

I ENCONTRO NACIONAL DE DIREITO DO FUTURO

**DIREITO DIGITAL, ALGORITMOS, VIGILÂNCIA E
DESINFORMAÇÃO II**

D598

Direito Digital, algoritmos, vigilância e desinformação II [Recurso eletrônico on-line]
organização I Encontro Nacional de Direito do Futuro: Escola Superior Dom Helder Câmara –
Belo Horizonte;

Coordenadores Yuri Nathan da Costa Lannes, Renata Albuquerque Lima e Camila
Soares Gonçalves – Belo Horizonte: Escola Superior Dom Helder Câmara - ESDHC, 2024.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-85-5505-942-1

Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações

Tema: Os desafios do humanismo na era digital.

1. Direito do Futuro. 2. Humanismo. 3. Era digital. I. I Encontro Nacional de Direito do
Futuro (1:2024 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34



I ENCONTRO NACIONAL DE DIREITO DO FUTURO

DIREITO DIGITAL, ALGORITMOS, VIGILÂNCIA E DESINFORMAÇÃO II

Apresentação

O Encontro Nacional de Direito do Futuro, realizado nos dias 20 e 21 de junho de 2024 em formato híbrido, constitui-se, já em sua primeira edição, como um dos maiores eventos científicos de Direito do Brasil. O evento gerou números impressionantes: 374 pesquisas aprovadas, que foram produzidas por 502 pesquisadores. Além do Distrito Federal, 19 estados da federação brasileira estiveram representados, quais sejam, Amazonas, Amapá, Bahia, Ceará, Goiás, Maranhão, Minas Gerais, Mato Grosso do Sul, Paraíba, Pernambuco, Paraná, Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte, Rondônia, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Sergipe, São Paulo e Tocantins.

A condução dos 29 grupos de trabalho do evento, que geraram uma coletânea de igual número de livros que ora são apresentados à comunidade científica nacional, contou com a valiosa colaboração de 69 professoras e professores universitários de todo o país. Esses livros são compostos pelos trabalhos que passaram pelo rigoroso processo double blind peer review (avaliação cega por pares) dentro da plataforma CONPEDI. A coletânea contém o que há de mais recente e relevante em termos de discussão acadêmica sobre as perspectivas dos principais ramos do Direito.

Tamanho sucesso não seria possível sem o apoio institucional de entidades como o Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito (CONPEDI), a Universidade do Estado do Amazonas (UEA), o Mestrado Profissional em Direito e Inovação da Universidade Católica de Pernambuco (PPGDI/UNICAP), o Programa RECAJ-UFGM – Ensino, Pesquisa e Extensão em Acesso à Justiça e Solução de Conflitos da Faculdade de Direito da Universidade Federal de Minas Gerais, a Comissão de Direito e Inteligência Artificial da Ordem dos Advogados do Brasil – Seção Minas Gerais, o Grupo de Pesquisa em Direito, Políticas Públicas e Tecnologia Digital da Faculdade de Direito de Franca e as entidades estudantis da UFGM: o Centro Acadêmico Afonso Pena (CAAP) e o Centro Acadêmico de Ciências do Estado (CACE).

Os painéis temáticos do congresso contaram com a presença de renomados especialistas do Direito nacional. A abertura foi realizada pelo professor Edgar Gastón Jacobs Flores Filho e pela professora Lorena Muniz de Castro e Lage, que discorreram sobre o tema “Educação jurídica do futuro”. O professor Caio Lara conduziu o debate. No segundo e derradeiro dia, no painel “O Judiciário e a Advocacia do futuro”, participaram o juiz Rodrigo Martins Faria,

os servidores do TJMG Priscila Sousa e Guilherme Chiodi, além da advogada e professora Camila Soares. O debate contou com a mediação da professora Helen Cristina de Almeida Silva. Houve, ainda, no encerramento, a emocionante apresentação da pesquisa intitulada “Construindo um ambiente de saúde acessível: abordagens para respeitar os direitos dos pacientes surdos no futuro”, que foi realizada pelo graduando Gabriel Otávio Rocha Benfica em Linguagem Brasileira de Sinais (LIBRAS). Ele foi auxiliado por seus intérpretes Beatriz Diniz e Daniel Nonato.

A coletânea produzida a partir do evento e que agora é tornada pública tem um inegável valor científico. Seu objetivo é contribuir para a ciência jurídica e promover o aprofundamento da relação entre graduação e pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Além disso, busca-se formar novos pesquisadores nas mais diversas áreas do Direito, considerando a participação expressiva de estudantes de graduação nas atividades.

A Escola Superior Dom Helder Câmara, promotora desse evento que entra definitivamente no calendário científico nacional, é ligada à Rede Internacional de Educação dos Jesuítas, da Companhia de Jesus – Ordem Religiosa da Igreja Católica, fundada por Santo Inácio de Loyola em 1540. Atualmente, tal rede tem aproximadamente três milhões de estudantes, com 2.700 escolas, 850 colégios e 209 universidades presentes em todos os continentes. Mantida pela Fundação Movimento Direito e Cidadania e criada em 1998, a Dom Helder dá continuidade a uma prática ético-social, por meio de atividades de promoção humana, da defesa dos direitos fundamentais, da construção feliz e esperançosa de uma cultura da paz e da justiça.

A Dom Helder mantém um consolidado Programa de Pós-graduação Stricto Sensu em Direito Ambiental e Sustentabilidade, que é referência no país, com entradas nos níveis de mestrado, doutorado e pós-doutorado. Mantém revistas científicas, como a Veredas do Direito (Qualis A1), focada em Direito Ambiental, e a Dom Helder Revista de Direito, que recentemente recebeu o conceito Qualis A3.

Expressamos nossos agradecimentos a todos os pesquisadores por sua inestimável contribuição e desejamos a todos uma leitura excelente e proveitosa!

Belo Horizonte-MG, 29 de julho de 2024.

Prof. Dr. Paulo Umberto Stumpf – Reitor da ESDHC

Prof. Dr. Franclim Jorge Sobral de Brito – Vice-Reitor e Pró-Reitor de Graduação da ESDHC

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara – Pró-Reitor de Pesquisa da ESDHC

DIREITO E JOGOS VIRTUAIS: ENFRENTANDO A CRIMINALIDADE NO MUNDO DIGITAL

LAW AND VIRTUAL GAMES: FACING CRIME IN THE DIGITAL WORLD

João Vitor Wasconcelos De Faria

Resumo

O presente trabalho científico introduz a variedade de crimes que ocorrem nos ambientes de jogos virtuais e as respostas jurídicas atuais a essas infrações. Como principal finalidade, o trabalho procura descrever e explorar como a legislação atual aborda esses crimes nos jogos digitais e os desafios enfrentados, visando oferecer uma visão abrangente sobre como o direito deve evoluir para enfrentar eficazmente a criminalidade. Conclui-se que este estudo destaca a importância de uma abordagem crítica e analítica para abordar a criminalidade no mundo dos jogos digitais.

Palavras-chave: Direito, Virtual, Digital, Crime

Abstract/Resumen/Résumé

The present scientific work introduces the variety of crimes that occur in virtual gaming environments and the current legal responses to these infractions. As its main purpose, this work aims to describe and explore how current legislation addresses these crimes in digital games and the challenges faced, aiming to provide a comprehensive view on how the law should evolve to effectively tackle criminality. This study emphasizes the importance of a comprehensive and critical approach to addressing criminality in the world of digital gaming.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Law, Virtual, Digital, Crime

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Esta pesquisa se baseia na análise aprofundada das diversas formas de criminalidade que ocorrem nos ambientes de jogos virtuais e nas respostas jurídicas atuais a essas infrações. Foi explorado um amplo espectro de crimes, desde fraudes financeiras, roubo de identidade, até práticas de assédio e exploração sexual, destacando a necessidade urgente de regulamentação e proteção eficazes.

Nesse sentido, essas infrações não só afetam os indivíduos diretamente envolvidos, mas também ameaçam a integridade e a segurança das plataformas de jogos. Logo, o direito digital emerge como um campo essencial para a regulamentação e a proteção dos usuários (Sakamoto, 2006), bem como para a manutenção da ordem e da justiça nesses ambientes virtuais. À medida que a tecnologia continua a evoluir e os jogos virtuais se tornam cada vez mais integrados à vida cotidiana, é essencial que o direito digital acompanhe esse ritmo, garantindo um ambiente seguro e ético para todos os usuários.

Sendo assim, este resumo expandido busca explorar a interseção entre a legislação virtual e os jogos digitais, analisando como a legislação atual aborda os crimes que ocorrem nesses espaços e quais são os principais desafios enfrentados. Portanto, a intenção é fornecer uma visão abrangente e crítica sobre como o direito pode e deve evoluir para enfrentar eficazmente a criminalidade no mundo dos jogos digitais.

No tocante à metodologia da pesquisa, o presente resumo expandido utilizou, com base na classificação de Gustin, Dias e Nicácio (2020), a vertente metodológica jurídico-social. Com relação ao tipo genérico de pesquisa, foi escolhido o tipo histórico-jurídico. Por sua vez, o raciocínio desenvolvido na pesquisa foi predominantemente dialético. Quanto ao gênero de pesquisa, adotou-se a pesquisa teórica-bibliográfica.

2. MAPEANDO OS CRIMES NOS JOGOS VIRTUAIS

Os ambientes de jogos virtuais, com suas economias complexas e comunidades globais, tornaram-se alvos de diversas tipologias de crimes digitais, cada um apresentando características e desafios únicos. As fraudes financeiras são uma das formas mais comuns de criminalidade nesses espaços. Nessa ótica, elas envolvem atividades como a compra e venda de itens virtuais ou moedas do jogo através de métodos ilícitos. Hackers frequentemente usam cartões de crédito clonados ou realizam transações fraudulentas, resultando em perdas financeiras tanto para jogadores quanto para as empresas que operam esses jogos (Noveck,

2006). Essas práticas não apenas prejudicam economicamente os jogadores, mas também comprometem a integridade das economias virtuais dos jogos.

Vale ressaltar, ainda, que outro crime prevalente nos jogos virtuais é o roubo de identidade. Os criminosos obtêm acesso não autorizado a contas de jogadores para roubar informações pessoais, realizar compras fraudulentas ou vender itens valiosos (Fragoso, 2015). Esse tipo de crime pode levar a consequências graves, como o uso indevido de dados pessoais e financeiros, afetando significativamente a vida das vítimas. Além disso, o assédio e a exploração sexual representam sérios problemas, especialmente para jogadores mais jovens (Angelucci, 2007). Ambientes de jogos online, muitas vezes anônimos, facilitam o comportamento abusivo e predatório, resultando em impactos psicológicos profundos para as vítimas, além de criar um ambiente totalmente hostil.

Além disso, a trapaça e o uso de hacks são comuns em muitos jogos virtuais. Jogadores utilizam programas ilegais para obter vantagens injustas, o que quebra a confiança entre os participantes e compromete a integridade do jogo. Esse comportamento não só estraga a experiência de jogo, mas também pode resultar em prejuízos financeiros para as empresas de jogos, que precisam investir em medidas de segurança adicionais para combater essas práticas.

Nesse viés, alguns criminosos usam jogos virtuais como plataformas para lançar ataques cibernéticos contra outros jogadores ou empresas de jogos. Isso pode incluir ameaças de ataques de negação de serviço distribuídos (DDoS)¹, que visam interromper ou prejudicar a experiência de jogo de outros jogadores. Essas atividades podem causar danos financeiros e prejudicar a reputação das empresas afetadas.

Diante desses desafios, as autoridades e os legisladores têm buscado desenvolver estratégias e regulamentações específicas para lidar com a criminalidade nos jogos virtuais. Entretanto, a eficácia dessas medidas varia amplamente e muitas vezes esbarra em limitações práticas, como a falta de recursos e expertise especializada para investigar e processar crimes digitais.

3. APLICAÇÃO JURÍDICA

A aplicação das leis nos ambientes digitais enfrenta uma série de desafios únicos que exigem abordagens inovadoras e cooperação internacional. A natureza global da internet e dos

¹ Ataque DDoS significa "ataque de negação de serviço distribuído (DDoS)" e é um crime cibernético no qual o invasor inunda um servidor com tráfego de internet para impedir que os usuários acessem sites e serviços online conectados.

jogos virtuais significa que crimes digitais frequentemente transcendem fronteiras nacionais, criando complexas questões de jurisdição. Além disso, a anonimidade e a facilidade de criar múltiplas identidades virtuais dificultam a identificação e a responsabilização dos infratores.

Muitos jogos e plataformas permitem que os jogadores interajam sem revelar suas identidades reais, dificultando a identificação e a responsabilização dos infratores. Essa característica dos ambientes digitais exige que as autoridades desenvolvam técnicas sofisticadas de investigação e rastreamento, muitas vezes envolvendo a análise de grandes volumes de dados e a cooperação com provedores de serviços para obter informações críticas.

A legislação cibernética varia significativamente entre diferentes países, o que pode complicar a aplicação uniforme das leis em um ambiente globalizado. Alguns países possuem leis rigorosas para combater crimes digitais, enquanto outros podem ter lacunas significativas em sua legislação, criando áreas de risco onde os criminosos podem operar com relativa impunidade. A falta de uma abordagem harmonizada a nível internacional torna a cooperação entre diferentes jurisdições essencial para combater eficazmente os crimes digitais.

Nesse contexto, tratados internacionais como a Convenção de Budapeste sobre o Cibercrime desempenham um papel crucial ao fornecer uma estrutura legal comum para a investigação e o combate ao cibercrime. Esses acordos facilitam a colaboração entre países, permitindo a troca de informações e a coordenação de esforços para perseguir criminosos que operam além das fronteiras nacionais. No entanto, a implementação eficaz desses tratados depende da vontade política e da capacidade técnica das nações envolvidas.

Além das respostas legais, as empresas de tecnologia e desenvolvedoras de jogos têm um papel fundamental na prevenção e combate ao crime digital. Elas implementam medidas de segurança avançadas, como autenticação multifatorial, monitoramento contínuo de atividades suspeitas e sistemas robustos de detecção de fraudes. A colaboração entre o setor privado e as autoridades legais é vital para compartilhar informações sobre ameaças emergentes e desenvolver estratégias eficazes de resposta.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo assim, o combate ao crime nos ambientes digitais, particularmente nos jogos virtuais, revela um cenário complexo que exige inovação constante e colaboração estreita entre diferentes setores. A criminalidade digital, com sua capacidade de transcender fronteiras e explorar a anonimidade da internet, demanda abordagens sofisticadas e integradas para garantir a segurança e a justiça.

Logo, programas de conscientização sobre segurança digital podem ajudar a reduzir a vulnerabilidade dos usuários a fraudes e outras formas de crime digital. Campanhas educativas e treinamentos podem capacitar os jogadores e demais usuários da internet a reconhecer e evitar riscos potenciais, promovendo um ambiente online mais seguro, uma vez que, a promoção de uma cultura de segurança digital é fundamental para empoderar os indivíduos a se protegerem e contribuírem para um ambiente virtual mais seguro.

Posto isto, iniciativas de pesquisa e desenvolvimento são igualmente importantes para o combate aos crimes virtuais nos jogos. Investimentos em novas tecnologias de segurança cibernética e o desenvolvimento de soluções inovadoras são fundamentais para antecipar e combater as ameaças digitais. Nesse sentido, instituições acadêmicas e centros de pesquisa podem colaborar com o setor privado e o governo para desenvolver abordagens e ferramentas eficazes para a proteção dos ambientes digitais.

Desse modo, além das medidas legais e educativas, as empresas de jogos têm uma responsabilidade significativa na prevenção de crimes digitais. Ao implementar tecnologias avançadas de segurança, monitorar atividades suspeitas e colaborar com autoridades, essas empresas podem criar ambientes mais seguros para seus usuários. A responsabilidade social corporativa deve incluir a proteção dos jogadores contra fraudes, assédio e outras formas de criminalidade.

Portanto, esse combate cibernético é um campo em constante evolução que enfrenta desafios complexos devido à natureza global, anônima e rápida desses espaços. A proteção dos jogos virtuais e a segurança dos jogadores devem ser prioridades para garantir que o universo digital continue a ser um espaço de entretenimento, inovação e conexão social.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

FRAGOSO, Suely. "HUEHUEHUE eu sou BR": spam, trollagem e griefing nos jogos online. **Revista FAMECOS**, [S. l.], v. 22, n. 3, p. 129–163, 2015. DOI: 10.15448/1980-3729.2015.3.19302. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/19302>. Acesso em: 20 maio. 2024.

GUSTIN, Miracy Barbosa de Sousa; DIAS, Maria Tereza Fonseca; NICÁCIO, Camila Silva. **(Re)pensando a pesquisa jurídica: teoria e prática**. 5ª. ed. São Paulo: Almedina, 2020.

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

SAKAMOTO, Leonardo. **O que aprendi sendo xingado na internet**. São Paulo: Leya, 2007