



CRIMES DIGITAIS NO METAVERSO

Lana Corina Laranjeira De Souza¹
Osdneia Pereira Lopes²

1- Estudantes do curso de Direito das Faculdades Integradas do Norte de Minas – FUNORTE/JANUÁRIA.

2- Professor do curso de Direito das Faculdades Integradas do Norte de Minas – FUNORTE/JANUÁRIA.

Introdução

O Metaverso trouxe uma nova realidade, em que seus usuários podem desfrutar de diferentes interações entre si, como se estivessem em mundo real, por meio da realidade virtual e a realidade aumentada. Tal tecnologia está transformando a sociedade potencialmente, assim como a internet fez nos últimos anos.

Entretanto, tal ambiente virtual está se tornando um ambiente fértil para os crimes virtuais, e tais delitos vem preocupando o sistema de justiça e policiamento de todo o mundo, pela falta de leis específicas para tais ações. “Será importante ter uma ideia clara do que deve ser considerado comportamento criminoso no metaverso e ter leis correspondentes para fornecer os meios para processar essas transgressões”.(Europol Innovation Lab. 2022).

Ao observar esse cenário de novos crimes, surge a necessidade de criação de novas leis na legislação que possam reger esse novo espaço virtual, a Lei 12.737/2012, conhecida como a Lei Carolina Dieckmann, que foi um grande passo para a particularização das leis para crimes virtuais.

Este trabalho pretende apresentar os novos crimes virtuais gerados pelo constante crescimento do Metaverso, e analisar a necessidade do avanço de criação de leis específicas, e profissionais qualificados para o ambiente virtual, para combater os crimes virtuais e demais ações que geram insegurança, medo, depressão, e prejuízos, muitas vezes, irreversíveis.

Método

Para a elaboração do estudo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica do livro Snow Crash, do autor Stephenson (1992), para aprofundar o conhecimento teórico e do primeiro conceito de Metaverso.

No estudo, também foram utilizados algumas pesquisas e notícias de alguns jornais e revistas renomados, sendo eles a BBC News Brasil e a Forbes, para o aprofundamento sobre os acontecimentos e pesquisas atuais do Brasil e do mundo sobre o tema.

Ademais, a fim de obter eficaz análise acerca das discussões propostas neste trabalho, foi realizada uma análise documental em artigos científicos encontrados na internet, alguns em português e outros em inglês, sobre temas parecidos, para o aprofundamento teórico sobre a evolução dos crimes virtuais e como estão acontecendo dentro do Metaverso, e possíveis punições legais para tais atos criminosos. Também foram utilizadas as ponderações relevantes da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), N° 13.709-18.

Resultados e Discussão

Foram utilizados, para a escrita deste trabalho, os artigos científicos relacionados na tabela abaixo.

Tabela 1 – Artigos científicos selecionados. 2023. (n=09).

Ano de publicação	N	%
2023	1	11,11
2022	5	55,55
2021	1	11,11
2018	1	11,11
1992	1	11,11

Quadro 1 – Objetivos dos trabalhos selecionados. 2023. (n=09).

Autores	Objetivo
BBC News Brasil.2022	Verificar e analisar o estudo da pesquisadora da BCC que se passou por uma criança no Metaveso.



BRASIL DECRETO DE LEI Nº 13.709, DE 14 DE AGOSTO DE 2018	Verificar a eficiência da implantação, e as punições legais para tais crimes virtuais.
EXAME,2023.	Desenvolver, implementar, conhecer e avaliar diferentes tipos de análises sobre os crimes virtuais e suas punições legais.
MACHADO et al .2022.	Desenvolver, implementar, conhecer e avaliar diferentes tipos de análises sobre os crimes virtuais no metaverso e a jurisprudência brasileira.
POOYANDEH et al. 2022.	Desenvolver, implementar, conhecer e avaliar diferentes tipos de análises sobre os crimes virtuais.
SILVA,2021.	Desenvolver, implementar, conhecer e avaliar diferentes tipos de análises sobre os crimes virtuais, sua evolução e a aplicação do direito.
STEPHENSON,2022.	Aprofundar o conhecimento teórico do primeiro conceito de Metaverso.
EUROPOL,2022.	Desenvolver, implementar, conhecer e avaliar diferentes tipos de análises sobre os crimes virtuais no Metaverso, na Europa.



FORBES,2022.

Desenvolver, implementar, conhecer e avaliar diferentes tipos de análises sobre os crimes virtuais.

Primeiramente, antes de falarmos sobre os crimes digitais no Metaverso, devemos entender o que ele significa e onde surgiu. O termo Metaverso foi citado pela primeira vez em 1992, no livro “Snow Crash”, do escritor Neal Stephenson.

Então Hiro na verdade não está ali. Ele está em um universo gerado por computador que seu computador está desenhando em seus óculos e bombeado para dentro de seus fones de ouvido. Na gíria, este lugar imaginário é conhecido como o Metaverso. Hiro passa um bocadinho de tempo no Metaverso. Dá de mil a zero no U-Stor-It. (Stephenson, Neal. Snow Crash. Versão traduzida por Fábio Fernandes. Editora ALEPH. 1992 - P.36)

Além disso, também deve-se saber que não existe apenas um Metaverso, mas, sim, vários. Hoje estão sendo criadas várias plataformas de ambiente virtual, com formato 3D, que promovem interações sociais entre seus usuários que entram nesse espaço por meio de seus avatares. Nesse ambiente virtual, seus utilizadores interagem virtualmente com outros usuários de forma que vivam uma vida virtual igual a do mundo real. Nesse espaço eles podem comprar e vender ativos virtuais como NFT, vestuário para seus avatares, terrenos e casas virtuais, tudo isso por meio das criptomoedas, as mais comuns são a Ethereum (ETH), MANA e SAND (criptomoeda da The Sandbox).

Conseqüentemente, com o constante crescimento do Metaverso, suponha-se que ele revele muito mais informações de identificação pessoal sobre seus usuários no futuro, não apenas para a plataforma, mas também para outros usuários e empresas. Os formatos de interações e informações dos usuários no Metaverso incluem realidade aumentada, virtual e estendida, além de vídeos, fotos e áudios. Dessa maneira, atualmente existem muitas preocupações com a segurança cibernética no Metaverso que devem ser tratadas com extrema urgência. Alguns desses crimes cibernéticos são DeepFake, que são imagens ou vídeos digitais falsos, que podem fazer uma pessoa parecer outra, golpes envolvendo roubo de patrimônio, além de assédio, abuso sexual, racismo e homofobia, violação de privacidade, pornografia infantil, roubo de identidade, lavagem de dinheiro, entre tantos outros crimes digitais e, assim, o Metaverso se torna um terreno fértil para crimes virtuais por conta das leis que ainda não são tão claras nesse ambiente virtual.



A título de exemplo, podemos citar uma notícia publicada pelo BBC News Brasil, em que uma de suas pesquisadoras se passou por uma menina de 13 anos, e entrou em um clube virtual de strip-tease em um dos apps do Metaverso e, nesse ambiente, testemunhou assédio, situações de teor sexual, insultos racistas e uma ameaça de estupro. Dessa maneira, com tantos ataques de cunho sexual dentro do Metaverso, a Meta, holding que controla o Facebook e outras plataformas digitais, disponibiliza bolhas de 1,2 metros entre cada usuário para tentar impedir que outros usuários invadam o espaço do outro indivíduo. Mas ainda há grandes controvérsias em punição desses crimes virtuais. Dessa forma, por de não ter sido tocada no mundo real, há o descarte de assédio por não terem corpos reais envolvidos, mas se esquecem que do objetivo da realidade virtual é enganar o cérebro a ponto de fisicamente experimentar tais sensações e, dessa maneira, o sentimento de tentativa de estupro no mundo virtual é o mesmo do mundo real e, aí, surge a dificuldade da jurisprudência e do direito em punir tais crimes virtuais.

Sendo assim, não há ainda leis específicas para casos como esses e outros crimes praticados no metaverso, mas há algumas leis no mundo real que ajudam a punição desses crimes, mesmo sendo muito complexo conseguir tais punições justas. Como exemplo, podemos citar os Artigo 1º ao 3º da Lei de proteção de dados Nº 13.709-18.

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural.

Parágrafo único. As normas gerais contidas nesta Lei são de interesse nacional e devem ser observadas pela União, Estados, Distrito Federal e Municípios. [\(Incluído pela Lei nº 13.853, de 2019\)](#) [Vigência](#)

Art. 2º A disciplina da proteção de dados pessoais tem como fundamentos:

I - o respeito à privacidade;

II - a autodeterminação informativa;

III - a liberdade de expressão, de informação, de comunicação e de opinião;

IV - a inviolabilidade da intimidade, da honra e da imagem;

V - o desenvolvimento econômico e tecnológico e a inovação;

VI - a livre iniciativa, a livre concorrência e a defesa do consumidor; e

VII - os direitos humanos, o livre desenvolvimento da personalidade, a dignidade e o exercício da cidadania pelas pessoas naturais.

Art. 3º Esta Lei aplica-se a qualquer operação de tratamento realizada por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, independentemente do meio, do país de sua sede ou do país onde estejam localizados os dados, desde que:

I - a operação de tratamento seja realizada no território nacional. (BRASIL, LGPD, 2018).

Entretanto, os crimes contra a integridade física e contra a dignidade sexual encontram uma lacuna no ambiente virtual, visto que não há interações físicas propriamente ditas, mas há recursos da realidade virtual que simulam contato e fazem as vítimas se sentirem como se realmente



estivesse acontecendo tal ato de tentativa e abuso sexual. Essa ação sentida por meio da realidade virtual pode ser invocada, mas sempre vai haver controvérsias sobre a legalidade dessas acusações.

Considerações finais

Em síntese, sabe-se que ainda há muito a se discutir sobre a prática dos crimes digitais no metaverso e a dificuldade da jurisprudência em punir tais atos. Percebe-se, pois, que a legislação processual não está pronta para o novo ambiente virtual, como o potencial de interceptação de comunicações de avatares em tempo real pode ser questionada, embora o Marco Civil da internet assegure a inviolabilidade e a confidencialidade das comunicações da internet. Soma-se a isso a dificuldade de investigação para encontrar tais criminosos, visto que, muitas vezes, eles usam de forma anônima e silenciosa em dispositivos tecnológicos em locais públicos.

Ademais há o despreparo dos profissionais competentes dessa problemática, acerca da falta de tecnologia de ponta para tais investigações. Além de todos esses empecilhos na jurisprudência, há o maior de todos que é o atraso das leis especificamente acerca de crimes cibernéticos e virtuais no Metaverso, sendo um espaço de necessária tutela a todo momento. Portanto, há necessidade de leis específicas para tal ambiente e tais crimes, além de profissionais e autoridades emparelhadas para lidar com tais ações, crimes e particularidades, profissionais qualificados e instruídos para esse meio, além de tipos penais mais adequados para a interpretação jurisprudencial, e inovações técnicas para as investigações e a cooperação do Estado são possíveis caminhos para lidar com essa nova realidade.

Referências

BBC News Brasil. **Crianças entram em clubes de strip virtuais com app do Metaverso, revela investigação da BBC**. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-60500772>. Acesso em: 09 de junho, 2023.

BRASIL DECRETO DE LEI Nº 13.709, DE 14 DE AGOSTO DE 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm. Acesso em : 09 de junho, 2023.

EXAME. Future of Money. **Crimes no Metaverso? Conheça os principais tipos e as punições legais**. Disponível em: <https://exame.com/future-of-money/crimes-no-metaverso-conheca-os-principais-tipos-e-as-punicoes-legais/>. Acesso em: 09 de junho, 2023.



MACHADO, Mirian Lima. CARVALHO, Fábio Valentini. DURÃO, Rosane Correia de Lima. **Metaverso, segurança digital e seus desdobramentos legais.** Disponível em: <https://techcompliance.org/crimes-digitais-no-metaverso/>. Acesso em: 09 de junho, de 2023.

POOYANDEH, Miltra. HAN Ki Jin. SOHN Insoo. **Segurança cibernética no metaverso baseado em IA: uma pesquisa.** Disponível em: <https://www.mdpi.com/2076-3417/12/24/12993>. Acesso em: 09 de junho, 2023.

SILVA, Gilsimar Pinheiro. **Crimes digitais: Evolução dos crimes e a aplicação do direito.** Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/22552/1/CRIMES%20DIGITAIS%20E%20VOLUCAO%20DOS%20CRIMES%20E%20APLICACAO%20DO%20DIREITO.pdf>. Acesso em: 09 de junho, 2023.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash.** Versão traduzida por Fábio Fernandes. Editora ALEPH. 1992.

EUROPOL INNOVATION LAB. **Policiamento no metaverso: o que a polícia precisa saber.** Disponível em: <https://www.europol.europa.eu/publications-events/publications/policing-in-metaverse-what-law-enforcement-needs-to-know>. Acesso em: 10 de junho, 2023.

FORBES. **Polícia deve se preparar para novos crimes no metaverso, diz Europol.** Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/11/policia-deve-se-preparar-para-novos-crimes-no-metaverso-diz-europol/>. Acesso em: 10 de junho, 2023.