

FACULDADE DE DIREITO DE VITÓRIA - FDV

RENZO BORGES BARROS

**CRIMES INFORMÁTICOS EM AMBIENTE DE METAVERSO:
ANÁLISE DO CASO DE GAME TÍBIA**

VITÓRIA

2022

RENZO BORGES BARROS

**CRIMES INFORMÁTICOS EM AMBIENTE DE METAVERSO:
ANÁLISE DO CASO DE GAME TÍBIA**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Direito da Faculdade de Direito de Vitória - FDV, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Direito.

Orientador: Profº: Bruno Costa Teixeira

VITÓRIA

2022

RENZO BORGES BARROS

**CRIMES INFORMÁTICOS EM AMBIENTE DE METAVERSO:
ANÁLISE DO CASO DE GAME TÍBIA**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Direito da Faculdade de Direito de Vitória - FDV, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Direito.

Orientador: Profº: Bruno Costa Teixeira

Aprovado em:

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Bruno Costa Teixeira

Faculdade de Direito de Vitória — FDV

Examinador

Faculdade de Direito de Vitória

RESUMO

Diante as mudanças tecnológicas vivenciadas nas últimas décadas, a humanidade foi inserida em transformações sociais geradas pela inserção de sistemas digitais no cotidiano. A análise da interseção entre o corpo biológico e o mundo virtual, traz o conceito de uma mentalidade físico-digital, uma realidade mista entre o sensível e o intangível. Nesse momento, surgem os projetos de Metaverso, uma realidade ampliada digitalmente onde a personalidade jurídica é projetada a uma nova dimensão. Entre os diversos exemplos de sistemas de Metaverso, encontram-se jogos digitais, como o em análise no presente trabalho, o Tibia. Embora o ideal intrínseco aos games seja promover a inclusão, entretenimento e proporcionar momentos de lazer e descontração, o desenvolvimento de mecanismos de mascaramento digital, os recursos de criptografia, criam um ambiente 'confortável' para criminosos exercerem atividades delituosas. Nesse sentido, o intuito do trabalho se desenvolve no âmbito da transposição de normas do Direito brasileiro para o campo digital, buscando desenvolver a tutela dos direitos jurídicos nesse universo.

Palavras-chave: Metaverso; Games digitais; Crimes informáticos próprios.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
1. DESENVOLVIMENTO DA <i>WEB</i> E SEU ESTÁGIO CONTEMPORÂNEO.....	8
2. METAVERSO.....	11
3. O GAME TIBIA.....	14
4. CLASSIFICAÇÃO DOS CRIMES INFORMÁTICOS.....	18
5. ILÍCITOS OCORRIDOS NO JOGO E ATOS DANOSOS.....	21
6. JOGOS DIGITAIS CONSIDERADOS LESIVOS E SUA SUPOSTA ILEGALIDADE.....	25
7. RELEVÂNCIA SOCIAL E DIGNIDADE HUMANA.....	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS.....	31

INTRODUÇÃO

Nos anos mais recentes, a difusão dos crimes de informática no Brasil é um fato. Em 2021, segundo dados da Revista Exame, as perdas relacionadas aos crimes cibernéticos chegam a quase 1% do Produto Interno Bruto - PIB mundial. (REVISTA EXAME, 2021)

Não se faz necessária muita procura para encontrar alguém que já foi vítima de golpe na rede mundial de computadores, assim como encontrar alguém que ainda não foi alvo de tentativas, desde o recebimento de um e-mail de *spam*, chegando até mesmo à invasão de sua máquina pessoal ou de perfil em rede social.

Para a realização deste trabalho, toma-se como objeto de estudo o jogo *Tibia*¹, um dos pioneiros do ramo, que conserva sua essência de jogo até os dias atuais, mesmo diante da diminuição do número de jogadores com o passar dos anos, devido à concorrência deste mercado.

Desde a invenção da internet existem os jogos online de RPG – *Role Playing Game* – em que se interpreta um personagem. O jogo escolhido é de estilo medieval, apesar de misturar diversas mitologias, e surgiu no ano de 1997 e, até 2021, mantém milhares de jogadores on-line por várias horas. Já o mapa em que o jogo se desenvolve é de mundo aberto, onde o jogador, realmente, vive um personagem. Vide matéria do site Canaltech: “Até agora, Tibia gerou um faturamento de mais de US\$ 175 milhões”³. (CANALTECH, 2022)

¹ Disponível em <https://exame.com/bussola/crimes-ciberneticos-como-evita-los-em-um-mundo-cada-vez-mais-virtual/>. Acesso em: 30 nov. 2022.

² Disponível em: <http://www.tibia.com>. Acesso em: 30 out. 2022.

³ Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/25-anos-de-tibia-brasil-ainda-e-o-maior-publico-do-jogo-205794/>. Acesso em: 22 out. 2022.

Neste trabalho, busca-se verificar a presença de possíveis violações do ordenamento jurídico brasileiro nos jogos digitais, a partir de seu objeto de análise: o jogo Tíbia.

A questão-problema que se quer responder é: quais crimes informáticos podem ser praticados no contexto do jogo Tíbia e, diante desses casos, pode-se afirmar que sua prática é suficiente para demandar a regulamentação do jogo em questão?

Os jogos digitais oferecem pontos positivos e negativos – justamente como seu meio, o informático – tão importante, por exemplo, para a comunicação e a educação –, porém muitas vezes usado com fins prejudiciais à sociedade como um todo. Ainda mais em um contexto pós-pandemia mundial.

A base teórica deste trabalho é formado, especialmente, pelos conceitos definidos por Túlio Vianna em sua obra Crimes informáticos, e por Eduardo Fernando Serec, em sua obra sobre o metaverso.

O método adequado para a presente pesquisa é o hipotético dedutivo. Afinal, parte-se de uma questão-problema - *quais crimes informáticos podem ser praticados no contexto do jogo Tíbia e, diante desses casos, pode-se afirmar que sua prática é suficiente para demandar a regulamentação do jogo em questão?* - para, a partir dela, verificar a hipótese no sentido de que o contexto de game digital do Tíbia pode implicar uma série de crimes informáticos próprios e impróprios.

1 DESENVOLVIMENTO DA WEB E SEU ESTÁGIO CONTEMPORÂNEO

Os estudiosos dividem a história da internet em 3 fases. O estágio atual, chamado de Web 3, é fundamental para o sucesso dos metaversos dos mais diversos tipos, seja ele de realidade aumentada, de holograma ou até mesmo somente de áudio (cada empresa desenvolvedora aposta de um jeito). No estágio da web 3 existe infraestrutura viável para os metaversos prosperarem, uma das características de um metaverso é que este seja “escalável”, com grande proporção de usuários.

A web 1 se refere ao início da popularização da internet. Foi o foi uma etapa centralizada, centralizado, para as pessoas comuns era majoritariamente ferramenta para leitura e pagamentos. Nesse momento da internet não havia interatividade e os sites eram estáticos, não existindo motivo para retornar àquela página, não havia, portanto, discussão com os consumidores dos conteúdos ofertados.

Aqui, talvez, a maior ferramenta surgida foi o e-mail. Com o passar do tempo, foi difícil estabelecer um marco temporal de mudança da web 1 para a web 2 já que houve uma forte adaptação de formato para que os sites tivessem maior interação. A web 1 facilitou a disseminação do conteúdo mas não permitia colaboração. – não havia eficaz e ampla troca de ideias e conhecimento entre os internautas.

Já a web 2 – a web colaborativa - se refere ao período onde surgem os blogs e os vlogs, com interação dos leitores/visualizadores do conteúdo, inicialmente os textos e posteriormente os conteúdos que conhecemos e consumimos hoje no youtube e instagram, por exemplo. Torna-se perceptível o começo da descentralização da internet, com o advento de novos códigos e sistemas.

Surgem aqui, os até hoje relevantes, fóruns dos mais variados temas para pessoas/comunidades específicas. Nesse ponto, os criadores e consumidores de conteúdo conseguiram se aproximar muito mais. Nas palavras de Bruno Costa,

professor de Direito Digital, “No tempo da colaboração em rede, quem consome a informação é também capaz de produzi-la”. O ciclo, que antes era simples (do emissor para o receptor), agora se torna mais complexo: “emissor-mensagem-meio-transmissor-retransmissor-emissor”, ainda nas palavras de Costa.

Foi nesse estágio que surgiram gigantes da internet como o Google, Youtube e mais tardiamente o Facebook, empresas milionárias. Foi nesse ponto que vivemos a explosão das redes sociais e uma forte mudança de comportamento que nos colocou ainda mais dentro da rede. Chamada de web do social, a web 2 impactou ainda, o consumo:

[...] a Internet permitiu a mudança de comportamento do consumidor que, mais exigente, busca informações sobre os serviços e produtos que pretende consumir não apenas naquilo que é exposto por fornecedores, pelos anúncios publicitários, ou por vendedores, mas principalmente nos comentários de outros consumidores, seus pares no ato de consumo. Há, como se percebe, um deslocamento da confiança. Confia-se, cada vez mais, na inteligência coletiva e a mídia tradicional perde, assim, sua hegemonia. Quem ganha é o cidadão.”
(TEIXEIRA, 2012, on-line)

Chegando finalmente à Web 3, o estágio contemporâneo, no qual o conceito e aplicação de Metaverso está se disseminando. Atualmente temos internet com cabos de fibra óptica residencial de alta performance, o 5G móvel, as criptomoedas, diversos e potentes smartphones, os dispositivos “wearables” (para vestir) como os smartwatches (super consumidos ao redor do mundo) e os mais modernos componentes de computador, que conseguem processar grande quantidade de memória de vídeo.

Além de mais potentes, os novos componentes de computador geraram um momento de democratização do meio ambiente virtual, à medida que, com maior disponibilidade desses equipamentos tornou-se mais fácil encontrá-los com preços acessíveis. A criação de mecanismos como a *Blockchain*, é um dos exemplos de softwares que aprofundaram o referido momento, possibilitando a eliminação dos

intermediários para a remuneração dos criadores de conteúdos e projetos, e também ofertando funções para registro e sistema de verificação de segurança avançados.

A web 3 chega à oferecer experiência personalizada ao usuário, como define a revista Infomoney:

“A Web 3.0 se refere a uma nova era da Internet: mais descentralizada, menos dependente de big techs e capaz de dar aos usuários o controle sobre seus próprios dados. Na prática, é uma web com código aberto; sem tantos ou nenhum intermediário mediando as conversas dos usuários; com dinheiro eletrônico não controlado pelo Estado; e serviços financeiros antes só ofertados por bancos.”

(<https://www.infomoney.com.br/guias/web-3-0-e-criptoativos/>)

Nesse momento da evolução tecnológica, surge uma nova possibilidade de integração entre a sociedade física e o mundo virtual. A expansão da consciência e do corpo para além do corpo biológico, transporta a existência humana à uma nova atmosfera, nos tornando uma espécie híbrida com o ciberespaço².

² GABRIEL, Martha. **Inteligência artificial** - do zero ao metaverso. 1 Ed. Barueri [SP]: Atlas, 2022.

2 METAVERSO

O termo ‘metaverso’ aflora da ideia de transcendência da própria realidade física, a origem etimológica da palavra vem do grego *metá*, que significa ir além, em seguida, indica algo que posterior. Nesse sentido, compreendemos o significado de metaverso como algo que surge como um novo caminho, algo a ser alcançado após o limite do que já existe, e por si ilimitado.

Como abordado anteriormente, essa ideia de conexão e extensão do corpo biológico com a realidade digital traz uma dimensão intangível inédita à condição humana, que no plano físico encontra-se extremamente limitada, e uma vez projetada virtualmente, vivencia um mundo imensurável. A partir dessa simbiose³, a infungibilidade do lado digital passa a complementar a realidade sensível, que por sua vez começa a ser insuficiente para atender todas as novas necessidades que emanam das relações contemporâneas.

A ideia de metaverso consiste em um meio ambiente “virtual” de uso massivo que integra a realidade, não podendo ser tratado de maneira alheia à esta. Apesar da apropriação do termo Meta, realizado pela empresa de Mark Zuckerberg —criador do Facebook— a concepção de que ela seria a única provedora desse recurso virtual não passa de uma ilusão.

Já existem exemplos de Metaverso de grande utilização há muitos anos, como o Tibia, objeto deste trabalho. Ainda não existe “o” Metaverso – um que tenha alta expressão, abrangência e funcionamento. Em um Metaverso existem agentes autônomos, que interagem_entre si e estão espacialmente posicionados nesse território virtual. Os agentes possuem movimento, memória e utilizam de meios de comunicação. Existirão também regras de engajamento nessa esfera, como por exemplo: não sair do personagem (voltar para sua persona do “mundo real”).

Um Metaverso deve ter Economia completamente funcional: com compras e vendas, interações cambiais com o dinheiro do “mundo real” (já que o dinheiro do Metaverso

³ GABRIEL, Martha. **Inteligência artificial** - do zero ao metaverso. 1 Ed. Barueri [SP]: Atlas, 2022..

também é real) e relações de “trabalho” para produzir “valor” (seja um emprego como os da “vida real” ou matar monstros em um ambiente medieval e mágico).

Mesmo diante das polêmicas, muita gente gasta seu dinheiro consumindo produtos do Metaverso, seja ele um carro para seu personagem em GTA V (roleplay) ou uma Espada para seu personagem no Tibia. Um Metaverso pode ser considerado um ecossistema digital porque é uma rede de comunidades, formadas por grupos de pessoas com diferentes propósitos.

O “mundo real” como conhecemos, pode ser entendido como mundo atual, já que se atualiza a todo momento e não podemos voltar a um momento anterior – não conseguimos fazer “backups” da realidade e/ou voltar no tempo. O mundo digital/virtual, funciona com ausência das leis da física, e nele é possível que se volte a um estado anterior, apesar de ser síncrono e paralelo. Um exemplo: se houver erro com os servidores é possível voltar para um estado anterior previamente salvo.

Ao relacionarmos as tecnologias de Metaverso com a aplicação do direito digital encontramos dois principais pontos. Primeiramente a necessidade de regulamentação das relações tecno-digitais, e conseqüentemente, o intercâmbio do Direito brasileiro já existente para com o seu novo campo de atuação: o universo digital.

Nessa seara, é preciso conceituar o Metaverso em si, como se daria as relações entre os avatares, e se estes seriam compreendidos como parte do conceito de ‘dados’ pessoais, ou como a extensão da personalidade jurídica física em um mundo virtual, para que fosse possível a tutela de direitos pessoais dentro dessa nova esfera digital, possibilitando inclusive a extensão da aplicação das normas do direito —entre elas, a Lei Geral de Proteção de Dados— à essa realidade virtual⁴.

A virtualização da sociedade e a criação desse corpo eletrônico, levanta questionamentos a respeito do que seria a tutela jurídica da informação, que se

⁴ PIRONTI, Rodrigo; KEPPEM, Mariana. Metaverso: novos horizontes, novos desafios. **International Journal of Digital Law**, Belo Horizonte, ano 2, n. 3, p. 57-67, set./dez. 2021

revela como a nova fronteira de transposição entre o direito e a tecnologia⁵. A partir desse ponto de vista, se desenvolve o direito à preservação da privacidade, agora inserida também em âmbitos virtuais, o que para Danilo Doneda significa encontrar uma proporcionalidade entre as consequências da captação de informações pessoais na utilização da tecnologia no processamento de dados e a consequência desse ato na livre formação da personalidade⁶.

⁵ JUNIOR, José Luiz de Moura Faleiros; COLOMBO, Cristiano. **A tutela jurídica do corpo eletrônico**. Novos desafios ao direito digital. Editora Foco, Indaiatuba, 2022.

⁶ DONEDA, Danilo. O direito fundamental à proteção de dados pessoais. In: MARTINS, Guilherme Magalhães; LONGHI, João Victor Rozatti. **Direito digital: direito privado e internet**. 3. ed. Indaiatuba: Foco, 2022.

3 O GAME TIBIA

No caso do Tibia, o jogo sob o olhar desta peça, vive-se uma realidade medieval, onde existem diversas raças de monstros a serem caçados, missões a serem feitas e itens a serem conquistados por seu personagem, que vai ter que escolher entre uma das quatro possíveis classes: Cavaleiro, Arqueiro, Mago de cura e Mago de ataque.

O personagem usufrui de itens tanto de adorno que, mesmo sendo um enfeite, podem chegar a valer R\$ 7.500,00 (sete mil e quinhentos reais), quanto de itens que trazem vantagens aos poderes de seu personagem

É também possível a formação de alianças e grupos, compra de casas, conversações, postagens em fóruns e a matança entre os próprios jogadores, dependendo do tipo de servidor (que pode permitir, ou não, a prática de batalhas entre os jogadores).

O jogo em si é complexo e a cada morte perde-se muita experiência (que determina o nível do personagem) e dinheiro do jogo. Os jogadores necessitam de bastante tempo livre ou investir seu dinheiro obtido na vida real para obter sucesso.

Com o passar dos anos, e o aumento do conhecimento acerca do mundo dos jogos eletrônicos, foi natural a formação de grandes equipes dentro dos servidores, que buscam dominar os demais e colocar em prática um conjunto de regras de conduta paralelas, para aquele servidor em questão.

Ocorre, então, uma disputa pelo poder, e a derradeira submissão das outras equipes que, por sua vez, ou abandonam o servidor (permite-se a transferências de personagens entre servidores, mediante pagamento em dinheiro), ou pagam taxas e aceitam as imposições dos inimigos. Estas são geralmente abusivas, o que revela também o lado político do jogo em análise.

Durante o período da pesquisa, a maioria dos servidores já era dominada por um grupo. Com o passar do tempo, houve uma importante difusão do emprego de programas de terceiros (programas robôs para jogar em nome do usuário) que simulam pessoas jogando por meio de personagens.

Por isso mesmo, é possível que, nesse momento, com um servidor dominado, os jogadores, talvez sem nem ao menos perceber, constituíram uma fazenda de mineração da moeda do jogo e também do fortalecimento de personagens que podem ser vendidos por dinheiro real. Em 2018, a importância de R\$500,00 (quinhentos reais) era o valor comum a ser pago por personagens medianos.

O conjunto de regras que predomina em cada servidor varia, mas, na maioria deles, os mais desejados locais de obtenção de experiência e dinheiro (moeda do jogo) do mapa são privativos e destinados aos líderes das guildas, forma como é chamada a associação de jogadores). Ou seja, produz-se moeda do jogo e personagens fortes que podem ser comercializados por dinheiro real.

Existe, dentro do jogo, essa circulação de valores, de modo a criar um contexto de especulação financeira em um mercado em que o dinheiro transita para fora e para dentro do jogo. Há oferta e demanda pela moeda do jogo e os jogadores encontram, atualmente, no próprio site do game, plataforma para comercializar seus personagens, possivelmente, equipados com itens de valor.

Para ilustrar esse ponto, 1KK (1 milhão de unidades de moeda do jogo) já chegou a ser comercializado por em média R\$ 100,00 (cem reais), passando por uma longa época de estabilização a R\$ 50,00 (cinquenta reais) e, em 2018, valia em torno de R\$ 20,00 (vinte reais). Hoje em dia, 1KK vale cerca de 10 reais.

Ao longo do desenvolvimento de cada personagem dentro do universo do jogo, inevitavelmente, haverá a necessidade de algum pagamento. Existem áreas, poderes, roupas, itens e muitos outros itens que só podem ser utilizados pelos jogadores *premium*.

O título de conta *premium* necessita de manutenção mensal, que custa. Atualmente R\$49,00 (quarenta e nove reais) – o jogo inicialmente é gratuito, mas é fundamental para os usuários essa forma de utilização por muito tempo, já que a competição, principalmente em servidores em que há possibilidade de batalha entre os próprios jogadores, se tornaria desigual.

Dentro da cúpula das lideranças dos times, observa-se que os indivíduos que conduzem a guilda conseguem vender seus *KK's*, itens e até mesmo personagens, já que têm referências dentre os membros do próprio time.

Muitos jogadores chegam a se sustentar financeiramente na vida real com o dinheiro advindo dos jogos, dedicando-se a esses em tempo integral, hoje em dia vivemos a febre dos *Streamers*. Como no site da twitch. ([Https://www.twitch.tv/](https://www.twitch.tv/))

Em 2018, a própria gestora do jogo, a *Cipsoft*, —empresa alemã que desenvolve jogos on-line— criou uma moeda especial para se pagar pelos serviços oferecidos dentro do jogo, a chamada *Tibia Coin*. Posteriormente, sabendo que havia intenso e lucrativo comércio dos personagens, a empresa dona do jogo criou um sistema de compra e venda dos personagens do jogo.

Nesse ponto, encontra-se a relação cambial entre a moeda fictícia —que se obtém no jogo, através de atividades realizadas na plataforma digital— e a moeda que tem valor lastreado em dinheiro fiduciário, pelo qual se adquire os serviços *premium*.

Apesar de não ser tão amplamente utilizado como uma rede social, e seus gráficos remeterem aos primórdios da internet, o jogo *Tibia* reúne todas as características necessárias para ser considerado um Metaverso, isto é: realismo, ubiquidade, interoperabilidade, escalabilidade⁷

⁷SANTOS, Eduardo Ferreira dos. “Pioneirismo do Itaú no metaverso”. Entrevistadora: Natália Rosa. Entrevista concedida à Fundação Estudar, 01/04/2022. Disponível em: <https://www.napratca.org.br/metaverso-principais-caracteristicas/>. Acesso em: 19/11/2022.

A característica do realismo surge da necessidade de interação entre o mundo real e o virtual, que deve ser capaz de proporcionar ao usuário sensações que ele reconheça, gerando uma identificação entre este e a plataforma digital.

Já a ubiquidade, diz respeito ao aumento da capacidade de presença, melhor dizendo, o universo virtual não possui barreiras físicas tangíveis como as perceptíveis na vida real, o que pode proporcionar aos usuários do metaverso estarem em diversos locais ao mesmo tempo.

A interoperabilidade está relacionada à possibilidade de projeção da identidade pessoal no virtual, a comunicação totalmente integrada entre o sistema físico e o digital. E por fim, a escalabilidade se remete à capacidade de se obter um maior alcance das ações virtuais, justamente pela inexistência de limites físicos acima mencionados.

Mesmo com a agitação que a Meta trouxe com seu projeto de Metaverso, já temos vários projetos antigos que podem ser assim considerados, além do Tibia, temos: *Second Life* (<https://secondlife.com/>), *Roblox* (<https://www.roblox.com/>), *PUBG* (<https://www.pubgmobile.com/pt/home.shtml>). Desses, cada um tem suas particularidades.

Mesmo com a agitação que a Meta trouxe com o projeto de Metaverso, já temos vários programas que podem assim ser considerados, além do Tibia, como por exemplo: *Second life*⁸; *Roblox* e *PUBG*⁹. No campo da tecnologia, a aplicabilidade dos avanços sempre surgiram nas indústrias ou força militar, como por exemplo o *GPS*, (exemplo: *GPS*) para depois chegarem até os consumidores médios, no caso do Metaverso e sua forte relação com os Games, o fluxo foi contrário... Grandes indústrias e exércitos começaram a utilizar as ferramentas de tecnologia advindas dos games e metaversos para testes e projetos.

⁸ Disponível em: <https://secondlife.com>. Acesso em: 22 out. 2022.

⁹ Disponível em: <https://www.pubgmobile.com/pt/home.shtml>. Acesso em: 22 out. 2022.

4 CLASSIFICAÇÃO DOS CRIMES INFORMÁTICOS

A primeira informação fundamental a ser esclarecida a respeito da espécie de crime em questão é a nomenclatura correta do que está em análise no presente trabalho. Tratam-se de crimes informáticos¹⁰, divididos majoritariamente entre próprios e impróprios, sendo equivocada a aplicação de termos como: crimes virtuais, cibernéticos ou eletrônicos.

A nomenclatura acima mencionada surge do bem jurídico tutelado pela aplicação do Direito Penal nos casos em que foram verificados os crimes em estudo, sendo estes os dados informatizados, evidenciando a área de conhecimento relacionada: a informática. Nesse sentido, o termo “digital” se refere apenas ao ambiente no qual ocorreu a conduta criminosa, não sendo adequado à caracterização dos tipos penais.

No que se refere à classificação dessas espécies delitivas, pode-se afirmar que os crimes informáticos próprios são aqueles em que há ofensa direta aos dados relacionados a um usuário, diretamente protegidos, inclusive, como visto, pela CRFB/88. Um exemplo dessa espécie de crime está na invasão de dispositivo informático – artigo 154-A do Código Penal brasileiro.

Já os crimes informáticos impróprios são aqueles em que se enxerga violação do Código Penal brasileiro por meio de recursos informáticos. Porém, o espaço digital foi somente o meio de execução desse ato ilícito, de modo que não há, nesse caso, a inviolabilidade da informação automatizada.

Um exemplo de crime informático impróprio é o cometimento de crime de estelionato ou ameaça através da internet – respectivamente previstos nos artigos 138 e 147 do Código Penal brasileiro. (VIANNA e MACHADO, 2013, p. 23).

¹⁰ VIANNA, Túlio; MACHADO, Felipe. **Crimes informáticos**: conforme a lei número 12.737/2012. Belo Horizonte: Editora Fórum, 2013.

Existem, ainda, os chamados crimes informáticos mistos, em que há elementos inerentes aos crimes próprios e impróprios, e o crimes informáticos indiretos, ou seja, quando é praticado um delito informático próprio enquanto crime-meio para efetivar um crime-fim, este considerado não informático.

Os crimes informáticos mistos são exemplos de crimes complexos, que representam, em si mesmos, a fusão de mais de um tipo penal. Neles, além da proteção à inviolabilidade de dados, tutela-se outro bem jurídico diverso.

Já os indiretos consistem em situações juridicamente relevantes em que há um crime-fim, previamente não informático, mas que "herdou esta característica do delito-meio informático realizado para possibilitar sua consumação". (VIANNA e MACHADO, 2013, p. 35)

O ambiente digital pode ser apenas o meio onde foi cometido o crime. No Direito Penal brasileiro, o bem jurídico tutelado nesse caso está nos dados informatizados e, por sua vez, a área do conhecimento que tem como objeto de estudo os dados é a Informática. Por isso a nomenclatura nesse sentido.

A importância da tutela desses dados pode ser compreendida segundo o pensamento de Laura Schertel, sendo estes a projeção direta da personalidade, sendo portanto, capazes de modelar a representação da pessoa perante a sociedade, e na mesma proporção, violar os seus direitos fundamentais.

A proteção dos dados individuais e pessoais de cada usuário pode ser relacionada ao direito fundamental à privacidade e intimidade, previsto no artigo 5º, inciso X, da Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 – CRFB/1988, bem como com a Lei Geral de Proteção de Dados.

No ano de 2001, diversos países do mundo assinaram a Convenção de Budapeste, ou Convenção contra os cibercrimes. Embora não figure entre os signatários de tal convenção, o Brasil passou a adotar diversas recomendações da convenção em seu ordenamento jurídico.

Os principais objetivos da Convenção de Budapeste são harmonizar a tipicidade penal no ciberespaço, conferir credibilidade às provas obtidas em ambiente digital, definir os elementos de sistemas informáticos e conferir unidade às legislações dos Estados envolvidos.

No próximo tópico serão abordadas as espécies delitivas que ocorrem no contexto do jogo Tíbia, conforme a classificação dos crimes informáticos aqui apresentada.

5 ILÍCITOS OCORRIDOS NO JOGO E ATOS DANOSOS

No Tibia existem diversos servidores, e cada um deles funciona como um mundo, guardando o conjunto de informações sobre os personagens que nele habitam. Os servidores podem ser americanos, europeus e hoje em dia, já existem também servidores brasileiros, já que a posição geográfica em relação aos servidores influencia na velocidade e estabilidade de sua conexão de internet. Por muitas vezes, os próprios servidores do jogo eram alvos de ataques dos jogadores, podendo ficar fora de operação por dias.

Nas palavras de Bruno Batista Boniati, Evandro Preuss e Roberto Franciscatto, no livro *Introdução à Informática* (2014, p. 84), encontra-se o conceito de 'servidores':

Em geral, as aplicações que funcionam sobre a internet obedecem a um mecanismo conhecido como cliente/servidor (client/server), por meio do qual duas aplicações conversam entre si através de um protocolo pré-definido. O modelo de aplicação cliente/servidor prevê que, em um dispositivo, exista uma aplicação (denominada de aplicação servidora ou server app) responsável por aceitar requisições de aplicações clientes. As requisições enviadas pelas aplicações clientes são como solicitações ou pedidos que demandam alguma ação por parte das aplicações servidoras. Geralmente, as aplicações clientes, preocupam-se mais com requisitos de apresentação das informações e coleta de dados de entrada, enquanto as aplicações servidoras preocupam-se com o desempenho, a disponibilidade e a segurança. Nesse modelo, um cliente não compartilha de seus recursos, apenas solicita o conteúdo do servidor. As seções são iniciadas pelos clientes. Os servidores, por sua vez, esperam as solicitações de entrada.

Quanto à presença de violações ao ordenamento jurídico brasileiro, no contexto do jogo *Tibia*, tem-se exemplos dos seguintes delitos: lavagem de dinheiro, ameaça e ataque a redes domésticas.

Por estabelecer uma circulação de capital interna, própria, e, ao mesmo tempo, relacionada com o dinheiro do mundo real, o jogo, possibilitaria a lavagem de dinheiro, prática prevista como crime no artigo 1º da Lei número 12.683/2012: "*Ocultar ou dissimular a natureza, origem, localização, disposição, movimentação ou propriedade de bens, direitos ou valores provenientes, direta ou indiretamente, de infração penal*".

Também é comum que durante as partidas, os jogadores pratiquem atos de desrespeito e ameaças entre si, rompendo com o mundo da fantasia, proposta inerente ao jogo, criando um conflito real e pessoal entre os personagens fictícios. Os crimes de ameaça e constrangimento ilegal estão previstos, respectivamente, nos artigos 146 e 147 do Código Penal brasileiro:

[...]
Art. 146 - Constranger alguém, mediante violência ou grave ameaça, ou depois de lhe haver reduzido, por qualquer outro meio, a capacidade de resistência, a não fazer o que a lei permite, ou a fazer o que ela não manda:

Pena - detenção, de três meses a um ano, ou multa.

[...]
Art. 147 - Ameaçar alguém, por palavra, escrito ou gesto, ou qualquer outro meio simbólico, de causar-lhe mal injusto e grave:

Pena - detenção, de um a seis meses, ou multa.

No Tibia, assim como em outros ambientes digitais, um exemplo recorrente de crime praticado é o de racismo e injúria racial. Para elucidar o ponto, trago dois episódios que servem para exemplificar nitidamente a sensação de impunidade ligada aos crimes praticados através da internet.

Em janeiro deste ano, 2022, ao transmitir em *live* de uma partida de um jogo online, o *Streamer* Caique Benedito foi vítima de ataques racistas nos comentários da sua transmissão, nos quais o próprio autor do crime afirmou que “sabia que não daria em nada”, inclusive mencionando nos comentários seguintes aos ataques suas redes sociais¹¹.

E como segundo exemplo, o caso onde curiosamente um jogador do time de futebol do Corinthians, o zagueiro Danilo Avelar, cometeu o crime, confessando em suas redes sociais a autoria do delito. Nesse caso, Danilo, ao responder uma provocação

¹¹Streamer é vítima de racismo durante live. ISTOÉ, Editora Três, São Paulo, 23/01/2022. Disponível em: <https://istoe.com.br/streamer-e-vitima-de-racismo-durante-live/>. Acesso em: 19/11/2022.

de outro jogador, utilizou termos racistas para se referir ao oponente, novamente no chat de um jogo em plataforma digital¹².

Nos casos apresentados acima, os delitos praticados são considerados como crimes informáticos impróprios, pois seus agentes fazem uso de dispositivos informáticos para a prática de infrações previstas no Código Penal brasileiro.

Por outro lado, como forma de prejudicar o desempenho de outros jogadores, ou até mesmo, impossibilitá-los de se conectar ao servidor do jogo, é comum que jogadores com maior conhecimento informático realizem ataques às redes domésticas de seus rivais. Nesse caso, haverá a prática de um crime informático próprio, previsto no artigo 266 do Código Penal brasileiro:

[...]

Art. 266 - Interromper ou perturbar serviço telegráfico, radiotelegráfico ou telefônico, impedir ou dificultar-lhe o restabelecimento:

Pena - detenção, de um a três anos, e multa.

§ 1º Incorre na mesma pena quem interrompe serviço telemático ou de informação de utilidade pública, ou impede ou dificulta-lhe o restabelecimento.

[...]

Como se pode inferir a partir dos exemplos apresentados acima, a ganância, a conveniência, a sensação de não culpabilidade e a baixa probabilidade de ser descoberto são elementos essenciais do planejamento até a concretização do ato ilícito.

Nesse viés, revelam-se os verdadeiros desafios do Direito Digital brasileiro, a normatização das relações virtuais, a definição das competências e dos limites das jurisdições na esfera virtual.

¹² Danilo Avelar, do Corinthians, admite ter cometido ato racista em jogo online: "Me envergonho". Globo Esporte. Globo, Rio de Janeiro, 23/06/2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/futebol/times/corinthians/noticia/noticias-corinthians-acusacao-racismo-counter-strike.ghtml>. Acesso em: 19/11/2022.

O próprio conceito de jurisdição, está ligado à questão territorial, segundo Maria Helena Diniz, esta seria “a área territorial onde a autoridade judiciária exerce seu poder”¹³. Assim, o primeiro obstáculo relacionado à normatização do universo digital pode ser considerada a dificuldade na determinação da jurisdição digital, que não contém um plano físico territorial definido, inclusive podendo ser considerado ilimitado, para que seja realizada a adequação do que já temos definido no Direito Brasileiro.

Outra dificuldade na aplicação do direito penal aos crimes cometidos por meios digitais é a já mencionada criptografia forte, que dificulta a localização e identificação dos criminosos, já que não podem ser quebradas em um curto período de tempo. Essa possibilidade de mascarar a identidade dos criminosos através de sistemas de segurança que utilizam esse mecanismo, cria um fenômeno chamado de *Going Dark*¹⁴, que dificulta a investigação policial direcionada aos crimes cometidos com o uso de determinadas ferramentas de criptografia.

¹³ Diniz, Maria Helena. Dicionário jurídico. São Paulo: Saraiva, 1998

¹⁴RODRIGUES, Gustavo; GOMES, Ana Bárbara.Criptografia e Investigações Criminais: o que pensam os profissionais que movimentam o debate no Brasil. Instituto de Referência em Internet e Sociedade, Minas Gerais, 27/04/2021. Disponível em: <https://irisbh.com.br/publicacoes/criptografia-e-investigacoes-criminais-o-que-pensam-os-profissionais/>. Acesso em: 19/11/2022.

6 JOGOS DIGITAIS CONSIDERADOS LESIVOS E SUA SUPOSTA ILEGALIDADE

Vide observação, constata-se que no Tíbia, a título de exemplo, se cometem crimes informáticos impróprios, visto que o jogo é apenas meio para cometimento de tais ilícitos e não fonte matriz de novas espécies penais – crimes que a própria sociedade nunca tenha experimentado.

Tal pensamento se deve ao fato que a violência presente no jogo, não está diretamente relacionada a como um personagem mata o outro ou um monstro, ou a atropelar garotas de programa e realizar missões de tráfico e assaltos. Os crimes que se fazem presente, já preexistem, independente dos jogos. O que ocorre é o exercício de sua personalidade real e não de jogador, que seja.

Os atos ilícitos relatados no capítulo anterior, como: derrubar a conexão de internet, clonagem de cartões de crédito e até mesmo a lavagem de dinheiro, são exemplos de crimes impróprios. Quanto a este último, o uso de moedas virtuais desmistifica a culpabilidade do jogo, como é o caso da criptomoeda *bitcoin*. A Bitcoin é a primeira moeda digital descentralizada adotada em âmbito mundial, traduzindo um sistema econômico alternativo. As transações realizadas com essa moeda são criptografadas, o que na mesma medida em que dificulta a rastreabilidade, possibilita a criação de situações que atraem a lavagem de dinheiro e até mesmo a sonegação de impostos.

Em tudo que existe, é possível observar determinada dicotomia, lados bons e ruins que fazem parte de todos os ciclos e sistemas que preenchem nosso planeta. O que acontece, recorrentemente, é que a mídia e até mesmo os estudos, buscam sempre denegrir a imagem dos jogos e esquecem de ressaltar os pontos positivos que eles proporcionam a nossa sociedade – traduzindo, parcialidade.

Na mini palestra, em formato TED talks, a designer de games Jane McGonigal, explica porque deveríamos gastar ainda mais horas jogando jogos online e aplica os ideais dos games para responder os questionamentos referentes aos maiores e mais

urgentes do próximo século. McGonigal diz que os gamers são material humano perfeito para desempenhar funções no mundo real – são poderosas ferramentas para a transformação do nosso destino.

A palestrante destaca algumas características dos gamers trazendo os seguintes termos: “*urgent optimism*”, “*social fabric*”, “*blissful productivity*” e “*epic meaning*”.

O “*urgent optimism*” seria uma intensa motivação própria - desejo de agir imediatamente combinado com a crença do sucesso. O “*social fabric*” revela as fortes ligações feitas através dos games, além da questão da confiança no parceiro de equipe dentro e fora do jogo.

Já o “*blissful productivity*” mostra a força de vontade de quem joga este tipo de jogos, muitas vezes se vê jogadores trabalhando duro nos jogos, fazendo missões maçantes, ao invés de escolher realizar qualquer outra atividade de lazer e relaxamento, mostrando que os atores de tal conjunção buscam o trabalho, desde que os seja dado o trabalho certo.

E, por último, o “*epic meaning*” realça o lado de pesquisadores e criadores de recursos válidos de conteúdo intelectual dos gamers. Jane McGonigal diz que eles gostam de missões imponentes e traz como dado relevante o fato de que o segundo maior site Wiki da internet é o de World of Warcraft (outro RPG online), perdendo apenas para o Wikipédia.

Através de uma simulação de game onde ocorre o fim do petróleo (um modelo de game onde se resolvem problemas reais – obtendo-se boas ideias que podem trazer progresso real para a humanidade como um todo), McGonigal afirma que o engajamento posto nos games pode realmente ser útil ao futuro da espécie, ela destaca que ninguém quer fazer as coisas de outro jeito porque é bom para o mundo, mas sim porque te desafia, em uma aventura espetaculosa (como games e filmes) você se vê dentro da história, mesmo que seja algo simulado, te dá asas à imaginação.

Como dito por Steve Johnson, ao comparar os hábitos de leitura e de jogar, em seu livro “Tudo que é Ruim é Bom pra Você”, estudos que falem apenas sobre a

destreza manual e memória visual proporcionada pelos games são como dizer que os méritos dos grandes romances foi melhorar nossa capacidade de soletrar.

Assim, é importante analisar que as interfaces virtuais não trouxeram apenas malefícios à sociedade contemporânea, e que pelo contrário, como já mencionado no presente trabalho, diversas tecnologias que surgiram através dos jogos digitais são aplicadas em outras esferas sociais, entre elas inclusive a ideia de Metaverso.

Nota-se um movimento crescente no qual, ao encontrarmos um equilíbrio entre as características positivas e negativas que emergem dos games, há a busca por aderir à estas ferramentas como uma forma de fomentar a mobilidade tecnológico-educacional¹⁵, ao invés de lutar contra e tentar afastar a cultura dos jogos eletrônicos. A partir do momento em que se destitui o caráter maléfico dos jogos digitais e da fascinação e entusiasmo de boa parte da população por eles, a sociedade começa a vê-los como um aliado ao desenvolvimento humano em suas mais diversas áreas, educacional, econômica e, até em certo grau metalinguístico, tecnológica.

¹⁵ SHARPLES, M. Disruptive Devices: Mobile Technology for Conversational Learning. *International Journal of Continuing Engineering Education and Lifelong Learning*, 12, 5/6, pp. 504-520, 2003.

7 RELEVÂNCIA SOCIAL E DIGNIDADE HUMANA

Percebemos, recorrentemente, nossa relação tóxica com a tecnologia. Nossos smartphones retiram ou concentram nossa atenção, as redes sociais causam ansiedade e insegurança, a TV nos influencia e mesmo assim continuamos a utilizá-los constantemente.

Apesar de que os games/metaversos podem gerar compulsão, eles trazem consigo uma interessantíssima função social de reconhecimento e pertencimento dentro de uma comunidade de usuários/jogadores.

Além de hobby, contemporaneamente na web 3, os metaversos, podem significar o sustento de alguém e até mesmo parte da identidade de alguém. Já vemos Streamers que mal utilizam seus próprios nomes de batismo, utilizando na maior parte do tempo o nome de seus personagens. Forma-se aqui uma nova identidade.

Recentemente, navegando pelo Instagram, me deparei com o melhor exemplo possível de jogador de Tibia, O Guerreiro Tetra. Nesse contexto, ressalto a importância dos games na inclusão social. Diego, o nome por trás do personagem do jogador, sofreu um acidente que o deixou com uma sequela permanente, tetraplégico, Diego então viu no jogo uma oportunidade de se reintegrar na sociedade, voltar a interagir e conversar com pessoas diferentes, criando novos ciclos de amizades.

A relevância social por trás dos jogos online é ainda muito ignorada pela sociedade, e de certa forma, até silenciada pela mídia que busca apenas repercutir o lado negativo como já demonstrado no trabalho.

Sabe-se, também, que ainda existe uma barreira grande de acesso às mais novas tecnologias devido seu alto custo, muitas famílias não têm um computador em casa e nem acesso à Internet. Os componentes eletrônicos para se obter a performance necessária de um Computador para acessar um Metaverso, como por exemplo GTA V (roleplay online) são realmente caros. Talvez tenha sido esse um dos fatores que

deixou o Tibia tão popular inicialmente, e relevante até os dias de hoje, o jogo não demanda muita memória e um computador simples consegue processá-lo, necessitando somente uma boa conexão de Internet, demonstrando a importância da democratização dos jogos digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a pesquisa realizada para elaboração do presente trabalho, restou concluir que apesar dos avanços tecnológicos terem gerado grandes evoluções em âmbito global, que resultaram na otimização de diversos setores da sociedade —comunicação e até mesmo na medicina, por exemplo— de antemão, a tecnologia também cria um ambiente favorável à atuação de criminosos. Nesse contexto, emerge um ramo do Direito ainda pouco explorado, o Direito Digital, que busca normatizar as relações decorrentes dos meios virtuais.

No entanto, é importante ressaltar que não se trata de um novo ordenamento jurídico, e sim, de uma nova análise interpretativa sobre as regras já existentes para que a aplicação seja adequada¹⁶ às peculiaridades das relações digitais.

A ascensão das tecnologias ligadas ao ‘Metaverso’, que funciona como um universo paralelo à realidade física, sobretudo, de jogos online que utilizam tecnologias similares, se tornou um dos campos onde os criminosos atuam. Escondidos atrás de programas de criptografia, utilizam de um momento de descontração para aplicar golpes, entre outros crimes. Essa suposta ‘invisibilidade’ criada pelo distanciamento entre pessoa física e seu avatar nos jogos, cria a sensação de impunidade pelos delitos cometidos dentro da esfera digital.

Surge a necessidade de regulamentar as relações no universo digital, com o objetivo de coibir as atividades criminosas. O desafio aflora justamente da transposição das normas do Direito já estabelecidas para um campo completamente novo, com relações específicas e características particulares.

¹⁶ SEREC, Eduardo Fernando. **Metaverso**: aspectos jurídicos. São Paulo : Almedina, 2022.

REFERÊNCIAS

BONIATI, Bruno Batista; PREUSS, Evandro; FRANCISCATTO, Roberto. **Rede e-Tec Brasil: Introdução à Informática**. Rio Grande do Sul, 2014.

CANALTECH. Disponível em:
<https://canaltech.com.br/games/25-anos-de-tibia-brasil-ainda-e-o-maior-publico-do-jogo-205794/> Acesso em: 22 out. 2022.

BRASIL. **Constituição** (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

_____. **Decreto-Lei 2.848**, de 07 de dezembro de 1940. Código Penal. Diário Oficial da União, Rio de Janeiro.

“Danilo Avelar, do Corinthians, admite ter cometido ato racista em jogo online: ‘Me envergonho’”. **Globo Esporte**. Globo, Rio de Janeiro, 23/06/2021. Disponível em:
<https://ge.globo.com/futebol/times/corinthians/noticia/noticias-corinthians-acusacao-racismo-counter-strike.ghtml>. Acesso em: 19/11/2022.

Diniz, Maria Helena. **Dicionário jurídico**. São Paulo: Saraiva, 1998

DODSWORTH, Luíza. Crimes cibernéticos: como evitá-los em um mundo cada vez mais virtual? **Revista Exame**. São Paulo, 03/09/2021. Disponível em:
<https://exame.com/bussola/crimes-ciberneticos-como-evita-los-em-um-mundo-cada-vez-mais-virtual/> >. Acesso em: 29 nov. 2021.

DONEDA, Danilo. O direito fundamental à proteção de dados pessoais. In: MARTINS, Guilherme Magalhães; LONGHI, João Victor Rozatti. **Direito digital: direito privado e internet**. 3. ed. Indaiatuba: Foco, 2022.

GABRIEL, Martha. **Inteligência artificial - do zero ao metaverso**. 1. Ed. Barueri [SP]: Atlas, 2022.

JUNIOR, José Luiz de Moura Faleiros; COLOMBO, Cristiano. **A tutela jurídica do corpo eletrônico. Novos desafios ao direito digital**. Indaiatuba: Foco, 2022.

MENDES, Laura Schertel. A Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais: um modelo de aplicação em três níveis. **Caderno Especial LGPD**. p. 35-56. 2º ed. São Paulo: Thomson Reuters - Revista dos Tribunais, 2019, v.1, p. 35-56.

“O que é Web 3.0 e como ela se relaciona com o mercado de criptoativos”.

InfoMoney. São Paulo, 08/11/2022. Disponível em:

<https://www.infomoney.com.br/guias/web-3-0-e-criptoativos/>. Acesso em: 10/11/2022.

PIRONTI, Rodrigo; KEPPEN, Mariana. Metaverso: novos horizontes, novos desafios. **International Journal Of Digital Law**, Belo Horizonte, ano 2, n. 3, p. 57-67, set./dez. 2021

RODRIGUES, Gustavo; GOMES, Ana Bárbara. Criptografia e Investigações Criminais: o que pensam os profissionais que movimentam o debate no Brasil.

Instituto de Referência em Internet e Sociedade, Minas Gerais, 27/04/2021.

Disponível em:

<https://irisbh.com.br/publicacoes/criptografia-e-investigacoes-criminais-o-que-pensam-os-profissionais/>. Acesso em: 19/11/2022.

SANTOS, Eduardo Ferreira dos. “**Pioneirismo do Itaú no metaverso**”.

Entrevistadora: Natália Rosa. Entrevista concedida à Fundação Estudar, 01/04/2022.

Disponível em: <https://www.napratica.org.br/metaverso-principais-caracteristicas/>.

Acesso em: 19/11/2022.

Streamer é vítima de racismo durante live. **ISTOÉ**, Editora Três, São Paulo,

23/01/2022. Disponível em:

<https://istoe.com.br/streamer-e-vitima-de-racismo-durante-live/>. Acesso em:

19/11/2022.

SEREC, Eduardo Fernando. **Metaverso: aspectos jurídicos**. São Paulo : Almedina, 2022.

SHARPLES, M. Disruptive Devices: Mobile Technology for Conversational Learning.

International Journal of Continuing Engineering Education and Lifelong Learning, 12, 5/6, pp. 504-520, 2003.

TEIXEIRA, Bruno Costa. **Cidadania em rede: a inteligência coletiva enquanto recriadora da democracia participativa**. Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação em direitos e garantias fundamentais (mestrado em direito) — Faculdade de Direito de Vitória (FDV). Vitória, p.130, 2012.

TÍBIA. Disponível em: <http://www.tibia.com>. Acesso em: 30 out. 2022.

TWITCH. Disponível em: <https://www.twitch.tv/>. Acesso em: 30 out. 2022.

VIANNA, Túlio; MACHADO, Felipe. **Crimes informáticos**: conforme a lei número 12.737/2012. Belo Horizonte: Editora Fórum, 2013.