

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS, SAÚDE E TECNOLOGIA
COORDENAÇÃO DO CURSO DE DIREITO

MARYANNE BARROS DA SILVA SARAIVA

OS CRIMES DE ÓDIO NO AMBIENTE VIRTUAL DOS JOGOS ONLINE

IMPERATRIZ – MA

2024

MARYANNE BARROS DA SILVA SARAIVA

OS CRIMES DE ÓDIO NO AMBIENTE VIRTUAL DOS JOGOS ONLINE

Monografia apresentada ao curso de Direito da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso.

Orientador: Prof. Me. Elizon de Sousa Medrado

Área de concentração: Direito Penal

IMPERATRIZ – MA

2024

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pela autora.
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Barros da Silva Saraiva, Maryanne.
OS CRIMES DE ÓDIO NO AMBIENTE VIRTUAL DOS JOGOS ONLINE
/ Maryanne Barros da Silva Saraiva. - 2024.
46 p.

Orientador(a): Elizon de Sousa Medrado. Curso
de Direito, Universidade Federal do Maranhão,
Imperatriz, 2024.

1. Crimes de Ódio. 2. Lei do Crime Racial. 3. Jogos
Online. 4. Direito Penal. 5. . I. de Sousa Medrado,
Elizon. II. Título.

MARYANNE BARROS DA SILVA SARAIVA

OS CRIMES DE ÓDIO NO AMBIENTE VIRTUAL DOS JOGOS ONLINE

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade Federal do
Maranhão como requisito parcial para
obtenção do título de bacharel em Direito.

Aprovado(a) em 09 de agosto de 2024.

Banca Examinadora:

Prof. Me. Elizon de Sousa Medrado

Prof. Dr. Eliseu Ribeiro de Sousa

Prof. Dr. Thiago Vale Pestana

AGRADECIMENTOS

A jornada até aqui não foi fácil. Foram muitos os desafios que tive que superar, mas agradeço a Deus por ter chegado até aqui. O curso do direito era um sonho antigo e me sinto realizada por finalmente finalizar esse ciclo.

Agradeço à minha mãe, Eva, por todo o apoio, por todas as palavras de conforto, por todo o seu esforço para me proporcionar a melhor educação e por me ajudar a não desistir. Agradeço ao meu pai, Mauro por todas as noites em claro que passou comigo, por todo o carinho e preocupação. Agradeço à minha querida irmã, Marysa, por estar sempre ao meu lado, por me aconselhar e por toda a confiança que tem em mim. Agradeço a minha tia Olinda que sempre me ajudou, e minha prima Jam por todos os conselhos e por todo o tempo que se dedicou a me ajudar com este trabalho.

Gostaria de agradecer também aos amigos que encontrei no mundo dos jogos online. Por todos as horas que passamos juntos e todos os bons momentos. Sem a presença e o apoio deles, este trabalho certamente não teria sido o mesmo.

Por fim, agradeço a todos os professores que tive o prazer de conhecer e por todos os ensinamentos, e em especial meu professor orientador, Elizon Medrado, pelo suporte e tempo dedicado. Cada um de vocês contribuiu de forma única para a minha formação.

*“Qualquer um pode amar uma rosa,
mas é preciso um grande coração
para incluir os espinhos”*

Clarice Lispector

RESUMO

O presente trabalho monográfico aborda os crimes de ódio no contexto do cyberspaço dos jogos online, tendo como fundamento a Lei n. 7.716/89. Apesar de sua relevância para a sociedade contemporânea, o tema ainda é pouco explorado. Com uma parcela considerável da população brasileira utilizando jogos online como fonte de entretenimento e até mesmo de renda, esses espaços se configuram como extensões da vida social, similar às redes sociais. Contudo, também se tornam palco para a prática de crimes de ódio, como racismo, xenofobia e LGBTfobia. Neste cenário, a principal questão que este estudo procura responder é: por que os crimes de ódio praticados em jogos online não são devidamente punidos? O objetivo geral é analisar o cenário atual para esclarecer as dificuldades enfrentadas na punição desses crimes dentro das plataformas de jogos. Para isso, foram estabelecidos alguns objetivos específicos, incluindo: a análise da historicidade dos crimes de ódio no Brasil, entender como esses crimes se manifestam no ambiente dos jogos online por meio de relatos de vítimas desses crimes, bem como avaliar as medidas adotadas pelas empresas responsáveis por alguns dos principais jogos online no Brasil em relação a esse problema. A metodologia adotada para este estudo é qualitativa, visando aprofundar o entendimento sobre a impunidade dos crimes de ódio nesses ambientes virtuais. A pesquisa procurou compreender os desafios legais, técnicos e sociais que dificultam a aplicação de punições efetivas e, ao final, expõem uma iniciativa inédita no mundo que se prova ser um meio efetivo para vencer a impunidades desses crimes em jogos online.

Palavras-chave: Crimes de ódio. Racismo. Xenofobia. LGBTfobia. Jogos online. Impunidade.

ABSTRACT

This monographic work deals with hate crimes in the context of the cyberspace of online games, based on Law 7,716/89. Despite its relevance to contemporary society, the topic has not yet been adequately explored. With a considerable part of the Brazilian population using online games as a source of entertainment and even income, these spaces are configured as extensions of social life, similar to social networks. However, they also become a stage for hate crimes, such as racism, xenophobia and LGBTphobia. In this scenario, the main question that this study seeks to answer is: why are hate crimes committed in online games not adequately punished? The general objective is to analyze the current scenario to clarify the difficulties faced in punishing these crimes within gaming platforms. To this end, some specific objectives were established, including: analyzing the historicity of hate crimes in Brazil, understanding how these crimes manifest themselves in the online gaming environment through reports from victims of these crimes, as well as evaluating the measures adopted by companies responsible for some of the main online games in Brazil in relation to this problem. The methodology adopted for this study is qualitative, aiming to deepen the understanding of impunity for hate crimes in these virtual environments. The research sought to understand the legal, technical and social challenges that make it difficult to apply effective punishments and, in the end, expose an unprecedented initiative in the world that proves to be an effective means of overcoming impunity for these crimes in online games.

Keywords: Hate crimes. Racism. Xenophobia. LGBTphobia. Online games. Impunity.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - Chat do jogo “League of Legends”	27
Imagem 2 - Chat do jogo “Valorant”	27
Imagem 3 - Chat do jogo “League of Legends”	28
Imagem 4 - Tela de report do jogo League of Legends	32
Imagem 5 - Moderação do jogo Valorant	38

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ADL	Anti-Defamation League
Bots	Do inglês, “ <i>robot</i> ”, robô.
CS:GO	Counter Strike: Global Offensive
Dota	Defense of the Ancients
FPS	First Person Shooter
GTA	Grand Theft Auto
LAN	Local Area Network
LoL	League of Legends
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
RP	Role Play
RTS	Real-time Strategy
VPN	Redes Privadas Virtuais

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	11
2.	OS CRIMES DE ÓDIO	13
	2.1. Racismo	13
	2.2. Xenofobia	17
	2.3. LGBTfobia	20
3.	OS JOGOS ONLINE	23
	3.1. Crimes de ódio em jogos online	25
4.	INEFICÁCIA DAS LEIS NO AMBIENTE VIRTUAL DOS JOGOS ONLINE	34
	4.1. A relativização das condutas	34
	4.2. O anonimato	35
	4.3. As empresas desenvolvedoras	36
	4.4. Iniciativas de Proteção contra a violência dentro do GTA RP.....	38
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
	REFERÊNCIAS	42

1. INTRODUÇÃO

A popularização da internet é, de fato, um evento que possibilitou a criação de comunidades virtuais, nas quais pessoas de todos os cantos se reúnem para discutir ou compartilhar temas e preferências em comum. Mas antes disso, as pessoas costumavam se reunir de forma presencial para, por exemplo, jogar jogos de tabuleiro e mesa, sendo esta experiência, desde sempre, uma importante forma de entretenimento e socialização, seja para crianças, seja para adultos.

Com a internet e seu amplo leque de possibilidades, as limitações geográficas diminuíram, e entre as décadas de 1980 e 1990, os primeiros jogos online surgiram com a proposta de interligar dois ou mais jogadores que não estavam no mesmo espaço físico, possibilitando-os de vivenciar uma experiência conjunta única.

Atualmente no Brasil, os jogos digitais somam milhares de adeptos, com uma infinidade de jogos, temáticas e grandes comunidades, se tornando uma milionária indústria que envolve cenários competitivos, comércio de conteúdos pagos e um mercado cada vez mais promissor, já que se tornou algo comum no cotidiano de brasileiros, assim como mostra levantamentos da Pesquisa Gamer Brasil, que na sua 11ª edição mostrou que cerca de 73,9% dos brasileiros consomem algum tipo de jogo digital. Os jogos, hoje em dia, não são um produto atribuído somente às crianças, pelo contrário, já que a pesquisa revelou também que 50,9% desse público é composto por mulheres e que a faixa etária predominante está entre 20 e 30 anos.

Assim como nas redes sociais, os jogos online são capazes de criar ambientes de convivência virtual. Nesse estilo de jogo, os jogadores interagem entre si, muitas vezes em prol de ganhar uma partida entre duas equipes, ou pelo simples prazer de conhecer e interagir com outras pessoas.

Envoltos pelo anonimato, alguns usuários desses ambientes virtuais, como um verdadeiro reflexo da sociedade do “mundo real”, apresentam os mais variados comportamentos, alguns tóxicos e desrespeitosos, e até mesmo delituosos. Não é difícil se deparar com situações nas quais o ódio e a intolerância se sobressaem às regras do jogo, tornando o ambiente virtual de jogos online um campo fértil para a proliferação do ódio e discriminação.

Pensando nesse cenário e tendo como base a Lei do Crime Racial (Lei n. 7.716/89), este trabalho se propõe a entender a origem de comportamentos discriminatórios, especialmente os que se baseiam em raça, procedência nacional e

diversidade sexual, a incidência desses comportamentos dentro de jogos online e a dificuldade de punir condutas criminosas que ocorrem em chats de voz e texto nesse ambiente.

O segundo capítulo deste trabalho é dedicado a uma análise histórica dos crimes de racismo, xenofobia e LGBTfobia no Brasil. Para compreender a complexidade e a persistência desses crimes no contexto contemporâneo, realiza-se uma breve análise sociológica que explora a incidência e a evolução desses crimes ao longo da história brasileira.

O terceiro capítulo analisa o surgimento e a relevância dos jogos online na contemporaneidade, destacando como eles se tornaram uma parte fundamental da cultura moderna e do entretenimento digital. Este capítulo também explora os crimes de ódio cometidos no contexto dos jogos online, investigando as causas por trás desses comportamentos criminosos adotados por alguns jogadores, tendo como base os jogos frequentemente citados como os mais tóxicos, incluindo Dota 2, Valorant, League of Legends e GTA RP, para entender como e por que esses ambientes se tornam propensos a comportamentos de ódio.

O quarto e último capítulo aborda a ineficácia das leis no combate aos crimes de ódio nos jogos online. Para isso, foi analisado como as plataformas desses jogos gerenciam os incidentes de crimes de ódio em seus servidores brasileiros e as dificuldades enfrentadas pelas vítimas ao tentar denunciar esses crimes. Este capítulo também examina as políticas de usuário e de privacidade das desenvolvedoras, além das estratégias adotadas para lidar com essas infrações.

Como fonte de pesquisa, serão utilizados artigos e trabalhos científicos, doutrinas, leis, entendimentos de tribunais, normas e política de usuário e privacidade das desenvolvedoras estudadas e relatos de vítimas denunciadas em notícias jornalísticas.

2. DOS CRIMES DE ÓDIO

O conceito de “crime de ódio” é uma expressão amplamente utilizada na mídia, no campo jurídico e jurisprudências¹ para agrupar os crimes motivados por qualquer tipo de preconceito, seja de raça, etnia, religião ou procedência nacional².

O fato que distingue esses crimes é que eles não prejudicam apenas a vítima como indivíduo, mas também visam atingir a comunidade ou grupo social a qual ela pertence.

Ao conceito de “crimes de ódio” pode-se atribuir os delitos de racismo, xenofobia e LGBTfobia. O preconceito é o ponto em comum entre esses crimes, e no Brasil, esses comportamentos antijurídicos estão diretamente interligados com a historicidade brasileira.

Dessa forma, uma breve análise sobre a história brasileira faz-se necessária para a compreensão da ocorrência desses comportamentos na sociedade.

2.1. Racismo

A ideologia de superioridade racial é um legado da era das grandes navegações nos séculos XV e XVI, quando as potências europeias buscavam expandir seus domínios em direção ao Oriente Médio, África e Américas. Essa expansão visava estabelecer colônias e explorar economicamente essas regiões. O sentimento de superioridade dos europeus, aliados à necessidade de uma justificativa para a exploração dos povos originários das colônias foram os pilares para os regimes escravocratas que vieram a seguir. Para Oliveira (2008)³,

Os europeus acreditavam que o colonialismo imperialista transmitia o progresso econômico e cultural. Africanos e asiáticos eram encarados de forma etnocêntrica como bárbaros e primitivos, enquanto os europeus se consideravam em missão civilizadora. A ideologia do imperialismo apreciou utilizar a biologia para justificar as agressões aos outros povos. O domínio imperialista nada mais era do que a confirmação da lei biológica da sobrevivência do mais forte.

¹ SANTOS, Barbara Pinto. **CRIMES DE ÓDIO “RACISMO E INJURIA RACIAL” COMETIDOS PELA INTERNET: SUAS DIFERENÇAS E CONSEQUÊNCIAS PENAIAS**. 03/05/2024. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/238987>>

² Brasil. Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989. Define os crimes resultantes de preconceito de raça ou de cor. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 6 jan. 1989. Seção 1, p. 159

³ DE OLIVEIRA, Idalina Maria Amaral. **A IDEOLOGIA DO BRANQUEAMENTO NA SOCIEDADE BRASILEIRA**. Disponível em <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1454-6.pdf>>

O Brasil recebeu cerca de 4 milhões de homens, mulheres e crianças africanas⁴ durante os 388 anos de regime escravocrata⁵. Durante a primeira metade do século XIX, a Inglaterra pressionava os outros países a abolirem a escravidão, no entanto, essa requisição tinha caráter predominantemente econômico, visto que com o avanço da Revolução Industrial e a consolidação do capitalismo, os escravos, privados de salários, não tinham poder de compra para adquirir produtos. Por manter relações comerciais com o Brasil, a Inglaterra pressionava o país sul-americano a pôr fim a escravidão⁶.

Somente em 1888, com a assinatura da Lei Auria, os escravos foram libertados. No entanto, não havia um espaço certo para eles. Pouco se fez para amenizar as consequências de tantos anos de escravidão. A sociedade dominante continuava a tratar pessoas negras com inferioridade. Os negros estavam libertos, mas a eles não fora assegurado nenhum direito básico à saúde, à educação e à terra. Como bem expressa Silva,

Passada a euforia, o racismo se imporia como um ferro em brasa. Os negros saíam do passado das senzalas para o futuro das favelas. 2017, p. 415)⁷

Os reflexos da escravidão são sentidos até hoje, já que nunca houve, de fato, uma reparação histórica. Essa parte da população sofreu e ainda sofre com altos índices de violência, baixa escolaridade e pouca qualidade de vida.

Segundo pesquisa realizada pelo Fórum Brasileiro de Segurança Pública e o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada e publicada por meio do Atlas da Violência, “considerando a tese do racismo estrutural, temos evidência de que há um grupo racialmente identificado sendo vitimizado de forma sistemática”⁸ já que em 2021, 77% das mortes violentas registradas no país foram de pessoas negras.

Sobre os índices de analfabetismo, conforme a Pesquisa Nacional por

⁴ IBGE. **Território Brasileiro e Povoamento**. Disponível em < <https://brasil500anos.ibge.gov.br/territorio-brasileiro-e-povoamento.html> >

⁵ Agência Senado. **Há 131 anos, senadores aprovavam o fim da escravidão no Brasil**. Disponível em: < <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/05/13/ha-131-anos-senadores-aprovavam-o-fim-da-escravidao-no-brasil> >

⁶ Fundação Biblioteca Nacional. **Tráfico De Escravos No Brasil**. Acordos internacionais e legislação sobre escravidão. Disponível em < <https://bndigital.bn.gov.br/dossies/trafico-de-escravos-no-brasil/acordos-internacionais-e-legislacao-sobre-escravidao/> >

⁷ SILVA, Juremir Machado da. **Raízes do conservadorismo brasileiro: a abolição na imprensa e no imaginário social**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

⁸ IPEA. **Atlas da Violência**. ED. 2023. Acesso em 03/05/2024. Disponível em < <https://apidspace.universilab.com.br/server/api/core/bitstreams/015f6c59-0adf-445d-91a0-7b9bc6aef051/content> >

Amostra de Domicílios Contínua - PNAD Contínua, “em 2023, 3,2% das pessoas de 15 anos ou mais de cor branca eram analfabetas, percentual que se eleva para 7,1% entre pessoas de cor preta ou parda. No grupo etário de 60 anos ou mais, a taxa de analfabetismo das pessoas de cor branca alcançou 8,6% e, entre as pessoas pretas ou pardas, chegou a 22,7%”⁹.

Ainda observando a história Brasileira, para Idalina Maria Amaral Oliveira (2008)¹⁰,

O racismo nasce no Brasil associado à escravidão, e é após a Abolição que se organizam as teses de inferioridade biológica¹¹ dos negros e assim se propagam pelo país.

Com base nessas teorias biológicas, “o racismo científico, teve início em 1870 e tornaram-se amplamente aceitas entre as décadas de 1880 e 1920”¹² pela elite brasileira. A “ideologia do branqueamento” surge como forma de combater o atraso que estaria imerso o Brasil. Defendiam, portanto, que para crescer como nação, o país precisaria branquear sua população.

Sendo o Brasil um país com um enorme contingente de populações negra e essencialmente mestiça – o que para a maioria das teorias racistas era sinônimo de atraso rumo ao progresso, de impureza, de degeneração. (SCHWARCZ, 1996)¹³

A solução para esse “problema” foi um plano nacional de imigração, mas apenas de europeus brancos. A medida visava ainda manter os negros em extrema pobreza, a fim da “mortalidade infantil, desnutrição, doenças e sucessivas miscigenações”¹⁴ os extingui-los gradativamente.

As consequências desse processo foram devastadoras para a evolução histórica nacional e serviu para perpetuar os brancos como centro da sociedade e em posição superior, e legitimar a posição dos negros nas classes mais baixas da sociedade, colocando-os como únicos responsáveis por suas condições de vida. Como descreve Oliveira,

⁹ PNAD – Contínua. Ed. 2023. Aceso em 03/05/2024. Disponível em < https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv102068_informativo.pdf >

¹⁰ DE OLIVEIRA, Idalina Maria Amaral. **A ideologia do branqueamento na sociedade brasileira**. Disponível em < <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1454-6.pdf> >

¹¹ Positivismo Conteano e o Darwinismo social.

¹² DE OLIVEIRA, Idalina Maria Amaral. **A ideologia do branqueamento na sociedade brasileira**.

¹² Positivismo Conteano e o Darwinismo social.

¹³ SCHWARCZ, Lilia Mortiz. **As teorias raciais, uma construção histórica de finais do século XIX**. O contexto brasileiro. IN: QUEIROZ, Renato da Silva; SCHWARCZ, Lilia Mortiz (org.). Raça e diversidade. São Paulo: Edusp, 1996.

¹⁴ DE OLIVEIRA, Idalina Maria Amaral. **A ideologia do branqueamento na sociedade brasileira**.

Esse processo, ajudou a fazer com que indivíduos de pigmentação escura desprezassem a sua origem africana, cedendo assim a forte pressão do branqueamento, levando-os a fazer o melhor possível para parecerem mais brancos, levando a uma divisão das identidades raciais. Introduziu no negro brasileiro a ideologia da culpa por seus fantasiados e supostos defeitos, atribuindo-lhe a responsabilidade por seu dito complexo de cor. Sendo imposta ao negro e seus descendentes a falsa impressão de que eram os únicos culpados por seu baixo nível social, econômico, cultural e político na sociedade brasileira.¹⁵

No âmbito do direito brasileiro, a Constituição Federal de 1934 foi a primeira a explicitamente proibir o preconceito racial, estabelecendo a igualdade no artigo 113, apesar de ainda sugerir a eugenia¹⁶, ainda visando a ideologia de branqueamento. Já a Constituição de 1937 “reduziu a celebração do princípio da igualdade a uma afirmação breve e genérica da igualdade perante a lei.”¹⁷

Apenas em 1951, por meio da Lei nº 1.390, de 3 de julho de 1951 - Lei Afonso Arinos, foi criada a primeira lei brasileira contra o racismo. Foi sancionada após um caso de racismo envolvendo uma dançarina norte-americana que foi impedida de se hospedar em um hotel em São Paulo. Por mais que fosse uma norma percussora do combate ao racismo no país, não teve uma real eficácia, pois tratava o racismo apenas como contravenção penal e não determinava uma pena para quem o praticasse.¹⁸

A Constituição de 1988 representou um marco significativo na história jurídica do Brasil ao estabelecer que

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

XLII - a prática do racismo constitui crime inafiançável e imprescritível, sujeito à pena de reclusão, nos termos da lei;

Essa disposição demonstra o compromisso do Estado brasileiro em combater o racismo e promover a igualdade racial como princípios fundamentais da República Federativa do Brasil. A Constituição demonstra a gravidade e a intolerância do racismo, estabelecendo-o como um crime inafiançável e imprescritível e destacando a necessidade de medidas rigorosas para combatê-lo.

¹⁵ DE OLIVEIRA, Idalina Maria Amaral. **A ideologia do branqueamento na sociedade brasileira.**

¹⁶ Eugenia - A eugenia é a seleção dos seres humanos com base em suas características hereditárias com objetivo de melhorar as gerações futuras.

¹⁷ BESCHORNER, Anderson Luis. **O Crime De Racismo No Universo Dos Jogos Online.** Disponível em < <https://www.univates.br/bduserver/api/core/bitstreams/fe64f0f8-4ca2-42fa-98f4-e7503fc6c81e/content> >

¹⁸ Fundação Cultural Palmares. **Lei Afonso Arinos: A primeira norma contra o racismo no Brasil.** Disponível em < <https://www.gov.br/palmares/pt-br/assuntos/noticias/lei-afonso-arinos-a-primeira-norma-contra-o-racismo-no-brasil> >

No entanto, conforme aborda Marcelo Augusto Ploencio (2023)¹⁹, a Constituição “possui lacunas que precisavam ser preenchidas, sendo uma delas a falta de clareza sobre o que realmente era racismo e quais atos levariam a prática desse crime”.

Em consonância com esse compromisso constitucional e para preencher algumas dessas lacunas, em janeiro de 1989, foi promulgada a Lei nº. 7.716/89, que estabelece penas para os crimes resultantes de preconceitos de raça ou de cor, e que, posteriormente, foi editada para conter penas também para os preconceitos contra procedência nacional, etnia e religião.

Apesar dos grandes avanços no combate ao racismo na legislação brasileira, essas medidas não são suficientes para combater os 388 anos de escravidão que esteve imerso o Brasil. É evidente que essas medidas ainda enfrentam grandes desafios em sua eficácia total. Uma das dificuldades reside na identificação, denúncia e punição eficaz dos crimes de racismo. Além disso, a subnotificação desses crimes contribui para a perpetuação da impunidade e para a sensação de impotência das comunidades afetadas.

2.2. Xenofobia

Na literatura modernista do início do século XX, um cenário recorrente que perdura por muitos anos é constantemente abordado em obras como “O Quinze”, de Raquel de Queiroz e “Vidas Secas”, de Graciliano Ramos: a migração da população nordestina em busca de melhores condições de vida. Nessas obras, as famílias são impelidas a deixarem suas terras de origem devido à fome e à extrema pobreza, embarcando em um movimento migratório em direção às grandes cidades na esperança de assegurar sua própria existência.

Entre 1877 e 1879 uma grande seca atingiu o Nordeste e causou a morte de mais de 500 mil pessoas, outros 120 mil nordestinos fugiram para a Amazônia e 68 mil partiram para outros estados brasileiros²⁰. Esse cenário se repetiu por várias vezes ao longo do século XX, em especial entre os anos de 1951 e 1954, durante a

¹⁹ PLOENCIO, Marcelo Augusto. **Crime Virtual De Racismo Nos Jogos Online**. Disponível em < <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstreams/063debe3-c1cd-411d-b164-f0aab3da33d7/download> >

²⁰ Redação Super. **Os 10 maiores períodos de seca no Brasil**. Disponível em < <https://super.abril.com.br/coluna/superlistas/os-10-maiores-periodos-de-seca-no-brasil> >

segunda era Vargas. O destino dos retirantes eram as grandes cidades do centro-oeste que passavam por um intenso processo de “desenvolvimento econômico graças ao setor cafeeiro e às políticas protecionistas e de substituição de importações do governo federal”²¹. Era o oposto em suas cidades de origem, já que além da seca, o sertão ainda vivia no atraso da velha política, caracterizado pelos grandes proprietários de terra, o coronelismo, a concentração de renda, a agricultura atrasada e pouco diversificada²². Essas características, aliadas à grande seca do período, como disserta Monia de Melo Ferrari (2005),

[...] criaram um cenário propício à migração nordestina, em especial às áreas urbanas. Nesse período, o êxodo nordestino passava a ser direcionado não exclusivamente à agricultura paulista, mas também aos centros urbanos desenvolvidos, especialmente à capital, onde rótulos e preconceitos em relação aos imigrantes foram se consolidando, generalizando todos os migrantes nordestinos na figura de baianos.²³

Como evidencia a autora, desse processo aflorou o sentimento de superioridade estimulados pelo preconceito dos moradores dos grandes centros contra os imigrantes nordestinos.

Para Valéria Bueno de Castro Ramos²⁴, “os nordestino e nortista, por preconceito, foram marcados com estereótipos negativos nas outras regiões brasileiras por motivos econômicos, culturais, raciais e até geográfico.”

Esses estereótipos se perpetuaram também na literatura brasileira, como pode ser visto em obras como “*Urupês*” de Monteiro Lobato, um entusiasta da eugenia. Nessa obra, apesar de criticar a negligência do Estado em relação à saúde e à educação da população rural, perpetua a imagem do sertanejo brasileiro como um caipira preguiçoso e conformado com sua condição de pobreza e atraso. Segundo Rodrigo de Oliveira Ribeiro, “o caboclo, para o autor de *Urupês*, era o ‘funesto parasita da terra’, ‘seminômade, inadaptável à civilização’”²⁵.

Essas outras regiões, conforme afirma Valéria Bueno de Castro Ramos,

²¹ FERRARI, Monia de Melo. **A migração nordestina para São Paulo no segundo Governo Vargas (1951 – 1954) – Seca e Desigualdades Regionais.** Disponível em < <https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/1498/DissMMF.pdf?sequence=1&isAllowed=y> >

²² FERRARI, Monia de Melo. **A migração nordestina para São Paulo no segundo Governo Vargas (1951 – 1954) – Seca e Desigualdades Regionais.** Disponível em < <https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/1498/DissMMF.pdf?sequence=1&isAllowed=y> >

²³ FERRARI, Monia de Melo. **A migração nordestina para São Paulo no segundo Governo Vargas (1951 – 1954) – Seca e Desigualdades Regionais.**

²⁴ RAMOS, Valéria Bueno de Castro. **Xenofobia contra nordestinos e nortistas nas escolas: a História como propositora de vivência intelectual.** Editora Dialética, 2022.

²⁵ RIBEIRO, Rodrigo de Oliveira. **Literatura e racismo: uma análise sobre Monteiro Lobato e sua obra.** Disponível em < <https://www.conjur.com.br/2015-dez-12/literatura-racismo-analise-monteiro-lobato-obra/> >

em várias literaturas sobre “discriminação, xenofobia e preconceito contra imigrantes nordestinos, as regiões sul e sudeste sempre são mencionadas como referência em modernidade e riqueza em contraposição à mestiçagem, o atraso e a pobreza do nordeste.”

Nos últimos anos, especialmente em 2022, durante as eleições presidenciais, o país se viu imerso em uma polarização há muito tempo não vista, na qual, na maioria das vezes, representantes de direita defendiam seus ideais de várias formas, inclusive com discursos xenofóbicos dirigidos principalmente aos simpatizantes da esquerda, especialmente os nordestinos.

Casos como da empresária catarinense que gravou um vídeo e compartilhou em redes sociais aconselhando outros empresários a não contratarem nordestinos que votarem no candidato de esquerda²⁶. Infelizmente, muitos casos como esse se repetiram no período e as denúncias do crime de xenofobia tiveram um alta de 874% em comparação com 2021²⁷.

No âmbito do direito penal, a Lei nº 9.459, de 13 de maio de 1997, alterou os artigos 1º e 20 da Lei 7.716/89 a fim de incluir como crime a discriminação e preconceitos de etnia, religião ou procedência nacional.

Art. 20. Praticar, induzir ou incitar a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional. (Redação dada pela Lei nº 9.459, de 15/05/97)

Pena: reclusão de um a três anos e multa. (Redação dada pela Lei nº 9.459, de 15/05/97)

§ 1º Fabricar, comercializar, distribuir ou veicular símbolos, emblemas, ornamentos, distintivos ou propaganda que utilizem a cruz suástica ou gamada, para fins de divulgação do nazismo. (Redação dada pela Lei nº 9.459, de 15/05/97)

Pena: reclusão de dois a cinco anos e multa. (Incluído pela Lei nº 9.459, de 15/05/97)

§ 2º Se qualquer dos crimes previstos neste artigo for cometido por intermédio dos meios de comunicação social, de publicação em redes sociais, da rede mundial de computadores ou de publicação de qualquer natureza: (Redação dada pela Lei nº 14.532, de 2023)

Pena: reclusão de dois a cinco anos e multa. (Incluído pela Lei nº 9.459, de 15/05/97)

²⁶ Caldas, Joana. G1 SC. **Empresária que gravou vídeo pedindo para não contratar nordestinos em SC terá que se desculpar, decide MPT.** Disponível em < <https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/2022/10/20/empresaria-que-gravou-video-pedindo-para-nao-contratar-nordestinos-em-sc-tera-que-se-desculpar-decide-mpt.ghtml> >

²⁷ G1. **Xenofobia contra nordestinos na época da eleição fez número de denúncias disparar na internet, mostra pesquisa.** Disponível em < <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2023/02/08/xenofobia-contra-nordestinos-na-epoca-da-eleicao-fez-numero-de-denuncias-disparar-na-internet-mostra-pesquisa.ghtml> >

Destaca-se a redação dada ao artigo 20, por meio da Lei nº 14.532, de 11 de janeiro de 2023, que agora inclui explicitamente a previsão da prática de xenofobia em ambientes virtuais. Essa atualização legislativa é extremamente importante e necessária, como foi observado durante as eleições de 2022, visto que, com a evolução da internet e das redes sociais - estas como um novo ambiente de convívio em sociedade, e que, infelizmente, se transformam também em terrenos férteis para a propagação de discursos de ódio e a prática de crimes.

2.3. LGBTfobia

A luta LGBT teve um início oficial em 28 de junho de 1968 na cidade de Greenwich Village, nos Estados Unidos, quando um grupo de pessoas dessa comunidade confrontaram a polícia em um dos bares mais frequentados da época, em resposta à violência policial enfrentada por esse grupo durante abordagens policiais em bares gays.

No Brasil, o movimento LGBT surgiu por volta da década de 1970, durante o período da ditadura militar, tendo como marco principal a criação do grupo Somos – Grupo de Afirmação Homossexual -, em 1978²⁸. O movimento também foi um ato de resistência frente à ditadura militar.

Conforme destaca Cleyton Feitosa Pereira (2016)²⁹, o Movimento LGBT tem sua atuação e ênfase voltada aos marcos legais, como matrimônio igualitário, leis de antidiscriminação (com caráter punitivo) e a identidade de gênero e seus efeitos civis como a mudança de nome civil em pessoas transsexuais e travestis.

Segundo esse autor, o movimento LGBT é dividido em três fases distintas. A primeira, entre os anos de 1978 e 1983, é marcada pelo surgimento do movimento, e como já mencionado, pela criação do grupo Somos e também pelo Jornal Lâmpião de Esquina, que desempenhou um papel crucial em dar voz ao movimento através de publicações não apenas voltadas para ele, mas também de caráter social em meio à ditadura.

Já a segunda onda, que ocorreu entre os anos de 1984 e 1992, é

²⁸ FERREIRA, Vinícius. SACRAMENTO, Igor. **Movimento LGBT no Brasil: violências, memórias e lutas**. Disponível em < <https://www.arca.fiocruz.br/bitstream/handle/icict/33802/2.pdf?sequence=2> >

²⁹ PEREIRA, Cleyton Feitosa. **Notas sobre a trajetória das políticas públicas de direitos humanos LGBT no Brasil**. Disponível em < <https://www3.faac.unesp.br/ridh/index.php/ridh/article/view/307/168> >

marcada pela epidemia de HIV/AIDS, fazendo com que ocorresse uma significativa redução da comunidade LGBT. Durante esse período, também houve uma campanha nacional para retirar a homossexualidade da lista de transtornos mentais do Instituto Nacional de Assistência Médica. Além disso, foram realizadas campanhas para incluir a proibição da discriminação por orientação sexual na Constituinte de 1988, mas sem sucesso.

A última onda, entre os anos de 1992 e 2005, é marcada pelo crescimento no número de ONGs, movimentos sociais e outros grupos focados no movimento LGBT. Destaca-se também, em âmbito político, as campanhas estatais de saúde pública, com foco no HIV/AIDS, que mais tarde, durante o Governo do Partido dos Trabalhadores, se transformou em “políticas de direitos humanos e cidadania com a implementação de políticas afirmativas e participativas”³⁰.

O movimento ganha mais espaço na política de direitos humanos a partir do começo da década de 2000, deixando de ser apenas do campo da saúde pública, assim como teve mais destaque na pauta do Governo Federal.

Essas conquistas, no entanto, não são suficientes para garantir à comunidade LGBTQIA+ algum tipo de segurança, já que essa parte da população sofre com altos índices de violência. O Brasil é o país que mais mata pessoas LGBTs no mundo³¹. Segundo publicado pelo Observatório de Mortes e Violências LGBTI+ no Brasil, entre 2000 e 2021, 5.362 pessoas foram vítimas do preconceito e da intolerância de parte da população, além de sofrerem do descaso das autoridades responsáveis, já que as políticas públicas são incapazes de conter os casos de violência³². A violência psicológica também merece destaque, já que 35% desse grupo sofre com depressão³³, reflexo do sofrimento diário em decorrência da LGBTfobia estrutural.³⁴

E em um país tão inseguro para esse grupo, não há leis específicas que

³⁰ PEREIRA, Cleyton Feitosa. Notas sobre a trajetória das políticas públicas de direitos humanos LGBT no Brasil. Disponível em < <https://www3.faac.unesp.br/ridh/index.php/ridh/article/view/307/168> >

³¹ VIDICA, Letícia. CNN Brasil. LGBTfobia: Brasil é o país que mais mata quem apenas quer ter o direito de ser quem é. < Disponível em <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/lgbtfobia-brasil-e-o-pais-que-mais-mata-quem-apenas-quer-ter-o-direito-de-ser-quem-e/> >

³² Observatório de Mortes e Violências LGBTI+ no Brasil. Mortes e Violências contra LGBTI+ no Brasil. Dossiê 2021. Disponível em < <https://observatoriomorteseviolenciaslgbtibrasil.org/wp-content/uploads/2022/05/Dossie-de-Mortes-e-Violencias-Contra-LGBTI-no-Brasil-2021-ACONTECE-ANTRA-ABGLT-1.pdf> >

³³ ROSA, Wilzacler. Pesquisa Revela O Risco De Suicídio Na Comunidade Lgbt. Disponível em < <https://www.crp15.org.br/artigos/pesquisa-revela-o-risco-de-suicidio-na-comunidade-lgbt/> >

³⁴ Observatório de Mortes e Violências LGBTI+ no Brasil. Mortes e Violências contra LGBTI+ no Brasil. Dossiê 2021. Disponível em < <https://observatoriomorteseviolenciaslgbtibrasil.org/wp-content/uploads/2022/05/Dossie-de-Mortes-e-Violencias-Contra-LGBTI-no-Brasil-2021-ACONTECE-ANTRA-ABGLT-1.pdf> >

punam a LGBTfobia. Essa forma de discriminação somente foi criminalizada em 2019, quando o Supremo Tribunal Federal reconheceu “a omissão do Congresso Nacional em criminalizar a discriminação por identidade de gênero e orientação sexual e determinou o enquadramento da homotransfobia no tipo penal definido na Lei do Racismo (Lei 7.716/1989), até que o Legislativo edite lei sobre a matéria.”³⁵.

A LGBTfobia foi equipada ao crime de racismo, se tornando crime inafiançável e imprescritível. O artigo 20 da Lei 7.716/89, “prevê pena de um a três anos de reclusão e multa para quem incorrer nessa conduta. E existe, ainda, a possibilidade de enquadrar uma ofensa homofóbica como injúria, segundo o artigo 140, §3º do CP” conforme explica Ligia Fabris (2022).³⁶

Em resumo sobre os temas abordados até aqui, a afirmação de que o preconceito e a intolerância são a raiz dos crimes de racismo, xenofobia e LGBTfobia é profundamente válida e pertinente. Esses crimes são decorrentes de anos de perpetuação de crenças e condutas preconceituosas e somente serão combatidas com medidas que possam garantir a eficácia das leis vigentes, além do fortalecimento dos mecanismos de denúncia e de investigação, assegurando que as vítimas se sintam encorajadas a reportar os crimes e que estes sejam devidamente investigados e punidos.

³⁵ STF. STF equipara ofensas contra pessoas LGBTQIAPN+ a crime de injúria racial. Disponível em < <https://portal.stf.jus.br/noticias/verNoticiaDetalhe.asp?idConteudo=512663&ori=1> >

³⁶ FGV Direito Rio. “A homofobia é um crime imprescritível e inafiançável no Brasil desde 2019”, ressalta Ligia Fabris, coordenadora Programa Diversidade da FGV Direito Rio. Disponível em < <https://diretorio.fgv.br/noticia/homofobia-e-um-crime-imprescritivel-e-inafiancavel-no-brasil-desde-2019-ressalta-ligia#:~:text=A%20coordenadora%20do%20Programa%20Diversidade,um%20crime%20imprescrit%C3%ADvel%20e%20inafi%C3%A7%C3%A1vel.>

3. OS JOGOS ONLINE

É fato que os jogos em geral sempre estimularam a interação entre pessoas. Jogos de tabuleiro, cartas, esportes e brincadeiras tradicionais sempre foram uma forma essencial de socialização e entretenimento ao longo da história humana. Não seria diferente com os jogos digitais.

Em 1972, a desenvolvedora de jogos “Atari”, lançou o jogo “Pong”, que foi popularizado em razão de sua jogabilidade simples e intuitiva, e trazia um jogo com tela dividida, que possibilitava que duas pessoas jogassem simultaneamente. Esse modo é conhecido como “multiplayer”³⁷.

Nos computadores, era possível jogar simultaneamente com outros jogadores por meio da rede local (LAN), que consistia em interligar fisicamente vários computadores com cabos. Segundo a revista People, a chegada da internet interligou o mundo todo em uma única rede, e foi com um jogo de xadrez adaptado pela empresa “Apple” que o primeiro jogo online surgiu, em 1991. Nesse jogo, não era necessária a presença física do jogador adversário, necessitando de somente um computador com internet.

Em 1997, a chegada de banda larga e a evolução dos computadores propiciou de vez a criação de ambientes virtuais, fóruns de discussão e comunidades na internet sobre diversas áreas, atraindo mais pessoas cada vez mais. E para os fãs de jogos, era possível que interagissem juntos mesmo não estando no mesmo ambiente físico.

Segundo José Carlos Ribeiro, (apud PLOENCIO, 2022)

A crescente sofisticação dos softwares, desenvolvidos para a troca de informações entre usuários da rede, possibilitou a escalada para o alcance das interações em tempo-real. Com a implementação de tais programas (IRC, MUD, MOO, WEBCHAT), os navegantes tiveram a facilidade de se comunicar com os demais participantes de forma instantânea, transformando assim o ciberespaço³⁸ em um espaço contextual comum de construção de novas formas de sociabilidade.” (RIBEIRO, 2001, p.140)³⁹

³⁷ BATISTA, Mônica *et al.* **UM ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.** Disponível em < <https://encurtador.com.br/Fhuux> >. Acesso em maio de 24.

³⁸ O ciberespaço é um conceito que se refere ao ambiente virtual criado pelas redes de computadores, especialmente a internet. É um espaço não físico onde ocorre a comunicação e a interação digital, incluindo o compartilhamento de informações, a realização de transações financeiras, a socialização em redes sociais e a participação em jogos online. O termo engloba a infraestrutura tecnológica, como servidores e cabos, e as atividades humanas que acontecem nesse ambiente virtual.

O universo dos jogos online é extremamente diversificado, e na atualidade estão divididos em MMORPG, MOBA, FPS e RTS⁴⁰, oferecendo várias temáticas, como jogos de simulação, sobrevivência, fantasia e estratégia. Há jogos que entregam um ciberespaço próprio, com dinâmicas únicas, a exemplo de jogos como “GTA RP”⁴¹, que simula a vida real, na qual jogadores criam um personagem fictício e assumem um papel e profissões. O jogo tem cidades complexas com Constituição e leis próprias. E apesar do caráter violento do jogo base⁴², no universo RP isso não é fomentando.

Na contemporaneidade, os jogos online tornaram-se uma verdadeira febre. De acordo com o levantamento da Pesquisa Gamer Brasil em sua 11ª edição, cerca de 73,9% dos brasileiros consomem algum tipo de jogo digital, tornando-o uma das principais formas de entretenimento. A pesquisa também revela que 50,9% desse público é composto por mulheres e que a faixa etária predominante está entre 20 e 30 anos. Os dados fornecidos pela plataforma de jogos Steam indicam que Counter-Strike 2 mantém uma média de 1 milhão de jogadores simultâneos diariamente. Além disso, o registro de quase 35 milhões de jogadores online simultaneamente em maio de 2024⁴³ reflete a enorme escala que os jogos tem em todo o mundo.

Jogos como Dota 2, Valorant, League of Legends e Counter-Strike, não só atraem milhões de jogadores globalmente, mas também têm comunidades vibrantes e cenários competitivos que movimentam anualmente milhares de dólares.

Para PLOENCIO (2022), o que há de comum nesses jogos multiplayer é a necessidade de haver uma interatividade entre os players a fim de alcançarem os objetivos do jogo; o modo multiplayer pode ser dividido de forma cooperativa, no qual os players “se ajudam em busca de realizar um propósito”, ou competitiva, “quando batalham entre si para obterem a vitória”.

O autor explica ainda que os jogos online contribuem para com a socialização entre pessoas e incentivam o “trabalho em equipe” e a “rivalidade saudável”, além de interligar pessoas de vários lugares, criando uma comunidade

⁴⁰ Abreviação para, respectivamente: Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, Multiplayer Online Battle Arena, First Person Shooter e Real-Time Strategy.

⁴¹ Abreviação para Grand Theft Auto Role play, é um MOD (modificação do jogo principal a fim de expandir o universo) que deriva do jogo GTA 5, onde os jogadores participam de servidores de roleplay (RP) ao assumirem um papel de personagens fictícios em um mundo virtual.

⁴² Jogo Base se refere ao jogo original, sem modificações de jogadores. O jogo em questão, GTA, é conhecido por sua controvérsia devido ao seu conteúdo adulto, incluindo violência, linguagem forte e temas controversos.

⁴³ STEAM. **Visão geral de listas**. Disponível em < <https://store.steampowered.com/charts/>. Acesso em maio de 24.

sobre temas afins. Para que possa haver uma comunicação entre os players, dentro desses jogos existem meios de comunicação, como chats de texto ou de voz, para que os jogadores possam discutir acerca das estratégias, troquem informações importantes durante o jogo e interajam socialmente.

Em um segundo plano, assim como esclarece BESCHORNER (2023)⁴⁴, a forma que esses jogos são desenvolvidos, encorajando a “competição acirrada e a rivalidade entre os jogadores”, que é natural em qualquer competição, acaba por muitas vezes, resultando em condutas que ultrapassam a esportividade, gerando “comportamentos agressivos, hostis” e até mesmo criminosos.

3.1. Crimes De Ódio Em Jogos Online

Para ANDRADE et al. (2017)⁴⁵, a maior parte dos crimes virtuais praticados na internet consistem em “realizar práticas ilícitas com a utilização de um computador ou qualquer outro instrumento tecnológico, atingindo todo o meio jurídico já tipificado, mas que agora foram realizados com a utilização do computador e da rede informática”.

Com o avanço da internet, foi necessário aplicar as normas do direito brasileiro nesse ambiente, que muitas vezes é visto como “terra sem lei”. Os crimes praticados nesse ambiente são chamados de crimes cibernéticos.

Os jogos online representam uma nova forma de socialização através da internet. Infelizmente, esse ambiente não está isento dos problemas presentes na sociedade em geral, e atitudes discriminatórias como o racismo, xenofobia e LGBTfobia são extremamente comuns.

Conforme explica Beschorner (2023), esses comportamentos tendem a surgir em momentos em que os jogadores precisam discutir aspectos do jogo ou provocar o time adversário. No entanto, é essencial que os limites sejam respeitados. Provoações e insultos de teor discriminatório não podem ser tolerados, pois

⁴⁴ BESCHORNER, Anderson Luis. **O Crime De Racismo No Universo Dos Jogos Online**. Disponível em < <https://www.univates.br/bduserver/api/core/bitstreams/fe64f0f8-4ca2-42fa-98f4-e7503fc6c81e/content> > Acesso em maio de 24.

⁴⁵ ANDRADE, Mariah Dourado de. BENTES, Dorinethe dos Santos. GUIMARÃES. David Franklin da Silva. Considerações Sobre A Aplicabilidade Do Direito Penal Acerca Dos Crimes Virtuais. Disponível em < <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/direito/article/view/23590106.2017v4n2p191/11965> >. Acesso em maio de 24.

comprometem a integridade e o respeito no ambiente de jogo.

Esse tipo de discurso, conforme conceitua FREITAS e CASTRO (2013)⁴⁶,

[...] apresenta como elemento central a expressão do pensamento que desqualifica, humilha e inferioriza indivíduos e grupos sociais. Esse discurso tem por objetivo propagar a discriminação desrespeitosa para com todo aquele que possa ser considerado “diferente”, quer em razão de sua etnia, sua opção sexual, sua condição econômica ou seu gênero, para promover a sua exclusão social.

Esses comportamentos ofensivos no universo dos jogos são chamados de “toxicidade” e refere-se a comportamentos negativos e prejudiciais que ocorrem dentro da comunidade de jogadores, como insultos, discriminação e assédio, bem como atrapalhar conscientemente o jogo.

O que dá margem para que alguns jogadores adotem esse tipo de comportamento é o sentimento de anonimato propiciado pela internet, que é ainda maior dentro de jogos online, pela possibilidade de criar “uma identidade falsa” dentro desses jogos e pela facilidade em criar novas contas, o que acaba por propiciar um ambiente no qual podem agir de forma “diferente da que agiriam se estivessem na ‘vida real’”. Além disso, como pontua FLORES e REAL (2018), também são motivações para esse tipo de comportamento nocivo a influência de outros jogadores e influências externas.

Dota 2, Valorant e League of Legends são frequentemente mencionados quando se discute a toxicidade dentro dos jogos. Nesses títulos, que têm a cooperação entre jogadores como um ponto fundamental, são também onde atitudes discriminatórias mais ocorrem, conforme uma pesquisa realizada por Anti-Defamation League (ADL), nos Estados Unidos.

Além disso, a pesquisa demonstra ainda que cinco em cada seis adultos (83%) com idades entre 18 a 45 anos já sofreram algum tipo de assédio em jogos online. Já três em cada cinco jovens (70%) com idades entre 13 a 17 anos já sofreram assédio em jogos online, sendo que destes, 53% foram com base em raça (etnia), religião, gênero ou orientação sexual⁴⁷.

⁴⁶ FREITAS, Riva Sobrado de. CASTRO, Matheus Felipe de. **Liberdade de Expressão e Discurso do Ódio: um exame sobre as possíveis limitações à liberdade de expressão.** Disponível em < <https://www.scielo.br/j/seq/a/jMNNxJYNjB94hXQNXbzTgMx/?lang=pt&format=pdf> >. Acesso em maio de 24.

⁴⁷ Anti-Defamation League. **Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021.** Disponível em < <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021> >. Acesso em maio de 24.

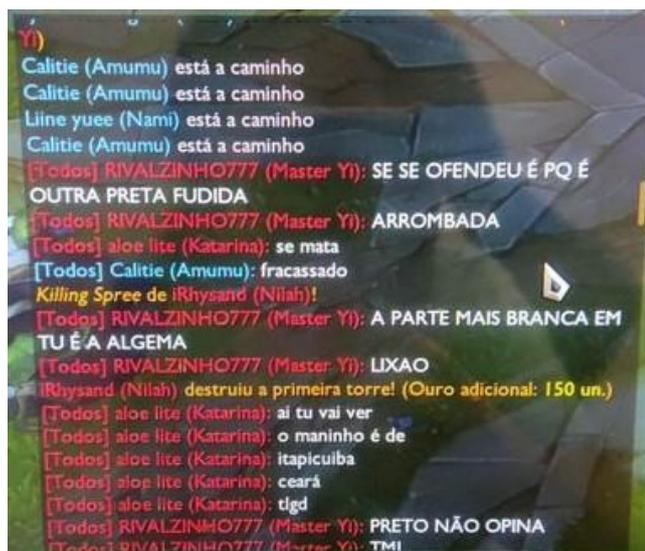


Imagem 3. Chat do jogo “League of Legends”, compartilhada pelo usuário @yueechaan no “X”. Disponível em < <https://twitter.com/yueechaan/status/1559684731050106880> >

Situações como essa são extremamente comuns em jogos online. Muitos usuários relatam ter passado por situações parecidas durante a jogatina. Em pesquisa realizada por Bruna Cristina Assali Pires⁴⁹, que teve como base o jogo League of Legends, 44,7% dos entrevistados relatam terem sido alvos de Homofobia e 86,9% relatam já terem presenciado este comportamento em alguma partida. Já sobre racismo, 34,8% dos participantes relatam já terem sido alvos de discriminação racial e 86,2% relatam já terem presenciado este comportamento em alguma partida.

Em jogos que possuem chat de voz, como Dota 2, CS:GO e Valorant, é ainda pior. Os chats de voz permitem que os jogadores se comuniquem diretamente com os aliados em tempo real por meio de microfones, o que torna mais difícil a identificação de condutas indevidas. Essa dificuldade afeta tanto os jogadores, que têm mais desafios em produzir provas do abuso sofrido, quanto os moderadores do jogo, que encontram obstáculos adicionais para monitorar e penalizar comportamentos impróprios.

Beschorner (2023) pontua que essa ferramenta dentro dos jogos online intensifica ainda mais os comportamentos negativos, já que o jogador tóxico pode ofender diretamente e de forma mais pessoal, além de proporcionar “um nível de

⁴⁹ PIRES Bruna Cristina Assali. Comportamento tóxico de jogadores de League Of Legends pela ótica de Winnicott. Disponível em < <https://repositorio.pucsp.br/bitstream/handle/26232/1/Bruna%20Cristina%20Assali%20Pires.pdf> > Acesso em maio de 24.

intimidação maior e aumentar a agressividade dos jogadores”.

No jogo League of Legends, por exemplo, o rioter⁵⁰ Jordan Chekman, por meio de um post no “Reddit⁵¹”, esclareceu que o jogo nunca terá um chat de voz, pois o “dano que o chat de voz pode causar supera em muito seus benefícios”. Isso porque a Riot Games⁵², empresa desenvolvedora do jogo, tem ciência dos problemas da comunicação tóxica entre seus jogadores, e de como o chat de voz serviria para aumentar esse problema, além da dificuldade em moderar esse canal de comunicação.⁵³

Esse tipo de comportamento nos chats pode ser associado à própria estrutura dos jogos. Nos MOBAs, por exemplo, duas equipes de cinco jogadores competem para destruir a base principal do time adversário. A cooperação é necessária, mas a competitividade tende a ser maior devido à presença das partidas ranqueadas, onde os jogadores são classificados em "elos". Esses sistemas de classificação determinam o nível de habilidade de cada jogador, o que pode intensificar a defesa de suas próprias posições e causar conflitos durante o jogo. Diferentemente, nos MMORPGs, onde geralmente não há esse sistema de classificação, a cooperação tende a se sobressair, promovendo um ambiente mais colaborativo.

Além desses aspectos relacionados à comunicação tóxica entre jogadores e a dinâmica dos jogos, observa-se também que esses padrões negativos são considerados estruturais. Historicamente, as empresas desenvolvedoras não incluíam pautas raciais e de gênero em seus jogos, tornando a representatividade dentro dos jogos um fenômeno recente. Carl "CJ" Johnson, protagonista de GTA: San Andreas, foi um marco significativo na série Grand Theft Auto, sendo o primeiro personagem principal negro. Seu sucesso foi notável, tanto por sua popularidade entre os jogadores quanto pelo impacto cultural que teve. No entanto, o jogo também perpetua certos estereótipos raciais e culturais. A história de CJ envolve gangues, violência e atividades criminosas, elementos que reforçam estereótipos negativos

⁵⁰ Rioter: funcionário da Riot Games, a empresa que desenvolve e publica os jogos LoL, Valorant, dentre outros. Rioters podem ter diversas funções dentro da empresa, incluindo desenvolvimento de jogos, suporte ao jogador, marketing, design e muito mais. Eles são conhecidos por interagir com a comunidade de jogadores, oferecer suporte, criar conteúdo e trabalhar para melhorar a experiência geral do jogo.

⁵¹ Reddit: plataforma online de fóruns e comunidades onde os usuários podem compartilhar, discutir e votar em conteúdo.

⁵² ⁵² Riot games é responsável por vários jogos, League of Legends, Valorant, Teamfight Tactics, Legends Of Runiterra, dentre outros.

⁵³ ZELSH. LoL: Por que nunca existirá chat por voz? Esta é a resposta de um chefe da Riot Games. Millenium.gg. Disponível em < <https://br.millenium.gg/noticias/8021.html> >. Acesso em maio de 24.

sobre a comunidade negra.

Isso contribuiu para a perpetuação de comportamentos discriminatórios, pois a falta de uma representação sem estereótipos, de diversidade e inclusão reflete e reforça preconceitos existentes na sociedade. Em League of Legends, a título de exemplo, lançado em 2009, mas foi apenas em 2018 que uma personagem abertamente LGBTQIAP+ foi introduzida no jogo.

Outro ponto importante a ser destacado é o caso da "streamer⁵⁴" Marina "Sakura", que relata enfrentar discriminação racial diariamente enquanto joga "GTA RP"⁵⁵. Isso ocorreu porque ela opta por representar sua personagem, "Sakura", com tranças, que são uma expressão cultural e identidade social negra na comunidade brasileira.

Assim como destaca PLOENCIO (2022), a mera decisão de um jogador de personalizar seu avatar com características semelhantes às suas reais, como traços faciais e tom de pele negra, muitas vezes é o suficiente para torná-lo alvo de discriminação. E não é somente isso: incluir elementos que identifiquem um jogador como membro de um grupo minoritário, como usar "nicknames⁵⁶" específicos ou até mesmo jogar com um personagem associado a mulheres ou à comunidade LGBTQAIAP+, frequentemente serve como justificativa para a discriminação.

Isso leva os jogadores a sentirem a necessidade de ocultar sua verdadeira identidade, traços e preferências, criando um ambiente em que a habilidade e o conhecimento do jogo, que deveriam ser os pontos relevantes, acabam sendo ofuscados pela discriminação e preconceito.

A influência dos streamers na comunidade de um jogo é um aspecto digno de análise, pois esses indivíduos possuem milhares de seguidores e são considerados fontes de inspiração por jogadores comuns. Como é o caso do ex jogador profissional de LoL, Gabriel "Kami" Bohm, que em 2022, em meio a disputa presidencial, foi acusado de xenofobia contra nordestinos. Conversas e áudios divulgados na rede social "X" revelaram declarações de Kami atribuindo a pobreza no

⁵⁴ Streamer: pessoa que transmite ao vivo (ou faz "streaming") vídeos na internet, geralmente jogando videogames, mas também pode ser realizando outras atividades como cozinhar, desenhar, conversar com a audiência, ou discutir diversos tópicos.

⁵⁵ MOURA. Rayane. Streamer de GTA RP diz que sofre injúrias raciais "todos os dias". UOL. Disponível em < <https://gizmodo.uol.com.br/streamer-de-gta-rp-diz-que-sofre-injurias-raciais-todos-os-dias/> >

⁵⁶ Nickname é o nome que uma pessoa utiliza para ser identificada na internet, jogos online, redes sociais, fóruns, dentre outros. É uma espécie de apelido ou pseudônimo escolhido pelo próprio usuário para representá-lo virtualmente, com o intuito de proteger sua identidade real.

Nordeste ao fato de terem votado no candidato Lula (PT), além de chamar os nordestinos de “burros”.

Mais um caso recente que ganhou destaque na mídia é o do streamer Caique Benedito, que expôs em suas redes sociais prints de insultos racistas que recebeu enquanto jogava League of Legends. O agressor chegou ao ponto de divulgar suas próprias redes sociais para Caique, afirmando que, caso fosse denunciado, "não daria em nada"⁵⁷. Isso evidencia uma clara sensação de impunidade para aqueles que cometem crimes de ódio na internet, sobretudo, em jogos online.

Para PIMENTEL e MELO⁵⁸, esse fenômeno é conhecido como desinibição online, e pontuam que

É um fenômeno que ocorre no ciberespaço no momento que um indivíduo se sente desinibido em demonstrar comportamentos que fora do ambiente virtual são considerados divergentes das normas ou mesmo prejudiciais. O fenômeno da desinibição pode proporcionar espaços seguros de interação, onde usuários trabalham seu autoconhecimento e introspecção, mas também pode facilitar a prática do cyberbullying e até mesmo crimes virtuais e discurso de ódio.

O sentimento de impunidade nos jogos online muitas vezes surge devido à facilidade de criar múltiplas contas sem a necessidade de identificação pessoal. Na maioria dos jogos, basta um endereço de e-mail para criar uma nova conta, que por si só também não requer identificação específica. Isso permite que os jogadores criem e descartem contas com facilidade, sem deixar rastros. Assim, mesmo que um jogador seja punido por comportamento ofensivo, por meio de suspensões, restrições de fila⁵⁹ ou de chat, ou até mesmo o banimento da conta, ele pode simplesmente criar outra e continuar agindo de forma prejudicial.

Na maioria dos jogos online os jogadores podem denunciar comportamentos inadequados, como abandono de partidas, atitudes negativas, griefing⁶⁰, além de comportamentos ofensivos e discriminatórios baseados em etnia, identidade ou raça. Para que a moderação dos jogos possa analisar e punir esses

⁵⁷ Marie Claire. Streamer é vítima de racismo em jogo online e faz denúncia: 'Preto horroroso'. Disponível < <https://revistamarieclaire.globo.com/Noticias/noticia/2022/01/streamer-e-vitima-de-racismo-em-jogo-online-e-faz-denuncia-preto-horroroso.html> >

⁵⁸ PIMENTEL, Clara Andrade. MELO, Philipe. Como o Game Design Pode Incentivar o Comportamento Tóxico em Jogos Online. Disponível em < <https://arxiv.org/pdf/2109.14730> >. Acesso em maio de 24

⁵⁹ Filas referem-se ao sistema de espera que organiza os jogadores antes de iniciar uma partida.

⁶⁰ Griefing são as ações realizadas por um jogador com o intuito de prejudicar ou irritar outro jogador, de forma intencional, a fim de arruinar a experiência de jogo do outro, como se matar propositalmente várias vezes ou usar linguagem ofensiva e abusiva.

comportamentos tóxicos, é essencial que os jogadores que sofreram ou presenciaram tais condutas façam as denúncias. É possível realizar a denúncia durante ou ao fim da partida. Como se observa abaixo:



Imagem 4. Tela de report do jogo League of Legends.

Após enviar esse feedback, a moderação do jogo analisa o histórico de conversa da partida. As punições são aplicadas de forma gradativa. Inicialmente, podem incluir restrições de chat, filas de baixa prioridade ou perda de progresso de honra. Somente após reincidências é que o jogador recebe punições mais severas, como suspensões de duas semanas ou banimentos permanentes. No jogo Valorant, que possui chat de voz, as penalidades vão desde a perda do direito de utilizar essa ferramenta até a suspensão temporária desse jogo ou em todos os jogos da Riot Games⁶¹.

Em resumo, é evidente que a internet em geral proporciona um ambiente no qual o anonimato e a sensação de impunidade fazem com que os usuários se sintam confortáveis para agir de forma negativa, ofensiva e discriminatória, e nos jogos online esses sentimentos são ainda maiores, servindo como um novo espaço para

propagar o ódio. Além disso, é claro que muitos são os fatores que levam uma pessoa a ter condutas negativas e criminosas dentro de jogos online. Esse cyberspaço merece atenção especial, pois é necessário garantir que todos tenham experiências positivas, e que aqueles que cometem abusos sejam devidamente punidos.

4. A INEFICÁCIA DA LEI NO AMBIENTE VIRTUAL DOS JOGOS ONLINE

Como esclarecido anteriormente, a Lei 7.716/89 prevê que crimes de ódio praticados na internet serão devidamente punidos. Entretanto, no contexto dos jogos online, a lei encontra vários obstáculos para garantir sua efetividade.

4.1 A relativização das condutas

Em novembro de 2023, a Justiça condenou 10 pessoas por LGBTfobia devido a postagens ofensivas dirigidas à vereadora travesti de Araraquara, Thainara Faria. As postagens, feitas nas redes sociais, continham insultos e ataques discriminatórios⁶². Em janeiro de 2024, uma mulher e duas adolescentes foram indiciadas por racismo após fazerem comentários ofensivos em um vídeo postado em uma rede social. No vídeo, elas usaram a palavra "preto" de forma pejorativa.⁶³

Essas notícias servem para ilustrar que casos de racismo ou LGBTfobia são punidos mesmo se praticados no ciberespaço das redes sociais. Em ambos os casos, as autoridades atuaram para identificar e responsabilizar os autores das ofensas, resultando em condenações e indiciamentos. Ou seja, é claro que comportamentos discriminatórios online estão sujeitos às mesmas sanções que os crimes cometidos no mundo físico. No entanto, por que condutas como essas, quando praticadas no contexto de jogos online, não são punidas? Por que essas condutas são relativizadas?

Muitos acreditam que jogos não devem ser levados a sério, tratando-os como simples passatempo infantil e desconsiderando a gravidade de atos discriminatórios nesse contexto. No entanto, essa visão é equivocada. Jogos online são ambientes de convivência e interação, semelhantes às redes sociais, e devem ser tratados com a mesma seriedade no que se refere a comportamentos ofensivos.

Assim como nas redes sociais, os jogos online são espaços onde as pessoas interagem e formam comunidades. Portanto, é crucial que esses ambientes sejam

⁶² G1. Justiça condena 10 pessoas por LGBTfobia após postagens contra vereadora travesti de Araraquara. Disponível em <https://g1.globo.com/sp/sao-carlos-regiao/noticia/2023/11/28/justica-condena-10-pessoas-por-lgbt-fobia-apos-postagens-contravereadora-travesti-de-araraquara.ghtml>. Acesso em maio de 24.

⁶³ G1. Mulher e duas adolescentes são indiciadas no ES por racismo em vídeo durante brincadeira na internet. Disponível em <https://g1.globo.com/es/espírito-santo/norte-noroeste-es/noticia/2024/01/09/pelo-menos-nao-fui-feita-de-palhaca-por-um-preto-mulher-e-duas-adolescentes-sao-indiciadas-por-racismo-no-es.ghtml>. Acesso em maio de 2024.

protegidos contra atitudes discriminatórias e ofensivas. Aplicar as mesmas normas de conduta e políticas de punição nos jogos online é fundamental para assegurar um espaço respeitoso para todos os jogadores.

Outro ponto que merece análise, especialmente em casos do crime de racismo, se interliga ao conceito de racismo recreativo. Para MOREIRA (2019)⁶⁴

Racismo recreativo é uma política cultural característica de uma sociedade que formulou uma narrativa específica sobre relações raciais entre negros e brancos: a transcendência racial. Esse discurso permite que pessoas brancas possam utilizar o humor para expressar sua hostilidade por minorias raciais e ainda assim afirmar que elas não são racistas, reproduzindo então a noção de que construímos uma moralidade pública baseada na cordialidade racial.

O racismo recreativo é disfarçado de piadas e brincadeiras, que resultam em falas discriminatória e ofensivas. No contexto dos jogos, é comum que usuários que adotam discursos racistas durante uma partida aleguem que foi apenas uma brincadeira, que faz parte do jogo. Essa atitude diminui a gravidade das ofensas e perpetua um ambiente tóxico. Isso desestimula até mesmo quem sofre um ataque racista de realmente denunciar um crime perante a justiça.

Em janeiro de 2023, foi sancionada a Lei n. 14.532/2023 que, dentre outras, alterou a Lei de Crime Racial a fim de incluir o racismo recreativo:

Art. 2º-A Injuriar alguém, ofendendo-lhe a dignidade ou o decoro, em razão de raça, cor, etnia ou procedência nacional.

§ 2º-A Se qualquer dos crimes previstos neste artigo for cometido no contexto de atividades esportivas, religiosas, artísticas ou culturais destinadas ao público:

Art. 20-A. Os crimes previstos nesta Lei terão as penas aumentadas de 1/3 (um terço) até a metade, quando ocorrerem em contexto ou com intuito de descontração, diversão ou recreação.

Essa alteração foi motivada pelos sucessivos casos de discriminação racial em jogos de futebol no Brasil. No entanto, a problemática da discriminação não se deve limitar apenas aos campos, outros ambientes, como o universo dos jogos online, devem ser protegidos da mesma forma. É crucial reconhecer que, independentemente do contexto, atitudes racistas são inaceitáveis e devem ser combatidas.

4.2 O anonimato

O anonimato propiciado pela internet é outro empecilho para que crimes de ódio praticados na internet sejam devidamente punidos. A ideia de ser uma “terra

⁶⁴ MOREIRA, Adilson. Racismo recreativo. São Paulo : Sueli Carneiro ; Pólen, 2019.

sem lei” ainda é extremamente difundida, embora, atualmente, haja meios de punir essas condutas no meio digital.

Silva (2022)⁶⁵, defende que embora o anonimato seja um direito constitucional e um instrumento de proteção à liberdade de expressão, caso usado para cometer ilicitudes deve ser suprimido quando em conflito com outros bens jurídicos tutelados igualmente. Dessa forma, a identificação dos infratores se torna necessária para garantir a justiça e a segurança no ambiente digital.

PLOENCIO (2022) pontua ainda sobre o tema que quando um usuário comete crime de racismo em um jogo online, este se depara com duas possibilidades: a primeira é a possibilidade de ter sua conta deletada pela moderação do jogo e a segunda é de responder criminalmente por seus atos. Essas hipóteses encontram obstáculos no anonimato e na facilidade de criar novas contas, já que pode o usuário, consciente da gravidade de seus atos e da possibilidade de ser punido, criar contas falsas e continuar propagando o ódio. Dessa forma, o maior desafio de punir quem comete crimes na internet em geral é a “dificuldade de localizar o infrator”.

A forma de identificar um usuário na internet é por meio de um endereço IP (Protocolo de Internet), e cada dispositivo conectado à internet possui um. No entanto, os usuários podem manipular esse identificador para evitar que os sites acessados registrem seu endereço IP real e para alterar dados de sua localização real, dificultando a identificação. Isso pode ser feito através do uso de VPNs⁶⁶ (Redes Privadas Virtuais), proxies⁶⁷ e outras técnicas de anonimização, que mascaram o endereço IP original e redirecionam o tráfego por meio de servidores intermediários.

4.3 As empresas desenvolvedoras

Outro empecilho para a efetividade da lei refere-se às condutas das próprias empresas de jogos. Para BESCHORNER (2023), que discorre sobre o tema tendo como base o jogo League of Legends, existe uma enorme dificuldade em obter provas sólidas que possam fundamentar uma ação penal, já que esses provas

⁶⁵ SILVA. Ana Teresa Gonçalves da. O Anonimato Nas Redes Sociais E A Propagação Do Discurso De Ódio Em Especial, As Ofensas À Honra E Ao Bom Nome. Disponível em < https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/103626/1/Dissertac%cc%a7a%cc%83o_AnaTeresaSilva_PDF.pdf > Acesso em junho de 24.

⁶⁶ VPN ou Virtual Private Network (Rede Privada Digital), é uma rede que permite estabelecer uma conexão de rede protegida quando o usuário acessa redes públicas. Esse instrumento é usado para criptografar o tráfego e disfarçar a identidade do usuário.

⁶⁷ Um proxy (ou servidor proxy) é um intermediário que atua entre um usuário e a internet. Quando um usuário se conecta à internet através de um proxy, suas solicitações de acesso a sites ou serviços são enviadas primeiro ao servidor proxy. Este, por sua vez, encaminha a solicitação ao destino final e retorna a resposta ao usuário.

somente podem ser obtidas por determinação de autoridades legais.

Isso é resultante da política de privacidade e Termo de Serviço da empresa em questão, que estabelece acordo de confidencialidade com seus jogadores, inclusive com aqueles que comentem delitos em suas plataformas. Um usuário que sofreu algum crime de ódio dentro dos seus jogos pode ajuizar ação em juizados especiais. No entanto, para ter informações sobre a partida que ocorreu o delito é necessário que o usuário tenha o ID exclusivo de cada partida, que pode ser facilmente obtido na própria plataforma. O problema, no entanto, consiste no fato que quando a partida finaliza, mesmo com o ID, o jogador não tem mais acesso ao chat. Além disso cada conta mantém o registro de somente 20 últimas partidas, limitando o acesso as provas e a capacidade de investigação e coleta de provas pelas autoridades competentes.

Além desse ponto, mesmo que a maioria das empresas tenham políticas de usuários que proíbam a discriminação em suas plataformas, ainda falta um real comprometimento destas para que as regras de usuário sejam realmente efetivas, já que muitas das vítimas alegam que a moderação dos jogos em vários casos não puniu o comportamento nocivo⁶⁸, e quando punem não é uma punição condizente com a ofensa, são punições brandas como já citado.

Recentemente, o Youtuber⁶⁹ Túlio, do canal “Que Aula” denunciou em suas redes sociais que mais uma vez sofreu racismo em uma partida de LOL. Túlio alega que após esse episódio não conseguiu mais jogar, pois não se sentia seguro e acreditava que poderia sofrer outros ataques. O jogador afirma que denunciou o ocorrido em todas as vias possíveis dentro e em outras plataformas que o jogo oferece suporte, mas que o jogador agressor continuou com sua conta normalmente⁷⁰.

A agressão sofrida por Túlio, segundo a Riot, aparentemente não é suficiente para banir um jogador criminoso de seus jogos, mas foi suficiente para fazer com que Túlio desistisse de criar conteúdo do jogo, o que para ele significa perder

⁶⁸ Quando um usuário é denunciado por algum motivo dentro do jogo League of Legends, por exemplo, o jogador que fez a denúncia recebe um feedback que confirma que a denúncia foi recebida, apurada e o usuário denunciado recebeu uma punição. No entanto, não é possível identificar qual usuário foi denunciado, nem a punição recebida, ou seja, se um player que sempre denuncia comportamentos nocivos em partidas fizer várias denúncias, ele não saberá qual de suas denúncias foram realmente punidas, o que pode influenciar esse jogador a não continuar a realizar denúncias, pela incerteza de realmente haver punições.

⁶⁹ Pessoa que produz conteúdo digital para a plataforma de vídeos Youtube.

⁷⁰ RODRIGUES. Bruno. LoL: Youtuber “Que Aula!” sofre racismo e desabafa: “chega desse jogo”. Mais esportes. Disponível em < <https://maisesports.com.br/lol-youtuber-que-aula-sofre-racismo-e-desabafa-quega-desse-jogo/> >. Acesso em junho de 24.

uma parte de sua fonte de renda. Fica evidente, portanto, que a gravidade das ofensas não é levada em consideração, o que torna esse sistema de moderação insuficiente para evitar que novos casos de discriminação aconteçam.

Esse caso do youtuber Túlio, revela mais um problema que aumenta a impunidade dentro dos jogos online. Trata-se dos meios que usuários tóxicos encontram para burlar o sistema de moderação. Como exemplo, citaremos o sistema do jogo Valorant.

No jogo existe uma “Lista de palavras silenciadas”, nas quais são moderadas automaticamente pelo sistema. No entanto, os jogadores mal intencionados alteram um caractere de uma palavra proibida, fazendo com que o sistema não reconheça o real significado da palavra. É importante pontuar que palavrões não são proibidos na maioria dos jogos. O que não pode ser permitido é que palavras que somente são usadas em contexto discriminatórios sejam toleradas e permitidas. O método para burlar o sistema é amplamente utilizado em jogos online justamente porque na grande maioria das vezes a moderação é feita por bots ou inteligência artificial, que não conseguem compreender as palavras quando são alterados os caracteres, como explicado abaixo.

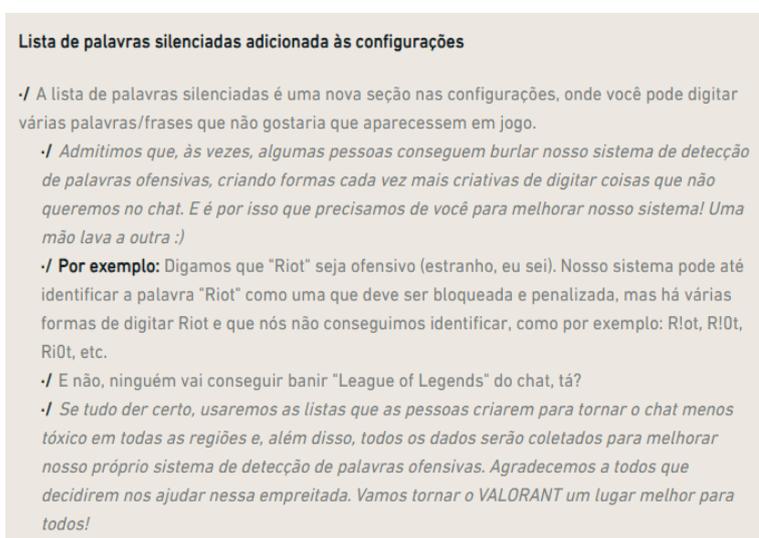


Imagem 5. Moderação do jogo Valorant. Disponível em < <https://playvalorant.com/pt-br/news/game-updates/notas-da-Atualizacao-4-01-do-valorant/> >. Acesso em junho de 24.

4.4. Iniciativas de Proteção contra a violência dentro do GTA RP

Em contrapartida ao cenário de impunidade exposto nesse trabalho, o jogo GTA RP apresenta uma interessante inovação para punir quem comete crimes

contra mulheres em seus servidores. A ONG internacional Wonder Women Tech (WWT), que além de atuar na defesa dos direitos das mulheres, também se dedica a causas raciais e LGBTQIAP+, criou e implementou delegacias virtuais dentro do próprio servidor de RP.

Nessas delegacias, por meio de um totem, é possível denunciar casos de agressão e assédio cometidos dentro do jogo e registrar um boletim de ocorrência online, sendo possível também anexar provas, como capturas de tela. Ao finalizar o procedimento no totem, o documento segue para o banco de dados da polícia, como qualquer outro boletim de ocorrência. E enfim, os casos serão investigados no “mundo real” e serão punidos na forma da lei pelas autoridades locais.⁷¹

Essa medida, que até então foi implementada somente do Brasil, é um grande avanço para combater a impunidade dentro dos jogos online. Com o tempo, espera-se que as E-Delegacias possam receber denúncias de todos os crimes. E que sirva de exemplo para as outras grandes desenvolvedoras de jogos, mostrando que é sim possível punir crimes no ambiente virtual dos jogos online.

⁷¹TUNOLI, Murilo. “GTA RP” ganha delegacia da mulher para denunciar crimes reais. Disponível em < <https://gizmodo.uol.com.br/gta-rp-ganha-delegacia-da-mulher-para-denunciar-crimes-reais/> >. Acesso em junho de 24.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho se propôs a analisar a ocorrência de crimes de ódio em jogos online. Apesar da atual popularidade desses jogos, a incidência de crimes como os aqui apresentados ainda é pouco discutida ou até mesmo não são tratados com seriedade. Foi esclarecido também que esses ambientes pouco se diferem das redes sociais: são ambientes de socialização, onde um usuário pode interagir com outras pessoas e debater assuntos em comum. No entanto, os crimes cometidos por meio de jogos não são tratados da mesma forma que os cometidos em redes sociais.

Isso decorre, na grande maioria das vezes, da relativização das condutas criminosas por estas ocorrerem dentro de jogos. A ocorrência do racismo recreativo também pode justificar essa relativização. É importante reconhecer que esse problema existe e que ele afeta sim uma parte significativa dos brasileiros.

A análise geral sobre os crimes de ódio se provou pertinente para entender as possíveis motivações enraizadas na cultura brasileira que levam alguém a cometer um crime de ódio não somente na internet, mas também em toda a sociedade. Ficou evidente que se trata de um problema estrutural e ainda terá um caminho longo para que se mude esse cenário. Mas de imediato, é necessário punir os criminosos dentro e fora dos jogos. Não se pode tolerar a discriminação e o ódio, não importa onde ocorra.

Foi analisado também a estrutura desses jogos. A competitividade é um ponto forte de alguns desses jogos e, de fato, pode alterar os ânimos de quem a pratica, faz parte do jogo. O que não pode ocorrer é que isso seja usado como justificativa para ofender e discriminar outro jogador. Além disso, o anonimato sempre foi um desafio no combate aos crimes cibernéticos. Para vencer esse obstáculo dentro dos jogos é necessário que exista formas mais simples de identificar um usuário, que não dependam exclusivamente de um ID. A própria Riot exige em seus campeonatos amadores dentro de League of Legends o cadastro de um número de telefone, para que um mesmo jogador não possa participar de um campeonato mais de uma vez. Esse registro de telefone poderia ser uma exigência para a criação de contas, pois é pouco provável que um usuário possua vários números.

As empresas desenvolvedoras também foram analisadas. Ficou claro que apesar de existir meios de punir um jogador agressor dentro das plataformas, essas punições são insuficientes para que um jogador entenda a gravidade de seus

atos e os mude. Ademais, existe uma enorme dificuldade em reunir provas após que uma partida acaba, sendo necessária uma notificação judicial para que as empresas compartilhem o conteúdo dos chats. Isso claramente desestimula as denúncias e propicia um espaço para a impunidade. É necessário que haja uma regulamentação que facilite esse diálogo entre empresas e usuário, e que dê um verdadeiro amparo para jogares vítimas desses crimes.

A comunidade gamer também pode contribuir para a melhora desse cenário ao criar o hábito de denunciar todos os comportamentos nocivos que presenciarem. Quando um crime desses ocorre, não é direcionado somente à vítima, é direcionado a todo um grupo de pessoas, e, portanto, a cooperação dos jogadores é mais uma vez necessária para mudar o cenário.

Por fim, medidas como a criação de delegacias virtuais dentro do GTA RP para combater violência contra mulheres são extremamente positivas, já que facilita o acesso à justiça e serve de incentivo para os usuários denunciarem cada vez mais condutas criminosas dentro de jogos. Ainda é necessário, no entanto, expandir para outros crimes, como racismo, xenofobia e LGBTfobia.

REFERÊNCIAS

Agência Senado. **Há 131 anos, senadores aprovavam o fim da escravidão no Brasil.** Disponível em: <
<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/05/13/ha-131-anos-senadores-aprovavam-o-fim-da-escravidao-no-brasil>>

ANDRADE, Mariah Dourado de. BENTES, Dorinethe dos Santos. GUIMARÃES. David Franklin da Silva. **Considerações Sobre A Aplicabilidade Do Direito Penal Acerca Dos Crimes Virtuais.** Disponível em <
<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/direito/article/view/23590106.2017v4n2p191/11965> >. Acesso em maio de 24.

Anti-Defamation League. **Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021.** Disponível em <
<https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021> >. Acesso em maio de 24.

BATISTA, Mônica *et al.* **UM ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.** Disponível em < <https://encurtador.com.br/Fhuux> >. Acesso em maio de 24.

BESCHORNER, Anderson Luis. **O Crime De Racismo No Universo Dos Jogos Online.** Disponível em <
<https://www.univates.br/bduserver/api/core/bitstreams/fe64f0f8-4ca2-42fa-98f4-e7503fc6c81e/content> > Acesso em maio de 24.

Brasil. **Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989.** Define os crimes resultantes de preconceito de raça ou de cor. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 6 jan. 1989. Seção 1, p. 159

Caldas, Joana. G1 SC. **Empresária que gravou vídeo pedindo para não contratar nordestinos em SC terá que se desculpar, decide MPT.** Disponível em <
<https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/2022/10/20/empresaria-que-gravou-video-pedindo-para-nao-contratar-nordestinos-em-sc-tera-que-se-desculpar-decide-mpt.ghtml> >

DE OLIVEIRA, Idalina Maria Amaral. **A IDEOLOGIA DO BRANQUEAMENTO NA SOCIEDADE BRASILEIRA.** Disponível em <
<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1454-6.pdf> >

FERRARI, Monia de Melo. **A migração nordestina para São Paulo no segundo Governo Vargas (1951 – 1954) – Seca e Desigualdades Regionais.** Disponível em <
<https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/1498/DissMMF.pdf?sequence=1&isAllowed=y> >

FERREIRA, Vinícius. SACRAMENTO, Igor. **Movimento LGBT no Brasil: violências, memórias e lutas.** Disponível em <
<https://www.arca.fiocruz.br/bitstream/handle/icict/33802/2.pdf?sequence=2> >

FGV Direito Rio. **“A homofobia é um crime imprescritível e inafiançável no Brasil desde 2019”**, ressalta Ligia Fabris, coordenadora Programa Diversidade da FGV Direito Rio. Disponível em < <https://diretorio.fgv.br/noticia/homofobia-e-um-crime-imprescritivel-e-inafiancavel-no-brasil-desde-2019-ressalta-ligia#:~:text=A%20coordenadora%20do%20Programa%20Diversidade,um%20crime%20imprescrit%C3%ADvel%20e%20inafian%C3%A7%C3%A1vel> >

FREITAS, Riva Sobrado de. CASTRO, Matheus Felipe de. **Liberdade de Expressão e Discurso do Ódio: um exame sobre as possíveis limitações à liberdade de expressão.** Disponível em < <https://www.scielo.br/j/seq/a/jMNNxJYNjB94hXQNXbzTgMx/?lang=pt&format=pdf> >. Acesso em maio de 24.

Fundação Biblioteca Nacional. **Tráfico De Escravos No Brasil.** Acordos internacionais e legislação sobre escravidão. Disponível em < <https://bndigital.bn.gov.br/dossies/trafico-de-escravos-no-brasil/acordos-internacionais-e-legislacao-sobre-escravidao/> >

Fundação Cultural Palmares. **Lei Afonso Arinos: A primeira norma contra o racismo no Brasil.** Disponível em < <https://www.gov.br/palmares/pt-br/assuntos/noticias/lei-afonso-arinos-a-primeira-norma-contra-o-racismo-no-brasil> >

G1. **Xenofobia contra nordestinos na época da eleição fez número de denúncias disparar na internet, mostra pesquisa.** Disponível em < <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2023/02/08/xenofobia-contra-nordestinos-na-epoca-da-eleicao-fez-numero-de-denuncias-disparar-na-internet-mostra-pesquisa.ghtml> >

IBGE. **Território Brasileiro e Povoamento.** Disponível em < <https://brasil500anos.ibge.gov.br/territorio-brasileiro-e-povoamento.html> >

IPEA. **Atlas da Violência.** ED. 2023. Acesso em 03/05/2024. Disponível em < <https://apidSPACE.universilab.com.br/server/api/core/bitstreams/015f6c59-0adf-445d-91a0-7b9bc6aef051/content> >

Marie Claire. **Streamer é vítima de racismo em jogo online e faz denúncia: 'Preto horrroso'.** Disponível em < <https://revistamarieclaire.globo.com/Noticias/noticia/2022/01/streamer-e-vitima-de-racismo-em-jogo-online-e-faz-denuncia-preto-horrroso.html> >

MOREIRA, Adilson. **Racismo recreativo.** São Paulo : Sueli Carneiro ; Pólen, 2019.

MOURA, Rayane. **Streamer de GTA RP diz que sofre injúrias raciais “todos os dias”.** UOL. Disponível em < <https://gizmodo.uol.com.br/streamer-de-gta-rp-diz-que-sofre-injurias-raciais-todos-os-dias/> >

Observatório de Mortes e Violências LGBTI+ no Brasil. **Mortes e Violências contra LGBTI+ no Brasil.** Dossiê 2021. Disponível em < <https://observatoriomorteseviolenciaslgbtibrasil.org/wp-content/uploads/2022/05/Dossie-de-Mortes-e-Violencias-Contra-LGBTI-no-Brasil-2021-ACONTECE-ANTRA-ABGLT-1.pdf> >

PEREIRA, Cleyton Feitosa. **Notas sobre a trajetória das políticas públicas de direitos humanos LGBT no Brasil.** Disponível em < <https://www3.faac.unesp.br/ridh/index.php/ridh/article/view/307/168> >

PIMENTEL, Clara Andrade. MELO, Philippe. **Como o Game Design Pode Incentivar o Comportamento Tóxico em Jogos Online.** Disponível em < <https://arxiv.org/pdf/2109.14730> >. Acesso em maio de 24

PIRES Bruna Cristina Assali. **Comportamento tóxico de jogadores de League Of Legends pela ótica de Winnicott.** Disponível em < <https://repositorio.pucsp.br/bitstream/handle/26232/1/Bruna%20Cristina%20Assali%20Pires.pdf> > Acesso em maio de 24.

PLOENCIO, Marcelo Augusto. **Crime Virtual De Racismo Nos Jogos Online.** Disponível em < <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstreams/063debe3-c1cd-411d-b164-f0aab3da33d7/download> >

PNAD – Contínua. Ed. 2023. Aceso em 03/05/2024. Disponível em < https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv102068_informativo.pdf >

Redação Super. **Os 10 maiores períodos de seca no Brasil.** Disponível em < <https://super.abril.com.br/coluna/superlistas/os-10-maiores-periodos-de-seca-no-brasil> >

RODRIGUES. Bruno. LoL: **Youtuber “Que Aula!” sofre racismo e desabafa: “chega desse jogo”.** Mais esportes. Disponível em < <https://maisesports.com.br/lol-youtuber-que-aula-sofre-racismo-e-desabafa-chega-desse-jogo/> >. Acesso em junho de 24.

ROSA, Wilzacler. **Pesquisa Revela O Risco De Suicídio Na Comunidade Lgbt.** Disponível em < <https://www.crp15.org.br/artigos/pesquisa-revela-o-risco-de-suicidio-na-comunidade-lgbt/> >

SANTOS, Barbara Pinto. **CRIMES DE ÓDIO “RACISMO E INJURIA RACIAL” COMETIDOS PELA INTERNET: SUAS DIFERENÇAS E CONSEQUÊNCIAS PENAIIS.** 03/05/2024. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/238987>>

SCHWARCZ, Lilia Mortiz. **As teorias raciais, uma construção histórica de finais do século XIX.** O contexto brasileiro. IN: QUEIROZ, Renato da Silva; SCHWARCZ, Lilia Mortiz (org.). Raça e diversidade. São Paulo: Edusp.

SILVA, Juremir Machado da. **Raízes do conservadorismo brasileiro: a abolição na imprensa e no imaginário social.** Rio de janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

SILVA. Ana Teresa Gonçalves da. **O Anonimato Nas Redes Sociais E A Propagação Do Discurso De Ódio Em Especial, As Ofensas À Honra E Ao Bom Nome.** Disponível em < https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/103626/1/Dissertac%cc%a7a%cc%83o_An_aTeresaSilva_PDF.pdf > Acesso em junho de 24.

STEAM. **Visão geral de listas.** Disponível em < <https://store.steampowered.com/charts/>. Acesso em maio de 24.

STF. **STF equipara ofensas contra pessoas LGBTQIAPN+ a crime de injúria racial.** Disponível em < <https://portal.stf.jus.br/noticias/verNoticiaDetalhe.asp?idConteudo=512663&ori=1> >

TUNOLI, Murilo. **“GTA RP” ganha delegacia da mulher para denunciar crimes reais.** Disponível em < <https://gizmodo.uol.com.br/gta-rp-ganha-delegacia-da-mulher-para-denunciar-crimes-reais/> >. Acesso em junho de 24.

VIDICA, Letícia. **CNN Brasil. LGBTFobia: Brasil é o país que mais mata quem apenas quer ter o direito de ser quem é.** < Disponível em <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/lgbtfobia-brasil-e-o-pais-que-mais-mata-quem-apenas-quer-ter-o-direito-de-ser-quem-e/> >

ZELSH. **LoL: Por que nunca existirá chat por voz?** Esta é a resposta de um chefe da Riot Games. Millenium.gg. Disponível em < <https://br.millenium.gg/noticias/8021.html> >. Acesso em maio de 24.