

**ASSOCIAÇÃO CARUARUENSE DE ENSINO SUPERIOR E TECNICO  
CENTRO UNIVERSITÁRIO TABOSA DE ALMEIDA (ASCES-UNITA)**

**CURSO: DIREITO**

**FELIPE CRISTOVÃO VIEIRA CAVALCANTI WANDERLEY**

**CIBERCRIME: IMPUNIDADE EM MUNDOS VIRTUAIS**

**CARUARU**

**2020**

**FELIPE CRISTOVÃO VIEIRA CAVALCANTI WANDERLEY**

**CIBERCRIME: IMPUNIDADE EM MUNDOS VIRTUAIS**

Trabalho de pesquisa apresentado à coordenação do núcleo coordenação do Centro Universitário Tabosa de Almeida (ASCES-UNITA), em requisito parcial a obtenção do grau de bacharel em Direito, sob a orientação da professora Perpétua Dantas.

**CARUARU**

**2020**

## **RESUMO**

O presente trabalho tem como escopo ressaltar a importância da atenção jurídica aos mundos virtuais, criados pelos jogos online. Aborda sobre a complexidade desses mundos modernos, formas de transações, e de seus sistemas financeiros. Apresenta os variados tipos de crimes cometidos comumente. E diante deste cenário, reclama da ciência penal a necessidade de adequação e readaptação para que se estabeleçam sistemas de combate e repressão eficazes. A metodologia do trabalho irá utilizar de pesquisa bibliográfica, documental, e do método dedutivo.

Palavras-chave: Crimes Cibernéticos, Mundos Virtuais, Legislação vigente.

## **ABSTRACT**

This article aims to emphasize the importance of legal attention to the virtual world created by online games. It addresses the complexity of these modern funds, forms of transfers and their financial systems. It presents the various types of common crimes committed. Given this scenario, the recovery of criminal science requires the readiness and readiness to establish the affected combat and repression systems. The work methodology can use bibliographical, documentary and deductive research.

**Keywords:** Cybercrime, Virtual worlds, Legislation in force.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	6
<b>CAPÍTULO I – O DESPERTAR DOS MUNDOS VIRTUAIS</b> .....	8
1.1 Considerações gerais sobre o ciberespaço .....	8
1.2 Aspectos da interação social nos jogos online.....	9
1.3 Tipificando mundos .....	10
<b>CAPÍTULO II – CRIMINALIDADE EM MUNDOS VIRTUAIS</b> .....	15
2.1 Considerações sobre tipos de crime .....	15
2.2 Estelionato e furto mediante fraude.....	16
2.3 – Cyberbullying e a violência contra as mulheres .....	19
2.3 – Pedofilia .....	21
<b>CAPÍTULO III – DA RESPONSABILIDADE JURÍDICA</b> .....	23
3.1 – Os direitos do usuário.....	23
3.2 – Do dever administrativo .....	24
3.3 – Da proteção jurídica .....	26
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	28
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	29

## INTRODUÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos vem em uma crescente irrefreável nas últimas décadas. Tornou-se a maior indústria de entretenimento mundial. Para se ter uma ideia, videogames geram três vezes mais dinheiro que o cinema. O Brasil é um grande consumidor de entretenimento, e não podia ficar de fora. Uma pesquisa realizada pelo Siox Group, Blend News Research e ESPM, revelou que 66,3% dos brasileiros têm o hábito de jogar games eletrônicos, e 58,6% deles fazem dos games sua principal forma de entretenimento.

A grande maioria dos gamers vive diariamente em ambientes online. Esses mundos virtuais, apesar de totalmente fantasiosos, tem algumas semelhanças com a sociedade civil. A principal delas é a economia. Qualquer empresa visa aumentar seu lucro, por isso os desenvolvedores de games criam sua própria moeda dentro dos seus jogos. Essas moedas virtuais sempre são adquiridas com dinheiro real.

A quantidade de pessoas que fazem uso diário de jogos online muito grande. Para muitos desses, chega a ser mais do que apenas um hobby. Usuários gastam quantias altas com itens vendidos na plataforma do jogo. E alguns desses itens, chegam a ter valores absurdamente altos. A maioria desses itens que são vendidos faz o jogador adquirir determinada vantagem sobre os seus concorrentes. Assim, acabam por facilitar sua vida no jogo. E é assim que a maior parte das desenvolvedoras de games online sobrevive, e lucra muito. Pode não parecer, mas é uma troca justa, a desenvolvedora precisa de dinheiro para manter o jogo ativo, e sempre buscar melhoramentos para seus jogos, e satisfazer cada vez mais os clientes. Clientes esses, que não são pouco exigentes.

Toda atividade que envolve dinheiro e vantagens sempre envolverá crimes. Aqui não poderia ser diferente. E não é raro um jogador ter seu item roubado. E quando o tem, a desenvolvedora do jogo não vai ressarcir o jogador. A vítima não pode recorrer à justiça, pelo motivo do bem subtraído não ter materialidade. Vamos observar o seguinte: Um cliente saca R\$ 200 do banco e é assaltado, todo mundo concordará que um crime foi cometido. Se essa quantia foi roubada da conta minutos antes de ser retirada no caixa, também, crime. Mas se alguém transfere essa quantia para comprar um item virtual, e minutos depois é roubado, deixa de ser crime? Decerto não deixa. Porém a legislação não protege a vítima, nesse caso específico tão comum no mundo virtual.

No momento, temos algumas perguntas que necessitam de atenção. Quando o crime é cometido por um jogador online, em um mundo virtual, ele deve ser responsabilizado por um crime do mundo real? No futuro serão necessárias novas leis criminais para punir criminosos em mundos virtuais?

O que podemos dizer com exatidão nesse momento, é que as leis existentes, regulam os mundos virtuais com pouca ou nenhuma eficiência. O direito penal atualmente não é efetivo nessa novíssima área do Direito.

## CAPÍTULO I – O DESPERTAR DOS MUNDOS VIRTUAIS

### 1.1 Considerações gerais sobre o ciberespaço

A primeira pessoa que veio a identificar o ciberespaço foi o William Gibson, em 1984. Na época a rede de computadores como conhecemos hoje ainda não existia. Por isso podemos dizer que ele foi profético e preciso:

Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão apreendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade se afastando... <sup>1</sup>

Com o passar dos anos e a popularidade da rede mundial de computadores, o ciberespaço passou a ser comum e acessível a todos, criando uma identidade e uma definição mais concreta. De acordo com o exposto, temos a definição do francês Pierre Levy:

É o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimenta esse universo. <sup>2</sup>

De acordo com as explicações dos pensadores, podemos definir que o ciberespaço é o ambiente virtual que excede o espaço físico. Ele não tem território demarcado, ele não tem fronteiras, é infinito, e ao mesmo tempo, não é palpável. Mas sempre existirá de outra forma. Sua realidade é outra.

---

<sup>1</sup> LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999, p. 17.

<sup>2</sup> GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Editora Aleph, 2012, p. 77.



É preciso observar que umas das principais características que é observada no mundo virtual do ciberespaço, é a interação entre usuários. O ambiente virtual é uma plataforma que facilita a troca de informações, e a comunicação. A sociabilidade entre os usuários é o que torna a experiência real, e cada vez mais agradável. E quando essa sociabilidade faz parte de um mundo virtual criado por um jogo online, é a união perfeita e às vezes, perigosa.

## 1.2 Aspectos da interação social nos jogos online

Pra você que está avaliando, e não tem o conhecimento específico, vou explicar de maneira bem objetiva. Os jogos não são mais os mesmo de décadas atrás, e isso faz parte de um caminho sem volta. Quando surgiu, o videogame era apenas um passatempo bem simples, com pouca complexidade. Mesmo assim, já tinham um forte valor social, desde sua chegada. Porém para se utilizar dessa sociabilidade era preciso estar no mesmo local que seus adversários. Com o passar dos anos, e com os avanços tecnológicos, os games romperam essa barreira limitadora, e trouxeram ao mundo muito mais imersão e magia social. Graças à rede mundial de computadores, os jogos de hoje tem acesso e fazem parte, do ciberespaço.

Utiliza-se a expressão “mundo virtual” para descrever ambientes eletrônicos que imitam visualmente espaços físicos complexos nos quais as pessoas - representadas por personagens animados - podem interagir umas com as outras e com objetos virtuais. Existe uma diversidade de mundos virtuais, sendo os mais conhecidos o Second Life e o WoW (World of Warcraft).

Nesses exemplos de mundos virtuais, cada participante é “personificado” na figura de um avatar e pode se comunicar com os demais usuários através de chat ou mesmo por voz com o uso de sistema de som eletrônico. Existe um complexo sistema de economia que sustenta a vida no mundo virtual, incluindo moeda própria que é obtida através de trabalho remunerado ou negócios. Os softwares também oferecem muitas ferramentas de interação entre os usuários.<sup>3</sup>

Atualmente, basta apenas que você ligue seu aparelho a internet para ter acesso a usuários de qualquer lugar do mundo em tempo real. Foi aberto um universo de possibilidades, comunicações e relações sociais. Não é exagero dizer, que os jogos também são construídos por

---

<sup>3</sup> BAINBRIDGE, W. S. The Scientific Research Potential of Virtual Worlds. **Science**, jul. 2007, vol. 317, n. 5837, p. 472-476.

jogadores. Jogadores de culturas distantes, faixas etárias diferentes, e classes econômicas também distintas.

MMO é um tipo específico de game. Nele, a imersão é tão grande, que quando o usuário se conecta a esse mundo virtual, para ele, sua vida real é pausada, e a sua vida virtual toma o controle. Essa modalidade específica de game foi criada com objetivo de simular a vida real. O jogador tem liberdade total para explorar o mundo virtual, e se relacionar como bem decidir. A motivação não é apenas exploratória. A motivação varia de usuário para usuário, pode ser para estabelecer amizades, ganhar status e respeito com a vida social virtual, interações sociais e econômicas, ou para conseguir diversão atrapalhando o empenho dos outros usuários.

Tanta liberdade e imersão às vezes acabam por surgir alguns problemas. As más condutas sempre aparecem com frequência nesses mundos virtuais. Usuários maliciosos se aproveitam das possibilidades e praticam crimes dos mais variados tipos. Com a constante evolução dos mundos virtuais, e sua crescente popularização, é melhor estarmos prontos para lidar com as leis nos mundos virtuais.

No momento, temos algumas perguntas que necessitam de atenção. Quando o crime é cometido por um jogador online, em um mundo virtual, ele deve ser responsabilizado por um crime do mundo real? No futuro serão necessárias novas leis criminais para punir criminosos em mundos virtuais?

O que podemos dizer com exatidão nesse momento, é que as leis existentes, regulam os mundos virtuais com pouca ou nenhuma eficiência. O direito penal atualmente não é efetivo nessa novíssima área do Direito.

### **1.3 Tipificando mundos**

Um mundo virtual é um ambiente puramente imersivo, inteiramente construído através de recursos computacionais. Esse mundo é criado para ser habitado e permitir a completa interação entre os seus usuários. Os usuários utilizam avatares personificados para percorrer o mundo, e realizar qualquer tipo de atividade.

Os mundos virtuais podem ser classificados de acordo com sua proximidade com a realidade e objetivo; dentre estas classificações temos:

- **Metaversos:** buscam replicar a realidade em sua física e personificação do indivíduo (que tende a ser humano ou, no máximo, humanóide) e obedecem, na maior parte das vezes, as mecânicas existentes no mundo real. Os metaversos assemelham-se a simuladores.<sup>4</sup>
- **MMORPGs:** possuem caráter lúdico, onde os maiores exemplos são jogos como World of Warcraft, a série The Sims e SimCity. A representação do indivíduo não necessariamente busca atender à realidade (ou seja, podem ser elementos antropomórficos ou imaginários) e a vivência neste ambiente possui mecânicas físico-químicas próprias.<sup>5</sup>
- **Paraversos:** mesclam a realidade e a virtualidade através do dispositivo de acesso. O usuário não é projetado através de um avatar, mas interage com a virtualidade pelo dispositivo.<sup>6</sup>

Este modelo cria uma cópia fidedigna das regras físicas, químicas e de valores existentes no mundo real. Geralmente os ambientes classificáveis como metaversos são os simuladores. Simuladores existem para que atividades realizadas pelos indivíduos no mundo real possam ser replicadas dentro de um ambiente controlado e livre de riscos. (RODRIGUES, 2016). Na aviação, pilotos passam por treinamento em simuladores que emulam cabines de diferentes modelos de aviões, dessa maneira enfrentam situações de perigo que poderão encontrar na vida real. Ao executarem os procedimentos na simulação tornam-se mais capazes de lidar com situações similares, caso ocorram na vida real. O objetivo neste tipo de simulador é replicar possíveis sensações e relações de causa e consequência sobre cada decisão tomada. A cabine dos pilotos é montada sobre eixos hidráulicos que se movimentam e telas de alta definição cobrem o cockpit, juntamente alavancas e botões que acionam comandos aos eixos hidráulicos e às telas, ou melhor, ao avião virtual que estão pilotando.

Jogos para computador e consoles que simulam carros de corrida, com todos os ajustes possíveis no veículo e reações de tela que tentam replicar com o máximo de realidade os impactos causados por acidentes entre os corredores. Ao incluir controles que tremem em função de ocorrências na pista, ruídos distribuídos entre as caixas de som que posicionem a origem do ruído espacialmente com relação ao jogador, e cadeiras que se movimentam ou geram pontos de pressão no corpo do jogador são elementos que tratam de imergi-lo ainda mais nesta realidade alternativa justamente ao ativar outros sentidos deste sentido. Os metaversos

---

<sup>4</sup> RODRIGUES, JC. **Brincando de Deus**. Rio de Janeiro: Editora Marsupial 2016, p. 26.

<sup>5</sup> RODRIGUES, JC. **Brincando de Deus**. Rio de Janeiro: Editora Marsupial 2016, p. 26.

<sup>6</sup> RODRIGUES, JC. **Brincando de Deus**. Rio de Janeiro: Editora Marsupial 2016, p. 26.

podem apresentar objetivos lineares, ou ser aberto o suficiente para simular a incerteza dos acontecimentos da vida. (RODRIGUES, 2016).

Outro famoso mundo virtual, e habitado por milhões de usuários é o Second Life. Esse mundo virtual foi desenvolvido para ser uma cópia do mundo real.

A plataforma tecnológica utilizada neste mundo paralelo foi criada em 2003 pela empresa americana Linden Lab, sediada na Califórnia, mas os ambientes da pequena cidade virtual - ruas, praças, lojas e locais para relaxar - são criados pelos frequentadores. São espaços virtuais que podem ser realistas ou fantasiosos, dependendo do grau de criatividade e da imaginação dos participantes, que podem ainda modelar - ao seu gosto - sua própria aparência. De acordo com os criadores do Second Life, pelo menos 60% dos usuários são homens e 40% mulheres, têm entre 18 e 85 anos e as mais diversas profissões, desde tecnólogos até políticos.<sup>7</sup>

A cidade tem um jornal próprio, o "Second Life Herald", cassinos, uma economia que gera em média US\$ 500 mil por semana e uma moeda - o dólar Linden - que pode ser convertida em dólares reais em casas de câmbio. Sem dúvida este é o aspecto mais curioso do Second Life, já que com os dólares Linden é possível comprar terrenos, propriedades imobiliárias, produtos e serviços virtuais que podem gerar lucros reais.<sup>8</sup>

Aqui, as relações sociais e o comércio são os valores mais importantes. Muitas empresas fazem parte desse mundo, e lucram com a venda de produtos virtuais diariamente. É um game em que a competitividade é voltada para o capital.

A proximidade em retratar uma cidade é tão grande, que chega a parecer uma foto verdadeira. É um atrativo de enorme potencial. É o complemento para uma imersão perfeita. Os usuários muitas vezes não teriam condições de visitar algumas cidades na vida real, por isso se sentem realizadas ao viver essa experiência virtual.

Horas e horas mergulhados em plena imersão. E muitos, com alto valor de capital investido. Como explicar a um usuário gamer que seus bens virtuais não têm materialidade? Pra ele não importa. O mundo virtual e o real se confundem, junto com sua importância.

---

<sup>7</sup> SECOND LIFE: mundo virtual tem dois milhões de usuários. **O Globo**, 2012. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/second-life-mundo-virtual-tem-dois-milhoes-de-usuarios-4539307>

<sup>8</sup> SECOND LIFE: mundo virtual tem dois milhões de usuários. **O Globo**, 2012. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/second-life-mundo-virtual-tem-dois-milhoes-de-usuarios-4539307>

Figura 01: Veneza em Second Life



Fonte: Secondlife.com

Figura 02: Casa de leilão em World of Warcraft



Fonte: Science 317, 472 (2007)

A casa de leilão em WoW. As três figuras que estão em cima da plataforma, e vestindo colete, são os leiloeiros gerados por computador, enquanto as outras dezenas de personagens pertencem a seres humanos reais que participam de leilões que envolvem mil ou mais pessoas. O que acena no meio é o avatar de um cientista que estuda esse mundo virtual e os sistemas assistidos por computador, para facilitar a interação social e a economia.<sup>9</sup>

O game MMORPG World of Warcraft tem particularidades diferentes do Second Life. Aqui, o mais importante é desenvolver um avatar personificado e competir com outros usuários em um mundo medieval fictício. O jogo tem tramas políticas bastante complexas para prender o usuário. Constantemente atualizado, é o MMORPG mais famoso do mundo. Conta com milhões de usuários ativos, e já completou 15 anos de atividade.

---

<sup>9</sup> BAINBRIDGE, W. S. The Scientific Research Potential of Virtual Worlds. **Science**, jul. 2007, vol. 317, n. 5837, p. 472-476.

## CAPÍTULO II – CRIMINALIDADE EM MUNDOS VIRTUAIS

### 2.1 Considerações sobre tipos de crime

Com o passar dos anos, a criminalidade no meio virtual vem se apresentando cada vez mais presente. A internet é uma grande praça pública, o maior espaço coletivo do planeta. Esse mundo não é palpável, mas existe de outra forma, outra realidade. (CASSANTI, Moisés de Oliveira, 2014). E, nessa realidade se enquadra, também, os jogos virtuais. Os crimes virtuais são cada vez mais comuns porque as pessoas confiam na sensação de que o ambiente virtual é terra sem justiça. A falta de denúncias, é o maior motivo, pois incentiva o crescimento das práticas criminosas. E, muito é falado sobre a carência de um conjunto de normas e sanções jurídicas dedicadas aos crimes digitais. Porém, existindo ou não uma legislação específica para o assunto, esses crimes deveriam ser adaptados ao código penal existente, e os agressores e golpistas punidos dessa forma. (RUFF, Liara, 2017). Tanta liberdade e imersão às vezes acabam por surgir alguns problemas. As más condutas sempre aparecem com frequência nesses mundos virtuais. Usuários maliciosos se aproveitam das possibilidades e praticam crimes dos mais variados tipos. Com a constante evolução dos mundos virtuais, e sua crescente popularização, é melhor estarmos prontos para lidar com as leis nos mundos virtuais.

Os crimes praticados nos mundos virtuais ganham relevância significativa no momento em que atingem a sociedade no mundo real, e não apenas no espaço virtual. Enquanto o vídeo-game comum (monousuário) limita-se simular, por exemplo, o assassinato de seus personagens nos mundos virtuais, os ilícitos penais estão se tornando uma realidade que carece ser combatida por profissionais especializados.<sup>10</sup>

É inegável que a expansão dessa atividade veio de forma inesperada e se desenvolveu muito rapidamente. Todos os anos dezenas de novos mundos são lançados, e prosperam independente das atividades ilícitas utilizadas pelos seus usuários. Os criminosos comumente não são punidos pela empresa criadora do game. As empresas não se beneficiam divulgando os crimes. Crimes cometidos dentro desses jogos são vistos como falha da empresa criadora. O

---

<sup>10</sup> ALONSO ANGELUCI, Regiane. **Sociedade da Informação: O mundo virtual Second Life e os crimes cibernéticos**. Migalhas, 2007.

que acontece, é que a empresa preza por resolver o litígio internamente. E isso favorece a prática criminosa.

## 2.2 Estelionato e furto mediante fraude

Antes de começarmos exemplificando sobre o estelionato em mundos virtuais, vamos definir estelionato em sua forma natural e objetiva. De acordo com Júlio Fabbrini Mirabete, em seu Manual de Direito Penal, podemos analisar que o estelionato nada mais é do que o crime que tem como objetivo atingir o patrimônio de outro. Ato esse, realizado por meio fraudulento, induzindo a vítima a erro.

O estelionato, cuja denominação deriva de *stellio* (lagarto que muda de cores, iludindo os insetos de que se alimenta), é assim definido na lei: “Obter para si ou para outrem, vantagem ilícita, em prejuízo alheio, induzindo ou mantendo alguém em erro, mediante artifício, ardil, ou qualquer meio fraudulento: Pena – reclusão, de um a cinco anos e multa” (art. 171, caput). Existe o crime, portanto, quando o agente emprega meio fraudulento, induzindo alguém em erro ou mantendo-o nessa situação e conseguindo, assim, uma vantagem indevida para si ou para outrem, com lesão patrimonial alheia. Sem fraude antecedente, que provoca ou mantém em erro a vítima, levando-a à entrega da vantagem, não se há de falar em crime de estelionato.<sup>11</sup>

O crime de estelionato praticado em mundos virtuais deve ser denominado como fraudes eletrônicas, ele acontece quando o sujeito ativo usa de meio informático, ou da internet para induzir a vítima ao erro, assim podendo obter vantagem ilícita para si ou para outrem. (RUFF, Liara, 2017).

O modelo F2P permite que os usuários joguem sem precisar fazer a compra do jogo. Esse modelo permite que os usuários tenham uma amostra do conteúdo do jogo, como iniciar um nível ou obter um personagem grátis, e depois apresentar a opção de comprar itens, poderes ou outros tipos de conteúdo adicionais.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> **Júlio Fabbrini Mirabete** (Manual de Direito Penal. 23. ed. São Paulo: Atlas, 2005. p. 303)

<sup>12</sup> Prevenindo fraudes em jogos free-to-play. **Emailage**, 2019. Disponível em: <https://emailage.com/pt-br/hate-the-fraudster-not-the-game-preventing-fraud-in-free-to-play-online-gaming/>



Nos últimos anos, o modelo F2P foi alavancado por jogos multiplayer, como o Fornite, para jogos para celular como Candy Crush Saga. Embora a natureza livre desses jogos seja ideal para atrair novos jogadores, também apresenta aos fraudadores uma maneira fácil de ampliar seu alcance.<sup>13</sup>

Com o alcance dos modernos jogos eletrônicos, foi dada aos fraudadores uma ampla rede de alvos a serem explorados.

A fraude em F2P ocorre quando os jogadores desavisados entregam suas informações pessoais ou suas contas são tomadas. Muitas vezes, os jogadores assumem que tudo o que acontece dentro do jogo é seguro, mesmo que esteja acontecendo entre os usuários.<sup>14</sup>

Como os jogos free-to-play têm menos barreiras à entrada, eles podem atrair pessoas que não têm experiência com jogos. Essa expansão do jogo significa que os usuários podem não ter conhecimentos de segurança ou saber como os fraudadores usam os jogos para enganar os jogadores desavisados.<sup>15</sup>

Como podemos ver, nesse tipo de crime é mais comum um jogador iniciante passar por esse problema. Mas não necessariamente. Muitas vezes jogadores experientes também acabam caindo nos truques. A cada dia que passa, os fraudadores descobrem novos meios para usar de sua criminalidade. Sem nenhum exagero, podemos afirmar que muitos deles usam essa atividade criminosa como sustento de vida. Comumente jogadores são enganados por simplesmente clicar em algum link do chat na plataforma. Com o click, o hacker tem acesso ao seu e-mail, login, senha, cartão de crédito, e demais dados necessários para tomar controle total de sua conta.

As vezes, nem é necessário um cracker para efetuar o roubo. Com apenas um bug específico do próprio jogo, é aberta uma janela perfeita para o criminoso ter acesso aos itens. Acontece de um usuário precavido, fazer parte de uma negociação legítima, e na hora da transação, o criminoso por meio do bug, roubar os itens desejados sem passar a quantia acordada anteriormente.

---

<sup>13</sup> Prevenindo fraudes em jogos free-to-play. **Emailage**, 2019. Disponível em: <https://emailage.com/pt-br/hate-the-fraudster-not-the-game-preventing-fraud-in-free-to-play-online-gaming/>

<sup>14</sup> Prevenindo fraudes em jogos free-to-play. **Emailage**, 2019. Disponível em: <https://emailage.com/pt-br/hate-the-fraudster-not-the-game-preventing-fraud-in-free-to-play-online-gaming/>

<sup>15</sup> Prevenindo fraudes em jogos free-to-play. **Emailage**, 2019. Disponível em: <https://emailage.com/pt-br/hate-the-fraudster-not-the-game-preventing-fraud-in-free-to-play-online-gaming/>

É um problema global, e pouquíssimos países estão preparados para combater esse novo tipo de criminalidade. Alguns países europeus veem dando a atenção devida já há alguns anos. A Finlândia é um exemplo a ser seguido.

Detetives locais afirmaram que cerca de 400 itens, incluindo camas virtuais, mesas e televisões de tela plana, foram roubados dos quartos do Habbo Hotel, uma rede social voltada para adolescentes. Segundo as autoridades, os itens roubados equivaliam a 3.000 libras. (VEJA, 2010).

“Os móveis podem não existir tecnicamente, mas pessoas pagaram por eles e, sendo assim, esses itens são legalmente propriedades virtuais”, explicou um policial finlandês. “Acreditamos que os suspeitos tenham invadido contas de usuários e removido seus móveis”, completou.<sup>16</sup>

Games de realidade virtual são muito populares na Finlândia e são jogados por 15 milhões de pessoas. Cerca de 40 milhões de libras (106 milhões de reais) são gastas por ano na compra de itens virtuais.<sup>17</sup>

Como podemos verificar, essa notícia é uma antiga publicação da Veja. Que nos mostra que já em 2010 o país cuidou em punir os criminosos de acordo com sua legislação. Outro país atento foi à Alemanha, como exposto a seguir.

A Suprema Corte da Alemanha manteve uma condenação de um jovem que roubou objetos virtuais de um outro garoto no jogo virtual "RuneScape". Os juízes decidiram que o acusado deve completar 144 horas de serviço comunitário<sup>18</sup>.

O advogado do suspeito argumentou que o amuleto e a máscara “não eram tangíveis ou materiais, diferente de eletricidade, por exemplo, que tem valor econômico”. Mas a Suprema Corte do país decidiu que os objetos virtuais tinham um valor intrínseco ao garoto de 13 anos pelo “tempo e energia investidos neles”.<sup>19</sup>

---

<sup>16</sup> Polícia invade casas em busca de móveis virtuais roubados. **VEJA**, 2010. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/policia-invade-casas-em-busca-de-moveis-virtuais-roubados/>

<sup>17</sup> Polícia invade casas em busca de móveis virtuais roubados. **VEJA**, 2010. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/policia-invade-casas-em-busca-de-moveis-virtuais-roubados/>

<sup>18</sup> Roubo de item virtual em jogo leva à condenação na Justiça da Alemanha. **Globo**, 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/01/roubo-de-item-virtual-em-jogo-leva-condenacao-na-justica-da-alemanha.html>

<sup>19</sup> Roubo de item virtual em jogo leva à condenação na Justiça da Alemanha. **Globo**, 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/01/roubo-de-item-virtual-em-jogo-leva-condenacao-na-justica-da-alemanha.html>

O advogado usou de um argumento bastante usado no âmbito natural brasileiro. Esse argumento na maioria das vezes já é suficiente para a vítima nem buscar ajuda jurídica. Assim que ela escuta a informação que seus bens não têm materialidade, ela desiste. Esse é um momento crucial, que acaba por favorecer a motivação à prática criminosa.

### **2.3 – Cyberbullying e a violência contra as mulheres**

A presença feminina nos games cresceu de forma bastante expressiva nos últimos anos. Junto com esse crescimento veio variadas situações de violência contra as mulheres.

Alguns anos atrás esse ambiente era predominantemente dominado pelo sexo masculino. Com isso, o impacto dessa mudança é visto até hoje. A maioria dos homens não aceita dividir esse ambiente virtual com o sexo feminino. Acabam apropriando-se de ideais de que a mulher é um indivíduo voltado a atributos domésticos e sexuais.

Hoje, é impossível achar uma mulher gamer que não tenha sofrido algum tipo de abuso, infelizmente. Elas amam seus jogos, mas para continuar nesse ambiente, precisam se sujeitar a abusos diariamente. É a violência de gênero, aqui ainda mais presente, e bastante protegida pelo anonimato.

No Brasil a situação é um pouco pior. Muitas mulheres acabam normalizando esses atos agressivos, elas acham que não existem maneiras para combatê-los. Acreditam que é uma questão cultural, e imutável.

O conceito de gênero, diferente do conceito de sexo, não demonstra explicitamente que existam desigualdades entre homens e mulheres, e essa concepção de pensamento é resultado da interpretação da hierarquia social decorrente de eventos do passado, que ainda é transmitida culturalmente através da repetição de ideais patriarcais inseridos na sociedade. (Menti e Araújo, 2017, p. 75).<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> MENTI, Daniela Cristina. ARAÚJO, Denise Castilhos de. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos e-sports. Revista Conexão – jan/jun. 2017, fls. 73-88.

Nesses mundos, onde geralmente o usuário utiliza de avatar, e nunca é preciso mostrar o rosto e nomes verdadeiros, é onde o pior lado de muitos aparece. As mulheres são as que mais sofrem agressões, sempre perseguidas. Hoje, mais da metade dos usuários de jogos online são mulheres, aproximadamente 53,6% (Pesquisa Games Brasil 2017). Mas não é fácil identificá-las, pois a maioria das mulheres esconde seu gênero por trás de apelidos neutros ou masculinos. É a maneira mais eficaz que elas encontraram para se proteger.

É nesse ambiente que tudo se torna mais intenso. E de acordo com esse pensamento Daniela Rigon em entrevista ao site CanalTech (GNIPPER, 2016), relata que “na internet, parece que tudo piora por causa da questão do anonimato. As pessoas acham que o que estão falando não será levado a sério, mas pode causar graves consequências na vida de alguém”.

A psicóloga Marcela An, de 27 anos, também é jogadora frequente de League of Legends desde o ano de 2015. Ela mantinha uma personagem no jogo com um nome feminino, mas também resolveu fazer a mudança do nick para o masculino, após vivenciar situações de assédio e ser “xingada de todas as formas possíveis”. Segundo Marcela, o fato de obter melhor desempenho em uma partida do que um jogador homem, ou o de errar em algo mínimo durante o jogo, já era suficiente para ouvir e ler coisas que iriam incomodar a qualquer pessoa.

Denunciando o problema, a ONG norte-americana Wonder Women Tech criou a campanha My Game My Name, buscando um mundo virtual onde mulheres não precisem esconder seu gênero através dos nomes. Expondo o tema a nível global, e contou a ajuda de influenciadores. Vários jogadores homens participaram de partidas utilizando nicknames femininos, para sentir na pele o que as jogadoras passam. (HYPENESS, 2018). O experimento nos mostrou muito assédio, machismo, xingamentos e ameaças. É um problema que está longe de chegar ao fim.

Um relatório Gamer Consumer Insights realizado em 2017 mostra que as mulheres marcam presença do mundo dos games: 83% delas gostam de jogar no computador, 73% preferem o console e a maioria delas, 86%, joga em dispositivos móveis. Ainda assim, elas ainda são alvo de abuso e violência nesses ambientes: segundo um estudo da Universidade Estadual de Ohio, nos

Estados Unidos, 100% das mulheres que jogam pelo menos 22 horas por semana já sofreram algum tipo de assédio.<sup>21</sup>

O número chega a assustar, mas não é nada exagerado. É a realidade. O mesmo assédio da vida real é intensificado no mundo virtual. Por não mostrar o rosto, e estarem longe fisicamente das vítimas, os agressores se sentem totalmente protegidos para cometer qualquer tipo de abuso. A certeza da impunidade potencializa o agressor.

Não é justo que uma menina esconda sua própria identidade só porque algumas pessoas não sabem como se comportar quando jogam com uma garota ou mulher. Então, nos perguntamos: por que a indústria possui ferramentas para evitar trapaças e pirataria, mas não toma medidas eficazes sobre assédio sexual e bullying?", afirmou Lisa Mae Brunson, da Wonder Women Tech, em anúncio.<sup>22</sup>

As mulheres devem ser protegidas. Homens e mulheres são iguais em direito e obrigações nos termos da nossa Constituição Federal, como exposto em seu art. 5º, inciso I. Por si só esse respaldo bastaria, mas ainda existe a proteção através do nosso Código Civil brasileiro, no qual exprime “todo homem é capaz de direitos e obrigações na ordem civil, (...), todo indivíduo pertence à espécie humana, sem qualquer distinção de sexo, idade ou condição social” (FERMENTÃO, 2006, p. 265). Acontece que muitas mulheres agredidas, pensam não ter direito a essa proteção. E acabam permitindo a agressão, em forma de aceitação. Precisam ser criados mecanismos para consolidar uma proteção à mulher no ambiente virtual.

### 2.3 – Pedofilia

Um crime que é menos comum, mas precisa ser analisado, é a pedofilia nos jogos online. Infelizmente esse pesadelo também se apresenta em mundos virtuais.

---

<sup>21</sup> #mygamemynome: Campanha visa combater o assédio contra mulheres gamers. **REVISTA GALILEU**, 2018. <https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2018/01/mygamemynome-campanha-visa-combater-o-assedio-contra-mulheres-gamers.html>

<sup>22</sup> #mygamemynome: Campanha visa combater o assédio contra mulheres gamers. **REVISTA GALILEU**, 2018. <https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2018/01/mygamemynome-campanha-visa-combater-o-assedio-contra-mulheres-gamers.html>

Hoje em dia, as crianças usam cada vez mais cedo as plataformas online. E consequentemente, acabam por entrar precocemente nos mundos virtuais.

Na maioria das vezes, os pais não acompanham as atividades dos filhos no computador. Algumas vezes até percebem que os filhos estão jogando algum jogo online, mas não dão a devida importância para os possíveis perigos existente.

É realmente uma tarefa difícil de ser realizada. As crianças aprendem muito rapidamente a utilizar os computadores e os jogos, com isso, navegam de um jogo para outro bem rapidamente. E isso dificulta o monitoramento dos tutores, que muitas vezes não conseguem nem ter acesso à indicação de idade permitida pelo jogo.

Por pouco, a filha de uma mulher não caiu na armadilha. A menina de 8 anos, que mora em Campina Grande, na Paraíba, usava uma rede social quando recebeu a proposta. “Pedia para que ela ficasse em pé para ver tamanho e depois pediu que ela fosse para o quarto para que tirasse algumas fotos. Aí ela participaria de uma seleção para que participasse de uma novela”, conta a mãe da menina.<sup>23</sup>

Tudo mentira. Do outro lado da tela estava um pedófilo que, para aliciar a criança, criou um perfil falso e fingia ser uma atriz mirim. “Chegou a ligar, chegou a ficar em pé e talvez se eu não estivesse lá, não estivesse em casa, tivesse outra pessoa com ela, ela tivesse feito tudo que elas queriam”, diz a mãe.<sup>24</sup>

“O perigo também ronda o que se transformou em uma febre entre a garotada: os jogos online. No Rio de Janeiro, a polícia descobriu que os games na internet têm sido usados por pedófilos como isca para atrair as vítimas” (GLOBO, 2014)”. Não é uma tarefa fácil para os pais acompanhar os filhos e suas atividades diariamente na frente do computador, mas é necessário. As crianças precisam ser orientadas constantemente, para não falar com outros usuários de jogos online pelo chat.

---

<sup>23</sup> Rede de pedófilos usa jogos online para encontrar novas vítimas, **GLOBO**, 2014. Disponível em: <http://g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2014/09/rede-de-pedofilos-usa-jogos-online-para-encontrar-novas-vitimas.html>

<sup>24</sup> Rede de pedófilos usa jogos online para encontrar novas vítimas, **GLOBO**, 2014. Disponível em: <http://g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2014/09/rede-de-pedofilos-usa-jogos-online-para-encontrar-novas-vitimas.html>

## CAPÍTULO III – DA RESPONSABILIDADE JURÍDICA

### 3.1 – Os direitos do usuário

O crescimento e desenvolvimento dos mundos virtuais apresentam desafios inéditos e únicos para o mundo jurídico. Existem muitas perguntas relacionadas à extensão dos direitos que os usuários de mundos online, administradores e desenvolvedoras de jogos têm direito. E, quais são seus limites.

Por isso, vale salientar o direito mais comum “a liberdade dos jogadores de participar do mundo virtual e interagir entre si por meio de suas representações no jogo ou avatares” (BALKIN, 2004, p. 63).

Os jogadores precisam manter-se atentos as leis e regras do mundo virtual, e principalmente, do mundo real. Sempre ficar atento para não violar o contrato de licença do usuário (EULA), como exposto abaixo.

Contrato de Licença do usuário (“EULA”). Na maioria dos casos o EULA cobre regras do jogo adequado, comportamento apropriado e decoro no espaço virtual que o proprietário da plataforma não pode impor facilmente através do código. O proprietário da plataforma pode disciplinar os jogadores que violarem o EULA, tirar seus privilégios e poderes, ou até tirá-los do espaço do jogo e eliminar seus avatares.<sup>25</sup>

A licença do usuário EULA cria um contrato social do mundo virtual. Os jogadores tem liberdade de jogar dentro dessas regras que os criadores das plataformas criaram. As regras variam de mundo para mundo. Cada mundo tem uma vasta diferenciação de particularidades. E essas particularidades são refletidas nos contratos EULA.

Geralmente os crimes acontecem de usuário para usuário. A empresa pode chegar a cometer algum excesso administrativo contra algum usuário, mas isso é um caso mais raro. Os crimes cometidos comumente são de usuário se aproveitando de outro usuário de algum modo.

---

<sup>25</sup> BALKIN, Jack. **LAW IN LIBERTY IN VIRTUAL WORLDS**. New York Law. School Review, vol 49, 2004.

O usuário tem responsabilidade em honrar o contrato, e divulga-lo sempre, visando um bom funcionamento do mundo. A fiscalização por parte dos administradores não é uma tarefa fácil, pois os mundos são extensos e muito povoados. Muitas vezes os desenvolvedores vão precisar de denúncias dos próprios usuários.

A denúncia de todos os tipos. Por má conduta, por bug em determinada área ou função do game, ou de atividade hacker. Para manter o mundo saudável, é necessário esse trabalho conjunto.

### **3.2 – Do dever administrativo**

Os mundos virtuais são um ambiente que propaga ideias com muito mais facilidade do que outros meios de entretenimento. “Os filmes permitem que as imagens sejam visualizadas por um público em massa. Mas os jogos multiplayer online, convertem esse público em massa, em participantes ativos e contadores de histórias” (BALKIN, 2004).

De acordo com Jack M. Balkin, professor de direito constitucional da universidade Harvard, e editor do livro *The State of Play* (O estado do jogo), os designers dos mundos tem total liberdade de criação para seus produtos.

Os direitos de projetar e brincar nos mundos virtuais se sobrepõem em aspectos importantes aos direitos constitucionais de liberdade de expressão, expressão e associação. No futuro, os proprietários da plataforma e os jogadores irão invocar a Primeira Emenda como uma defesa contra as tentativas do governo de regular os mundos virtuais.<sup>26</sup>

As empresas tem obrigação de deixar os mundos criados sempre saudáveis e com menos conflitos possíveis. As empresas tem o dever de construir sistemas para combater a impunidade. E, ainda resolver os conflitos (quando possível) internamente, quando o crime for consumado, devem acompanhar as partes, perante a justiça. Fornecendo todos os dados possíveis, para uma rápida resolução do caso.

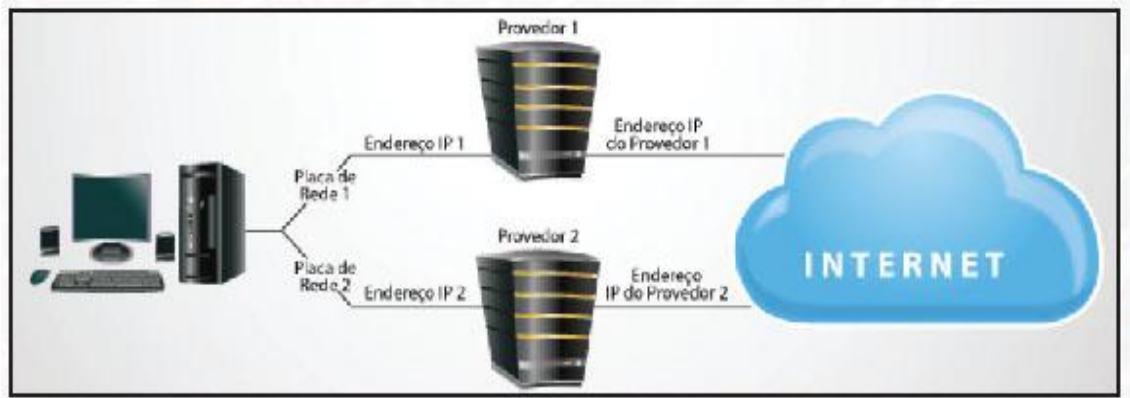
---

<sup>26</sup> BALKIN, Jack. **LAW IN LIBERTY IN VIRTUAL WORLDS**. New York Law. School Review, vol 49, 2004.



Toda desenvolvedora tem acesso aos dados do usuário, como nome completo, e endereço. Mesmo se o usuário mentir em relação aos dados, a empresa consegue localizar de onde vem o acesso, através do número de IP da máquina. “O IP (ou Internet Protocol) é uma identificação única para cada computador conectado a uma rede. Podemos imaginá-lo como um documento de identificação único, como o CPF, por exemplo” (BRITO, 2013)

Figura 03: Gráfico de endereço IP.



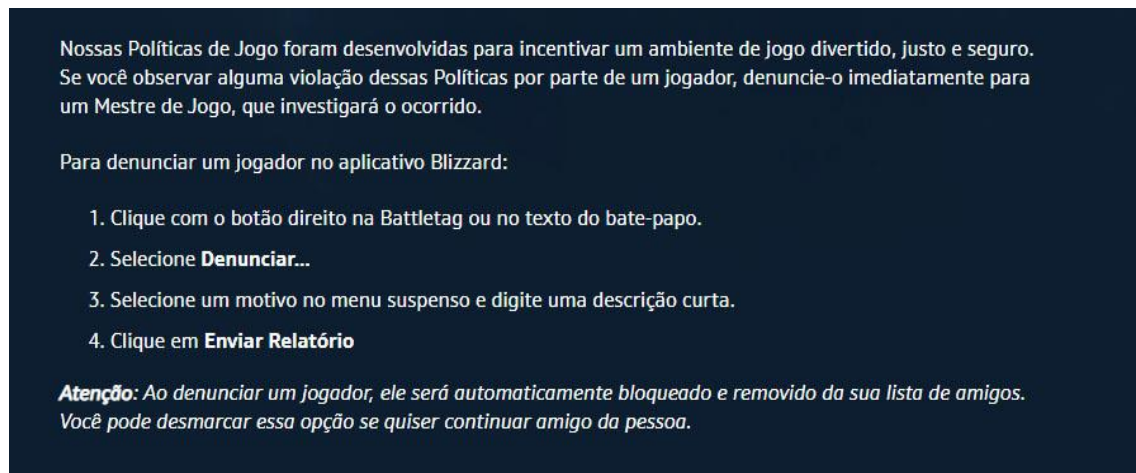
Fonte: SENAISP

Algumas empresas ficam omissas e fingem que o problema não existe. Ao que parece, elas pensam que combater o problema acabará deixando-o ainda mais em evidência. Trazendo uma imagem negativa para o seu jogo, e assim espantando assim futuros jogadores.

Os administradores dos jogos devem punir os usuários com má conduta de acordo com suas normas e regras internas, de forma rígida e categórica. Em caso extremado, esses usuários que prejudicam o mundo virtual devem ser banidos. Grande parte das empresas não ousa banir usuários permanentemente, e isso faz os crimes se perpetuarem.

Por sorte nem todas pensam assim, e as empresas sérias e mais tradicionais trazem recursos para combater o assédio de forma rápida e prática. Essas denúncias muitas vezes podem ser realizadas dentro do próprio jogo online, em tempo real. Imediatamente o usuário será bloqueado e não poderá mais entrar em contato com a vítima. Com o relatório da denúncia em mãos, os administradores do jogo devem tomar as medidas cabíveis.

Figura 04: Forma de denunciar assédio pela desenvolvedora Blizzard.



Fonte: <https://us.battle.net/support/pt/article/13242>

Se como forma de prevenção toda desenvolvedora de videogames fosse obrigada por lei a usar esses métodos, a quantidade de violência decerto diminuiria. É uma ótima forma de prevenir, e de punir o criminoso.

Enquanto a má conduta for exclusivamente virtual, ela deve permanecer sobre regras e normas dos administradores dos jogos online, de forma bem equipada para reparar os danos virtuais. Os administradores devem recorrer à justiça, apenas quando os crimes levarem dano ao usuário no mundo real, de forma psicológica ou financeira.

### 3.3 – Da proteção jurídica

Até o momento, os tribunais e as legislaturas de fato não penetram muito profundamente nos mundos virtuais. É preciso analisar de mais perto o futuro dos mundos virtuais. Repensar a aplicabilidade das leis atuais, e sua capacidade de adaptação às situações novas e únicas nesses ambientes.

Os habitantes dos metaversos estão vivenciando problemas judiciais reais e se tratando de um assunto relativamente novo. Até mesmo os Tribunais Americanos (os primeiros a receberem esse tipo de demanda) estão

enfrentando problemas com as situações apresentadas relacionadas aos conflitos nos mundos sintéticos, entre usuários e proprietários.<sup>27</sup>

Os problemas são reais e atuais, e com o tempo só irão aumentar sua proporção. O direito não pode se guardar em inércia, e tentar solucionar os problemas virtuais com simples adaptações da legislação. O direito não nasceu para ser remendo. Nasceu para se fazer justiça, independente de onde a sociedade estiver presente.

O fato é que os crimes tradicionais geralmente seguem uma ordem de perspectiva física, e significa que a conduta virtual nos mundos virtuais é irrelevante para a maioria das leis criminais. Porque para elas o que realmente importa é o que está na perspectiva física, e em sua materialidade.

Mas os crimes tradicionais cometidos através dos mundos virtuais ainda serão crimes. Um exemplo breve é que, a lavagem de dinheiro por meio da economia no mundo virtual, ainda é lavagem de dinheiro. Um furto cometido em mundo virtual, ainda será furto.

As leis podem ser modificadas para reconhecer e proteger os direitos de propriedade em mundos virtuais se os jogadores colocarem pressão política sobre eles. À medida que os mundos virtuais se tornam maior e habitada por mais jogadores, à medida que os jogadores passam mais tempo e investem mais nesses mundos virtuais e emergem mercados mundiais para a venda de itens do mundo virtual e troca de moedas do mundo virtual, a pressão sobre as legislaturas e agências administrativas para reconhecer e proteger a propriedade os direitos dos jogadores nos mundos virtuais se tornarão irresistíveis.<sup>28</sup>

As leis devem ser modificadas, aprimoradas, e até mesmo criadas. Os Remédios virtuais deverão ser uma primeira opção para vários conflitos nos mundos online. As sanções penais devem servir como um segundo recurso, quando a má conduta já ultrapassa os limites do virtual, e atinge as pessoas, de alguma maneira, no mundo real.

---

<sup>27</sup> ANGELUCI, Regiane. **Sociedade da informação: O Mundo virtual Second Life e os crimes cibernéticos**, 2007.

<sup>28</sup> NOVECK, Beth. **The State of Play: Law, Games and Virtual Worlds**. NYU Press, 2006.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração todos os aspectos abordados nessa pesquisa, é possível identificar o quão prejudicial é a criminalidade atuante nos mundos digitais. Esse é um tema novíssimo e que vem causando grande preocupação aos operadores do direito, principalmente nos aspectos que envolvem o mesmo, como a necessidade de adequação dos institutos do direito penal, na tutela de direito da vítima e do criminoso.

De fato existe uma crescente preocupação em relação a toda essa dificuldade de identificar e punir os criminosos que atuam nos mundos virtuais, mas já é possível observar que o judiciário vem encontrando maneiras de responsabilizar os criminosos, em casos específicos, mesmo que muito lentamente.

A dificuldade de controlar as ações dentro dos mundos virtuais não significa que devem ficar sem a apreciação do judiciário. E, mesmo que não existam normas atuais e específicas para combater essa criminalidade, é possível adaptar e promover as regras já existentes para aplicabilidade nesse particular ambiente.

É conclusivo, nesse sentido, que o direito precisa observar a criação de tipos penais, e a cominação de sanções deve estar embasada pelas normas constitucionais, para fim de um maior grau de compatibilidade entre os ilícitos penais e essência do organismo social.

Os jogos online são uma forma de entretenimento que já supera a indústria cinematográfica. Os mundos virtuais existem com elevado grau de complexidade, e inúmeras particularidades. A cada dia passado o número de habitantes virtuais cresce muito rapidamente.

A impunidade não pode fazer desses mundos virtuais, sua morada. Precisa ser combatida com as ferramentas atuais, inicialmente. E, despertar o interesse para a criação de novas formas de combater e prevenir futuros ilícitos. O mundo jurídico precisa se desapegar da necessidade de materialidade. Estamos na era digital, e essa é uma jornada sem volta.

## REFERÊNCIAS

ALONSO ANGELUCI, Regiane. **Sociedade da Informação: O mundo virtual Second Life e os crimes cibernéticos**. Migalhas, 2007.

ANGELUCI, Regiane. **Sociedade da informação: O Mundo virtual Second Life e os crimes cibernéticos**, 2007.

BAINBRIDGE, W. S. **The Scientific Research Potential of Virtual Worlds**. Science, jul.2007, vol.317, n.5837, p.472-476.

BALKIN, Jack. **LAW IN LIBERTY IN VIRTUAL WORLDS**. New York Law. School Review, vol 49, 2004.

EMAILAGE. **Prevenindo fraudes em jogos free-to-play**. Emailage, 2019. Disponível em: <https://emailage.com/pt-br/hate-the-fraudster-not-the-game-preventing-fraud-in-free-to-play-online-gaming/>

GALILEU. **#mygamemynome: Campanha visa combater o assédio contra mulheres gamers**. REVISTA GALILEU, 2018.  
<https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2018/01/mygamemynome-campanha-visa-combater-o-assedio-contra-mulheres-gamers.html>

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Editora Aleph, 2012, p. 77.

GLOBO. **Rede de pedófilos usa jogos online para encontrar novas vítimas**, GLOBO, 2014. Disponível em: <http://g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2014/09/rede-de-pedofilos-usa-jogos-online-para-encontrar-novas-vitimas.html>

GLOBO. **Roubo de item virtual em jogo leva à condenação na Justiça da Alemanha**. Globo, 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/01/roubo-de-item-virtual-em-jogo-leva-condenacao-na-justica-da-alemanha.html>

GLOBO. **SECOND LIFE: mundo virtual tem dois milhões de usuários**. O Globo, 2012. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/second-life-mundo-virtual-tem-dois-milhoes-de-usuarios-4539307>

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999, p. 17.

MENTI, Daniela Cristina. ARAÚJO, Denise Castilhos de. **Violência de gênero contra mulheres no cenário dos e-sports**. Revista Conexão – jan/jun. 2017, fls. 73-88.

MIRABETE, Júlio Fabbrini. **Manual de Direito Penal**. 23. ed. São Paulo: Atlas, 2005. p. 303.

NOVECK, Beth. **The State of Play: Law, Games and Virtual Worlds**. NYU Press, 2006.

RODRIGUES, JC. **Brincando de Deus**. Rio de Janeiro: Editora Marsupial 2016, p. 26.

RUFF, Liara. **Os crimes cibernéticos e o direito a segurança jurídica.** Congresso internacional de direito e contemporaneidade, 2017. Disponível em: <http://coral.ufsm.br/congressodireito/anais/2017/7-7.pdf>

VEJA. **Polícia invade casas em busca de móveis virtuais roubados.** VEJA, 2010. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/policia-invade-casas-em-busca-de-moveis-virtuais-roubados/>