v52_n207_p143>.<

Opice Blum, R. (2018). Direito Digital e a Internet. São Paulo: Editora Atlas.

RIOT GAMES. Termos de serviço da Riot Games. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR#id.i3fdbmj4d8qk.>

BLIZZARD. Política de privacidade da Blizzard Entertainment. Irvine, 2021. Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/legal/bbee59bd-7386-4098-b584-d79a2d439fdb/politica-de-privacidade-dablizzard-entertainment#1238494834.>

Empresa de análise de estatísticas, fazendo estudo do marketing de jogos. INSPER. Disponível em:

<https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-puxa-crescimento-da-re>



ceita-de-hardware/.

BITENCOURT, Cezar Roberto. Tratado de Direito Penal: parte especial 2, dos crimes contra a pessoa. 17. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

QUEIROZ, Andressa Veríssimo de; ARAÚJO, Antônia Alcimária Paula de. Ciberdireito: crimes cibernéticos contra a honra. WEBARTIGOS, 2013.

TRIBUNAONLINE. Humilhações em jogos de internet vão parar na polícia. Vitória, 2021. Disponível em:

<https://tribunaonline.com.br/cidades/humilhacoes-em-jogos-de-internet-vaio-parar-na-policia-97496>.



=====

Arquivo 1: [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf](#) (6133 termos)

Arquivo 2: <https://www.cnmp.mp.br/defesadasvitas/vitimas/direitos-das-vitimas> (1213 termos)

Termos comuns: 14

Similaridade: 0,19%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf](#) (6133 termos)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento

<https://www.cnmp.mp.br/defesadasvitas/vitimas/direitos-das-vitimas> (1213 termos)

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR

FACULDADE DE DIREITO

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA

Trabalho de conclusão do curso,
apresentado para obtenção do título de

Bacharel **no Curso de** Direito da

Universidade Católica do Salvador, UCSAL.

Orientador: Prof. Leonardo Bacellar

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA

Trabalho de conclusão de curso, do curso de Direito, da Universidade Católica do
Salvador apresentado como exigência parcial para obtenção do título de bacharel em
Direito

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Leonardo Bacellar

Orientador

Professor

Thomas Bacellar

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA



Dante Gabriel Lyra 1

Leonardo Bacellar 2

RESUMO: Os jogos online tornaram-se uma parte essencial da cultura moderna, proporcionando entretenimento e oportunidades de interação para milhões de jogadores em todo o mundo. No entanto, o anonimato que esses ambientes virtuais oferecem também está associado a vários problemas, incluindo crimes contra a honra. Este trabalho examina como o anonimato durante os jogos online pode ajudar a cometer tais crimes e analisa os efeitos legais e sociais disso. O crescente universo dos jogos online, que atrai uma grande quantidade de jogadores para seus mundos virtuais, revela um lado obscuro: o anonimato como facilitador de crimes contra honra. Este trabalho discute como a falta de identificação real leva a comportamentos prejudiciais e prejudica a experiência de jogo.

Palavras-chave: Anonimato. Crimes contra a honra. Jogos online. Impunidade. Processo Penal.

Abstract: Online games have become an essential part of modern culture, providing entertainment and interaction opportunities for millions of players around the world. However, the anonymity that these virtual environments offer is also associated with several problems, including honor crimes. This work examines how anonymity during online gaming can help commit such crimes and analyzes the legal and social effects of this. The growing universe of online games, which attracts a large number of players to their virtual worlds, reveals a dark side: anonymity as a facilitator of crimes against honor. This work discusses how the lack of real identification leads to harmful behavior and harms the gaming experience.

Keywords: Anonymity. Crimes against honor. Online games. Impunity. Criminal proceedings.

1. Graduando do curso de Direito pela Universidade Católica do Salvador, e-mail: dante-gabriel@hotmail.com

2. Professor da Universidade Católica do Salvador ? UCSAL. Orientador

2Sumário: 1. INTRODUÇÃO 2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE 3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE 4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS 5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE 6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS 8. REFERÊNCIAS.

1. INTRODUÇÃO:

Os jogos on-line foram uma forma popular de entretenimento nos últimos anos, oferecendo aos jogadores uma plataforma interativa para competir, trabalhar com outras pessoas e se conectar em um ambiente virtual. No entanto, com a popularidade crescente dessa plataforma, surgiram preocupações sobre o uso indevido, principalmente em relação à privacidade dos jogadores. Na visão de (SALEN & ZIMMERMAN, 2003): ??Um jogo é um sistema em que os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que permitem um resultado quantificável.??

O mundo virtual dos jogos online, que outrora era uma fonte de fantasia e



entretenimento, vem se transformando em um ambiente propício à proliferação de delitos contra a honra. O anonimato, intrínseco a muitos desses jogos, protege a identidade dos jogadores, os deixando livres para difundir ofensas, injúrias e difamações sem se preocupar com consequências. A distância física e a falta de um rosto criam uma sensação falsa de impunidade que leva a comportamentos vexatórios e abusivos para um ambiente perigoso.

Os crimes contra a honra, como calúnia, difamação e injúria, estão no centro dessa situação preocupante. A contenção e a responsabilização dos autores são difíceis devido à rapidez com que as informações se propagam no mundo digital. Isso se deve à natureza efêmera de muitas plataformas online. A vítima se sente vulnerável e exposta, e sua reputação e imagem são manchadas sem a devida proteção legal. Para compreendermos a magnitude desse problema, é crucial analisar os diversos fatores que contribuem para a proliferação de crimes contra a honra nos jogos online. A cultura da competição exacerbada, a busca por reconhecimento virtual e a frustração diante de derrotas ou perdas podem desencadear comportamentos agressivos e hostis. O anonimato, por sua vez, amplifica essa agressividade, permitindo que os jogadores se expressem de forma mais inibida e sem o constrangimento da exposição pública.

Os crimes contra a honra cometidos nos jogos online podem ter consequências devastadoras para as vítimas. A dor moral, o sofrimento psicológico e o dano à reputação podem afetar sua vida por um longo período de tempo, afetando suas relações interpessoais, suas relações profissionais e até mesmo sua saúde mental. Devido a esta situação preocupante, é imperativo encontrar soluções para combater esse tipo de delitos e proteger os jogadores. Ações educativas para educar as pessoas sobre os perigos do anonimato e os efeitos dos crimes contra a honra são essenciais para tornar o mundo online mais seguro e respeitoso. Para deter a impunidade e garantir a justiça para as vítimas, é necessário criar ferramentas que facilitem a identificação e punição dos autores.

Os jogos podem ser considerados uma forma de arte sob o ponto de vista lúdico, e sua característica é a interatividade entre os usuários e o universo do jogo. Por outro lado, o jogador passa a depender de vários fatores, como cenário, gênero e jogabilidade, para determinar como será a interação.

Atualmente, os jogos eletrônicos podem ser divididos em categorias de um jogador, multijogador e multijogador on-line. Ainda assim, a conceituação do jogo só pode ser feita após a determinação de seu gênero, ou seja, do objetivo a ser alcançado. Isso é necessário para permitir o desenvolvimento dos elementos gráficos, sonoros e artísticos, além de estabelecer os métodos para sua jogabilidade.

Com o passar dos anos, essa atividade foi ganhando mais reconhecimento, principalmente no mercado econômico, tido como um dos mais ricos e bilionários do mundo, devido à evolução tecnológica dos jogos digitais. Os jogos passaram a integrar várias culturas, o que permitiu o surgimento de vários admiradores e sua expansão para todos os continentes. Os jogos foram inicialmente caracterizados como uma forma ideal de entretenimento para todas as idades.

É importante destacar que o rápido crescimento econômico desse setor de jogos



pode ultrapassar até mesmo a indústria cinematográfica. Jogos disponíveis **por meio de** computadores, consoles, dispositivos portáteis e telefones celulares logo se tornaram a principal fonte desse crescimento.

De acordo com a pesquisa realizada pela Statista e referenciada pela Insper, foi divulgado a receita da indústria de jogos eletrônicos no valor de US\$396,6 bi, somente no ano de 2023, e com expectativa de ao final de 2024 atingir US\$447,3 bi.

Como demonstrado, os jogos eletrônicos têm um grande número de jogadores em todo o mundo, que jogam com uma variedade de motivações diferentes, incluindo diversão, desafio, competição e interação social. Além disso, os jogos podem ser usados para combater o estresse e outros problemas emocionais. O lazer é, portanto, o objetivo principal dos jogadores, o que impulsiona o mercado de jogos.

Cumpre destacar as dificuldades de responsabilidade penal sobre estes jogadores que praticam a conduta criminosa de crimes contra honra. Onde devido a muitos desses jogos serem internacionais, acaba que por dificultar a questão da jurisdição, tendo em vista que os jogos online têm servidores em diversos locais, dificultando a ordenação entre as autoridades, para investigar e processar os autores. 5Uma medida de colaboração entre os países de grande marco é a Convenção de Budapeste, a qual foi promulgada no Brasil em 17/04/2023, onde as autoridades brasileiras poderão dispor com diversos recursos nas investigações de cibercrimes, como também em outras infrações penais, a qual necessitem da obtenção de provas eletrônicas/digitais armazenadas em outros países. Desta forma, contribuindo para superar o desafio de responsabilizar os criminosos, tendo em vista que os delitos transcendem as fronteiras geográficas dos países.

Na era da informação, onde a distinção entre o mundo virtual e o mundo real se torna cada vez mais difusa, é fundamental examinar de perto o papel do anonimato nos jogos online como um fator que pode facilitar **crimes contra a honra**. Essa questão complexa será examinada nesta pesquisa examinando vários aspectos do anonimato nos jogos online e os efeitos legais, éticos e sociais disso. Podemos traçar um caminho para a criação de um ambiente virtual mais positivo e responsável, onde a diversão e o entretenimento coexistam com o respeito à honra e à dignidade de todos, desvendando a máscara do anonimato e descobrindo seus efeitos nocivos nos jogos online.

2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online, que nos últimos anos se tornaram uma das formas mais populares de entretenimento, atraem milhões de jogadores em todo o mundo. Os jogos desse tipo oferecem uma plataforma interativa que permite que os jogadores interajam virtualmente, colaborem e competem uns com os outros.

Os jogos online permitem que jogadores de todo o mundo se comuniquem em tempo real. Diversas funcionalidades, como chats de voz e texto, facilitam essa interação e permitem uma comunicação fluida e dinâmica. Os jogos online dependem da comunicação instantânea, que permite que os jogadores se comuniquem uns com os outros, planejem estratégias e criem comunidades virtuais, criando um ambiente social vibrante e ativo. No entanto, essa mesma comunicação pode servir como um meio de cometer crimes contra honra, como difamação, injúria e calúnia. Esses ambientes, atualmente conhecidos como ciberespaços, conforme é descrito por



Thompson:

tornam as pessoas capazes de agir e interagir a distância; podem intervir e influenciar no curso dos acontecimentos mais distantes no espaço e no tempo. O uso dos meios técnicos dá aos indivíduos novas maneiras de organizar e controlar o espaço e o tempo, e novas maneiras de usar o tempo e o espaço para os próprios fins. O desenvolvimento de novos meios técnicos pode também aprofundar o impacto com que os indivíduos experimentam as dimensões de espaço e de tempo da vida social. (1998, p.29)

Além disso, muitos jogos online se concentram principalmente na competição e na comparação de jogadores. Como resultado dessa estrutura competitiva, a ansiedade, a frustração e a desvalorização de si mesmo podem surgir. As vitórias constantes podem levar os jogadores a um ciclo vicioso em que sentem a necessidade de se superar, o que afeta seu bem-estar emocional.

Muitos jogos online têm sistemas de níveis, conquistas e prêmios para manter os jogadores interessados. Essas mecânicas são feitas para dar aos jogadores uma sensação de realização que os motiva a continuar jogando. Embora essas recompensas possam motivar, elas também podem causar estresse e pressão, principalmente em jogos competitivos de e-sports, onde a pressão de vencer pode levar a comportamentos agressivos e hostis.

O vício em jogos online está se tornando cada vez mais comum. Negligência de responsabilidades, isolamento social, mudanças no humor, problemas de sono e uma compulsão constante por jogar são sintomas de vício. **É possível que** esse vício tenha um impacto negativo na vida pessoal, profissional e acadêmica dos jogadores, com efeitos negativos significativos em sua saúde mental e bem-estar geral.

Com o aumento da popularidade dos jogos online, surgiram preocupações significativas sobre os aspectos negativos desse meio, incluindo a insegurança dos jogadores. O anonimato pode ajudar as pessoas a se comportar de forma perigosa e até criminosa, como assédio, bullying e outros tipos de comportamento ruim. A capacidade de se esconder atrás de um avatar ou nome de usuário permite que os jogadores se comportem de maneiras que não poderiam fazer na vida real sem se preocupar com os efeitos.

Os efeitos psicossociais dos jogos online também estão ganhando atenção. Os jogadores podem experimentar níveis elevados de estresse, ansiedade e depressão como resultado do assédio e comportamentos tóxicos constantes. A exposição constante a um ambiente hostil pode causar danos psicológicos permanentes, afetando a saúde mental dos jogadores e suas interações sociais tanto online quanto offline. Na visão de (SCHÄFER, GILBERTO; LEIVAS, PAULO GILBERTO COGO; SANTOS, RODRIGO HAMILTON, pg.147): ??O discurso de ódio está dirigido a estigmatizar, escolher e marcar um inimigo, manter ou alterar um estado de coisas, baseando-se numa segregação. Para isso, entoa uma fala articulada, sedutora para um determinado grupo, que articula meios de opressão.??

Embora os jogos online ofereçam uma plataforma interativa e envolvente para



milhões de jogadores em todo o mundo, também têm aspectos que podem causar danos ao meio ambiente. Os sistemas de recompensa, a comunicação instantânea e a natureza competitiva desses jogos são importantes, mas também podem causar estresse, ansiedade e comportamentos tóxicos. Particularmente, permanecer anônimo facilita comportamentos perigosos e dificulta a responsabilização dos jogadores abusivos. Para tornar o ambiente de jogo mais seguro e saudável para todos os jogadores, é imperativo resolver esses problemas.

3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online incluem o anonimato, que permite que os jogadores interajam em um ambiente virtual sem revelar sua verdadeira identidade. Ao permitir que os jogadores explorem e se expressem sem constrangimentos, isso pode dar a eles uma sensação de liberdade e segurança, mas também levanta questões importantes sobre comportamentos irresponsáveis e a promoção de atividades perigosas, como crimes contra a honra, assédio e bullying.

O ambiente anônimo dos jogos online também dificulta a identificação e punição de comportamentos abusivos. Jogadores tóxicos podem escapar da responsabilidade por suas ações, perpetuando um ciclo de impunidade que agrava ainda mais o ambiente de jogo. Essa impunidade pode encorajar comportamentos negativos e criar um ambiente onde a toxicidade é tolerada ou até incentivada.

O anonimato e a distância física nos jogos online podem facilitar o surgimento de comportamentos tóxicos como cyberbullying e crimes contra a honra, (como: difamação, injúria e calúnia). Essas ofensas podem rapidamente se espalhar, manchando a reputação das vítimas e causando danos significativos. A rapidez com que as informações podem se propagar online aumenta o potencial de danos, tornando difícil conter os efeitos negativos de acusações falsas.

Esse anonimato oferece uma camada de proteção que permite aos jogadores agirem de maneiras que não agiriam na vida real, sem medo de repercussões imediatas. Essa ausência de consequências imediatas no mundo virtual pode incentivar jogadores a se comportarem de forma agressiva e desrespeitosa. A dificuldade em rastrear e identificar jogadores abusivos perpetua uma sensação de impunidade. Isso pode fomentar um ambiente onde o comportamento tóxico é tolerado ou mesmo encorajado.

Durante o jogo, os usuários podem enfrentar diversas situações, como provocações, discursão entre a equipe por uma jogada ruim, entre outras situações, e é nestes momentos em que ocorrem condutas criminosas.

A verificação da necessidade de um cadastro do usuário na plataforma digital que hospeda o jogo determina a possibilidade de inserir um sujeito no universo digital dos jogos online. Os requisitos e as informações necessárias para a criação de uma conta tendem a variar, pois cada empresa tem seus próprios termos de serviço.

Para ilustrar, a Blizzard Entertainment, responsável pela criação de populares jogos como World of Warcraft e Overwatch, coleta informações como o país de origem do usuário, nome e sobrenome, data de nascimento, e-mail e número de telefone do usuário para criar uma conta na plataforma com o objetivo de identificar o jogador. Por outro lado, a Riot Games, responsável pelo desenvolvimento de jogos como League of



Legends e Valorant, limita as informações solicitadas ao e-mail e data de nascimento do usuário.

Ocorreu que, mesmo exigindo os dados do jogador para a criação de uma conta, havia uma relativização significativa com a identidade real do sujeito. Isso era um fator que as desenvolvedoras poderiam ter em consideração. Sintomático, no entanto, quando o jogador é capaz de configurar o servidor do jogo, ele também tem a opção de divulgar informações pessoais como nome e sobrenome. Como resultado, ao acessar sua conta, o jogador verá apenas seu nome de usuário, que foi criado e configurado de acordo com sua própria vontade e não conterá informações reais.

O encapsulamento do usuário agressor, que oculta a identidade pessoal física do usuário ao adentrar no universo virtual, é a base para a ocorrência da diversidade de conflitos na esfera digital, especialmente nos jogos multijogador online. Portanto, pode-se dizer que o anonimato é fundamental para afastar o sujeito da realidade e colocá-lo como usuário em um mundo artificial, onde ele pensa ter total controle sobre suas ações e os efeitos que causa.

Um estudo conduzido pela Anti-Defamation League (ADL), demonstrou os jogos mais tóxicos do cenário de jogos eletrônicos on-line, onde em 2019 o jogo mais tóxico era Dota 2, em 2020 ficou empatado entre Dota 2 e Valorant, e por fim em 2021, o jogo considerado mais tóxico era o Valorant. Muitas das condutas ocorreram de forma diferente, sendo 48% através do uso de ferramenta de voz do jogo e 39% por meio do chat de texto do jogo.

10

A popularidade dos jogos online traz consigo um conjunto de desafios complexos relacionados ao anonimato e aos comportamentos nocivos. Para abordar esses desafios, é necessário um esforço combinado de educação, desenvolvimento de ferramentas de moderação e implementação de políticas legais e regulamentares. Ao desmascarar o anonimato e entender seus efeitos nocivos, pode-se assim trabalhar para criar um ambiente virtual onde o entretenimento e o respeito à dignidade humana coexistam harmoniosamente.

4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS:

O anonimato nos jogos online será assunto de debate por muito tempo. Os governos e as plataformas de jogos precisam encontrar uma maneira de equilibrar a liberdade de expressão com a necessidade de proteger os jogadores de comportamentos nocivos. Embora tecnologias como autenticação de identidade e monitoramento de conteúdo possam ajudar a tornar o acesso à Internet mais seguro, elas também levantam questões sobre privacidade e monitoramento.

Cada jogador deve pensar tanto nas vantagens quanto nas desvantagens do anonimato ao jogar jogos online. É essencial estar ciente dos riscos e agir para se proteger, procurando informações, estabelecendo limites e denunciando comportamentos abusivos. Além disso, os governos e as plataformas de jogos devem colaborar para melhorar a segurança e a ética do mundo online. As políticas devem ser claras e rigorosamente seguidas, e qualquer abuso da anonimidade para causar dano a outros jogadores deve ser punido severamente.



Ao usar o anonimato na internet, as pessoas podem se esconder atrás de pseudônimos, perfis falsos e outras ferramentas que podem esconder quem realmente são. O anonimato pode dar às pessoas uma sensação de poder e controle falsa, levando-as a se comportar de forma mais agressiva e desinibida, fazendo coisas que

11
não fariam em outras circunstâncias. Renato Opice leciona: O anonimato na internet pode ser um catalisador de práticas criminosas, uma vez que dificulta a identificação dos infratores e, conseqüentemente, a aplicação de penas. Essa sensação de impunidade encoraja comportamentos abusivos e criminosos" (Opice Blum, 2018).

A invisibilidade virtual impede que os autores sejam investigados e responsabilizados, o que facilita a prática de crimes online. Os criminosos se aproveitam dessa invisibilidade para cometer uma variedade de crimes, desde a propagação de malware e ataques de phishing até o cyberbullying, crimes contra honra, assédio sexual, disseminação de conteúdo ilegal, golpes e fraudes. A capacidade de se esconder sem ter que se preocupar com os efeitos imediatos pode colocar a internet em um ambiente perigoso para muitos usuários. O anonimato pode fazer com que as pessoas pensem que não serão punidas. A ilusória sensação de segurança motiva os infratores a continuar com suas atividades ilícitas, o que estabelece um ciclo de abuso e impunidade.

A falta de punição contínua por crimes online pode levar à normalização de comportamentos tóxicos e abusivos nas plataformas digitais, criando um ambiente hostil e perigoso para usuários, especialmente para grupos vulneráveis e minoritários. As vítimas podem se sentir desmotivadas a denunciar os abusos, o que mantém a sensação de impunidade e torna mais difícil buscar justiça. Sem estratégias eficazes para evitar e punir esses comportamentos, eles se tornam mais comuns e aceitos na cultura online.

Bruce Shneier, leciona: ??O anonimato é inimigo da responsabilização. Ninguém deveria ser autorizado a cometer um crime e depois esconder-se atrás de um véu de anonimato.?? Schneier enfatiza que o anonimato pode servir como um escudo para criminosos, impedindo-os de ser responsabilizados por suas ações. É difícil aplicar a justiça quando os criminosos não podem ser encontrados, o que acaba fomentando os atos ilícitos. Essa impunidade não só prejudica as vítimas diretas, mas também compromete a integridade e a confiança nas plataformas digitais como um todo.

12

Portanto, embora o anonimato ofereça uma proteção razoável para a liberdade de expressão e a privacidade, ele também apresenta problemas significativos para a segurança e a equidade online. É fundamental que os legisladores e as plataformas digitais colaborem para criar soluções que protejam os usuários sem comprometer sua privacidade. Os primeiros passos para estabelecer um ambiente digital seguro e responsável incluem a autenticação de identidade, políticas claras de uso e punições rigorosas para comportamentos abusivos.

5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE:

Os crimes digitais são definidos como aqueles em que o infrator atua na esfera típica do instrumento eletrônico, ou seja, ocorrem diretamente na internet, com a



informação, os dados e o sistema protegidos como bens jurídicos. Neste cenário, é importante entender que esses produtos são exclusivos do mundo digital e podem ser usados apenas nele. Os crimes digitais com alvo digital incluem invasões de sistemas, roubo de dados e disseminação de malware.

Por outro lado, os crimes cibernéticos não se enquadram nessa categoria específica da internet, pois os meios eletrônicos servem como ferramentas para a execução do crime. Estes são essencialmente tipos penais, como violação à honra, violação à intimidade, ameaça e importunação sexual, que são taxados pelo Código Penal, mas que podem ser cometidos usando um novo método, como o uso de recursos informáticos, em contraste com os crimes digitais.

Atualmente, a agressão resultante de ofensas cometidas por usuários na internet causou significativos danos, especialmente quando se trata de cyberbullying. Essa modalidade de bullying, que ocorre no meio digital, cria traumas e impactos psicológicos negativos nas vítimas; no entanto, eles frequentemente ultrapassam os limites e passam a se caracterizar como crimes impróprios, especialmente aqueles relacionados à honra, ameaças e perturbação do usuário.

13

Os crimes que ocorrem no universo digital são classificados como "crimes digitais próprios" (praticados contra o meio informático) ou "crimes digitais impróprios" (crimes comuns e especiais manejados por um novo modo operante). Mesmo com estas categorizações, é importante lembrar que o sujeito ativo continua sendo um cidadão do mundo real, o que significa que, mesmo na esfera virtual, ele deve ser considerado um agente criminoso.

No entanto, é claro que o ambiente da internet facilitou a prática de vários crimes e dificultou a responsabilização penal, pois transformou convicções e dificultou a aplicação da lei, pois a noção de tempo e lugar do crime se tornou abstrata no mundo digital. A globalização da internet torna os criminosos acessíveis de qualquer lugar do mundo, dificultando a jurisdição e a capacidade das autoridades de aplicar a lei.

A grande quantidade de divergências resultou em cenários mais graves devido à diversidade de participantes das comunidades virtuais. Isso levou à preocupação de manter a harmonia social e preservar a identidade positiva da empresa desenvolvedora e sua reputação.

Como resultado, para criar um ambiente agradável, as comunidades, incluindo as virtuais, dependem das relações interpessoais e de sua coexistência com a dignidade humana coletiva, orientadas para o respeito da personalidade individual. Após a violação dessa harmonia e o surgimento de conflitos, certas ofensas vão além do que é socialmente tolerável, sendo tipificadas penalmente e consideradas um crime contra a honra. Assim, a honra passa a ser o bem jurídico protegido porque os sentimentos éticos-sociais do indivíduo são protegidos quando uma conduta caluniosa é executada (art. 138, CP), insultante (art. 139, CP) ou ofensivo (art. 140, CC).

Devido ao fato de estar diante de um grupo de usuários, é necessário que os crimes mencionados acima sejam cometidos **por meio de** linguagem escrita e verbal no contexto dos jogos multijogador em linha. A honra objetiva é a mais prejudicada, pois calúnia e difamação exigem a participação de terceiros. Portanto, a acusação de fato



criminoso, deliberadamente falso (calúnia) e a acusação de fato ofensivo à reputação
14

da pessoa (difamação) estão associadas à perturbação da imagem positiva da vítima e fragilização de sua dignidade. A injúria, por outro lado, se move para o domínio da honra subjetiva, onde perspectivas depreciativas são atribuídas à própria imagem da vítima. Como resultado, o uso de adjetivos pejorativos se torna crucial no tipo penal, enquanto a presença de terceiros se torna irrelevante e o foco passa a ser proteger a imagem da pessoa. Nessa hipótese, a configuração do crime é possível apenas **por meio da** comunicação via rede digital.

A honra pode ser definida como as qualidades morais e intelectuais de uma pessoa, está ligada à dignidade da pessoa e diretamente à forma como ela é vista na sociedade onde vive. A honra também reflete a autoestima. Como a honra é um bem jurídico que deve ser protegido, a violação dela terá consequências para a vítima em sua comunidade.

De acordo com Bitencourt (2017):

A honra, independentemente do conceito que se lhe atribua, tem sido através dos tempos um direito ou interesse penalmente protegido. [...] A proteção da honra, como bem jurídico autônomo, não constitui interesse exclusivo do indivíduo, mas da própria coletividade, que tem interesse na preservação da honra, da incolumidade moral e da intimidade, além de outros bens jurídicos indispensáveis para a harmonia social. Quando determinadas ofensas ultrapassam esses limites toleráveis justifica-se a sua punição, que, na disciplina do Código Penal vigente, pode assumir a forma de calúnia, difamação e injúria. (BITENCOURT, 2017, p.314).

O cibercrime tem uma característica inerente: sua permanência. **Cada vez que** conteúdo ofensivo é publicado e replicado, a vítima é prejudicada novamente. As redes sociais ajudam a esse tipo de crime aumentar a um nível que dificilmente pode ser diminuído mais tarde. Ainda que os **crimes contra a** honra não precisem de um meio digital para ser cometidos, eles têm se tornado cada vez mais comuns ocorrer no ambiente virtual.

Segundo Queiroz e Araújo (2013):

O que o Ciberdireito visa é a punição criminal, reparação civil dos danos morais e materiais sofridos pela vítima e prevenir futuros crimes, sendo que este delito
15

quando praticado virtualmente tem repercussão infinitamente maior do que em qualquer outro meio de comunicação, pois a internet é uma ferramenta virtual que tem um poder de abranger milhões e o conteúdo uma vez lançado na rede mundial de computadores, multiplica-se infinitamente no ciberespaço através do acesso humano. (QUEIROZ; ARAÚJO, 2013).

Considerando o grande número de condutas tipificadas e presentes no mundo digital, a decisão sobre a possibilidade de responsabilizar o sujeito ativo é questionável. Isso se deve ao fato de que as empresas de jogos já têm diretrizes preventivas que visam prevenir novos comportamentos inadequados. Portanto, os princípios da proporcionalidade e da ultima ratio legis mantêm o direito penal digital sob o viés, pois

nem todas as práticas são realmente delitos criminais e de risco.

É importante destacar a Lei n.º 14.811/2024, sendo um grande marco e avanço, tendo em vista garantir proteção legal àqueles perseguidos na internet, oferecendo amparo jurídico às vítimas. Onde esta legislação define como crime a intimidação sistemática, tanto física ou psicológica.

No entanto, o objeto de problematização, o anonimato, dá ao usuário uma liberalidade intangível, alterando suas características de gênero, idade e religião, o que frequentemente não corresponde à identidade real do sujeito. Portanto, devido ao sentimento de impunidade do agressor, as ações e comportamentos tendem a exceder o socialmente tolerável. Assim, quando existe prévia previsão legal na prática, existe a possibilidade de recorrer à via judicial.

A anonimidade pode ser usada tanto para proteger quanto para ocultar comportamentos prejudiciais, e encontrar um equilíbrio equilibrado é fundamental para o bem-estar da sociedade digital. Para proteger as pessoas e preservar a integridade do espaço digital, são necessárias medidas preventivas eficazes e mecanismos legais robustos. Para reduzir a incidência de crimes contra a honra e criar um ambiente digital mais seguro para todos, é essencial promover uma cultura de respeito e responsabilidade online, onde a dignidade humana é valorizada.

6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL:

16

O departamento de meios eletrônicos é o local onde os crimes digitais podem ser noticiados e investigados. No entanto, apenas por meio de um inquérito policial será possível descobrir a autoria e a materialidade da delitiva. Portanto, pode-se dizer que o procedimento policial utilizado seguiu a mesma lógica do processo penal comum, embora tenha evitado as questões únicas do modus operandi e da investigação. Portanto, uma investigação preliminar continuará para investigar o *fumus commissi delicti*, coletando evidências que podem ser denunciadas pelo Ministério Público após a conclusão do inquérito policial.

A falta de material probatório dificulta frequentemente a identificação da autoria do crime digital. Portanto, se depender da plataforma, é necessário que o Poder Judiciário viole o sigilo de dados. Para continuar com a investigação criminal, a solicitação deve ser prontamente justificada e justificada com os motivos que levaram a isso, bem como a duração dos registros. Ocorre que, nesses casos, a necessidade de um mandado judicial faz com que a investigação seja adiada, o que prejudica os aspectos probatórios e de armazenamento de registros da plataforma.

Todavia, como mencionado anteriormente, as empresas desenvolvedoras de jogos multijogador em linha criaram Termos de Uso e Política de Privacidade para esses jogos. Isso facilita a investigação porque os termos do contrato permitem expressamente que os dados sejam fornecidos ao estado quando necessário. Como resultado, uma investigação preliminar pode ser realizada a partir de uma solicitação de dados. Isso permitirá acesso à informação de IP, localização, nome e sobrenome do suspeito de acordo com os registros da empresa sem a necessidade de um mandado judicial.

Mas, dependendo da empresa e da estrutura que ela usa, os dados dos



jogadores serão fornecidos uns pelos outros. Isso torna a busca na Internet mais fácil sem necessidade de processos judiciais. Esta história retrata a situação de um jogador de Counter-Strike: Global Offensive que foi alvo de injúria racial e ameaças de morte

17
enquanto joga online. Conforme relatado pelo usuário, foi possível identificar os dados públicos do perfil do agressor, incluindo suas redes sociais, como resultado. (r.16) Apesar de essa medida ser viável em alguns casos, a volatilidade, a virtualidade e o anonimato do ambiente dificultam a identificação do autor do crime. Assim, após o envio do requerimento policial, o endereço IP do responsável geralmente será usado para buscar.

O universo dos crimes digitais impróprios também requer a materialidade da conduta, apesar da necessidade de identificar o autor do delito. Em verdade, esses indícios, em conjunto com os dados do jogador agressor, podem ser fornecidos **por meio de** um pedido policial. Assim, a solicitação deve ser justificada com as informações necessárias, datas e horários. A partir disso, a própria empresa de desenvolvimento de jogos disponibilizará gravações e históricos de conversas relacionadas a partidas anteriores com o objetivo de colaborar e determinar a materialidade do crime, servindo como elemento probatório.

Por último, mas não menos importante, **a vítima pode** fornecer informações específicas para uso na investigação preliminar. No entanto, nesta hipótese, a origem e a forma de armazenamento das informações devem ser consideradas com cuidado, pois a coleta de informações deve ser validada legalmente.

Nesse sentido, a mera captura de tela, também conhecida como captura de tela (print screen), coloca em dúvida a veracidade da imagem devido à possibilidade de edição e alteração. Como resultado, a validação **por meio de** uma ata notarial é possível, mantendo a integridade formal do documento. Ainda assim, a prova testemunhal e pericial podem ser usadas no processo penal para verificar dados da internet. No entanto, quando se trata de jogos multijogador em linha, os procedimentos judiciais padronizados acabam limitando a eficácia dos documentos, pois os acessos a esses jogos não são acessíveis **por meio de** sites ou páginas da web, o que significa que o acesso **não pode ser** salvo em arquivos ou feito novamente. Apenas capturas de tela validadas por um tabelião e solicitações de informações policiais são suficientes.

18
Cumpre destacar que o Brasil está entre os países mais atrasados na investigação de crimes digitais, principalmente **em relação aos** cibercrimes. Essa dificuldade é principalmente causada pela falta de tipificações penais, que impedem a criminalização de ações realizadas na internet. Por outro lado, embora ainda haja ações prejudiciais atípicas no que diz respeito aos cibercrimes impróprios, a preocupação com a tipificação deixa de ser um problema ao lidar com esses delitos porque os delitos já são amplamente conhecidos no Código Penal.

Ainda que várias infrações sejam reconhecidas e possíveis de serem comunicadas às autoridades, os crimes digitais impróprios são de natureza tecnológica e não têm perspectivas penais diferentes que merecem atenção devido aos erros procedimentais. Apesar do fato de serem realizados no contexto de jogos multijogador,

os crimes que ocorrem dentro desses tipos de jogos por natureza enfrentam os mesmos desafios que enfrentam os demais crimes digitais. Assim, no processo investigatório dos cibercrimes, que são amplamente reconhecidos pela doutrina, algumas questões enfrentadas atualmente incluem a formação dos policiais, os limites na cooperação internacional e a falta de cooperação entre os órgãos de investigação. Atualmente, os juízes que conduzem processos criminais não têm especialização em tecnologia e informática, o que significa que essa informação só pode ser acessada por aqueles que se interessam e buscam aprofundar seus conhecimentos, sem conexão com os órgãos de persecução penal. Assim, uma investigação de qualidade e eficaz requer mão de obra especializada, sistemas e equipamentos atualizados. Isso ocorre porque a investigação de crimes digitais é muito minuciosa. Por outro lado, os avanços tecnológicos sociais frequentemente superam o interesse público e, portanto, esse tratamento será conduzido de acordo com esse interesse público.

Esse aspecto finalmente se reflete no desenvolvimento **da investigação criminal**, pois haverá um desequilíbrio significativo entre os órgãos responsáveis. Assim, a disparidade qualitativa ocorre em vários órgãos no Brasil e também dentro de uma única delegacia.

19

Na mesma linha, o princípio da territorialidade determina que a competência e a apuração dos crimes digitais dependerão exatamente do local em que o crime foi praticado. No entanto, o senso abstrato relevante de espaço e tempo é encontrado nos cibercrimes, o que cria uma verdadeira conexão entre a esfera estadual e federal, pois as ações podem ser realizadas em um estado e seus efeitos podem ocorrer em outro. Por outro lado, com empresas como a Riot Games e a Blizzard Entertainment que são globais e contam com jogadores de vários países que se comunicam nos servidores, os crimes com conduta e resultado transnacionais são uma das maiores questões. Essa preocupação surge em torno da cooperação internacional, pois, embora o Brasil tenha aderido à Convenção de Budapeste, muitas provedoras de internet acabaram se instalando no exterior, inclusive em países sem leis específicas. Como resultado, o processo se torna mais difícil porque requer uma colaboração global completa. Por outro lado, a Convenção de Budapeste é sobre um acordo entre os países membros do Conselho da Europa que foi estabelecido em 2001 com o objetivo de resolver os problemas relacionados à persecução penal dos crimes digitais. O Brasil recebeu o convite para aderir à mencionada convenção em 2021, por meio do Decreto Legislativo 37/21161. Assim, as práticas de investigação e produção de provas para crimes digitais tendem a melhorar, embora ainda existam vários obstáculos para identificar a autoria e a materialidade dos delitos.

A persecução penal dos crimes digitais, lato sensu, é obscura porque é um campo relativamente novo, principalmente para as autoridades brasileiras. Portanto, esses crimes são relativamente fáceis quando ocorrem em ambientes multijogador online, pois as empresas desenvolvedoras de jogos permitem a busca de informações e autoria **por meio de** termos de uso e políticas de privacidade.

No entanto, devido à possibilidade de inconstitucionalidade nas averiguações policiais, a natureza dessa investigação leva a enfatizar fatores de atenção às



autoridades. Esse alerta indica se a obtenção de dados é necessária ou não, pois pode haver abuso de autoridade. Para isso, mesmo que os direitos fundamentais sejam

20

limitados devido ao perigo existente, é necessário adotar métodos procedimentais proporcionais para a segurança comum.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O presente trabalho abordou uma temática interdisciplinar, a fim de demonstrar os efeitos dos comportamentos prejudiciais e criminosos do anonimato em jogos on-line. Assim, passando pelo conceito de comunidades virtuais até examinar os tipos penais de crimes contra a honra, foi possível observar que esses crimes podem ter um novo modus operandi, conhecido como crimes digitais impróprios.

Portanto, as condutas mencionadas acima que são inadequadas e podem ser punidas pelas empresas desenvolvedoras de jogos geralmente se caracterizam como injúria, difamação, calúnia ou ameaça, e pode haver ação penal para investigar o crime. Uma vez que os jogos online prevaleçam sob uma ótica inovadora, a pesquisa descobriu a grande importância deste âmbito para a sociedade, entrando no campo do Direito Digital. Logo, como não há contato físico, os possíveis comportamentos criminosos se limitam à comunicação verbal ou escrita, o que tira a harmonia das comunidades virtuais e leva à vitimização criminal.

No entanto, foi estabelecido que os criminosos ativos, apesar de serem identificados por seu nome de usuário e eventual anonimato dentro do jogo, devem cumprir suas obrigações legais. Devido a isso, os infratores não podem ser esquecidos e devem ser punidos se forem identificados.

Os aspectos do anonimato do jogador agressor e uma possível investigação preliminar sobre suas ações eram inicialmente os principais problemas abordados neste trabalho. Assim, o estudo descobriu que os termos de uso e as políticas de privacidade das empresas desenvolvedoras em jogos multijogador online facilitam a identificação da autoria e da materialidade do crime. As desenvolvedoras de jogos digitais afastam de si a responsabilidade. Eles só podem divulgar os dados quando solicitados para relatar

21

um crime ou solicitados pelas autoridades. Mesmo assim, as empresas de jogos digitais têm o poder de punir os jogadores que cometem agressões banindo ou suspendendo suas contas.

Com o presente trabalho pode-se concluir que os crimes contra honra no universo dos jogos online, e mesmo com o anonimato do criminoso, as autoridades policiais, diante de investigação preliminar, podem solicitar informações das empresas de desenvolvimento de jogos durante a investigação. Essa cooperação entre o estado e as empresas permite que o sujeito ativo seja identificado.

22

REFERÊNCIAS:

FIORILLO, Celso Antônio P.; CONTE, Christiany P. Crimes no meio ambiente digital. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2016. E-book. ISBN 9788547204198. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547204198/>. Acesso em: 25 conjuntos. 2023.



CRESPO, Marcelo Xavier de F. Crimes digitais. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2011. E-book. ISBN 9788502136663. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502136663/>. Acesso em: 25 conjuntos. 2023.

BRITO, Auriney. Direito Penal Informático. Editora Saraiva, 2013. GUIMARÃES, Antonio Sérgio A. Preconceito racial: modos, temas e tempos. v.6. (Coleção preconceitos). Cortez, 2017.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

BRASIL. Lei nº14.532, de 11 de janeiro de 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14532.htm

BRASIL. Decreto nº11.491, de 12 de abril de 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Decreto/D11491.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%2011.491%2C%20DE%2012,23%20de%20novembro%20de%202001.

PEREIRA, Bruno. LOL: APÓS DENÚNCIAS DE RACISMO, LOUD DEMITE JOGADOR APÓS QUATRO HORAS. 31 de maio de 2022. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/lol-apos-denuncia-de-racismo-loud-demite-jogador-apos-quatro-horas.>

Carta Capital. Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada... Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-Adequada/>.

SALEN, K. & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.FELICIANO, Guilherme Guimarães (2000). Informática e criminalidade: parte I: lineamentos e definições.Ódio não é jogo: assédio e experiências sociais positivas em jogos online 2021. Disponível em:

23
<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021.>

SCHÄFER, Gilberto; LEIVAS, Paulo Gilberto Cogo; SANTOS, Rodrigo Hamilton dos. Discurso de ódio: da abordagem conceitual ao discurso parlamentar. Revista de informação legislativa: RIL, v. 52, n. 207, p. 143-158, jul./set. 2015. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/52/207/ril_v52_n207_p143>.<

Opice Blum, R. (2018). Direito Digital e a Internet. São Paulo: Editora Atlas.

RIOT GAMES. Termos de serviço da Riot Games. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR#id.i3fdbmj4d8qk.>

BLIZZARD. Política de privacidade da Blizzard Entertainment. Irvine, 2021. Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/legal/bbee59bd-7386-4098-b584-d79a2d439fdb/politica-de-privacidade-dablizzard-entertainment#1238494834.>

Empresa de análise de estatísticas, fazendo estudo do marketing de jogos. INSPER. Disponível em:

<https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-puxa-crescimento-da-re>



ceita-de-hardware/.

BITENCOURT, Cezar Roberto. Tratado de Direito Penal: parte especial 2, dos crimes contra a pessoa. 17. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

QUEIROZ, Andressa Veríssimo de; ARAÚJO, Antônia Alcimária Paula de. Ciberdireito: crimes cibernéticos contra a honra. WEBARTIGOS, 2013.

TRIBUNAONLINE. Humilhações em jogos de internet vão parar na polícia. Vitória, 2021. Disponível em:

<https://tribunaonline.com.br/cidades/humilhacoes-em-jogos-de-internet-vaio-parar-na-policia-97496>.



=====

Arquivo 1: [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf \(6133 termos\)](#)

Arquivo 2: <https://www.kth.se/social/files/609941c754a97e7c34366601/panel6-version-clean.pdf> (37612 termos)

Termos comuns: 8

Similaridade: 0,01%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf \(6133 termos\)](#)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento

<https://www.kth.se/social/files/609941c754a97e7c34366601/panel6-version-clean.pdf> (37612 termos)

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR

FACULDADE DE DIREITO

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA HONRA

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA HONRA

Trabalho de conclusão do curso,

apresentado para obtenção do título de

Bacharel no Curso de Direito da

Universidade Católica do Salvador, UCSAL.

Orientador: Prof. Leonardo Bacellar

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA HONRA

Trabalho de conclusão de curso, do curso de Direito, da Universidade Católica do

Salvador apresentado como exigência parcial para obtenção do título de bacharel em Direito

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Leonardo Bacellar

Orientador

Professor

Thomas Bacellar

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA



HONRA

Dante Gabriel Lyra 1

Leonardo Bacellar 2

RESUMO: Os jogos online tornaram-se uma parte essencial da cultura moderna, proporcionando entretenimento e oportunidades de interação para milhões de jogadores em todo o mundo. No entanto, o anonimato que esses ambientes virtuais oferecem também está associado a vários problemas, incluindo crimes contra a honra. Este trabalho examina como o anonimato durante os jogos online pode ajudar a cometer tais crimes e analisa os efeitos legais e sociais disso. O crescente universo dos jogos online, que atrai uma grande quantidade de jogadores para seus mundos virtuais, revela um lado obscuro: o anonimato como facilitador de crimes contra honra. Este trabalho discute como a falta de identificação real leva a comportamentos prejudiciais e prejudica a experiência de jogo.

Palavras-chave: Anonimato. Crimes contra a honra. Jogos online. Impunidade. Processo Penal.

Abstract: Online games have become an essential part of modern culture, providing entertainment and interaction opportunities for millions of players **around the world**. However, the anonymity that these virtual environments offer is also associated with several problems, including honor crimes. This work examines how anonymity during online gaming can help commit such crimes and analyzes the legal and social effects of this. The growing universe of online games, which attracts **a large number of** players to their virtual worlds, reveals a dark side: anonymity as a facilitator of crimes against honor. **This work discusses how the lack of** real identification leads to harmful behavior and harms the gaming experience.

Keywords: Anonymity. Crimes against honor. Online games. Impunity. Criminal proceedings.

1. Graduando do curso de Direito pela Universidade Católica do Salvador, e-mail: dante-gabriel@hotmail.com

2. Professor da Universidade Católica do Salvador ? UCSAL. Orientador

2Sumário: 1. INTRODUÇÃO 2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE 3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE 4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS 5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE 6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS 8. REFERÊNCIAS.

1. INTRODUÇÃO:

Os jogos on-line foram uma forma popular de entretenimento nos últimos anos, oferecendo aos jogadores uma plataforma interativa para competir, trabalhar com outras pessoas e se conectar em um ambiente virtual. No entanto, com a popularidade crescente dessa plataforma, surgiram preocupações sobre o uso indevido, principalmente em relação à privacidade dos jogadores. Na visão de (SALEN & ZIMMERMAN, 2003): ??Um jogo é um sistema em que os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que permitem um resultado quantificável.??



O mundo virtual dos jogos online, que outrora era uma fonte de fantasia e entretenimento, vem se transformando em um ambiente propício à proliferação de delitos contra a honra. O anonimato, intrínseco a muitos desses jogos, protege a identidade dos jogadores, os deixando livres para difundir ofensas, injúrias e difamações sem se preocupar com consequências. A distância física e a falta de um rosto criam uma sensação falsa de impunidade que leva a comportamentos vexatórios e abusivos para um ambiente perigoso.

Os crimes contra a honra, como calúnia, difamação e injúria, estão no centro dessa situação preocupante. A contenção e a responsabilização dos autores são difíceis devido à rapidez com que as informações se propagam no mundo digital. Isso se deve à natureza efêmera de muitas plataformas online. A vítima se sente vulnerável e exposta, e sua reputação e imagem são manchadas sem a devida proteção legal. Para compreendermos a magnitude desse problema, é crucial analisar os diversos fatores que contribuem para a proliferação de crimes contra a honra nos jogos online. A cultura da competição exacerbada, a busca por reconhecimento virtual e a frustração diante de derrotas ou perdas podem desencadear comportamentos agressivos e hostis. O anonimato, por sua vez, amplifica essa agressividade, permitindo que os jogadores se expressem de forma mais inibida e sem o constrangimento da exposição pública.

Os crimes contra a honra cometidos nos jogos online podem ter consequências devastadoras para as vítimas. A dor moral, o sofrimento psicológico e o dano à reputação podem afetar sua vida por um longo período de tempo, afetando suas relações interpessoais, suas relações profissionais e até mesmo sua saúde mental. Devido a esta situação preocupante, é imperativo encontrar soluções para combater esse tipo de delitos e proteger os jogadores. Ações educativas para educar as pessoas sobre os perigos do anonimato e os efeitos dos crimes contra a honra são essenciais para tornar o mundo online mais seguro e respeitoso. Para deter a impunidade e garantir a justiça para as vítimas, é necessário criar ferramentas que facilitem a identificação e punição dos autores.

Os jogos podem ser considerados uma forma de arte sob o ponto de vista lúdico, e sua característica é a interatividade entre os usuários e o universo do jogo. Por outro lado, o jogador passa a depender de vários fatores, como cenário, gênero e jogabilidade, para determinar como será a interação.

Atualmente, os jogos eletrônicos podem ser divididos em categorias de um jogador, multijogador e multijogador on-line. Ainda assim, a conceituação do jogo só pode ser feita após a determinação de seu gênero, ou seja, do objetivo a ser alcançado. Isso é necessário para permitir o desenvolvimento dos elementos gráficos, sonoros e artísticos, além de estabelecer os métodos para sua jogabilidade.

Com o passar dos anos, essa atividade foi ganhando mais reconhecimento, principalmente no mercado econômico, tido como um dos mais ricos e bilionários do mundo, devido à evolução tecnológica dos jogos digitais. Os jogos passaram a integrar várias culturas, o que permitiu o surgimento de vários admiradores e sua expansão para todos os continentes. Os jogos foram inicialmente caracterizados como uma forma ideal de entretenimento para todas as idades.

É importante destacar que o rápido crescimento econômico desse setor de jogos pode ultrapassar até mesmo a indústria cinematográfica. Jogos disponíveis por meio de computadores, consoles, dispositivos portáteis e telefones celulares logo se tornaram a principal fonte desse crescimento.

De acordo com a pesquisa realizada pela Statista e referenciada pela Insper, foi divulgado a receita da indústria de jogos eletrônicos no valor de US\$396,6 bi, somente no ano de 2023, e com expectativa de ao final de 2024 atingir US\$447,3 bi.

Como demonstrado, os jogos eletrônicos têm um grande número de jogadores em todo o mundo, que jogam com uma variedade de motivações diferentes, incluindo diversão, desafio, competição e interação social. Além disso, os jogos podem ser usados para combater o estresse e outros problemas emocionais. O lazer é, portanto, o objetivo principal dos jogadores, o que impulsiona o mercado de jogos.

Cumpre destacar as dificuldades de responsabilidade penal sobre estes jogadores que praticam a conduta criminosa de crimes contra honra. Onde devido a muitos desses jogos serem internacionais, acaba que por dificultar a questão da jurisdição, tendo em vista que os jogos online têm servidores em diversos locais, dificultando a ordenação entre as autoridades, para investigar e processar os autores.

5Uma medida de colaboração entre os países de grande marco é a Convenção de Budapeste, a qual foi promulgada no Brasil em 17/04/2023, onde as autoridades brasileiras poderão dispor com diversos recursos nas investigações de cibercrimes, como também em outras infrações penais, a qual necessitem da obtenção de provas eletrônicas/digitais armazenadas em outros países. Desta forma, contribuindo para superar o desafio de responsabilizar os criminosos, tendo em vista que os delitos transcendem as fronteiras geográficas dos países.

Na era da informação, onde a distinção entre o mundo virtual e o mundo real se torna cada vez mais difusa, é fundamental examinar de perto o papel do anonimato nos jogos online como um fator que pode facilitar crimes contra a honra. Essa questão complexa será examinada nesta pesquisa examinando vários aspectos do anonimato nos jogos online e os efeitos legais, éticos e sociais disso. Podemos traçar um caminho para a criação de um ambiente virtual mais positivo e responsável, onde a diversão e o entretenimento coexistam com o respeito à honra e à dignidade de todos, desvendando a máscara do anonimato e descobrindo seus efeitos nocivos nos jogos online.

2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online, que nos últimos anos se tornaram uma das formas mais populares de entretenimento, atraem milhões de jogadores em todo o mundo. Os jogos desse tipo oferecem uma plataforma interativa que permite que os jogadores interajam virtualmente, colaborem e competem uns com os outros.

Os jogos online permitem que jogadores de todo o mundo se comuniquem em tempo real. Diversas funcionalidades, como chats de voz e texto, facilitam essa interação e permitem uma comunicação fluida e dinâmica. Os jogos online dependem da comunicação instantânea, que permite que os jogadores se comuniquem uns com os outros, planejem estratégias e criem comunidades virtuais, criando um ambiente social vibrante e ativo. No entanto, essa mesma comunicação pode servir como um 6meio de cometer crimes contra honra, como difamação, injúria e calúnia. Esses



ambientes, atualmente conhecidos como ciberespaços, conforme é descrito por Thompson:

tornam as pessoas capazes de agir e interagir a distância; podem intervir e influenciar no curso dos acontecimentos mais distantes no espaço e no tempo. O uso dos meios técnicos dá aos indivíduos novas maneiras de organizar e controlar o espaço e o tempo, e novas maneiras de usar o tempo e o espaço para os próprios fins. O desenvolvimento de novos meios técnicos pode também aprofundar o impacto com que os indivíduos experimentam as dimensões de espaço e de tempo da vida social. (1998, p.29)

Além disso, muitos jogos online se concentram principalmente na competição e na comparação de jogadores. Como resultado dessa estrutura competitiva, a ansiedade, a frustração e a desvalorização de si mesmo podem surgir. As vitórias constantes podem levar os jogadores a um ciclo vicioso em que sentem a necessidade de se superar, o que afeta seu bem-estar emocional.

Muitos jogos online têm sistemas de níveis, conquistas e prêmios para manter os jogadores interessados. Essas mecânicas são feitas para dar aos jogadores uma sensação de realização que os motiva a continuar jogando. Embora essas recompensas possam motivar, elas também podem causar estresse e pressão, principalmente em jogos competitivos de e-sports, onde a pressão de vencer pode levar a comportamentos agressivos e hostis.

O vício em jogos online está se tornando cada vez mais comum. Negligência de responsabilidades, isolamento social, mudanças no humor, problemas de sono e uma compulsão constante por jogar são sintomas de vício. É possível que esse vício tenha um impacto negativo na vida pessoal, profissional e acadêmica dos jogadores, com efeitos negativos significativos em sua saúde mental e bem-estar geral.

Com o aumento da popularidade dos jogos online, surgiram preocupações significativas sobre os aspectos negativos desse meio, incluindo a insegurança dos jogadores. O anonimato pode ajudar as pessoas a se comportar de forma perigosa e até criminosa, como assédio, bullying e outros tipos de comportamento ruim. A capacidade de se esconder atrás de um avatar ou nome de usuário permite que os jogadores se comportem de maneiras que não poderiam fazer na vida real sem se preocupar com os efeitos.

Os efeitos psicossociais dos jogos online também estão ganhando atenção. Os jogadores podem experimentar níveis elevados de estresse, ansiedade e depressão como resultado do assédio e comportamentos tóxicos constantes. A exposição constante a um ambiente hostil pode causar danos psicológicos permanentes, afetando a saúde mental dos jogadores e suas interações sociais tanto online quanto offline. Na visão de (SCHÄFER, GILBERTO; LEIVAS, PAULO GILBERTO COGO; SANTOS, RODRIGO HAMILTON, pg.147): ??O discurso de ódio está dirigido a estigmatizar, escolher e marcar um inimigo, manter ou alterar um estado de coisas, baseando-se numa segregação. Para isso, entoa uma fala articulada, sedutora para um determinado grupo, que articula meios de opressão.??



Embora os jogos online ofereçam uma plataforma interativa e envolvente para milhões de jogadores em todo o mundo, também têm aspectos que podem causar danos ao meio ambiente. Os sistemas de recompensa, a comunicação instantânea e a natureza competitiva desses jogos são importantes, mas também podem causar estresse, ansiedade e comportamentos tóxicos. Particularmente, permanecer anônimo facilita comportamentos perigosos e dificulta a responsabilização dos jogadores abusivos. Para tornar o ambiente de jogo mais seguro e saudável para todos os jogadores, é imperativo resolver esses problemas.

3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online incluem o anonimato, que permite que os jogadores interajam em um ambiente virtual sem revelar sua verdadeira identidade. Ao permitir que os jogadores explorem e se expressem sem constrangimentos, isso pode dar a eles uma sensação de liberdade e segurança, mas também levanta questões importantes sobre comportamentos irresponsáveis e a promoção de atividades perigosas, como crimes contra a honra, assédio e bullying.

O ambiente anônimo dos jogos online também dificulta a identificação e punição de comportamentos abusivos. Jogadores tóxicos podem escapar da responsabilidade por suas ações, perpetuando um ciclo de impunidade que agrava ainda mais o ambiente de jogo. Essa impunidade pode encorajar comportamentos negativos e criar um ambiente onde a toxicidade é tolerada ou até incentivada.

O anonimato e a distância física nos jogos online podem facilitar o surgimento de comportamentos tóxicos como cyberbullying e crimes contra a honra, (como: difamação, injúria e calúnia). Essas ofensas podem rapidamente se espalhar, manchando a reputação das vítimas e causando danos significativos. A rapidez com que as informações podem se propagar online aumenta o potencial de danos, tornando difícil conter os efeitos negativos de acusações falsas.

Esse anonimato oferece uma camada de proteção que permite aos jogadores agirem de maneiras que não agiriam na vida real, sem medo de repercussões imediatas. Essa ausência de consequências imediatas no mundo virtual pode incentivar jogadores a se comportarem de forma agressiva e desrespeitosa. A dificuldade em rastrear e identificar jogadores abusivos perpetua uma sensação de impunidade. Isso pode fomentar um ambiente onde o comportamento tóxico é tolerado ou mesmo encorajado.

Durante o jogo, os usuários podem enfrentar diversas situações, como provocações, discursão entre a equipe por uma jogada ruim, entre outras situações, e é nestes momentos em que ocorrem condutas criminosas.

A verificação da necessidade de um cadastro do usuário na plataforma digital que hospeda o jogo determina a possibilidade de inserir um sujeito no universo digital dos jogos online. Os requisitos e as informações necessárias para a criação de uma conta tendem a variar, pois cada empresa tem seus próprios termos de serviço.

Para ilustrar, a Blizzard Entertainment, responsável pela criação de populares jogos como World of Warcraft e Overwatch, coleta informações como o país de origem do usuário, nome e sobrenome, data de nascimento, e-mail e número de telefone do usuário para criar uma conta na plataforma com o objetivo de identificar o jogador. Por



outro lado, a Riot Games, responsável pelo desenvolvimento de jogos como League of Legends e Valorant, limita as informações solicitadas ao e-mail e data de nascimento do usuário.

Ocorreu que, mesmo exigindo os dados do jogador para a criação de uma conta, havia uma relativização significativa com a identidade real do sujeito. Isso era um fator que as desenvolvedoras poderiam ter em consideração. Sintomático, no entanto, quando o jogador é capaz de configurar o servidor do jogo, ele também tem a opção de divulgar informações pessoais como nome e sobrenome. Como resultado, ao acessar sua conta, o jogador verá apenas seu nome de usuário, que foi criado e configurado de acordo com sua própria vontade e não conterá informações reais.

O encapsulamento do usuário agressor, que oculta a identidade pessoal física do usuário ao adentrar no universo virtual, é a base para a ocorrência da diversidade de conflitos na esfera digital, especialmente nos jogos multijogador online. Portanto, pode-se dizer que o anonimato é fundamental para afastar o sujeito da realidade e colocá-lo como usuário em um mundo artificial, onde ele pensa ter total controle sobre suas ações e os efeitos que causa.

Um estudo conduzido pela Anti-Defamation League (ADL), demonstrou os jogos mais tóxicos do cenário de jogos eletrônicos on-line, onde em 2019 o jogo mais tóxico era Dota 2, em 2020 ficou empatado entre Dota 2 e Valorant, e por fim em 2021, o jogo considerado mais tóxico era o Valorant. Muitas das condutas ocorreram de forma diferente, sendo 48% através do uso de ferramenta de voz do jogo e 39% por meio do chat de texto do jogo.

10

A popularidade dos jogos online traz consigo um conjunto de desafios complexos relacionados ao anonimato e aos comportamentos nocivos. Para abordar esses desafios, é necessário um esforço combinado de educação, desenvolvimento de ferramentas de moderação e implementação de políticas legais e regulamentares. Ao desmascarar o anonimato e entender seus efeitos nocivos, pode-se assim trabalhar para criar um ambiente virtual onde o entretenimento e o respeito à dignidade humana coexistam harmoniosamente.

4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS:

O anonimato nos jogos online será assunto de debate por muito tempo. Os governos e as plataformas de jogos precisam encontrar uma maneira de equilibrar a liberdade de expressão com a necessidade de proteger os jogadores de comportamentos nocivos. Embora tecnologias como autenticação de identidade e monitoramento de conteúdo possam ajudar a tornar o acesso à Internet mais seguro, elas também levantam questões sobre privacidade e monitoramento.

Cada jogador deve pensar tanto nas vantagens quanto nas desvantagens do anonimato ao jogar jogos online. É essencial estar ciente dos riscos e agir para se proteger, procurando informações, estabelecendo limites e denunciando comportamentos abusivos. Além disso, os governos e as plataformas de jogos devem colaborar para melhorar a segurança e a ética do mundo online. As políticas devem ser claras e rigorosamente seguidas, e qualquer abuso da anonimidade para causar dano a



outros jogadores deve ser punido severamente.

Ao usar o anonimato na internet, as pessoas podem se esconder atrás de pseudônimos, perfis falsos e outras ferramentas que podem esconder quem realmente são. O anonimato pode dar às pessoas uma sensação de poder e controle falsa, levando-as a se comportar de forma mais agressiva e desinibida, fazendo coisas que

11

não fariam em outras circunstâncias. Renato Opice leciona: O anonimato na internet pode ser um catalisador de práticas criminosas, uma vez que dificulta a identificação dos infratores e, conseqüentemente, a aplicação de penas. Essa sensação de impunidade encoraja comportamentos abusivos e criminosos" (Opice Blum, 2018).

A invisibilidade virtual impede que os autores sejam investigados e responsabilizados, o que facilita a prática de crimes online. Os criminosos se aproveitam dessa invisibilidade para cometer uma variedade de crimes, desde a propagação de malware e ataques de phishing até o cyberbullying, crimes contra honra, assédio sexual, disseminação de conteúdo ilegal, golpes e fraudes. A capacidade de se esconder sem ter que se preocupar com os efeitos imediatos pode colocar a internet em um ambiente perigoso para muitos usuários. O anonimato pode fazer com que as pessoas pensem que não serão punidas. A ilusória sensação de segurança motiva os infratores a continuar com suas atividades ilícitas, o que estabelece um ciclo de abuso e impunidade.

A falta de punição contínua por crimes online pode levar à normalização de comportamentos tóxicos e abusivos nas plataformas digitais, criando um ambiente hostil e perigoso para usuários, especialmente para grupos vulneráveis e minoritários. As vítimas podem se sentir desmotivadas a denunciar os abusos, o que mantém a sensação de impunidade e torna mais difícil buscar justiça. Sem estratégias eficazes para evitar e punir esses comportamentos, eles se tornam mais comuns e aceitos na cultura online.

Bruce Shneier, leciona: ??O anonimato é inimigo da responsabilização. Ninguém deveria ser autorizado a cometer um crime e depois esconder-se atrás de um véu de anonimato.?? Schneier enfatiza que o anonimato pode servir como um escudo para criminosos, impedindo-os de ser responsabilizados por suas ações. É difícil aplicar a justiça quando os criminosos não podem ser encontrados, o que acaba fomentando os atos ilícitos. Essa impunidade não só prejudica as vítimas diretas, mas também compromete a integridade e a confiança nas plataformas digitais como um todo.

12

Portanto, embora o anonimato ofereça uma proteção razoável para a liberdade de expressão e a privacidade, ele também apresenta problemas significativos para a segurança e a equidade online. É fundamental que os legisladores e as plataformas digitais colaborem para criar soluções que protejam os usuários sem comprometer sua privacidade. Os primeiros passos para estabelecer um ambiente digital seguro e responsável incluem a autenticação de identidade, políticas claras de uso e punições rigorosas para comportamentos abusivos.

5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE:

Os crimes digitais são definidos como aqueles em que o infrator atua na esfera



típica do instrumento eletrônico, ou seja, ocorrem diretamente na internet, com a informação, os dados e o sistema protegidos como bens jurídicos. Neste cenário, é importante entender que esses produtos são exclusivos do mundo digital e podem ser usados apenas nele. Os crimes digitais com alvo digital incluem invasões de sistemas, roubo de dados e disseminação de malware.

Por outro lado, os crimes cibernéticos não se enquadram nessa categoria específica da internet, pois os meios eletrônicos servem como ferramentas para a execução do crime. Estes são essencialmente tipos penais, como violação à honra, violação à intimidade, ameaça e importunação sexual, que são taxados pelo Código Penal, mas que podem ser cometidos usando um novo método, como o uso de recursos informáticos, em contraste com os crimes digitais.

Atualmente, a agressão resultante de ofensas cometidas por usuários na internet causou significativos danos, especialmente quando se trata de cyberbullying. Essa modalidade de bullying, que ocorre no meio digital, cria traumas e impactos psicológicos negativos nas vítimas; no entanto, eles frequentemente ultrapassam os limites e passam a se caracterizar como crimes impróprios, especialmente aqueles relacionados à honra, ameaças e perturbação do usuário.

13

Os crimes que ocorrem no universo digital são classificados como "crimes digitais próprios" (praticados contra o meio informático) ou "crimes digitais impróprios" (crimes comuns e especiais manejados por um novo modo operante). Mesmo com estas categorizações, é importante lembrar que o sujeito ativo continua sendo um cidadão do mundo real, o que significa que, mesmo na esfera virtual, ele deve ser considerado um agente criminoso.

No entanto, é claro que o ambiente da internet facilitou a prática de vários crimes e dificultou a responsabilização penal, pois transformou convicções e dificultou a aplicação da lei, pois a noção de tempo e lugar do crime se tornou abstrata no mundo digital. A globalização da internet torna os criminosos acessíveis de qualquer lugar do mundo, dificultando a jurisdição e a capacidade das autoridades de aplicar a lei. A grande quantidade de divergências resultou em cenários mais graves devido à diversidade de participantes das comunidades virtuais. Isso levou à preocupação de manter a harmonia social e preservar a identidade positiva da empresa desenvolvedora e sua reputação.

Como resultado, para criar um ambiente agradável, as comunidades, incluindo as virtuais, dependem das relações interpessoais e de sua coexistência com a dignidade humana coletiva, orientadas para o respeito da personalidade individual. Após a violação dessa harmonia e o surgimento de conflitos, certas ofensas vão além do que é socialmente tolerável, sendo tipificadas penalmente e consideradas um crime contra a honra. Assim, a honra passa a ser o bem jurídico protegido porque os sentimentos éticos-sociais do indivíduo são protegidos quando uma conduta caluniosa é executada (art. 138, CP), insultante (art. 139, CP) ou ofensivo (art. 140, CC).

Devido ao fato de estar diante de um grupo de usuários, é necessário que os crimes mencionados acima sejam cometidos por meio de linguagem escrita e verbal no contexto dos jogos multijogador em linha. A honra objetiva é a mais prejudicada, pois



calúnia e difamação exigem a participação de terceiros. Portanto, a acusação de fato criminoso, deliberadamente falso (calúnia) e a acusação de fato ofensivo à reputação

14 da pessoa (difamação) estão associadas à perturbação da imagem positiva da vítima e fragilização de sua dignidade. A injúria, por outro lado, se move para o domínio da honra subjetiva, onde perspectivas depreciativas são atribuídas à própria imagem da vítima. Como resultado, o uso de adjetivos pejorativos se torna crucial no tipo penal, enquanto a presença de terceiros se torna irrelevante e o foco passa a ser proteger a imagem da pessoa. Nessa hipótese, a configuração do crime é possível apenas por meio da comunicação via rede digital.

A honra pode ser definida como as qualidades morais e intelectuais de uma pessoa, está ligada à dignidade da pessoa e diretamente à forma como ela é vista na sociedade onde vive. A honra também reflete a autoestima. Como a honra é um bem jurídico que deve ser protegido, a violação dela terá consequências para a vítima em sua comunidade.

De acordo com Bitencourt (2017):

A honra, independentemente do conceito que se lhe atribua, tem sido através dos tempos um direito ou interesse penalmente protegido. [...] A proteção da honra, como bem jurídico autônomo, não constitui interesse exclusivo do indivíduo, mas da própria coletividade, que tem interesse na preservação da honra, da incolumidade moral e da intimidade, além de outros bens jurídicos indispensáveis para a harmonia social. Quando determinadas ofensas ultrapassam esses limites toleráveis justifica-se a sua punição, que, na disciplina do Código Penal vigente, pode assumir a forma de calúnia, difamação e injúria. (BITENCOURT, 2017, p.314).

O cibercrime tem uma característica inerente: sua permanência. Cada vez que conteúdo ofensivo é publicado e replicado, a vítima é prejudicada novamente. As redes sociais ajudam a esse tipo de crime aumentar a um nível que dificilmente pode ser diminuído mais tarde. Ainda que os crimes contra a honra não precisem de um meio digital para ser cometidos, eles têm se tornado cada vez mais comuns ocorrer no ambiente virtual.

Segundo Queiroz e Araújo (2013):

O que o Ciberdireito visa é a punição criminal, reparação civil dos danos morais e materiais sofridos pela vítima e prevenir futuros crimes, sendo que este delito

15 quando praticado virtualmente tem repercussão infinitamente maior do que em qualquer outro meio de comunicação, pois a internet é uma ferramenta virtual que tem um poder de abranger milhões e o conteúdo uma vez lançado na rede mundial de computadores, multiplica-se infinitamente no ciberespaço através do acesso humano. (QUEIROZ; ARAÚJO, 2013).

Considerando o grande número de condutas tipificadas e presentes no mundo digital, a decisão sobre a possibilidade de responsabilizar o sujeito ativo é questionável. Isso se deve ao fato de que as empresas de jogos já têm diretrizes preventivas que visam prevenir novos comportamentos inadequados. Portanto, os princípios da

proporcionalidade e da ultima ratio legis mantêm o direito penal digital sob o viés, pois nem todas as práticas são realmente delitos criminais e de risco.

É importante destacar a Lei n.º 14.811/2024, sendo um grande marco e avanço, tendo em vista garantir proteção legal àqueles perseguidos na internet, oferecendo amparo jurídico às vítimas. Onde esta legislação define como crime a intimidação sistemática, tanto física ou psicológica.

No entanto, o objeto de problematização, o anonimato, dá ao usuário uma liberalidade intangível, alterando suas características de gênero, idade e religião, o que frequentemente não corresponde à identidade real do sujeito. Portanto, devido ao sentimento de impunidade do agressor, as ações e comportamentos tendem a exceder o socialmente tolerável. Assim, quando existe prévia previsão legal na prática, existe a possibilidade de recorrer à via judicial.

A anonimidade pode ser usada tanto para proteger quanto para ocultar comportamentos prejudiciais, e encontrar um equilíbrio equilibrado é fundamental para o bem-estar da sociedade digital. Para proteger as pessoas e preservar a integridade do espaço digital, são necessárias medidas preventivas eficazes e mecanismos legais robustos. Para reduzir a incidência de crimes contra a honra e criar um ambiente digital mais seguro para todos, é essencial promover uma cultura de respeito e responsabilidade online, onde a dignidade humana é valorizada.

6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL:

16

O departamento de meios eletrônicos é o local onde os crimes digitais podem ser noticiados e investigados. No entanto, apenas por meio de um inquérito policial será possível descobrir a autoria e a materialidade da delitiva. Portanto, pode-se dizer que o procedimento policial utilizado seguiu a mesma lógica do processo penal comum, embora tenha evitado as questões únicas do modus operandi e da investigação. Portanto, uma investigação preliminar continuará para investigar o *fumus commissi delicti*, coletando evidências que podem ser denunciadas pelo Ministério Público após a conclusão do inquérito policial.

A falta de material probatório dificulta frequentemente a identificação da autoria do crime digital. Portanto, se depender da plataforma, é necessário que o Poder Judiciário viole o sigilo de dados. Para continuar com a investigação criminal, a solicitação deve ser prontamente justificada e justificada com os motivos que levaram a isso, bem como a duração dos registros. Ocorre que, nesses casos, a necessidade de um mandado judicial faz com que a investigação seja adiada, o que prejudica os aspectos probatórios e de armazenamento de registros da plataforma.

Todavia, como mencionado anteriormente, as empresas desenvolvedoras de jogos multijogador em linha criaram Termos de Uso e Política de Privacidade para esses jogos. Isso facilita a investigação porque os termos do contrato permitem expressamente que os dados sejam fornecidos ao estado quando necessário. Como resultado, uma investigação preliminar pode ser realizada a partir de uma solicitação de dados. Isso permitirá acesso à informação de IP, localização, nome e sobrenome do suspeito de acordo com os registros da empresa sem a necessidade de um mandado judicial.



Mas, dependendo da empresa e da estrutura que ela usa, os dados dos jogadores serão fornecidos uns pelos outros. Isso torna a busca na Internet mais fácil sem necessidade de processos judiciais. Esta história retrata a situação de um jogador de Counter-Strike: Global Offensive que foi alvo de injúria racial e ameaças de morte

17 enquanto joga online. Conforme relatado pelo usuário, foi possível identificar os dados públicos do perfil do agressor, incluindo suas redes sociais, como resultado. (r.16) Apesar de essa medida ser viável em alguns casos, a volatilidade, a virtualidade e o anonimato do ambiente dificultam a identificação do autor do crime. Assim, após o envio do requerimento policial, o endereço IP do responsável geralmente será usado para buscar.

O universo dos crimes digitais impróprios também requer a materialidade da conduta, apesar da necessidade de identificar o autor do delito. Em verdade, esses indícios, em conjunto com os dados do jogador agressor, podem ser fornecidos por meio de um pedido policial. Assim, a solicitação deve ser justificada com as informações necessárias, datas e horários. A partir disso, a própria empresa de desenvolvimento de jogos disponibilizará gravações e históricos de conversas relacionadas a partidas anteriores com o objetivo de colaborar e determinar a materialidade do crime, servindo como elemento probatório.

Por último, mas não menos importante, a vítima pode fornecer informações específicas para uso na investigação preliminar. No entanto, nesta hipótese, a origem e a forma de armazenamento das informações devem ser consideradas com cuidado, pois a coleta de informações deve ser validada legalmente.

Nesse sentido, a mera captura de tela, também conhecida como captura de tela (print screen), coloca em dúvida a veracidade da imagem devido à possibilidade de edição e alteração. Como resultado, a validação por meio de uma ata notarial é possível, mantendo a integridade formal do documento. Ainda assim, a prova testemunhal e pericial podem ser usadas no processo penal para verificar dados da internet. No entanto, quando se trata de jogos multijogador em linha, os procedimentos judiciais padronizados acabam limitando a eficácia dos documentos, pois os acessos a esses jogos não são acessíveis por meio de sites ou páginas da web, o que significa que o acesso não pode ser salvo em arquivos ou feito novamente. Apenas capturas de tela validadas por um tabelião e solicitações de informações policiais são suficientes.

18

Cumprir destacar que o Brasil está entre os países mais atrasados na investigação de crimes digitais, principalmente em relação aos cibercrimes. Essa dificuldade é principalmente causada pela falta de tipificações penais, que impedem a criminalização de ações realizadas na internet. Por outro lado, embora ainda haja ações prejudiciais atípicas no que diz respeito aos cibercrimes impróprios, a preocupação com a tipificação deixa de ser um problema ao lidar com esses delitos porque os delitos já são amplamente conhecidos no Código Penal.

Ainda que várias infrações sejam reconhecidas e possíveis de serem comunicadas às autoridades, os crimes digitais impróprios são de natureza tecnológica e não têm perspectivas penais diferentes que merecem atenção devido aos erros

procedimentais. Apesar do fato de serem realizados no contexto de jogos multijogador, os crimes que ocorrem dentro desses tipos de jogos por natureza enfrentam os mesmos desafios que enfrentam os demais crimes digitais. Assim, no processo investigatório dos cibercrimes, que são amplamente reconhecidos pela doutrina, algumas questões enfrentadas atualmente incluem a formação dos policiais, os limites na cooperação internacional e a falta de cooperação entre os órgãos de investigação. Atualmente, os juízes que conduzem processos criminais não têm especialização em tecnologia e informática, o que significa que essa informação só pode ser acessada por aqueles que se interessam e buscam aprofundar seus conhecimentos, sem conexão com os órgãos de persecução penal. Assim, uma investigação de qualidade e eficaz requer mão de obra especializada, sistemas e equipamentos atualizados. Isso ocorre porque a investigação de crimes digitais é muito minuciosa. Por outro lado, os avanços tecnológicos sociais frequentemente superam o interesse público e, portanto, esse tratamento será conduzido de acordo com esse interesse público. Esse aspecto finalmente se reflete no desenvolvimento da investigação criminal, pois haverá um desequilíbrio significativo entre os órgãos responsáveis. Assim, a disparidade qualitativa ocorre em vários órgãos no Brasil e também dentro de uma única delegacia.

19

Na mesma linha, o princípio da territorialidade determina que a competência e a apuração dos crimes digitais dependerão exatamente do local em que o crime foi praticado. No entanto, o senso abstrato relevante de espaço e tempo é encontrado nos cibercrimes, o que cria uma verdadeira conexão entre a esfera estadual e federal, pois as ações podem ser realizadas em um estado e seus efeitos podem ocorrer em outro. Por outro lado, com empresas como a Riot Games e a Blizzard Entertainment que são globais e contam com jogadores de vários países que se comunicam nos servidores, os crimes com conduta e resultado transnacionais são uma das maiores questões. Essa preocupação surge em torno da cooperação internacional, pois, embora o Brasil tenha aderido à Convenção de Budapeste, muitas provedoras de internet acabaram se instalando no exterior, inclusive em países sem leis específicas. Como resultado, o processo se torna mais difícil porque requer uma colaboração global completa. Por outro lado, a Convenção de Budapeste é sobre um acordo entre os países membros do Conselho da Europa que foi estabelecido em 2001 com o objetivo de resolver os problemas relacionados à persecução penal dos crimes digitais. O Brasil recebeu o convite para aderir à mencionada convenção em 2021, por meio do Decreto Legislativo 37/21161. Assim, as práticas de investigação e produção de provas para crimes digitais tendem a melhorar, embora ainda existam vários obstáculos para identificar a autoria e a materialidade dos delitos.

A persecução penal dos crimes digitais, lato sensu, é obscura porque é um campo relativamente novo, principalmente para as autoridades brasileiras. Portanto, esses crimes são relativamente fáceis quando ocorrem em ambientes multijogador online, pois as empresas desenvolvedoras de jogos permitem a busca de informações e autoria por meio de termos de uso e políticas de privacidade.

No entanto, devido à possibilidade de inconstitucionalidade nas averiguações

policiais, a natureza dessa investigação leva a enfatizar fatores de atenção às autoridades. Esse alerta indica se a obtenção de dados é necessária ou não, pois pode haver abuso de autoridade. Para isso, mesmo que os direitos fundamentais sejam

20
limitados devido ao perigo existente, é necessário adotar métodos procedimentais proporcionais para a segurança comum.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O presente trabalho abordou uma temática interdisciplinar, a fim de demonstrar os efeitos dos comportamentos prejudiciais e criminosos do anonimato em jogos on-line. Assim, passando pelo conceito de comunidades virtuais até examinar os tipos penais de crimes contra a honra, foi possível observar que esses crimes podem ter um novo modus operandi, conhecido como crimes digitais impróprios.

Portanto, as condutas mencionadas acima que são inadequadas e podem ser punidas pelas empresas desenvolvedoras de jogos geralmente se caracterizam como injúria, difamação, calúnia ou ameaça, e pode haver ação penal para investigar o crime. Uma vez que os jogos online prevaleçam sob uma ótica inovadora, a pesquisa descobriu a grande importância deste âmbito para a sociedade, entrando no campo do Direito Digital. Logo, como não há contato físico, os possíveis comportamentos criminosos se limitam à comunicação verbal ou escrita, o que tira a harmonia das comunidades virtuais e leva à vitimização criminal.

No entanto, foi estabelecido que os criminosos ativos, apesar de serem identificados por seu nome de usuário e eventual anonimato dentro do jogo, devem cumprir suas obrigações legais. Devido a isso, os infratores não podem ser esquecidos e devem ser punidos se forem identificados.

Os aspectos do anonimato do jogador agressor e uma possível investigação preliminar sobre suas ações eram inicialmente os principais problemas abordados neste trabalho. Assim, o estudo descobriu que os termos de uso e as políticas de privacidade das empresas desenvolvedoras em jogos multijogador online facilitam a identificação da autoria e da materialidade do crime. As desenvolvedoras de jogos digitais afastam de si a responsabilidade. Eles só podem divulgar os dados quando solicitados para relatar

21
um crime ou solicitados pelas autoridades. Mesmo assim, as empresas de jogos digitais têm o poder de punir os jogadores que cometem agressões banindo ou suspendendo suas contas.

Com o presente trabalho pode-se concluir que os crimes contra honra no universo dos jogos online, e mesmo com o anonimato do criminoso, as autoridades policiais, diante de investigação preliminar, podem solicitar informações das empresas de desenvolvimento de jogos durante a investigação. Essa cooperação entre o estado e as empresas permite que o sujeito ativo seja identificado.

22 REFERÊNCIAS:

FIORILLO, Celso Antônio P.; CONTE, Christiany P. Crimes no meio ambiente digital. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2016. E-book. ISBN 9788547204198. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547204198/>.

Acesso em: 25 conjuntos. 2023.

CRESPO, Marcelo Xavier de F. Crimes digitais. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2011. E-book. ISBN 9788502136663. Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502136663/>. Acesso em: 25 conjuntos. 2023.

BRITO, Auriney. Direito Penal Informático. Editora Saraiva, 2013. GUIMARÃES, Antonio Sérgio A. Preconceito racial: modos, temas e tempos. v.6. (Coleção preconceitos). Cortez, 2017.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1998. Disponível em:
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

BRASIL. Lei nº14.532, de 11 de janeiro de 2023. Disponível em:
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14532.htm

BRASIL. Decreto nº11.491, de 12 de abril de 2023. Disponível em:
https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Decreto/D11491.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%2011.491%2C%20DE%2012,23%20de%20novembro%20de%202001.

PEREIRA, Bruno. LOL: APÓS DENÚNCIAS DE RACISMO, LOUD DEMITE JOGADOR APÓS QUATRO HORAS. 31 de maio de 2022. Disponível em:
<https://www.theenemy.com.br/esports/lol-apos-denuncia-de-racismo-loud-demite-jogador-apos-quatro-horas>.

Carta Capital. Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada... Disponível em:
<https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-Adequada/>.

SALEN, K. & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press. FELICIANO, Guilherme Guimarães (2000). Informática e criminalidade: parte I: lineamentos e definições. Ódio não é jogo: assédio e experiências sociais positivas em jogos online 2021. Disponível em:

23
<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021>.

SCHÄFER, Gilberto; LEIVAS, Paulo Gilberto Cogo; SANTOS, Rodrigo Hamilton dos. Discurso de ódio: da abordagem conceitual ao discurso parlamentar. Revista de informação legislativa: RIL, v. 52, n. 207, p. 143-158, jul./set. 2015. Disponível em:
<https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/52/207/ril_v52_n207_p143>.

Opice Blum, R. (2018). Direito Digital e a Internet. São Paulo: Editora Atlas.

RIOT GAMES. Termos de serviço da Riot Games. São Paulo, 2021. Disponível em:
<https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR#id.i3fdbmj4d8qk>.

BLIZZARD. Política de privacidade da Blizzard Entertainment. Irvine, 2021. Disponível em:
<https://www.blizzard.com/pt-br/legal/bbee59bd-7386-4098-b584-d79a2d439fdb/politica-de-privacidade-dablizzard-entertainment#1238494834>.

Empresa de análise de estatísticas, fazendo estudo do marketing de jogos. INSPER. Disponível em:



<https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-puxa-crescimento-da-receita-de-hardware/>.

BITENCOURT, Cezar Roberto. Tratado de Direito Penal: parte especial 2, dos crimes contra a pessoa. 17. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

QUEIROZ, Andressa Veríssimo de; ARAÚJO, Antônia Alcimária Paula de. Ciberdireito: crimes cibernéticos contra a honra. WEBARTIGOS, 2013.

TRIBUNAONLINE. Humilhações em jogos de internet vão parar na polícia. Vitória, 2021. Disponível em:

<https://tribunaonline.com.br/cidades/humilhacoes-em-jogos-de-internet-vaoparar-napolicia-97496>.



=====

Arquivo 1: [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf](#) (6133 termos)

Arquivo 2: <https://realpython.com/python-virtual-environments-a-primer> (11598 termos)

Termos comuns: 0

Similaridade: 0,00%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf](#) (6133 termos)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento <https://realpython.com/python-virtual-environments-a-primer> (11598 termos)

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR

FACULDADE DE DIREITO

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA

Trabalho de conclusão do curso,
apresentado para obtenção do título de

Bacharel no Curso de Direito da

Universidade Católica do Salvador, UCSAL.

Orientador: Prof. Leonardo Bacellar

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA

Trabalho de conclusão de curso, do curso de Direito, da Universidade Católica do
Salvador apresentado como exigência parcial para obtenção do título de bacharel em
Direito

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Leonardo Bacellar

Orientador

Professor

Thomas Bacellar

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA



Dante Gabriel Lyra 1

Leonardo Bacellar 2

RESUMO: Os jogos online tornaram-se uma parte essencial da cultura moderna, proporcionando entretenimento e oportunidades de interação para milhões de jogadores em todo o mundo. No entanto, o anonimato que esses ambientes virtuais oferecem também está associado a vários problemas, incluindo crimes contra a honra. Este trabalho examina como o anonimato durante os jogos online pode ajudar a cometer tais crimes e analisa os efeitos legais e sociais disso. O crescente universo dos jogos online, que atrai uma grande quantidade de jogadores para seus mundos virtuais, revela um lado obscuro: o anonimato como facilitador de crimes contra honra. Este trabalho discute como a falta de identificação real leva a comportamentos prejudiciais e prejudica a experiência de jogo.

Palavras-chave: Anonimato. Crimes contra a honra. Jogos online. Impunidade.

Processo Penal.

Abstract: Online games have become an essential part of modern culture, providing entertainment and interaction opportunities for millions of players around the world. However, the anonymity that these virtual environments offer is also associated with several problems, including honor crimes. This work examines how anonymity during online gaming can help commit such crimes and analyzes the legal and social effects of this. The growing universe of online games, which attracts a large number of players to their virtual worlds, reveals a dark side: anonymity as a facilitator of crimes against honor. This work discusses how the lack of real identification leads to harmful behavior and harms the gaming experience.

Keywords: Anonymity. Crimes against honor. Online games. Impunity. Criminal proceedings.

1. Graduando do curso de Direito pela Universidade Católica do Salvador, e-mail: dante-gabriel@hotmail.com

2. Professor da Universidade Católica do Salvador ? UCSAL. Orientador

2Sumário: 1. INTRODUÇÃO 2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE 3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE 4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS 5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE 6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS 8. REFERÊNCIAS.

1. INTRODUÇÃO:

Os jogos on-line foram uma forma popular de entretenimento nos últimos anos, oferecendo aos jogadores uma plataforma interativa para competir, trabalhar com outras pessoas e se conectar em um ambiente virtual. No entanto, com a popularidade crescente dessa plataforma, surgiram preocupações sobre o uso indevido, principalmente em relação à privacidade dos jogadores. Na visão de (SALEN & ZIMMERMAN, 2003): ??Um jogo é um sistema em que os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que permitem um resultado quantificável.??

O mundo virtual dos jogos online, que outrora era uma fonte de fantasia e



entretenimento, vem se transformando em um ambiente propício à proliferação de delitos contra a honra. O anonimato, intrínseco a muitos desses jogos, protege a identidade dos jogadores, os deixando livres para difundir ofensas, injúrias e difamações sem se preocupar com consequências. A distância física e a falta de um rosto criam uma sensação falsa de impunidade que leva a comportamentos vexatórios e abusivos para um ambiente perigoso.

Os crimes contra a honra, como calúnia, difamação e injúria, estão no centro dessa situação preocupante. A contenção e a responsabilização dos autores são difíceis devido à rapidez com que as informações se propagam no mundo digital. Isso se deve à natureza efêmera de muitas plataformas online. A vítima se sente vulnerável e exposta, e sua reputação e imagem são manchadas sem a devida proteção legal. Para compreendermos a magnitude desse problema, é crucial analisar os diversos fatores que contribuem para a proliferação de crimes contra a honra nos jogos online. A cultura da competição exacerbada, a busca por reconhecimento virtual e a frustração diante de derrotas ou perdas podem desencadear comportamentos agressivos e hostis. O anonimato, por sua vez, amplifica essa agressividade, permitindo que os jogadores se expressem de forma mais inibida e sem o constrangimento da exposição pública.

Os crimes contra a honra cometidos nos jogos online podem ter consequências devastadoras para as vítimas. A dor moral, o sofrimento psicológico e o dano à reputação podem afetar sua vida por um longo período de tempo, afetando suas relações interpessoais, suas relações profissionais e até mesmo sua saúde mental. Devido a esta situação preocupante, é imperativo encontrar soluções para combater esse tipo de delitos e proteger os jogadores. Ações educativas para educar as pessoas sobre os perigos do anonimato e os efeitos dos crimes contra a honra são essenciais para tornar o mundo online mais seguro e respeitoso. Para deter a impunidade e garantir a justiça para as vítimas, é necessário criar ferramentas que facilitem a identificação e punição dos autores.

Os jogos podem ser considerados uma forma de arte sob o ponto de vista lúdico, e sua característica é a interatividade entre os usuários e o universo do jogo. Por outro lado, o jogador passa a depender de vários fatores, como cenário, gênero e jogabilidade, para determinar como será a interação.

Atualmente, os jogos eletrônicos podem ser divididos em categorias de um jogador, multijogador e multijogador on-line. Ainda assim, a conceituação do jogo só pode ser feita após a determinação de seu gênero, ou seja, do objetivo a ser alcançado. Isso é necessário para permitir o desenvolvimento dos elementos gráficos, sonoros e artísticos, além de estabelecer os métodos para sua jogabilidade.

Com o passar dos anos, essa atividade foi ganhando mais reconhecimento, principalmente no mercado econômico, tido como um dos mais ricos e bilionários do mundo, devido à evolução tecnológica dos jogos digitais. Os jogos passaram a integrar várias culturas, o que permitiu o surgimento de vários admiradores e sua expansão para todos os continentes. Os jogos foram inicialmente caracterizados como uma forma ideal de entretenimento para todas as idades.

É importante destacar que o rápido crescimento econômico desse setor de jogos

pode ultrapassar até mesmo a indústria cinematográfica. Jogos disponíveis por meio de computadores, consoles, dispositivos portáteis e telefones celulares logo se tornaram a principal fonte desse crescimento.

De acordo com a pesquisa realizada pela Statista e referenciada pela Insper, foi divulgado a receita da indústria de jogos eletrônicos no valor de US\$396,6 bi, somente no ano de 2023, e com expectativa de ao final de 2024 atingir US\$447,3 bi.

Como demonstrado, os jogos eletrônicos têm um grande número de jogadores em todo o mundo, que jogam com uma variedade de motivações diferentes, incluindo diversão, desafio, competição e interação social. Além disso, os jogos podem ser usados para combater o estresse e outros problemas emocionais. O lazer é, portanto, o objetivo principal dos jogadores, o que impulsiona o mercado de jogos.

Cumprе destacar as dificuldades de responsabilidade penal sobre estes jogadores que praticam a conduta criminosa de crimes contra honra. Onde devido a muitos desses jogos serem internacionais, acaba que por dificultar a questão da jurisdição, tendo em vista que os jogos online têm servidores em diversos locais, dificultando a ordenação entre as autoridades, para investigar e processar os autores. 5Uma medida de colaboração entre os países de grande marco é a Convenção de Budapeste, a qual foi promulgada no Brasil em 17/04/2023, onde as autoridades brasileiras poderão dispor com diversos recursos nas investigações de cibercrimes, como também em outras infrações penais, a qual necessitem da obtenção de provas eletrônicas/digitais armazenadas em outros países. Desta forma, contribuindo para superar o desafio de responsabilizar os criminosos, tendo em vista que os delitos transcendem as fronteiras geográficas dos países.

Na era da informação, onde a distinção entre o mundo virtual e o mundo real se torna cada vez mais difusa, é fundamental examinar de perto o papel do anonimato nos jogos online como um fator que pode facilitar crimes contra a honra. Essa questão complexa será examinada nesta pesquisa examinando vários aspectos do anonimato nos jogos online e os efeitos legais, éticos e sociais disso. Podemos traçar um caminho para a criação de um ambiente virtual mais positivo e responsável, onde a diversão e o entretenimento coexistam com o respeito à honra e à dignidade de todos, desvendando a máscara do anonimato e descobrindo seus efeitos nocivos nos jogos online.

2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online, que nos últimos anos se tornaram uma das formas mais populares de entretenimento, atraem milhões de jogadores em todo o mundo. Os jogos desse tipo oferecem uma plataforma interativa que permite que os jogadores interajam virtualmente, colaborem e competem uns com os outros.

Os jogos online permitem que jogadores de todo o mundo se comuniquem em tempo real. Diversas funcionalidades, como chats de voz e texto, facilitam essa interação e permitem uma comunicação fluida e dinâmica. Os jogos online dependem da comunicação instantânea, que permite que os jogadores se comuniquem uns com os outros, planejem estratégias e criem comunidades virtuais, criando um ambiente social vibrante e ativo. No entanto, essa mesma comunicação pode servir como um meio de cometer crimes contra honra, como difamação, injúria e calúnia. Esses ambientes, atualmente conhecidos como ciberespaços, conforme é descrito por



Thompson:

tornam as pessoas capazes de agir e interagir a distância; podem intervir e influenciar no curso dos acontecimentos mais distantes no espaço e no tempo. O uso dos meios técnicos dá aos indivíduos novas maneiras de organizar e controlar o espaço e o tempo, e novas maneiras de usar o tempo e o espaço para os próprios fins. O desenvolvimento de novos meios técnicos pode também aprofundar o impacto com que os indivíduos experimentam as dimensões de espaço e de tempo da vida social. (1998, p.29)

Além disso, muitos jogos online se concentram principalmente na competição e na comparação de jogadores. Como resultado dessa estrutura competitiva, a ansiedade, a frustração e a desvalorização de si mesmo podem surgir. As vitórias constantes podem levar os jogadores a um ciclo vicioso em que sentem a necessidade de se superar, o que afeta seu bem-estar emocional.

Muitos jogos online têm sistemas de níveis, conquistas e prêmios para manter os jogadores interessados. Essas mecânicas são feitas para dar aos jogadores uma sensação de realização que os motiva a continuar jogando. Embora essas recompensas possam motivar, elas também podem causar estresse e pressão, principalmente em jogos competitivos de e-sports, onde a pressão de vencer pode levar a comportamentos agressivos e hostis.

O vício em jogos online está se tornando cada vez mais comum. Negligência de responsabilidades, isolamento social, mudanças no humor, problemas de sono e uma compulsão constante por jogar são sintomas de vício. É possível que esse vício tenha um impacto negativo na vida pessoal, profissional e acadêmica dos jogadores, com efeitos negativos significativos em sua saúde mental e bem-estar geral.

Com o aumento da popularidade dos jogos online, surgiram preocupações significativas sobre os aspectos negativos desse meio, incluindo a insegurança dos jogadores. O anonimato pode ajudar as pessoas a se comportar de forma perigosa e até criminosa, como assédio, bullying e outros tipos de comportamento ruim. A capacidade de se esconder atrás de um avatar ou nome de usuário permite que os jogadores se comportem de maneiras que não poderiam fazer na vida real sem se preocupar com os efeitos.

Os efeitos psicossociais dos jogos online também estão ganhando atenção. Os jogadores podem experimentar níveis elevados de estresse, ansiedade e depressão como resultado do assédio e comportamentos tóxicos constantes. A exposição constante a um ambiente hostil pode causar danos psicológicos permanentes, afetando a saúde mental dos jogadores e suas interações sociais tanto online quanto offline. Na visão de (SCHÄFER, GILBERTO; LEIVAS, PAULO GILBERTO COGO; SANTOS, RODRIGO HAMILTON, pg.147): ??O discurso de ódio está dirigido a estigmatizar, escolher e marcar um inimigo, manter ou alterar um estado de coisas, baseando-se numa segregação. Para isso, entoa uma fala articulada, sedutora para um determinado grupo, que articula meios de opressão.??

Embora os jogos online ofereçam uma plataforma interativa e envolvente para



milhões de jogadores em todo o mundo, também têm aspectos que podem causar danos ao meio ambiente. Os sistemas de recompensa, a comunicação instantânea e a natureza competitiva desses jogos são importantes, mas também podem causar estresse, ansiedade e comportamentos tóxicos. Particularmente, permanecer anônimo facilita comportamentos perigosos e dificulta a responsabilização dos jogadores abusivos. Para tornar o ambiente de jogo mais seguro e saudável para todos os jogadores, é imperativo resolver esses problemas.

3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online incluem o anonimato, que permite que os jogadores interajam em um ambiente virtual sem revelar sua verdadeira identidade. Ao permitir que os jogadores explorem e se expressem sem constrangimentos, isso pode dar a eles uma sensação de liberdade e segurança, mas também levanta questões importantes sobre comportamentos irresponsáveis e a promoção de atividades perigosas, como crimes contra a honra, assédio e bullying.

O ambiente anônimo dos jogos online também dificulta a identificação e punição de comportamentos abusivos. Jogadores tóxicos podem escapar da responsabilidade por suas ações, perpetuando um ciclo de impunidade que agrava ainda mais o ambiente de jogo. Essa impunidade pode encorajar comportamentos negativos e criar um ambiente onde a toxicidade é tolerada ou até incentivada.

O anonimato e a distância física nos jogos online podem facilitar o surgimento de comportamentos tóxicos como cyberbullying e crimes contra a honra, (como: difamação, injúria e calúnia). Essas ofensas podem rapidamente se espalhar, manchando a reputação das vítimas e causando danos significativos. A rapidez com que as informações podem se propagar online aumenta o potencial de danos, tornando difícil conter os efeitos negativos de acusações falsas.

Esse anonimato oferece uma camada de proteção que permite aos jogadores agirem de maneiras que não agiriam na vida real, sem medo de repercussões imediatas. Essa ausência de consequências imediatas no mundo virtual pode incentivar jogadores a se comportarem de forma agressiva e desrespeitosa. A dificuldade em rastrear e identificar jogadores abusivos perpetua uma sensação de impunidade. Isso pode fomentar um ambiente onde o comportamento tóxico é tolerado ou mesmo encorajado.

Durante o jogo, os usuários podem enfrentar diversas situações, como provocações, discursão entre a equipe por uma jogada ruim, entre outras situações, e é nestes momentos em que ocorrem condutas criminosas.

A verificação da necessidade de um cadastro do usuário na plataforma digital que hospeda o jogo determina a possibilidade de inserir um sujeito no universo digital dos jogos online. Os requisitos e as informações necessárias para a criação de uma conta tendem a variar, pois cada empresa tem seus próprios termos de serviço.

Para ilustrar, a Blizzard Entertainment, responsável pela criação de populares jogos como World of Warcraft e Overwatch, coleta informações como o país de origem do usuário, nome e sobrenome, data de nascimento, e-mail e número de telefone do usuário para criar uma conta na plataforma com o objetivo de identificar o jogador. Por outro lado, a Riot Games, responsável pelo desenvolvimento de jogos como League of



Legends e Valorant, limita as informações solicitadas ao e-mail e data de nascimento do usuário.

Ocorreu que, mesmo exigindo os dados do jogador para a criação de uma conta, havia uma relativização significativa com a identidade real do sujeito. Isso era um fator que as desenvolvedoras poderiam ter em consideração. Sintomático, no entanto, quando o jogador é capaz de configurar o servidor do jogo, ele também tem a opção de divulgar informações pessoais como nome e sobrenome. Como resultado, ao acessar sua conta, o jogador verá apenas seu nome de usuário, que foi criado e configurado de acordo com sua própria vontade e não conterá informações reais.

O encapsulamento do usuário agressor, que oculta a identidade pessoal física do usuário ao adentrar no universo virtual, é a base para a ocorrência da diversidade de conflitos na esfera digital, especialmente nos jogos multijogador online. Portanto, pode-se dizer que o anonimato é fundamental para afastar o sujeito da realidade e colocá-lo como usuário em um mundo artificial, onde ele pensa ter total controle sobre suas ações e os efeitos que causa.

Um estudo conduzido pela Anti-Defamation League (ADL), demonstrou os jogos mais tóxicos do cenário de jogos eletrônicos on-line, onde em 2019 o jogo mais tóxico era Dota 2, em 2020 ficou empatado entre Dota 2 e Valorant, e por fim em 2021, o jogo considerado mais tóxico era o Valorant. Muitas das condutas ocorreram de forma diferente, sendo 48% através do uso de ferramenta de voz do jogo e 39% por meio do chat de texto do jogo.

10

A popularidade dos jogos online traz consigo um conjunto de desafios complexos relacionados ao anonimato e aos comportamentos nocivos. Para abordar esses desafios, é necessário um esforço combinado de educação, desenvolvimento de ferramentas de moderação e implementação de políticas legais e regulamentares. Ao desmascarar o anonimato e entender seus efeitos nocivos, pode-se assim trabalhar para criar um ambiente virtual onde o entretenimento e o respeito à dignidade humana coexistam harmoniosamente.

4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS:

O anonimato nos jogos online será assunto de debate por muito tempo. Os governos e as plataformas de jogos precisam encontrar uma maneira de equilibrar a liberdade de expressão com a necessidade de proteger os jogadores de comportamentos nocivos. Embora tecnologias como autenticação de identidade e monitoramento de conteúdo possam ajudar a tornar o acesso à Internet mais seguro, elas também levantam questões sobre privacidade e monitoramento.

Cada jogador deve pensar tanto nas vantagens quanto nas desvantagens do anonimato ao jogar jogos online. É essencial estar ciente dos riscos e agir para se proteger, procurando informações, estabelecendo limites e denunciando comportamentos abusivos. Além disso, os governos e as plataformas de jogos devem colaborar para melhorar a segurança e a ética do mundo online. As políticas devem ser claras e rigorosamente seguidas, e qualquer abuso da anonimidade para causar dano a outros jogadores deve ser punido severamente.



Ao usar o anonimato na internet, as pessoas podem se esconder atrás de pseudônimos, perfis falsos e outras ferramentas que podem esconder quem realmente são. O anonimato pode dar às pessoas uma sensação de poder e controle falsa, levando-as a se comportar de forma mais agressiva e desinibida, fazendo coisas que

11
não fariam em outras circunstâncias. Renato Opice leciona: O anonimato na internet pode ser um catalisador de práticas criminosas, uma vez que dificulta a identificação dos infratores e, conseqüentemente, a aplicação de penas. Essa sensação de impunidade encoraja comportamentos abusivos e criminosos" (Opice Blum, 2018).

A invisibilidade virtual impede que os autores sejam investigados e responsabilizados, o que facilita a prática de crimes online. Os criminosos se aproveitam dessa invisibilidade para cometer uma variedade de crimes, desde a propagação de malware e ataques de phishing até o cyberbullying, crimes contra honra, assédio sexual, disseminação de conteúdo ilegal, golpes e fraudes. A capacidade de se esconder sem ter que se preocupar com os efeitos imediatos pode colocar a internet em um ambiente perigoso para muitos usuários. O anonimato pode fazer com que as pessoas pensem que não serão punidas. A ilusória sensação de segurança motiva os infratores a continuar com suas atividades ilícitas, o que estabelece um ciclo de abuso e impunidade.

A falta de punição contínua por crimes online pode levar à normalização de comportamentos tóxicos e abusivos nas plataformas digitais, criando um ambiente hostil e perigoso para usuários, especialmente para grupos vulneráveis e minoritários. As vítimas podem se sentir desmotivadas a denunciar os abusos, o que mantém a sensação de impunidade e torna mais difícil buscar justiça. Sem estratégias eficazes para evitar e punir esses comportamentos, eles se tornam mais comuns e aceitos na cultura online.

Bruce Shneier, leciona: ??O anonimato é inimigo da responsabilização. Ninguém deveria ser autorizado a cometer um crime e depois esconder-se atrás de um véu de anonimato.?? Schneier enfatiza que o anonimato pode servir como um escudo para criminosos, impedindo-os de ser responsabilizados por suas ações. É difícil aplicar a justiça quando os criminosos não podem ser encontrados, o que acaba fomentando os atos ilícitos. Essa impunidade não só prejudica as vítimas diretas, mas também compromete a integridade e a confiança nas plataformas digitais como um todo.

12

Portanto, embora o anonimato ofereça uma proteção razoável para a liberdade de expressão e a privacidade, ele também apresenta problemas significativos para a segurança e a equidade online. É fundamental que os legisladores e as plataformas digitais colaborem para criar soluções que protejam os usuários sem comprometer sua privacidade. Os primeiros passos para estabelecer um ambiente digital seguro e responsável incluem a autenticação de identidade, políticas claras de uso e punições rigorosas para comportamentos abusivos.

5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE:

Os crimes digitais são definidos como aqueles em que o infrator atua na esfera típica do instrumento eletrônico, ou seja, ocorrem diretamente na internet, com a



informação, os dados e o sistema protegidos como bens jurídicos. Neste cenário, é importante entender que esses produtos são exclusivos do mundo digital e podem ser usados apenas nele. Os crimes digitais com alvo digital incluem invasões de sistemas, roubo de dados e disseminação de malware.

Por outro lado, os crimes cibernéticos não se enquadram nessa categoria específica da internet, pois os meios eletrônicos servem como ferramentas para a execução do crime. Estes são essencialmente tipos penais, como violação à honra, violação à intimidade, ameaça e importunação sexual, que são taxados pelo Código Penal, mas que podem ser cometidos usando um novo método, como o uso de recursos informáticos, em contraste com os crimes digitais.

Atualmente, a agressão resultante de ofensas cometidas por usuários na internet causou significativos danos, especialmente quando se trata de cyberbullying. Essa modalidade de bullying, que ocorre no meio digital, cria traumas e impactos psicológicos negativos nas vítimas; no entanto, eles frequentemente ultrapassam os limites e passam a se caracterizar como crimes impróprios, especialmente aqueles relacionados à honra, ameaças e perturbação do usuário.

13

Os crimes que ocorrem no universo digital são classificados como "crimes digitais próprios" (praticados contra o meio informático) ou "crimes digitais impróprios" (crimes comuns e especiais manejados por um novo modo operante). Mesmo com estas categorizações, é importante lembrar que o sujeito ativo continua sendo um cidadão do mundo real, o que significa que, mesmo na esfera virtual, ele deve ser considerado um agente criminoso.

No entanto, é claro que o ambiente da internet facilitou a prática de vários crimes e dificultou a responsabilização penal, pois transformou convicções e dificultou a aplicação da lei, pois a noção de tempo e lugar do crime se tornou abstrata no mundo digital. A globalização da internet torna os criminosos acessíveis de qualquer lugar do mundo, dificultando a jurisdição e a capacidade das autoridades de aplicar a lei.

A grande quantidade de divergências resultou em cenários mais graves devido à diversidade de participantes das comunidades virtuais. Isso levou à preocupação de manter a harmonia social e preservar a identidade positiva da empresa desenvolvedora e sua reputação.

Como resultado, para criar um ambiente agradável, as comunidades, incluindo as virtuais, dependem das relações interpessoais e de sua coexistência com a dignidade humana coletiva, orientadas para o respeito da personalidade individual. Após a violação dessa harmonia e o surgimento de conflitos, certas ofensas vão além do que é socialmente tolerável, sendo tipificadas penalmente e consideradas um crime contra a honra. Assim, a honra passa a ser o bem jurídico protegido porque os sentimentos éticos-sociais do indivíduo são protegidos quando uma conduta caluniosa é executada (art. 138, CP), insultante (art. 139, CP) ou ofensivo (art. 140, CC).

Devido ao fato de estar diante de um grupo de usuários, é necessário que os crimes mencionados acima sejam cometidos por meio de linguagem escrita e verbal no contexto dos jogos multijogador em linha. A honra objetiva é a mais prejudicada, pois calúnia e difamação exigem a participação de terceiros. Portanto, a acusação de fato



criminoso, deliberadamente falso (calúnia) e a acusação de fato ofensivo à reputação
14

da pessoa (difamação) estão associadas à perturbação da imagem positiva da vítima e fragilização de sua dignidade. A injúria, por outro lado, se move para o domínio da honra subjetiva, onde perspectivas depreciativas são atribuídas à própria imagem da vítima. Como resultado, o uso de adjetivos pejorativos se torna crucial no tipo penal, enquanto a presença de terceiros se torna irrelevante e o foco passa a ser proteger a imagem da pessoa. Nessa hipótese, a configuração do crime é possível apenas por meio da comunicação via rede digital.

A honra pode ser definida como as qualidades morais e intelectuais de uma pessoa, está ligada à dignidade da pessoa e diretamente à forma como ela é vista na sociedade onde vive. A honra também reflete a autoestima. Como a honra é um bem jurídico que deve ser protegido, a violação dela terá consequências para a vítima em sua comunidade.

De acordo com Bitencourt (2017):

A honra, independentemente do conceito que se lhe atribua, tem sido através dos tempos um direito ou interesse penalmente protegido. [...] A proteção da honra, como bem jurídico autônomo, não constitui interesse exclusivo do indivíduo, mas da própria coletividade, que tem interesse na preservação da honra, da incolumidade moral e da intimidade, além de outros bens jurídicos indispensáveis para a harmonia social. Quando determinadas ofensas ultrapassam esses limites toleráveis justifica-se a sua punição, que, na disciplina do Código Penal vigente, pode assumir a forma de calúnia, difamação e injúria. (BITENCOURT, 2017, p.314).

O cibercrime tem uma característica inerente: sua permanência. Cada vez que conteúdo ofensivo é publicado e replicado, a vítima é prejudicada novamente. As redes sociais ajudam a esse tipo de crime aumentar a um nível que dificilmente pode ser diminuído mais tarde. Ainda que os crimes contra a honra não precisem de um meio digital para ser cometidos, eles têm se tornado cada vez mais comuns ocorrer no ambiente virtual.

Segundo Queiroz e Araújo (2013):

O que o Ciberdireito visa é a punição criminal, reparação civil dos danos morais e materiais sofridos pela vítima e prevenir futuros crimes, sendo que este delito
15

quando praticado virtualmente tem repercussão infinitamente maior do que em qualquer outro meio de comunicação, pois a internet é uma ferramenta virtual que tem um poder de abranger milhões e o conteúdo uma vez lançado na rede mundial de computadores, multiplica-se infinitamente no ciberespaço através do acesso humano. (QUEIROZ; ARAÚJO, 2013).

Considerando o grande número de condutas tipificadas e presentes no mundo digital, a decisão sobre a possibilidade de responsabilizar o sujeito ativo é questionável. Isso se deve ao fato de que as empresas de jogos já têm diretrizes preventivas que visam prevenir novos comportamentos inadequados. Portanto, os princípios da proporcionalidade e da ultima ratio legis mantêm o direito penal digital sob o viés, pois

nem todas as práticas são realmente delitos criminais e de risco.

É importante destacar a Lei n.º 14.811/2024, sendo um grande marco e avanço, tendo em vista garantir proteção legal àqueles perseguidos na internet, oferecendo amparo jurídico às vítimas. Onde esta legislação define como crime a intimidação sistemática, tanto física ou psicológica.

No entanto, o objeto de problematização, o anonimato, dá ao usuário uma liberalidade intangível, alterando suas características de gênero, idade e religião, o que frequentemente não corresponde à identidade real do sujeito. Portanto, devido ao sentimento de impunidade do agressor, as ações e comportamentos tendem a exceder o socialmente tolerável. Assim, quando existe prévia previsão legal na prática, existe a possibilidade de recorrer à via judicial.

A anonimidade pode ser usada tanto para proteger quanto para ocultar comportamentos prejudiciais, e encontrar um equilíbrio equilibrado é fundamental para o bem-estar da sociedade digital. Para proteger as pessoas e preservar a integridade do espaço digital, são necessárias medidas preventivas eficazes e mecanismos legais robustos. Para reduzir a incidência de crimes contra a honra e criar um ambiente digital mais seguro para todos, é essencial promover uma cultura de respeito e responsabilidade online, onde a dignidade humana é valorizada.

6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL:

16

O departamento de meios eletrônicos é o local onde os crimes digitais podem ser noticiados e investigados. No entanto, apenas por meio de um inquérito policial será possível descobrir a autoria e a materialidade da delitiva. Portanto, pode-se dizer que o procedimento policial utilizado seguiu a mesma lógica do processo penal comum, embora tenha evitado as questões únicas do modus operandi e da investigação. Portanto, uma investigação preliminar continuará para investigar o *fumus commissi delicti*, coletando evidências que podem ser denunciadas pelo Ministério Público após a conclusão do inquérito policial.

A falta de material probatório dificulta frequentemente a identificação da autoria do crime digital. Portanto, se depender da plataforma, é necessário que o Poder Judiciário viole o sigilo de dados. Para continuar com a investigação criminal, a solicitação deve ser prontamente justificada e justificada com os motivos que levaram a isso, bem como a duração dos registros. Ocorre que, nesses casos, a necessidade de um mandado judicial faz com que a investigação seja adiada, o que prejudica os aspectos probatórios e de armazenamento de registros da plataforma.

Todavia, como mencionado anteriormente, as empresas desenvolvedoras de jogos multijogador em linha criaram Termos de Uso e Política de Privacidade para esses jogos. Isso facilita a investigação porque os termos do contrato permitem expressamente que os dados sejam fornecidos ao estado quando necessário. Como resultado, uma investigação preliminar pode ser realizada a partir de uma solicitação de dados. Isso permitirá acesso à informação de IP, localização, nome e sobrenome do suspeito de acordo com os registros da empresa sem a necessidade de um mandado judicial.

Mas, dependendo da empresa e da estrutura que ela usa, os dados dos



jogadores serão fornecidos uns pelos outros. Isso torna a busca na Internet mais fácil sem necessidade de processos judiciais. Esta história retrata a situação de um jogador de Counter-Strike: Global Offensive que foi alvo de injúria racial e ameaças de morte

17
enquanto joga online. Conforme relatado pelo usuário, foi possível identificar os dados públicos do perfil do agressor, incluindo suas redes sociais, como resultado. (r.16) Apesar de essa medida ser viável em alguns casos, a volatilidade, a virtualidade e o anonimato do ambiente dificultam a identificação do autor do crime. Assim, após o envio do requerimento policial, o endereço IP do responsável geralmente será usado para buscar.

O universo dos crimes digitais impróprios também requer a materialidade da conduta, apesar da necessidade de identificar o autor do delito. Em verdade, esses indícios, em conjunto com os dados do jogador agressor, podem ser fornecidos por meio de um pedido policial. Assim, a solicitação deve ser justificada com as informações necessárias, datas e horários. A partir disso, a própria empresa de desenvolvimento de jogos disponibilizará gravações e históricos de conversas relacionadas a partidas anteriores com o objetivo de colaborar e determinar a materialidade do crime, servindo como elemento probatório.

Por último, mas não menos importante, a vítima pode fornecer informações específicas para uso na investigação preliminar. No entanto, nesta hipótese, a origem e a forma de armazenamento das informações devem ser consideradas com cuidado, pois a coleta de informações deve ser validada legalmente.

Nesse sentido, a mera captura de tela, também conhecida como captura de tela (print screen), coloca em dúvida a veracidade da imagem devido à possibilidade de edição e alteração. Como resultado, a validação por meio de uma ata notarial é possível, mantendo a integridade formal do documento. Ainda assim, a prova testemunhal e pericial podem ser usadas no processo penal para verificar dados da internet. No entanto, quando se trata de jogos multijogador em linha, os procedimentos judiciais padronizados acabam limitando a eficácia dos documentos, pois os acessos a esses jogos não são acessíveis por meio de sites ou páginas da web, o que significa que o acesso não pode ser salvo em arquivos ou feito novamente. Apenas capturas de tela validadas por um tabelião e solicitações de informações policiais são suficientes.

18
Cumpre destacar que o Brasil está entre os países mais atrasados na investigação de crimes digitais, principalmente em relação aos cibercrimes. Essa dificuldade é principalmente causada pela falta de tipificações penais, que impedem a criminalização de ações realizadas na internet. Por outro lado, embora ainda haja ações prejudiciais atípicas no que diz respeito aos cibercrimes impróprios, a preocupação com a tipificação deixa de ser um problema ao lidar com esses delitos porque os delitos já são amplamente conhecidos no Código Penal.

Ainda que várias infrações sejam reconhecidas e possíveis de serem comunicadas às autoridades, os crimes digitais impróprios são de natureza tecnológica e não têm perspectivas penais diferentes que merecem atenção devido aos erros procedimentais. Apesar do fato de serem realizados no contexto de jogos multijogador,



os crimes que ocorrem dentro desses tipos de jogos por natureza enfrentam os mesmos desafios que enfrentam os demais crimes digitais. Assim, no processo investigatório dos cibercrimes, que são amplamente reconhecidos pela doutrina, algumas questões enfrentadas atualmente incluem a formação dos policiais, os limites na cooperação internacional e a falta de cooperação entre os órgãos de investigação. Atualmente, os juízes que conduzem processos criminais não têm especialização em tecnologia e informática, o que significa que essa informação só pode ser acessada por aqueles que se interessam e buscam aprofundar seus conhecimentos, sem conexão com os órgãos de persecução penal. Assim, uma investigação de qualidade e eficaz requer mão de obra especializada, sistemas e equipamentos atualizados. Isso ocorre porque a investigação de crimes digitais é muito minuciosa. Por outro lado, os avanços tecnológicos sociais frequentemente superam o interesse público e, portanto, esse tratamento será conduzido de acordo com esse interesse público.

Esse aspecto finalmente se reflete no desenvolvimento da investigação criminal, pois haverá um desequilíbrio significativo entre os órgãos responsáveis. Assim, a disparidade qualitativa ocorre em vários órgãos no Brasil e também dentro de uma única delegacia.

19

Na mesma linha, o princípio da territorialidade determina que a competência e a apuração dos crimes digitais dependerão exatamente do local em que o crime foi praticado. No entanto, o senso abstrato relevante de espaço e tempo é encontrado nos cibercrimes, o que cria uma verdadeira conexão entre a esfera estadual e federal, pois as ações podem ser realizadas em um estado e seus efeitos podem ocorrer em outro. Por outro lado, com empresas como a Riot Games e a Blizzard Entertainment que são globais e contam com jogadores de vários países que se comunicam nos servidores, os crimes com conduta e resultado transnacionais são uma das maiores questões. Essa preocupação surge em torno da cooperação internacional, pois, embora o Brasil tenha aderido à Convenção de Budapeste, muitas provedoras de internet acabaram se instalando no exterior, inclusive em países sem leis específicas. Como resultado, o processo se torna mais difícil porque requer uma colaboração global completa. Por outro lado, a Convenção de Budapeste é sobre um acordo entre os países membros do Conselho da Europa que foi estabelecido em 2001 com o objetivo de resolver os problemas relacionados à persecução penal dos crimes digitais. O Brasil recebeu o convite para aderir à mencionada convenção em 2021, por meio do Decreto Legislativo 37/21161. Assim, as práticas de investigação e produção de provas para crimes digitais tendem a melhorar, embora ainda existam vários obstáculos para identificar a autoria e a materialidade dos delitos.

A persecução penal dos crimes digitais, lato sensu, é obscura porque é um campo relativamente novo, principalmente para as autoridades brasileiras. Portanto, esses crimes são relativamente fáceis quando ocorrem em ambientes multijogador online, pois as empresas desenvolvedoras de jogos permitem a busca de informações e autoria por meio de termos de uso e políticas de privacidade.

No entanto, devido à possibilidade de inconstitucionalidade nas averiguações policiais, a natureza dessa investigação leva a enfatizar fatores de atenção às



autoridades. Esse alerta indica se a obtenção de dados é necessária ou não, pois pode haver abuso de autoridade. Para isso, mesmo que os direitos fundamentais sejam

20

limitados devido ao perigo existente, é necessário adotar métodos procedimentais proporcionais para a segurança comum.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O presente trabalho abordou uma temática interdisciplinar, a fim de demonstrar os efeitos dos comportamentos prejudiciais e criminosos do anonimato em jogos on-line. Assim, passando pelo conceito de comunidades virtuais até examinar os tipos penais de crimes contra a honra, foi possível observar que esses crimes podem ter um novo modus operandi, conhecido como crimes digitais impróprios.

Portanto, as condutas mencionadas acima que são inadequadas e podem ser punidas pelas empresas desenvolvedoras de jogos geralmente se caracterizam como injúria, difamação, calúnia ou ameaça, e pode haver ação penal para investigar o crime. Uma vez que os jogos online prevaleçam sob uma ótica inovadora, a pesquisa descobriu a grande importância deste âmbito para a sociedade, entrando no campo do Direito Digital. Logo, como não há contato físico, os possíveis comportamentos criminosos se limitam à comunicação verbal ou escrita, o que tira a harmonia das comunidades virtuais e leva à vitimização criminal.

No entanto, foi estabelecido que os criminosos ativos, apesar de serem identificados por seu nome de usuário e eventual anonimato dentro do jogo, devem cumprir suas obrigações legais. Devido a isso, os infratores não podem ser esquecidos e devem ser punidos se forem identificados.

Os aspectos do anonimato do jogador agressor e uma possível investigação preliminar sobre suas ações eram inicialmente os principais problemas abordados neste trabalho. Assim, o estudo descobriu que os termos de uso e as políticas de privacidade das empresas desenvolvedoras em jogos multijogador online facilitam a identificação da autoria e da materialidade do crime. As desenvolvedoras de jogos digitais afastam de si a responsabilidade. Eles só podem divulgar os dados quando solicitados para relatar

21

um crime ou solicitados pelas autoridades. Mesmo assim, as empresas de jogos digitais têm o poder de punir os jogadores que cometem agressões banindo ou suspendendo suas contas.

Com o presente trabalho pode-se concluir que os crimes contra honra no universo dos jogos online, e mesmo com o anonimato do criminoso, as autoridades policiais, diante de investigação preliminar, podem solicitar informações das empresas de desenvolvimento de jogos durante a investigação. Essa cooperação entre o estado e as empresas permite que o sujeito ativo seja identificado.

22

REFERÊNCIAS:

FIORILLO, Celso Antônio P.; CONTE, Christiany P. Crimes no meio ambiente digital. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2016. E-book. ISBN 9788547204198. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547204198/>. Acesso em: 25 conjuntos. 2023.



CRESPO, Marcelo Xavier de F. Crimes digitais. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2011. E-book. ISBN 9788502136663. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502136663/>. Acesso em: 25 conjuntos. 2023.

BRITO, Auriney. Direito Penal Informático. Editora Saraiva, 2013. GUIMARÃES, Antonio Sérgio A. Preconceito racial: modos, temas e tempos. v.6. (Coleção preconceitos). Cortez, 2017.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

BRASIL. Lei nº14.532, de 11 de janeiro de 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14532.htm

BRASIL. Decreto nº11.491, de 12 de abril de 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Decreto/D11491.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%2011.491%2C%20DE%2012,23%20de%20novembro%20de%202001.

PEREIRA, Bruno. LOL: APÓS DENÚNCIAS DE RACISMO, LOUD DEMITE JOGADOR APÓS QUATRO HORAS. 31 de maio de 2022. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/lol-apos-denuncia-de-racismo-loud-demite-jogador-apos-quatro-horas.>

Carta Capital. Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada... Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-Adequada/>.

SALEN, K. & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.FELICIANO, Guilherme Guimarães (2000). Informática e criminalidade: parte I: lineamentos e definições.Ódio não é jogo: assédio e experiências sociais positivas em jogos online 2021. Disponível em:

23
<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021.>

SCHÄFER, Gilberto; LEIVAS, Paulo Gilberto Cogo; SANTOS, Rodrigo Hamilton dos. Discurso de ódio: da abordagem conceitual ao discurso parlamentar. Revista de informação legislativa: RIL, v. 52, n. 207, p. 143-158, jul./set. 2015. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/52/207/ril_v52_n207_p143>.<

Opice Blum, R. (2018). Direito Digital e a Internet. São Paulo: Editora Atlas.

RIOT GAMES. Termos de serviço da Riot Games. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR#id.i3fdbmj4d8qk.>

BLIZZARD. Política de privacidade da Blizzard Entertainment. Irvine, 2021. Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/legal/bbee59bd-7386-4098-b584-d79a2d439fdb/politica-de-privacidade-dablizzard-entertainment#1238494834.>

Empresa de análise de estatísticas, fazendo estudo do marketing de jogos. INSPER. Disponível em:

<https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-puxa-crescimento-da-re>



ceita-de-hardware/.

BITENCOURT, Cezar Roberto. Tratado de Direito Penal: parte especial 2, dos crimes contra a pessoa. 17. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

QUEIROZ, Andressa Veríssimo de; ARAÚJO, Antônia Alcimária Paula de. Ciberdireito: crimes cibernéticos contra a honra. WEBARTIGOS, 2013.

TRIBUNAONLINE. Humilhações em jogos de internet vão parar na polícia. Vitória, 2021. Disponível em:

<https://tribunaonline.com.br/cidades/humilhacoes-em-jogos-de-internet-vaio-parar-na-policia-97496>.



=====

Arquivo 1: [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf](#) (6133 termos)

Arquivo 2: <https://www.pythonguis.com/tutorials/python-virtual-environments> (2790 termos)

Termos comuns: 0

Similaridade: 0,00%

O texto abaixo é o conteúdo do documento [TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.pdf](#) (6133 termos)

Os termos em vermelho foram encontrados no documento

<https://www.pythonguis.com/tutorials/python-virtual-environments> (2790 termos)

=====

UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR

FACULDADE DE DIREITO

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA

Trabalho de conclusão do curso,
apresentado para obtenção do título de

Bacharel no Curso de Direito da

Universidade Católica do Salvador, UCSAL.

Orientador: Prof. Leonardo Bacellar

Salvador

2024

DANTE GABRIEL LYRA DE AMORIM MAGALHÃES

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA

Trabalho de conclusão de curso, do curso de Direito, da Universidade Católica do
Salvador apresentado como exigência parcial para obtenção do título de bacharel em
Direito

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Leonardo Bacellar

Orientador

Professor

Thomas Bacellar

O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE COMO FACILITADOR DE CRIMES CONTRA

HONRA



Dante Gabriel Lyra 1

Leonardo Bacellar 2

RESUMO: Os jogos online tornaram-se uma parte essencial da cultura moderna, proporcionando entretenimento e oportunidades de interação para milhões de jogadores em todo o mundo. No entanto, o anonimato que esses ambientes virtuais oferecem também está associado a vários problemas, incluindo crimes contra a honra. Este trabalho examina como o anonimato durante os jogos online pode ajudar a cometer tais crimes e analisa os efeitos legais e sociais disso. O crescente universo dos jogos online, que atrai uma grande quantidade de jogadores para seus mundos virtuais, revela um lado obscuro: o anonimato como facilitador de crimes contra honra. Este trabalho discute como a falta de identificação real leva a comportamentos prejudiciais e prejudica a experiência de jogo.

Palavras-chave: Anonimato. Crimes contra a honra. Jogos online. Impunidade. Processo Penal.

Abstract: Online games have become an essential part of modern culture, providing entertainment and interaction opportunities for millions of players around the world. However, the anonymity that these virtual environments offer is also associated with several problems, including honor crimes. This work examines how anonymity during online gaming can help commit such crimes and analyzes the legal and social effects of this. The growing universe of online games, which attracts a large number of players to their virtual worlds, reveals a dark side: anonymity as a facilitator of crimes against honor. This work discusses how the lack of real identification leads to harmful behavior and harms the gaming experience.

Keywords: Anonymity. Crimes against honor. Online games. Impunity. Criminal proceedings.

1. Graduando do curso de Direito pela Universidade Católica do Salvador, e-mail: dante-gabriel@hotmail.com

2. Professor da Universidade Católica do Salvador ? UCSAL. Orientador

2Sumário: 1. INTRODUÇÃO 2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE 3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE 4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS 5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE 6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS 8. REFERÊNCIAS.

1. INTRODUÇÃO:

Os jogos on-line foram uma forma popular de entretenimento nos últimos anos, oferecendo aos jogadores uma plataforma interativa para competir, trabalhar com outras pessoas e se conectar em um ambiente virtual. No entanto, com a popularidade crescente dessa plataforma, surgiram preocupações sobre o uso indevido, principalmente em relação à privacidade dos jogadores. Na visão de (SALEN & ZIMMERMAN, 2003): ??Um jogo é um sistema em que os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que permitem um resultado quantificável.??

O mundo virtual dos jogos online, que outrora era uma fonte de fantasia e



entretenimento, vem se transformando em um ambiente propício à proliferação de delitos contra a honra. O anonimato, intrínseco a muitos desses jogos, protege a identidade dos jogadores, os deixando livres para difundir ofensas, injúrias e difamações sem se preocupar com consequências. A distância física e a falta de um rosto criam uma sensação falsa de impunidade que leva a comportamentos vexatórios e abusivos para um ambiente perigoso.

Os crimes contra a honra, como calúnia, difamação e injúria, estão no centro dessa situação preocupante. A contenção e a responsabilização dos autores são difíceis devido à rapidez com que as informações se propagam no mundo digital. Isso se deve à natureza efêmera de muitas plataformas online. A vítima se sente vulnerável e exposta, e sua reputação e imagem são manchadas sem a devida proteção legal. Para compreendermos a magnitude desse problema, é crucial analisar os diversos fatores que contribuem para a proliferação de crimes contra a honra nos jogos online. A cultura da competição exacerbada, a busca por reconhecimento virtual e a frustração diante de derrotas ou perdas podem desencadear comportamentos agressivos e hostis. O anonimato, por sua vez, amplifica essa agressividade, permitindo que os jogadores se expressem de forma mais inibida e sem o constrangimento da exposição pública.

Os crimes contra a honra cometidos nos jogos online podem ter consequências devastadoras para as vítimas. A dor moral, o sofrimento psicológico e o dano à reputação podem afetar sua vida por um longo período de tempo, afetando suas relações interpessoais, suas relações profissionais e até mesmo sua saúde mental. Devido a esta situação preocupante, é imperativo encontrar soluções para combater esse tipo de delitos e proteger os jogadores. Ações educativas para educar as pessoas sobre os perigos do anonimato e os efeitos dos crimes contra a honra são essenciais para tornar o mundo online mais seguro e respeitoso. Para deter a impunidade e garantir a justiça para as vítimas, é necessário criar ferramentas que facilitem a identificação e punição dos autores.

Os jogos podem ser considerados uma forma de arte sob o ponto de vista lúdico, e sua característica é a interatividade entre os usuários e o universo do jogo. Por outro lado, o jogador passa a depender de vários fatores, como cenário, gênero e jogabilidade, para determinar como será a interação.

Atualmente, os jogos eletrônicos podem ser divididos em categorias de um jogador, multijogador e multijogador on-line. Ainda assim, a conceituação do jogo só pode ser feita após a determinação de seu gênero, ou seja, do objetivo a ser alcançado. Isso é necessário para permitir o desenvolvimento dos elementos gráficos, sonoros e artísticos, além de estabelecer os métodos para sua jogabilidade.

Com o passar dos anos, essa atividade foi ganhando mais reconhecimento, principalmente no mercado econômico, tido como um dos mais ricos e bilionários do mundo, devido à evolução tecnológica dos jogos digitais. Os jogos passaram a integrar várias culturas, o que permitiu o surgimento de vários admiradores e sua expansão para todos os continentes. Os jogos foram inicialmente caracterizados como uma forma ideal de entretenimento para todas as idades.

É importante destacar que o rápido crescimento econômico desse setor de jogos



pode ultrapassar até mesmo a indústria cinematográfica. Jogos disponíveis por meio de computadores, consoles, dispositivos portáteis e telefones celulares logo se tornaram a principal fonte desse crescimento.

De acordo com a pesquisa realizada pela Statista e referenciada pela Insper, foi divulgado a receita da indústria de jogos eletrônicos no valor de US\$396,6 bi, somente no ano de 2023, e com expectativa de ao final de 2024 atingir US\$447,3 bi.

Como demonstrado, os jogos eletrônicos têm um grande número de jogadores em todo o mundo, que jogam com uma variedade de motivações diferentes, incluindo diversão, desafio, competição e interação social. Além disso, os jogos podem ser usados para combater o estresse e outros problemas emocionais. O lazer é, portanto, o objetivo principal dos jogadores, o que impulsiona o mercado de jogos.

Cumpre destacar as dificuldades de responsabilidade penal sobre estes jogadores que praticam a conduta criminosa de crimes contra honra. Onde devido a muitos desses jogos serem internacionais, acaba que por dificultar a questão da jurisdição, tendo em vista que os jogos online têm servidores em diversos locais, dificultando a ordenação entre as autoridades, para investigar e processar os autores. 5Uma medida de colaboração entre os países de grande marco é a Convenção de Budapeste, a qual foi promulgada no Brasil em 17/04/2023, onde as autoridades brasileiras poderão dispor com diversos recursos nas investigações de cibercrimes, como também em outras infrações penais, a qual necessitem da obtenção de provas eletrônicas/digitais armazenadas em outros países. Desta forma, contribuindo para superar o desafio de responsabilizar os criminosos, tendo em vista que os delitos transcendem as fronteiras geográficas dos países.

Na era da informação, onde a distinção entre o mundo virtual e o mundo real se torna cada vez mais difusa, é fundamental examinar de perto o papel do anonimato nos jogos online como um fator que pode facilitar crimes contra a honra. Essa questão complexa será examinada nesta pesquisa examinando vários aspectos do anonimato nos jogos online e os efeitos legais, éticos e sociais disso. Podemos traçar um caminho para a criação de um ambiente virtual mais positivo e responsável, onde a diversão e o entretenimento coexistam com o respeito à honra e à dignidade de todos, desvendando a máscara do anonimato e descobrindo seus efeitos nocivos nos jogos online.

2. AS CARACTERÍSTICAS E O AMBIENTE NOCIVO DOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online, que nos últimos anos se tornaram uma das formas mais populares de entretenimento, atraem milhões de jogadores em todo o mundo. Os jogos desse tipo oferecem uma plataforma interativa que permite que os jogadores interajam virtualmente, colaborem e competem uns com os outros.

Os jogos online permitem que jogadores de todo o mundo se comuniquem em tempo real. Diversas funcionalidades, como chats de voz e texto, facilitam essa interação e permitem uma comunicação fluida e dinâmica. Os jogos online dependem da comunicação instantânea, que permite que os jogadores se comuniquem uns com os outros, planejem estratégias e criem comunidades virtuais, criando um ambiente social vibrante e ativo. No entanto, essa mesma comunicação pode servir como um meio de cometer crimes contra honra, como difamação, injúria e calúnia. Esses ambientes, atualmente conhecidos como ciberespaços, conforme é descrito por



Thompson:

tornam as pessoas capazes de agir e interagir a distância; podem intervir e influenciar no curso dos acontecimentos mais distantes no espaço e no tempo. O uso dos meios técnicos dá aos indivíduos novas maneiras de organizar e controlar o espaço e o tempo, e novas maneiras de usar o tempo e o espaço para os próprios fins. O desenvolvimento de novos meios técnicos pode também aprofundar o impacto com que os indivíduos experimentam as dimensões de espaço e de tempo da vida social. (1998, p.29)

Além disso, muitos jogos online se concentram principalmente na competição e na comparação de jogadores. Como resultado dessa estrutura competitiva, a ansiedade, a frustração e a desvalorização de si mesmo podem surgir. As vitórias constantes podem levar os jogadores a um ciclo vicioso em que sentem a necessidade de se superar, o que afeta seu bem-estar emocional.

Muitos jogos online têm sistemas de níveis, conquistas e prêmios para manter os jogadores interessados. Essas mecânicas são feitas para dar aos jogadores uma sensação de realização que os motiva a continuar jogando. Embora essas recompensas possam motivar, elas também podem causar estresse e pressão, principalmente em jogos competitivos de e-sports, onde a pressão de vencer pode levar a comportamentos agressivos e hostis.

O vício em jogos online está se tornando cada vez mais comum. Negligência de responsabilidades, isolamento social, mudanças no humor, problemas de sono e uma compulsão constante por jogar são sintomas de vício. É possível que esse vício tenha um impacto negativo na vida pessoal, profissional e acadêmica dos jogadores, com efeitos negativos significativos em sua saúde mental e bem-estar geral.

Com o aumento da popularidade dos jogos online, surgiram preocupações significativas sobre os aspectos negativos desse meio, incluindo a insegurança dos jogadores. O anonimato pode ajudar as pessoas a se comportar de forma perigosa e até criminosa, como assédio, bullying e outros tipos de comportamento ruim. A capacidade de se esconder atrás de um avatar ou nome de usuário permite que os jogadores se comportem de maneiras que não poderiam fazer na vida real sem se preocupar com os efeitos.

Os efeitos psicossociais dos jogos online também estão ganhando atenção. Os jogadores podem experimentar níveis elevados de estresse, ansiedade e depressão como resultado do assédio e comportamentos tóxicos constantes. A exposição constante a um ambiente hostil pode causar danos psicológicos permanentes, afetando a saúde mental dos jogadores e suas interações sociais tanto online quanto offline. Na visão de (SCHÄFER, GILBERTO; LEIVAS, PAULO GILBERTO COGO; SANTOS, RODRIGO HAMILTON, pg.147): ??O discurso de ódio está dirigido a estigmatizar, escolher e marcar um inimigo, manter ou alterar um estado de coisas, baseando-se numa segregação. Para isso, entoa uma fala articulada, sedutora para um determinado grupo, que articula meios de opressão.??

Embora os jogos online ofereçam uma plataforma interativa e envolvente para



milhões de jogadores em todo o mundo, também têm aspectos que podem causar danos ao meio ambiente. Os sistemas de recompensa, a comunicação instantânea e a natureza competitiva desses jogos são importantes, mas também podem causar estresse, ansiedade e comportamentos tóxicos. Particularmente, permanecer anônimo facilita comportamentos perigosos e dificulta a responsabilização dos jogadores abusivos. Para tornar o ambiente de jogo mais seguro e saudável para todos os jogadores, é imperativo resolver esses problemas.

3. O ANONIMATO NOS JOGOS ONLINE:

Os jogos online incluem o anonimato, que permite que os jogadores interajam em um ambiente virtual sem revelar sua verdadeira identidade. Ao permitir que os jogadores explorem e se expressem sem constrangimentos, isso pode dar a eles uma sensação de liberdade e segurança, mas também levanta questões importantes sobre comportamentos irresponsáveis e a promoção de atividades perigosas, como crimes contra a honra, assédio e bullying.

O ambiente anônimo dos jogos online também dificulta a identificação e punição de comportamentos abusivos. Jogadores tóxicos podem escapar da responsabilidade por suas ações, perpetuando um ciclo de impunidade que agrava ainda mais o ambiente de jogo. Essa impunidade pode encorajar comportamentos negativos e criar um ambiente onde a toxicidade é tolerada ou até incentivada.

O anonimato e a distância física nos jogos online podem facilitar o surgimento de comportamentos tóxicos como cyberbullying e crimes contra a honra, (como: difamação, injúria e calúnia). Essas ofensas podem rapidamente se espalhar, manchando a reputação das vítimas e causando danos significativos. A rapidez com que as informações podem se propagar online aumenta o potencial de danos, tornando difícil conter os efeitos negativos de acusações falsas.

Esse anonimato oferece uma camada de proteção que permite aos jogadores agirem de maneiras que não agiriam na vida real, sem medo de repercussões imediatas. Essa ausência de consequências imediatas no mundo virtual pode incentivar jogadores a se comportarem de forma agressiva e desrespeitosa. A dificuldade em rastrear e identificar jogadores abusivos perpetua uma sensação de impunidade. Isso pode fomentar um ambiente onde o comportamento tóxico é tolerado ou mesmo encorajado.

Durante o jogo, os usuários podem enfrentar diversas situações, como provocações, discursão entre a equipe por uma jogada ruim, entre outras situações, e é nestes momentos em que ocorrem condutas criminosas.

A verificação da necessidade de um cadastro do usuário na plataforma digital que hospeda o jogo determina a possibilidade de inserir um sujeito no universo digital dos jogos online. Os requisitos e as informações necessárias para a criação de uma conta tendem a variar, pois cada empresa tem seus próprios termos de serviço.

Para ilustrar, a Blizzard Entertainment, responsável pela criação de populares jogos como World of Warcraft e Overwatch, coleta informações como o país de origem do usuário, nome e sobrenome, data de nascimento, e-mail e número de telefone do usuário para criar uma conta na plataforma com o objetivo de identificar o jogador. Por outro lado, a Riot Games, responsável pelo desenvolvimento de jogos como League of



Legends e Valorant, limita as informações solicitadas ao e-mail e data de nascimento do usuário.

Ocorreu que, mesmo exigindo os dados do jogador para a criação de uma conta, havia uma relativização significativa com a identidade real do sujeito. Isso era um fator que as desenvolvedoras poderiam ter em consideração. Sintomático, no entanto, quando o jogador é capaz de configurar o servidor do jogo, ele também tem a opção de divulgar informações pessoais como nome e sobrenome. Como resultado, ao acessar sua conta, o jogador verá apenas seu nome de usuário, que foi criado e configurado de acordo com sua própria vontade e não conterá informações reais.

O encapsulamento do usuário agressor, que oculta a identidade pessoal física do usuário ao adentrar no universo virtual, é a base para a ocorrência da diversidade de conflitos na esfera digital, especialmente nos jogos multijogador online. Portanto, pode-se dizer que o anonimato é fundamental para afastar o sujeito da realidade e colocá-lo como usuário em um mundo artificial, onde ele pensa ter total controle sobre suas ações e os efeitos que causa.

Um estudo conduzido pela Anti-Defamation League (ADL), demonstrou os jogos mais tóxicos do cenário de jogos eletrônicos on-line, onde em 2019 o jogo mais tóxico era Dota 2, em 2020 ficou empatado entre Dota 2 e Valorant, e por fim em 2021, o jogo considerado mais tóxico era o Valorant. Muitas das condutas ocorreram de forma diferente, sendo 48% através do uso de ferramenta de voz do jogo e 39% por meio do chat de texto do jogo.

10

A popularidade dos jogos online traz consigo um conjunto de desafios complexos relacionados ao anonimato e aos comportamentos nocivos. Para abordar esses desafios, é necessário um esforço combinado de educação, desenvolvimento de ferramentas de moderação e implementação de políticas legais e regulamentares. Ao desmascarar o anonimato e entender seus efeitos nocivos, pode-se assim trabalhar para criar um ambiente virtual onde o entretenimento e o respeito à dignidade humana coexistam harmoniosamente.

4. O ANONIMATO COMO FORMA DE IMPUNIDADE E INCENTIVO À PRÁTICA DE PENAS:

O anonimato nos jogos online será assunto de debate por muito tempo. Os governos e as plataformas de jogos precisam encontrar uma maneira de equilibrar a liberdade de expressão com a necessidade de proteger os jogadores de comportamentos nocivos. Embora tecnologias como autenticação de identidade e monitoramento de conteúdo possam ajudar a tornar o acesso à Internet mais seguro, elas também levantam questões sobre privacidade e monitoramento.

Cada jogador deve pensar tanto nas vantagens quanto nas desvantagens do anonimato ao jogar jogos online. É essencial estar ciente dos riscos e agir para se proteger, procurando informações, estabelecendo limites e denunciando comportamentos abusivos. Além disso, os governos e as plataformas de jogos devem colaborar para melhorar a segurança e a ética do mundo online. As políticas devem ser claras e rigorosamente seguidas, e qualquer abuso da anonimidade para causar dano a outros jogadores deve ser punido severamente.



Ao usar o anonimato na internet, as pessoas podem se esconder atrás de pseudônimos, perfis falsos e outras ferramentas que podem esconder quem realmente são. O anonimato pode dar às pessoas uma sensação de poder e controle falsa, levando-as a se comportar de forma mais agressiva e desinibida, fazendo coisas que

11
não fariam em outras circunstâncias. Renato Opice leciona: "O anonimato na internet pode ser um catalisador de práticas criminosas, uma vez que dificulta a identificação dos infratores e, conseqüentemente, a aplicação de penas. Essa sensação de impunidade encoraja comportamentos abusivos e criminosos" (Opice Blum, 2018).

A invisibilidade virtual impede que os autores sejam investigados e responsabilizados, o que facilita a prática de crimes online. Os criminosos se aproveitam dessa invisibilidade para cometer uma variedade de crimes, desde a propagação de malware e ataques de phishing até o cyberbullying, crimes contra honra, assédio sexual, disseminação de conteúdo ilegal, golpes e fraudes. A capacidade de se esconder sem ter que se preocupar com os efeitos imediatos pode colocar a internet em um ambiente perigoso para muitos usuários. O anonimato pode fazer com que as pessoas pensem que não serão punidas. A ilusória sensação de segurança motiva os infratores a continuar com suas atividades ilícitas, o que estabelece um ciclo de abuso e impunidade.

A falta de punição contínua por crimes online pode levar à normalização de comportamentos tóxicos e abusivos nas plataformas digitais, criando um ambiente hostil e perigoso para usuários, especialmente para grupos vulneráveis e minoritários. As vítimas podem se sentir desmotivadas a denunciar os abusos, o que mantém a sensação de impunidade e torna mais difícil buscar justiça. Sem estratégias eficazes para evitar e punir esses comportamentos, eles se tornam mais comuns e aceitos na cultura online.

Bruce Schneier, leciona: "O anonimato é inimigo da responsabilização. Ninguém deveria ser autorizado a cometer um crime e depois esconder-se atrás de um véu de anonimato." Schneier enfatiza que o anonimato pode servir como um escudo para criminosos, impedindo-os de ser responsabilizados por suas ações. É difícil aplicar a justiça quando os criminosos não podem ser encontrados, o que acaba fomentando os atos ilícitos. Essa impunidade não só prejudica as vítimas diretas, mas também compromete a integridade e a confiança nas plataformas digitais como um todo.

12

Portanto, embora o anonimato ofereça uma proteção razoável para a liberdade de expressão e a privacidade, ele também apresenta problemas significativos para a segurança e a equidade online. É fundamental que os legisladores e as plataformas digitais colaborem para criar soluções que protejam os usuários sem comprometer sua privacidade. Os primeiros passos para estabelecer um ambiente digital seguro e responsável incluem a autenticação de identidade, políticas claras de uso e punições rigorosas para comportamentos abusivos.

5. AS DIVERSAS PRÁTICAS DE CRIMES CONTRA HONRA NOS JOGOS ONLINE:

Os crimes digitais são definidos como aqueles em que o infrator atua na esfera típica do instrumento eletrônico, ou seja, ocorrem diretamente na internet, com a

informação, os dados e o sistema protegidos como bens jurídicos. Neste cenário, é importante entender que esses produtos são exclusivos do mundo digital e podem ser usados apenas nele. Os crimes digitais com alvo digital incluem invasões de sistemas, roubo de dados e disseminação de malware.

Por outro lado, os crimes cibernéticos não se enquadram nessa categoria específica da internet, pois os meios eletrônicos servem como ferramentas para a execução do crime. Estes são essencialmente tipos penais, como violação à honra, violação à intimidade, ameaça e importunação sexual, que são taxados pelo Código Penal, mas que podem ser cometidos usando um novo método, como o uso de recursos informáticos, em contraste com os crimes digitais.

Atualmente, a agressão resultante de ofensas cometidas por usuários na internet causou significativos danos, especialmente quando se trata de cyberbullying. Essa modalidade de bullying, que ocorre no meio digital, cria traumas e impactos psicológicos negativos nas vítimas; no entanto, eles frequentemente ultrapassam os limites e passam a se caracterizar como crimes impróprios, especialmente aqueles relacionados à honra, ameaças e perturbação do usuário.

13

Os crimes que ocorrem no universo digital são classificados como "crimes digitais próprios" (praticados contra o meio informático) ou "crimes digitais impróprios" (crimes comuns e especiais manejados por um novo modo operante). Mesmo com estas categorizações, é importante lembrar que o sujeito ativo continua sendo um cidadão do mundo real, o que significa que, mesmo na esfera virtual, ele deve ser considerado um agente criminoso.

No entanto, é claro que o ambiente da internet facilitou a prática de vários crimes e dificultou a responsabilização penal, pois transformou convicções e dificultou a aplicação da lei, pois a noção de tempo e lugar do crime se tornou abstrata no mundo digital. A globalização da internet torna os criminosos acessíveis de qualquer lugar do mundo, dificultando a jurisdição e a capacidade das autoridades de aplicar a lei.

A grande quantidade de divergências resultou em cenários mais graves devido à diversidade de participantes das comunidades virtuais. Isso levou à preocupação de manter a harmonia social e preservar a identidade positiva da empresa desenvolvedora e sua reputação.

Como resultado, para criar um ambiente agradável, as comunidades, incluindo as virtuais, dependem das relações interpessoais e de sua coexistência com a dignidade humana coletiva, orientadas para o respeito da personalidade individual. Após a violação dessa harmonia e o surgimento de conflitos, certas ofensas vão além do que é socialmente tolerável, sendo tipificadas penalmente e consideradas um crime contra a honra. Assim, a honra passa a ser o bem jurídico protegido porque os sentimentos éticos-sociais do indivíduo são protegidos quando uma conduta caluniosa é executada (art. 138, CP), insultante (art. 139, CP) ou ofensivo (art. 140, CC).

Devido ao fato de estar diante de um grupo de usuários, é necessário que os crimes mencionados acima sejam cometidos por meio de linguagem escrita e verbal no contexto dos jogos multijogador em linha. A honra objetiva é a mais prejudicada, pois calúnia e difamação exigem a participação de terceiros. Portanto, a acusação de fato



criminoso, deliberadamente falso (calúnia) e a acusação de fato ofensivo à reputação
14

da pessoa (difamação) estão associadas à perturbação da imagem positiva da vítima e fragilização de sua dignidade. A injúria, por outro lado, se move para o domínio da honra subjetiva, onde perspectivas depreciativas são atribuídas à própria imagem da vítima. Como resultado, o uso de adjetivos pejorativos se torna crucial no tipo penal, enquanto a presença de terceiros se torna irrelevante e o foco passa a ser proteger a imagem da pessoa. Nessa hipótese, a configuração do crime é possível apenas por meio da comunicação via rede digital.

A honra pode ser definida como as qualidades morais e intelectuais de uma pessoa, está ligada à dignidade da pessoa e diretamente à forma como ela é vista na sociedade onde vive. A honra também reflete a autoestima. Como a honra é um bem jurídico que deve ser protegido, a violação dela terá consequências para a vítima em sua comunidade.

De acordo com Bitencourt (2017):

A honra, independentemente do conceito que se lhe atribua, tem sido através dos tempos um direito ou interesse penalmente protegido. [...] A proteção da honra, como bem jurídico autônomo, não constitui interesse exclusivo do indivíduo, mas da própria coletividade, que tem interesse na preservação da honra, da incolumidade moral e da intimidade, além de outros bens jurídicos indispensáveis para a harmonia social. Quando determinadas ofensas ultrapassam esses limites toleráveis justifica-se a sua punição, que, na disciplina do Código Penal vigente, pode assumir a forma de calúnia, difamação e injúria. (BITENCOURT, 2017, p.314).

O cibercrime tem uma característica inerente: sua permanência. Cada vez que conteúdo ofensivo é publicado e replicado, a vítima é prejudicada novamente. As redes sociais ajudam a esse tipo de crime aumentar a um nível que dificilmente pode ser diminuído mais tarde. Ainda que os crimes contra a honra não precisem de um meio digital para ser cometidos, eles têm se tornado cada vez mais comuns ocorrer no ambiente virtual.

Segundo Queiroz e Araújo (2013):

O que o Ciberdireito visa é a punição criminal, reparação civil dos danos morais e materiais sofridos pela vítima e prevenir futuros crimes, sendo que este delito
15

quando praticado virtualmente tem repercussão infinitamente maior do que em qualquer outro meio de comunicação, pois a internet é uma ferramenta virtual que tem um poder de abranger milhões e o conteúdo uma vez lançado na rede mundial de computadores, multiplica-se infinitamente no ciberespaço através do acesso humano. (QUEIROZ; ARAÚJO, 2013).

Considerando o grande número de condutas tipificadas e presentes no mundo digital, a decisão sobre a possibilidade de responsabilizar o sujeito ativo é questionável. Isso se deve ao fato de que as empresas de jogos já têm diretrizes preventivas que visam prevenir novos comportamentos inadequados. Portanto, os princípios da proporcionalidade e da ultima ratio legis mantêm o direito penal digital sob o viés, pois

nem todas as práticas são realmente delitos criminais e de risco.

É importante destacar a Lei n.º 14.811/2024, sendo um grande marco e avanço, tendo em vista garantir proteção legal àqueles perseguidos na internet, oferecendo amparo jurídico às vítimas. Onde esta legislação define como crime a intimidação sistemática, tanto física ou psicológica.

No entanto, o objeto de problematização, o anonimato, dá ao usuário uma liberalidade intangível, alterando suas características de gênero, idade e religião, o que frequentemente não corresponde à identidade real do sujeito. Portanto, devido ao sentimento de impunidade do agressor, as ações e comportamentos tendem a exceder o socialmente tolerável. Assim, quando existe prévia previsão legal na prática, existe a possibilidade de recorrer à via judicial.

A anonimidade pode ser usada tanto para proteger quanto para ocultar comportamentos prejudiciais, e encontrar um equilíbrio equilibrado é fundamental para o bem-estar da sociedade digital. Para proteger as pessoas e preservar a integridade do espaço digital, são necessárias medidas preventivas eficazes e mecanismos legais robustos. Para reduzir a incidência de crimes contra a honra e criar um ambiente digital mais seguro para todos, é essencial promover uma cultura de respeito e responsabilidade online, onde a dignidade humana é valorizada.

6. A DIFICULDADE DE RESPONSABILIZAÇÃO PENAL:

16

O departamento de meios eletrônicos é o local onde os crimes digitais podem ser noticiados e investigados. No entanto, apenas por meio de um inquérito policial será possível descobrir a autoria e a materialidade da delitiva. Portanto, pode-se dizer que o procedimento policial utilizado seguiu a mesma lógica do processo penal comum, embora tenha evitado as questões únicas do modus operandi e da investigação. Portanto, uma investigação preliminar continuará para investigar o *fumus commissi delicti*, coletando evidências que podem ser denunciadas pelo Ministério Público após a conclusão do inquérito policial.

A falta de material probatório dificulta frequentemente a identificação da autoria do crime digital. Portanto, se depender da plataforma, é necessário que o Poder Judiciário viole o sigilo de dados. Para continuar com a investigação criminal, a solicitação deve ser prontamente justificada e justificada com os motivos que levaram a isso, bem como a duração dos registros. Ocorre que, nesses casos, a necessidade de um mandado judicial faz com que a investigação seja adiada, o que prejudica os aspectos probatórios e de armazenamento de registros da plataforma.

Todavia, como mencionado anteriormente, as empresas desenvolvedoras de jogos multijogador em linha criaram Termos de Uso e Política de Privacidade para esses jogos. Isso facilita a investigação porque os termos do contrato permitem expressamente que os dados sejam fornecidos ao estado quando necessário. Como resultado, uma investigação preliminar pode ser realizada a partir de uma solicitação de dados. Isso permitirá acesso à informação de IP, localização, nome e sobrenome do suspeito de acordo com os registros da empresa sem a necessidade de um mandado judicial.

Mas, dependendo da empresa e da estrutura que ela usa, os dados dos

jogadores serão fornecidos uns pelos outros. Isso torna a busca na Internet mais fácil sem necessidade de processos judiciais. Esta história retrata a situação de um jogador de Counter-Strike: Global Offensive que foi alvo de injúria racial e ameaças de morte

17
enquanto joga online. Conforme relatado pelo usuário, foi possível identificar os dados públicos do perfil do agressor, incluindo suas redes sociais, como resultado. (r.16) Apesar de essa medida ser viável em alguns casos, a volatilidade, a virtualidade e o anonimato do ambiente dificultam a identificação do autor do crime. Assim, após o envio do requerimento policial, o endereço IP do responsável geralmente será usado para buscar.

O universo dos crimes digitais impróprios também requer a materialidade da conduta, apesar da necessidade de identificar o autor do delito. Em verdade, esses indícios, em conjunto com os dados do jogador agressor, podem ser fornecidos por meio de um pedido policial. Assim, a solicitação deve ser justificada com as informações necessárias, datas e horários. A partir disso, a própria empresa de desenvolvimento de jogos disponibilizará gravações e históricos de conversas relacionadas a partidas anteriores com o objetivo de colaborar e determinar a materialidade do crime, servindo como elemento probatório.

Por último, mas não menos importante, a vítima pode fornecer informações específicas para uso na investigação preliminar. No entanto, nesta hipótese, a origem e a forma de armazenamento das informações devem ser consideradas com cuidado, pois a coleta de informações deve ser validada legalmente.

Nesse sentido, a mera captura de tela, também conhecida como captura de tela (print screen), coloca em dúvida a veracidade da imagem devido à possibilidade de edição e alteração. Como resultado, a validação por meio de uma ata notarial é possível, mantendo a integridade formal do documento. Ainda assim, a prova testemunhal e pericial podem ser usadas no processo penal para verificar dados da internet. No entanto, quando se trata de jogos multijogador em linha, os procedimentos judiciais padronizados acabam limitando a eficácia dos documentos, pois os acessos a esses jogos não são acessíveis por meio de sites ou páginas da web, o que significa que o acesso não pode ser salvo em arquivos ou feito novamente. Apenas capturas de tela validadas por um tabelião e solicitações de informações policiais são suficientes.

18
Cumpre destacar que o Brasil está entre os países mais atrasados na investigação de crimes digitais, principalmente em relação aos cibercrimes. Essa dificuldade é principalmente causada pela falta de tipificações penais, que impedem a criminalização de ações realizadas na internet. Por outro lado, embora ainda haja ações prejudiciais atípicas no que diz respeito aos cibercrimes impróprios, a preocupação com a tipificação deixa de ser um problema ao lidar com esses delitos porque os delitos já são amplamente conhecidos no Código Penal.

Ainda que várias infrações sejam reconhecidas e possíveis de serem comunicadas às autoridades, os crimes digitais impróprios são de natureza tecnológica e não têm perspectivas penais diferentes que merecem atenção devido aos erros procedimentais. Apesar do fato de serem realizados no contexto de jogos multijogador,

os crimes que ocorrem dentro desses tipos de jogos por natureza enfrentam os mesmos desafios que enfrentam os demais crimes digitais. Assim, no processo investigatório dos cibercrimes, que são amplamente reconhecidos pela doutrina, algumas questões enfrentadas atualmente incluem a formação dos policiais, os limites na cooperação internacional e a falta de cooperação entre os órgãos de investigação. Atualmente, os juízes que conduzem processos criminais não têm especialização em tecnologia e informática, o que significa que essa informação só pode ser acessada por aqueles que se interessam e buscam aprofundar seus conhecimentos, sem conexão com os órgãos de persecução penal. Assim, uma investigação de qualidade e eficaz requer mão de obra especializada, sistemas e equipamentos atualizados. Isso ocorre porque a investigação de crimes digitais é muito minuciosa. Por outro lado, os avanços tecnológicos sociais frequentemente superam o interesse público e, portanto, esse tratamento será conduzido de acordo com esse interesse público.

Esse aspecto finalmente se reflete no desenvolvimento da investigação criminal, pois haverá um desequilíbrio significativo entre os órgãos responsáveis. Assim, a disparidade qualitativa ocorre em vários órgãos no Brasil e também dentro de uma única delegacia.

19

Na mesma linha, o princípio da territorialidade determina que a competência e a apuração dos crimes digitais dependerão exatamente do local em que o crime foi praticado. No entanto, o senso abstrato relevante de espaço e tempo é encontrado nos cibercrimes, o que cria uma verdadeira conexão entre a esfera estadual e federal, pois as ações podem ser realizadas em um estado e seus efeitos podem ocorrer em outro. Por outro lado, com empresas como a Riot Games e a Blizzard Entertainment que são globais e contam com jogadores de vários países que se comunicam nos servidores, os crimes com conduta e resultado transnacionais são uma das maiores questões. Essa preocupação surge em torno da cooperação internacional, pois, embora o Brasil tenha aderido à Convenção de Budapeste, muitas provedoras de internet acabaram se instalando no exterior, inclusive em países sem leis específicas. Como resultado, o processo se torna mais difícil porque requer uma colaboração global completa. Por outro lado, a Convenção de Budapeste é sobre um acordo entre os países membros do Conselho da Europa que foi estabelecido em 2001 com o objetivo de resolver os problemas relacionados à persecução penal dos crimes digitais. O Brasil recebeu o convite para aderir à mencionada convenção em 2021, por meio do Decreto Legislativo 37/21161. Assim, as práticas de investigação e produção de provas para crimes digitais tendem a melhorar, embora ainda existam vários obstáculos para identificar a autoria e a materialidade dos delitos.

A persecução penal dos crimes digitais, lato sensu, é obscura porque é um campo relativamente novo, principalmente para as autoridades brasileiras. Portanto, esses crimes são relativamente fáceis quando ocorrem em ambientes multijogador online, pois as empresas desenvolvedoras de jogos permitem a busca de informações e autoria por meio de termos de uso e políticas de privacidade.

No entanto, devido à possibilidade de inconstitucionalidade nas averiguações policiais, a natureza dessa investigação leva a enfatizar fatores de atenção às



autoridades. Esse alerta indica se a obtenção de dados é necessária ou não, pois pode haver abuso de autoridade. Para isso, mesmo que os direitos fundamentais sejam

20

limitados devido ao perigo existente, é necessário adotar métodos procedimentais proporcionais para a segurança comum.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O presente trabalho abordou uma temática interdisciplinar, a fim de demonstrar os efeitos dos comportamentos prejudiciais e criminosos do anonimato em jogos on-line. Assim, passando pelo conceito de comunidades virtuais até examinar os tipos penais de crimes contra a honra, foi possível observar que esses crimes podem ter um novo *modus operandi*, conhecido como crimes digitais impróprios.

Portanto, as condutas mencionadas acima que são inadequadas e podem ser punidas pelas empresas desenvolvedoras de jogos geralmente se caracterizam como injúria, difamação, calúnia ou ameaça, e pode haver ação penal para investigar o crime. Uma vez que os jogos online prevaleçam sob uma ótica inovadora, a pesquisa descobriu a grande importância deste âmbito para a sociedade, entrando no campo do Direito Digital. Logo, como não há contato físico, os possíveis comportamentos criminosos se limitam à comunicação verbal ou escrita, o que tira a harmonia das comunidades virtuais e leva à vitimização criminal.

No entanto, foi estabelecido que os criminosos ativos, apesar de serem identificados por seu nome de usuário e eventual anonimato dentro do jogo, devem cumprir suas obrigações legais. Devido a isso, os infratores não podem ser esquecidos e devem ser punidos se forem identificados.

Os aspectos do anonimato do jogador agressor e uma possível investigação preliminar sobre suas ações eram inicialmente os principais problemas abordados neste trabalho. Assim, o estudo descobriu que os termos de uso e as políticas de privacidade das empresas desenvolvedoras em jogos multijogador online facilitam a identificação da autoria e da materialidade do crime. As desenvolvedoras de jogos digitais afastam de si a responsabilidade. Eles só podem divulgar os dados quando solicitados para relatar

21

um crime ou solicitados pelas autoridades. Mesmo assim, as empresas de jogos digitais têm o poder de punir os jogadores que cometem agressões banindo ou suspendendo suas contas.

Com o presente trabalho pode-se concluir que os crimes contra honra no universo dos jogos online, e mesmo com o anonimato do criminoso, as autoridades policiais, diante de investigação preliminar, podem solicitar informações das empresas de desenvolvimento de jogos durante a investigação. Essa cooperação entre o estado e as empresas permite que o sujeito ativo seja identificado.

22

22

REFERÊNCIAS:

FIORILLO, Celso Antônio P.; CONTE, Christiany P. Crimes no meio ambiente digital. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2016. E-book. ISBN 9788547204198. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547204198/>. Acesso em: 25 conjuntos. 2023.



CRESPO, Marcelo Xavier de F. Crimes digitais. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2011. E-book. ISBN 9788502136663. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502136663/>. Acesso em: 25 conjuntos. 2023.

BRITO, Auriney. Direito Penal Informático. Editora Saraiva, 2013. GUIMARÃES, Antonio Sérgio A. Preconceito racial: modos, temas e tempos. v.6. (Coleção preconceitos). Cortez, 2017.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

BRASIL. Lei nº14.532, de 11 de janeiro de 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14532.htm

BRASIL. Decreto nº11.491, de 12 de abril de 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Decreto/D11491.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%2011.491%2C%20DE%2012,23%20de%20novembro%20de%202001.

PEREIRA, Bruno. LOL: APÓS DENÚNCIAS DE RACISMO, LOUD DEMITE JOGADOR APÓS QUATRO HORAS. 31 de maio de 2022. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/lol-apos-denuncia-de-racismo-loud-demite-jogador-apos-quatro-horas.>

Carta Capital. Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada... Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-Adequada/>.

SALEN, K. & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.FELICIANO, Guilherme Guimarães (2000). Informática e criminalidade: parte I: lineamentos e definições.Ódio não é jogo: assédio e experiências sociais positivas em jogos online 2021. Disponível em:

23
<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021.>

SCHÄFER, Gilberto; LEIVAS, Paulo Gilberto Cogo; SANTOS, Rodrigo Hamilton dos. Discurso de ódio: da abordagem conceitual ao discurso parlamentar. Revista de informação legislativa: RIL, v. 52, n. 207, p. 143-158, jul./set. 2015. Disponível em: https://www12.senado.leg.br/ril/edicoes/52/207/ril_v52_n207_p143>.<

Opice Blum, R. (2018). Direito Digital e a Internet. São Paulo: Editora Atlas.

RIOT GAMES. Termos de serviço da Riot Games. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR#id.i3fdbmj4d8qk.>

BLIZZARD. Política de privacidade da Blizzard Entertainment. Irvine, 2021. Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/legal/bbee59bd-7386-4098-b584-d79a2d439fdb/politica-de-privacidade-dablizzard-entertainment#1238494834.>

Empresa de análise de estatísticas, fazendo estudo do marketing de jogos. INSPER. Disponível em:

<https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-puxa-crescimento-da-re>



ceita-de-hardware/.

BITENCOURT, Cezar Roberto. Tratado de Direito Penal: parte especial 2, dos crimes contra a pessoa. 17. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

QUEIROZ, Andressa Veríssimo de; ARAÚJO, Antônia Alcimária Paula de. Ciberdireito: crimes cibernéticos contra a honra. WEBARTIGOS, 2013.

TRIBUNAONLINE. Humilhações em jogos de internet vão parar na polícia. Vitória, 2021. Disponível em:

<https://tribunaonline.com.br/cidades/humilhacoes-em-jogos-de-internet-vaio-parar-na-policia-97496>.