

UNILEÃO
CENTRO UNIVERSITÁRIO DOUTOR LEÃO SAMPAIO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

FRANCISCO ALYSON MACÊDO OLIVEIRA

**VIOLÊNCIA VIRTUAL DENTRO DOS JOGOS ONLINE: COMUNIDADES DO
LEAGUE OF LEGENDS**

JUAZEIRO DO NORTE-CE
2022

FRANCISCO ALYSON MACÊDO OLIVEIRA

**VIOLÊNCIA VIRTUAL DENTRO DOS JOGOS ONLINE: COMUNIDADES DO
LEAGUE OF LEGENDS**

Trabalho de Conclusão de Curso – *Artigo Científico*,
apresentado à Coordenação do Curso de Graduação
em Direito do Centro Universitário Doutor Leão
Sampaio, em cumprimento às exigências para a
obtenção do grau de Bacharel.

Orientador: Prof. Esp. Francisco Gledison Lima
Araujo.

FRANCISCO ALYSON MACÊDO OLIVEIRA

**VIOLÊNCIA VIRTUAL DENTRO DOS JOGOS ONLINE: COMUNIDADES DO
LEAGUE OF LEGENDS**

Este exemplar corresponde à redação final aprovada do Trabalho de Conclusão de Curso de FRANCISCO ALYSON MACÊDO OLIVEIRA.

Data da Apresentação 30 / 11 / 2022

BANCA EXAMINADORA

Orientador: PROF. ESP. FRANCISCO GLEDISON LIMA ARAUJO

Membro: PROF. ME. FRANCISCO THIAGO DA SILVA MENDES

Membro: PROF. ME. CHRISTIANO SIEBRA FELÍCIO CALOU

JUAZEIRO DO NORTE-CE

2022

VIOLÊNCIA VIRTUAL DENTRO DOS JOGOS ONLINE: COMUNIDADES DO LEAGUE OF LEGENDS

Francisco Alyson Macêdo Oliveira¹
Francisco Gledison Lima Araujo²

RESUMO

A *internet* é quase que um direito fundamental, principalmente nos tempos de pandemia, ela demonstrou bastante sua utilidade, e com ela veio o surgimento dos ambientes virtuais, seja por redes sociais, ou qualquer meio de comunicação em tempo real com qualquer pessoa no mundo. Como no mundo real, o virtual também fica sujeito a má-fé das pessoas que a integram, podendo surgir, então, os atos ilícitos. Nesse contexto um dos locais menos discutidos em relação as infrações cometidas na rede mundial de computadores são as infrações dentro das áreas de bate-papo dos jogos online competitivos, e esse trabalho se baseará nessa pauta. Este tem como objetivos investigar os casos de agressão nesses ambientes sociais, notadamente o do *League of Legends*, averiguar se a lei brasileira tem previsão quanto a esses atos e como ela agirá dentro dessas violações neste contexto específico, assim como também a própria empresa age quanto esses casos. O artigo tem cunho exploratório, por meio de fontes bibliográficas, documentais e estudo de casos, utilizando-se do método qualitativo. O cenário é o ambiente virtual dentro do jogo *League of Legends* e das comunidades baseadas neste, sendo o público alvo os jogadores e a empresa prestadora do serviço.

Palavras Chave: Crime virtual. Responsabilidade. Jogos online. *League of Legends*.

ABSTRACT

The internet is almost a fundamental right, especially in times of a pandemic, it has demonstrated its usefulness, and with it came the emergence of virtual environments, whether through social networks, or any means of communication in real-time with anyone in the world. As in the real world, the virtual is also subject to bad faith by the people who are part of it, and illicit acts may then arise. In this context, one of the least discussed places in relation to infractions committed on the world wide web, is infractions in the chat areas of competitive online games, and this work will be based on this agenda. This aims to investigate cases of aggression in these social environments of *League of Legends*, to find out if Brazilian law has provisions for these acts and how it will act within these violations in this specific context, as well as the company itself, acts in these cases. The article has an exploratory nature, using bibliographic, documentary, and case study sources, using the qualitative method. The scenario is the virtual environment within the *League of Legends* game and the communities based on it, with the target audience being the players and the company providing the service.

Keywords: Virtual crime. Responsibility. Online games. *League of Legends*.

¹ Graduando do Curso de Direito do Centro Universitário Doutor Leão Sampaio/UNILEÃO_E-mail_alyson.2000@hotmail.com

² Graduado em Pedagogia pela Universidade Vale do Acaraú, Graduado em Direito pela Universidade Leão Sampaio, Pós-graduado em Direito Constitucional e Público pela Faculdade Legale-SP, Pós-graduado em Inteligência Artificial e Novas Tecnologias no Direito pela Faculdade Cedin – BH, Professor do Curso de Direito da Unileão na disciplina de Direito Cibernético, Ex-presidente da Comissão de Direito e Tecnologia Subseção OAB Crato-CE, Diretor Acadêmico para a Jovem Advocacia ESA-OAB/CE Subseção Crato-CE, Advogado Especializado em Direito Digital e Tributário.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos *online*, que seria a ideia de jogar algo com várias pessoas de locais diferentes e conectados a essa rede de computadores (*internet*), surgiu junto da própria, na década de 70, e em 1984 tendo o surgimento desses jogos em âmbito comercial, coincidindo com a época da comercialização da *internet* (NOVAK, 2010, p. 33 apud BARBOZA e SILVA, 2014). Contudo nessa época as coisas eram mais simples, os sistemas de jogos e comunicação não eram tão livres dentro desses ambientes, a comunicação mais efetiva dentro dos jogos é mais recente, onde atualmente é possível tanto conversar com quem está jogando por meio dos *chats*, pela escrita, tanto por via oral, *calls*.

A partir disso que se iniciam as problemáticas, pois se existem crimes que podem ser expressos por fala e escrita, no ambiente virtual isso não seria diferente. As expressões violentas e preconceituosas contra outros jogadores, tanto gratuitamente quanto por conta da competitividade desses ambientes, começou a crescer, principalmente pelo fato de não haver uma punição como se tem nos ambientes reais, pois as pessoas que praticam os atos de violência se escondem não apenas através de uma tela, mas também de seus *nicknames*, onde nem o nome do agressor é conhecido, e acabam por sair impunes de seus atos (TEIXEIRA, 2022).

A *internet* surgiu como um meio de facilitar a vida humana, fornecendo informações, mas principalmente reduzindo as distâncias, pois por meio dela é possível contratar serviços e socializar com outros indivíduos de maneira quase que simultânea, não importando a distância. Isso se aplica também às atividades de lazer, como os jogos, que se utilizam desse modelo para que vários jogadores de locais diferentes possam estar num mesmo ambiente virtual competindo ou trabalhando em grupo.

Mas e quando essa ferramenta é usada para fins não apropriados, e até ilegais? Como a lei punirá pessoas que se escondem atrás de telas de seus computadores, escondidos por trás dos famosos "*nicknames*" enquanto despejam seus insultos sobre os outros? A Lei brasileira, mesmo que aplicada de forma análoga é uma das chaves para solução deste problema, além da aplicação das políticas das próprias empresas que fabricaram esses jogos.

É presenciado em muito desses jogos *online* pessoas que atacam as outras que também estão jogando, com insultos de diversos tipos, não apenas pela pessoa ter jogado mal, mas levam também para um nível mais profundo, levando questões de racismo, sexismo, homofobia, entre outros assuntos obscuros da sociedade que são colocados em jogo como forma de ofender, e que não são regrados, puníveis a luz das normas, pois se mantem ocultos e pouco falados.

As leis a respeito do cenário cibernético vieram surgindo no Brasil conforme a necessidade, mas mesmo assim ainda existem muitas brechas que continuam em aberto, como no caso debatido aqui nesse projeto, da violência dentro de ambientes não comuns de comunicação (dentro dos jogos), e por conta disso acabam sendo ignorados pela legislação, mas não em sua totalidade.

A aplicação do direito penal e civil na responsabilização das pessoas no mundo real pode ser também aplicado no ambiente virtual, pois são as mesmas pessoas e os mesmos fatos também, apenas muda o instrumento pelo qual é praticado, sendo assim uma das soluções para as lacunas da lei seria a aplicação análoga das normas punitivas penais e civis.

Sendo assim, o trabalho tem por objetivos procurar na lei brasileira algo que ajude a regular, dentro dos ambientes virtuais de jogos, esses comportamentos agressivos e punir os mesmos de forma mais efetiva, afastando a figura do anonimato.

Além disso serão investigados alguns casos de agressão, verbal e escrita, dentro dos *chats* do jogo multijogador *online League of Legends*; averiguar dentro da lei brasileira se há previsão quanto esses atos, nesse ambiente em específico e verificar como a norma agirá dentro dessas violações, como ela se aplicará dentro deste local.

Por relatos, que serão vistos nesta pesquisa, alguns jogadores acham injustos as punições que existem dentro dos próprios jogos, pois ou só levam a uma restrição de *chat* ou passam totalmente despercebidos e impunes do que falam nos *chats* do jogo, causando frustrações e perda de vontade de consumir algo que era pra ser uma atividade prazerosa e de lazer.

Sendo assim esse estudo busca chegar numa ampliação do campo de visão sobre a violência virtual, que não acontece apenas no âmbito das redes sociais, mas também em qualquer local onde se possa expressar ela, mesmo que a um grupo restrito. Podendo esse dar uma luz de que os direitos continuam sendo violados até nos ambientes de divertimento, e que precisa sim ser regrado.

Além disso, também contribuir para que mais normas específicas ao direito cibernético sejam criadas, com fim de que direitos e deveres sejam mais palpáveis as pessoas que utilizam dos meios digitais de comunicação e lazer, com fim de trazer maior segurança a essas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 HISTÓRIA DA COMPUTAÇÃO E *INTERNET*

Por meados da década de 1940 houve o início da história da computação moderna, sendo

o pioneiro dos computadores digitais, por ser programável, o *Electronic Numerical Integrator and Computer* (ENIAC), criado a pedido do exército dos Estados Unidos da América com finalidade de cálculos balísticos, pesava toneladas e ocupava uma sala inteira (FONSECA FILHO, 2007). E a partir dele os computadores foram ficando mais compactos e multifuncionais, a ponto de que a maioria das pessoas pode usufruir destes em suas casas ou onde lhe convier, por conta da portabilidade dos computadores da atualidade.

Entre as décadas de 1950 e 1970, os computadores começaram a ficar mais compactos, iniciou-se assim comercialização dos minicomputadores ou computadores pessoais, principalmente para universidades, escolas e órgãos de pesquisa, e aos poucos indo para a população comum (LAIGNIER, 2008). Por essa época também surgiram os primeiros jogos, com fim de entreter as pessoas, mas não apenas isso, também tinham o foco de analisar e melhorar o desenvolvimento das capacidades mentais do indivíduo, melhorando tempo de reação, estratégia, entre outras características intelectuais (BARBOZA e SILVA, 2014).

Algum tempo depois, no final da década de 1960, surgiu, de forma ainda bem primitiva, o que chamamos hoje de *internet*, com o nome de *Arpanet*, criada pelos Estados Unidos da América, com âmbito de passar informações no período da Guerra Fria. Já pela década de 1980 essa rede passou a ter como foco o acadêmico e começar a se difundir por outros países também, até que em 1987 fora liberado seu uso comercial, se iniciando assim a inserção do homem em outros espaços além do físico, o espaço virtual, que diminuía distancias, e permitia que a globalização tivesse um aceleração expressivo (MATTE, 2001, p. 25-27 apud TEIXEIRA, 2022).

Os computadores atuais foram fortemente impulsionados em performance e velocidade. Com isso conseguimos hoje ter acesso a informações em menos de segundos. Esse processo, contudo, não fora apenas impulsionado pela evolução do computador, mas também da própria “*internet*”, que foram atualizando suas tecnologias para que a conectividade fosse ficando cada vez mais veloz, facilitando muito o processo de globalização e interação entre as pessoas. Hoje essa rede pode tanto ser acessada pelo computador tradicional de mesa, como por *smartphones* e outros dispositivos que tenham acesso a rede seja pelo cabo conectado ou por meio de dados móveis ou *Wi-Fi*, que seriam os acessos sem fio (FONSECA FILHO, 2007; TEIXEIRA, 2022).

2.2 DEFINIÇÃO DE JOGOS DIGITAIS *MULTIPLAYER* E *ONLINE*

Os jogos não são algo atual, existem a anos, mas de formas diferentes por conta das tecnologias de cada tempo e cultura também, pois esses, a princípio, são formas de brincadeira

e entretenimento, assim como também podem ser considerados meios de medir a capacidade de cada jogador (REIS e CAVICHIOLLI, 2014; TEIXEIRA, 2022).

Na atualidade, e com a integração da tecnologia na vida cotidiana, os jogos também passaram pelo processo evolutivo, se atrelando a tecnologia, surgindo os jogos eletrônicos, jogos digitais ou *videogames*, que, ao invés de serem praticados por meios materiais como tabuleiros, cartas, entre outras formas, são exercidos através de programas executados por plataformas como computadores, consoles e smartphones, algo que possa processar esses programas, reproduzindo imagens e sons, e as pessoas possam interagir com eles (TEIXEIRA, 2022).

Por conta dos avanços na programação destes, nos gráficos e nas várias facilidades existentes na criação dos jogos, foram surgindo classificações, categorias e gêneros desses, por conta da grande variedade. Quanto ao gênero existem jogos de aventura, ação, estratégia, terror, sobrevivência e entre outras formas com fim de agradar cada tipo de público e esses podem ser classificados em *singleplayer* e *multiplayer* (REIS e CAVICHIOLLI, 2014).

Os jogos *singleplayer*, como o nome já diz (do inglês *single* = individual, único; *player* = jogador(a)), se refere aos jogos em que há apenas um jogador, funcionam apenas com uma pessoa utilizando-se do programa para sua própria diversão. Já o *multiplayer* ou multijogador são jogos onde permitem a multiplicidade de jogadores, dois ou mais jogadores dentro do mesmo programa e interagindo entre si, seja com fim de cooperação ou de competição (REIS e CAVICHIOLLI, 2014).

Essa última classificação de jogo permite a integração de outro tipo de tecnologia, pois este pode ser conectado à *internet* (a rede mundial de computadores), sendo assim, qualquer jogador, em qualquer local do mundo, poderá se juntar numa partida cooperativa ou competitiva, criando assim um novo ambiente dentro dos cenários dos jogos e no cenário virtual também, pois agora existe um novo meio de interação entre pessoas, rompendo os limites geográficos agora dentro dos jogos (REIS e CAVICHIOLLI, 2014).

2.3 DIREITO DIGITAL OU CIBERNÉTICO E OS CRIMES VIRTUAIS

O mundo virtual dentro dos jogos *onlines* também enfrenta problemas como no mundo real, sendo os mais comuns os crimes contra a honra e *cyberbullying* quando se fala da interação de jogador com jogador, mas também não excluem as fraudes, que ocorrem nas compras dentro dos jogos, que podem ocorrer na compra do próprio jogo ou de conteúdo dentro do mesmo (TEIXEIRA, 2022).

Surgem assim novas modalidades de crimes, os chamados crimes virtuais ou crimes de informática, que seriam os crimes praticados dentro do ambiente virtual. No Brasil há poucas normas que versam sobre o direito digital, sendo uma das mais importante o Marco Civil da Internet (Lei n. 12.365/2014), que estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no território nacional (TEIXEIRA, 2022).

Além disso a doutrina e jurisprudência (as formas de interpretação da norma) vem aplicando regras do direito civil e penal de forma análoga ao que ainda não se é regrado, pois na prática o mundo virtual e o real não estão muito distantes, pois os mesmo fatos e atos são praticados em ambos, apenas se muda o instrumento pelo qual é praticado o ato (TEIXEIRA, 2022).

Também há a implementação, dentro dos próprios jogos, de políticas para combater os delitos cometidos no espaço destes. Um exemplo destas é a assinatura do contrato de privacidade e dos termos de uso, onde disciplinam as regras e como seus dados serão ou não utilizados pela empresa. Outro exemplo é a implementação dos mecanismos de denúncia e repúdios que a própria comunidade de jogadores aplica, excluindo a pessoa jogador do sistema social virtual (KURTS, 2017; TEIXEIRA, 2022).

2.3.1 Cyberbullying

Bullying, ou intimidação sistemática, é um termo que ficou bem conhecido e que significa um tipo de agressão que é repetitiva, sendo ela física e/ou psicológica, causando constrangimento a pessoa contra quem é praticado. Esse tem sua definição também expressa na legislação pátria, a Lei n. 13.185/2015 que tem por fim definir e combater esse tipo de pratica, instituindo o Programa de Combate a Intimidação Sistemática (BRASIL, 2015; TEIXEIRA, 2022).

Sendo assim o *Cyberbullying* fica mais fácil de se conceituar, sendo a pratica desse tipo de agressão só que dentro do ambiente cibernético, do ambiente virtual social – conceituado no art. 1º, §1º da lei citada. Por meio da *internet* essas práticas foram facilitadas, pois há a dificuldade da identificação de quem pratica o ato e como alcançar esta pessoa, que fica ainda mais dificultado quando este ambiente virtual social está inserido dentro dos jogos online, pois essas pessoas ficam num anonimato ainda maior por conta dos *nicknames*, que seriam nomes que o jogador bota em seu perfil, podendo ser apelidos ou algo totalmente aleatório (BRASIL, 2015; TEIXEIRA, 2022).

Esses tipos de agressão vão ficando cada vez mais intensos dependendo do tipo de jogo

que se é jogado, pois como já dito anteriormente, os jogos *multiplayers* podem ser tanto cooperativos quanto competitivos, e nesse segundo tipo é que mora o problema, pois a competição aflora dentro dos jogadores comportamentos mais agressivos, pois buscam a vitória e acabam esquecendo do foco de diversão dos jogos, chegando então a praticarem agressões, verbais ou escritas, um contra os outros (CARVALHO, 2014).

2.3.2 Crimes contra a honra

Os crimes contra honra são previstos nos artigos 138 ao 141 do Código Penal. São três tipos previstos: injúria, difamação e calúnia (BRASIL, 1940).

A honra se caracteriza pelo conjunto de características físicas, mentais, morais e entre outras que tornam a pessoa digna da estima da sociedade. Isto que é protegido pela norma nos artigos 138, 139 e 140, que retratam os tipos de condutas que podem ser cometidas contra a honra da pessoa que pode incidir no sentimento alheio (honra objetiva) ou no sentimento próprio da pessoa que sofreu do ato ilícito (honra subjetiva). Além disso a honra pode se subdividir em comum e especial/profissional, sendo a primeira dirigida a pessoa humana e a segunda a atividade que o indivíduo presta (JESUS, 2015).

São três os tipos: calúnia (art. 138, CP), injúria (art. 140, CP) e difamação (art. 139, CP). A calúnia está relacionada a imputação, de forma falsa, de crime apenas (honra objetiva); a injúria está na ofensa a honra subjetiva, diretamente a vítima, atribuindo ou enfatizando qualidades negativas; e a difamação está ligada a ofensa a honra objetiva, atacando-lhe a reputação diante da sociedade lhe atribuindo fatos (BRASIL, 1940; JESUS, 2015).

Qualquer pessoa pode ser vítima dos crimes contra honra, até mesmo pessoas jurídicas no que lhe couber – há divergências doutrinárias sobre cabimento ou não e em que casos caberia – e contanto que seja a pessoa certa e determinada. Esses podem ser praticados de forma escrita ou oral por isso se encaixariam facilmente nas redes sociais virtuais e outros modos que permitam a comunicação entre pessoas (JESUS, 2015; TEIXEIRA, 2022).

Há também casos que a maculação da honra pode ser perdoada judicialmente, como nos casos de extorsão, de injúrias (art. 140, §1º), onde se lesa a pessoa por conta de essa ter feito o mesmo, sendo uma resposta a lesão anterior. Tendo até mesmo casos em que esta é desconsiderada por não ter a conduta o intuito de difamar ou injuriar, dependendo assim da intenção do agente para caracterizar o crime (BRASIL, 1940; JESUS, 2015).

Além disso temos também formas que reforçam a pena de injúria e difamação, que seriam as expressas nas formas qualificadas dos artigos, assim como também as dispostas nas

disposições gerais do art. 141, CP, como, por exemplo, a de injuriar por meio de falas preconceituosas ou racistas, se praticado em meio a várias pessoas que facilita a divulgação desta imputação danosa ou se a vítima for menor de 18 anos, maior de 60 anos ou que tenha algum tipo de deficiência (BRASIL, 1940; JESUS, 2015).

2.3.2.1 Preconceito: racismo, homofobia, xenofobia, entre outros.

Preconceito é conceituado como uma elaboração de ideias fundamentadas em entendimentos prévios que não foram formados por uma reflexão ou formados por ideias desvirtuadas, de falsa racionalização. Sendo uma forma de julgamento irracional sobre um indivíduo ou grupo que gera aversão a esta pessoa. Este preconceito gera a discriminação negativa, que seria a ideia de dar tratamento diferenciado a esse grupo de pessoas só por conta de suas características étnico-raciais, gerando assim segregação por conta de cor, raça, etnia, religião, gênero, escolha sexual (esse sendo acrescido pela jurisprudência nos crimes de preconceito e racismo pela ADO 26, STF) ou procedência nacional (BRASIL 2013; SANTOS, 2013).

No art. 140, §3º do CP há apresentação da injúria qualificada pela “utilização de elementos referentes a raça, cor, etnia, religião, origem ou a condição de pessoa idosa ou portadora de deficiência.”. Essa parte foi uma resposta para pessoas que alegavam que não se encaixavam na Lei 7.716/89 (lei que trata sobre racismo) por conta de ter sido apenas uma injúria simples, lucrando assim com a mudança de pena para menos rigorosa. Contudo com a nova redação não importa se for injúria ou difamação, se for utilizado de qualquer dos meios citados anteriormente será penalizado de maneira adequada (BRASIL, 1989; BRASIL, 1940; JESUS, 2015).

O art. 20 da Lei de Racismo que irá versar sobre a exposição de posicionamento preconceituoso, podendo ser esta de forma física, presencial ou de forma virtual também pelos meios de comunicação conforme o §2º do mesmo artigo, com o juiz podendo agir de acordo com o §3 do mesmo artigo para evitar que a propagação da mensagem continue (BRASIL, 1989; TEIXEIRA, 2022).

Além da disciplinação nas leis específicas a Constituição também traz dispositivos que versam sobre o assunto, tais como o art. 1º, III; art. 3º, IV; art. 4º; art. 5º, caput, XLI, XLII. Que trazem os princípios basilares da dignidade da pessoa humana e da não discriminação, além da previsão de penas para tais atos (BRASIL, 1940; FIORILLO, 2016).

2.3.3 Responsabilidade civil e penal

O instituto da responsabilidade tanto é tratado no âmbito civil quanto penal, pois ele dita quem deve responder pelo fato ilegal, quem é o culpado, quem será responsabilizado pelo ocorrido, quem deve reparar o dano patrimonial ou moral que fora causado ao outro (TEIXEIRA, 2022).

No âmbito penal brasileiro a responsabilidade recai sobre a Culpabilidade que se baseia na existência da responsabilidade subjetiva, devendo assim haver dolo ou culpa, este prejuízo deve estar ligado ao ato (nexo causal), e a dita conduta ilícita deve estar prevista na lei. Esta última característica já o difere da civil, que diz que o ato ilícito é quem voluntariamente agride direitos e causa danos, como prescreve o art. 186 do Código Civil (BRASIL, 2002; MARTINS, 2018).

A teoria da responsabilidade penal objetiva existe, contudo é fortemente combatida pela jurisprudência, pois nela só seria necessário o nexo causal. Mas nesse quesito não apenas a doutrina é desfavorável, mas também a própria Constituição Federal se posiciona contra, pois no art. 5º, LVII ela diz: “ninguém será considerado culpado até o trânsito em julgado de sentença penal condenatória”, demonstrando assim que os outros requisitos (dolo e culpa) são necessários para provar a inocência ou culpa (BRASIL, 1940; JESUS, 2020).

No âmbito civil há subdivisões da responsabilidade, podendo ela ser contratual ou extracontratual. A contratual vinda do não cumprimento de contrato feito, devendo a pessoa que descumpriu responder por este fato, e a extracontratual (ou aquiliana) rege as questões da prática de atos ilícitos em si (TARTUCE, 2022).

A contratual que se encaixa no presente estudo seria a em relação a perda e danos, principalmente no caso de dano moral, em que um contrato ao ser descumprido possa gerar danos à imagem ou reputação da pessoa que é parte. Isto se aplicaria no ambiente onde há o aceite de um código de conduta, que é realizado na instalação do aplicativo e também durante a abertura do mesmo no computador, onde todos para jogar devem aceitar e seguir esse código. Quando este é rompido por agressões da outra parte que também concordou com o mesmo, há uma violação contratual, causando assim dano moral a outrem que também concordou com os mesmos termos (TARTUCE, 2022; TEIXEIRA, 2022).

A extracontratual está mais ligada ao dever de não causar danos e de reparar caso estes tenham ocorrido por meio de ato ilícito de acordo com o art. 186 do Código Civil Brasileiro: “Aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e causar dano a outrem, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito.”. Sendo assim pode

ela ser facilmente aplicada na internet em casos de calúnia, difamação, injúria, etc. A doutrina divide esta responsabilidade em duas teorias: subjetiva (da culpa) e objetiva (do risco) (BRASIL, 2002; TARTUCE, 2022).

A primeira, teoria subjetiva ou da culpa, versa sobre a existência ou não de culpa do infrator para reparação do dano. O artigo 183 do CC tanto traz a figura da culpa quanto do dolo, porém a legislação brasileira não dá importância à classificação do ato. Sendo assim a teoria vislumbra a quão danosa será a conduta culposa do indivíduo sobre o outro, sendo ela de culpa *stricto sensu* ou dolo. Esta que está expressa na legislação brasileira, no artigo 927 do CC (BRASIL, 2002; TARTUCE, 2022).

Já a teoria objetiva ou do risco visa a reparação mesmo sem culpa. Esta seria aplicada em casos bem mais específicos, sendo assim ela uma exceção à teoria da culpa. Ocorre quando certa conduta, por sua natureza, demonstra ser capaz de provocar riscos aos direitos dos outros, criando assim o dever de reparação de acordo com o parágrafo único do artigo 927 do Código Civil. Esta atividade será classificada como danosa ou não de acordo com a jurisprudência e doutrina. Atualmente se vê no cenário nacional uma inversão entre qual seria a regra e a exceção quando se analisa o Código Civil e o Código de Defesa do Consumidor (BRASIL, 2002; TEIXEIRA, 2022).

2.3.3.1 Problemática da aplicação responsabilidade civil na internet

A responsabilidade civil é a mais facilmente adaptável ao mundo virtual, pois no caso da contratual as estruturas de contrato não se modificam, apenas são digitalmente disponíveis nas relações pessoais ou de consumo, não havendo assim grandes empecilhos no enquadramento da legislação brasileira. Assim como na extracontratual pois questões de reparo de dano por ilicitude podem também ser regidas da mesma maneira que no mundo físico, já que os padrões de comunicação, por exemplo, entre o real e o virtual são muito próximos, seja de forma oral, escrita ou até mesmo visual, sendo possível que os mesmos fatos do meio físico possam ocorrer no virtual, havendo apenas uma mudança do ambiente em que o fato ocorreu (TEIXEIRA, 2022).

Contudo o maior problema, que se apresenta em todas as formas de responsabilidade, seria a busca do agente causador que será responsabilizado pelo ilícito, pois a localização, rastreamento com fim de conseguir a reparação dos danos causados é um assunto complexo (TEIXEIRA, 2022).

O primeiro ponto a ser discutido é o anonimato promovido pela rede, mesmo existindo

a possibilidade de identificação por meio do rastreamento do IP, que seria um dos meios de identificar a pessoa pelo número em que o computador está registrado na rede, contudo esse método pode ser falho, pois o acesso a rede pode ser feito por smartphone, computador de mesa, ou até outros computadores disponíveis nos chamados *cybercafés*, onde o indivíduo pode pagar pela hora para usar um computador aleatório do estabelecimento (TEIXEIRA, 2022).

Em segundo temos a questão da globalização, pois a internet é uma rede mundial, sendo assim a pessoa infratora pode pertencer a outro território, de outro país, dificultando assim por conta do conflito entre normas que possa existir da legislação local com a exterior (TEIXEIRA, 2022).

2.3.4 Responsabilidade dos provedores

Provedor, tipo de agente da *internet*, é quem presta um serviço variado aos usuários na rede, sendo os serviços mais comuns o de conexão com a rede, que permite acesso a ela, – provedor de acesso – e os que disponibilizam vários tipos de serviço e produtos – provedor de conteúdo. E sendo um dos agentes, esse está sujeito a regras da legislação em que é sede e as que gerar efeitos jurídicos também, devendo responder por suas ações e, principalmente, suas omissões (CRESPO, 2011; TEIXEIRA, 2022).

A responsabilidade sobre o provedor recai sobre mensagens e informações armazenadas e disponibilizadas por ele. Por estar acima dos usuários, sendo ele um provedor de recursos a este, ele que tem controle de todas essas informações, devendo assim seguir regras com fim de respeitar a privacidade e a liberdade de expressão, sendo que essa última entra em grande discussão quanto ao limite dela e a agressão ao direito de outro, sendo assim o provedor deve manter um controle sobre essas atitudes, mas tendo cuidado para não ser taxado como um “censurador”, “inimigo da liberdade de expressão” (TEIXEIRA, 2022).

Contudo quando falamos de responsabilidade de provedores focado no âmbito do usuário ter cometido ato ilícito ou danoso ele pode ser ou não responsabilizado, dependendo do tipo de provedor, como ele se liga ao usuário e suas ações e como ele se comporta mediante requerimento judicial e legal relacionado ao fato. Estas responsabilidades de cunho civil estão expressas do art. 18 ao 21 do MCI, mas também respondem nas esferas penais e administrativas conforme art. 12 do MCI que fixa as penas aos provedores que descumprirem o estabelecido nesta lei (BRASIL, 2014; FIORILLO, 2016; TEIXEIRA, 2022).

Quando falamos de responsabilidade dos provedores de conexão quanto aos usuários este não tem nenhuma responsabilidade, pois eles apenas estabelecem conexão do usuário a

rede, a porta de entrada. Não faria sentido este responder pelo que o usuário irá fomentar dentro da rede, em tese. Contudo há algumas hipóteses doutrinárias onde ele pode sim ser responsabilizado, por exemplo, se for facilitador da prática de *spam* (envio de mensagens indesejadas), se ele tem papel de fiscalizar as mensagens dos que acessam ou se ele faz papel de censorador, indo contra princípios constitucionais (TEIXEIRA, 2022).

Os provedores de conteúdo podem responder dependendo do caso. Não responderão pelo conteúdo publicado pelo usuário (igual ao provedor de conexão em parte, pois seria apenas a entrada), por conta do medo de ser taxado como censura eles não podem controlar tudo o que é dito pelo usuário nos meios comunicativos – princípio da liberdade de expressão (art. 5º, IV, CF). Contudo podem responder se ele edita as informações fornecidas pelos usuários (como no exemplo de uma página de notícias), ou no caso dele saber que ilícitudes estão sendo cometidos em seu espaço e não toma nenhuma medida para resolver. Além disso responderá pelos danos causados pelo usuário, a luz do art. 19 do Marco Civil da Internet (Lei 12.965/2014), se for solicitado remoção deste conteúdo danoso pelo juiz e o provedor não o fizer no prazo, aplicando-se assim, junto do entendimento do STJ (exemplos: Recursos Especiais n. 1.193.764-SP, 1.186.616-MG e 1.308.830-RS), a responsabilidade subjetiva (pela culpa) (BRASIL, 1988; BRASIL, 2014; TEIXEIRA, 2022).

Ainda baseadas nas decisões do STJ os provedores devem cumprir medidas que coíbam o anonimato, pois assim a aplicação de penas aos reais infratores seria mais facilmente aplicável, além de também ir de conformidade com o art. 5º, IV da Constituição Federal, pois a mesma que expressa o princípio da liberdade da expressão também dispõe que é proibido o anonimato. Sendo o mínimo exigido pelos tribunais que os provedores registrem o número de IP (número de protocolo na *internet – internet protocol*) dos computadores, não sendo necessário dados pessoais, para que seja possível rastrear o infrator (BRASIL, 1988; Relatório Ministra Fátima Nancy Andriighi apud TEIXEIRA, 2022).

2.4 LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends (ou *LoL* – abreviatura) se trata de um jogo *multiplayer online* (em específico “*multiplayer online battle arena – MOBA*”) com server dedicado ao Brasil (além de outras várias regiões) e desenvolvido pela empresa *Riot Games*, fundada em 2006, sendo este o primeiro jogo da empresa, lançado em 2009 o primeiro jogo da empresa foi lançado. Este é considerado um dos jogos mais jogados no mundo além de também ter alavancado o cenário dos *Esports* (FERREITA e MARCHI JÚNIOR, 2022; RIOT, 2022).

Figura 1: campeões do *League of Legends*.



Fonte: *League of Legends*, 2022.

É um jogo gratuito de cunho competitivo de time contra time, onde cada time é composto por cinco jogadores que devem seguir rotas específicas dentro do mapa – topo (*top*), meio (*mid*), selva (*jungle*), atirador e suporte (*bot*) – e funções específicas – assassinos, lutadores, magos, atiradores, suportes e tanques. Além disso o jogo conta com uma diversidade de personagens jogáveis com habilidades específicas e diferentes entre si, dando assim um grande leque de diversidade de estratégias e *gameplays* (FERREIRA e MARCHI JÚNIOR, 2022; RIOT, 2022).

Figura 2: mapa tradicional *Summoner's Rift*³.



Fonte: site *League of Legends*, 2022.

O jogo é focado em levar o nexus da base do adversário. O mapa do jogo é simétrico para ambos os times, com mesmas rotas que se encontram no meio do mapa, e torres que defendem os avanços dos jogadores contra a base. Sendo assim o jogo tem objetivos

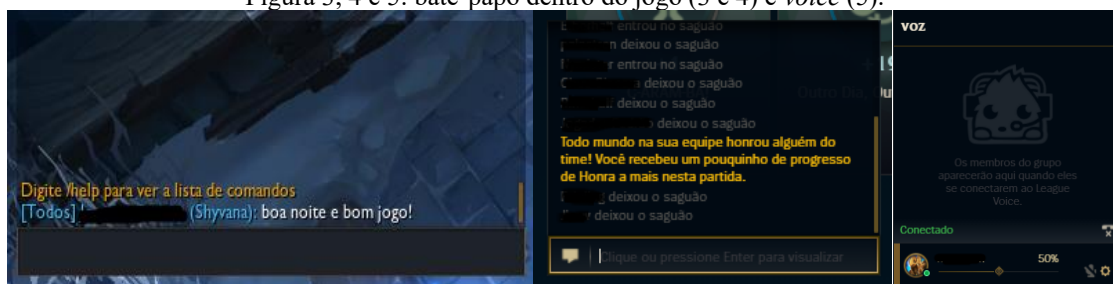
³ O jogo conta com outros tipos de mapa também, como o *ARAM* que conta apenas com uma rota onde todos os campeões se enfrentam 5x5, além de outros modos eventuais que contam com configurações diferentes de mapa de gameplay.

secundários que levaram a destruição do *nexus* inimigo (local onde nascem os personagens do jogo), sendo eles a destruição das torres e as lutas entre os jogadores para eliminar o time inimigo e poder avançar com maior facilidade (FERREIRA e MARCHI JÚNIOR, 2022; RIOT, 2022).

2.4.1 Social e chats

Por conta de ser um jogo online e de estratégia, tem que haver dentro dele um meio de comunicação para planejamento, mas não somente para isso, mas também para interação entre os jogadores.

Figura 3, 4 e 5: bate-papo dentro do jogo (3 e 4) e *voice* (5).



Fonte: *League of Legends*, 2022.

Sendo assim no *LoL* há meios comunicativos dentro e fora do jogo, onde há a possibilidade de adicionar amigos e conversar com eles por meio de chat privado, ou bater papo com as pessoas durante o jogo, seja por mensagem ou voz (RIOT, 2022).

2.4.2 Sistema de denúncia: *report* e *tickets*

Como visto há um meio social dentro do jogo, sendo assim, podem existir violações de direitos referentes a este meio. Como já citados os crimes mais facilmente praticados aqui seriam os contra a honra e o *cyberbullying*, e a empresa *Riot Games* não deixou que isso passasse despercebido (DAMÁSIO, 2019).

Dentro do jogo e fora dele há meios do jogador lesado denunciar a pessoa que transmitiu algum tipo de mensagem negativa contra ele e/ou time, seja aliado ou inimigo, se utilizando para isso as regras de convivência sociais e o Código de Conduta do jogo, e a empresa responsável irá tomar as medidas cabíveis dentro do próprio jogo, como por exemplo o banimento e restrições de chat e conta (DAMÁSIO, 2019).

O ato denunciar dentro do jogo é considerado fácil. Assim que a partida terminar, ou até

mesmo antes dela começar, é possível clicar num botão com símbolo de exclamação onde você poderá marcar os motivos da denúncia e descrever com mais detalhes o que ocorreu dentro do jogo. Essa denúncia será mandada para a empresa e eles avaliaram a partida, notaram o que foi cometido e aplicaram as medidas cabíveis (DAMÁSIO, 2019; RIOT, 2022).

Figura 6: aba “denunciar jogador”.

DENUNCIAR JOGADOR

Por favor, nos diga o que aconteceu com este jogador da maneira mais precisa possível. Escolha até três categorias de denúncia caso precise.

- ATTITUDE NEGATIVA**
Desistência
- ABUSO VERBAL**
Agressão verbal, linguajar ofensivo
- ABANDONO DE PARTIDA / OCIOSIDADE**
- *FEEDING* INTENCIONAL**
Mortes propositalis para a equipe inimiga
- DISCURSO DE ÓDIO**
Racismo, sexismo, homofobia etc.
- TRAPAÇA**
Programas de terceiros não aprovados
- NOME OFENSIVO OU INADEQUADO**

Dê qualquer contexto adicional do ocorrido

DENUNCIAR

Fonte: *League of Legends*, 2022.

Caso seja algo mais complexo e queira atendimento dos próprios *rioters* (pessoas responsáveis pelo gerenciamento do jogo, quem trabalha na empresa) é possível o envio de *ticket*, detalhando o caso, partida em que ocorreu e nicknames da pessoa que cometeu o ato danoso, assim como também é possível anexo de prints para melhor apreciação do avaliador do caso. (DAMÁSIO, 2019; RIOT, 2022).

Figura 7: *ticket*.

Enviar uma solicitação

Não importa se é um probleminha técnico ou um surto, estamos aqui para ajudar!
Envie um ticket! Se ele não sumir por um portal, responderemos em breve.

DETALHES

1. ESCOLHA UM ASSUNTO

Denunciar uma pessoa

ASSUNTO *

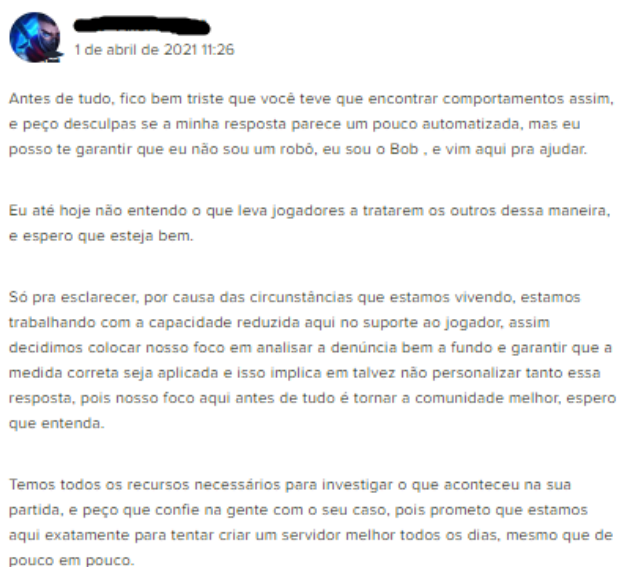
DESCRIÇÃO *

QUAL É O APELIDO DE JOGADOR DA PESSOA QUE VOCE ESTÁ DENUNCIANDO? *

Fonte: *Site League of Legends*.

Nesse caso o submetimento de *ticket* seria em último caso, pois o acesso se dá pela aba suporte do site do league of legends, e lá são dadas várias opções para que possa resolver o problema, e caso não seja encontrada uma solução por lá a opção final seria o envio do *ticket* (RIOT, 2022).

Figura 8: resposta ao *ticket*.



Fonte: *Site League of Legends*.

O *ticket* é respondido em prazo curto, pelo *rioter* que usará um *nickname*, e feito na própria aba dos *tickets* e enviada resposta por *e-mail* também, e-mail vinculado à conta, podendo ainda o jogador dizer se ficou ou não satisfeito com o serviço prestado de atendimento (RIOT, 2022).

2.4.3 Código de conduta, termos de uso e política de privacidade

Por ser uma relação entre pessoas e empresa é imprescindível a utilização e aceite de contrato entre as partes, entre o prestador do serviço e o jogador. Sendo assim sempre que alguém instala o aplicativo do *LoL* uma das primeiras opções que aparece para seguir com o download é o aceite dos termos de uso. E além desse contrato há outro que deve ser aceito antes de se jogar, um que aparece na tela inicial do jogo chamado de Código de Conduta, onde a pessoa deve marcar que irá seguir as regras e comportamentos estabelecidos para proporcionar um ambiente acolhedor, não julgador e livre de agressões (RIOT, 2022).

O código de conduta foi algo criado pela empresa *Riot Games* com fim de que os jogadores se conscientizassem de suas ações dentro do jogo e como elas afetam a comunidade. Ela é um tipo de contrato que seria complemento dos termos de uso, tendo como fim regradar

como os jogadores devem se portar com os outros, principalmente em momentos de estresse. Nela estão dispostos os valores da comunidade (que seria o compromisso com a competição), as expectativas comportamentais⁴ e os comportamento repudiados pela comunidade⁵, com todos esses quesitos detalhados por tabela, que exemplifica cada tipo de atitudes negativas e positivas dentro do jogo. Além dessas listas minuciosas também traz a de consequências desses comportamentos, igualmente detalhada para que não haja nenhuma dúvida (RIOT, 2022).

A política de privacidade versa sobre os dados que a *Riot* irá colher do usuário que optar por seus serviços e com ela irá os utilizar e os resguardar. Além disso também fala sobre os direitos do usuário quanto a seus dados e controle desses (RIOT, 2022).

Os termos de uso é onde estão dispostas todas as questões contratuais de quem vai adquirir e instalar o *LoL*, estando disposto nele sobre a conta criada e fim desta, licença, produtos e impostos, conteúdo gerado pelo usuário, regras do usuário, direitos autorais, indenização, limites da responsabilidade, lei aplicável, entre outros aspectos gerais de um contrato (RIOT, 2022).

Na clausula 1, subseção 1.3 diz que a *Riot* tem o nome completo da pessoa que criou a conta, como forma de segurança e de responsabilização também. Além disso a subseção 1.4 alerta sobre uso de um e-mail que use para receber notificações, avisos da empresa e outros motivos que serão expressos na política de privacidade (em específico na seção I que versa sobre coleta de dados). Com isso a conta se torna bastante pessoal e um documento da pessoa dentro do jogo, sendo, por conta disso, proibido a venda da conta e credenciais de *login* (subseção 1.5). A pena para desobediência dessas regras está na clausula seguinte que dispõe sobre exclusão de conta (RIOT, 2022).

Além disso na seção III, letra A da política de privacidade da *Riot* diz que os dados coletados do usuário (nome e mail por exemplo) podem ser utilizados por motivos de caráter legais (RIOT, 2022).

As regras direcionadas aos usuários estão dispostas na cláusula 7 deste termo, enfatizando que também devem ser cumpridas as leis da região do jogador. Explica ainda que as cláusulas não são exaustivas, podendo ser modificadas futuramente, que foi o que aconteceu com a criação do código de conduta (RIOT, 2022).

Na cláusula 15 se encontra os limites da responsabilidade da empresa. Em relação a danos por comportamento negligente ou doloso por parte da empresa eles respondem

⁴ Jogar para vencer; respeite a equipe; proteger a si e à sua equipe; ser a última linha de defesa (RIOT, 2022).

⁵ Abuso de comunicação, trapaça, nomes ofensivos ou inapropriados, ações com o intuito de perder a partida – seja abandono de jogo/*AFK* ou comportamentos dentro de jogo ligados a isso, ameaças (RIOT, 2022).

totalmente, sem nenhuma limitação. Também responde ilimitadamente por qualquer responsabilidade segundo legislação regional em relação a responsabilidade por produto. Não tendo expresse disposições sobre responsabilidade quanto o que os usuários praticam com os outros (RIOT, 2022).

Em relação a lei aplicável no Brasil a clausula 16 diz que qualquer ação deverá ser de acordo com as leis irlandesas, desconsiderando o princípio de conflito de leis no espaço (RIOT, 2022).

2.4.4 Sistema de honra

A *Riot* não cruzou os braços em relação aos comportamentos agressivos e violências dentro do jogo. Como já visto anteriormente o sistema de denúncia e punição é um dos meios de combater, mas também há um meio de incentivar o bom comportamento, para evitar que as punições sejam necessárias (RIOT, 2022).

Figura 9: honrar colega de equipe.



Fonte: *site League of Legends*.

O sistema atualmente aplicado dentro do jogo para estimular o bom comportamento e companheirismo seria o sistema de honras, implementado em 2018 e valido até hoje. Trata-se de uma forma de medida de quão bem o jogador se comportou no jogo, diante das diversidades e provocações. No fim de cada jogo os usuários podem votar em uma pessoa para honra-la como melhor do time e escolher o quesito de tal honraria, que seriam: 1) ÓTIMAS DECISÕES – liderança, estratégia; 2) MANTEVE-SE CALMO – a prova de frustração, tranquilo; 3) GG <3 – jogador da equipe, amigável (RIOT, 2022).

Figura 10: nível de honra.



Fonte: *League of Legends*, 2022.

Conforme o jogador for ganhando as honras, mais seu nível de honra vai subindo, e conforme sobe mais recompensas ele ganhará periodicamente e no fim da temporada⁶. Esse nível aparece no perfil da conta do usuário dentro do jogo, porém somente ele pode ver (RIOT, 2022).

Contudo, se a pessoa se comportar mal no jogo e receber algum tipo de denúncia, seja do time aliado ou inimigo, o nível de honra irá decair, podendo chegar ao zero, onde nenhuma recompensa será concedida a pessoa. O nível de honra automaticamente irá a zero se receber alguma penalidade pela *Riot* (banimentos e restrições) (RIOT, 2022).

2.4.3 Métodos pessoais de evitar conflito

Além de toda a preocupação com os ataques de usuários contra os outros a *Riot* deixa nas configurações do *LoL* opções para evitar conflito entre esses. Dentre eles temos opções de filtros de linguagem e de “mutar” (silenciar) o *chat* do jogo (RIOT, 2022).

Figura 11: filtro de linguagem.



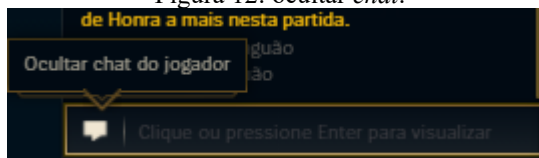
Fonte: *League of Legends*, 2022.

A opção de filtro de linguagem é facilmente encontrada dentro das configurações do

⁶ Período de jogo correspondente ao ano. Que ao fim de cada temporada os ranks (das partidas ranqueadas) são resetados e as honras também, com as recompensas sendo dadas baseadas no nível que o jogador chegou nessas fases (RIOT, 2022).

jogo, essa função pode vir até mesmo habilitada automaticamente. Tem como objetivo censurar palavras de baixo calão, substituindo-as por asteriscos (RIOT, 2022).

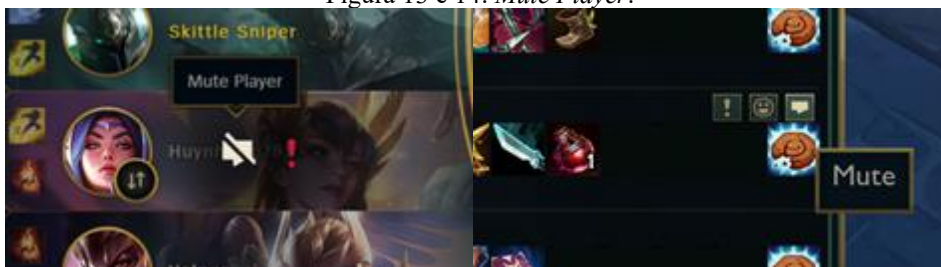
Figura 12: ocultar *chat*.



Fonte: *League of Legends*, 2022.

Já a função de ocultar o *chat* (figura 12) faz com que nenhuma palavra dita na caixa de bate-papo pós jogo seja visualizada pelo usuário, a não ser que ele queira ver (RIOT, 2022).

Figura 13 e 14: *Mute Player*.



Fonte: suporte ao jogador, site *League of Legends*.

E, por fim, temos a função *Mute* (mutar, silenciar), que tem por fim ocultar mensagens de jogador específico ou de vários jogadores (RIOT, 2022).

3 MÉTODO

A pesquisa terá cunho exploratório se utilizando de fontes bibliográficas, documentais e estudo de casos, onde será estudada a lei brasileira penal e civil, em conjunto das leis esparsas de direito cibernético, e correlacionando ao fato específico da violência nos ambientes sociais ligado aos jogos, o qual não é muito abordado nas discussões sobre violência virtual, aplicando-se de pesquisas doutrinárias, jurisprudenciais, artigos e arquivos publicados sobre o assunto, junto da análise das políticas das próprias empresas produtoras de jogos e dos relatos registrados nos fóruns e *chats* dos jogos que serão o local da dita pesquisa.

Será utilizado o método qualitativo, onde será averiguado os dados subjetivos e sujeitos que rondam a temática apresentada com fim de compreender os detalhes das informações expostas trabalho.

A pesquisa ocorrerá no ambiente virtual da comunidade relacionada ao jogo "*League of Legends*", esse tendo servidor dedicado ao Brasil apenas, sendo assim mais fácil se utilizar dos códigos legislativos brasileiros no seu regramento.

Serão utilizados para isso relatos, postagens em redes sociais ligados a comunidade dos jogos, fóruns e outros meios informativos para checagem dos dados apresentados aqui.

O público alvo da pesquisa serão os jogadores em si, principalmente dos jogos citados, onde se nota maior hostilidade dentro da comunidade, e as empresas e como elas agem quanto aos comportamentos de seus jogadores, estímulos e desestímulos as práticas, e se estão de acordo com a norma brasileira.

Aqui será utilizado em grande parte a pesquisa documental, analisando artigos e doutrinas quanto ao regramento e aplicação das normas no ambiente virtual, por meio das codificações do Brasil e a utilização de portais acadêmicos. E também estudo dos casos, relatados nos fóruns oficiais e *prints* dentro do próprio ambiente jogável.

4 ANÁLISE DE DADOS

Abaixo serão apresentados alguns casos coletados de partidas do *LoL*, onde foram registradas por *print* as telas do chat durante o jogo, e também de postagens no fórum oficial do *League of Legends*, onde os jogadores debatem não apenas sobre mecânicas e estratégias de jogo, mas também expõe suas frustrações.

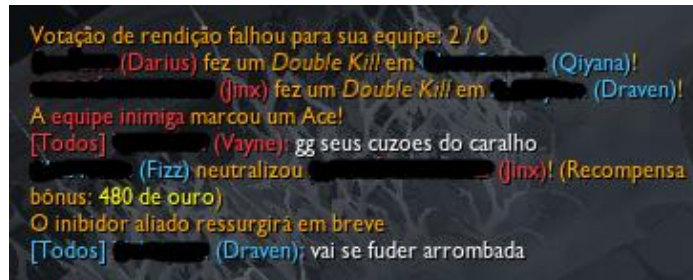
Figura 15: *chat* durante partida de *LoL*.



Fonte: *League of Legends*, 2022.

A primeira imagem aqui demonstra uma das ofensas mais leves dentro do cenário competitivo deste jogo, onde há uma ofensa a honra especial, como já visto anteriormente pela visão de Damásio de Jesus que seria a ofensa a serviço prestado pelo indivíduo, que no caso seria jogar de *Wayne*, um dos personagens *DPS* (Dano por Segundo) do jogo.

Figura 16: *chat* durante partida de *LoL*.

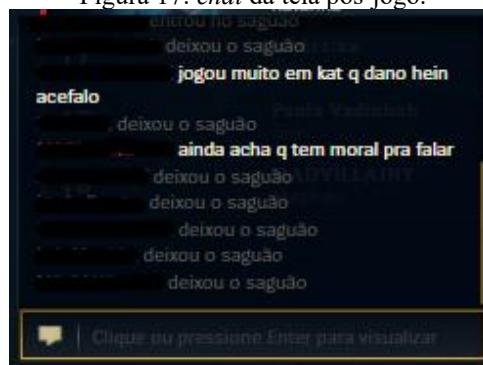


Fonte: *League of Legends*, 2022.

Já aqui na segunda imagem temos uma, linguagem mais ofensiva, não apenas ligada a honra especial, mas sim a honra comum, como visto antes na perspectiva de Damásio de Jesus que seria a dirigida diretamente a pessoa atrás da tela do computador, a pessoa física, não mais ao personagem ou habilidade com ele, sendo dirigida a todo o grupo do time inimigo.

Além disso se percebe a resposta imediata de uma das pessoas do time aliado, reagindo a agressão com outra agressão de mesmo nível, mas apenas focada na pessoa que utilizou do termo pejorativo.

Figura 17: *chat* da tela pós-jogo.



Fonte: *League of Legends*, 2022.

Mais um exemplo de ofensa a pessoa, utilizando-se do termo acéfalo a pessoa específica do time (que seria o jogador da personagem *Katarina* ou *Kat*, *DPS* do tipo assassino – função de alto dano explosivo, e que pode sorrateiramente matar outros personagens e fugir ilesos pela mobilidade). No caso se utiliza da figura da ironia, facilmente vista por conta do termo “acéfalo” que utiliza para ofender a pessoa.

Figura 18: postagem de jogador frustrado com sistema de punições.



Fonte: fórum oficial do *LoL*.

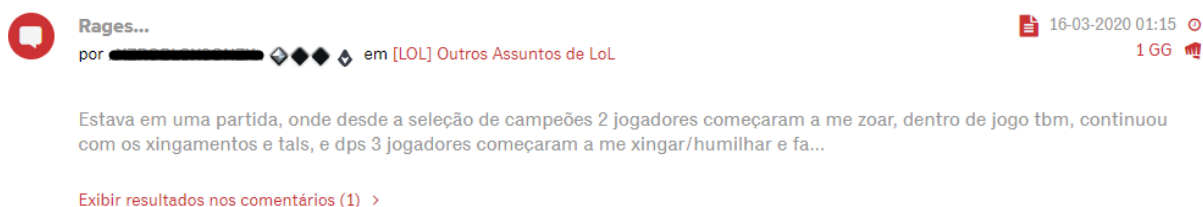
O jogador aqui expressiu sua insatisfação quanto ao sistema de punições, dizendo que

este não tem efetividade pois ainda muitos jogadores praticam as condutas negativas, fazendo até analogia de que o jogo seria “terra sem lei”, muito utilizada na doutrina para descrever os ambientes sociais na *internet* na percepção de Tarcisio Teixeira e outros doutrinadores: “Ultimamente o lol tem sido um limbo sem punições seja com jogadores trolls feeders ou quitters [...]”.

Feeders seriam as pessoas que morrem de proposito pro time inimigo. Contudo esse termo é divergente, já que nem sempre a pessoa que comete essa atitude a faz de proposito, podendo ser apenas um iniciante ou alguém jogando com personagem que não domina. Vem do inglês *feed*, que significa alimentar, pois no jogo quanto mais um personagem “se mata” pra outro, fazendo com que esse que “matou” receba recursos para melhorar seu personagem e consequentemente deixando-o mais forte e fortificando as chances do time de vencer (KURTZ, 2017).

Quitters seriam as pessoas que saem do jogo no meio da partida, vem do inglês *quit*, que é o nome da opção nos jogos em que se clica para sair do jogo. E por ser um jogo online e competitivo que depende da equipe essa atitude é altamente danosa para a vitória do time, pois seria comparado, em um jogo de futebol por exemplo, se o goleiro simplesmente decidisse sair de campo por conta própria (BARROS, 2011).

Figura 19: postagem de jogador frustrado com *rages*.

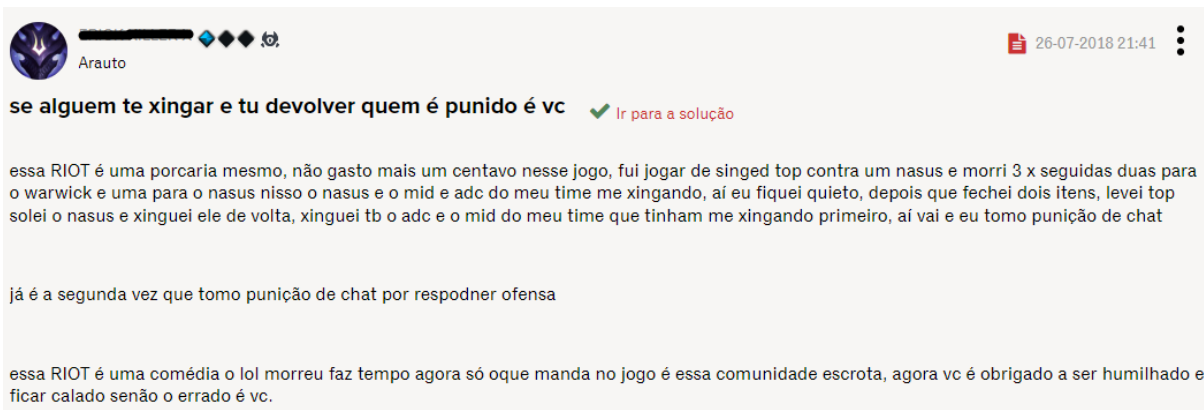


Fonte: fórum oficial do *LoL*.

Aqui temos os casos mais comuns de reclamações, os *rages* (*rage* = fúria; *rages* = enfurecer-se), que seria ódios gratuitos enviados a outros jogadores, que se utilizam de palavras fortes com fim de diminuir a outra pessoa, principalmente as habilidades dentro do jogo, se utilizando de insultos ofensivos (KURTZ, 2017).

“Estava em uma partida, onde desde a seleção de campeões 2 jogadores começaram a me zoar, dentro de jogo tbm, continuou com os xingamentos e tals, e dps 3 jogadores começaram a me xingar/humilhar [...]”.

Figura 20: reclamação de jogador ao sistema punitivo.



Fonte: fórum oficial do *LoL*.

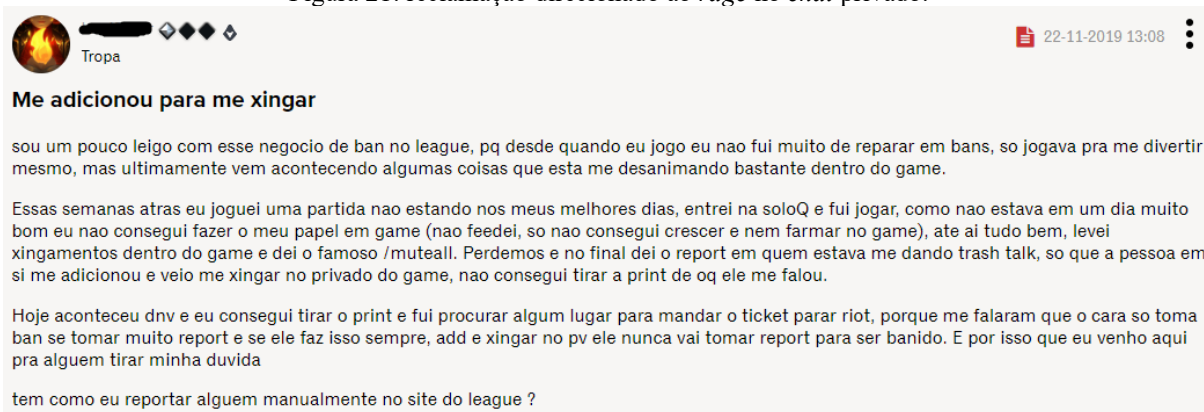
Aqui vemos o caso de uma pessoa devolvendo os insultos a pessoa que lhe insultou anteriormente, mas pelo o que ele narra quem leva a punição é ele e os que lhe ofenderam antes não receberam punição alguma.

“[...] solei o nasus e xinguei ele de volta, xinguei tb o adc e o mid do meu time que tinham me xingando primeiro, aí vai e eu tomo punição de chat

já é a segunda vez que tomo punição de chat por respodner ofensa

essa RIOT é uma comédia o lol morreu faz tempo agora só oque manda no jogo é essa comunidade escrota, agora vc é obrigado a ser humilhado e ficar calado senão o errado é vc.”.

Figura 21: reclamação direcionado ao *rage* no *chat* privado.



Fonte: fórum oficial do *LoL*.

Aqui temos o caso de uma pessoa ter xingado no jogo, só que como uma medida de não ser atingido o jogador se utilizou do comando “*/muteall*”, algo disponibilizado no jogo com fim de não ver mais nenhuma mensagem dentro do *chat* do jogo. Contudo o indivíduo adicionou o reclamante no social, com fim de na conversa privada dele expressar seu ódio por meio de xingamentos (RIOT, 2022).

“[...] dei o report em quem estava me dando trash talk, so que a pessoa em si me adicionou e veio me xingar no privado do game [...]”.

Notamos também que a vítima da agressão pergunta no fórum como denunciar a pessoa por fora do jogo, com esse tópico já sendo explicado anteriormente que seria por meio dos *tickets*.

“[...] tem como eu reportar alguém manualmente no site do league?”

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Como vimos é muito fácil a propagação de atitudes negativas e violentas pela internet, não importando o meio, seja nas redes sociais, seja nos jogos (principal foco da pesquisa), pois a diferença entre o mundo real e o mundo virtual é ínfima em relação a crimes que podem ser cometidos de forma escrita ou oral, pois no virtual é até mais facilitada por conta do anonimato superficial da conduta e da fácil transmissão da mensagem.

Contudo vimos que esse anonimato pode ser quebrado, pois o poder judicial pode exigir dos servidores, em caso de ação judicial, a identificação do indivíduo causador de dano. Essa identificação pode ser por meio de IP, caso o provedor não tenha muito acesso as informações da pessoa, ou, como vimos no caso do *League of Legends*, podemos ter nome e e-mail também do responsável, já que é expresso nos termos de uso e política de privacidade do jogo que esses dados devem ser dados a empresa com o fim de identificação do sujeito e que podem ser disponíveis as questões legais. E caso a empresa não faça a disponibilização a justiça esta será responsabilizada pelo ato ilícito do usuário de acordo com Teixeira e outros doutrinadores vistos na pesquisa.

Foi visto também que a própria *Riot* já se pronunciou quanto sua responsabilidade e institutos legais, onde no não expressa nada sobre as atitudes do usuário e ainda versa sobre a possibilidade da entrega de dados quando se tratar de condutas legais, pois ele é mero servidor de jogos, um tipo de provedor de conteúdo, não sendo responsável pelo que os usuários postam ou como interagem dentro do meio social do jogo. Claro que a empresa não fica de braços cruzados pois já implementou meios de combate as violências dentro da comunidade, não apenas com o que já está visível atualmente, mas também há um longo caminho de pesquisa de opiniões da comunidade (por meio dos fóruns e eventos).

Sendo assim pode se inferir que a Empresa *RIOT* tem tentado e por vezes conseguido contribuir para que esse tipo de atitude seja combatido reforçando o que o seu próprio código de conduta a que todos os usuários tem acesso ao se cadastrar na plataforma, mesmo que às vezes ela falhe no seu atendimento aos *tickets* por conta muito provavelmente da alta demanda, tendo em vista a popularidade que o jogo alcançou, resta comprovado em seus *feedbacks* a

mostra de que a mesma nunca deixa de prestar serviços para combater, o próprio código de conduta e termos de uso são uma prova disso. Além de ele ser um mero canal aos usuários.

Assim, o jogador que proferir algo que case lesão a alguém será penalizado pelo jogo primeiramente, e caso o lesado ache insuficiente poderá entrar com ação apropriada contra a pessoa em si e se for entendimento desta contra a Empresa proprietária do Jogo. O indivíduo que lesiona o direito do outro dentro do *LoL* tanto pode responder penalmente, como civilmente na esfera extracontratual (por pratica de ato ilícito que causa danos a outrem) tanto na esfera contratual (por conta da quebra do contrato efeito com a empresa – código de conduta e termos de uso).

O único problema então que resta seria o da figura do anonimato dos *nicknames*, só que como vimos os dados fornecidos ao usuário podem ser fornecidos pela empresa, sendo assim o judiciário terá acesso a nome, *e-mail* e telefone de quem lesa direito de outrem, além do IP do computador do agressor.

Nota-se que, assim como no mundo real, a vida virtual também tem seus altos e baixos em relação as interações sociais. Dentro das comunidades de *LoL* temos igualmente a figura da união, paciência e empatia para com o outro, mas também temos o contrário, onde o cenário estressante de uma competição causa de um time contra o outro, assim como os reflexos dentro do próprio time, também que gera desunião e dano ao direito alheio.

A legislação já é bem clara quanto a isso, pois os tribunais atribuem o meio digital como um canal diferenciado da pratica dos crimes cabíveis a ele, sendo a aplicação da lei fácil aos casos virtuais ficando difícil apenas sua aplicação. Porem quando a esse último quesito a *Riot Games* se mostrou bastante eficiente na identificação para aplicação de penalidades da legislação regional, mas não somente isso, já que também implementou suas próprias formas de punição e combate.

Agora só restaria saber se mesmo com todos esses mecanismos a lei seria aplicada em casos graves, ou se a lei não faria nada por conta do próprio sistema de punições do *LoL*, se ele seria realmente efetivo contra crimes como racismo, homofobia e outros do mesmo cunho onde se ataca o aspecto pessoal de um grupo inteiro. Sendo essa questão uma das recomendações para aprofundamentos de trabalho posteriores, sobre os casos de ataques baseados em preconceitos e se a lei seria realmente efetiva ou se as punições internas do aplicativo seriam suficientes.

REFERÊNCIAS

BARBOZA, Eduardo; SILVA, A. A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame. **5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo**, p. 1-16, 2014.

BARROS, Carla. Interações e alteridade nas apropriações de redes sociais e games: um estudo em Lan House popular. *ILUMINURAS*, v. 12, n. 27, 2011. DOI: <https://doi.org/10.22456/1984-1191.21087>.

BRASIL. Decreto-lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. Código Penal. Diário Oficial da União, Rio de Janeiro, RJ, 1940. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm >.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 1988. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm >.

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, 1989. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l7716.htm >.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2002. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm >.

BRASIL. SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL. Ação direta de inconstitucionalidade por omissão nº 26/DF – Distrito Federal. Relator: Celso de Mello. 2013. Disponível em: < <https://portal.stf.jus.br/processos/detalhe.asp?incidente=4515053> >.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2014. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm >.

BRASIL. Lei nº 13.185, de 6 de novembro de 2015. Institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying). Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2015. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13185.htm >.

CARVALHO, Evelise Galvão de. Cyberbullying em jogos online – categorização dos conteúdos, levantamento nacional dos jogadores e perfil das vítimas. abril de 2014. Disponível em: < <https://tede.utp.br/jspui/handle/tede/1366> >.

CRESPO, Marcelo Xavier de F. Crimes digitais. Editora Saraiva, 2011. E-book. ISBN 9788502136663. Disponível em: < <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502136663/> >.

DAMÁSIO, David Willian Pinheiro. **Marketing digital e a conduta nos jogos online: estudo de caso do Acampamento Yordle no League of Legends**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

FERREIRA, Jéssica Barbosa; MARCHI JÚNIOR, Wanderley. “Bem-vindos à Summoner’s Rift”: apontamentos sobre o processo de profissionalização do League of Legends. *Journal of*

Physical Education, v. 32, 2022.

FIORILLO, Celso Antônio P.; CONTE, Christiany P. Crimes no meio ambiente digital. Editora Saraiva, 2016. E-book. ISBN 9788547204198. Disponível em: <
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547204198/>>.

FONSECA FILHO, Clézio. **História da computação: O Caminho do Pensamento e da Tecnologia**. EDIPUCRS, 2007.

JESUS, Damásio D. Direito penal: parte especial (arts. 121 a 183). v.2. Editora Saraiva, 2015. E-book. ISBN 9788502619302. Disponível em: <
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502619302/>>.

JESUS, Damásio Evangelista D.; ESTEFAM, André Araújo L. Direito Penal 1 - parte geral. Editora Saraiva, 2020. E-book. ISBN 9788553619849. Disponível em: <
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788553619849/>>.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. A ÉTICA DOS COMPUTADORES E A ÉTICA DOS GRIEFERS NOS JOGOS LEAGUE OF LEGENDS E DOTA 2. Metagame: panoramas dos game studies no Brasil / Thiago Falcão; Daniel Marques (Orgs.) – São Paulo: Intercom, 2017, p. 131–150.

LAIGNIER, Pablo. Breve história dos computadores e do ciberespaço: uma abordagem conceitual. **Anais do 6º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho**, 2008.

MARTINS, Jilia Diane, e Francieli Rech. A RESPONSABILIDADE CIVIL E CRIMINAL NOS CRIMES VIRTUAIS. Interfaces Científicas-Direito 6.2 (2018): 63-74. DOI - 10.17564/2316-381X.2018v6n2p75-86.

REIS, Leoncio José de Almeida, e CAVICHIOLLI, Fernando Renato. “Dos Single aos Multiplayers: A História dos Jogos Digitais”. LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, vol. 17, no 2, junho de 2014, p. 312–50. DOI.org (Crossref), <
<https://doi.org/10.35699/1981-3171.2014.858>>.

RIOT GAMES Inc. (2022) League of Legends. Riot Games. California, US. Disponível em:

<
<https://br.leagueoflegends.com/pt/featured/honor>>;
<
<https://forums.comunidades.riotgames.com/t5/Brasil/ct-p/Brasil>>;
<
<https://forums.comunidades.riotgames.com/t5/LOL-Outros-Assuntos-de-LoL/Remover-Filtro-de-Linguagem-no-chat/td-p/346618>>;
<
<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br>>;
<
<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/115008474148-Honra-Perguntas-Frequentes>>;
<
<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/4405479481363-Como-silenciar-e-bloquear-pessoas>>;
<
<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>>;
<
<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/event/league-of-legends-code-of-conduct/>>;
<
<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>>;
<
<https://www.riotgames.com/pt-br/privacy-notice-BR>>;
<
<https://www.riotgames.com/pt-br/quem-somos>>;
<
<https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR>>;

SANTOS, Christiano J. Crimes de Preconceito e de Discriminação, 2ª EDIÇÃO. Editora Saraiva, 2013. E-book. ISBN 9788502113114. Disponível em: < <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502113114/> >.

TARTUCE, Flávio. Direito Civil - Direito das Obrigações e Responsabilidade Civil - Vol. 2. Grupo GEN, 2021. E-book. ISBN 9788530993757. Disponível em: < <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788530993757/> >.

TEIXEIRA, Tarcisio. Direito Digital e Processo Eletrônico. Editora Saraiva, 2022. Disponível em: < <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555596946/> >.

REFERÊNCIAS DE IMAGENS

FIGURA 7: *TICKET*. Disponível em: < <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/requests/new> >.

FIGURA 8: RESPOSTA AO *TICKET*. Disponível em: < <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/requests> >.

FIGURA 9: HONRAR COLEGA DE EQUIPE. Disponível em: < <https://br.leagueoflegends.com/pt/featured/honor> >.

FIGURA 13 E 14: MUTE PLAYER. Disponível em: < <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/4405479481363-Como-silenciar-e-bloquear-pessoas> >.

FIGURA 18: POSTAGEM DE JOGADOR FRUSTRADO COM SISTEMA DE PUNIÇÕES. Disponível em: < <https://forums.comunidades.riotgames.com/t5/League-of-Legends/ct-p/League-of-Legends> >.

FIGURA 19: POSTAGEM DE JOGADOR FRUSTRADO COM RAGES. Disponível em: < <https://forums.comunidades.riotgames.com/t5/League-of-Legends/ct-p/League-of-Legends> >.

FIGURA 20: RECLAMAÇÃO DE JOGADOR AO SISTEMA PUNITIVO. Disponível em: < <https://forums.comunidades.riotgames.com/t5/League-of-Legends/ct-p/League-of-Legends> >.

FIGURA 21: RECLAMAÇÃO DIRECIONADO AO RAGE NO CHAT PRIVADO. Disponível em: < <https://forums.comunidades.riotgames.com/t5/League-of-Legends/ct-p/League-of-Legends> >.

Reatente das imagens foram de autoria própria do autor, se utilizando de prints da tela do jogo (local de pesquisa).