

**FACULDADE DE DIREITO DE VITÓRIA
GRADUAÇÃO EM DIREITO**

MATHEUS GOMES VIDIGAL ARMINI

**OS CRIMES CIBERNÉTICOS E SEUS IMPACTOS NO AMBIENTE
DIGITAL DAS PLATAFORMAS DE JOGOS ON-LINE: UMA ANÁLISE
SOBRE A PREVENÇÃO DE CRIMES E RESPONSABILIZAÇÃO DO
OFENSOR**

**VITÓRIA
2025**

MATHEUS GOMES VIDIGAL ARMINI

**OS CRIMES CIBERNÉTICOS E SEUS IMPACTOS NO AMBIENTE
DIGITAL DAS PLATAFORMAS DE JOGOS ON-LINE: UMA ANÁLISE
SOBRE A PREVENÇÃO DE CRIMES E RESPONSABILIZAÇÃO DO
OFENSOR**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Curso de Direito da
Faculdade de Direito de Vitória, como
requisito para aprovação na disciplina
Elaboração de Trabalho de Conclusão
de Curso.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Senna
Miranda

VITÓRIA
2025

MATHEUS GOMES VIDIGAL ARMINI

**OS CRIMES CIBERNÉTICOS E SEUS IMPACTOS NO AMBIENTE
DIGITAL DAS PLATAFORMAS DE JOGOS ON-LINE: UMA ANÁLISE
SOBRE A PREVENÇÃO DE CRIMES E REPONSABILIZAÇÃO DO
OFENSOR**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Direito da Faculdade de Direito de Vitória, como requisito para aprovação na disciplina Elaboração de Trabalho de Conclusão de Curso. Orientador: Prof. Dr. Gustavo Senna Miranda

Aprovado em ____ de _____ de 2025

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Dr. Gustavo Senna Miranda
Orientador.
Faculdade de Direito de Vitória

Professor(a). Dr(a).

Professor(a). Dr(a).

AGRADECIMENTOS

A Deus, por sua constante companhia, tornando toda a jornada mais leve e tranquila. Sem sua presença, nada disso seria possível.

Agradeço, de forma especial, à minha família, por ser meu alicerce em todos os momentos. Pelas palavras de encorajamento, pela paciência nos dias difíceis e, principalmente, pelo amor inabalável que me sustentou até aqui.

À Jovita Lima, minha namorada e parceira de vida. Palavras não são suficientes para agradecer todo o apoio, motivação, preocupação e amor. Obrigado por acreditar em mim mesmo quando eu duvidei e por tornar tudo mais leve. Com você, tudo se torna possível. Você é luz na minha vida. Te amo.

Ao meu grande amigo Victor Medeiros, com quem tive a honra de compartilhar não apenas os desafios da vida acadêmica, mas também momentos de aprendizado, risos e superações. Sua amizade eu levo para a vida, muito obrigado!

Aos amigos Nauã Bisi e Lucas Miranda, pela parceria, companheirismo e apoio durante a jornada acadêmica e fora dela. A amizade de vocês foi valiosa em cada etapa deste caminho. Contem comigo sempre.

Ao Douglas Henrique, pelo exemplo de ética e profissionalismo que levarei para toda a minha carreira. Além disso, obrigado pela confiança, ensinamentos e por sua amizade!

Ao meu orientador e professor, Dr. Gustavo Senna Miranda, pela valiosa orientação, dedicação e disponibilidade ao longo de toda a elaboração deste trabalho. Sua experiência e clareza foram fundamentais para o desenvolvimento desta pesquisa.

À Faculdade de Direito de Vitória – FDV, aos professores e a toda comunidade acadêmica, expresso minha gratidão pela formação, pelos ensinamentos e pela contribuição essencial na construção da minha trajetória.

“Eu odiava cada minuto dos treinos, mas dizia para mim mesmo:
Não desista! Sofra agora e viva o resto de sua vida como um
campeão.”

Muhammad Ali

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar os crimes cibernéticos praticados no ambiente digital das plataformas de jogos on-line, com foco na prevenção dessas condutas e na responsabilização do ofensor. A pesquisa parte da compreensão de que, embora os espaços virtuais sejam voltados ao entretenimento, estes comportam condutas criminosas, frequentemente praticadas sob o manto do anonimato, da falsa sensação de impunidade e ausência de presença física. No primeiro capítulo, são apresentados os aspectos históricos e sociais dos jogos eletrônicos, bem como suas transformações ao longo do tempo, com ênfase na ascensão dos jogos on-line multijogador e nos fatores que estimulam a prática dos cibercrimes. O segundo capítulo trata dos crimes cibernéticos, conceituando-os e classificando-os, dando maior relevância aos impróprios. Além disso, neste capítulo são identificados e analisados, sob a luz do Código Penal, os crimes que mais ocorrem nas plataformas de jogos, como os crimes contra a honra, a ameaça e o racismo. No terceiro capítulo, são discutidos aspectos relacionados à integridade no ambiente digital, destacando o papel dos canais de denúncia internos das plataformas e dos programas de compliance adotados pelas desenvolvedoras de jogos. Nesse ponto, também são analisados os Termos de Uso e as Políticas de Privacidade, elementos centrais para a prevenção de crimes e responsabilização dos ofensores, que podem colaborar com o fornecimento de dados e registros, além de estabelecer sanções. Por fim, são discutidos aspectos relacionados às dificuldades existentes para se apurar crimes digitais e responsabilizar quem os comete. Com base em pesquisa qualitativa, de cunho bibliográfico e documental, analisando doutrina, legislação e casos concretos, conclui-se que é possível avançar na responsabilização penal dos infratores, especialmente quando há articulação entre o Estado, as plataformas e os usuários. O fortalecimento de mecanismos de prevenção, a conscientização digital e a valorização da integridade se mostram essenciais para a construção de ambientes virtuais mais seguros e respeitosos.

Palavras-chaves: jogos on-line; crimes cibernéticos; anonimato; prevenção; responsabilização.

ABSTRACT

This paper aims to analyze cybercrimes committed within the digital environment of online gaming platforms, focusing on the prevention of such conduct and the accountability of offenders. The research is based on the understanding that, although virtual spaces are intended for entertainment, they also harbor criminal behaviors, often carried out under the veil of anonymity, a false sense of impunity, and the absence of physical presence. The first chapter presents the historical and social aspects of electronic games and their evolution over time, with emphasis on the rise of multiplayer online games and the factors that encourage the practice of cybercrimes. The second chapter addresses cybercrimes, offering their conceptualization and classification, with particular emphasis on improper cybercrimes. It also identifies and analyzes, under the lens of the Brazilian Penal Code, the most frequent offenses on gaming platforms, such as crimes against honor, threats, and racism. The third chapter discusses issues related to integrity in the digital environment, highlighting the role of internal reporting channels within the platforms and the compliance programs adopted by game developers. This section also examines Terms of Use and Privacy Policies, which are central to crime prevention and offender accountability, as they facilitate data sharing and the application of sanctions. Finally, the study discusses the challenges of investigating digital crimes and holding offenders accountable. Based on qualitative research of bibliographic and documentary nature, through the analysis of legal doctrine, legislation, and case studies, the study concludes that it is possible to advance in the criminal accountability of offenders, especially when there is cooperation among the State, platforms, and users. Strengthening prevention mechanisms, promoting digital awareness, and fostering integrity prove to be essential for building safer and more respectful virtual environments.

Keywords: online games; cybercrimes; anonymity; prevention; accountability.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	CONTEXTO DE POPULARIZAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS ON-LINE NA SOCIEDADE.....	10
2.1	CARACTERÍSTICAS DO MUNDO VIRTUAL QUE PERMITEM E ENCORAJAM A PRÁTICA DE CIBERCRIMES.....	12
3	OS CRIMES CIBERNÉTICOS NO AMBIENTE DIGITAL DE JOGOS ON-LINE	14
3.1	DEFINIÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DOS CRIMES CIBERNÉTICOS	16
3.2	IDENTIFICAÇÃO E ANÁLISE DOS DELITOS QUE MAIS OCORREM NAS PLATAFORMAS DE JOGOS	18
4	INTEGRIDADE DAS EMPRESAS COMO FORMA DE PREVENÇÃO DOS CRIMES CIBERNÉTICOS	24
4.1	COMPLIANCE CRIMINAL E POLÍTICAS EMPRESARIAIS PARA PREVINIR CRIMES E RESPONSABILIZAR OS OFENSORES	26
4.2	DIFICULDADES EXISTENTES NA APURAÇÃO DOS DELITOS E RESPONSABILIZAÇÃO DO OFENSOR.....	31
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
	REFERÊNCIAS.....	38

1 INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia e a constante evolução da sociedade em relação ao mundo digital, os jogos eletrônicos conquistaram espaço consolidado na cultura contemporânea, ampliando sua presença para além do lazer, alcançando dimensões educacionais, profissionais e até emocionais (Souza et al., 2021, p. 181-182). Entretanto, diante da expressiva quantidade de participantes e da constante interação nas comunidades virtuais (Rodrigues; Mustaro, 2008, p. 1-2), os jogos, em especial os do gênero multijogador on-line, também passaram a refletir comportamentos nocivos e práticas delituosas que repercutem na esfera criminal (Amorim, 2021, p. 25-27). Verifica-se, nesse cenário, o crescimento de condutas ofensivas que extrapolam os limites do tolerável, configurando crimes digitais impróprios (Reis, 2021, p. 29-32), muitas vezes cometidos sob a falsa sensação de impunidade proporcionada pelo anonimato (Recuero, 2013, p. 63-64).

Dentre as práticas criminosas mais comuns de serem praticadas no ambiente digital dos jogos on-line estão os crimes contra a honra, cyberbullying, ameaça, racismo, cujas consequências de sua realização não podem ser menosprezadas em razão do meio pelo qual foram perpetradas, face aos graves danos psicológicos causados às vítimas (Domingues; Ruivo, 2023, p. 2). Nesse sentido, tais crimes, muitas vezes naturalizados no contexto competitivo dos jogos, produzem impactos reais sobre os bens jurídicos dos usuários, notadamente sobre sua honra, dignidade e integridade psíquica.

O desafio enfrentado, portanto, consiste em promover a responsabilização dos ofensores sem desconsiderar as especificidades do espaço digital. O anonimato, a facilidade de criar múltiplas contas (Consalter; Anjos, 2018, p. 328) e a ausência de requisitos mais rigorosos de autenticação dificultam a identificação do infrator e, conseqüentemente, a persecução penal. Apesar disso, sob um viés de integridade, verifica-se um movimento por parte das empresas desenvolvedoras no sentido de implementar mecanismos de controle, como programas de compliance, canais de denúncia, termos de uso e políticas de privacidade, voltados à prevenção e repressão dessas condutas.

A relevância deste estudo decorre, portanto, da necessidade de entender que o ambiente virtual, embora intangível, abarca relações concretas, que devem ser protegidas. A ausência de responsabilização efetiva contribui para a perpetuação de práticas abusivas e reforça uma cultura de impunidade no meio digital, especialmente entre os jovens usuários das plataformas de jogos on-line.

O presente trabalho tem como objetivo analisar os impactos dos crimes cibernéticos nas plataformas de jogos on-line, com foco na prevenção e responsabilização do ofensor. Para tanto, será estruturado em uma análise inicial do contexto de popularização e desenvolvimento dos jogos on-line, alinhado às características do mundo virtual que permitem e encorajam a prática de cibercrimes. Posteriormente, este estudo tratará propriamente dos crimes digitais, abordando sua definição e classificação, juntamente com a identificação e análise dos delitos com maior recorrência nesse meio. Por fim, tratará da prevenção dos crimes digitais sob a ótica da integridade e compliance criminal, destacando-se o papel ocupado pelos termos de uso e políticas de privacidade desenvolvido pelas empresas criadoras de jogos, bem como apontando as dificuldades existentes na apuração dos delitos e na responsabilização do ofensor.

2 CONTEXTO DE POPULARIZAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS ONLINE NA SOCIEDADE

Visto como uma das práticas mais antigas na sociedade, os jogos perduram até os dias atuais, em que se observa a existência de jogos de cartas, de tabuleiro, em quadras ou campos (Mcgonigal, 2017, p. 4). Com o advento dos meios eletrônicos, podemos afirmar que os jogos se mostram consideravelmente mais presentes no cotidiano da população, devido ao fato, também, da possibilidade de conexão e comunicação entre computadores (Crespo, 2011, p. 30-31).

Entretanto, os jogos só realmente migraram para o ambiente digital em 1958, com o lançamento de "Pong", o primeiro videogame marcante. A partir desse ponto, a evolução dos jogos seguiu uma trajetória ao longo do tempo, alcançando a década de 1970, período em que os fliperamas atingiram seu auge, para, em seguida, viver uma queda, à medida que se passou a direcionar maior foco para os jogos de computador e consoles domésticos (Novak, 2017, p. 14).

Sob essa ótica, houve uma intensificação no desenvolvimento dos jogos eletrônicos, o que resultou em um aumento das expectativas dos jogadores em relação à jogabilidade e aos gráficos, passando a valorizar cada vez mais a qualidade de determinado jogo, bem como dedicando maior atenção à arte visual, ao design sonoro e aos enredos mais envolventes (Chandler, 2012, p. 218-219).

No momento presente, os jogos eletrônicos podem ser classificados em três categorias: multijogador, jogador único e jogos online para multidões (Mcgonigal, 2017, p. 4). No entanto, o jogo apenas será adequadamente conceituado quando seu gênero for definido, ou seja, quando se determinar qual fim deve ser atingido. Isto faz-se importante para viabilizar o desenvolvimento das questões gráficas, sonoras e artísticas, além de estabelecer os meios pelos quais sua jogabilidade será estruturada (Chandler, 2012, p. 218-219).

Dessa forma, entende-se por gênero as categorias que possibilitam a visualização da dinâmica do jogo, como é o caso de modalidades como a luta, o jogo de interpretação

de papéis (RPG – *role-playing game*) ou os jogos de tiro em primeira pessoa (FPS – *first person shooter*) (Chandler, 2012, p. 218-219).

No entanto, quando há a concomitância de usuários em atividade (multijogador), a relação entre personagens se torna predominante, resultando na formação de comunidades virtuais e, por consequência, criando aspectos de interação entre os jogadores (Rodrigues; Mustaro, 2008, p. 1-2). Para que essa interação online seja possível, os usuários são convidados a criar apelidos (*nicknames*) e, frequentemente, a desenvolver avatares ou personagens de jogador, os quais conferem uma identidade, seja ela real ou fictícia, que pode ser controlada e utilizada no ambiente virtual (Oya, 2014, p. 4).

Desde seu surgimento, os *games* virtuais tiveram um impacto significativo na vida das pessoas, conquistando fãs de todas as idades (Barboza; Silva, 2014, p. 2-3). Com o avanço da sociedade e os incrementos na área da tecnologia, os jogos eletrônicos evoluíram e conquistaram seu devido espaço na comunidade, especialmente durante a pandemia de coronavírus 2019. Nesse período, passaram a ser essenciais não somente para o entretenimento, como também no âmbito educacional, profissional e emocional (Souza et al., 2021, p. 181-182).

Os “videogames” atraem muitos jogadores ao redor do mundo, que possuem variados fatos propulsores para jogar, como a sensação de ser desafiado, a competitividade, a diversão e a interação social. Além disso, eles podem servir como uma forma de combater o estresse e outros problemas emocionais. Assim, o lazer se configura como o principal objetivo para os jogadores, o que impulsiona continuamente o crescimento do mercado de jogos (Souza et al., 2021, p. 181).

No entanto, devido a essa grande quantidade de participantes, os jogos, especialmente os multijogador online, também passaram a ter impacto na área criminológica, uma vez que comportamentos ilícitos se expandiram para esse setor (Amorim, 2021, p. 25-27).

2.1 CARACTERÍSTICAS DO MUNDO VIRTUAL QUE PERMITEM E ENCORAJAM A PRÁTICA DE CIBERCRIMES

Os jogos online para grandes públicos (multidões) são vistos como um referencial no mercado de *games* multijogador, sendo essencialmente marcados pelas interações sociais (Chandler, 2012, p. 142-143). Nesse contexto, é relevante destacar a viabilidade de um *player* estabelecer vínculos com outros, com os quais nunca se encontrou no mundo real, proporcionando, assim, uma experiência social inédita no ambiente virtual. Essa dinâmica é, ainda, complementada pela jogabilidade do jogo eletrônico, seja de forma cooperativa ou competitiva entre os participantes (Rouse III, 2005, p. 241-242).

Como forma de exemplificar, temos o jogo “Destiny 2”, desenvolvido pela empresa “Bungie” e que pode ser classificado como um jogo *on-line* para multidões (*MMO – Massively Multiplayer Online*), em que o jogador, após criar seu personagem, é inserido em um mundo compartilhado com diversos outros jogadores, inclusive de diferentes nacionalidades.

Além disso, o *game* apresenta componentes que forcem os indivíduos a comunicarem entre si para elaborar estratégias e sincronizar ações, possibilitando, assim, que concluam as “missões” de maior dificuldade dentro do jogo, que por consequência, oferecem as melhores recompensas. Isto é visto nas “incursões” e “masmorras”, atividades estas em que são imprescindíveis a presença de vários jogadores.

Assim, a indústria de jogos eletrônicos passou a incorporar ferramentas que possibilitam a comunicação nos servidores multijogador, os quais oferecem recursos como bate-papo por texto (chat) e comunicação por voz, sendo estes os mais utilizados e comuns (Rodrigues; Mustaro, 2008, p. 1). Essa abordagem favorece com que os participantes se desenvolvam social e culturalmente, que pode variar a depender de como o jogo é estruturado e as formas de comunicação disponíveis, sejam elas verbais ou não verbais, podendo, inclusive, ser direcionadas tanto para um contato privado quanto para interações em comunidade (Söbke; Bröker, 2015, p. 53).

Diante disso, é visível que os jogos multijogador online têm como característica a comunicação entre aqueles que estão jogando, o que, por outro lado, pode levar à ocorrência de conflitos quando a cooperação entre eles é quebrada. Seja em decorrência do dolo ou por desconhecimento das regras de comportamento dentro do servidor, os usuários podem gerar disputas prejudiciais, frequentemente impulsionadas por comportamentos violentos (Recuero, 2013, p. 61-63).

Essa prática decorre da percepção de que o indivíduo, ao estar imerso no ambiente virtual, estaria isento de compromissos ou responsabilidades. Assim, o anonimato e a ausência de presença física no ambiente digital proporcionam ao jogador uma sensação de maior liberdade para praticar atos hostis contra outros, criando um espaço propício à disseminação de discursos de ódio, à promoção de debates conflituosos e ofensas (Recuero, 2013, p. 63-64).

É preciso, ademais, frisar que assim como o ambiente digital tornou mais fácil a prática de inúmeros delitos, ele dificultou a responsabilização penal, seja em razão do anonimato e da idealização de uma “terra sem lei” ou da ideia de tempo e lugar do crime, quando a ação ou omissão foi cometida e o local no qual o crime foi praticado, que sofre uma abstração (Lacerda, 2012, p. 194-195).

3 OS CRIMES CIBERNÉTICOS NO AMBIENTE DIGITAL DE JOGOS ON-LINE

Em decorrência da grande popularização dos jogos eletrônicos ocorrida nos últimos tempos e das características do ambiente virtual, tais como o anonimato, ausência de presença física e a sensação de “intangibilidade”, a prática de crimes se expandiu para esse setor (Amorim, 2021, p. 25-27), sendo inúmeras as condutas delituosas possíveis de ocorrerem nesse meio, o que merece ser analisado com detalhe.

Diante disso, para uma melhor compreensão, faz-se mister dar início à análise por meio de pontuações a respeito da internet. Estruturada a partir dos protocolos TCP (Protocolo de Controle de Transmissão) e IP (Protocolo de Internet), a internet constitui uma forma de interligação entre equipamentos eletrônicos, viabilizando a troca e o compartilhamento de dados e arquivos entre diferentes aparelhos (Kurose; Ross, 2006, p. 24).

Ao longo do tempo, essa inovação tecnológica causou grande repercussão na sociedade, com constantes avanços e ampliações em suas funcionalidades, considerando sua expansão com o processo de globalização e atuação em diversos setores do ambiente digital (Crespo, 2011, p. 35-36). Hoje, é inimaginável uma vida dissociada da internet, sendo mister para o acesso à informação e cultura, direitos constitucionalmente assegurados na Carta Magna de 1988, artigo 5º, incisos XIV e XXXIII, e artigo 215, bem como importantíssima para o entretenimento e para a viabilização de trabalhos, através do sistema telepresencial.

Em contrapartida, ainda que ocupe posição de destaque e se mostre promissora, a inserção da internet na sociedade também se revelou um ambiente propício à prática de crimes, possibilitando a caracterização de determinadas condutas ilícitas no meio digital (Crespo, 2011, p. 42). Nesse sentido, inclui-se o ambiente digital dos jogos multijogador on-line, constantemente aprimorados por meio de novas tecnologias.

Assim, com os avanços tecnológicos que possibilitam tais aprimoramentos, surgiram, simultaneamente, interações sociais mediadas por comunidades virtuais, as quais podem fomentar comportamentos prejudiciais e, ao extrapolarem certos limites, serem enquadrados como crimes previstos em lei. Diante disso, torna-se relevante a análise

dos crimes digitais, suas classificações e os impactos no contexto dos jogos eletrônicos (Pimentel; Melo, 2020, p. 448-450).

Inicialmente, os comportamentos delituosos observados entre jogadores podem ter múltiplas origens. No entanto, a principal motivação costuma estar relacionada à intenção de gerar conflitos entre os participantes de um servidor (*troll*), impulsionada por desejos de vingança, busca por entretenimento ou, em alguns casos, por sentimentos de preconceito e hostilidade. Além disso, é possível considerar que a tentativa de exercer controle e alcançar uma posição de poder dentro daquele grupo social também funcione como fator motivador, ainda que as razões variem de forma subjetiva conforme o perfil de cada usuário agressor (Fragoso, 2014, p. 8-11).

Sob outro enfoque, verifica-se que os comportamentos que resultam em conflitos não se originam exclusivamente de um único fator, devendo-se considerar, igualmente, a arquitetura das plataformas de jogos eletrônicos jogados via internet, na medida em que a própria jogabilidade, experiência do jogador dentro do jogo, e mecânica podem incitar a competitividade do usuário, o que, por conseguinte, pode culminar na prática de condutas tipificadas penalmente (Pimentel; Melo, 2020, p. 448-449).

Por fim, vale destacar que a multiplicidade de conflitos no ambiente digital, notadamente nas plataformas de jogos on-line multijogador, tem como pressuposto o fenômeno do anonimato, decorrente do encobrimento da identidade física do usuário agressor ao ingressar no universo virtual. Nesse contexto, o anonimato configura-se como elemento determinante para o distanciamento do indivíduo em relação à realidade concreta, permitindo-lhe assumir um papel imerso em um cenário artificial, no qual se percebe como detentor absoluto do controle sobre suas condutas e as consequências delas advindas (Pimentel; Melo, 2020, p. 450).

Sob tal perspectiva, verifica-se que o anonimato constitui o principal fator propulsor de condutas agressivas no âmbito dos jogos on-line multijogador, tendo em vista a notória dificuldade em se identificar o agente ofensivo no ambiente virtual (Recuero, 2013, p. 63-65).

3.1 DEFINIÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DOS CRIMES CIBERNÉTICOS

Ao definir e classificar os crimes cibernéticos, é necessário, primeiramente, entender o que é o crime a partir de seu conceito analítico, que por sua vez, o define como uma ação típica, antijurídica e culpável (Bitencourt, 2024a, p. 267).

Conforme ensinamentos de Cezar Roberto Bitencourt (2024a, p. 338), a tipicidade pode ser entendida como “[...] uma decorrência natural do princípio da reserva legal: *nullum crimen nulla poena sine praevia lege*. Tipicidade é a conformidade do fato praticado pelo agente com a moldura abstratamente descrita na lei penal [...]”.

Ou seja, tal componente do conceito analítico nada mais é que a conformidade entre a conduta praticada pelo agente e a descrição de cada espécie de infração inserida na lei penal incriminadora (Jesus, 1988, p. 228). Destrinchando mais a fundo, vemos que a conduta (ação ou omissão) deve ser humana e voluntária, tipificada em lei, que por consequência de sua prática gere um resultado que lese efetivamente um bem jurídico (Bitencourt, 2024a, p. 332-338).

Por fim, vale destacar que:

[...] A contrário sensu, quando o juízo de tipicidade for negativo estaremos diante da atipicidade da conduta, o que significa que a conduta não é relevante para o Direito Penal, mesmo que seja ilícita perante outros ramos jurídicos (v. g., civil, administrativo, tributário etc.) (Bitencourt, 2024a, p. 337).

A antijuridicidade e a culpabilidade podem ser entendidos, respectivamente, como contrariedade ao ordenamento jurídico, em que não se tenha causas de justificação e o quanto aquele comportamento praticado merece ser censurado, levando em conta a imputabilidade, a potencial consciência da ilicitude e a exigibilidade de conduta diversa.

Tendo como base o exposto, o meio virtual não é impeditivo para caracterização de uma conduta criminosa, uma vez que esta se materializa em nosso mundo a partir do preenchimento dos conceitos trazidos pela teoria em questão. A partir disso,

compreendemos a existência de crimes cibernéticos, comportamentos tipificados na legislação penal que devem ser objeto de responsabilização por parte do ofensor.

Ensinam Damásio e Milagre (2016, p. 48) que “crime informático é um fenômeno inerente às transformações tecnológicas que a sociedade experimenta e que influenciaram diretamente no direito penal”. Sendo assim, tais crimes podem ser compreendidos como condutas criminosas que se valem da rede mundial de computadores para sua realização, ou seja, se dão no mundo virtual.

Conforme leciona Colli (2010), os delitos praticados no ambiente digital são caracterizados pela ausência física do agente ativo, o que contribuiu para que fossem comumente denominados como crimes virtuais. Tal nomenclatura decorre justamente do fato de que essas infrações são executadas por meio da internet, sem a presença corpórea de seus autores ou eventuais colaboradores.

Em decorrência da imensa possibilidade de ações ou omissões prejudiciais no ambiente digital, tornou-se necessário subdividir os crimes virtuais, surgindo, assim, a classificação em crimes cibernéticos próprios e impróprios (Reis, 2021, p. 29-32).

Os cibercrimes próprios são definidos como aqueles em que o agente atua diretamente no ambiente eletrônico, isto é, sua prática ocorre especificamente na rede de internet, sendo os bens jurídicos protegidos os dados, a informação e o sistema (Crespo, 2011, p. 63). A partir desse contexto, entende-se que esses produtos são exclusivos do mundo digital, possibilitando ser vinculados apenas a esse ambiente (França, 2017, p. 237-238). A título exemplificativo, temos a conduta tipificada no artigo 154-A do CP, invasão de dispositivo informático (Barros, 2022).

De outra forma, os crimes informáticos impróprios não se limitam ao ambiente exclusivo da internet, pois os meios eletrônicos servem apenas como ferramentas para a ocorrência do delito (Reis, 2021, p. 31). Ou seja, ao contrário dos definidos como próprios, os impróprios são essencialmente tipos penais, como os crimes contra a honra, estelionato e ameaça, previstos no Código Penal, porém, podem ser praticados por meio de um outro *modus operandi*, como na situação em tela, utilizando recursos informáticos (Reis, 2021, p. 31).

Em que pese o elenco de práticas criminosas suscetíveis de execução no meio digital seja vasta, observa-se que grande parte dos crimes cibernéticos se manifestam no interior das comunidades virtuais, tendo em vista que tais espaços favorecem o surgimento de conflitos nas interações realizadas em redes digitais (Amorim, 2021, p. 19-20).

De igual modo, ainda que vigente o Marco Civil da Internet, instrumento normativo destinado a disciplinar os comportamentos no âmbito das redes digitais (Brasil, 2014), persistem desafios quanto à efetiva regulação das condutas praticadas nesse ambiente, uma vez que se observa o desenvolvimento de conflitos oriundos de relações sociais promovidas pelas plataformas de jogos on-line em crimes digitais.

Vale destacar que em 2001, diversos países firmaram a Convenção de Budapeste, também denominada Convenção sobre o Cibercrime, com o propósito de uniformizar a tipificação penal no ciberespaço, assegurar a validade jurídica das provas produzidas em ambiente digital, estabelecer definições técnicas relativas aos sistemas informáticos e promover a harmonização legislativa entre os países aderentes (Barros, 2022, p. 19).

Embora o Brasil não figure como signatário da referida convenção, incorporou ao seu ordenamento jurídico diversas de suas diretrizes, alinhando-se, assim, às práticas internacionais de enfrentamento aos crimes cibernéticos (Barros, 2022, p. 19). No entanto, conforme demonstrado no presente estudo, as medidas adotadas não são suficientes para prevenir, de forma efetiva, a ocorrência das condutas em questão, sendo imprescindível a atuação das empresas desenvolvedoras de jogos direcionada a estabelecer meios preventivos e reversivos deste quadro.

3.2 IDENTIFICAÇÃO E ANÁLISE DOS DELITOS QUE MAIS OCORREM NAS PLATAFORMAS DE JOGOS

De acordo com a pesquisa “TIC Kids Online 2021”, Livinstone & Stoilova identificaram que os fatos mais graves praticados no contexto de jogos multijogador online estão

relacionados a discurso de ódio, *cyberstalking*, *cyberbullying*, roubo de identidade, fraude informática, condutas relacionadas à liberdade sexual e até mesmo pornografia infantil (Cetic.BR, 2024, p. 96-97). Entretanto, o rol não se limita aí, sendo inúmeras as práticas delitivas, conforme se demonstrará nessa pesquisa.

Atualmente, as agressões decorrentes de ofensas perpetradas por usuários no ambiente virtual têm causado prejuízos significativos, sobretudo quando vinculadas à prática do *cyberbullying* (Domingues; Ruivo, 2023, p. 8). Trata-se de uma modalidade de intimidação ocorrida no meio digital, capaz de gerar traumas e danos psicológicos relevantes às vítimas, os quais, em determinadas circunstâncias, extrapolam os limites da ofensa moral e passam a configurar ilícitos penais, especialmente aqueles relacionados à ameaça, à honra e à perturbação da tranquilidade do indivíduo (Wendt; Jorge, 2012, p. 103).

A ameaça, crime tipificado no artigo 147 do Código penal, trata-se de um tipo penal autônomo, pautado na lógica de amedrontar e atormentar alguém, ou seja, o objetivo do agente é deixar a vítima com medo, causar um abalo psíquico, e pode se dar por meio de palavra, gesto ou escrito. O mal prometido deve ser injusto e grave, porém, por se tratar de crime formal, não é necessário que a vítima efetivamente se sinta amedrontada, a promessa apenas deve ser idônea para provocar temor no homem médio (Bitencourt, 2024b, p. 530-538).

No meio digital, para que de fato seja praticada a conduta, esta deve-se dar por meio da verbalização de palavras ou de forma escrita (Crespo, 2011, p. 88), e perpetrada através dos possíveis canais de socialização adotados pelas plataformas, seja chat escrito, bate-papo por voz, etc.

Por fim, em relação a esse tipo penal, é necessário apontar que o sujeito passivo deve ser capaz de entender o cunho ameaçador do comportamento contra ele realizado (Bitencourt, 2024b, p. 531). Assim, se a vítima for uma criança muito nova, há chances de que esta não entenda que o ocorrido se trata de uma ameaça, desconfigurando a prática criminosa.

Entretanto, esse caso seria excepcional, uma vez que a grande faixa etária imersa no mundo dos jogos virtuais é a dos 20 anos de idade em diante (Exame, 2024). Logo, presume-se que na maioria dos casos, tanto o agente ativo quanto o sujeito passivo compreendem o ocorrido, tendo, o primeiro, dolo em relação à imposição desse terror e, o segundo, capacidade de discernimento, identificando o quão grave é o mal prometido (Mirabete, 2004, p. 180).

A honra é vista em nosso sistema como um direito fundamental, assegurada no artigo 5º, X, da Constituição da República de 1988, que prevê expressamente a sua inviolabilidade. Os direitos fundamentais, em consonância com o princípio da dignidade da pessoa humana, representam garantias essenciais asseguradas pela Constituição Cidadã. Tais direitos correspondem à positivação, no âmbito do direito constitucional de um determinado Estado, das prerrogativas inerentes à condição humana (Boldrini; Fonseca; Leite, 2011, p. 3).

Sob a ótica do Direito Penal, a honra pode ser dividida em duas espécies, a objetiva e a subjetiva. Enquanto a objetiva está ligada à reputação social do sujeito, a subjetiva está ligada ao sentimento pessoal, autoestima, valores que cada um de nós temos sobre nossas próprias qualidades (Bitencourt, 2024b, p. 539-541).

Conforme já visto, as comunidades, inclusive as que se formam no ambiente virtual, sustentam-se sobre vínculos interpessoais que devem coexistir com os valores inerentes à dignidade humana, no âmbito coletivo, e direitos fundamentais, sendo orientadas pelo respeito à personalidade de cada sujeito. Quando essa harmonia é comprometida e os conflitos se instauram, determinadas condutas ofensivas podem ultrapassar os limites do socialmente aceitável, ensejando, assim, a tipificação penal do comportamento como um dos crimes contra a honra (Domingues; Ruivo, 2023, p. 11).

Dessa forma, nas hipóteses em questão, temos a própria honra sendo tutelada como bem jurídico, compreendida como, na visão de Bitencourt (2024b, p. 425), “um valor ideal, a consideração, a reputação, a boa fama de que gozamos perante a sociedade em que vivemos”. A tutela penal se manifesta, nesse contexto, por meio da

incriminação das condutas previstas nos artigos 138, 139 e 140 do Código Penal, que versam, respectivamente, sobre os crimes de calúnia, difamação e injúria.

Tanto a calúnia quanto a difamação tutelam a honra objetiva do sujeito e se consumam quando um terceiro toma ciência da ofensa. Em relação à conduta tipificada no artigo 138 do CP, calúnia, é necessário que se impute falsamente fato definido como crime, enquanto na conduta tipificada no artigo 139 do mesmo código, difamação, comete o crime quem imputa fato ofensivo à reputação de outrem (Bitencourt, 2024b, p. 427-455). Ambas as condutas se relacionam com a perturbação da boa imagem da vítima, fragilizando sua dignidade (Nucci, 2006, p. 623-626).

Por sua vez, a injúria tutela como bem jurídico a honra subjetiva e, além disso, a consumação do delito ocorre no momento em que a vítima toma ciência, não dependendo da figura de um terceiro. Ao contrário dos dois crimes anteriores, neste não há imputação de fatos, mas sim de características, qualidades negativas que maculem a honra da pessoa no seu aspecto subjetivo (Bitencourt, 2024b, p. 456-483).

Ademais, vale destacar que os crimes contra a honra são formais e, portanto, não é necessário que o resultado naturalístico ocorra, ou seja, que haja uma efetiva afetação da honra, basta provar a finalidade do agente com o comportamento delitivo (Bitencourt, 2024b, p. 424-483).

No contexto dos jogos multijogador on-line, observa-se que a prática dos mencionados delitos se manifesta por meio de comunicações de texto ou voz, em razão da interação entre múltiplos usuários que compartilham o mesmo ambiente virtual (Crespo, 2011, p. 90). Infelizmente, a prática desses crimes é extremamente corriqueira, principalmente ao se tratar de jogos on-line onde a competitividade é explorada, como *Counter-Strike 2*, *League of Legends*, *Valorant* e *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*.

Nesses casos, o intuito de se divertir é deixado de lado e, na maioria das vezes, por motivos insignificantes e fortalecidos por uma sensação de impunidade, jogadores passam a cometer crimes contra os outros, causando traumas e danos psicológicos às vítimas, além de arruinarem com o momento de diversão e tranquilidade destas.

Outra triste prática que ocorre em meio ao ambiente digital das plataformas de jogos on-line é o racismo e a injúria racial. Com a alteração legislativa ocorrida em 2023 através da Lei nº 14.532, incluiu-se a injúria racial na lei de racismo, Lei 7.716/89, com a elaboração do artigo 2-A. Assim, aquele que, querendo humilhar outrem, empregar elementos relacionados a raça, cor, etnia e origem, não mais responde pela 140, §3º, e sim pelo artigo 2-A da Lei do Crime Racial.

Para ilustrar esse cenário, temos o caso ocorrido com o *streamer* Caique Benedito, de 21 anos, que foi alvo de injúrias raciais durante uma transmissão ao vivo na plataforma Twitch. Após uma partida do jogo “*League of Legends*”, um usuário identificado como Guilherme Lopes, de Uberlândia (MG), proferiu ofensas como “preto horroroso” e “E a favela?”. O agressor, demonstrando desdém quanto às consequências de seus atos, divulgou seus perfis nas redes sociais no chat da live. Caique compartilhou o ocorrido em seu Instagram, expressando ceticismo quanto à responsabilização do ofensor, mas decidiu expor o caso publicamente (Istoé, 2024).

Por fim, torna-se relevante apontar que o machismo, ainda presente em nossa sociedade mesmo após a mudança de visão do Estado sobre a família, que deixou de ser uma entidade patriarcal, atinge o ambiente digital dos jogos multijogador on-line, gerando uma percepção, para alguns jogadores, de que se trata de um ambiente masculino (Pupo; Ávila, 2018, p. 127), no qual o público feminino não teria habilidade suficiente ou conhecimento para poder jogar competitivamente.

Dessa forma, a violência de gênero observada nos *games* eletrônicos revela-se de maneira pontual, tendo como fundamento a condição do sexo feminino. Tal prática decorre de um contexto histórico relacionado à própria cultura dos jogos, sendo agravada pelo anonimato proporcionado pelas plataformas, o qual favorece a atuação do agressor e dificulta sua identificação (Pupo; Ávila, 2018, p. 134).

Situações que envolvem o envio de mensagens de cunho sexual e comentários ofensivos baseados em discursos de ódio figuram entre as práticas recorrentes no meio digital. Não obstante o impacto psicológico causado às vítimas, tais condutas, por vezes, não encontram tipificação penal específica, razão pela qual se busca

enquadrá-las, quando cabível, nos crimes contra a honra ou em contravenções penais, a exemplo da perturbação da tranquilidade (Domingues; Ruivo, 2023, p. 13-14).

4 INTEGRIDADE DAS EMPRESAS COMO FORMA DE PREVENÇÃO DOS CRIMES CIBERNÉTICOS

Conforme ensina Marcelo Zenkner:

[...] a palavra integridade tem por origem o vocábulo *integer*, que, no latim, significa "integral" ou "inteiro" - uma pessoa íntegra é aquela que não está dividida, ou seja, é uma pessoa completa, com inteireza de caráter, com todas as suas peças funcionando bem e realizando as funções esperadas, sempre de acordo com os mesmos padrões éticos, independente das circunstâncias, seja em um ambiente público ou em um ambiente estritamente privado (Zenkner, 2019, p. 47).

Tal ótica aplica-se aos jogadores de games on-line, uma vez que, apesar de inseridos no mundo virtual, ao seguirem a virtude da integridade, deveriam manter o padrão de comportamento que possuem no mundo real, respeitando ordenamento e, por consequência, a legislação penal. Entretanto, muitos indivíduos, em razão da inexistência de presença física e anonimato, acreditam que podem se comportar livremente, gerando uma incoerência no padrão de comportamento a depender do meio em que ele ocorre.

Nesse sentido, Zenkner explica que:

[...] Pode-se descrever uma pessoa como íntegra na medida em que todas as suas crenças, métodos, medidas e princípios derivarem de um único núcleo de valores, ou seja, de uma *lei universal* imposta a ela própria, com reflexos em todas as suas ações. A integridade, por isso, não autoriza que uma pessoa aja de modo contrário a uma regra que ela própria deseja ver seguida universalmente. O indivíduo que quer um mundo livre de ladrões, por exemplo, não pode furtar; que se queixa da sujeira nas ruas da cidade não pode jogar lixo na via pública; que reclama da corrupção pública não pode sonegar impostos ou receber vantagens indevidas. É nesse ponto que se realça uma das principais características da integridade - a coerência (Zenkner, 2019, p. 48).

Assim, se um usuário quiser um ambiente digital mais saudável, livre de comportamentos hostis e delituosos (Pimentel; Melo, 2020, p. 448), ele deve se comportar de modo a manter seu padrão de integridade e, conseqüentemente, não praticar tais atos.

A integridade também se manifesta no âmbito empresarial, evidenciada, entre outras formas, pela adoção de programas de *compliance*, os quais demonstram o compromisso das organizações com o cumprimento da legislação vigente. Neste sentido, cabe destacar um dos dez elementos fundamentais de um mecanismo de *compliance*, o canal de denúncias (Zenkner, 2019).

Também denominados canais de comunicação, canais abertos com o setor de *compliance* ou *hotlines*, os canais de denúncias de irregularidades constituem instrumentos específicos por meio dos quais os próprios colaboradores da empresa, bem como terceiros envolvidos na execução de suas atividades, podem exercer uma função fiscalizatória sobre a conduta dos demais agentes. Tais canais possibilitam o relato de violações ou potenciais descumprimentos da legislação ou das políticas internas da organização, observados no cotidiano corporativo (Zenkner, 2019, p. 378).

Cumprir destacar, por fim, que, uma vez recebida a comunicação de eventual ilícito ou irregularidade, é imprescindível que sejam adotadas as providências cabíveis, com posterior retorno ao denunciante em tempo plausível. Tal devolutiva deve indicar, ainda que de forma sucinta, as medidas investigativas em curso, sob pena de se comprometer a credibilidade do canal de denúncias e, por consequência, colocar em risco a efetividade de todo o sistema de *compliance* (Zenkner, 2019, p. 379).

A partir do exposto, é possível traçar um paralelo com o sistema de denúncias implementados pelas plataformas de jogos on-line, que permitem ao jogador reportar um comportamento inadequado, que desrespeita as políticas da empresa desenvolvedora ou até mesmo a legislação penal, ocorrido no ambiente digital durante suas partidas (Pimentel; Melo, 2020, p. 448), por parte de outro jogador. Assim, um usuário é capaz de fiscalizar o outro, relatando o ocorrido para que as medidas cabíveis sejam adotadas.

Tal sistema demonstra, além da proximidade com o *compliance* empresarial, o interesse das empresas em desenvolver um ambiente harmônico (Pimentel; Melo, 2020, p. 448) entre os usuários de seus serviços, bem como em respeitar as legislações existentes, uma vez que a partir da análise das denúncias e relatos dos usuários é possível que a plataforma desenvolva, cada vez mais, os mecanismos para

prevenir que esses comportamentos voltem a se repetir, bem como os para punir devidamente quem os cometeu.

Além disso, a manutenção de um ambiente saudável revela-se financeiramente relevante, pois estimula os jogadores a continuarem empreendendo seu tempo e recursos naquele determinado jogo, o que é favorável à empresa. Ao se tratar do cenário oposto, muitos *players* são desestimulados de continuarem jogando em decorrência da toxidade presente naquela comunidade (Pimentel; Melo, 2020, p. 448), o que afeta negativamente os ganhos da desenvolvedora.

Outrossim, seria interessante que a indústria dos games desenvolvesse meios de oferecer um retorno a respeito de quais medidas estão sendo adotadas e como o fato está sendo investigado, para tranquilizar aquele que se valeu do sistema de denúncias e afastar o sentimento de inefetividade que muitos jogadores possuem pela reiteração de práticas delituosas mesmo após o implemento desse sistema. Assim, apenas a comunicação da aplicação de uma penalidade, em alguns casos, não é suficiente para conferir credibilidade, uma vez que aquele que sofreu abalos psicológicos não sabe como se deu a investigação e nem em que se traduziu a sanção.

Portanto, uma vez que os usuários saibam da eficiência desse canal de comunicação (Zenkner, 2019, p. 378), a prevenção de práticas inadequadas ou delituosas é fortificada, devido ao fato de se produzir um temor em relação aos delinquentes, que enfrentarão um mecanismo eficaz de investigação e responsabilização, bem como em relação a confiança gerada pelas vítimas, ao verem que podem contar com esse canal para a efetivação de seus direitos e promoção da justiça.

4.1 COMPLIANCE CRIMINAL E POLÍTICAS EMPRESARIAIS PARA PREVINIR CRIMES E RESPONSABILIZAR OS OFENSORES

As empresas criadoras de jogos on-line, por meio dos Termos de Uso, estabelecem disposições aplicáveis aos usuários com o objetivo de identificar comportamentos inadequados que possam, eventualmente, ser punidos administrativamente no âmbito privado (Pimentel; Melo, 2020, p. 448). Entre as práticas mencionadas, a empresa

Riot Games incluiu em sua lista exemplificativa condutas como linguagem ofensiva, comportamentos racialmente condenáveis, discurso de ódio, assédio, ameaça, difamação e *cyberbullying*, que podem ser denunciadas pelos próprios jogadores (2021, seção 7.1).

Além disso, ao se tratar da criadora *Blizzard Entertainment*, esta destaca a proibição de usar a plataforma para violar qualquer legislação local, e reforça a condenação das mesmas condutas já mencionadas pela *Riot Games* (Blizzard, 2021, seção 1.C.XI-XII), que devem ser evitadas a qualquer custo, inclusive no meio digital.

Podemos analisar os comportamentos das empresas mencionadas sob a ótica do *compliance*. O termo vem do verbo inglês *to comply*, que significa estar em conformidade, cumprir ou estar de acordo com algo. Assim, *compliance* pode ser definido como a obrigação da empresa e seus membros de aderir aos regulamentos, sejam internos ou externos, impostos às suas atividades, com o objetivo de mitigar os riscos associados à atividade econômica (Guaragni; Busato, 2015, p. 32).

No mesmo sentido, importante se faz o pensamento do Professor Carlos Gómez-Jara Díez (2013, p. 10), segundo o qual a implementação de um programa de *compliance* por parte de uma corporação evidenciaria uma cultura empresarial alinhada ao Direito Penal, prevenindo a ocorrência de falhas estruturais dentro da organização que poderiam gerar riscos inaceitáveis segundo a legislação penal. Assim, a criação de um sistema de *compliance* permitiria distinguir " as pessoas jurídicas cumpridoras da legislação e as que não são", de forma que uma empresa sem esse programa poderia ser alvo de reprovação pelo ordenamento jurídico. Isso ocorre porque a culpabilidade da pessoa jurídica estaria vinculada à omissão do dever de manter o sistema de *compliance* em operação.

A elaboração de Termos de Uso atento às atitudes prejudiciais que ocorrem no ambiente dos jogos on-line demonstram a preocupação das empresas desenvolvedoras em seguir o ordenamento e evidenciam uma cultura alinhada ao Direito Penal. Entretanto, cabe analisar se tais termos realmente são eficazes em prevenir, desestimulando o agente a se comportar fora das diretrizes estabelecidas, e

combater as práticas delitivas caso essas ocorram, inclusive, colaborando com as autoridades para que os casos sejam apurados.

Todo indivíduo que deseje acessar serviços oferecidos em plataformas on-line submete-se às normas estabelecidas por cada empresa, sendo imprescindível a anuência aos respectivos Termos de Uso (Carneiro, 2020, p. 207) como condição para a criação de conta e fruição dos serviços disponibilizados (Consalter; Anjos, 2018, p. 332). No âmbito dos jogos multijogador on-line, essa exigência não se apresenta de forma diversa (Domingues; Ruivo, 2023, p. 14). Ao contrário, trata-se de um setor que demanda regulamentação mais abrangente, uma vez que envolve não apenas interações entre usuários, mas também operações financeiras (Consalter; Anjos, 2018, p. 332), como é o caso do mercado de *skins*, em que o sujeito utiliza dinheiro real.

A *Riot Games*, responsável por desenvolver jogos como *League of Legends* (LoL) e *Valorant*, adota em seus termos a aplicação de sanções disciplinares aos usuários que pratiquem condutas incompatíveis com as normas estabelecidas, podendo tais medidas consistir, conforme a gravidade do comportamento, no banimento temporário, na suspensão das atividades ou, nos casos mais severos, no encerramento definitivo e exclusão da conta do infrator (2021, seção 2.1.2).

Devido ao investimento de tempo e dinheiro do usuário em sua conta, casos de aplicação mais severa de punição acabam por ser apreciados pelo Poder Judiciário, em busca pela reversão do quadro. Em decisão proferida pelo Tribunal de Justiça de Minas Gerais (TJMG), foi julgada improcedente a demanda ajuizada por um usuário contra a *Riot Games*, na qual se pleiteava a reativação de conta punida com a exclusão na plataforma do jogo LoL. Conforme consta na sentença, o autor teria incorrido em prática de injúria dirigida a outro jogador, em violação direta aos Termos de Uso previamente aceitos. Diante disso, entendeu-se legítima a sanção imposta pela desenvolvedora, nos exatos termos da regulamentação contratual firmada entre as partes (Belo Horizonte, 2017).

Vale destacar que, a fim de viabilizar a aplicação de sanções àqueles que desrespeitam as regras de conduta, as empresas desenvolvedoras implementaram

mecanismos destinados a auxiliar na moderação das interações nos jogos, considerando, sobretudo, a recorrência e a gravidade dos comportamentos lesivos ao convívio nas comunidades virtuais de jogadores (Domingues; Ruivo, 2023, p. 15). Sob essa ótica, os próprios usuários dispõem de canais específicos de denúncia, por meio dos quais podem relatar à empresa desenvolvedora as condutas inadequadas ocorridas durante as partidas (sistema de *report*), possibilitando, assim, a adoção das medidas sancionatórias cabíveis em face dos jogadores infratores (Pimentel; Melo, 2020, p. 448).

Todavia, por permanecer viável a criação de novas contas, mediante a utilização de nicks (apelidos) distintos (Pimentel; Melo, 2020, p. 448-449), a aplicação da punição de exclusão da conta, na maioria dos casos, não representa medida que impacta significativamente o jogador que possui mau comportamento (Domingues; Ruivo, 2023, p. 15). Desse modo, em razão dos dados exigidos para o cadastro nas plataformas limitarem-se ao endereço eletrônico, país de origem e data de nascimento, é plenamente possível e fácil que um jogador mantenha múltiplas contas de usuário (Consalter; Anjos, 2018, p. 328), o que retira, de certa forma, o caráter pedagógico da sanção aplicada.

Assim, em que pese haja um alinhamento da postura das empresas com o compliance criminal, é nítido que as medidas atualmente adotadas são ineficientes para gerar uma efetiva prevenção, dado ao fato de que após sofrer a punição em razão da prática criminosa, os mecanismos adotados não impedem que o usuário integre novamente aquele ambiente digital e reincida no delito. Diante disso, se faz interessante o desenvolvimento de mecanismos mais robustos, uma vez que apenas por meio da prevenção é possível evitar uma lesão a um bem jurídico e que medidas punitivas isoladas tendem a ser menos eficazes quando não acompanhadas de estratégias preventivas.

Sob essa perspectiva, destaca-se a relevância do tratamento dos dados pessoais dos jogadores. A esse respeito, observa-se que empresas como a *Riot Games* e a *Blizzard Entertainment* adotaram diretrizes semelhantes quanto ao processamento dessas informações, conforme disposto em suas respectivas Políticas de Privacidade (Domingues; Ruivo, 2023, p. 16).

As empresas utilizam os dados coletados dos usuários para diversas finalidades, notadamente para a gestão de configurações da plataforma, estratégias de publicidade e marketing, bem como para a promoção da segurança dos jogadores. Nesse cenário, o usuário, muitas vezes de forma inconsciente, acaba por fornecer informações adicionais àquelas exigidas no momento do cadastro inicial (Domingues; Ruivo, 2023, p. 16).

Dessa forma, observa-se que novas informações são disponibilizadas à desenvolvedora sempre que o usuário realiza microtransações dentro do jogo, responde a pesquisas promovidas pela empresa, registra denúncias ou efetua seu cadastro por meio de redes sociais. Além disso, há dados que são coletados de maneira automática pelas próprias plataformas, os quais permitem a identificação do dispositivo e do software utilizados, da localização geográfica, do idioma configurado e do endereço de IP. Cumpre destacar, ainda, que os históricos de comunicação por meio de bate-papo de voz e texto também são registrados e armazenados pelas desenvolvedoras (Domingues; Ruivo, 2023, p. 16).

Em face da quantidade e variedade de dados armazenados, importante se faz a disposição encontrada, por exemplo, no contrato de licença da *Blizzard*, em que reserva a ela o direito de monitorar e/ou registrar as comunicações realizadas pelos usuários durante a utilização de sua plataforma, não havendo, portanto, expectativa de privacidade quanto a tais interações (2021, seção 1.A.X).

No mesmo sentido, é permitido a desenvolvedora divulgar o conteúdo dessas comunicações por diversos fundamentos, tais como o cumprimento de obrigações legais, regulamentares, ordens judiciais ou requisições de autoridades públicas; observância dos termos do Acordo ou de quaisquer políticas internas da empresa; proteção de seus direitos e meios legais de defesa; salvaguarda da saúde e segurança de terceiros, conforme avaliação própria; comunicação de eventuais práticas criminosas ou condutas ofensivas às autoridades competentes (Blizzard, 2021, seção 1.A.X).

Diante disso, é nítida a preocupação do setor privado com o ramo do Direito Penal, uma vez que resta evidenciada a cautela na elaboração de meios capazes de identificar o agente e promover sua responsabilização, tanto no âmbito privado quanto no criminal, bem como a previsão de colaboração com as autoridades competentes para a apuração dos casos.

Entretanto, face a imensidão de dados coletados e utilizados pelas plataformas de jogos on-line, é possível a adoção de medidas preventivas mais rígidas, como a necessidade de autenticação da conta através da sua vinculação a um documento oficial, como CNH e identidade, ou limitar a quantidade de contas que cada usuário possa ter por número de CPF. Tais medidas exemplificativas freariam a proliferação de perfis, fazendo com que o jogador tomasse mais cuidado com suas atitudes no mundo virtual, em virtude da dificuldade de acessar aquele meio novamente em caso de punição.

Vale ressaltar que, antes da adoção de qualquer medida, é necessário verificar sua compatibilidade com o Direito, para respeitar as garantias de cada cidadão e imprimir um caráter do justo. Após isso, poderá ser adequadamente introduzida na plataforma e devidamente aplicada.

4.2 DIFICULDADES EXISTENTES NA APURAÇÃO DOS DELITOS E RESPONSABILIZAÇÃO DO OFENSOR

Ao tratar da temática, importante se faz compreender o papel vital do Direito em nossa comunidade, uma vez que a partir dele e de sua correta aplicação é possível apresentar respostas aos conflitos existentes em uma sociedade tão complexa quanto a dos tempos atuais. Nesse sentido, relevante é o pensamento de Adriano Sant'Ana Pedra:

[...] Direito e sociedade integram-se em uma relação necessária. O Direito está diretamente relacionado ao estado da sociedade por ele representada e desempenha sua tarefa normativa de organização. A sociedade contemporânea caracteriza-se pela incerteza e pela hipercomplexidade. É uma sociedade global, tecnológica, desmaterializada, digital, comunicacional,

acelerada, difusa, ambiental, de risco sistêmico, heterogênea, plural, de consumo e bem-estar (Pedra, 2021, p. 7).

Sob essa ótica, indiferente seria quanto a importância de seus ramos, sobretudo o Direito Penal, que exerce papel fundamental na preservação da ordem e da coesão social em sociedades organizadas. Ainda que se reconheça a vivência em um regime democrático plural, pautado no respeito às diferenças, a realidade demonstra que a convivência harmônica entre os seres humanos tem se revelado um desafio desde tempos remotos (Freire Júnior, 2018).

Assim, com o sequestro do conflito pelo Estado e proibição da autotutela (Freire Júnior, 2018), através do Direito Penal é possível preservar a ordem por meio da apuração de delitos e da responsabilização dos ofensores, respeitando, sempre, os direitos e garantias fundamentais.

No mundo virtual, a premissa não é diferente. Por mais que os crimes digitais ocorram em uma realidade intangível, o meio empregado não resulta em um aval para a prática de condutas graves, bem como não constitui impedimento para a investigação e aplicação de sanções. Portanto, não se pode admitir o menosprezo ao delito em razão do ambiente em que ele ocorre, sob pena de se fomentar um cenário de impunidade.

Nesse sentido, leciona Américo Bedê Freire Júnior (2018, p. 2), segundo o qual “não se pode naturalizar a impunidade como algo inerente ao sistema. Nenhum inocente condenado, mas também nenhum culpado impune é o equilíbrio esperado em um sistema que consiga proteger os direitos do réu, da vítima e da sociedade”.

Entretanto, é inegável a existência de obstáculos próprios à efetiva apuração e responsabilização nos crimes praticados em ambiente digital, especialmente em razão do anonimato e da ausência de presença física do agente, características que dificultam substancialmente a sua identificação.

Apontar o autor de delitos praticados no ciberespaço, em grande parte das situações, revela-se fortemente dependente da atuação da autoridade policial, diante da escassez de elementos de prova disponíveis. Nesses casos, a variar da plataforma

utilizada, torna-se imprescindível o requerimento judicial para a quebra do sigilo de dados, a fim de viabilizar o prosseguimento das investigações (Wendt; Jorge, 2012, p. 135-140).

Entretanto, conforme anteriormente abordado, a proximidade com o *compliance* faz com que os jogos multijogador on-line estejam submetidos aos respectivos Termos de Uso e às Políticas de Privacidade estabelecidos pelas empresas que os desenvolveram. Esse fator contribui para a facilitação dos procedimentos investigativos, uma vez que as disposições contratuais autorizam, de forma clara e expressa, o fornecimento de dados às autoridades estatais (Blizzard, 2021), quando devidamente solicitado (Wendt; Jorge, 2012, p. 180).

Assim, tal disposição viabiliza o acesso a dados como endereço de IP, localização, nome completo (Vecchia, 2014, p. 46), conforme os registros mantidos pelas empresas (Riot Games, 2021), de modo a viabilizar e facilitar uma possível apuração.

De modo complementar, a possibilidade da adoção de medidas preventivas como a exigência de autenticação da conta por meio de sua vinculação a um documento oficial, a exemplo da carteira de identidade ou da CNH, bem como a limitação do número de contas atreladas a um único CPF, surgem como alternativas eficazes para combater a dificuldade gerada pelo anonimato, uma vez que permitem a identificação dos usuários.

Vale destacar que, em alguns casos, os próprios jogadores acabam tendo acesso a dados disponibilizados reciprocamente, o que pode facilitar a obtenção de informações adicionais por meio de buscas na internet (Blizzard, 2021, seção 1.D.i.5). Tal situação reflete-se no caso de Octavio Baioco Aguiar, um jogador do jogo *Counter-Strike: Global Offensive*, que foi vítima de injúria racial e recebeu ameaças de morte durante uma partida (Tribuna Online, 2021).

Conforme se extrai de seus relatos, Octávio jogava normalmente com seus amigos, momento em que, ao começarem a ganhar, um jogador adversário lhe mandou a seguinte mensagem: “tinha que ser preto mesmo, nem o inferno te quer”. Além disso, a vítima declara ter ficado com medo, em razão de posteriormente, o mesmo jogador

o ter ameaçado, dizendo que iria até a Serra-ES, local em que Octavio mora, para matá-lo (Tribuna Online, 2021).

Ao investigar o perfil do agressor, Octavio descobriu que se tratava de um dentista de Vila Velha-ES e decidiu registrar um boletim de ocorrência. O agressor foi denunciado por injúria racial e por ameaça (Tribuna Online, 2021).

O delegado Brenno Andrade, titular da Delegacia Especializada de Repressão aos Crimes Cibernéticos, afirma que delitos cometidos no ambiente virtual, inclusive durante partidas de jogos on-line, são objeto de investigação e podem resultar na responsabilização penal dos autores. Segundo ele, o equívoco de muitos usuários está em presumir que, por se tratar de um espaço digital, não haverá identificação ou punição. Ao contrário: os infratores podem ser localizados e responderão por suas condutas. O delegado destaca, ainda, a importância da formalização da denúncia pela vítima (representação), acompanhada do maior número possível de elementos probatórios, como capturas de tela e o perfil do agressor (Tribuna Online, 2021).

Embora a identificação do autor seja elemento essencial, os crimes digitais impróprios também demandam a devida comprovação da materialidade da conduta ilícita. De fato, tais elementos probatórios podem ser reunidos juntamente com os dados vinculados ao jogador agressor, por meio de requerimento formal apresentado pela autoridade policial (Domingues; Ruivo, 2023, p. 18).

A partir disso, além das provas produzidas pela vítima, a própria empresa desenvolvedora dos jogos poderá disponibilizar gravações e registros de conversas vinculadas a partidas anteriores (Riot Games, 2021, seção III), com o objetivo de colaborar com a identificação da materialidade do delito, fornecendo, assim, elementos que possam ser utilizados como prova no curso da investigação (Domingues; Ruivo, 2023, p. 18).

Portanto, apesar das dificuldades oriundas do meio virtual, elas não configuram impeditivo para a apuração dos delitos e responsabilização do ofensor em crimes cometidos no ambiente digital da plataforma de jogos on-line. Isso graças aos mecanismos de investigação avançados pertencentes à autoridade policial, bem como

aos termos de uso e políticas de privacidade das desenvolvedoras de jogos, que constituem pontos centrais na análise da problemática.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve por escopo analisar os impactos dos crimes cibernéticos no ambiente digital das plataformas de jogos on-line, com especial atenção à prevenção das condutas ilícitas e à responsabilização dos ofensores. Partindo da compreensão da estrutura e do funcionamento dos jogos eletrônicos multijogador, foi possível verificar que tais ambientes, por suas características próprias, como o anonimato, a ausência de presença física e a formação de comunidades virtuais, têm se tornado espaços propícios à prática de delitos, notadamente os chamados crimes cibernéticos impróprios.

A análise desenvolvida ao longo dos capítulos revelou que o ambiente virtual dos jogos on-line possibilita a ocorrência de condutas ilícitas como ameaça, injúria, difamação e racismo, entre outras, cujas consequências se estendem para além da esfera do entretenimento, atingindo direitos fundamentais dos usuários, como a honra, a dignidade e a integridade psíquica. Verificou-se, ainda, que a responsabilização penal dos ofensores encontra obstáculos próprios da realidade digital, em especial quanto à identificação do agente infrator, tendo em vista a possibilidade de criação de múltiplas contas e a insuficiência dos dados exigidos para cadastro.

Não obstante tais dificuldades, constatou-se que a atuação das empresas desenvolvedoras de jogos, por meio da cultura de integridade, da implementação de políticas de compliance e da previsão de sanções nos Termos de Uso, tem se mostrado relevante para a prevenção e repressão desses comportamentos. As plataformas passaram a adotar mecanismos de moderação, canais de denúncia e sistemas de punição, demonstrando não apenas o alinhamento com o ordenamento jurídico, mas também o interesse na construção de um ambiente mais seguro e saudável para os usuários.

Além disso, foi possível constatar que a existência de Termos de Uso e Políticas de Privacidade, quando efetivamente aplicados, pode favorecer a responsabilização dos infratores e servir de base para a colaboração com o Poder Público. A disponibilização de dados como IP, localização e registros de comunicação é fundamental para a

apuração da autoria e da materialidade das condutas, especialmente quando somada ao esforço dos próprios jogadores em denunciar e documentar as ocorrências.

Portanto, conclui-se que, embora o cenário digital apresente inúmeros desafios, o enfrentamento dos crimes cibernéticos em jogos on-line exige uma resposta integrada entre os setores público e privado, envolvendo o fortalecimento da legislação, o aperfeiçoamento dos mecanismos de controle e a conscientização dos usuários quanto à responsabilidade de suas condutas no ambiente virtual. Somente a partir dessa articulação será possível garantir a efetiva proteção dos direitos fundamentais no ciberespaço, promovendo a justiça e a segurança digital.

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: 14 nov. 2024.

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame**. [S. l.]: Academia.edu, 2014. Disponível em: <https://www.academia.edu/32142148>. Acesso em: 11 nov. 2024.

BARROS, Renzo Borges. **Crimes informáticos em ambiente de metaverso: análise do caso de game Tíbia**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito de Vitória, Vitória, 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 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: 16 maio 2025.

BITENCOURT, Cezar R. **Tratado de direito penal – Parte geral – Vol. 1 – 30ª edição 2024**. 30. ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2024a. E-book. p. 267. ISBN 9786553629325. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786553629325/>. Acesso em: 8 mai. 2025.

BITENCOURT, Cezar R. **Tratado de direito penal – Parte especial – Vol. 2 – 25ª edição 2025**. 25. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2024b. E-book. p. 537. ISBN 9788553627615. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553627615/>. Acesso em: 13 mai. 2025.

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-deusuario-final-da-blizzard>. Acesso em: 15 nov. 2024.

BOLDRINI, Paola Marcarini; FONSECA, Bruno Gomes Borges da; LEITE, Carlos Henrique Bezerra. Os direitos fundamentais metaindividuais como cláusulas pétreas. **Revista Brasileira de Direito Constitucional**, São Paulo, n. 19, p. 155-165, jul./dez.

2011. Disponível em: [http://www.esdc.com.br/RBDC/RBDC-18/RBDC-18-155-Artigo_Paola_Marcarini_Boldrini_e_outros_\(Os_Direitos_Fundamentais_Metaindividuais_como_Clausulas_Petreas\).pdf](http://www.esdc.com.br/RBDC/RBDC-18/RBDC-18-155-Artigo_Paola_Marcarini_Boldrini_e_outros_(Os_Direitos_Fundamentais_Metaindividuais_como_Clausulas_Petreas).pdf).

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/l12965.htm. Acesso em: 16 abr. 2025.

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: 20 nov. 2024.

CETIC.BR. **TIC Kids Online Brasil: pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil - 2021**. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20221121120124/tic_kids_online_2021_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 15 nov. 2024.

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

COLLI, Maciel. **Cibercrimes: limites e perspectivas à investigação policial de crimes cibernéticos**. Curitiba: Juruá Editora, 2010.

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>. Acesso em: 14 maio 2025.

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

DOMINGUES, Juliana Ziulkoski; RUIVO, Marcelo Almeida. **A dificuldade na investigação de crimes digitais impróprios em jogos multijogador on-line frente ao anonimato do jogador agressor**. [S. l.: s. n.], 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

EXAME. 74,5% dos brasileiros jogam videogames com frequência; classe C está mais incluída no consumo. **Exame**, São Paulo, 4 mar. 2024. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/745-do-brasileiros-jogam-videogames-com-frequencia-classe-c-esta-mais-incluida-no-consumo/>. Acesso em: 13 maio 2025.

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>. Acesso em: 3 maio 2025.

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

FREIRE JÚNIOR, Américo Bedê. O combate à impunidade como direito fundamental da vítima e da sociedade. **Revista Jurídica da Escola Superior do Ministério Público de São Paulo**, São Paulo, ano 7, v. 14, p. 149–162, jul./dez. 2018. Disponível em: <http://191.252.194.60:8080/handle/fdv/634>. Acesso em: 19 maio 2025.

GUARAGNI, Fábio André; BUSATO, Paulo Cesar (Coord.); DAVID, Décio Franco (Org.). **Compliance e direito penal**. São Paulo: Atlas, 2015. 313 p. ISBN 978-85-97-00186-0.

GÓMEZ-JARA DÍEZ, Carlos. **A responsabilidade penal da pessoa jurídica e o dano ambiental**. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2013.

ISTOÉ. **Streamer é vítima de racismo durante live**. IstoÉ, São Paulo, 6 maio 2024. Disponível em: <https://istoe.com.br/streamer-e-vitima-de-racismo-durante-live/>. Acesso em: 13 maio 2025.

JESUS, Damásio E. de. **Direito penal**. 12^a ed. São Paulo: Saraiva, 1988.

JESUS, Damásio de; MILAGRE, José Antonio. **Manual de crimes informáticos**. São Paulo: Saraiva, 2016.

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.

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.

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.

OYA, Juliano Kazuki Matsuzaki. **Investigação em ambientes de jogo multijogadores online**. 2014. 19 f. Monografia (Perícia Digital) - Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2014.

PEDRA, A. S. Respostas do Direito para uma sociedade hipercomplexa. **Revista de Direitos e Garantias Fundamentais**, [S. l.], v. 22, n. 1, p. 7–9, 2021. DOI: 10.18759/rdgf.v22i1.2001. Disponível em: <https://sisbib.emnuvens.com.br/direitosegarantias/article/view/2001>. Acesso em: 19 maio 2025.

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>. Acesso em: 2 maio 2025.

PUPPO, 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>. Acesso em: 2 maio 2025.

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. 51-70.

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

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: 15 nov. 2024.

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: 23 mar. 2025.

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

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: 14 nov. 2024.

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 2025.

TRIBUNA ONLINE. **Humilhações em jogos de internet vão parar na polícia**. Vitória, 23 jun. 2021. Disponível em: <https://tribunaonline.com.br/cidades/humilhacoes-em-jogos-de-internet-vaio-parar-na-policia-97496>. Acesso em: 20 maio 2025.

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.

ZENKNER, Marcelo. **Integridade governamental e empresarial: um espectro da repressão e da prevenção à corrupção no Brasil e em Portugal**. Belo Horizonte: Fórum, 2019. 537p. ISBN 978-85-450-0638-1.