

A DIFICULDADE NA INVESTIGAÇÃO DE CRIMES DIGITAIS IMPRÓPRIOS EM JOGOS MULTIJOGADOR *ON-LINE* FRENTE AO ANONIMATO DO JOGADOR AGRESSOR

Juliana Ziulkoski Domingues*

Marcelo Almeida Ruivo**

RESUMO

Este trabalho é dedicado ao estudo dos crimes ocorridos no ambiente dos jogos multijogador *on-line* e as possibilidades de investigação, considerando o anonimato do jogador agressor. Em face da importância dos jogos, se busca enfatizar o impacto dos comportamentos delituosos que prejudicam a convivência de comunidades virtuais, analisando as possibilidades de investigações preliminares conjuntamente com os termos de uso das empresas desenvolvedoras de jogos. A partir dos estudos do Direito Penal e do Direito Processual Penal, conjuntamente de um vasto estudo em bibliografias, artigos, jurisprudência e periódicos, sobretudo na temática do Direito Digital, foi possível adotar o método indutivo para simular e analisar o percurso do crime no ambiente multijogador *on-line*.

Palavras-chave: Crimes digitais; indícios; jogos multijogador *on-line*; investigação; anonimato; termos de uso.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos, desde sua criação, apresentaram relevante impacto na vida das pessoas, abrangendo admiradores de todas as idades¹. Com o desenvolvimento da sociedade e a expansão tecnológica, esse meio de entretenimento evoluiu até alcançar seu devido espaço na comunidade, principalmente com a pandemia da Covid-19, se tornando fundamental não apenas para o entretenimento, mas também no contexto educacional, profissional e emocional². Porém, tendo em vista sua amplitude de participantes, os jogos, em especial aqueles multijogador *on-line*, repercutiram também na esfera criminológica, eis que houve a expansão de condutas delituosas a este setor³.

Uma vez que variados discursos ultrapassam os limites socialmente aceitáveis pelas comunidades virtuais dentro dos jogos multijogador *on-line*, surgiu a instigação de aprofundar os estudos sobre a origem e as possibilidades do cometimento de delitos tipificados no Código

* Graduada em Direito pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

** Doutor em Ciências jurídico-criminais pela Faculdade de Direito da Universidade de Coimbra e Mestre em Ciências Criminais pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

¹ BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newgame**. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE CIBERJORNALISMO, 5., 2014, Cabo Grande. Anais [...]. [S. l.: s. n.], 2014. p. 1-16. Disponível em: <https://docplayer.com.br/2862720-A-evolucao-tecnologica-dos-jogos-eletronicos-do-videogame-para-o-newgame-1.html>. Acesso em: 27 mar. 2022. p. 2-3.

² SOUZA, L.; FREITAS, A. A.; HEINECK, L. F.; WATTES, J. L. Os grupos de gamers: segmentação de mercado dos jogadores de jogos eletrônicos. **Brazilian Business Review**, [s. l.], v. 18, n. 2, p. 177-195, 2021. DOI: 10.15728/bbr.2021.18.2.4. Disponível em: <https://www.bbronline.com.br/index.php/bbr/article/view/642>. Acesso em: 27 mar. 2022. p. 181-182.

³ AMORIM, Maria Eduarda Livramento. **A legislação brasileira frente aos crimes virtuais impróprios nos jogos online**. 2021. Monografia (Graduação em Direito) – Graduação e Especialização em Direito, Universidade do Sul de Santa Catarina, Ânima Educação, Florianópolis, 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/20612>. Acesso em: 20 mar. 2022. p. 25-27.

Penal, dando enfoque aos crimes contra a honra, o crime de ameaça e o assédio sexual, tendo em vista a frequência destas condutas e os efeitos negativos causados às vítimas.

Logo surge a problematização: é possível investigar os crimes digitais impróprios praticados em ambiente multijogador *on-line*, frente ao anonimato do jogador agressor? Para isso, serão analisados três capítulos com diversos aspectos pertinentes à origem destes crimes, seu *modus operandi* e a ideação por trás do agressor, a fim de responder o referido questionamento.

Conforme será visto, a primeira parte do trabalho fará breve apanhado do histórico dos jogos, suas implicações nos aspectos sociais e dos conceitos relativos às particularidades de alguns gêneros de jogos, sobretudo, dos multijogador *on-line*. Desta forma, serão apresentadas as comunidades virtuais e a expansão dos delitos para elas, baseadas nos sentimentos de ódio e preconceito que refletem nos canais de comunicação dos jogos.

Posteriormente, a segunda parte da pesquisa abordará a conceituação dos crimes digitais impróprios e sua aplicação nos jogos multijogador *on-line*, bem como a problematização do anonimato, sendo um fator dificultante para a identificação do agressor, face ao sentimento de impunidade. Nesse capítulo, ainda, serão tratados os crimes mais recorrentes na esfera dos jogos.

Finalmente, a terceira parte do trabalho tratará de aspectos processuais penais e os obstáculos enfrentados, tendo em vista a necessidade de punir os agressores anônimos que corrompem a harmonia das comunidades virtuais dos jogos multijogador *on-line*. Nesse sentido, serão vistos os termos de uso e as políticas de privacidade das empresas de jogos, uma vez que podem colaborar com a persecução penal do crime.

Por sua vez, a conclusão abrangerá as concepções sobre o estudo, sendo capaz de identificar eventuais fatores pertinentes à temática da pesquisa.

2 A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA SOCIEDADE

Conforme será visto neste capítulo, os jogos eletrônicos possuem um breve, mas intenso impacto nas comunidades mundiais, sendo fundamental para diversos aspectos comportamentais, psicológicos e sociais. Desta forma, será analisada a contribuição dos jogos digitais, em especial, dos multijogador *on-line*, para a sociedade⁴.

2.1 Conceito e características dos jogos eletrônicos

Os jogos são considerados uma das atividades mais antigas e presentes na sociedade⁵. Desta forma, se observa que até os dias de hoje existem jogos de tabuleiro, de cartas, em quadras ou campos⁶, e, portanto, se torna difícil atribuir alguma definição plausível para esta esfera de entretenimento, tendo em vista as evoluções sociais e tecnológicas no mundo⁷. Nisso, é possível afirmar que atualmente os jogos se mostram muito mais presentes no cotidiano através do meio

⁴ BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame**. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE CIBERJORNALISMO, 5., 2014, Capo Grande. Anais [...]. [S. l.: s. n.], 2014. p. 1-16. Disponível em: <https://docplayer.com.br/2862720-A-evolucao-tecnologica-dos-jogos-eletronicos-do-videogame-para-o-newsgame-1.html>. Acesso em: 27 mar. 2022. p. 1-12.

⁵ Ibid., p. 2.

⁶ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. 1. ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017. *E-book*. p. 4.

⁷ ROUSE III, Richard. **Game design: theory & practice**. 2. ed. Sudbury: Wordware Publishing Inc, 2005. p. XX-XXI.

eletrônico⁸, em especial, após o surgimento da internet, que permitiu a conexão e a comunicação entre os computadores⁹.

Todavia, os jogos migraram, de fato, somente no ano de 1958 para o âmbito digital, com o surgimento de “Pong”, o primeiro vídeo game memorável. Por conseguinte, a linha temporal desta evolução dos jogos percorreu a história, passando pela década de 1970 com o auge dos fliperamas e chegando a sua queda, quando foi dada maior atenção aos jogos de computador e aos consoles domésticos¹⁰.

A partir desta perspectiva, houve a potencialização dos jogos eletrônicos, tornando os jogadores mais exigentes relativamente à jogabilidade e aos gráficos, se atentando cada vez mais à qualidade de um jogo, da mesma forma que se deu maior atenção à arte visual, ao som e aos enredos mais atrativos¹¹. Ademais, esses fatores passaram a ser importantes para as empresas de jogos, uma vez que poderiam avaliar o público e elaborar um perfil de seus consumidores¹².

Sob o ponto de vista lúdico, pode se afirmar que os jogos são uma forma de arte, que por sua vez, detém a característica da interatividade entre os usuários com o universo do jogo¹³. Porém, para determinar como será a forma de interação, o jogador passa a depender de diversos fatores, como o cenário, o gênero e a jogabilidade¹⁴.

Atualmente os jogos eletrônicos podem ser categorizados em multijogador, um jogador e em jogos *on-line* para multidões¹⁵. Mas, ainda assim, o jogo somente será conceituado quando determinado seu gênero, ou seja, qual objetivo deve ser alcançado. Essa necessidade surge para possibilitar o desenvolvimento dos aspectos gráficos, sonoros e artísticos, bem como para estabelecer os meios de sua jogabilidade¹⁶.

Desse modo, se compreende como gênero aquelas categorias que permitem a visualização da mecânica do jogo, sendo exemplos a luta, o jogo de interpretação de papéis (*RPG – role-playing-game*) ou de tiro em primeira pessoa (*FPS – first person shooter*)¹⁷.

Destarte, decorrente da diversidade de categorias dos jogos, se depreende que determinados tipos detém uma multiplicidade de formas de misturar jogabilidades diferentes, como é o caso dos jogos *on-line* para multidões quando unidos aos gêneros de tiro em primeira pessoa (*MMOFPS*), jogo de interpretação de papéis (*MMORPG*) ou de estratégia em tempo real (*MMORTS*)¹⁸. Este tipo de gênero é capaz de se destacar, uma vez que são construídos em arquitetura cliente-servidor, hospedando centenas de milhares de jogadores ativos em tempo real, estando conectados ativamente nos eventos daquele universo digital¹⁹.

Acontece que, havendo a simultaneidade de usuários ativos (multijogador), a relação entre personagens predomina, acarretando a construção de comunidades virtuais, e,

⁸ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. 1. ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017. *E-book*. p. 4.

⁹ CRESPO, Marcelo Xavier de Freitas. **Crimes Digitais**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2011. p. 30-31.

¹⁰ NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. 2. ed. São Paulo: CENGAGE Learning, 2017. *E-book*. p. 14.

¹¹ CHANDLER, Heather Maxwell. **Manual de produção de jogos digitais**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman Editora LTDA, 2012. p. 218-219.

¹² NOVAK, Jeannie. *Op. cit.*, p. 36.

¹³ ROUSE III, Richard. **Game design: theory & practice**. 2. ed. Sudbury: Wordware Publishing Inc, 2005. p. XX.

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ MCGONIGAL, Jane. *Op. cit.*, p. 4.

¹⁶ CHANDLER, Heather Maxwell. *Op. cit.*, p. 218-219.

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ GÊNEROS de jogos eletrônicos: planejamento de jogos digitais para multiplataformas. [S. l.: SENAC, 201-]. Documento em PDF. p. 8-9.

¹⁹ CHANDLER, Heather Maxwell. *Op. cit.*, p. 141.

consequentemente, gerando aspectos de interação entre aqueles jogadores²⁰. Para que ocorra essa interação *on-line*, os usuários são submetidos à criação de apelidos (*nicknames*), e, muitas vezes, de avatares, ou personagens de jogador, os quais atribuem determinada identidade, real ou não, para que seja controlada e utilizada no meio virtual²¹.

2.2 Os jogos eletrônicos na atualidade

Tendo em vista a evolução tecnológica dos jogos digitais, com o passar dos anos essa atividade foi ganhando mais reconhecimento, em especial, no mercado econômico, tido como um dos mais ricos e bilionários do mundo. Caracterizado como uma forma de entretenimento ideal para todas as idades, os jogos passaram a integrar diversas culturas, o que permitiu o surgimento de vários admiradores e a sua expansão para todos os continentes²².

Ainda, é necessário salientar que essa indústria dos jogos, atualmente, se encontra em patamar elevado, possuindo rápido crescimento econômico, capaz de ultrapassar até mesmo a indústria cinematográfica²³. Logo, esse crescimento deriva das diversas maneiras disponíveis para jogar, seja através de computadores, consoles, dispositivos portáteis ou em telefones celulares²⁴, sendo considerado o mercado mais proeminente²⁵.

De acordo com pesquisa feita pela *Newzoo*²⁶ e referenciada pela revista *Forbes*²⁷, foi divulgada a receita da indústria de jogos eletrônicos no valor de US\$ 175,8 bi, somente no ano de 2021, gerando expectativas de atingir US\$ 200 bilhões em 2023. Ademais, na mesma publicação da *Forbes*, a *Newzoo* reiterou a estimativa de alta no setor, atingindo 7,2% entre 2019 e 2023.

Como observado, os jogos eletrônicos possuem um extenso número de jogadores globais, os quais possuem diversas motivações para jogar, estando listadas, dentre elas, o desafio, a competição, a diversão e a interação social, permitindo servir, até mesmo como um combate ao estresse e demais problemas emocionais. Isto posto, o lazer demonstra ser o objetivo principal para os jogadores, concedendo o impulsionamento do mercado de jogos²⁸.

²⁰ RODRIGUES, Lia Carrari; MUSTARO, Pollyana Notargiacomo. Um estudo das formas de comunicação e interação em redes sociais de jogos on-line. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE FATORES HUMANOS EM SISTEMAS COMPUTACIONAIS, 8., 2008, Porto Alegre. **Anais eletrônicos** [...]. Porto Alegre: PUCRS, 2008. p. 1-4. Disponível em: https://www.inf.pucrs.br/ihc2008/pt-br/assets/files/Um_estudo_das_formas_de_comunicacao_interacao_jogos_on-line.pdf. Acesso em: 29 mar. 2022. p. 1-2.

²¹ OYA, Juliano K. M.; JUNIOR, Cleber Scoralick; HOELZ, Bruno W. P. Investigação em ambientes de jogo multijogadores online. **ICoFCS**, [s. l.], 2015. p. 53-59, 2015. DOI: <http://dx.doi.org/10.5769/C2015007>. Disponível em: <https://docplayer.com.br/10889581-Investigacao-em-ambientes-de-jogo-multijogadores-online.html>. Acesso em: 28 mar. 2022. p. 53.

²² NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. 2. ed. São Paulo: CENGAGE Learning, 2017. *E-book*. p. 47-53.

²³ SOUZA, L.; FREITAS, A. A.; HEINECK, L. F.; WATTES, J. L. Os grupos de gamers: segmentação de mercado dos jogadores de jogos eletrônicos. **Brazilian Business Review**, [s. l.], v. 18, n. 2, p. 177-195, 2021. DOI: 10.15728/bbr.2021.18.2.4. Disponível em: <https://www.bbronline.com.br/index.php/bbr/article/view/642>. Acesso em: 27 mar. 2022. p. 178.

²⁴ MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. 1. ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017. *E-book*. p. 4.

²⁵ SOUZA, L.; FREITAS, A. A.; HEINECK, L. F.; WATTES, J. L. Op. cit., p. 178.

²⁶ Empresa de análise de estatísticas, sendo referência mundial no mercado de estudo do marketing de jogos. (NEWZOO. **About Newzoo**. San Francisco [2022]. Disponível em: <https://newzoo.com/about>. Acesso em: 16 jun. 2022.)

²⁷ PACETE, Luiz Gustavo. 2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023. **Forbes**, Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>. Acesso em: 3 abr. 2022.

²⁸ SOUZA, L.; FREITAS, A. A.; HEINECK, L. F.; WATTES, J. L. Op. cit., p. 181.

Contudo, os jogos digitais não atuam exclusivamente na esfera do entretenimento, uma vez que também podem se expandir para o âmbito profissional e educacional²⁹. Assim, com o constante crescimento da indústria de jogos eletrônicos, se tornou necessário integrar novas profissões no ramo e investir em especialistas da área, como programadores, artistas, *designers*, roteiristas e produtores³⁰. Por conseguinte, as desenvolvedoras passaram a ter a necessidade de intensificar suas equipes, possibilitando dar maior atenção às expectativas dos jogadores³¹.

Logo, existem especialistas que atuam propriamente jogando, como os testadores de jogos (*testers*), que tem como atividade experimentar a jogabilidade e oferecer avaliações críticas a respeito do desenvolvimento do jogo, da mesma forma que passam a identificar o quão divertido, difícil ou tediosa está sua dinâmica. Especificamente, o testador será o primeiro a jogar aquele jogo eletrônico, porém, com o enfoque para a identificação de erros, e assim, permitir uma nova etapa do desenvolvimento, para solucionar as eventuais falhas encontradas³².

Ainda, há de se considerar que os jogos eletrônicos são diversificados, e, assim, se consolidam, inclusive, na área dos esportes eletrônicos, popularmente conhecidos como *e-sports*, onde o usuário é propriamente um jogador profissional (*pro-player*)³³. Esta prática ocorre, pois, é compreensível que na própria essência dos jogos há o senso de competitividade, que permite a migração dos esportes para o aspecto digital³⁴. Com o processo de profissionalização do atleta destes esportes eletrônicos, foi naturalmente permitida a abertura de um mercado com muitas oportunidades a serem exploradas, frente à vastidão do universo *on-line*³⁵.

À vista disso, ainda há aqueles jogos que são comercializados com o intuito de gerar conhecimento e educação, em especial aos mais jovens, servindo como uma forma de ensino, simultaneamente à distração. Outrossim, complementarmente, passaram a surgir jogos, como os de quebra-cabeça (*puzzle*), que adotaram, de forma imperceptível o entretenimento educativo, mesmo que mantendo a ideia do jogo eletrônico e sua essência para o lazer³⁶.

²⁹ BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame**. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE CIBERJORNALISMO, 5., 2014, Capo Grande. Anais [...]. [S. l.: s. n.], 2014. p. 1-16. Disponível em: <https://docplayer.com.br/2862720-A-evolucao-tecnologica-dos-jogos-eletronicos-do-videogame-para-o-newsgame-1.html>. Acesso em: 27 mar. 2022. p. 8.

³⁰ ECDD. **O mercado de jogos digitais: como é o trabalho com games no Brasil**. Rio de Janeiro, RJ: Instituto INFNET, [2020?]. Disponível em: <https://ecdd.infnet.edu.br/guia-mercado-de-jogos-brasil/>. Acesso em: 3 abr. 2022.

³¹ CHANDLER, Heather Maxwell. **Manual de produção de jogos digitais**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman Editora LTDA, 2012. p. XI-XII.

³² ROUSE III, Richard. **Game Design: Theory & Practice**. 2. ed. Sudbury: Wordware Publishing Inc, 2005. p. 483-492.

³³ SOUZA, L.; FREITAS, A. A.; HEINECK, L. F.; WATTES, J. L. Os grupos de gamers: segmentação de mercado dos jogadores de jogos eletrônicos. **Brazilian Business Review**, [s. l.], v. 18, n. 2, p. 177–195, 2021. DOI: 10.15728/bbr.2021.18.2.4. Disponível em: <https://www.bbronline.com.br/index.php/bbr/article/view/642>. Acesso em: 27 mar. 2022. p. 178.

³⁴ MABILE JUNIOR, Sidney. **Sexismo nos jogos eletrônicos: perspectivas de atletas femininas de esportes**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Universidade do Sul de Santa Catarina, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/16615>. Acesso em: 21 maio 2022. p. 17-19.

³⁵ SOUZA, L.; FREITAS, A. A.; HEINECK, L. F.; WATTES, J. L. Op. cit., p. 178.

³⁶ NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. 2. ed. São Paulo: CENGAGE Learning, 2017. *E-book*. p. 77.

2.3 Interações sociais através dos jogos multijogador *on-line*

Conforme já mencionado anteriormente, os jogos *on-line* para multidões são referência no mercado de jogos multijogador, caracterizados, essencialmente, pelas interações sociais³⁷. Desta forma, cabe importar que há a possibilidade de um jogador criar laços com outros, os quais sequer se conhecem no mundo físico, permitindo uma nova experiência social no universo virtual, o que, conjuntamente é complementado na jogabilidade do jogo eletrônico, seja de modo cooperativo ou competitivo entre os participantes³⁸.

A título exemplificativo, alguns jogos, como os *on-line* para multidões no aspecto de interpretação de papéis (*MMORPG – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) incluem componentes que forçam os jogadores a socializarem entre si, sendo parte do mecanismo do próprio jogo, como uma característica essencial para coordenar as táticas da equipe³⁹. De outra forma, em outros jogos, a comunicação entre jogadores passa a ser opcional, o que dependerá do gênero e a mecânica, onde, a partir disso, serão delineados seus componentes de interação⁴⁰.

Destarte, as empresas de desenvolvimento de jogos optaram por inserir mecanismos de comunicação dentro dos servidores multijogador, os quais possuem os recursos de voz e o *chat* por interação textual, sendo os mais comuns e usuais⁴¹. Essa elaboração permite o desenvolvimento social e cultural dos participantes, podendo variar conforme a delimitação da estrutura do jogo e as opções de comunicação, seja verbal ou não verbal, cabendo, até mesmo, ser destinadas à um contato privado ou em comunidade⁴².

A partir disso, independentemente do gênero, os jogos multijogador *on-line* possuem a característica da comunicação, e decorrente disto, podem acabar por gerar conflitos no momento em que deixa de existir a cooperação entre os jogadores. Seja por dolo ou pelo desconhecimento das normas de conduta dentro do servidor, os usuários são capazes de ocasionar conflitos prejudiciais a partir da violência suscitada⁴³.

Essa prática surge em decorrência da crença de inexistência de compromisso do indivíduo quando integrado na rede *on-line*. Desta forma, o anonimato e a ausência de corpo físico no meio digital fazem com que o jogador tenha maior chance de cometer algum ato face a outro, o que gera um espaço conceptivo para discussões, discursos de ódio e ofensas⁴⁴.

³⁷ CHANDLER, Heather Maxwell. **Manual de produção de jogos digitais**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman Editora LTDA, 2012. p. 142-143.

³⁸ ROUSE III, Richard. **Game Design: Theory & Practice**. 2. ed. Sudbury: Wordware Publishing Inc, 2005. p. 241-242.

³⁹ Ibid.

⁴⁰ SÖBKE, H.; BRÖKER, T. Um advergame para browser como catalisador da comunicação: tipos de comunicação em jogos de vídeo. **Comunicação e Sociedade**, [s. l.], v. 27, p. 53-74, 2015. DOI: 10.17231/comsoc.27(2015).2089. Disponível em: <https://revistacomsoc.pt/index.php/revistacomsoc/article/view/1115>. Acesso em: 21 maio 2022. p. 53.

⁴¹ RODRIGUES, Lia Carrari; MUSTARO, Pollyana Notargiacomo. Um estudo das formas de comunicação e interação em redes sociais de jogos *on-line*. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE FATORES HUMANOS EM SISTEMAS COMPUTACIONAIS, 8., 2008, Porto Alegre. **Anais eletrônicos [...]**. Porto Alegre: PUCRS, 2008. p. 1-4. Disponível em: https://www.inf.pucrs.br/ihc2008/pt-br/assets/files/Um_estudo_das_formas_de_comunicacao_interacao_jogos_on-line.pdf. Acesso em: 29 mar. 2022. p. 1.

⁴² SÖBKE, H.; BRÖKER, T. Op. cit., p. 53.

⁴³ RECUERO, Raquel. Atos de ameaça à face e à conversação em redes sociais na internet. In: PRIMO, Alex (org.). **Interações em Rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013. p. 51-59. p. 61-63.

⁴⁴ Ibid., p. 63-64.

Apesar da existência dos Termos de Uso (ou Termos de Serviço, ou Licença de Usuário Final) que buscam regulamentar as atividades do jogador dentro do jogo enquanto serviço⁴⁵, observa-se que muitos destes atos se concretizam ao humilhar e amedrontar as vítimas, tornando uma tipificação penal quando praticados, mesmo que no meio digital⁴⁶.

3 OS CRIMES, A INTERNET E OS JOGOS MULTIJOGADOR *ON-LINE*

Com as novas tecnologias que foram capazes de aprimorar os jogos multijogador *on-line*, surgiram, concomitantemente, relações sociais através de comunidades virtuais, capazes de proliferar condutas prejudiciais e, ao ultrapassar os limites, serem tipificadas como delitos penais. Portanto, cabe analisar o estudo em torno dos crimes digitais, suas subdivisões e a repercussão no âmbito dos jogos digitais⁴⁷.

3.1 Crimes digitais

A internet, implementada pelo Protocolo de Controle de Transferência (TCP) e pelo Protocolo de Internet (IP), trata de um meio de conexão entre dispositivos eletrônicos que permite a transferência de arquivos e dados entre aparelhos⁴⁸. Com o decorrer dos anos, essa novidade tecnológica surpreendeu a sociedade com inovações e amplitudes de operações, uma vez que se expandiu com a globalização e foi concedida sua atuação à vários campos digitais⁴⁹. O fenômeno favoreceu aspectos envolvendo a informação, a comunicação e o entretenimento⁵⁰, sendo essencial, inclusive, para o setor trabalhista, tendo em vista que se concebeu a possibilidade do teletrabalho⁵¹.

Por outro lado, mesmo que proeminente e promissora, a implementação da internet na sociedade pôde se qualificar como um domínio apto para a propagação de crimes e ser capaz de tipificar determinadas condutas digitais⁵². Portanto, em virtude da vastidão de práticas prejudiciais, tornou necessário incriminar e subdividir os crimes informáticos, surgindo, assim, os ciber-crimes próprios e impróprios⁵³.

⁴⁵ FARIA, Vinicius Cardoso; MACIEL, Cristiano; ARRUDA, Ney Alves de. Uma análise da herança digital no mundo dos jogos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 16., 2017, Curitiba. **Proceeding** [...]. Curitiba: SBC, 2017. p. 1188-1194. Disponível em:

<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/IndustriaFull/176079.pdf>. Acesso em: 21 maio 2022. p. 1188.

⁴⁶ VANCIM, Adriano Roberto; GONÇALVES, José Eduardo Junqueira. Os cybercrimes e o cyberbullying: apontamentos jurídicos ao direito da intimidade e da privacidade. **Jurisprudência Mineira**, Belo Horizonte, v. 62, n. 199, p. 36-43, out./dez. 2011. Disponível em: <https://bdjur.stj.jus.br/jspui/handle/2011/132979>. Acesso em 21 maio de 2022. p. 38-40.

⁴⁷ PIMENTEL, Clara Andrade; MELO, Philipe. Como o game design pode incentivar o comportamento tóxico em jogos online. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 19., 2020, Recife. **Proceeding** [...]. Recife: SBC. p. 448-457. Disponível em: https://www.academia.edu/44636816/Como_o_Game_Design_Pode_Incentivar_o_Comportamento_T%C3%B3xico_em_Jogos_Online. Acesso em: 2 maio 2022. p. 448-450.

⁴⁸ KUROSE, James F.; ROSS, Keith W. **Redes de computadores e a internet**. 3. ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2006. *E-book*. p. 24.

⁴⁹ CRESPO, Marcelo Xavier de Freitas. **Crimes Digitais**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2011. p. 35-36.

⁵⁰ MABILE JUNIOR, Sidney. **Sexismo nos jogos eletrônicos: perspectivas de atletas femininas de esportes**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Universidade do Sul de Santa Catarina, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/16615>. Acesso em: 21 maio 2022. p. 2.

⁵¹ GIRAudeau, Michel Olivier. Home Office. In: MARQUES, Jader; SILVA, Maurício Faria da. **O direito na era digital**. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2012. p. 135-141. p. 136.

⁵² CRESPO, Marcelo Xavier de Freitas. Op. cit., p. 44.

⁵³ REIS, Érika Lousano Sanchez. **Crimes digitais impróprios**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2021. *E-book*. p. 29-32.

Os crimes digitais próprios conceituam-se por ser aqueles em que o sujeito atua na esfera típica do instrumento eletrônico, ou seja, a sua prática ocorre propriamente na rede de internet, tendo como bens jurídicos tutelados a informação, os dados e o sistema⁵⁴. Através deste panorama se entende que estes produtos são próprios do mundo digital, podendo ser interligados somente àquele espaço⁵⁵.

De outra parte, os cibercrimes impróprios se ausentam deste aspecto exclusivo à internet, uma vez que os meios eletrônicos atuam como um mecanismo para efetivar a prática do crime⁵⁶. Ou seja, diferentemente dos crimes digitais próprios, estes são essencialmente tipos penais, tais como os crimes contra a honra, a violação à intimidade, a ameaça e a importunação sexual, taxados pelo Código Penal, mas que podem ser cometidos através de um novo *modus operandi*, como no caso, pelos recursos informáticos⁵⁷.

Apesar de extenso o rol de crimes com capacidade de serem praticados no meio *on-line*, muitos dos tipos penais digitais ocorrem dentro das comunidades virtuais, na medida em que são propícias para a motivação de conflitos em ambientes de redes digitais⁵⁸. Da mesma forma, embora da existência do Marco Civil da Internet que busca regular os comportamentos a serem adotados nas redes de computadores⁵⁹, os litígios existem concomitantemente às tentativas legislativas de disciplinar as relações sociais, transformando os conflitos digitais em cibercrimes⁶⁰.

Na atualidade, a agressão advinda de ofensas praticadas por usuários na rede de internet proporcionou expressivo prejuízo, em especial, quando relacionados ao *cyberbullying*. Essa modalidade de *bullying*, ocorrida no meio digital, capacita traumas e efeitos psicológicos negativos nas vítimas, mas que muitas vezes rompem os limites e passam a se caracterizar como crimes impróprios, em especial, aqueles relativos à honra, ameaça e perturbação do usuário⁶¹.

Em suma, os conflitos em ambientes virtuais se evidenciam em diversas esferas, todavia, o que diz respeito aos jogos multijogador *on-line*, é possível identificar relevante destaque⁶².

Em princípio, os comportamentos delituosos dos jogadores dispõem de diversas origens, porém, o maior embasamento resulta da ideia de fomentar a discordância entre participantes de um servidor (*troll*), o que deriva de uma motivação voltada para a vingança, o entretenimento, ou até mesmo fundamentada no preconceito e na raiva. Também é possível sustentar que a

⁵⁴ CRESPO, Marcelo Xavier de Freitas. **Crimes Digitais**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2011. p. 63.

⁵⁵ FRANÇA, Leandro Ayres. Cibercriminologias. In: CARLEN, Pat; FRANÇA, Leandro Ayres (org.). **Criminologias Alternativas**. Porto Alegre: CanalCiências Criminais, 2017. p. 221-243. p. 237-238.

⁵⁶ REIS, Érika Lousano Sanchez. **Crimes digitais impróprios**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2021. *E-book*. p. 31.

⁵⁷ Ibid.

⁵⁸ AMORIM, Maria Eduarda Livramento. **A legislação brasileira frente aos crimes virtuais impróprios nos jogos online**. 2021. Monografia (Graduação em Direito) – Graduação e Especialização em Direito, Universidade do Sul de Santa Catarina, Ânima Educação, Florianópolis, 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/20612>. Acesso em: 20 mar. 2022. p. 19-20.

⁵⁹ BRASIL. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Brasília, DF: Presidência da República, 2014. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm. Acesso em: 16 abr. 2022.

⁶⁰ AMORIM, Maria Eduarda Livramento. Op. cit., p. 25.

⁶¹ WENDT, Emerson; JORGE, Higor Vinicius Nogueira. **Crimes cibernéticos: ameaças e procedimentos de investigação**. 1. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2012. p. 103.

⁶² PIMENTEL, Clara Andrade; MELO, Philipe. Como o game design pode incentivar o comportamento tóxico em jogos online. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 19., 2020, Recife. **Proceeding** [...]. Recife: SBC. p. 448-457. Disponível em: https://www.academia.edu/44636816/Como_o_Game_Design_Pode_Incentivar_o_Comportamento_T%C3%B3xico_em_Jogos_Online. Acesso em: 2 maio 2022. p. 448.

busca pelo controle e empoderamento daquele núcleo social reflita como fato impulsionador, apesar das razões serem subjetivas a cada usuário agressor⁶³.

De outra parte, constata-se que os comportamentos conflituosos não se restringem somente a um fator, devendo ser considerada, também, a arquitetura do jogo, na medida em que a própria jogabilidade e mecânica possa exigir o instinto competitivo do usuário, e consequentemente, ocasionar condutas incrimináveis⁶⁴.

3.2 O anonimato nos jogos multijogador *on-line*

Ao averiguar a possibilidade de inserção de um sujeito no universo digital dos jogos *on-line*, se verifica a necessidade de um cadastro do usuário na respectiva plataforma digital que hospeda o jogo. De modo geral, os requisitos e informações necessários para a criação da conta tendem a ser diversificados, tendo em vista que cada empresa elabora a sua própria regulamentação através dos Termos de Serviço⁶⁵.

A título exemplificativo, a *Blizzard Entertainment*, criadora de jogos famosos como *World of Warcraft* e *Overwatch*, se utiliza de dados como o país de origem, nome e sobrenome, data de nascimento, e-mail e celular do usuário para a devida criação de uma conta na plataforma, sob a tese de servir para a identificação do jogador⁶⁶. Por outro lado, a *Riot Games*, desenvolvedora de jogos como *League of Legends* e *Valorant*, restringe as exigências de informações, as quais são voltadas somente para o e-mail e data de nascimento do usuário⁶⁷.

Ocorre que, mesmo exigindo os dados do jogador para a criação de uma conta, observa-se considerável relativização com a identidade real do sujeito, um fator meramente facultativo de atenção pelas desenvolvedoras⁶⁸. Não obstante, a opção dessa exposição de informações (como nome e sobrenome reais) também recaem ao próprio jogador, quando passível de configuração no servidor do jogo⁶⁹. À vista disso, o jogador, ao acessar sua conta, será visto

⁶³ FRAGOSO, Suely. HUEHUEHUE eu sou BR: spam, trollagem e griefing nos jogos online. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 37., 2014, Foz do Iguaçu. **Anais eletrônicos** [...]. Foz do Iguaçu: INTERCOM, 2014. p. 1-15. Disponível em: https://www.academia.edu/8230145/HUEHUEHUE_eu_sou_BR_spam_trollagem_e_griefing_nos_jogos_online%20-%20acesso%20em%202002/05/22. Acesso em: 2 maio 2022. p. 8-11.

⁶⁴ PIMENTEL, Clara Andrade; MELO, Philippe. Como o game design pode incentivar o comportamento tóxico em jogos online. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 19., 2020, Recife. **Proceeding** [...]. Recife: SBC. p. 448-457. Disponível em: https://www.academia.edu/44636816/Como_o_Game_Design_Pode_Incentivar_o_Comportamento_T%C3%B3xico_em_Jogos_Online. Acesso em: 2 maio 2022. p. 448-449.

⁶⁵ CONSALTER, Zilda Mara; ANJOS, Alessandro dos. Apontamentos jurídicos acerca das contas de jogos eletrônicos online. **Revista Eletrônica Direito e Sociedade**, Canoas, RS, v. 6, n. 1, p. 320-337, maio 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.18316/REDES.v6i1.4504>. Disponível em: https://www.academia.edu/70414994/Apontamentos_jur%C3%ADdicos_acerca_das_contas_de_jogos_eletr%C3%B4nicos_online. Acesso em: 2 maio 2022. p. 329.

⁶⁶ 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-da-blizzard-entertainment#1238494834>. Acesso em: 22 maio 2022. Seção 1.

⁶⁷ 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>. Acesso em: 22 maio 2022. Seção 1.1-1.2.

⁶⁸ CONSALTER, Zilda Mara; ANJOS, Alessandro dos. Op. cit., p. 328-329.

⁶⁹ BLIZZARD. **Real ID**. Irvine, 2021. Disponível em: https://us.battle.net/support/pt/article/23686?_ga=2.211423761.523356633.1653249514-2068777052.1653249514. Acesso em: 22 maio 2022.

apenas por seu nome de usuário, criado e elaborado conforme sua própria vontade e ausente de informações reais⁷⁰.

A premissa para a ocorrência da diversidade de conflitos na esfera digital, em especial nos jogos multijogador *on-line*, surge a partir do encapsulamento do usuário agressor, uma vez que a identidade pessoal física é oculta ao adentrar no universo virtual. Desta forma, é possível afirmar que o anonimato é um elemento essencial para a capacidade de afastar o sujeito da realidade e inseri-lo como usuário em um mundo artificial, o qual o mesmo acredita ter total controle das suas ações e efeitos gerados⁷¹.

Sob essa ótica, observa-se que o anonimato é o principal incentivo para a prática de comportamentos agressivos advindos da esfera dos jogos multijogador *on-line*, considerando que há a dificuldade de identificação do agressor⁷².

3.3 Tipificações penais nos jogos multijogador *on-line*

O universo digital é submerso em crimes, seja aqueles praticados contra o meio informático (crimes digitais próprios), ou aqueles crimes comuns e especiais manejados por um novo *modus operandi* (crimes digitais impróprios)⁷³. Apesar de estabelecidas estas classificações, deve-se, substancialmente, considerar que o sujeito ativo ainda é um cidadão do mundo real, o que torna necessário encará-lo como um agente criminoso, mesmo que na esfera virtual⁷⁴.

No entanto, se compreende que o ambiente da internet facilitou a prática de diversos crimes, bem como dificultou a responsabilização penal, visto que transformou convicções e proporcionou empecilhos à aplicação da legislação, uma vez que a ideia de tempo e lugar do crime se tornou abstrata frente ao mundo digital⁷⁵. Não obstante, identifica-se a fragmentação do *iter criminis* ao constatar ocorrências delitivas que ultrapassam fronteiras territoriais, promovendo perspectivas alteradas do padrão penal e processual penal, em decorrência da velocidade da prática do crime, da distância entre os locais da ação e do dano e a quantia de usuários envolvidos⁷⁶.

Mesmo com diversos obstáculos referentes aos cibercrimes, as infrações cometidas nos jogos multijogador *on-line* abarcam um extenso rol de condutas incrimináveis com o uso da

⁷⁰ SALVIONE, William Braga. **Tutela jurídica dos direitos da personalidade nas relações interpessoais intermediadas por jogos online**. 2015. Monografia (Graduação em Direito) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de Direito, Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/21926727/TUTELA_JUR%C3%8DDICA_DOS_DIREITOS_DA_PERSONALIDADE_NAS_RELAS_C3%87%C3%95ES_INTERPESSOAS_INTERMEDIADAS_POR_JOGOS_ONLINE. Acesso em: 2 maio 2022. p. 73.

⁷¹ PIMENTEL, Clara Andrade; MELO, Philipe. Como o game design pode incentivar o comportamento tóxico em jogos online. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL*, 19., 2020, Recife. **Proceeding** [...]. Recife: SBC. p. 448-457. Disponível em: https://www.academia.edu/44636816/Como_o_Game_Design_Pode_Incentivar_o_Comportamento_T%C3%B3xico_em_Jogos_Online. Acesso em: 2 maio 2022. p. 450.

⁷² RECUERO, Raquel. Ato de ameaça à face e à conversação em redes sociais na internet. *In: PRIMO, Alex (org.). Interações em Rede*. Porto Alegre: Sulina, 2013. p. 51-69. p. 63-65.

⁷³ FERREIRA, Ivette Senise. A criminalidade de informática. *In: LUCCA, Newton de; FILHO, Adalberto Simão. Direito & Internet*. São Paulo: Quartier Latin, 2005. p. 237-266. p. 263-266.

⁷⁴ DAOUN, Alexandre Jean; BLUM, Renato M. S. Opice. Cybercrimes. *In: LUCCA, Newton de; FILHO, Adalberto Simão. Direito & Internet*. São Paulo: Quartier Latin, 2005. p. 141-152. p. 142.

⁷⁵ LACERDA, Wagner Carvalho de. Responsabilização criminal frente às redes sociais. *In: MARQUES, Jader; SILVA, Maurício Faria da. O direito na era digital*. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2012. p. 189-197. p. 194-195.

⁷⁶ CRESPO, Marcelo Xavier de Freitas. **Crimes Digitais**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2011. p. 177.

internet⁷⁷, e assim, as empresas desenvolvedoras, através de seus Termos de Uso, optaram por elencar regras aplicáveis aos usuários com o intuito de relacionar comportamentos inapropriados e eventualmente puníveis administrativamente na esfera privada⁷⁸. Dentre essas práticas listadas, a empresa *Riot Games* inseriu em seu rol ilustrativo condutas como linguagem ofensiva, discurso de ódio, assédio sexual, ameaças, abuso emocional, exposição de informações e bullying, passíveis de denúncias pelos próprios jogadores⁷⁹. Complementarmente, no que tange a *Blizzard Entertainment*, a desenvolvedora refere a proibição de utilizar a plataforma para violar qualquer legislação local, mas ainda assim, enaltece a maioria das condutas já listadas pela *Riot Games*⁸⁰.

Considerando a preocupação das empresas desenvolvedoras em regular devidamente a proibição destas práticas possivelmente criminais cometidas na esfera dos jogos multijogador *on-line*, observa-se que a lista de infrações salienta, em especial, aquelas condutas formais, voltadas aos crimes contra a honra, os crimes de ameaça e de assédio sexual⁸¹.

3.3.1 Crimes contra a honra

Diante da diversificada composição de sujeitos nas comunidades virtuais, a generalidade de discordâncias acabou por arquitetar cenários mais gravosos⁸², que por sua vez, ocasionam a preocupação com a preservação da harmonia social, bem como com a conservação da identidade positiva daquela empresa desenvolvedora e sua marca⁸³.

Desta forma, as comunidades, inclusive as virtuais, dependem das relações interpessoais e sua coexistência com a dignidade humana coletiva, direcionadas ao respeito da personalidade individual, para que surja um ambiente agradável. Havendo a quebra dessa harmonia e a instauração de conflitos, o surgimento de algumas ofensas excede o que é socialmente tolerável, passando a tipificar penalmente a conduta e a reconhecendo como um dos crimes contra a honra. Assim, o bem jurídico tutelado passa a ser propriamente a honra, tendo em vista que se busca proteger os sentimentos éticos-sociais do indivíduo, quando efetuada a conduta caluniosa (art. 138, CP), difamatória (art. 139, CP) ou injuriosa (art. 140, CP)⁸⁴.

⁷⁷ DAOUN, Alexandre Jean; BLUM, Renato M. S. Opice. Cybercrimes. In: LUCCA, Newton de; FILHO, Adalberto Simão. **Direito & Internet**. São Paulo: Quartier Latin, 2005. p. 141-152. p. 189-194.

⁷⁸ PIMENTEL, Clara Andrade; MELO, Philippe. Como o game design pode incentivar o comportamento tóxico em jogos online. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 19., 2020, Recife. **Proceeding** [...]. Recife: SBC. p. 448-457. Disponível em: https://www.academia.edu/44636816/Como_o_Game_Design_Pode_Incentivar_o_Comportamento_T%C3%B3xico_em_Jogos_Online. Acesso em: 2 maio 2022. p. 448.

⁷⁹ 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>. Acesso em: 22 maio 2022. Seção 7.1.

⁸⁰ BLIZZARD. **Contrato de licença de usuário final da Blizzard**. Irvine, 2021. Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/legal/48fca57-2657-43b3-9c4b-b6d986a991b9/contrato-de-licenca-de-usuario-final-da-blizzard>. Acesso em: 22 maio 2022. Seção 1.C.XI-XII.

⁸¹ RIOT GAMES. Op. cit., seção 7.1.

⁸² RECUERO, Raquel. Atos de ameaça à face e à conversação em redes sociais na internet. In: PRIMO, Alex (org.). **Interações em Rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013. p. 51-69. p. 60-61.

⁸³ CONSALTER, Zilda Mara; ANJOS, Alessandro dos. Apontamentos jurídicos acerca das contas de jogos eletrônicos online. **Revista Eletrônica Direito e Sociedade**, Canoas, RS, v. 6, n. 1, p. 320-337, maio 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.18316/REDES.v6i1.4504>. Disponível em: https://www.academia.edu/70414994/Apontamentos_jur%C3%ADdicos_acerca_das_contas_de_jogos_eletr%C3%B4nicos_online. Acesso em: 2 maio 2022. p. 332.

⁸⁴ BITENCOURT, Cezar Roberto. **Tratado de direito penal: parte especial: crimes contra a pessoa – arts. 121 a 154-B**. 22. ed. v.2. São Paulo: Editora Saraiva, 2022. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553622920/>. Acesso em: 3 jun. 2022. p. 224.

No universo dos jogos multijogador *on-line*, se tem que a prática dos referidos crimes ocorra pelas vias textuais e verbais, uma vez que se está diante de um grupo de usuários⁸⁵. Isto é, a honra objetiva é a mais atacada, considerando que na calúnia e na difamação se tem como requisito a presença de terceiros. Desse modo, a imputação de fato criminoso, sabidamente inverídico (calúnia) e a atribuição de fato ofensivo à reputação da pessoa (difamação) se relacionam com a perturbação da boa imagem da vítima, fragilizando sua dignidade⁸⁶.

De outra parte, a injúria move-se para o campo da honra subjetiva, o que atribui perspectivas depreciativas à própria imagem da vítima. Desta forma, a utilização de adjetivos pejorativos torna essencial ao tipo penal, enquanto a presença de terceiros se torna irrelevante e o enfoque passa a ser a proteção da forma com que a pessoa se enxerga⁸⁷. Nesta hipótese, a mera comunicação pela rede digital capacita a configuração do crime⁸⁸.

3.3.2 Crime de ameaça

Em que pese as relações sociais nos jogos multijogador *on-line* derivarem, em sua maioria, do anonimato, crimes como aqueles contra a liberdade individual também demonstram ser presentes nas redes digitais⁸⁹. Por esta perspectiva, o crime de ameaça (art. 147, CP), em especial, trata de um tipo autônomo e baseado na ideia de atormentar e amedrontar alguém, com enfoque na perturbação da sua tranquilidade enquanto atribui inseguranças ao ofendido⁹⁰.

Para que seja realmente efetivado o crime, este deverá ser estruturado através de palavras verbalizadas ou por escrito através dos canais de comunicação, no caso do meio digital⁹¹. Ademais, a intenção ou não do agressor de cumprir com essa ameaça se torna indiferente, diante dos estados de ira, raiva ou cólera que podem contribuir com a vontade de exercer essa intimidação⁹², frente ao resultado negativo de eventos do jogo⁹³.

Logo, para que a ameaça seja eficaz frente à vítima, identifica-se como necessária a capacidade discernitiva do sujeito passivo, para que reconheça a gravidade do mal anunciado⁹⁴. Portanto, constatando elevado número de jovens, inclusive de menores absolutamente

⁸⁵ CRESPO, Marcelo Xavier de Freitas. **Crimes Digitais**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2011. p. 90.

⁸⁶ NUCCI, Guilherme de Souza. **Manual de direito penal: parte geral, parte especial**. 2. ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2006. p. 623-626.

⁸⁷ PRADO, Luiz Regis. **Curso de direito penal brasileiro: parte especial**, arts. 121 a 249. 10. ed. v. 2. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2011. p. 288-298.

⁸⁸ MORAL, Caio Fernando Yamamoto. Crimes informáticos e sua perpetração contra a honra praticados com o uso do computador. **Em Tempo**, [s. l.], v. 8, p. 11-29, ago./set. 2011. DOI: <https://doi.org/10.26729/et.v8i0.271>. Disponível em: <https://revista.univem.edu.br/emtempo/article/view/271>. Acesso em 8 maio 2022. p. 19-20.

⁸⁹ OYA, Juliano K. M.; JUNIOR, Cleber Scoralick; HOELZ, Bruno W. P. Investigação em ambientes de jogo multijogadores online. **ICoFCS**, [s. l.], 2015. p. 53-59, 2015. DOI: <http://dx.doi.org/10.5769/C2015007>. Disponível em: <https://docplayer.com.br/10889581-Investigacao-em-ambientes-de-jogo-multijogadores-online.html>. Acesso em: 28 mar. 2022. p. 53.

⁹⁰ BITENCOURT, Cezar Roberto. **Tratado de direito penal: parte especial: crimes contra a pessoa – arts. 121 a 154-B**. 22. ed. v.2. São Paulo: Editora Saraiva, 2022. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553622920/>. Acesso em: 3 jun. 2022. p. 273-274.

⁹¹ CRESPO, Marcelo Xavier de Freitas. Op. cit., p. 88.

⁹² PRADO, Luiz Regis. Op. cit., p. 319-325.

⁹³ FRAGOSO, Suely. HUEHUEHUE eu sou BR: spam, trollagem e griefing nos jogos online. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 37., 2014, Foz do Iguaçu. **Anais eletrônicos** [...]. Foz do Iguaçu: INTERCOM, 2014. p. 1-15. Disponível em: https://www.academia.edu/8230145/HUEHUEHUE_eu_sou_BR_spam_trollagem_e_griefing_nos_jogos_online%20-%20acesso%20em%202002/05/22. Acesso em: 2 maio 2022. p. 9.

⁹⁴ MIRABETE, Julio Fabbrini. **Manual de direito penal: parte especial**, arts. 121 a 234 do CP. 22. ed. vol. 2. São Paulo: Atlas, 2004. p. 180.

incapazes que participam de jogos multijogador *on-line*, há a relativização da eficácia desta conduta⁹⁵.

3.3.3 Assédio sexual e assédio virtual

Analisando o extenso histórico cultural existente no mundo, percebe-se que aspectos sociais se desenvolveram, inclusive, no próprio desenrolar da naturalização da violência contra a mulher⁹⁶. Desta forma, em face das raízes culturais machistas, o controle patriarcal sobre o corpo e a liberdade sexual feminina se sobressaíram⁹⁷, expandindo também para os jogos multijogador *on-line*, fazendo entender que esse seria um ambiente masculino⁹⁸. Em virtude disso, a violência de gênero encontrada no meio digital dos jogos se caracteriza de forma esporádica e fundamentada pela condição de ser mulher, o que deriva de uma questão histórica dos próprios jogos, unida ao anonimato do agressor que facilita os ataques⁹⁹.

Apesar do crime de assédio sexual ser tipificado, ele somente será criminalizado quando cometido por superior hierárquico, para que seja concedida alguma vantagem derivada do constrangimento da vítima¹⁰⁰. Desta forma, o artigo 216-A do Código Penal, apesar de ser popularmente indicado como fonte normativa aplicável, possui uma série de exigências que não condizem com o evento dos jogos multijogador *on-line*, apesar de também poder ser executado pelo meio escrito e digital¹⁰¹.

Com isso, a ideia utilizada para a violência de gênero parte do preceito da existência de um assédio virtual, muito semelhante ao *cyberbullying*, mas sem a necessidade de episódios sucessivos e constantes. Nessas situações, ocasiões que envolvam mensagens com conotação sexual, envio de fotos íntimas e comentários pejorativos são algumas práticas perpetradas no mundo *on-line*. Contudo, esses comportamentos carecem de um tipo penal específico, vindo a ser aplicável, quando possível, a penalização dos crimes contra a honra ou de contravenções penais, como a perturbação da tranquilidade. Assim, a conduta só será penalmente relevante se ela constituir algum fato típico¹⁰².

Em verdade, esses ataques contra as mulheres nos jogos multijogador *on-line* predominam a esfera da violência psicológica e sexual a partir de xingamentos que provocam

⁹⁵ MOURATO, Ana Sofia Coelho. **As crianças e as competências adquiridas através dos jogos digitais**. 2014. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação) – Departamento de Sociologia, Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2014. Disponível em: <https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/9153>. Acesso em: 4 jun. 2022. p. 3-4.

⁹⁶ SILVA, Julia Rocha Chaves de Queiroz e; SANTANA, Israel José. A construção da sociedade patriarcal no Brasil e a naturalização da violência contra a mulher. *In*: HINTZE, Helio (org.). **Desnaturalização do machismo estrutural na sociedade brasileira**. Jundiaí: Paco Editorial, 2020. p. 45-62.

⁹⁷ *Ibid.*

⁹⁸ PUPO, Nayana Louise Saqui; ÁVILA, Gustavo Noronha de. Violência contra a mulher nos jogos online. **Revista de Movimentos Sociais e Conflitos**, Porto Alegre, v. 4, n. 2, p. 126-146, jul./ago. 2018. Disponível em: https://www.academia.edu/56321968/Viol%C3%Aancia_contra_a_mulher_os_jogos_online. Acesso em: 2 maio 2022. p. 127.

⁹⁹ *Ibid.*, p. 134.

¹⁰⁰ SILVA, Wellington Cesar Lima e. Aspectos controversos do assédio sexual. *In*: JESUS, Damásio E. de; LUIZ, Flávio Gomes (org.). **Assédio sexual**. São Paulo: Saraiva, 2002. p. 159-183. p. 171.

¹⁰¹ CUNHA, Rogério Sanches. **Manual de direito penal: parte especial (arts. 121 ao 361)**. 6. ed. Salvador: JusPODIVM, 2014. p. 475.

¹⁰² FUNDAÇÃO ESCOLAR SUPERIOR DO MINISTÉRIO PÚBLICO. **Você sabe o que configura como assédio virtual? Descubra aqui!** Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://fmp.edu.br/voce-sabe-o-que-configura-como-assedio-virtual-descubra-aqui/>. Acesso em: 5 jun. 2022.

aflição em decorrência dos impactos na saúde mental¹⁰³. Porém, essa preocupação também se desloca à certas minorias, que são vítimas de ataques por conta do preconceito, seja racial, religioso, pela idade ou pela orientação sexual. Nesse sentido, os discursos de ódio dão origem às práticas deste crime, que apesar de afetar um grupo específico, fomenta a ideia de exclusão e intolerância, proporcionando o surgimento de ilícitos penais, como a própria injúria racial¹⁰⁴.

4 O PROCESSO DE INVESTIGAÇÃO NOS JOGOS MULTIJOGADOR *ON-LINE*

Tendo em vista a existência dos crimes na esfera dos jogos multijogador *on-line*, surge a necessidade de investigar as condutas praticadas pelos agressores anônimos. Apesar da dificuldade de identificação do sujeito ativo, cabe analisar os meios e as possibilidades do Estado para executar o *jus puniendi*¹⁰⁵.

4.1 Empresas desenvolvedoras e termos de uso

Estabelecidos os serviços a serem prestados por uma empresa no meio da internet, a ausência de determinada legislação impactou na capacidade de controle do negócio jurídico, surgindo a necessidade da regulamentação através de um contrato entre as partes. Desta forma, qualquer usuário que opte por acessar serviços *on-line* estará sujeito à regulamentação jurídica de cada empresa, devendo concordar com os Termos de Uso¹⁰⁶, sob pena de não poder criar sua conta e utilizar os serviços¹⁰⁷. No universo dos jogos multijogador *on-line* a condição não foi diferente. Em verdade, neste setor, há a necessidade de vasta implementação normativa, tendo em vista que o jogador também estará diante de transações financeiras e relações com outros usuários¹⁰⁸.

No caso da empresa *Riot Games*, a desenvolvedora denomina sua regulamentação como “Termos de Serviço”, explicitando o dever do jogador de cumprir com as regras do usuário. Nesse tópico, surge a possibilidade da aplicação de medidas disciplinares àqueles usuários que praticarem condutas inadequadas, o que gera como consequência o banimento temporário, a suspensão ou o encerramento e exclusão da conta, em casos mais graves¹⁰⁹. No mesmo sentido, a *Blizzard Entertainment* normatiza seus serviços através do “Contrato de Licença de

¹⁰³ CALLOU, Regiane Clarice Macedo *et al.* Cyberbullying e violência de gênero em jogos online. **Saúde e Pesquisa**. [S. l.]: v. 14, n. 3, p. 1-15, jul./set. 2021. DOI: 10.17765/2176-9206.2021v14n3e7920. Disponível em: <https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/saudpesq/article/view/7920>. Acesso em: 4 abr. 2022. p. 12.

¹⁰⁴ HARDY, Stevie-Jade; CHAKRABORTI, Neil. Crimes de Ódio. In: CARLEN, Pat; FRANÇA, Leandro Ayres (org.). **Criminologias Alternativas**. Porto Alegre: CanalCiências Criminais, 2017. p. 345-363. p. 351-354.

¹⁰⁵ WENDT, Emerson; JORGE, Higor Vinicius Nogueira. **Crimes cibernéticos: ameaças e procedimentos de investigação**. 1. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2012. p. 129.

¹⁰⁶ CARNEIRO, Ramon Mariano. “Li e aceite”: violações a direitos fundamentais nos termos de uso das plataformas digitais. **internet&sociedade**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 200-229, fev./2020. Disponível em: <https://revista.internetlab.org.br/wp-content/uploads/2020/02/Li-e-aceito.pdf>. Acesso em: 6 jun. 2022. p. 207.

¹⁰⁷ CONSALTER, Zilda Mara; ANJOS, Alexsandro dos. Apontamentos jurídicos acerca das contas de jogos eletrônicos online. **Revista Eletrônica Direito e Sociedade**, Canoas, RS, v. 6, n. 1, p. 320-337, maio 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.18316/REDES.v6i1.4504>. Disponível em: https://www.academia.edu/70414994/Apontamentos_jur%C3%ADdicos_acerca_das_contas_de_jogos_eletr%C3%B4nicos_online. Acesso em: 2 maio 2022. p. 332.

¹⁰⁸ *Ibid.*, p. 328-329.

¹⁰⁹ 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>. Acesso em: 22 maio 2022. Seção 2.1.2.

Usuário Final”, censurando determinadas práticas contrárias aos termos, sob pena de suspensão ou revogação dos direitos ao uso daqueles serviços¹¹⁰.

Ao fim, não demorou muito para que diversos casos de banimentos ou exclusões de contas surgissem no Poder Judiciário brasileiro, voltados, sobretudo, para o não cumprimento dos referidos Termos de Serviço das empresas de desenvolvimento de jogos multijogador *online*¹¹¹. Em caso ajuizado no Tribunal de Justiça de Minas Gerais, o juiz responsável julgou improcedente a ação manejada por um usuário em face da *Riot Games*, na tentativa de recuperar sua conta excluída no jogo *League of Legends*. De acordo com a sentença proferida, o usuário teria praticado conduta injuriosa contra outro jogador, vindo a infringir os Termos de Uso da empresa. Assim, a desenvolvedora teria aplicado a correta punição, anteriormente prevista em regulamentação contratual própria¹¹².

Porém, para que ocorra a devida punição aos usuários agressores, as empresas adotaram mecanismos aptos a colaborar com a moderação dos jogos, levando em consideração a extensão de eventos prejudiciais às comunidades de jogadores na internet, que pudessem infringir os Termos de Serviço das empresas. Nesse plano, os próprios jogadores se utilizam dos canais de denúncia, que os possibilita reportar à empresa quais comportamentos ocorreram na partida para que sejam aplicadas as penalidades aos usuários infratores¹¹³.

Contudo, a mera exclusão da conta, em muitas das vezes, não acarreta relevante impacto no jogador agressor. Apesar da possibilidade de pleitear na justiça a sua recuperação, ainda é viável a criação de uma nova conta, mas com outro apelido de jogo¹¹⁴. Ou seja, considerando a delimitação de informações necessárias para o cadastramento nos serviços da empresa (*e-mail*, data de nascimento, país de origem), poderá um mesmo jogador ter mais de um usuário¹¹⁵.

Nesse sentido, surge a complexidade de transformar os jogos em ambientes harmoniosos¹¹⁶, o que faz ser plausível buscar uma responsabilização criminal do jogador ofensor¹¹⁷, tendo em vista a ausência de responsabilidade das empresas desenvolvedoras¹¹⁸.

¹¹⁰ BLIZZARD. **Contrato de licença de usuário final da Blizzard**. Irvine, 2021. Disponível em:

<https://www.blizzard.com/pt-br/legal/48fca57-2657-43b3-9c4b-b6d986a991b9/contrato-de-licenca-de-usuario-final-da-blizzard>. Acesso em: 22 maio 2022. Seção 1.A.VIII.

¹¹¹ OPICE BLUM. **E-GAMES: Principais desafios enfrentados pelos empreendedores**. São Paulo: Opice Blum, 2021. Disponível em: <https://opiceblum.com.br/cartilha-e-games-principais-desafios-enfrentados-pelos-empresendedores/>. Acesso em: 3 abr. 2022. p. 19.

¹¹² BELO HORIZONTE. Tribunal de Justiça (Procedimento do Juizado Especial Cível). **Sentença nº 9005035.77.2017.813.0024**. 6. Unidade Jurisdicional Cível. Promovente: Daniel Boczar Leao. Promovido: Riot Games Serviços Ltda. Juiz Leigo: Vicente Expedito Martins Neto, 4 de abril de 2017. Disponível em: <https://www5.tjmg.jus.br/jurisprudencia/downloadArquivo.do?sistemaOrigem=2&codigoArquivo=19702828&hashArquivo=null>. Acesso em: 4 jun. 2022.

¹¹³ PIMENTEL, Clara Andrade; MELO, Philipe. Como o game design pode incentivar o comportamento tóxico em jogos online. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 19., 2020, Recife. **Proceeding** [...]. Recife: SBC. p. 448-457. Disponível em: https://www.academia.edu/44636816/Como_o_Game_Design_Pode_Incentivar_o_Comportamento_T%C3%B3xico_em_Jogos_Online. Acesso em: 2 maio 2022. p. 448.

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 448-449.

¹¹⁵ CONSALTER, Zilda Mara; ANJOS, Alexsandro dos. Apontamentos jurídicos acerca das contas de jogos eletrônicos online. **Revista Eletrônica Direito e Sociedade**, Canoas, RS, v. 6, n. 1, p. 320-337, maio 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.18316/REDES.v6i1.4504>. Disponível em: https://www.academia.edu/70414994/Apontamentos_jur%C3%ADdicos_acerca_das_contas_de_jogos_eletr%C3%B4nicos_online. Acesso em: 2 maio 2022. p. 328.

¹¹⁶ PIMENTEL, Clara Andrade; MELO, Philipe. *Op. cit.*, p. 448.

¹¹⁷ LACERDA, Wagner Carvalho de. Responsabilização criminal frente às redes sociais. In: MARQUES, Jader; SILVA, Maurício Faria da. **O direito na era digital**. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2012. p. 189-197. p. 194.

¹¹⁸ CONSALTER, Zilda Mara; ANJOS, Alexsandro dos. *Op. cit.*, p. 329-330.

A título exemplificativo, as empresas *Riot Games*¹¹⁹ e *Blizzard Entertainment*¹²⁰ estabeleceram as mesmas diretrizes quanto ao processamento de dados dos jogadores, uma vez que estão descritas nas suas respectivas Políticas de Privacidade, passíveis de serem lidas antes de o jogador concordar com elas para utilizar os serviços.

As empresas se utilizam dos dados adquiridos para várias razões, em especial, como uma forma de gerência de configurações, publicidade, *marketing* e segurança dos jogadores. Neste sentido, sem perceber, o usuário acaba fornecendo dados além daqueles no momento em que realizou seu cadastro na plataforma¹²¹. Portanto, há a disponibilização de novas informações para a desenvolvedora quando realiza compras (microtransações) dentro do jogo, participa de pesquisas formuladas pela empresa, oferece alguma denúncia ou realiza seu cadastro através das redes sociais. Da mesma forma, existem dados coletados automaticamente pelas desenvolvedoras, que capacitam a identificação do dispositivo e *software* utilizados, localização geográfica, idioma e IP. Ademais, também são registrados e armazenados os históricos de comunicação via *chat* de voz e texto dentro do jogo. Nesta situação, as empresas podem retirar de si a responsabilidade de monitorá-las¹²².

Observa-se, nesse contexto, que diversos dados, mesmo aqueles não oferecidos pelo jogador, são reservados pela empresa desenvolvedora. Da mesma forma, os atos praticados, como condutas inadequadas, também são resguardados¹²³. Desta maneira, surge, de forma expressa nos Termos de Uso e Políticas de Privacidade, o direito de divulgar as comunicações e dados para atender legislações, processos judiciais, requerimentos de autoridades, e, inclusive, para relatar um crime ou outro comportamento ofensivo¹²⁴.

4.2 Investigação criminal nos jogos multijogador *on-line*

Considerando a vastidão de condutas tipificadas e presentes no universo digital, tem-se determinada atenção com a possibilidade ou não de responsabilizar o sujeito ativo, eis que já existentes as diretrizes consideradas preventivas do espaço administrativo das empresas de jogos, que buscam impedir novos comportamentos inadequados. Desta forma, o direito penal digital se mantém sob o viés dos princípios da proporcionalidade e da *ultima ratio legis*, tendo em vista que nem todas as práticas são verdadeiros delitos criminais e de risco¹²⁵.

Contudo, o anonimato, objeto de problematização, fornece uma liberalidade intangível ao usuário, transformando características de gênero, idade e religião, o que, muitas vezes, não acaba correspondendo com a identidade real do sujeito. Portanto, as condutas e comportamentos tendem a exorbitar o socialmente tolerável, em vista do sentimento de

¹¹⁹ RIOT GAMES. **Política de privacidade da Riot Games**. São Paulo, 2021. Disponível em:

<https://www.riotgames.com/pt-br/privacy-notice->

BR#:~:text=Podemos%20coletar%20dados%20por%20meio,os%20Servi%C3%A7os%20da%20Riot%20(p.

Acesso em: 22 maio 2022.

¹²⁰ BLIZZARD. **Contrato de licença de usuário final da Blizzard**. Irvine, 2021. Disponível em:

[https://www.blizzard.com/pt-br/legal/48fca57-2657-43b3-9c4b-b6d986a991b9/contrato-de-licenca-de-](https://www.blizzard.com/pt-br/legal/48fca57-2657-43b3-9c4b-b6d986a991b9/contrato-de-licenca-de-usuario-final-da-blizzard)

usuario-final-da-blizzard. Acesso em: 22 maio 2022.

¹²¹ RIOT GAMES. Op. cit., seção III.

¹²² BLIZZARD. Op. cit., seção I.A.III.

¹²³ RIOT GAMES. Op. cit., seção III.

¹²⁴ BLIZZARD. Op. cit., Seção I.A.X.

¹²⁵ CRESPO, Marcelo Xavier de Freitas. **Crimes Digitais**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2011. p. 109-110.

impunidade do agressor¹²⁶. Assim, haverá a possibilidade de recorrer à via judicial quando existente prévia previsão legal na prática efetuada¹²⁷.

Estes crimes digitais podem ser noticiados e apurados em delegacias especializadas no departamento de meios eletrônicos, mas será através do inquérito policial que surgirá o conhecimento da autoria e da materialidade delitiva. Neste sentido, pode se afirmar que o procedimento policial adotado percorre pela mesma lógica processual penal comum, mas resguardando, aqui, dificuldades peculiares à natureza do *modus operandi* e sua investigação¹²⁸. Ou seja, ainda existirá uma investigação preliminar que servirá para apurar o *fumus comissi delicti*, obtendo elementos suscetíveis de serem denunciados pelo Ministério Público após o recebimento do inquérito policial¹²⁹.

4.2.1 *Autoria e materialidade do crime*

A identificação da autoria do crime praticado em qualquer âmbito digital acaba dependendo, em muitas das vezes, fielmente da investigação policial, tendo em vista a escassez de material probatório. Desta forma, a depender da plataforma, torna necessário requerer ao Poder Judiciário a quebra de sigilo de dados¹³⁰. Logo, essa solicitação deverá ser devidamente fundamentada e motivada com as razões e especificações que levaram a essa necessidade, inclusive, com o período ao qual se referem os registros, para dar andamento na persecução penal¹³¹. Ocorre que, nessas situações, a exigência do mandado judicial delonga a investigação, prejudicando, inclusive, aspectos probatórios e de armazenamento de *logs*¹³² da plataforma¹³³.

Todavia, como já analisado anteriormente, os jogos multijogador *on-line* possuem seus Termos de Uso e a Política de Privacidade, elaborados pelas empresas desenvolvedoras, sendo um fator que acaba facilitando os trâmites investigatórios, tendo em vista que o aspecto contratual permite expressamente o fornecimento dos dados ao Estado, quando requerido¹³⁴. Portanto, a investigação preliminar poderá se dar a partir da solicitação de dados¹³⁵, o que

¹²⁶ COLLI, Maciel. Anonimato on-line e Responsabilização Penal (objetiva) em Cibercrimes. **ICoFCS**, 2010, Brasília, DF, p. 19-23. DOI: 10.5769/C2010. Disponível em: <http://www.icofcs.org/2010/>. Acesso em: 17 maio 2022. p. 18.

¹²⁷ LACERDA, Wagner Carvalho de. Responsabilização criminal frente às redes sociais. In: MARQUES, Jader; SILVA, Maurício Faria da. **O direito na era digital**. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2012. p. 189-197. p. 194-195.

¹²⁸ SILVA, Maurício Faria da. O procedimento investigatório dos crimes praticados pela internet. In: MARQUES, Jader; SILVA, Maurício Faria da. **O direito na era digital**. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2012. p. 123-134. p. 124-125.

¹²⁹ LOPES JÚNIOR, Aury Celso Lima; GLOECKNER, Ricardo Jacobsen. **Investigação preliminar no processo penal**. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2014. *E-book*. p. 97.

¹³⁰ WENDT, Emerson; JORGE, Higor Vinicius Nogueira. **Crimes cibernéticos: ameaças e procedimentos de investigação**. 1. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2012. p. 135-140.

¹³¹ VECCHIA, Evandro Della. **Perícia digital: da investigação à análise forense**. 1 ed. Campinas: Millennium Editora, 2014. p. 62.

¹³² *Log* trata dos registros armazenados pela empresa, referente à utilização do usuário pelo sistema (WENDT, Emerson; JORGE, Higor Vinicius Nogueira. **Crimes cibernéticos: ameaças e procedimentos de investigação**. 1. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2012. p. 130).

¹³³ WENDT, Emerson; JORGE, Higor Vinicius Nogueira. Op. cit., p. 180.

¹³⁴ *Ibid.*, p. 180.

¹³⁵ BLIZZARD. **Contrato de licença de usuário final da Blizzard**. Irvine, 2021. Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/legal/48fcaa57-2657-43b3-9c4b-b6d986a991b9/contrato-de-licenca-de-usuario-final-da-blizzard>. Acesso em: 22 maio 2022. Seção 1.A.X.

possibilitará ter acesso a informações de IP, localização, nome e sobrenome do suspeito¹³⁶, conforme os registros das empresas e sem a necessidade de mandados judiciais¹³⁷.

Entretanto, a depender da empresa e sua estrutura adotada, os próprios jogadores terão consigo dados oferecidos uns pelos outros, facilitando a busca de informações na internet, sem a necessidade de requerimentos judiciais¹³⁸. Esta narrativa é espelhada na situação de um jogador de *Counter-Strike: Global Offensive*, que sofreu injúria racial e foi ameaçado de morte em meio a uma partida *on-line*. A partir disso, conforme relatado pelo usuário, foi possível identificar dados em aberto no perfil do agressor, inclusive suas redes sociais¹³⁹.

Apesar de viável essa medida em alguns casos, em linhas gerais, a equipe de investigação terá que percorrer uma extensa trajetória para identificar o autor do crime, considerando as características de volatilidade, virtualidade e anonimato do ambiente. Com isso, a busca pelo responsável costumeiramente será através de seu endereço IP, oferecido pela empresa desenvolvedora, após o encaminhamento do requerimento policial¹⁴⁰.

O endereço IP, por sua vez, trata de um protocolo responsável pela identificação de um dispositivo na rede, vinculado e distribuído pela provedora de internet. Será através deste endereçamento que a equipe de investigação poderá rastrear a origem do usuário em determinada data e horário. Além disso, as demais informações pertinentes ainda podem ser pesquisadas pela internet através de redes sociais e *sites* de busca, governamentais ou não¹⁴¹.

Em que pese a necessidade de identificação do autor do delito, o universo dos crimes digitais impróprios também exige a materialidade da conduta. Em verdade, esses indícios podem ser fornecidos conjuntamente com os dados do jogador agressor, através do requerimento policial. Assim, esta solicitação deverá ser instruída com a devida fundamentação, as informações necessárias, datas e horários¹⁴². A partir disso, gravações e históricos de conversas relacionadas a partidas anteriores serão disponibilizados pela própria empresa de desenvolvimento de jogos¹⁴³, com o intuito de colaboração e identificação da materialidade do crime, servindo como elemento probatório¹⁴⁴.

Outrossim, nada impede de a própria vítima apresentar documentos particulares para a utilização na investigação preliminar. Porém, nesta hipótese, surge a necessidade de relevante cuidado com a forma de armazenamento e origem¹⁴⁵, tendo em vista que a coleta de informações precisa ser validada juridicamente¹⁴⁶.

Nesse sentido, a mera captura de tela (*print screen*) traz a dúvida de sua veracidade, considerando a possibilidade de edição e alterações na imagem. Dessarte, torna-se viável a

¹³⁶ VECCHIA, Evandro Della. **Perícia digital: da investigação à análise forense**. 1 ed. Campinas: Millennium Editora, 2014. p. 46.

¹³⁷ RIOT GAMES. **Política de privacidade da Riot Games**. São Paulo, 2021. Disponível em: [¹³⁸ BLIZZARD. **Contrato de licença de usuário final da Blizzard**. Irvine, 2021. Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/legal/48fca57-2657-43b3-9c4b-b6d986a991b9/contrato-de-licenca-de-usuario-final-da-blizzard>. Acesso em: 22 maio 2022. Seção 1.D.i.5.](https://www.riotgames.com/pt-br/privacy-notice-BR#:~:text=Podemos%20coletar%20dados%20por%20meio,os%20Servi%C3%A7os%20da%20Riot%20(p. Acesso em: 22 maio 2022. Seção III.c.</p>
</div>
<div data-bbox=)

¹³⁹ TRIBUNAONLINE. **Humilhações em jogos de internet vão parar na polícia**. Vitória, 2021. Disponível em: <https://tribunaonline.com.br/cidades/humilhacoes-em-jogos-de-internet-va-parar-na-policia-97496>. Acesso em: 24 abr. 2022.

¹⁴⁰ VECCHIA, Evandro Della. Op. cit., p. 3-4.

¹⁴¹ Ibid.

¹⁴² WENDT, Emerson; JORGE, Higor Vinicius Nogueira. **Crimes cibernéticos: ameaças e procedimentos de investigação**. 1. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2012. p. 130.

¹⁴³ RIOT GAMES. Op. cit., seção III.

¹⁴⁴ BLIZZARD. Op. cit., seção 1.A.X.

¹⁴⁵ WENDT, Emerson; JORGE, Higor Vinicius Nogueira. Op. cit., p. 71-73.

¹⁴⁶ VECCHIA, Evandro Della. Op. cit., p. 46.

validação através de uma ata notarial, resguardando a integridade formal do documento. Não obstante, o processo penal ainda admite a prova testemunhal e pericial, que se mostram aptos a constatar aqueles dados coletados da internet¹⁴⁷. Todavia, por tratar de jogos multijogador *on-line*, determinados métodos judiciais padronizados acabam restringindo a eficácia dos documentos, uma vez que estes acessos aos jogos não possuem um *site* ou páginas da web com a possibilidade de salvamento em arquivos ou de realizar um novo acesso, restando apenas as capturas de tela validadas por um tabelião e os requerimentos policiais de informações, destinados às empresas¹⁴⁸.

4.2.2 As dificuldades de investigação dos crimes digitais

Em termos de investigação dos crimes digitais, é possível afirmar que o Brasil é um dos países mais atrasados, em especial, ao que se refere os cibercrimes próprios. Essa dificuldade ocorre, principalmente, em razão da ausência de tipificações penais, que impede a criminalização de condutas em meio à internet¹⁴⁹. Porém, ao tratar dos cibercrimes impróprios, apesar de ainda existirem ações prejudiciais atípicas, a preocupação relativa à tipificação deixa de prevalecer, uma vez que os delitos já são amplamente conhecidos no Código Penal¹⁵⁰.

Em que pese o reconhecimento de diversas infrações e a possibilidade de noticiá-las às autoridades, ainda assim, os referidos crimes digitais impróprios são pertencentes ao ambiente tecnológico, carecendo de diversas perspectivas penais, que merecem a devida atenção por conta das falhas procedimentais. Os crimes cometidos dentro dos jogos multijogador, apesar de estarem inseridos no aspecto *on-line*, por sua natureza detém os mesmos obstáculos dos demais crimes digitais. Assim, aspectos como a capacitação dos policiais, os limites na cooperação internacional e a falta de integração entre os órgãos de investigação são algumas dificuldades enfrentadas atualmente no processo investigatório dos cibercrimes, que são amplamente reconhecidos pela doutrina¹⁵¹.

De acordo com o cenário atual, os profissionais que conduzem o processo penal se ausentam de especializações relativas aos conhecimentos tecnológicos e informáticos, fazendo com que esse saber seja direcionado somente àqueles que se interessam e buscam aprofundar seus conhecimentos, sem qualquer vínculo aos órgãos da persecução penal¹⁵². Assim, para que se tenha uma investigação de qualidade e eficaz, torna necessário a existência da implementação de mão de obra especializada, sistemas e equipamentos atualizados, tendo em vista que a investigação dos crimes digitais é extremamente minuciosa. Porém, esse tratamento ocorrerá de acordo com o interesse público, que em muitas das vezes não acompanha as evoluções tecnológicas da sociedade¹⁵³.

Esse fator acaba refletindo no desenvolvimento da investigação criminal, tendo em vista que haverá relevante desequilíbrio entre os órgãos responsáveis. Portanto, a desproporção

¹⁴⁷ VECCHIA, Evandro Della. **Perícia digital: da investigação à análise forense**. 1 ed. Campinas: Millennium Editora, 2014. p. 46.

¹⁴⁸ WENDT, Emerson; JORGE, Higor Vinicius Nogueira. **Crimes cibernéticos: ameaças e procedimentos de investigação**. 1. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2012. p. 71-73.

¹⁴⁹ SILOTO, Maria Eduarda Dantas. **As dificuldades na investigação criminal para obtenção de indícios de autoria e materialidade nos crimes digitais**. 2020. Artigo (Graduação em Direito) – Campus Londrina, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Londrina, 2020. Disponível em: https://www.academia.edu/45169705/AS_DIFICULDADES_NA_INVESTIGA%C3%87%C3%83O_CRIMINAL_PARA_A_OBTEN%C3%87%C3%83O_DE_IND%C3%8DCIOS_DE_AUTORIA_E_MATERIALIDAD_E_NOS_CRIMES_DIGITAIS. Acesso em: 8 maio 2022. p. 14.

¹⁵⁰ REIS, Érika Lousano Sanchez. **Crimes digitais impróprios**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2021. *E-book*. p. 31.

¹⁵¹ WENDT, Emerson; JORGE, Higor Vinicius Nogueira. Op. cit., p. 175-182.

¹⁵² Ibid., p. 180.

¹⁵³ SILOTO, Maria Eduarda Dantas. Op. cit., p. 14-16.

qualitativa abrange diversos órgãos pelo Brasil, bem como a carga de atividades dentro de uma mesma delegacia¹⁵⁴.

Na mesma linha, a definição da competência e da apuração dos crimes digitais dependerá precisamente do local em que o crime foi praticado, conforme o princípio da territorialidade¹⁵⁵. No entanto, identifica-se relevante senso abstrato quanto ao espaço e o tempo nos cibercrimes, gerando verdadeira intersecção entre a esfera estadual e federal, visto que a conduta pode ser efetuada em um estado e ocorrido seu resultado em outro¹⁵⁶. Complementarmente, uma das maiores dificuldades refere aos crimes com conduta e resultado transnacionais¹⁵⁷, tendo em vista que empresas como a *Riot Games*¹⁵⁸ e a *Blizzard Entertainment*¹⁵⁹ são globais, abrangendo jogadores de diversos países que se comunicam nos servidores. Essa problematização surge em torno da cooperação internacional, onde, apesar da adesão do Brasil pela Convenção de Budapeste, muitas provedoras de internet acabam se localizando no exterior, inclusive, naqueles países com ausência de legislação específica. Portanto, o processo acaba sendo dificultado, uma vez que surge a dependência total da cooperação internacional¹⁶⁰.

Por sua vez, a Convenção de Budapeste trata de um acordo firmado em 2001 entre os Estados membros do Conselho da Europa, buscando resolver problemas em torno da persecução penal dos crimes digitais. Somente em 2021 o Brasil foi convidado para aderir a referida convenção, a qual foi celebrada pelo Decreto Legislativo 37/21¹⁶¹. Desta forma, as práticas em torno da investigação dos crimes digitais e a produção probatória tendem a ser melhor desenvolvidas, mesmo que ainda existentes diversos obstáculos para a identificação da autoria e da materialidade dos delitos¹⁶².

Em face de todos episódios narrados, a persecução penal dos crimes digitais, *lato sensu*, se mostra obscura, tendo em vista que trata de um campo relativamente novo, principalmente às autoridades brasileiras¹⁶³. Portanto, por sua vez, existe relativa facilidade quando esses delitos ocorrem no ambiente multijogador *on-line*, eis que as próprias empresas

¹⁵⁴ WENDT, Emerson; JORGE, Higor Vinicius Nogueira. **Crimes cibernéticos: ameaças e procedimentos de investigação**. 1. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2012. p. 181.

¹⁵⁵ VECCHIA, Evandro Della. **Perícia digital: da investigação à análise forense**. 1 ed. Campinas: Millennium Editora, 2014. p. 45.

¹⁵⁶ Ibid.

¹⁵⁷ CRESPO, Marcelo Xavier de Freitas. **Crimes Digitais**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2011. p. 117-118.

¹⁵⁸ RIOT GAMES. **Política de privacidade da Riot Games**. São Paulo, 2021. Disponível em:

[¹⁵⁹ BLIZZARD. **Contrato de licença de usuário final da Blizzard**. Irvine, 2021. Disponível em:](https://www.riotgames.com/pt-br/privacy-notice-BR#:~:text=Podemos%20coletar%20dados%20por%20meio,os%20Servi%C3%A7os%20da%20Riot%20(p. Acesso em: 22 maio 2022. Seção III.C.</p>
</div>
<div data-bbox=)

<https://www.blizzard.com/pt-br/legal/48fca57-2657-43b3-9c4b-b6d986a991b9/contrato-de-licenca-de-usuario-final-da-blizzard>. Acesso em: 22 maio 2022. Seção D.i.1.

¹⁶⁰ SILOTO, Maria Eduarda Dantas. **As dificuldades na investigação criminal para obtenção de indícios de autoria e materialidade nos crimes digitais**. 2020. Artigo (Graduação em Direito) – Campus Londrina, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Londrina, 2020. Disponível em:

https://www.academia.edu/45169705/AS_DIFICULDADES_NA_INVESTIGA%C3%87%C3%83O_CRIMINAL_PARA_A_OBTEN%C3%87%C3%83O_DE_IND%C3%8DCIOS_DE_AUTORIA_E_MATERIALIDADE_NOS_CRIMES_DIGITAIS. Acesso em: 8 maio 2022. p. 16-19.

¹⁶¹ ARAUJO, Yuri Saramago Sahione de; LUIZ, José Henrique Ballini. Adesão à Convenção de Budapeste sobre o crime cibernético é importante, mas também impõe desafios ao Brasil. **Migalhas**, [s. l.], 11 jan. 2022. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/357721/adesao-a-convencao-de-budapeste-sobre-o-crime-cibernetico-e-desafios>. Acesso em: 13 jun. 2022.

¹⁶² CRESPO, Marcelo Xavier de Freitas. Op. cit., p. 131-132.

¹⁶³ WENDT, Emerson; JORGE, Higor Vinicius Nogueira. Op. cit., p.175.

desenvolvedoras de jogos facilitam a busca de informações e autoria¹⁶⁴, através da permissibilidade dos termos de uso e das políticas de privacidade¹⁶⁵.

Contudo, a natureza dessa investigação leva a enaltecer fatores de atenção às autoridades, em face de eventual inconstitucionalidade nas averiguações policiais. Esse alerta remete à necessidade ou não da obtenção de dados, eis que invade a esfera íntima do indivíduo, caracterizando possível abuso de autoridade. Para isso, surge a necessidade de adotar métodos procedimentais proporcionais para a segurança comum, mesmo que surja a necessidade de limitar direitos fundamentais em razão de um perigo existente¹⁶⁶.

5 CONCLUSÃO

O presente trabalho tratou de temática interdisciplinar, a fim de demonstrar os impactos dos comportamentos prejudiciais e delituosos em ambientes multijogador *on-line*. Assim, desde a concepção histórica e conceitual dos jogos, perpassando pela ideia das comunidades virtuais até chegar no ponto de análise dos tipos penais de crimes contra a honra, crime de ameaça e assédio sexual, foi possível vislumbrar que tais crimes podem possuir um novo *modus operandi*, sendo chamados de crimes digitais impróprios.

Portanto, as referidas condutas inadequadas e passíveis de punição apresentadas pelas empresas desenvolvedoras de jogos, caracterizam-se, em sua maioria, como injúria, difamação, calúnia ou ameaça, podendo existir, nesses casos, ação penal para averiguar o crime. Entretanto, aquelas práticas nomeadas como discurso de ódio, assédio sexual, abuso emocional e *bullying* se enquadram como comportamentos prejudiciais atípicos, capazes de causar algum transtorno à vítima, mas sem possuir previsão penal própria.

Apesar do universo dos jogos multijogador *on-line* prevalecer sob uma ótica lúdica, a pesquisa pôde estabelecer a vasta importância deste âmbito à sociedade, que adentra ao aspecto do Direito Digital, uma vez que os jogos estão inseridos na categoria informática. Logo, por conta da ausência do contato físico, os eventuais comportamentos delituosos se restringem à comunicação, seja verbal ou escrita, que retira a harmonia das comunidades virtuais, ocasionando vitimização criminal.

Todavia, foi compreendido que o sujeito ativo do crime, apesar de encoberto por seu nome de usuário e eventual anonimato dentro do jogo, deve cumprir com as obrigações e deveres legais. Desta forma, não pode haver impunidade sobre estes infratores, o que lhes cabe as devidas sanções penais, quando identificados.

Inicialmente, a problematização central deste trabalho abrangeu os aspectos do anonimato do jogador agressor e a possível investigação preliminar sobre seus atos. Nisso, o estudo levou a compreender que, em se tratando de jogos multijogador *on-line*, a existência dos termos de uso e as políticas de privacidade derivadas das empresas desenvolvedoras facilitam a identificação da autoria e da materialidade do crime. Ou seja, mesmo que as empresas de

¹⁶⁴ BLIZZARD. **Contrato de licença de usuário final da Blizzard**. Irvine, 2021. Disponível em:

<https://www.blizzard.com/pt-br/legal/48fca57-2657-43b3-9c4b-b6d986a991b9/contrato-de-licenca-de-usuario-final-da-blizzard>. Acesso em: 22 maio 2022. Seção 1.A.X.

¹⁶⁵ RIOT GAMES. **Política de privacidade da Riot Games**. São Paulo, 2021. Disponível em:

[https://www.riotgames.com/pt-br/privacy-notice-BR#:~:text=Podemos%20coletar%20dados%20por%20meio,os%20Servi%C3%A7os%20da%20Riot%20\(p](https://www.riotgames.com/pt-br/privacy-notice-BR#:~:text=Podemos%20coletar%20dados%20por%20meio,os%20Servi%C3%A7os%20da%20Riot%20(p). Acesso em: 22 maio 2022. Seção III.

¹⁶⁶ FLOR, Roberto. Perspectiva para novos modelos de “investigação tecnológica” e proteção de direitos fundamentais na era da internet. **Revista Brasileira de Ciências Criminais**. [s. l.], n. 99, p. 69-100, 2012. Disponível em:

https://www.academia.edu/43929100/FLOR_Perspectiva_para_novos_modelos_de_investiga%C3%A7%C3%A3o_tecnol%C3%B3gica_e_prote%C3%A7%C3%A3o_de_direitos_fundamentais_na_era_da_internet_RBCCRIM_99_2012_p_69_100. Acesso em: 19 jun. 2022. p. 86.

jogos digitais, na sua esfera administrativa, possam punir os jogadores agressores através do banimento ou suspensão de suas contas, estas desenvolvedoras afastam de si a responsabilidade por estes usuários, resguardando somente a capacidade de divulgar os dados, quando solicitados para relatar um crime ou quando requerido por autoridades.

Nesse sentido, foi visto que, em linhas gerais, relativamente aos crimes digitais *lato sensu*, há determinada dificuldade em obter indícios criminais decorrente das investigações preliminares. A demora do retorno aos mandados judiciais, a dificuldade de estabelecer a competência jurisdicional e a cooperação internacional foram problemas pontuais. Porém, no sentido dos crimes digitais impróprios, especificamente na esfera dos jogos multijogador *on-line*, apesar de permanecerem problemas relativos à natureza do ambiente, identifica-se relevante facilidade ao que diz respeito da identificação do agressor e da materialidade dos crimes, tendo em vista que o fornecimento de dados pelas empresas desenvolvedoras agiliza a persecução penal. Assim, informações como *e-mail*, nome e sobrenome, localização, idioma, endereço IP, bem como históricos de conversas anteriormente armazenados, são pertinentes à investigação, o que retira o anonimato do suspeito e o enquadra propriamente como criminoso.

Com o presente artigo foi possível concluir que há a presença de determinados crimes no universo dos jogos multijogador *on-line*, e mesmo com o anonimato do agressor em face dos demais jogadores, as autoridades policiais, diante da investigação preliminar, podem requisitar informações às empresas de desenvolvimento de jogos. Essa colaboração entre o Estado e as empresas permite a identificação do sujeito ativo, o que capacita eventual denúncia.

Em que pese as referidas conclusões, cabe salientar que ao desenvolver a presente pesquisa foram identificadas outras problematizações acerca do universo dos jogos multijogador *on-line*. Assim, o estudo sobre a inconstitucionalidade dos termos de serviço das empresas de jogos; a tributação sobre microtransações e demais negócios jurídicos onerosos; a relação investigatória das ações penais privadas e o ambiente digital; e aspectos legais sobre o Código de Defesa do Consumidor nos jogos multijogador *on-line*, surgem como ideias de trabalhos futuros.

REFERÊNCIAS

AMORIM, Maria Eduarda Livramento. **A legislação brasileira frente aos crimes virtuais impróprios nos jogos online**. 2021. Monografia (Graduação em Direito) – Graduação e Especialização em Direito, Universidade do Sul de Santa Catarina, Ânima Educação, Florianópolis, 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/20612>. Acesso em: 20 mar. 2022.

ARAUJO, Yuri Saramago Sahione de; LUIZ, José Henrique Ballini. Adesão à Convenção de Budapeste sobre o crime cibernético é importante, mas também impõe desafios ao Brasil. **Migalhas**, [s. l.], 11 jan. 2022. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/357721/adesao-a-convencao-de-budapeste-sobre-o-crime-cibernetico-e-desafios>. Acesso em: 13 jun. 2022.

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame**. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE CIBERJORNALISMO, 5., 2014, Capo Grande. Anais [...]. [S. l.: s. n.], 2014. p. 1-16. Disponível em: <https://docplayer.com.br/2862720-A-evolucao-tecnologica-dos-jogos-eletronicos-do-videogame-para-o-newsgame-1.html>. Acesso em: 27 mar. 2022.

BELO HORIZONTE. Tribunal de Justiça (Procedimento do Juizado Especial Cível). **Sentença nº 9005035.77.2017.813.0024**. 6. Unidade Jurisdicional Cível. Promovente: Daniel Boczar Leao. Promovido: Riot Games Serviços Ltda. Juiz Leigo: Vicente Exedito Martins Neto, 4 de abril de 2017. Disponível em: <https://www5.tjmg.jus.br/jurisprudencia/downloadArquivo.do?sistemaOrigem=2&codigoArquivo=19702828&hashArquivo=null>. Acesso em: 4 jun. 2022.

BITENCOURT, Cezar Roberto. **Tratado de direito penal: parte especial: crimes contra a pessoa – arts. 121 a 154-B**. 22. ed. v.2. São Paulo: Editora Saraiva, 2022. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553622920/>. Acesso em: 3 jun. 2022.

BLIZZARD. **Contrato de licença de usuário final da Blizzard**. Irvine, 2021. Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/legal/48fcaa57-2657-43b3-9c4b-b6d986a991b9/contrato-de-licenca-de-usuario-final-da-blizzard>. Acesso em: 22 maio 2022.

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-da-blizzard-entertainment#1238494834>. Acesso em: 22 maio 2022.

BLIZZARD. **Real ID**. Irvine, 2021. Disponível em: https://us.battle.net/support/pt/article/23686?_ga=2.211423761.523356633.1653249514-2068777052.1653249514. Acesso em: 22 maio 2022.

BRASIL. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Brasília, DF: Presidência da República, 2014. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm. Acesso em: 16 abr. 2022.

CALLOU, Regiane Clarice Macedo *et al.* Cyberbullying e violência de gênero em jogos online. **Saúde e Pesquisa**. [S. l.]: v. 14, n. 3, p. 1-15, jul./set. 2021. DOI: 10.17765/2176-9206.2021v14n3e7920. Disponível em: <https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/saudpesq/article/view/7920>. Acesso em: 4 abr. 2022.

CARNEIRO, Ramon Mariano. “Li e aceito”: violações a direitos fundamentais nos termos de uso das plataformas digitais. **internet&sociedade**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 200-229, fev./2020. Disponível em: <https://revista.internetlab.org.br/wp-content/uploads/2020/02/Li-e-aceito.pdf>. Acesso em: 6 jun. 2022.

CHANDLER, Heather Maxwell. **Manual de produção de jogos digitais**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman Editora LTDA, 2012.

COLLI, Maciel. Anonimato on-line e Responsabilização Penal (objetiva) em Cibercrimes. **ICoFCS**, 2010, Brasília, DF, p. 19-23. DOI: 10.5769/C2010. Disponível em: <http://www.icofcs.org/2010/>. Acesso em: 17 maio 2022.

CONSALTER, Zilda Mara; ANJOS, Alexsandro dos. Apontamentos jurídicos acerca das contas de jogos eletrônicos online. **Revista Eletrônica Direito e Sociedade**, Canoas, RS, v.

6, n. 1, p. 320-337, maio 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.18316/REDES.v6i1.4504>.

Disponível em:

https://www.academia.edu/70414994/Apontamentos_jur%C3%ADdicos_acerca_das_contas_de_jogos_eletr%C3%B4nicos_online. Acesso em: 2 maio 2022.

CRESPO, Marcelo Xavier de Freitas. **Crimes Digitais**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2011.

CUNHA, Rogério Sanches. **Manual de direito penal: parte especial (arts. 121 ao 361)**. 6. ed. Salvador: JusPODIVM, 2014.

DAOUN, Alexandre Jean; BLUM, Renato M. S. Opice. Cybercrimes. *In*: LUCCA, Newton de; FILHO, Adalberto Simão. **Direito & Internet**. São Paulo: Quartier Latin, 2005. p. 141-152.

ECDD. **O mercado de jogos digitais: como é o trabalho com games no Brasil**. Rio de Janeiro, RJ: Instituto INFNET, [2020?]. Disponível em: <https://ecdd.infnet.edu.br/guia-mercado-de-jogos-brasil/>. Acesso em: 3 abr. 2022.

FARIA, Vinicius Cardoso; MACIEL, Cristiano; ARRUDA, Ney Alves de. Uma análise da herança digital no mundo dos jogos. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 16., 2017, Curitiba. **Proceeding** [...]. Curitiba: SBC, 2017. p. 1188-1194. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/IndustriaFull/176079.pdf>. Acesso em: 21 maio 2022.

FERREIRA, Ivette Senise. A criminalidade informática. *In*: LUCCA, Newton de; FILHO, Adalberto Simão. **Direito & Internet**. São Paulo: Quartier Latin, 2005. p. 237-266.

FLOR, Roberto. Perspectiva para novos modelos de “investigação tecnológica” e proteção de direitos fundamentais na era da internet. **Revista Brasileira de Ciências Criminais**. [s. l.], n. 99, p. 69-100, 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/43929100/FLOR_Perspectiva_para_novos_modelos_de_investigacao_tecnologica_e_protecao_de_direitos_fundamentais_na_era_da_internet_RBCCRIM_99_2012_p_69_100. Acesso em: 19 jun. 2022.

FRAGOSO, Suely. HUEHUEHUE eu sou BR: spam, trollagem e griefing nos jogos online. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 37., 2014, Foz do Iguaçu. **Anais eletrônicos** [...]. Foz do Iguaçu: INTERCOM, 2014. p. 1-15. Disponível em: https://www.academia.edu/8230145/HUEHUEHUE_eu_sou_BR_spam_trollagem_e_griefing_nos_jogos_online%20-%20acesso%20em%2002/05/22. Acesso em: 2 maio 2022.

FRANÇA, Leandro Ayres. Cibercriminologias. *In*: CARLEN, Pat; FRANÇA, Leandro Ayres (org.). **Criminologias Alternativas**. Porto Alegre: Canal Ciências Criminais, 2017. p. 221-243.

FUNDAÇÃO ESCOLAR SUPERIOR DO MINISTÉRIO PÚBLICO. **Você sabe o que configura como assédio virtual? descubra aqui!** Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://fmp.edu.br/voce-sabe-o-que-configura-como-assedio-virtual-descubra-aqui/>. Acesso em: 5 jun. 2022.

GÊNEROS de jogos eletrônicos: planejamento de jogos digitais para multiplataformas. [S. l.: SENAC, 201-]. Documento em PDF.

GIRAUDEAU, Michel Olivier. Home Office. *In*: MARQUES, Jader; SILVA, Maurício Faria da. **O direito na era digital**. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2012. p. 135-141.

HARDY, Stevie-Jade; CHAKRABORTI, Neil. Crimes de Ódio. *In*: CARLEN, Pat; FRANÇA, Leandro Ayres (org.). **Criminologias Alternativas**. Porto Alegre: Canal Ciências Criminais, 2017. p. 345-363.

KUROSE, James F.; ROSS, Keith W. **Redes de computadores e a internet**. 3. ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2006. *E-book*.

LACERDA, Wagner Carvalho de. Responsabilização criminal frente às redes sociais. *In*: MARQUES, Jader; SILVA, Maurício Faria da. **O direito na era digital**. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2012. p. 189-197.

LOPES JÚNIOR, Aury Celso Lima; GLOECKNER, Ricardo Jacobsen. **Investigação preliminar no processo penal**. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2014. *E-book*.

MABILE JUNIOR, Sidney. **Sexismo nos jogos eletrônicos**: perspectivas de atletas femininas de esportes. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Universidade do Sul de Santa Catarina, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/16615>. Acesso em: 21 maio 2022.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. 1. ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017. *E-book*.

MIRABETE, Julio Fabbrini. **Manual de direito penal**: parte especial, arts. 121 a 234 do CP. 22. ed. vol. 2. São Paulo: Atlas, 2004.

MORAL, Caio Fernando Yamamoto. Crimes informáticos e sua perpetração contra a honra praticados com o uso do computador. **Em Tempo**, [s. l.], v. 8, p. 11-29, ago./set. 2011. DOI: <https://doi.org/10.26729/et.v8i0.271>. Disponível em: <https://revista.univem.edu.br/emtempo/article/view/271>. Acesso em 8 maio 2022.

MOURATO, Ana Sofia Coelho. **As crianças e as competências adquiridas através dos jogos digitais**. 2014. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação) – Departamento de Sociologia, Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2014. Disponível em: <https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/9153>. Acesso em: 4 jun. 2022.

NEWZOO. **About Newzoo**. San Francisco [2022]. Disponível em: <https://newzoo.com/about>. Acesso em: 16 jun. 2022.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. 2. ed. São Paulo: CENGAGE Learning, 2017. *E-book*.

NUCCI, Guilherme de Souza. **Manual de direito penal**: parte geral, parte especial. 2. ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2006.

OPICE BLUM. **E-GAMES: Principais desafios enfrentados pelos empreendedores**. São Paulo: Opice Blum, 2021. Disponível em: <https://opiceblum.com.br/cartilha-e-games-principais-desafios-enfrentados-pelos-empresendedores/>. Acesso em: 3 abr. 2022.

OYA, Juliano K. M.; JUNIOR, Cleber Scoralick; HOELZ, Bruno W. P. Investigação em ambientes de jogo multijogadores online. **ICoFCS**, [s. l.], 2015. p. 53-59, 2015. DOI: <http://dx.doi.org/10.5769/C2015007>. Disponível em: <https://docplayer.com.br/10889581-Investigacao-em-ambientes-de-jogo-multijogadores-online.html>. Acesso em: 28 mar. 2022.

PACETE, Luiz Gustavo. 2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023. **Forbes**, Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>. Acesso em: 3 abr. 2022.

PIMENTEL, Clara Andrade; MELO, Philipe. Como o game design pode incentivar o comportamento tóxico em jogos online. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 19., 2020, Recife. **Proceeding** [...]. Recife: SBC. p. 448-457. Disponível em: https://www.academia.edu/44636816/Como_o_Game_Design_Pode_Incentivar_o_Comportamento_T%C3%B3xico_em_Jogos_Online. Acesso em: 2 maio 2022.

PRADO, Luiz Regis. **Curso de direito penal brasileiro**: parte especial, arts. 121 a 249. 10. ed. v. 2. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2011.

PUPO, Nayana Louise Saqui; ÁVILA, Gustavo Noronha de. Violência contra a mulher nos jogos online. **Revista de Movimentos Sociais e Conflitos**, Porto Alegre, v. 4. n. 2. p. 126-146, jul./ago. 2018. Disponível em: https://www.academia.edu/56321968/Viol%C3%Aancia_contra_a_mulher_os_jogos_online. Acesso em: 2 maio 2022.

RECUERO, Raquel. Atos de ameaça à face e à conversação em redes sociais na internet. *In*: PRIMO, Alex (org.). **Interações em Rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013. p. 51-69.

REIS, Érika Lousano Sanchez. **Crimes digitais impróprios**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2021. *E-book*.

RIOT GAMES. **Política de privacidade da Riot Games**. São Paulo, 2021. Disponível em: [https://www.riotgames.com/pt-br/privacy-notice-BR#:~:text=Podemos%20coletar%20dados%20por%20meio,os%20Servi%C3%A7os%20da%20Riot%20\(p](https://www.riotgames.com/pt-br/privacy-notice-BR#:~:text=Podemos%20coletar%20dados%20por%20meio,os%20Servi%C3%A7os%20da%20Riot%20(p). Acesso em: 22 maio 2022.

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>. Acesso em: 22 maio 2022.

RODRIGUES, Lia Carrari; MUSTARO, Pollyana Notargiacomo. Um estudo das formas de comunicação e interação em redes sociais de jogos on-line. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE FATORES HUMANOS EM SISTEMAS COMPUTACIONAIS, 8., 2008, Porto Alegre. **Anais eletrônicos** [...]. Porto Alegre: PUCRS, 2008. p. 1-4. Disponível em:

https://www.inf.pucrs.br/ihc2008/pt-br/assets/files/Um_estudo_das_formas_de_comunicacao_interacao_jogos_on-line.pdf. Acesso em: 29 mar. 2022.

ROUSE III, Richard. **Game design: theory & practice**. 2. ed. Sudbury: Wordware Publishing Inc, 2005.

SALVIONE, William Braga. **Tutela jurídica dos direitos da personalidade nas relações interpessoais intermediadas por jogos online**. 2015. Monografia (Graduação em Direito) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de Direito, Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/21926727/TUTELA_JUR%20C3%8DDICA_DOS_DIREITOS_DA_PERSONALIDADE_NAS_RELA%20C3%87%20C3%95ES_INTERPESSOAIS_INTERMEDIADAS_POR_JOGOS_ONLINE. Acesso em: 2 maio 2022.

SILOTO, Maria Eduarda Dantas. **As dificuldades na investigação criminal para obtenção de indícios de autoria e materialidade nos crimes digitais**. 2020. Artigo (Graduação em Direito) – Campus Londrina, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Londrina, 2020. Disponível em: https://www.academia.edu/45169705/AS_DIFICULDADES_NA_INVESTIGA%20C3%87%20C3%83O_CRIMINAL_PARA_A_OBTEN%20C3%87%20C3%83O_DE_IND%20C3%8DCIOS_DE_AUTORIA_E_MATERIALIDADE_NOS_CRIMES_DIGITAIS. Acesso em: 8 maio 2022.

SILVA, Julia Rocha Chaves de Queiroz e; SANTANA, Israel José. A construção da sociedade patriarcal no Brasil e a naturalização da violência contra a mulher. *In: HINTZE, Helio (org.). **Desnaturalização do machismo estrutural na sociedade brasileira***. Jundiaí: Paco Editorial, 2020. p. 45-62.

SILVA, Maurício Faria da. O procedimento investigatório dos crimes praticados pela internet. *In: MARQUES, Jader; SILVA, Maurício Faria da. **O direito na era digital***. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2012. p. 123-134.

SILVA, Wellington Cesar Lima e. Aspectos controvertidos do assédio sexual. *In: JESUS, Damásio E. de; LUIZ, Flávio Gomes (org.). **Assédio sexual***. São Paulo: Saraiva, 2002. p. 159-183.

SÖBKE, H.; BRÖKER, T. Um advergame para browser como catalisador da comunicação: tipos de comunicação em jogos de vídeo. **Comunicação e Sociedade**, [s. l.], v. 27, p. 53-74, 2015. DOI: 10.17231/comsoc.27(2015).2089. Disponível em: <https://revistacomsoc.pt/index.php/revistacomsoc/article/view/1115>. Acesso em: 21 maio 2022.

SOUZA, L.; FREITAS, A. A.; HEINECK, L. F.; WATTES, J. L. Os grupos de gamers: segmentação de mercado dos jogadores de jogos eletrônicos. **Brazilian Business Review**, [s. l.], v. 18, n. 2, p. 177–195, 2021. DOI: 10.15728/bbr.2021.18.2.4. Disponível em: <https://www.bbronline.com.br/index.php/bbr/article/view/642>. Acesso em: 27 mar. 2022.

TRIBUNAONLINE. **Humilhações em jogos de internet vão parar na polícia**. Vitória, 2021. Disponível em: <https://tribunaonline.com.br/cidades/humilhacoes-em-jogos-de-internet-vao-parar-na-policia-97496>. Acesso em: 24 abr. 2022.

VANCIM, Adriano Roberto; GONÇALVES, José Eduardo Junqueira. Os cybercrimes e o cyberbullying: apontamentos jurídicos ao direito da intimidade e da privacidade. **Jurisprudência Mineira**, Belo Horizonte, v. 62, n. 199, p. 36-43, out./dez. 2011. Disponível em: <https://bdjur.stj.jus.br/jspui/handle/2011/132979>. Acesso em 21 maio de 2022.

VECCHIA, Evandro Della. **Perícia digital: da investigação à análise forense**. 1 ed. Campinas: Millennium Editora, 2014.

WENDT, Emerson; JORGE, Higor Vinicius Nogueira. **Crimes cibernéticos: ameaças e procedimentos de investigação**. 1. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2012.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente à minha família, em especial minha mãe Patrícia Ziulkoski, que sempre me incentivou na busca de novos conhecimentos, e ao meu padrinho Márcio Ziulkoski, por todo apoio que me ofereceu, sempre acreditando em meu potencial. Sem vocês, eu sequer estaria aqui.

A minha prima, Bruna Ziulkoski Cassol, por me ensinar a seguir meus sonhos e ser minha amiga nos momentos mais difíceis.

Ao meu namorado Leonardo Jones Dias Pais, por dedicar seu tempo a me ouvir e ajudar a raciocinar no estudo deste trabalho.

A todos aqueles que contribuíram, de alguma forma, para a realização deste trabalho, principalmente quando compreenderam a necessidade de minha ausência.