

As implicações jurídicas quanto ao estelionato virtual por meio de jogos online

The legal implications regarding virtual screening through online games

Francisca Cecília de Carvalho Moura Fé¹

Isadora Moura Fé Cavalcanti Coelho²

Lília de Sousa Nogueira Andrade³

Palavras-chave: Direito digital; estelionato virtual; jogos online; proteção jurídica de jogadores; precedentes legais em fraudes virtuais.

Keywords: *Virtual larceny; digital law; online games; legal protection of players; legal precedents in virtual frauds.*

Este estudo aborda as implicações jurídicas quanto ao estelionato virtual por meio de jogos online, analisando as questões legais decorrentes das fraudes cometidas em ambientes virtuais de jogos online, que afetam cada vez mais jogadores e a indústria de jogos eletrônicos como um todo. O objetivo principal deste trabalho é investigar e esclarecer as implicações legais do estelionato virtual em jogos online. Isso inclui a análise das leis que pode regulamentar essa atividade, a identificação das partes envolvidas e a avaliação das responsabilidades jurídicas de desenvolvedores, plataformas e jogadores. Além disso, busca-se fornecer recomendações para a proteção jurídica dos jogadores e a promoção da conscientização sobre os riscos legais associados aos jogos online. Para alcançar esses objetivos, este estudo adotou como metodologia uma abordagem interdisciplinar, combinando análise documental de casos jurídicos relevantes, revisão da literatura relacionada a questões legais em jogos online, bem como a consulta de leis e regulamentos específicos. Com sede em Moscou, na Rússia, a Kaspersky Lab

¹ Doutoranda em Direito Público pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), bolsista CAPES/PROEX. E-mail: ceciliamourafe@gmail.com

² Mestra em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação pela Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF). E-mail: isadoramourafe@hotmail.com.

³ Doutoranda em Direito Constitucional pela Universidade Federal do Ceará (UFC). E-mail: liliadesousa@hotmail.com.

é uma empresa de tecnologia que se destaca na criação de softwares de segurança online. Ela é especializada em fornecer soluções de segurança da informação para proteção contra vírus, hackers, spam, trojans e spywares. Os especialistas da Kaspersky identificaram que, em 2022, cibercriminosos lançaram mais de sete milhões de ataques direcionados a títulos de jogos populares destinados a crianças com idades entre 3 e 16 anos. O mais recente relatório da Kaspersky, intitulado "A Face Sombria dos Jogos Virtuais Infantis", revela um aumento de 57% na incidência desse tipo de golpe em comparação com 2021 (KASPERSKY, 2022). Para infectar os dispositivos onde os jogos estão instalados, os golpistas criam sites falsos que imitam os jogos populares, enganando os jovens jogadores e os induzindo a fazer o download de arquivos maliciosos. É de extrema relevância ressaltar que, em muitos casos, as crianças e adolescentes utilizam o computador da família ou inserem os dados de seus pais ao efetuarem o registro em jogos online. Sob esse contexto, os ataques direcionados aos jovens jogadores não apenas os afetam, mas também expõem as informações financeiras e senhas dos pais, potencialmente ligadas às contas de seus filhos, criando uma preocupação substancial relacionada à segurança familiar. No entanto, outra estratégia dos cibercriminosos tem crescido cada vez mais por meio de aplicativos e sites que se concentram em oferecer jogos de fácil acessibilidade, como quebra-cabeças de pedras coloridas ou corridas de gatinhos, nos quais os usuários começam a acumular pequenas quantias, como 2 dólares ou 5 dólares, a cada partida. Ao tentar sacar esses ganhos, os usuários descobrem que o valor mínimo para retirada é de 100 dólares. A maioria desses aplicativos intercala anúncios durante as partidas, incentivando os jogadores a continuar, pressionando-os a investir mais dinheiro. Esse ciclo cria um efeito prejudicial no usuário, levando-o a uma sensação de derrota, induzindo a crença de que, se parar de jogar e deixar de apostar, poderá recuperar o dinheiro perdido e até mesmo obter lucros (FERREIRA, 2023). O problema adicional é que esses aplicativos frequentemente são retirados do ar e, posteriormente, reativados, com a justificativa de instabilidade técnica, deixando os usuários perplexos diante dos erros recorrentes (FERREIRA, 2023). No Brasil, de acordo com a regulamentação estabelecida pelo Código de Defesa do Consumidor, conforme a Lei nº 8.078 de 1990, o artigo 2º define que "Consumidor é toda pessoa

física ou jurídica que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final. Parágrafo único. Equipara-se a consumidor a coletividade de pessoas, ainda que indetermináveis, que haja intervenção nas relações de consumo". Isso significa que, sob a proteção dessas leis, considera-se consumidor virtual toda pessoa que compra ou utiliza um produto ou serviço no meio digital. Além do Código de Defesa do Consumidor, outras leis e regulamentações também oferecem proteção aos consumidores online no Brasil, como o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014), que estabelece princípios e diretrizes para o uso da internet no país, bem como a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018), que regula o tratamento de dados pessoais. No âmbito jurídico brasileiro, o entendimento predominante no Superior Tribunal de Justiça (STJ) sustenta que a comercialização fraudulenta realizada pela internet configura o crime de fraude e, quando uma simples transação de compra e venda envolve má-fé, o delito tipificado é o de estelionato. Esse posicionamento reflete a complexidade de estabelecer critérios seguros e eficazes quando se trata de crimes praticados no ambiente virtual, especialmente aqueles relacionados ao consumo. Esse entendimento busca equilibrar a aplicação das leis existentes com as particularidades do mundo digital, onde a fronteira entre fraudes e estelionato muitas vezes pode se tornar tênue e desafiadora de ser determinada de forma clara e precisa. É importante observar que a Lei 14.155/21 introduziu mudanças significativas na legislação penal brasileira no que diz respeito a crimes cibernéticos. pois promoveu uma melhoria na redação e impôs penas substancialmente mais severas para o crime de invasão de dispositivo informático, conforme previsto no artigo 154-A do Código Penal (BARBAGALO, 2022). Ademais, e igualmente relevante, essa legislação também preencheu uma lacuna ao criar os crimes específicos de furto mediante fraude eletrônica, estipulado no artigo 155, § 4º-B do Código Penal, bem como o de fraude eletrônica, estabelecido no artigo 171, § 2º-A do Código Penal. Essa atualização legal reflete o reconhecimento das autoridades quanto à necessidade de adaptação do sistema jurídico às novas realidades e desafios apresentados pelo ambiente virtual, onde ocorrências de crimes cibernéticos, incluindo fraudes e invasões de dispositivos, tornaram-se cada vez mais frequentes. No contexto das implicações jurídicas relacionadas ao estelionato virtual por meio de jogos online, a

V SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE DIREITOS HUMANOS E SOCIEDADE

Lei 14.155/21 e as alterações no Código Penal brasileiro mencionadas anteriormente têm um papel relevante. Essas mudanças legais não apenas tratam de crimes cibernéticos em geral, como invasões de dispositivo informático e fraudes eletrônicas, mas também afetam diretamente as situações em que jogadores de jogos online podem ser vítimas de fraudes. Quando se trata de estelionato virtual em jogos online, onde os golpistas podem usar artifícios fraudulentos para enganar jogadores e obter benefícios financeiros, as alterações legais são aplicáveis. Isso ocorre porque as fraudes eletrônicas e os crimes cibernéticos frequentemente se entrelaçam com as atividades envolvendo jogos online. Portanto, essas mudanças na legislação penal podem fortalecer a proteção legal dos jogadores que sofrem estelionato virtual em jogos online, oferecendo ferramentas jurídicas mais robustas para a identificação, investigação e punição dos infratores. Além disso, essas alterações legais também podem servir como um meio de conscientização e dissuasão contra práticas fraudulentas em jogos online, contribuindo para a criação de um ambiente mais seguro e confiável para os jogadores. No entanto, em casos de golpes na internet, a legislação pode variar de acordo com a natureza do golpe, podendo envolver aspectos criminais, como estelionato, ou questões cíveis relacionadas ao direito do consumidor. Portanto, as vítimas de golpes online podem buscar amparo legal através da denúncia às autoridades competentes e, se aplicável, pela via judicial, com base nas leis mencionadas acima, a fim de proteger seus direitos e buscar reparação pelos danos sofridos. A presente pesquisa revelou que o estelionato virtual em jogos online apresenta desafios legais complexos, incluindo questões de jurisdição, responsabilidade das partes envolvidas e a necessidade de regulamentações específicas. A análise de casos jurídicos destacou precedentes importantes e mostrou como tribunais têm abordado essas questões. Como resultado, o estudo propõe a necessidade de uma legislação mais abrangente e atualizada para lidar com os crimes virtuais em jogos online, bem como uma maior conscientização entre os jogadores sobre seus direitos e responsabilidades legais.

REFERÊNCIAS

BARBAGALO, Fernando Brandini. **O novo crime de fraude eletrônica e o princípio da legalidade.** Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios. 2022. Disponível em: <https://www.tjdft.jus.br/institucional/imprensa/campanhas-e-produtos/artigos-discursos-e-entrevistas/artigos/2022/o-novo-crime-de-fraude-eletronica-e-o-principio-da-legalidade> Acesso em: 06 set. 2023.

BRASIL. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014.** Marco Civil da Internet. Brasília, DF, 24 abr. 2014.

FERREIRA, Armindo. **Entenda como funciona o golpe dos jogos de apostas na internet:** Aplicativos e sites de apostas são os principais vilões e trazem riscos aos usuários. 22/06/2023 às 20:30. Jornal SBTNews. Disponível em: <https://www.sbtnews.com.br/noticia/tecnologia/250927-entenda-como-funciona-o-golpe-dos-jogos-de-apostas-na-internet> Acesso em: 05 set. 2023.

KASPERSKY. **Golpes mirando jogadores aumentam 57% em 2022.** 2022. Disponível em: https://www.kaspersky.com.br/about/press-releases/2023_kaspersky-golpes-mirando-jovens-jogadores-aumentam-57-em-2022 Acesso em: 06 set. 2023.