



**CENTRO UNIVERSITÁRIO FG – UNIFG**  
**CURSO DE DIREITO**

**PITERSAM DE SOUZA MIRANTE**

**RACISMO NAS REDES SOCIAIS E EM JOGOS VIRTUAIS**

**Guanambi – BA**

**2021.1**

**PITERSAM DE SOUZA MIRANTE**

**RACISMO NAS REDES SOCIAIS E EM JOGOS VIRTUAIS**

Artigo apresentado ao Curso de Direito do Centro  
Universitário FG – UniFG, como requisito de avaliação  
da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II.

Orientador: Prof. Júlio Cesar Boa Sorte Leão Gama.

**Guanambi – BA**

**2021.1**

# **RACISMO NAS REDES SOCIAIS E EM JOGOS VIRTUAIS**

Pitersam de Souza Mirante<sup>1</sup>, Júlio Cesar Boa Sorte Leão Gama<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Graduando do curso de Bacharelado em Direito do Centro Universitário FG – UNIFG, <sup>2</sup>Docente do curso de Direito do Centro Universitário FG – UNIFG.

**RESUMO:** Este artigo tem por finalidade a realização analítica do Direito Digital tendo em vista o aprofundamento do tema sobre os crimes cometidos na internet, vez que ocorreram mudanças radicais na sociedade atual sobre os avanços tecnológicos e a globalização destes, em destaque o mundo da comunicação que cresceu espantosamente com a expansão virtual e principalmente através das redes sociais. Com estas colocações sobre a internet, expandiu também o caminho para a realização da prática de delitos já existentes no mundo físico, aplicando assim um número de ações com relação aos crimes cometidos na internet, em decorrência da gigantesca facilidade da prática de violências no âmbito cibernético. Com isto, controlar as condutas praticadas na internet tem gerado discussão para o Direito, passando então a existir a necessidade da criação de uma Lei específica, o que acarreta na dificuldade de resposta do Estado caracterizar o que são delitos cibernéticos. Por tanto, com a pretensão de adequar o Direito Brasileiro as mudanças e inovações tecnológicas que contribuem de modo reiterado para a sociedade, criou-se a Lei nº 12.737/2012 que possibilita os avanços na prevenção e combate aos crimes cibernéticos. Sendo assim, o presente texto tem como finalidade abordar a adequação da lei penal em vigor e as decisões tomadas pelas autoridades com intuito de combater e prevenir a criminalidade virtual.

**PALAVRAS-CHAVE:** Direito Digital. Crimes Virtuais. Internet. Direito Penal.

**ABSTRACT:** This article aims at the analytical realization of Digital Law in view of the deepening of the theme on crimes committed on the Internet, since there have been radical changes in current society on technological advances and globalization of these, highlighting the world of communication that has grown amazingly with the virtual expansion and mainly through social networks. With these placements on the Internet, it also expanded the path to the practice of crimes already existing in the physical world, thus applying a number of actions in relation to crimes committed on the Internet, due to the gigantic ease of the practice of violence in the cyber sphere. With this, controlling the conduct practiced on the Internet has generated discussion for law, and there is then the need for the creation of a specific law, which results in the difficulty of the state's response to characterize what cyber crimes are. Therefore, with the intention of adapting Brazilian law to the technological changes and innovations that contribute repeatedly to society, Law No. 12,737/2012 was created advances in the prevention and fight against cybercrime. Thus, this text aims to address the adequacy of the criminal law in force and the decisions taken by the authorities in order to combat and prevent virtual criminal.

**KEY-WORDS:** Digital Law. Virtual Crimes. Internet. Criminal Law.

## **1 – INTRODUÇÃO**

No atual ordenamento jurídico, os cibercrimes não sofreram a análise que necessita. Afinal, trata-se de um tema relativamente novo e que, portanto, ainda não houve uma manifestação legislativa específica. Percebe-se também, a facilidade no acesso e na criação de

novas contas, bem como a utilização de computadores em locais públicos, o que dificulta a personificação do usuário (QUADRADO; FERREIRA, 2014).

Desta feita, a apreciação criminal dos méritos em processos de racismo, injúria, calúnia e difamação que são cometidos nos jogos virtuais fica defasada pela falta denexo de causalidade e provas para ligar o infrator a conduta delituosa, dando assim uma sensação aos usuários de que a internet é um espaço livre e sem regras. Será abordado de forma analítica o direito digital, tendo em vista o aprofundamento do tema sobre os crimes de racismo cometidos na internet, especificamente em jogos virtuais, vez que ocorreram mudanças radicais na sociedade atual sobre os avanços tecnológicos e a globalização destes. (QUADRADO; FERREIRA, 2014).

Com estas colocações sobre a internet, expandiu também o caminho para a realização da prática de delitos já existentes no mundo físico, delitos como a prática de racismo que é tipificada no ordenamento jurídico brasileiro tanto na Constituição Federal, Inciso XLII do Artigo 5º da Constituição Federal, como em leis específicas, lei nº 7.716 de 05 de janeiro de 1989. Entretanto, diferente do mundo físico, controlar as condutas praticadas na internet tem gerado discussão para o Direito, sendo residente às maiores divergências com necessidade da criação de um mecanismo legislativo capaz de coibir, punir e controlar tais condutas virtuais, ou que facilite o nexode causalidade para aplicação de dispositivos legislativos existentes (BRASIL, 1989).

Em resposta, o Estado caracteriza a dificuldade em identificar o que são crimes cibernéticos. Sendo assim, com a pretensão de adequar o Direito Brasileiro às mudanças e inovações tecnológicas que contribuem de modo reiterado para a sociedade, criou-se a Lei nº 12.737/2012 que possibilita os avanços na prevenção e combate aos crimes cibernéticos, porém, apenas está lei não é suficiente para solucionar o problema. Sendo assim, o trabalho tem por finalidade abordar a adequação da lei penal em vigor e as decisões tomadas pelas autoridades com intuito de combater e prevenir a criminalidade virtual (BRASIL, 2012).

## **MATERIAIS E MÉTODOS**

Para a elaboração do presente artigo utilizou-se o procedimento bibliográfico documental e metodológico hipotético-dedutivo, consiste num estudo de doutrinas e legislações sobre conteúdos que são estudados e analisados por diversos autores, podendo ser encontrados em livros, artigos científicos, legislação e sites da internet. A pesquisa possui a finalidade básica, possui o objetivo descritivo e fez uso de uma abordagem qualitativa.

Para tanto o artigo em primeiro momento falou sobre a expansão da internet, os problemas advindos com a expansão, e os primeiros dispositivos legais que surgiram para regulamentar o uso das redes online. Em seguida o artigo vem mostrando o surgimento do direito criminal digital, as principais leis vigentes e o contexto histórico em que foram criadas, em terceiro fala sobre o

surgimento da prática de racismo, preconceito e discriminação em âmbito virtual, em seguida o trabalho discute sobre os motivos das supostas práticas destes delitos no ambiente virtual e por fim fala sobre a prática do racismo nos jogos virtuais e nas redes sociais.

Para tanto, utilizou-se para a fundamentação do presente trabalho os seguintes autores: (TAGUIEFF, 2015); (FERNANDES, 2017); (HOFBAUER, 2006); (ROSSINI, 2004); (BONILLA-SILVA, 2006); (FORTIM, 2008); (RECUERO, 2012); (SANT'ANA, A, 2005), entre outros, os quais foram buscados a partir da biblioteca do Centro Universitário FG – UniFG, pesquisas na internet, livros e outros.

## **2 - O SURGIMENTO DO DIREITO DIGITAL CRIMINAL**

A expansão da internet veio com diversas intenções de melhorar e facilitar as relações comerciais e interativas entre as pessoas, porém, como sempre, existem aqueles que usam de maneira errada. Uma destas maneiras erradas de utilização da internet que tem gerado bastante repercussão, é a propagação de ofensas de cunho racial em redes online de jogos virtuais. Sendo então necessário a criação e a evolução de projetos de lei que cuide para que estas práticas sejam combatidas e reduzidas diariamente.

O surgimento do Direito Digital vem com a existência da internet, acompanhado das suas situações políticas, sociais, jurídicas e econômicas. Essa disciplina mostra um procedimento evolutivo do Direito, abordando todos os princípios instituídos e fundamentais do Direito que estão em validade e aplicação até então, bem como adicionando novos elementos e institutos para as discussões jurídicas, em todas as suas áreas (PINHEIRO, 2010, p. 71).

Nesse sentido a jurista Peck aponta alguns momentos em que são tutelados pelo Direito Digital:

A possibilidade de visibilidade do mundo atual traz também riscos inerentes à acessibilidade, tais como segurança da informação, concorrência desleal, plágio, sabotagem por hacker, entre outros. Assim na mesma velocidade da evolução da rede, em virtude do relativo anonimato proporcionado pela internet, crescem os crimes, as reclamações devido a infrações ao Código de Defesa do Consumidor, as infrações à propriedade intelectual, marcas e patentes, entre outras. (PINHEIRO, 2009, p.7).

Portanto, a falta de legislação específica para situações no mundo digital é um fator que coopera para impunidade, por conta das peculiaridades dos fatos ilícitos diversas condutas seguem sem tipicidade, e, assim, sem punição. Algumas decisões em caráter de emergência e calamidade tem sido tomada por meio da criação de normas que cria a regulamentação de alguns atos ilícitos que acontecem na internet.

Podemos exemplificar através das leis número 12.735 (Lei Azeredo) a Lei Azeredo, determina a obrigação de interromper imediatamente as mensagens contendo racismo além de sua retirada de qualquer meio de comunicação e também a criação das DVs (Delegacias Virtuais).

O projeto de Lei foi criado pelo deputado federal Eduardo Azeredo (PSDB). O foco da Lei foi na alteração dos códigos Militar, Penal, e na lei contra o racismo (nº 7.71/89) visando à tipificação de condutas cometidas no sistema digital eletrônico ou similares (BRASIL, 2012).

A Lei 12.737/2012 nasceu em decorrência do fato de notório reconhecimento público que aconteceu com a atriz Carolina Dieckmann. Antes das observações jurídicas cabe ressaltar conhecimento do caso. No mês de maio de 2012, fotos íntimas da atriz, que foram tiradas exclusivamente para o seu marido, foram maldosamente divulgadas em vários sites da internet mundo a fora. Segundo informações, logo depois de deixar seu computador pessoal em um estabelecimento de assistência técnica, a sua conta eletrônica de correio foi violada momento em que o criminoso tomou conhecimento às imagens íntimas, passando então a chantagear Carolina Dieckmann, sob pena de divulgação das imagens obtidas. O caso chegou até as autoridades policiais competentes causando constrangimento na vítima. Os agentes foram punidos pelos crimes de difamação, extorsão e furto, mas não pela invasão do computador, por conta da falta de legislação da época (JEOVÁ, 2015).

Vale lembrar que existem também os crimes contra a honra perpetrados na internet, que tem aumentado de modo significativo nos últimos anos, esse fato ocorre por conta do crescente aumento de usuários das redes virtuais cominado com a falta de fiscalização e punição por parte do poder público. Sendo caracterizados crimes contra a honra os crimes que afetam a incolumidade ou integridade moral da pessoa humana, o respeito que existe entre cidadãos, a reputação, boa fama, o nome de quem for direcionado a conduta (SILVA, 2011).

Os crimes contra a honra estão previstos no CP (Código Penal): difamação (art. 139), calúnia (art. 138) e injúria (art. 140). Nesta mesma linha de raciocínio, é importante abordar a cerca de outros crimes virtuais, ameaça (art. 147, CP); fraudes bancárias através do Internet Banking ou clonagem do cartão Internet Banking (art. 155, § 4º, inciso II, CP); comentários em chats, e-mails e outros, de forma desrespeitosa, sobre religiões, etnias e raças (preconceito ou discriminação art. 20 da Lei n. 7.71 /89); trocar, enviar fotos íntimas de crianças (pedofilia art. 247 da Lei n. 8.09 /90, o Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA) explorar sexualmente adolescentes e crianças (art. 241-A c/c art. 241-E, do Estatuto da Criança e do Adolescente-ECA); falsificação ideológica virtual (art. 307, CP) e o comércio de medicamentos pela internet (art. 273, § 1º, CP) (STF, 2009).

Nesta linha de pensamento, a natureza jurídica dessa disciplina, as vezes trata a matéria de Direito Público quando, existe a verificação e o combate dos crimes digitais, ou as vezes tratase de conteúdo do Direito Privado, ao englobar contratos eletrônico. O Direito Virtual estabelece uma ligação entre o Direito Costumeyiro e o Direito Codificado, na aplicação de elementos que cada um tem de melhor com intuito de solucionar questões sociais e digitais. O código penal, o marco civil, a Lei Carolina Dieckmann, o código civil e até o código de defesa

do consumidor são exemplos legislativos que regulamentam este ramo ao qual estudamos, porém, por conta do caráter dinâmico da internet e do seu processo evolutivo, é necessário se valer do direito costumeiro, geralmente praticado na arbitragem (PINHEIRO, 2010, p. 71).

### **3 - RACISMO, PRECONCEITO, DISCRIMINAÇÃO E ESTEREÓTIPOS**

É sabido que a internet chegou atrasada no Brasil, em 1988, por meio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp) e também pelo Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC) localizado no Rio de Janeiro. Somente em 1991 ocorre a expansão da internet para uso público generalizado. Hoje em dia, a internet é a ponte que liga computadores existentes pelo mundo a fora, passando a funcionar como rede única, facilitando a transação de dados, imagens e sons de maneira espontânea. Essa conexão entre computadores pode ser realizada por cabos telefônicos de fibra ótica ou cobre, transmissões via satélite ou até mesmo por ondas de rádio, pelos sistemas de televisores a cabo, entre outros. Os usuários, para obter acesso a internet, devem obter aparelhos chamados de modem, que através da ajuda de programas permite a conexão e uso da rede (TEIXEIRA, 2007, p.9).

Com tempo, a internet passa a ser utilizada para além dos fins a que fora criada. A acessibilidade pública ocorreu na década de 1980, levando a expansão do seu uso a bem mais do que se destinava originalmente que era os assuntos militares, culturais ou acadêmicos. A internet recebeu uma leva de informações enciclopédica devido a sua vasta capacidade de reunir informações, antes limitada publicamente, é um avanço para a humanidade que gera uma sociedade nova, sociedade que debate tudo que vem sendo postado no mundo digital. Sendo assim, existem grandes possibilidades para que as pessoas melhorem suas relações familiares, no trabalho, educação e interação mundial (SANTOS, 2001, p. 27).

Porém, assim como a internet se amplia em benefícios, começa a surgir meios negativos de seu uso. Vale lembrar que o mundo digital não contém somente bonanças, uma vez que a existência numérica de fatores ruins deve ser destacada. Com este intuito, acrescenta Antônio Jeová:

Durante o apogeu da televisão, foi cunhado o vocábulo “videota” para bem adjetivar aquele que ama a televisão. Atualmente, o “digeota”, vem a ser aquele que não consegue viver sem a internet, sem navegar durante horas diariamente em busca das mais variadas sensações (JEOVÁ, 2015, p.45).

Observa-se os altos riscos prejudiciais que a internet pode trazer, o vício é uma delas. Pessoas que passam horas e horas vislumbrando o mundo virtual, de maneira tal que chega a esquecer do mundo físico que os rodeiam, porém em verídica paranoia se lhes tirado o direito de acesso à internet. Um dos maiores fatores causados por este comportamento é o isolamento, a ansiedade e o estresse nas pessoas que vivem socialmente (SANTOS, 2001).

Com tudo isso, existe ainda a proliferação dos chamados crimes virtuais, como por exemplo: racismo, fraudes em contratos eletrônicos, pornografia infantil, furtos de informações, crimes contra a dignidade e a honra, tudo através dos hackers. Jeová faz a seguinte reflexão:

Que o excesso de excesso de dados não nos faça perder a informação. Que o excesso de informação não nos faça perder os conhecimentos. Que o conhecimento não nos impeça de ser sábios e que a ausência de sabedoria não nos faça perder o bom viver, E que o bom viver seja duradouro e prospero (JEOVÁ, 2015, p.45).

Percebe-se a necessidade intelectual e sabedoria na hora de usufruir das redes online, vez que a internet nos permite infinitas possibilidades, sejam para o bem ou para o mau. Enfim, nenhuma pessoa pode ser indiferente às redes online, sendo obrigatório a todos uma utilização correta com a finalidade do melhor uso de todas as suas vantagens, evitando que a criminalidade virtual ganhe força e expansão.

O racismo parte da ideia de que existem diversas raças humanas, cada uma com suas características específicas e, levando o entendimento, que algumas raças são superiores às outras. Por se tratar de um fenômeno abrangente, a possibilidade do racismo está sempre presente na sociedade atual.

Seguindo este entendimento, o trabalho propõe explicitar, do ponto de vista biológico e social, que este é um mito que se perpetua equivocadamente, nascendo então a necessidade da sua desmistificação (HAVILAND, 2011).

O viés político embutido no conceito, e a sua ligação com relação a acepções contemporâneas do que é entendido por “raça”, são dois aspectos que dificultam o seu entendimento como uma categoria analítica. Como resultado, temos visto um momento que quase todos reconhecem que o racismo permanece crescente e ativo mundo a fora, mas poucos são capazes de identificar com clareza suas dinâmicas (TAGUIEFF, 2015).

O racismo é um conjunto de crenças e teorias que estabelecem uma hierarquia entre as etnias e raças. É um sistema político ou doutrina, firmado sobre o direito de uma raça, (considerada pura e/ou superior), dominar sobre as outras. Por fim, é um conceito prévio extremado contra indivíduos que pertencem a uma etnia ou raça diferente, considerando a mesma como sendo inferior (FERNANDES, 2017).

Há muito tempo se escuta e fala sobre igualdade social, direitos iguais e étnico-racial a todos. Porém, a realidade na prática, não por acaso, em nossa sociedade atual está distante desse discurso. Preconceito, racismo, estereótipos e discriminação são termos crescentemente comentados e cujas ideias não podem ser prescindidas para que possamos entender os fenômenos ao nosso redor (FERNANDES, 2017).

Tratar os termos preconceito e discriminação como sinônimos pode implicar, não apenas uma arriscada indagação na esfera da liberdade individual, como também – o que é mais

frequente e perverso – uma omissão simples e pura por parte do Estado face a discriminação, motivada, entre outros motivos, pela falta de definição dos limites, dos instrumentos e do papel estatal destinado ao enfrentamento da desigualdade e à promoção da equidade (JEOVÁ, 2012).

O preconceito é uma ideia que precede a própria relação, preconceito é uma opinião preestabelecida, que é imposta pelo meio, época e educação. Pode-se definir o preconceito como uma espécie de indisposição, ou uma forma de julgar negativamente, ou de tornar as pessoas estigmatizadas por estereótipos (JEOVÁ, 2012).

Assim tem-se o preconceito atribuído no dia-a-dia por meio de estigmas e estereótipos. O preconceito é expressado então por meio de valores pré-moldados. Isso o torna subjetivo e residindo principalmente na consciência e também na afetividade dos indivíduos e por si só não fere nenhum direito, mas vem a se disseminar de tal forma que se agrega na sociedade e transforma as posições em ações, o que nos remete ao conceito de discriminação (PINHEIRO, 2011).

A discriminação pode ser entendida como "ação de exclusão, restrição ou preferência que impede o tratamento ou acesso igualitário a direitos e oportunidades em função da cor a discriminação é doutrinariamente então tida como a conduta (ação ou omissão) que viola direitos das pessoas com base em critérios injustificados e injustos, tais como raça, o sexo, a idade, a opção religiosa e outros (PINHEIRO, 2011);

Já o estereótipo é uma ideia que está bem próxima do preconceito e que na verdade passa a ser o exercício do preconceito causando sua exteriorização por meio de palavras, imagens que vem a se generalizar criando opiniões sustentadas pela falta de espírito crítico.

#### **4 – MOTIVOS QUE LEVAM A PRÁTICA DO RACISMO VIRTUAL**

O que distingue o enquadramento centrado nas ações, atitudes e práticas é o peso conferido à discriminação, aos preconceitos de todos os tipos que incluem os raciais como mecanismos desempenhados pelas ideologias e também crenças ou desvantagens estruturais. É estranho que nos estudos de discriminação é o enfrentamento de uma grande dificuldade em limpar as ações e práticas discriminatórias a serem observadas dos fatores propriamente ideológicos. Por terem base em opinião de pessoas, as pesquisas de percepção sofrem uma enorme influência das ideologias ou crenças correntes (TAGUIEFF, 2015).

Da mesma maneira que o enquadramento do racismo como prática emerge quando as principais ideologias racistas vêm a perder crédito após a Segunda Guerra Mundial, os conceitos de racismo surgem quando as práticas cotidianas racistas se tornam intangíveis. O paradoxo desse terceiro momento das teorias do racismo está no contexto atual, em que uma ampla condenação das ideologias e práticas racistas convive com a reprodução das desigualdades econômicas, políticas e culturais entre diferentes grupos racializados. É nesse contexto enigmático que

sociólogos como Eduardo Bonilla-Silva questionam “como é possível ter esse tremendo grau de desigualdade racial em uma nação - como os Estados Unidos - onde a maioria dos brancos afirma que a raça não é mais relevante” (BONILLA-SILVA, 2006).

Em vez de propor uma teoria que esquematiza uma dada articulação ontológica entre estrutura e agência, o realismo crítico recomenda que a teoria social mantenha a distinção analítica entre ambas, entendendo-as como dimensões emergentes de um mesmo fenômeno dizer que fenômenos sociais têm propriedades emergentes implica reconhecer que uma mesma entidade ontológica pode ter poderes causais e lógicas distintas assim como entidades naturais.

## **5 - RACISMO NAS REDES SOCIAIS E NOS JOGOS VIRTUAIS**

As redes sociais sobremaneira digitais, particularmente vem explicitar o quanto é urgente a produção e também a circulação de enunciados que tendem a protestar, portanto, situações de enfrentamento, lutas políticas e ideológicas. Evidencia-se, assim, o potencial dessas redes sociais de se constituírem como espaços contemporâneos para publicitar a produção dos próprios sujeitos envolvidos num determinado evento como alternativa a outras mídias (RECUERO, 2012).

A intensividade do uso contínuo da Internet e principalmente das redes sociais digitais estão a contribuir muito para a formação de perfis de atuação política, econômica, social, cultural, marcados pela intolerância e pelo radicalismo (RECUERO, 2012).

Os sites de redes sociais foram definidos como sistemas que permitem a construção de uma personagem por meio de um perfil e também como a interação através de comentários e a exposição pública da rede social de cada ator. Assim os espaços virtuais passam a possuir mecanismos que individualizam revelando as redes sociais de cada ator de forma pública e possibilitam que os mesmos construam interações nesses sistemas (ROSSINI, 2004).

O desenvolvimento da tecnologia de comunicações permitiu a criação da rede mundial de computadores e, com ela, as redes sociais, que se constituem de interfaces criadas virtualmente para conectar pessoas, grupos e empresas que partilham um objetivo comum, o de se comunicar, partilhar interesses e divulgar ideias, produtos e serviços (PINHEIRO, 2004).

É de conhecimento notório que não é de hoje que as redes sociais têm um papel de divulgador, para que pessoas emitam seu preconceito e ódio. Igualmente sabemos que as denúncias e punições, no entanto, não parecem fazer frear a necessidade de muitos usuários das redes sociais de exporem os seus preconceitos, como demonstra mais este caso (SANT'ANA, 2005).

As pesquisas específicas no contexto da propaganda revelam que são pouco frequentes as cenas em que os dois grupos vêm a interagir unidos ou ainda em que o sujeito negro é apresentado, é sustentado sozinho ou mesmo com outros membros de seu grupo.

Atualmente, a instantaneidade com que as críticas, reclamações e também brincadeiras de mal gosto são expandidas na rede é cada vez maior. Em poucos minutos, uma reclamação atinge a rede e seus milhares de usuários.

A quantidade de informações é direta e sem pausas ou intervalos. Logo, se temos um fluxo permanente e se as informações que recebemos são filtradas, então, em pouco tempo, um volume imenso de informações sobre um mesmo assunto. Então, quando as pessoas são levadas a participar de alguma polêmica, muitas vezes optam por explodir ou vir a replicar as informações em demasia em suas próprias redes, contribuem sim, para o sentimento coletivo de urgência e eliminando o tempo da reflexão, sem contar que existem os memes que viralizando podem vir a incidir sobremaneira sobre a formação de falsos consensos e disseminação de mentiras e boatos na rede (ROSSINI, 2004).

É fundamental reconhecer que tanto o uso das novas tecnologias da informação e comunicação podem fortalecer a cidadania quanto não se pode deixar de reconhecer que o ciberativismo pode estar gerando uma massa de especialistas em sua própria opinião. O racismo no Brasil é um fato histórico-social fundado na necessidade de a elite dominante perpetuar o seu poder, tanto durante a escravidão quanto depois dela, justificando um preconceito que se fundamenta somente em estereótipos, mas que ganha força quando o sujeito pretende se diferenciar e aumentar a sua autoestima pela degradação do outro (HOFBAUER, 2006).

Para a pesquisa desse trabalho, levou-se em consideração e de suma importância o racismo, o preconceito e a moralidade existentes nos jogos virtuais, que podem ser entendidos como o termo jogo eletrônico é aqui empregado segundo a definição do Ministério da Justiça que regulamenta classificação indicativa nas produções culturais, na portaria nº 368, Artigo 2º "VIII - jogo eletrônico ou aplicativo: software audiovisual que permite ao usuário interagir com imagens enviadas a um dispositivo que as exibe, geralmente uma televisão ou um monitor" (ROSSINI, 2004).

Também é frequentemente usado o termo jogo digital, videogame ou simplesmente game. Jogos que comportam vários jogadores ao mesmo tempo são chamados multiplayer. Quando se está jogando, os sujeitos envolvidos (no caso, jogadores e jogadoras) interagem com o próprio jogo e, em alguns casos, entre si, ao passo que trocam e ganham experiências nos limites estabelecidos por determinadas regras (PINHEIRO, 2004).

Esse intercâmbio, característico do ato de jogar, é determinante para enquadrar o jogo dentro dos fenômenos culturais. As redes sociais tornaram-se um espaço aberto para que as pessoas deem suas opiniões, sejam elas positivas, negativas ou neutras, a respeito de determinados assuntos, pessoas, marcas, intuições ou governos (HOFBAUER, 2006).

A partir do momento que jogadoras e jogadores reproduzem discursos pautados em padrões do gênero, estas ou estes tendem a resistir e retaliar qualquer forma de incluir mais

pluralidade na representação de personagens femininas nos jogos. Desta forma, a situação continua se repetindo (FORTIM, 2008).

Para responder problemas, e ou, questões que são relativas ao conteúdo das produções, tanto culturais físicas, quanto virtuais no Brasil, passou-se a adotar o Sistema de Classificação Indicativa. Segundo Guia Prático de Classificação Indicativa da Secretaria Nacional de Justiça, no Brasil toda produção cultural e de entretenimento público deve passar pelo Sistema de Classificação Etária instituída e regulada pelo Ministério da Justiça, cujo objetivo é analisar os conteúdos das produções e informar as famílias e responsáveis sobre os conteúdos apresentados nas obras audiovisuais (JEOVÁ, 2012).

A classificação é feita, principalmente, observando-se a incidência de conteúdos relacionados à sexo e nudez, violência e drogas levando em conta a quantidade de incidência de cada critério e alguns elementos de seu contexto tais como motivação, consequência e a forma de apresentar. No que concerne à moralidade, sabemos que nem todos os atos imorais são necessariamente sangrentos, sexuais, quimicamente entorpecidos ou ilegais, como também, muitas vezes podem vir a propiciar uma transmissão cultural, virtual, e até social, mais saudável, colaborando para a reflexão sobre as próprias ações e escolhas (FORTIM, 2010).

Dentre as condicionalidades para o desenvolvimento de um pensamento moral, listadas ao longo do estudo, pode-se perceber que é relevante a interação aberta, acolhedora e respeitosa entre as crianças, adolescentes e as figuras de autoridade com que convivem e que não há maiores figuras de autoridade na vida de qualquer pessoa do que seus pais e educadores

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Como foi dito, a internet trouxe diversos resultados positivos para o mundo, seja na área econômica, política, cultural ou social. Entretanto veio também as mazelas com o seu surgimento como por exemplo a expansão dos crimes cibernéticos que são estes: crimes contra a honra, pornografia infantil, a prática do racismo e das fraudes nos contratos eletrônicos, furtos de informações bancárias através de hackers, dentre outros diversos crimes virtuais.

Partindo desta conjectura nasce o Direito Digital que consiste na própria evolução da ciência jurídica englobando todos os institutos do direito vigente e princípios fundamentais. Vale lembrar que, para o combate dos crimes virtuais surgiram novas leis com a intenção de coibir o crescimento dos mesmos, mas, um dos grandes empecilhos, e que no final acaba por fomentar ainda mais a impunidade, é a falta, ainda, de uma Lei específica, ou quem sabe até um código específico de regulamentação dos atos ilícitos praticados nas redes online.

A questão é que a mera elaboração de uma norma não supre todas as questões ilícitas da internet pois o Estado precisa conscientizar ainda mais a sua população, levando mais educação através das escolas as crianças e adolescentes do país para que possam combater a pratica de

ilícitos pelo mundo digital. Foi realizada uma análise na legislação brasileira e ficou claro que no ordenamento jurídico brasileiro algumas condutas conseguem ser alcançadas pela legislação atual, porém outras ainda necessitam de projetos de lei, ou seja, o Direito tem que acompanhar o processo evolutivo da sociedade para garantir uma relação saudável aos indivíduos que se relacionam através do mundo digital, para que todos sintam segurança e satisfação ao acessar a internet.

## REFERÊNCIAS

BERLEZE, Michele, Belinda Silva Pereira. **O RACISMO NAS REDES SOCIAIS: O PRECONCEITO REAL ASSUMIDO NA VIDA VIRTUAL**. Anais do 4º Congresso Internacional de Direito e Contemporaneidade: mídias e direitos da sociedade em rede <http://www.ufsm.br/congressodireito/anais>. Acesso em 12 abril 2021.

BONILLA-SILVA, Eduardo. (2006), **Racism without racists: color-blind racism and the persistence of racial inequality in the United States**. Nova York, Routledge.

BRASIL. Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012. **Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos; altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 – Código Penal; e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, 30 de nov. 2012.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 2016. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Constituicao/Constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm). Acesso em: 11 abr. 2021.

FERNANDES, Diego Moreira et al. **Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral**. Bol. - Acad. Paul. Psicol., São Paulo, v. 37, n. 92, p. 94-114, jan. 2017. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1415-711X2017000100008&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2017000100008&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 11 abr. 2021.

FORTIM, Ivelise. **Mulheres e Games: Uma revisão do tema**. São paulo: PUC-SP, 2008. 8 p. Disponível em: Acesso em 11 de abril de 2021.

GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos. 50 anos de interação e diversão**. Editora Novas Idéias. 2010.

HAVILAND, W. et all. **Princípios de antropologia**. São Paulo. Cengage. Learning, 2011. Cap. 8. Características da Cultura. p. 171.

HOFBAUER, Andreas. (2006), “**Ações afirmativas e o debate sobre racismo no Brasil**”. Lua Nova, 68: 9-56.

JEOVÁ. Antonio Santos. **Dano Moral Indenizável**. 5. ed. Salvador/BA: Juspodivm, 2015.  
MASSON, Cléber Rogério. **Direito Penal Esquematizado – Parte Geral**. v.1. ed. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: Método, 2012.

JEOVÁ. Antônio Santos. **Dano Moral Indenizável**. 5. ed. Salvador/BA: Juspodivm, 2015.

MASSON, Cléber Rogério. **Direito Penal Esquematizado – Parte Geral**. v.1. ed. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: Método, 2012.

PINHEIRO, Patricia Peck. **Direito Digital**. 4ed. Ver., atual. eampl. São Paulo: Saraiva, 2011.  
ROSSINI, Augusto Eduardo de Souza. **Informática, Telemática e Direito Penal**. São Paulo: Memória Jurídica, 2004.

SILVA, José Afonso da. **Curso de Direito Constitucional Positivo**. 4ª ed., São Paulo: Revista dos Tribunais, 1990.

SUPERIOR TRIBUNAL FEDERAL, **Justiça usa Código Penal para combater CrimeVirtual**. 2009. Disponível em: <<http://stj.jusbrasil.com.br/noticias/234770/justicausacodigo-penal-para-combater-crimevirtual>> Acesso em 28 de FEVEREIRO de 2020.)

QUADRADO, Jaqueline Carvalho; FERREIRA, Ewerton da Silva. **Ódio e intolerância nas redes sociais digitais**. Rev. katálysis, Florianópolis, v. 23, n. 3, p. 419-428, Dec. 2020. Available from <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-49802020000300419&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-49802020000300419&lng=en&nrm=iso)>. access on 07 abr. 2021. Epub Oct 16, 2020. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-02592020v23n3p419>.

RECUERO, Raquel. **A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

SANT'ANA, A. O. **História e conceitos básicos sobre o racismo e seus derivados**. In: MUNANGA, K. (Org.). Superando o racismo na escola. 2. ed. Brasília: MEC-SECAD, 2005.

TAGUIEFF, Pierre-André. (2001), **The force of prejudice: on racism and its doubles**. Minneapolis, University of Minnesota Press. Traduzido por Doris Coufman, 2015.

PINHEIRO, Patrícia Peck. **Direito Digital**. 4ed. Ver., atual. eampl. São Paulo: Saraiva, 2011.

ROSSINI, Augusto Eduardo de Souza. **Informática, Telemática e Direito Penal**. São Paulo: Memória Jurídica, 2004.