



UNIVERSIDADE DO VALE DO TAQUARI  
CURSO DE DIREITO

**O CRIME DE RACISMO NO UNIVERSO DOS JOGOS ONLINE**

Anderson Luis Beschorner



Anderson Luis Beschorner

## **O CRIME DE RACISMO NO UNIVERSO DOS JOGOS ONLINE**

Artigo acadêmico apresentado no componente curricular Trabalho de Curso II – Monografia ou Artigo, do Curso de Direito, da Universidade do Vale do Taquari – Univates, como parte da exigência para a obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Me. Marcio de Abreu Moreno

Lajeado/RS, junho de 2023

Anderson Luis Beschorner

## **O CRIME DE RACISMO NO UNIVERSO DOS JOGOS ONLINE**

A Banca Examinadora abaixo aprova o Artigo apresentado no componente curricular Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Direito, da Universidade do Vale do Taquari - Univates, como parte da exigência para a obtenção do título de Bacharel em Direito:

Prof. Me. Marcio de Abreu Moreno - orientador  
Universidade do Vale do Taquari - Univates

Profa. Me. Elisabete Cristina Barreto Müller  
Universidade do Vale do Taquari - Univates

Sra. Nadini da Silva  
Universidade do Vale do Taquari - Univates

Lajeado/RS, junho de 2023

*Aos grandes amigos que fiz nos jogos online, que provam que existem pessoas virtuosas em todos os lugares, e que juntos podemos fazer a diferença.*

# SUMÁRIO

<b>LISTA DE FIGURAS</b>	<b>6</b>
<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>7</b>
<b>2. CONTEXTO HISTÓRICO DO CRIME DE RACISMO NO BRASIL</b>	<b>9</b>
<b>2.1 O racismo pós-escravidão no Brasil do século XIX</b>	<b>9</b>
<b>2.2 O ordenamento penal brasileiro no combate ao racismo no século XX e o protagonismo da CF/88</b>	<b>11</b>
<b>2.3 A lei de racismo e o crime de injúria racial previsto no Código Penal</b>	<b>15</b>
<b>3. JOGOS ONLINE E O RACISMO</b>	<b>18</b>
<b>3.1 A desinibição online como ferramenta precursora do ódio e discriminação racial</b>	<b>19</b>
<b>3.2 As formas de comunicação criminosas no universo dos jogos online</b>	<b>23</b>
<b>3.3 A (im)punibilidade dos crimes cometidos no universo dos jogos online</b>	<b>30</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>36</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>38</b>

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1 - Chat virtual de League of Legends</b>	<b>24</b>
<b>Figura 2 - Interface de denúncia de jogador</b>	<b>26</b>
<b>Figura 3 - Ticket enviado ao suporte do jogador</b>	<b>28</b>
<b>Figura 4 - Resposta ao ticket pelo suporte do jogador</b>	<b>28</b>
<b>Figura 5 - Sistema de denúncias do site da Riot Games</b>	<b>29</b>

# O CRIME DE RACISMO NO UNIVERSO DOS JOGOS ONLINE

Anderson Luis Beschorner

**Resumo:** Os jogos *online* têm se tornado uma forma popular de entretenimento e interação social, proporcionando aos jogadores a oportunidade de se envolverem em ambientes virtuais e competirem com pessoas de todo o mundo. No entanto, juntamente com essa expansão tecnológica, também surgiram preocupações sobre o comportamento prejudicial e discriminatório de alguns jogadores nos ambientes virtuais. Este artigo tem como objetivo analisar o crime de racismo presente nos jogos *online*, com enfoque no jogo League of Legends, bem como a sua trajetória histórica no Brasil e suas formas de combate previstas no ordenamento jurídico brasileiro. A fim de realizar essa análise, adotou-se uma abordagem qualitativa, utilizando a interpretação e análise de dados por meio de pesquisa bibliográfica e documental. O método dedutivo foi utilizado para conduzir as investigações. O principal propósito deste estudo é identificar os motivos subjacentes à baixa punibilidade dos crimes de racismo nos jogos *online*. A necessidade de explorar esse tema surge dos avanços tecnológicos e da globalização, que têm provocado mudanças radicais nos meios de interação social. Essas mudanças, combinadas com a facilidade de cometer crimes no ambiente cibernético, resultaram na expansão dos delitos praticados no mundo físico para o universo virtual, inclusive dos jogos *online*.

**Palavras-chave:** Crime Virtual. Racismo. Jogos *online*. Direito Penal.

## 1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos são frequentemente notícias de primeira página devido ao seu conteúdo, muitas vezes pelas características violentas ou por suas qualidades supostamente viciantes. Esta crescente visibilidade dos jogos na esfera pública levou a um notável aumento de estudos relacionados aos jogos virtuais, que crescem em complexidade a cada ano. No entanto, são poucos os que estão relacionados ao reconhecimento do conteúdo racista presente neste universo.

De acordo com a 9ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), realizada em 2022, o Brasil teve um aumento significativo no número de jogadores de jogos eletrônicos. Um dos principais impulsionadores desse crescimento é a acessibilidade aos jogos eletrônicos no país. Com o avanço da tecnologia e a disseminação da internet, é possível desfrutar de uma ampla variedade de jogos em diferentes plataformas, como computadores, consoles e dispositivos móveis. Além disso, a redução dos preços dos consoles e jogos tem tornado essa forma de entretenimento mais acessível a um número maior de pessoas.

Outro aspecto relevante é a mudança na percepção cultural dos videogames. Anteriormente vistos como uma forma de entretenimento exclusivamente voltada para crianças e adolescentes, os jogos eletrônicos têm conquistado pessoas de todas as

faixas etárias. Essa mudança de percepção é resultado da crescente complexidade e sofisticação dos jogos, que oferecem experiências imersivas e emocionantes, capazes de envolver e entreter pessoas de diferentes idades.

Essa transformação cultural também reflete nos eventos e campeonatos de *eSports*, que têm ganhado destaque e atraído um grande público, tanto presencialmente quanto por meio de transmissões *online*. Além de proporcionar uma experiência emocionante, os esportes eletrônicos se tornaram uma indústria em crescimento, com oportunidades de patrocínio, premiações significativas e uma base de fãs cada vez mais apaixonada. Ser jogador profissional de *eSports* é agora uma opção de carreira viável e desejada por muitos jogadores talentosos, oferecendo a oportunidade de competir em níveis elevados e obter sucesso profissional nesse campo em expansão. Essa evolução na percepção dos videogames como uma forma legítima de entretenimento, competição e carreira tem impulsionado ainda mais a popularidade dos jogos eletrônicos.

Dessa forma, com o aumento do número de jogadores somado a apatia das empresas desenvolvedoras ou proprietárias dos jogos eletrônicos *online* em relação aos crimes que ocorrem dentro deste universo, demonstra a fragilidade dos sistemas de punição aos jogadores. Juntamente com isso, temos a deficiência do sistema de justiça na apuração e no combate aos crimes de ódio e racismo praticados neste ambiente, que são fatores capazes de aprofundar amplamente a discriminação racial no país.

Primeiramente, foi desenvolvida a abordagem do contexto histórico do crime de racismo no Brasil, juntamente com uma análise das formas de combate ao crime previstas no ordenamento penal e na Constituição Federal de 1988. Posteriormente, foram objetos de estudo sobre a propagação do racismo nos jogos *online*, investigando o comportamento das empresas em relação a esses crimes praticados dentro dos jogos, com enfoque no comportamento da empresa *Riot Games*, desenvolvedora do jogo *League of Legends*. Ao final, foram elencados fatores que contribuem para a baixa punibilidade dos criminosos que praticam os crimes de racismo nos jogos *online* e apresentadas possíveis soluções para diminuir os índices desses crimes.

## 2. CONTEXTO HISTÓRICO DO CRIME DE RACISMO NO BRASIL

### 2.1 O racismo pós-escravidão no Brasil do século XIX

A assinatura da Lei Áurea em 1888, que teoricamente deveria ter marcado o fim da escravidão no Brasil, não se traduziu em mudanças significativas nas estruturas sociais do país. Embora tenha sido um marco importante na história do Brasil, sua promulgação não significou o fim imediato da escravidão. A liberdade dos escravos não foi acompanhada por nenhuma política efetiva de inclusão social ou econômica, o que levou muitos ex-escravos a continuarem em condições de exploração e miséria.

Além disso, a Lei Áurea não foi acompanhada por nenhuma reforma agrária significativa, desta forma, muitos ex-escravos não tinham acesso à terra para cultivar e, portanto, estavam condenados a permanecer nas mesmas condições de pobreza e exclusão social que experimentavam antes da abolição, como destaca Gilberto Freyre (2006, p. 308), "o negro livre não encontrou lugar na sociedade livre, senão como um ser sem direitos, sem tutela e sem apoio". Após a abolição, muitos ex-escravos ficaram sem trabalho, sem acesso à educação e a outros recursos básicos, sendo relegados a empregos mal remunerados e condições precárias de vida, enquanto os brancos mantinham o controle da economia e das instituições políticas, conforme reforça o historiador João José Reis (2008, p. 158), "a abolição não foi seguida por uma ampla reforma política que garantisse a igualdade de direitos, e os negros ainda enfrentaram muitas barreiras para se tornarem cidadãos plenos".

Outra forma de racismo pós-escravidão, foi a segregação racial que ocorria descaradamente em escolas, igrejas e outros espaços públicos, fazendo com que os negros deixassem de frequentá-las e criassem suas próprias instituições, como a capoeira, a umbanda e o candomblé. A capoeira sempre foi vista pelas elites brasileiras como uma prática violenta e perigosa, associada à criminalidade e à subversão. Dessa forma, as autoridades passaram a reprimir a capoeira com base em leis que proibiam a vagabundagem e jogos de azar, que eram frequentemente usadas como pretexto para prender e punir capoeiristas, considerados elementos perigosos e indesejáveis na sociedade brasileira (BARRETO JÚNIOR, 2010, p. 82). Por sua vez, as práticas religiosas eram criminalizadas sob a alegação de que representavam uma ameaça à ordem pública e à moralidade cristã. Os praticantes dessas religiões eram perseguidos, presos e torturados, e suas práticas eram proibidas por lei. Essa repressão fez parte de uma estratégia mais ampla de manutenção do poder branco sobre a população negra, que incluía a negação de direitos básicos e o impedimento

de sua participação na vida política e social do país (MARQUES, 2014, p. 2).

A ciência, através de teorias científicas que afirmavam a suposta inferioridade biológica e intelectual dos negros, desempenhou um enorme papel na intensificação da exclusão social e da discriminação racial. Uma das teorias mais influentes nesse sentido foi a do determinismo biológico, uma teoria surgida no final do século XVIII, mas que ainda foi amplamente utilizada após a abolição da escravatura para legitimar a hierarquização racial e a marginalização dos negros na sociedade brasileira. Outra teoria que ganhou força no Brasil no final do século XIX, foi a teoria do “embranquecimento”, que propunha que, para se alcançar o progresso e o desenvolvimento, era necessário o branqueamento da população por meio da miscigenação entre brancos e negros. Segundo essa teoria, quanto mais branco fosse um indivíduo, maiores seriam suas chances de ascender socialmente. Nesse contexto, surgiram diversas medidas governamentais e políticas públicas que, de acordo com Mattos (2010, p. 68) “incentivaram a vinda de imigrantes europeus e restringiram a entrada de negros, criando leis que visavam a limitação da entrada de escravos africanos e a imposição de cotas de imigração europeia”.

O racismo também se manifestou na cultura e na produção artística. Na literatura, é possível encontrar diversos exemplos de autores brancos que retratavam os personagens negros de maneira estereotipada e preconceituosa. Segundo Rocha (2014, p. 62), “um exemplo disso é a obra 'O Mulato' (1881), de Aluísio Azevedo, que descreve um personagem negro como um ser inferior e desprovido de inteligência, o que reflete a visão de muitos escritores da época”. Na pintura, a representação dos negros era frequentemente reduzida a meros objetos decorativos, sem personalidade própria. De acordo com o estudo de Maia (2010, p. 37), “os quadros retratavam cenas cotidianas, como a vida nas fazendas, e os negros eram retratados como parte da paisagem, sem destaque ou individualidade”. Alguns artistas, como Debret e Rugendas, que visitaram o Brasil na época, procuraram retratar os negros de forma mais realista, mas mesmo assim muitas vezes reforçaram estereótipos e preconceitos (RAMOS, 2015, p. 78). Além disso, a cultura popular também contribuía para a perpetuação do racismo. O teatro de revista, por exemplo, apresentava personagens negros de forma caricata, com maquiagem exagerada e falas estereotipadas, reforçando a ideia de que os negros eram inferiores e cômicos. Segundo Silveira (2012, p. 45), “essa representação estereotipada e preconceituosa dos negros na cultura popular tem efeitos duradouros e nocivos na sociedade, perpetuando o racismo e a discriminação”.

Assim, mesmo após a abolição da escravatura, o Brasil ainda era um país

profundamente marcado pela desigualdade racial, com os negros sendo marginalizados em todas as esferas da sociedade, como defende o historiador João José Reis (2011), a abolição não trouxe a libertação plena aos negros, mas sim um processo de exclusão e marginalização: "A abolição foi uma negação da cidadania, na medida em que os libertos foram expulsos das áreas urbanas e não lhes foram oferecidas condições para se integrarem na sociedade." (REIS, 2011, p. 170). Portanto, é fundamental reconhecer que a abolição da escravatura não representou a superação do racismo no Brasil. Pelo contrário, a luta pela igualdade racial se tornou ainda mais urgente após o fim do sistema escravocrata, já que os negros foram deixados à margem da sociedade e continuaram sendo vítimas de violência, discriminação e exclusão.

## **2.2 O ordenamento penal brasileiro no combate ao racismo no século XX e o protagonismo da CF/88**

O ordenamento penal brasileiro demorou a reconhecer a gravidade do racismo e a necessidade de combatê-lo. A Constituição Federal de 1934 foi a primeira a proibir explicitamente o preconceito racial, ao estabelecer o princípio da igualdade em seu artigo 113. No entanto, a mesma Constituição também incentivava a eugenia, que visava selecionar indivíduos com características genéticas específicas, o que gerava contradições. Essas incongruências contribuíram para a criação do mito da democracia racial no Brasil, que negava a existência de preconceito e discriminação, retardando a implementação de políticas públicas de combate ao racismo. Silveira (2006) destaca que "A Constituição Federal de 1934, embora tenha consagrado o princípio da igualdade perante a lei, também refletia as contradições sociais da época, ao permitir a promoção da eugenia. Isso evidencia as incongruências presentes no ordenamento jurídico brasileiro em relação à questão racial".

Posteriormente, a Constituição de 1937, promulgada em meio à Segunda Guerra Mundial, reduziu a celebração do princípio da igualdade a uma afirmação breve e genérica da igualdade perante a lei. Esse momento histórico de transformações e restrições de direitos refletiu uma abordagem mais controladora e autoritária do Estado.

Somente em 1951, com a promulgação da Lei Afonso Arinos (Lei nº 1.390/1951), foram dados os primeiros passos no combate ao racismo, ao tipificar como contravenção penal a recusa de atendimento em estabelecimentos comerciais

ou de prestação de serviços abertos ao público com base em características pessoais de raça e cor. No entanto, a lei recebeu críticas por suas punições brandas, como prisão simples por até um ano, multa ou exoneração de cargo público. Além disso, as condutas tipificadas eram específicas, o que limitava a abrangência da lei e dificultava a penalização de atos racistas que não estivessem previstos explicitamente, dessa forma a lei não teve o impacto esperado na época, uma vez que o racismo continuou a ser praticado de forma velada e institucionalizada.

Ramos (2015) argumenta que a Lei Afonso Arinos foi um marco importante na luta contra o racismo no Brasil, porém, a lei se mostrou ineficaz devido à falta de sanções adequadas para os infratores e a falta de medidas satisfatórias para as vítimas, dentre outros fatores.

No ano de 1967 foi promulgada uma nova Constituição que incorporou a Lei Afonso Arinos, estabelecendo, de forma marcante, penalidades para atos de racismo. Foi a primeira vez que uma Carta Magna previu explicitamente sanções para essas práticas discriminatórias.

Em 1968 o Brasil promulgou, através do Decreto nº 65.810, a Convenção Internacional sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação Racial comprometendo-se a adotar medidas eficazes para combater o racismo e a discriminação racial. Uma das principais contribuições da Convenção para o combate ao racismo, foi o reconhecimento de que a discriminação racial não se limita a ações individuais de racismo, mas também pode ser institucional, estrutural e sistemática, quando a discriminação racial pode ser encontrada em práticas, políticas e normas que aparentemente não têm a intenção de discriminar, mas que acabam por ter um impacto desproporcionalmente negativo sobre determinados grupos étnicos ou raciais.

Para enfrentar essa forma de discriminação, a Convenção exigiu que os Estados Partes adotassem medidas positivas para garantir que os grupos raciais e étnicos discriminados pudessem desfrutar de seus direitos de forma igualitária. Essas medidas poderiam incluir políticas de ação afirmativa, cotas para acesso a determinadas vagas ou serviços, e outras iniciativas que visassem garantir a igualdade de oportunidades para todos.

Clóvis Moura, em seu livro "O racismo no Brasil" (1977), argumenta que a ratificação da Convenção Internacional sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação Racial pelo Brasil, foi apenas uma demonstração de boa vontade política, uma vez que a realidade demonstrava o contrário:

até o Estado. As soluções apresentadas até agora se mostraram inócuas, revelando que a ratificação da Convenção Internacional sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação Racial em 1968 foi mais uma demonstração de boa vontade política do que uma ação prática para combater o racismo (MOURA, 1977, p. 100).

Em conformidade com a Convenção, o incentivo ao racismo foi estabelecido como crime contra a segurança nacional no Artigo 36, inciso VI, da Lei nº 6.620/1978, que posteriormente foi ampliado pela lei nº 7.170/1983, que em seu artigo 22, inciso II, estabeleceu como crime a promoção pública de discriminação racial, incitação à violência entre classes sociais e perseguição religiosa.

É apenas na Constituição Federal de 1988 que encontramos protagonismo real de combate ao racismo no Brasil. Em primeiro lugar, a Carta Magna reconheceu a igualdade entre todas as pessoas, independentemente de sua cor de pele ou de sua origem étnica, estabelecendo em seu artigo 5º, caput, que "todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza" (BRASIL, 1988). De acordo com Oliveira (2016), a cláusula de igualdade presente na Constituição Federal de 1988 desempenha um papel fundamental no enfrentamento do racismo institucional, que se manifesta através de práticas discriminatórias por parte de instituições públicas e privadas.

Ainda em seu artigo 5º, nos seus incisos, a CF/88 estabelece disposições fundamentais para combater a discriminação e promover a igualdade. O inciso XLI prevê que "a lei punirá qualquer discriminação atentatória dos direitos e liberdades fundamentais" (BRASIL, 1988). Além disso, o inciso XLII determina a imprescritibilidade do crime de racismo. Conforme destacado por Nucci (2021), a impossibilidade de prescrição resulta da gravidade do crime e da necessidade de assegurar o direito fundamental à igualdade e à dignidade humana.

O artigo 68 do Ato das Disposições Constitucionais Transitórias (ADCT), inserido na CF, estabelece medidas concretas para garantir a igualdade racial no Brasil. Por meio desse dispositivo, a União deve demarcar as terras ocupadas pelos remanescentes de comunidades dos quilombos e titular-lhes definitivamente o domínio e a posse. De acordo com a obra "Crimes de Racismo Teoria e Prática" de Silva e Silva:

A demarcação das terras ocupadas pelos remanescentes de comunidades quilombolas é um importante instrumento de preservação da memória e da cultura dessas comunidades, bem como de garantia da sua sobrevivência como grupos diferenciados. A demarcação reconhece a sua luta pela liberdade e pela

resistência contra a escravidão, além de garantir a reparação histórica pelos danos causados pela discriminação racial (SILVA e SILVA, 2020, p. 29).

A Constituição Federal de 1988 também foi inovadora ao estabelecer um posicionamento mais protetor no combate ao racismo em relação aos povos pré-colombianos, garantindo medidas e direitos que visam preservar suas culturas, terras e identidades. Por meio do artigo 231, reconhece-se a posse permanente das terras indígenas, bem como o direito à utilização dos recursos naturais presentes nessas áreas, sendo responsabilidade do Estado brasileiro demarcar, proteger e garantir o respeito aos limites destas terras. No entanto, é importante ressaltar que tanto as medidas estabelecidas pelo artigo 68 do ADCT quanto o reconhecimento dos direitos dos povos indígenas pelo artigo 231 da Constituição Federal enfrentam obstáculos em sua implementação. Esses obstáculos abrangem desde a falta de recursos destinados à demarcação e fiscalização adequadas até a resistência de interesses contrários, incluindo invasões por parte de terceiros, tais como grileiros, fazendeiros e empresas exploradoras de recursos naturais.

Além disso, a Constituição de 1988 também estabelece medidas para combater a discriminação no mercado de trabalho. Em seu artigo 7º, inciso XXX, proíbe a discriminação salarial e de critérios de admissão por motivo de sexo, idade, cor ou estado civil. Oliveira (2021) destaca que a discriminação racial no mercado de trabalho é uma violação dos direitos humanos e uma das formas mais cruéis de exclusão social. De acordo com o autor, negros são sistematicamente preteridos em processos seletivos e recebem salários menores do que os brancos, mesmo quando têm as mesmas qualificações e desempenho. É fundamental que a sociedade brasileira reconheça o racismo estrutural que permeia o mercado de trabalho e atue para promover a igualdade de oportunidades.

Por fim, a Constituição em seu artigo 208, atenta ao acesso à educação, que é sabidamente um dos principais meios de promoção da igualdade e deve ser acessível a todas as pessoas, independentemente de sua raça. Uma medida que é fundamental para combater a segregação racial que existe nas escolas e também o racismo estrutural presente na sociedade brasileira, promovendo o pleno desenvolvimento das pessoas negras no país, conforme defende Barros: "O acesso à educação é um direito constitucional que tem como finalidade promover a igualdade e garantir o pleno desenvolvimento das pessoas, especialmente das pessoas negras que, historicamente, foram alijadas do processo educacional e privadas do acesso à informação" (BARROS, 2016, p. 35).

Contudo, apesar da excelência do texto constitucional, que estabeleceu o Brasil como uma nação livre de preconceitos raciais, na prática, a deficiência de políticas públicas que promovam a equidade racial permaneceu após a promulgação da Constituição Federal, manifestando-se em diversas formas, desde a exclusão de negros em espaços de poder e decisão até a violência policial, seja em abordagens discriminatórias, prisões arbitrárias ou até mesmo em casos de homicídios cometidos por agentes do Estado.

### **2.3 A lei de racismo e o crime de injúria racial previsto no Código Penal**

O ordenamento penal brasileiro, cuja principal fonte é o Código Penal em vigor desde 1940, passou por relevantes modificações para adequar-se aos princípios e à hermenêutica estabelecidos pela Constituição Federal de 1988. Essas alterações tiveram impacto significativo no âmbito penal, destacando-se os artigos 4º, inciso VIII, e 5º, inciso XLII da Constituição.

O artigo 4º, inciso VIII, da Constituição estabelece a não-discriminação como um dos princípios fundamentais da República Federativa do Brasil. Tal princípio repudia qualquer forma de discriminação, seja ela de natureza racial, étnica, religiosa, de gênero ou outra. Em consonância com esse princípio, o Código Penal passou a tratar com maior rigor os crimes de racismo, refletindo a importância de combater essa forma de discriminação e promover a igualdade racial.

Por sua vez, o artigo 5º, inciso XLII, da Constituição estabelece que a prática do racismo constitui crime inafiançável e imprescritível, sujeito à pena de reclusão, conforme a lei. Essa disposição busca coibir e punir de forma mais severa as condutas racistas, reconhecendo a gravidade desses atos e a necessidade de uma resposta efetiva por parte do Estado.

Nesse sentido, a Lei de Racismo Brasileira, nº 7.716/1989, também conhecida como Lei Caó, foi criada para recepcionar a Constituição Federal de 1988 e continua vigente até os dias atuais. No entanto, vale ressaltar que ocorreram modificações posteriores por meio das leis 8.081/1991, 8.882/1994, 9.459/1997, 12.288/2010, 12.735/2012 e 14.532/2023, as quais trouxeram ajustes e atualizações à legislação de combate ao racismo no país. Entre as diversas contribuições desta lei no enfrentamento do racismo, destaca-se o seu artigo 20, que traz disposições fundamentais. A seguir, apresentamos a transcrição completa deste artigo:

Art. 20. Praticar, induzir ou incitar a discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional.  
Pena: reclusão de um a três anos e multa.

§ 1º Fabricar, comercializar, distribuir ou veicular símbolos, emblemas, ornamentos, distintivos ou propaganda que utilizem a cruz suástica ou gamada, para fins de divulgação do nazismo.  
Pena: reclusão de dois a cinco anos e multa.

§ 2º Se qualquer dos crimes previstos neste artigo for cometido por intermédio dos meios de comunicação social, de publicação em redes sociais, da rede mundial de computadores ou de publicação de qualquer natureza:  
Pena: reclusão de dois a cinco anos e multa.

§ 2º-A Se qualquer dos crimes previstos neste artigo for cometido no contexto de atividades esportivas, religiosas, artísticas ou culturais destinadas ao público:  
Pena: reclusão, de 2 (dois) a 5 (cinco) anos, e proibição de frequência, por 3 (três) anos, a locais destinados a práticas esportivas, artísticas ou culturais destinadas ao público, conforme o caso.

§ 2º-B Sem prejuízo da pena correspondente à violência, incorre nas mesmas penas previstas no caput deste artigo quem obstar, impedir ou empregar violência contra quaisquer manifestações ou práticas religiosas.

§ 3º No caso do § 2º deste artigo, o juiz poderá determinar, ouvido o Ministério Público ou a pedido deste, ainda antes do inquérito policial, sob pena de desobediência:

- I - o recolhimento imediato ou a busca e apreensão dos exemplares do material respectivo;
- II - a cessação das respectivas transmissões radiofônicas, televisivas, eletrônicas ou da publicação por qualquer meio;
- III - a interdição das respectivas mensagens ou páginas de informação na rede mundial de computadores.

§ 4º Na hipótese do § 2º, constitui efeito da condenação, após o trânsito em julgado da decisão, a destruição do material apreendido (BRASIL, 1989, texto digital).

A principal característica desse artigo, é a sua subsidiariedade em relação aos demais artigos, que ao incluir o verbo "praticar" em sua redação, abrange qualquer outra forma de conduta de discriminação ou preconceito que constitua crime e que não esteja especificamente mencionada nos artigos anteriores. Conforme ressaltado por Santos (2010), é notório que o objetivo desse tipo penal é ampliar a proteção abrangente proporcionada do referido diploma legal.

Com efeito, o professor Guilherme de Souza Nucci (2012) esclarece sobre as condutas de discriminação e preconceito previstas no artigo 20 da Lei Antirracismo, que enquanto a discriminação refere-se à ação de distinguir e separar pessoas, animais e objetos, o preconceito é a opinião formada de maneira precipitada e injusta sobre algo ou alguém, sem a devida cautela, com o potencial de gerar aversão a indivíduos, grupos ou situações.

Nesse ponto, se faz necessário compreender a diferenciação entre os crimes de racismo e injúria racial, pois embora ambos estejam relacionados a atitudes

discriminatórias, apresentam características distintas. Segundo Ricardo Antônio Andreucci (2009) o crime de racismo tem origem na discriminação e/ou preconceito envolvendo a segregação, impedimento de acesso e recusa de atendimento a uma pessoa, conforme os elementos normativos estabelecidos nas leis que o tipificam. Por outro lado, o crime de injúria racial, conforme previsto sistematicamente, é um dos crimes contra a honra, no qual o agente age intencionalmente para ofender ou difamar alguém, utilizando elementos relacionados à raça, cor, etnia, religião ou origem da vítima.

Em decorrência da necessidade de uma abordagem específica para situações em que a ofensa é dirigida diretamente à dignidade pessoal da vítima, com o intuito de humilhar, menosprezar ou insultar com base em sua raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional, foi promulgada a Lei nº 9.459/1997. Santos (2010) argumenta que o insulto verbal é uma das principais formas de manifestação do racismo, frequentemente acompanhando atos de discriminação. Como resultado, muitas denúncias de discriminação são classificadas como injúria ou difamação. O movimento negro, diante de um número expressivo de ocorrências de insultos raciais que se enquadram como injúria, buscou uma alteração nas leis. Essa alteração foi efetivada em 1997, por meio da promulgação da Lei 9.459, com o objetivo de que a injúria fosse punida com a mesma severidade dos crimes de racismo.

Portanto, a criação desse tipo penal específico teve como objetivo fortalecer a proteção às vítimas de injúria racial, reconhecendo a gravidade desses atos que vão além de meras ofensas verbais, pois atingem a dignidade e a autoestima da pessoa, gerando um ambiente hostil e prejudicial à convivência social. É previsto no artigo 140 do Código Penal, introduzido pela Lei nº 9.459/1997, e posteriormente, modificado pela Leis nº 10.741/2003 e 14.532/2023:

Art. 140 - Injuriar alguém, ofendendo-lhe a dignidade ou o decoro: Pena - detenção, de um a seis meses, ou multa.

§ 1º - O juiz pode deixar de aplicar a pena:

I - quando o ofendido, de forma reprovável, provocou diretamente a injúria; II - no caso de retorsão imediata, que consista em outra injúria.

§ 2º - Se a injúria consiste em violência ou vias de fato, que, por sua natureza ou pelo meio empregado, se considerem aviltantes:

Pena - detenção, de três meses a um ano, e multa, além da pena correspondente à violência.

§ 3º Se a injúria consiste na utilização de elementos referentes a religião ou à condição de pessoa idosa ou com deficiência:

Pena - reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa (BRASIL, 1997, texto digital).

Portanto, injuriar é o ato de proferir ofensas ou insultos contra alguém,

atribuindo à pessoa ofendida não a prática de um ato, mas sim uma característica negativa, um conceito desfavorável que afeta a dignidade pessoal do indivíduo que está sendo alvo dessas palavras ofensivas.

É importante ressaltar que a injúria racial, apesar de incluída no artigo 2-A da Lei nº 7.716/1989, em janeiro de 2023, se difere do racismo quanto ao objeto, tendo a honra subjetiva da vítima como bem jurídico protegido e o segundo, o princípio da igualdade.

Apesar das penas serem as mesmas, ao contrário do crime de racismo, no caso de injúria racial, não há imprescritibilidade e o juiz pode conceder liberdade provisória mediante pagamento de fiança. Além disso, em 2009, a Lei nº 12.033 foi promulgada, alterando o parágrafo único do art. 145 do Código Penal, que passou a ter a seguinte redação:

Parágrafo único. Procede-se mediante requisição do Ministro da Justiça, no caso do inciso I do caput do art. 141 deste Código, e mediante representação do ofendido, no caso do inciso II do mesmo artigo, bem como no caso do § 3º do art. 140 deste Código (BRASIL, 1940, texto digital).

Dessa forma, após as alterações mencionadas, o crime de injúria passou a ser considerado crime público sujeito a representação, no prazo de seis meses. Essa mudança coloca um ônus adicional sobre a vítima, que pode não ter conhecimento dos seus direitos legais ou ainda enfrentar dificuldades emocionais para ingressar com a ação. Com base nessa perspectiva, Santos (2010) enfatiza que, em diversas situações, ocorre a reclassificação de crimes que, em teoria, seriam considerados práticas de racismo, para o crime de injúria racial. Ao fazer isso, a principal consequência é que muitas ações que foram inicialmente caracterizadas como injúria acabam sendo arquivadas devido à falta de representação dentro do prazo de seis meses, resultando na extinção da punibilidade dos acusados.

Outro fator que contribui para a impunidade é a falta de conscientização e sensibilização da sociedade em relação à gravidade do crime de injúria racial. Muitas vezes, a vítima enfrenta desencorajamento e descrédito ao denunciar o incidente, o que pode levá-la a desistir de buscar justiça. Além disso, há casos em que a própria sociedade minimiza ou relativiza o impacto da injúria racial, não reconhecendo sua natureza discriminatória e prejudicial.

### **3. JOGOS ONLINE E O RACISMO**

Neste capítulo, exploramos a relação entre o comportamento dos jogadores nos

jogos *online*<sup>1</sup> e sua compreensão do mundo, assim como o impacto que o *design*<sup>2</sup> dos jogos e o anonimato ou falsa identidade proporcionados pelos jogos virtuais podem ter influência nesse comportamento.

Os jogos *online* oferecem um ambiente interativo no qual os jogadores podem se envolver em atividades competitivas, colaborativas ou exploratórias. A forma como os jogadores se comportam nesses jogos pode refletir suas atitudes, crenças e valores. Por exemplo, um jogador que adota uma abordagem agressiva e dominante pode demonstrar uma mentalidade competitiva ou uma preferência por desafios intensos. Por outro lado, um jogador que valoriza a cooperação e o trabalho em equipe pode exibir traços de colaboração e sociabilidade.

No entanto, o comportamento dos jogadores nos jogos *online* também pode ser influenciado pelo *design* dos jogos e pelas características dos ambientes virtuais. Alguns jogos são projetados para encorajar a competição acirrada e a rivalidade entre os jogadores, o que pode resultar em comportamentos agressivos ou hostis. Além disso, a natureza anônima ou a possibilidade de criar uma identidade falsa nos jogos virtuais pode levar os jogadores a se comportarem de maneira diferente do que fariam na vida real, o que pode incluir comportamentos antiéticos ou criminosos.

Portanto, ao analisarmos os crimes de racismo nos jogos *online*, é fundamental considerar a relação entre o comportamento dos jogadores, o *design* dos jogos e as características dos ambientes virtuais. Essa compreensão mais aprofundada permite identificar possíveis estratégias e soluções para combater o racismo nesse contexto, promovendo uma experiência mais inclusiva e respeitosa para todos os jogadores. Por meio de uma abordagem baseada em pesquisa bibliográfica e análise de dados, busca-se contribuir para o entendimento desse problema e fornecer subsídios para a promoção de uma comunidade de jogos *online* mais inclusiva e livre de racismo.

### **3.1 A desinibição online como ferramenta precursora do ódio e discriminação racial**

O anonimato e/ou a falsa identidade proporcionado pela internet pode levar à desinibição, fazendo com que os indivíduos se sintam menos responsáveis pelas consequências de suas palavras e ações. Esse sentimento de impunidade pode

---

<sup>1</sup> *Online*: estar conectado à internet ou a um sistema de rede. Quando algo está "*online*", significa que está disponível, acessível ou operando através de uma conexão à internet.

<sup>2</sup> *Design*: refere-se a estrutura, funcionalidades e interações presentes no jogo. Envolve aspectos como arquitetura, mecânicas de jogo e interface do usuário, influenciando diretamente na experiência de jogo.

estimular comportamentos agressivos e promover o ódio e a discriminação racial. A ausência de uma identificação real dificulta a responsabilização por esses atos, contribuindo para a perpetuação de comportamentos prejudiciais.

No contexto dos videogames, esses comportamentos negativos são agrupados sob o termo "toxicidade". É importante compreender e abordar essa questão para compreender como os crimes de racismo e injúria racial ocorrem nesse universo. A toxicidade se refere a uma variedade de comportamentos negativos que envolvem comunicações abusivas direcionadas a outros jogadores, como assédio, abuso verbal e provocação, bem como ações perturbadoras durante o jogo que violam as regras e normas sociais estabelecidas, como sabotagem, *spam*<sup>3</sup> e trapaças.

O psicólogo e acadêmico americano John Suler (2004) categoriza a desinibição *online* em seis conceitos: anonimato dissociativo, invisibilidade, assincronia, introjeção solipsista, imaginação dissociativa e minimização do estatuto e da autoridade. A seguir, apresentamos breves descrições extraídas de Suler que destacam a relação entre a desinibição *online* e a toxicidade do ambiente virtual de jogos.

O anonimato dissociativo é um conceito que envolve a ocultação da identidade proporcionada pela Internet, permitindo que os usuários se escondam por trás de um nome de usuário sem medo de serem localizados, especialmente se possuírem conhecimentos técnicos para esconder seu endereço IP (*Internet Protocol*)<sup>4</sup>. Conforme explicado pelo autor, quando as pessoas têm a oportunidade de separar suas ações *online* de seu estilo de vida e identidade pessoal, elas se sentem menos vulneráveis para se revelarem e agirem. O que elas dizem ou fazem *online* não pode estar diretamente relacionado com o restante de suas vidas. Esse processo de dissociação evita que assumam a responsabilidade por seu comportamento, reconhecendo-o no contexto completo de uma identidade *online/offline*<sup>5</sup> integrada. O "eu" *online* se torna um "eu" compartimentado.

O anonimato dissociativo na comunidade de jogos é um fator significativo que contribui para a toxicidade *online*. Os jogadores frequentemente repreendem, menosprezam, intimidam e ameaçam os outros sem medo de sofrerem

---

<sup>3</sup> *Spam*: consiste em utilizar meios eletrônicos para enviar mensagens que não foram solicitadas, em geral com o objetivo de fazer propaganda de produtos e serviços, mas também para aplicar golpes, disseminar boatos e espalhar softwares maliciosos.

<sup>4</sup> Endereço IP (*Internet Protocol*): número exclusivo de identificação atribuído a um dispositivo conectado à Internet. Esse endereço pode ser usado para rastrear a origem de atividades suspeitas em crimes virtuais. Os registros de endereços IP são mantidos pelos provedores de serviços de Internet (ISPs) e podem ser solicitados pelas autoridades legais durante investigações criminais para identificar e localizar os responsáveis por tais atividades.

<sup>5</sup> *Offline*: estado em que um dispositivo ou sistema não está conectado a uma rede ou não possui acesso à Internet. Nesse contexto, estar offline significa que o dispositivo está desconectado e não pode trocar dados ou informações com outros dispositivos ou servidores remotos.

consequências. Eles adotam comportamentos tóxicos porque conseguem dissociar seu mau comportamento de seu "eu" real. Consideram seu comportamento tóxico como parte da cultura do jogo e rejeitam prontamente suas ações errôneas, sentindo pouca ou nenhuma culpa. Eles acreditam na identidade coletiva do "jogador anônimo e tóxico". Por exemplo, algumas pessoas são educadas e politicamente corretas em suas interações pessoais, mas quando jogam videogames, acham engraçado usar insultos raciais, sabendo que há pouca probabilidade de sofrerem consequências.

Enquanto o anonimato dissociativo garante aos jogadores a ocultação da identidade, a invisibilidade refere-se à ausência de presença física numa situação. Ainda de acordo com o psicólogo e acadêmico:

[...] a oportunidade de ser fisicamente invisível amplia o efeito de desinibição. As pessoas não precisam se preocupar com sua aparência ou som ao escrever uma mensagem. Não precisam se preocupar com a aparência ou som dos outros em relação ao que dizem. Observar uma carranca, um balançar de cabeça, um suspiro, uma expressão de aborrecimento e muitos outros sinais sutis e não tão sutis de desaprovação ou indiferença pode inibir o que as pessoas estão dispostas a expressar. (SULER, 2004, p. 322, tradução do autor)

A invisibilidade dá às pessoas a coragem de ir a lugares e fazer coisas que de outra forma não fariam, e ainda mais liberdade para agirem sem enfrentar repercussões na vida real permitindo que os usuários compartimentalizem<sup>6</sup> seu "eu" na Internet. O anonimato dissociativo e a invisibilidade são os fatores mais óbvios que facilitam a ocorrência de racismo nos jogos *online*.

O conceito seguinte, chamado de "assincronia", refere-se ao atraso ou à ausência de uma resposta imediata ao comportamento de alguém na internet. Suler (2004) utiliza uma metáfora para ilustrar a assincronia, comparando-a a uma situação em que falamos com alguém e, de repente, suspendemos o tempo antes que a pessoa possa responder, retomando a conversa somente quando estamos dispostos e prontos para ouvir a resposta. Ele também observa que as respostas dos outros, momento a momento, moldam poderosamente o fluxo contínuo de auto-revelação e expressão comportamental, geralmente em conformidade com as normas sociais. No *e-mail*<sup>7</sup> e nos fóruns de mensagens, onde há atrasos nas respostas, o pensamento das pessoas pode progredir de maneira mais constante e rápida em direção a expressões mais profundas de desinibição benigna ou tóxica, evitando as normas

<sup>6</sup> Compartimentalização: no contexto da psicologia, a compartimentalização refere-se a um mecanismo de defesa no qual uma pessoa separa partes diferentes de sua vida ou experiências emocionais para lidar com elas separadamente. Nesse processo, a pessoa isola certos pensamentos, emoções ou aspectos de sua identidade, criando compartimentos mentais distintos. Essa estratégia pode ser usada como uma forma de proteção emocional, permitindo que a pessoa evite confrontar ou lidar com emoções dolorosas, conflitos internos ou situações desafiadoras.

<sup>7</sup> *e-mail*: serviço de comunicação digital que permite a troca de mensagens, arquivos e documentos entre usuários por meio de sistemas de computadores conectados em rede.

sociais. Algumas pessoas podem até sentir a comunicação assíncrona como uma "fuga" depois de expressarem uma mensagem pessoal, emocional ou hostil. Elas se sentem seguras ao colocá-las "lá fora", onde podem ser deixadas para trás (SULER, 2004). Embora isso ocorra com menos frequência nos jogos, a assincronia está presente no sistema de punição por comportamento tóxico dos jogos, que em sua grande maioria, pode levar vários dias para ocorrer.

O quarto conceito, nomeado como introjeção solipsista, pode levar as pessoas a pensarem menos sobre suas ações. O Solipsismo é a teoria que sustenta que o "eu" não pode conhecer nada além de suas próprias modificações e que o "eu" é a única coisa existente. De acordo com Lucena (2012), a introjeção solipsista está ligada à ideia de que as pessoas se sentem mais à vontade para expressar-se no ambiente virtual, imaginando uma realidade segura na qual podem dizer e fazer coisas que não fariam na vida real. Nesse contexto, a imaginação do indivíduo torna-se a sua própria realidade, e o texto virtual assume o papel de uma tapeçaria psicológica na qual a mente do indivíduo tece papéis fantasiosos de forma inconsciente e com uma notável falta de inibição. Essa dinâmica de interação pode fazer com que a pessoa sinta-se falando consigo mesma, o que a torna mais propensa a expressar pensamentos e sentimentos que normalmente não seriam revelados.

O quinto conceito elencado pelo psicólogo norte-americano é a imaginação dissociativa. Ela ocorre quando as pessoas tentam ou acreditam que podem separar seu comportamento na vida real de seu comportamento na *Internet*<sup>8</sup>. Por exemplo, jogadores podem inconscientemente associar seu comportamento *online* com seu personagem fictício no mundo fictício do jogo. O anonimato, a invisibilidade e o escapismo proporcionados pela *Internet* agravam esse problema e permitem que as pessoas acreditem plenamente que seu "eu" *online* não é realmente quem elas são. Além de se sentirem seguras por trás do anonimato, algumas pessoas não sentem remorso porque compartimentalizaram sua personalidade *online* em relação à sua personalidade cotidiana (SULER, 2004).

Por fim, o conceito de minimização do estatuto e da autoridade consiste em considerar que o impacto da autoridade na vida real de uma pessoa é significativamente reduzido online e nos jogos. Isso ocorre porque a *Internet* permite a invisibilidade e o anonimato em relação à maioria dos indicadores de estatuto e autoridade do mundo real. Quando os jogadores jogam *online*, tendem a ver todos como iguais, e a introjeção solipsista aumenta ainda mais a sensação de que todos os

---

<sup>8</sup> *Internet*: sistema global de redes de comunicação que permite a interconexão de dispositivos e computadores em todo o mundo.

outros provavelmente são semelhantes a eles. Como os sinais sociais normais que desencorajam o mau comportamento estão ausentes, é fácil agir de forma indiscriminada. A minimização do estatuto e da autoridade na vida real faz com que os jogadores deem mais importância às classificações no jogo do que a outros critérios na formação de uma hierarquia de estatuto. Essa valorização das classificações está associada a diversos problemas de toxicidade.

Dessa forma, a desinibição *online* não apenas pode levar a comportamentos tóxicos, mas também permite que os jogadores pratiquem crimes de ódio e de discriminação racial através de comportamentos maliciosos ou desviantes sem sofrer consequências na imensa maioria dos casos.

### 3.2 As formas de comunicação criminosas no universo dos jogos online

Os MOBAs (*Multiplayer Online Battle Arena*)<sup>9</sup>, como *League of Legends*<sup>10</sup> e *Dota 2*<sup>11</sup>, frequentemente são associados a uma comunidade tóxica, conhecida por comportamentos negativos, especialmente direcionados a jogadores pertencentes a grupos marginalizados. Esses jogos geralmente possuem um sistema de comunicação baseado em chat de texto, onde os jogadores podem interagir entre si durante as partidas.

Nesse ambiente, é comum observar a ocorrência de mensagens ofensivas, xingamentos e comportamentos discriminatórios, direcionados a jogadores com base em sua raça, etnia, gênero, orientação sexual e outras características pessoais. A facilidade de digitar mensagens instantâneas permite que jogadores tóxicos expressem seu ódio e preconceito de forma rápida e anônima. Para ilustrar esse problema, compartilhamos abaixo um print de uma denúncia realizada no canal do Youtube "QUE CRIME?", que se dedica a expor condutas tóxicas e criminosas no jogo *League of Legends*:

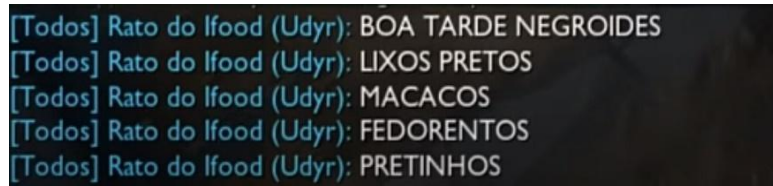
---

<sup>9</sup> *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA): gênero de jogo eletrônico que combina elementos de estratégia em tempo real e jogos de ação. Os jogadores são divididos em equipes e controlam personagens com habilidades únicas, geralmente em uma arena virtual. O objetivo principal é destruir a base inimiga enquanto defende a sua própria. O jogo é caracterizado pela colaboração e competição entre os jogadores, que trabalham em equipe para superar os oponentes e alcançar a vitória.

<sup>10</sup> *League of Legends*: jogo com multijogadores *online* de estratégia em tempo real desenvolvido e publicado pela empresa Riot Games.

<sup>11</sup> *Dota 2*: jogo com multijogadores *online* de estratégia em tempo real desenvolvido e publicado pela Valve Corporation.

Figura 1 - Chat virtual de League of Legends



[Todos] Rato do lfood (Udyr): BOA TARDE NEGROIDES  
 [Todos] Rato do lfood (Udyr): LIXOS PRETOS  
 [Todos] Rato do lfood (Udyr): MACACOS  
 [Todos] Rato do lfood (Udyr): FEDORENTOS  
 [Todos] Rato do lfood (Udyr): PRETINHOS

Fonte: Canal do Youtube QUE CRIME? (2022).

Os jogos de tiro multijogador competitivos, como *CS:GO*<sup>12</sup> e *Valorant*<sup>13</sup>, vão além do sistema de *chat*<sup>14</sup> de texto e incluem um sistema de *chat* de voz. Essa funcionalidade permite que os jogadores se comuniquem em tempo real, usando seus microfones para falar uns com os outros durante as partidas. A adição do *chat* de voz intensifica ainda mais a toxicidade e os comportamentos negativos, uma vez que os jogadores têm a oportunidade de proferir ofensas diretamente e de forma mais pessoal. A comunicação por voz pode proporcionar um nível de intimidação maior e aumentar a agressividade dos jogadores, especialmente quando estão enfrentando adversidades dentro do jogo.

Dentre esses comportamentos tóxicos, existem os que são facilmente identificáveis, hostis e agressivos, no entanto, existem outros comportamentos que são mais sutis ou insidiosos. Insultos e discursos de ódio podem ser óbvios, mas também podem adotar uma forma dissimulada, deixando o receptor se sentindo prejudicado, mas sem poder apontar a fonte definitiva. Intenções perturbadoras, como *griefing*<sup>15</sup>, podem ser visíveis, mas também podem estar ocultas, como sabotar estratégias intencionalmente sob um véu de ignorância. Além disso, conversas aparentemente inofensivas podem facilmente transitar de brincadeiras para ridicularizações e zombarias ofensivas, sem uma clara distinção de quando ocorre a transição.

Apesar do aumento da popularidade dos videogames, poucos dentro da cultura dos jogos reconhecem o racismo sistêmico presente em muitos desses jogos. Neste contexto, Ortiz (2019), argumenta que as razões para essa falta de reconhecimento

<sup>12</sup> *CS:GO*: jogo *online* de tiro com multijogadores, em primeira pessoa, desenvolvido pela Valve Corporation.

<sup>13</sup> *Valorant*: jogo *online* de tiro com multijogadores, em primeira pessoa desenvolvido pela Riot Games.

<sup>14</sup> *Chat*: sistema de comunicação em tempo real geralmente utilizado em plataformas *online*, como sites, aplicativos ou programas de mensagens instantâneas, permitindo que os usuários interajam uns com os outros por meio de texto, áudio e/ou vídeo.

<sup>15</sup> *Griefing*: termo utilizado no contexto de jogos *online* para descrever o comportamento de um jogador que intencionalmente perturba, irrita ou prejudica outros jogadores de forma deliberada e repetitiva. Isso pode incluir ações como matar aliados propositalmente, atrapalhar o progresso de outros jogadores, espalhar desinformação, fazer spam, utilizar táticas antiéticas ou prejudiciais, entre outros comportamentos disruptivos. O objetivo principal do *griefing* é causar frustração e desconforto aos demais jogadores, afetando negativamente a experiência de jogo e prejudicando a atmosfera de cooperação e diversão.

são diversas. Ao mesmo tempo em que ocorre um discurso de ódio racista veemente, frequentemente disseminado pela Internet e pelos videogames, a cultura *gamer* alega ser "daltônica" em relação às questões raciais, descartando as preocupações com o racismo como irrelevantes. Além disso, há uma cultura predominante na *Internet*, na qual o humor é valorizado acima de tudo, e as acusações de racismo são vistas como algo pertencente àqueles sem senso de humor ou excessivamente sérios. O racismo nos videogames *online* está enraizado na própria estrutura dos jogos, mas falar sobre raça é considerado mais problemático do que reconhecer os danos causados pelo racismo (ORTIZ, 2019).

É importante ressaltar o comportamento tóxico de alguns jogadores famosos, que se tornaram uma característica marcante de suas marcas pessoais. Durante suas transmissões ao vivo ou ao compartilharem vídeos de jogabilidade no *YouTube*<sup>16</sup>, eles exibem um comportamento inadequado, culpabilizando e difamando outros jogadores. Além disso, esses streamers frequentemente se envolvem em "*trolling*"<sup>17</sup> e incentivam seus fãs a reagirem de forma imatura nos comentários ou nas transmissões ao vivo. Por ocuparem uma posição de destaque na comunidade de jogadores, muitas vezes eles se tornam referências para jogadores regulares e iniciantes.

No entanto, a toxicidade prejudica tanto os jogadores quanto as empresas de jogos, ameaçando a receita e desencorajando a adesão de novos jogadores. Por essa razão, as empresas de jogos, como a *Riot Games*<sup>18</sup>, *Electronic Arts*<sup>19</sup> e *Ubisoft*<sup>20</sup>, juntamente com plataformas de *streaming*<sup>21</sup> como a *Twitch*<sup>22</sup>, uniram forças na coalizão *Fair Play Alliance*<sup>23</sup>. Essa iniciativa tem como objetivo promover interações saudáveis entre os jogadores em jogos *online* e criar comunidades livres de assédio, discriminação e abuso.

A *Fair Play Alliance* concentra seus esforços na implementação de medidas e políticas que visam garantir um ambiente seguro e inclusivo para todos os jogadores.

<sup>16</sup> *YouTube*: plataforma de compartilhamento de vídeos *online* fundada em 2005.

<sup>17</sup> *Trolling*: em jogos *online* refere-se a uma prática em que um jogador intencionalmente provoca, irrita ou perturba os outros jogadores de forma deliberada e repetida.

<sup>18</sup> *Riot Games*: empresa de desenvolvimento de jogos sediada em Los Angeles, Califórnia. Foi fundada em 2006.

<sup>19</sup> *Electronic Arts*: empresa de software e entretenimento interativo sediada nos Estados Unidos. Foi fundada em 1982.

<sup>20</sup> *Ubisoft*: empresa de desenvolvimento e publicação de jogos eletrônicos com sede em Montreuil, França. Foi fundada em 1986.

<sup>21</sup> *Streaming*: tecnologia e um método de entrega de conteúdo digital, como áudio, vídeo ou jogos, pela internet de forma contínua, permitindo que o conteúdo seja transmitido e reproduzido em tempo real, à medida que os dados são recebidos e processados.

<sup>22</sup> *Twitch*: plataforma de streaming de vídeo ao vivo fundada em 2011.

<sup>23</sup> *Fair Play Alliance*: (Aliança pelo Jogo Limpo, em tradução livre) coalizão global composta por empresas e organizações da indústria de jogos eletrônicos. Foi fundada em 2018 com o objetivo de promover um ambiente de jogo saudável, justo e inclusivo para jogadores em todo o mundo.

Isso inclui a adoção de sistemas de denúncia e punição para comportamentos inadequados, além do desenvolvimento de diretrizes claras que definem as condutas aceitáveis nas interações *online*. Além disso, a coalizão trabalha em conjunto com os jogadores, encorajando a conscientização e a educação sobre questões relacionadas ao respeito mútuo e à diversidade. Também promove a colaboração entre os estúdios de jogos e outras partes interessadas para compartilhar boas práticas e aprimorar continuamente as políticas e ferramentas de moderação.

Foi escolhido o jogo *League of Legends*, da empresa *Riot Games*, para a análise de quais medidas são adotadas no combate ao crime de racismo dentro do jogo. Uma dessas principais medidas é o sistema de relatório e banimento, onde os jogadores podem denunciar comportamentos tóxicos, incluindo casos de discriminação com base em identidade, deficiência ou etnia, dentro da própria interface do jogo, conforme demonstrado abaixo:

Figura 2 - Interface de denúncia de jogador

**DENUNCIAR JOGADOR**

Conte pra gente o que aconteceu com este jogador da maneira mais precisa possível. Selecione todas as opções relevantes.

- ATITUDE NEGATIVA**  
Desistiu ou apresentou atitude negativa excessiva.
- ABUSO VERBAL**  
Apresentou agressão verbal, linguajar ofensivo, spam de chat/ping, ameaças e outros tipos de comunicações prejudiciais.
- ABANDONO DE PARTIDA/OCIOSIDADE**  
Desconectou-se, não participou ativamente da partida.
- MORTE INTENCIONAL ("FEEDING")**  
Sabotou a partida, ajudou a equipe inimiga.
- DISCURSO DE ÓDIO**  
Discriminou com base em identidade, deficiência, etnia etc.
- TRAPAÇA**  
Envolvimento em troca de vitórias, uso de bots ou de programas ilegais de terceiros.
- NOME OFENSIVO OU INADEQUADO**  
Apresentou discurso de ódio, obscenidades ou linguagem ofensiva.

Fale mais sobre o que aconteceu na partida, incluindo incidentes na Seleção de Campeões ou na tela de fim de partida, se for o caso.

**DENUNCIAR JOGADOR**

Fonte: *League of Legends* (2023).

Com base nessas denúncias, os moderadores da empresa investigam e analisam os dados da partida, como por exemplo o histórico de conversa, e podem aplicar medidas disciplinares, como suspensões temporárias ou banimentos das contas dos infratores. A empresa também atualiza regularmente suas políticas e

Termos de Uso, deixando claro que comportamentos discriminatórios são proibidos. Foi transcrita abaixo a Cláusula Sétima, Regras de Usuário:

Posso 'trollar', insultar, ameaçar ou assediar pessoas enquanto estiver usando os Serviços da Riot? (Não. Se você fizer isso, podemos tomar medidas como cancelar sua conta.)

Ao usar os Serviços da Riot, você deve cumprir todas as leis, regras e regulamentos da região em que reside. Você também deve cumprir as políticas de uso e comportamento aceitáveis que publicamos periodicamente em nossos sites, aplicativos e jogos e as regras de comportamento listadas abaixo (em conjunto, denominadas "Regras de Usuário"). As Regras de Usuário publicadas em nossos sites, aplicativos e jogos ou definidas nesta Cláusula não são exaustivas, e a Riot se reserva o direito de modificá-las, bem como tomar medidas disciplinares apropriadas, inclusive banimentos temporários, suspensão, ou encerramento e exclusão da conta a fim de proteger a integridade e o espírito dos Serviços da Riot, independentemente de um comportamento específico estar listado nas Regras de Usuário como inadequado.

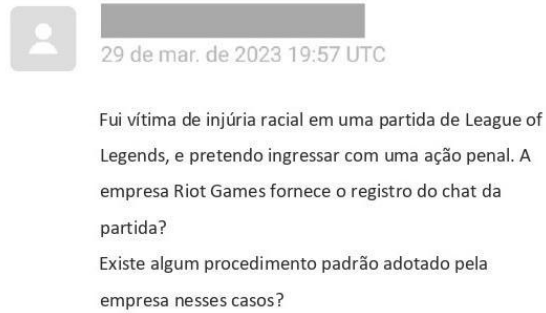
Dentre os exemplos de comportamento que justificam medidas disciplinares, encontram-se essas:

5. Transmitir ou comunicar qualquer conteúdo que acreditamos razoavelmente ser ofensivo para os jogadores, inclusive linguagem que seja ilegal, prejudicial, ameaçadora, abusiva, assediadora, difamatória, vulgar, obscena, sexualmente explícita ou racialmente, eticamente ou de outra forma condenável;

12. Selecionar uma conta ou nome de usuário que seja falsamente indicativo de uma associação com a Riot Games, contenha informações de identificação pessoal, ou que sejam ofensivas, difamatórias, vulgares, obscenas, sexualmente explícitas, racial ou eticamente censuráveis ou de qualquer outra forma condenáveis. Você não poderá usar erros ortográficos ou ortografia alternativa para contornar essa restrição nas escolhas de nomes, tais como nomes de usuário. A Riot Games poderá modificar qualquer nome que, a critério exclusivo da Riot Games, viole esta cláusula, sem notificar você, podendo tomar outras medidas disciplinares, inclusive o encerramento da conta em razão de violações recorrentes;

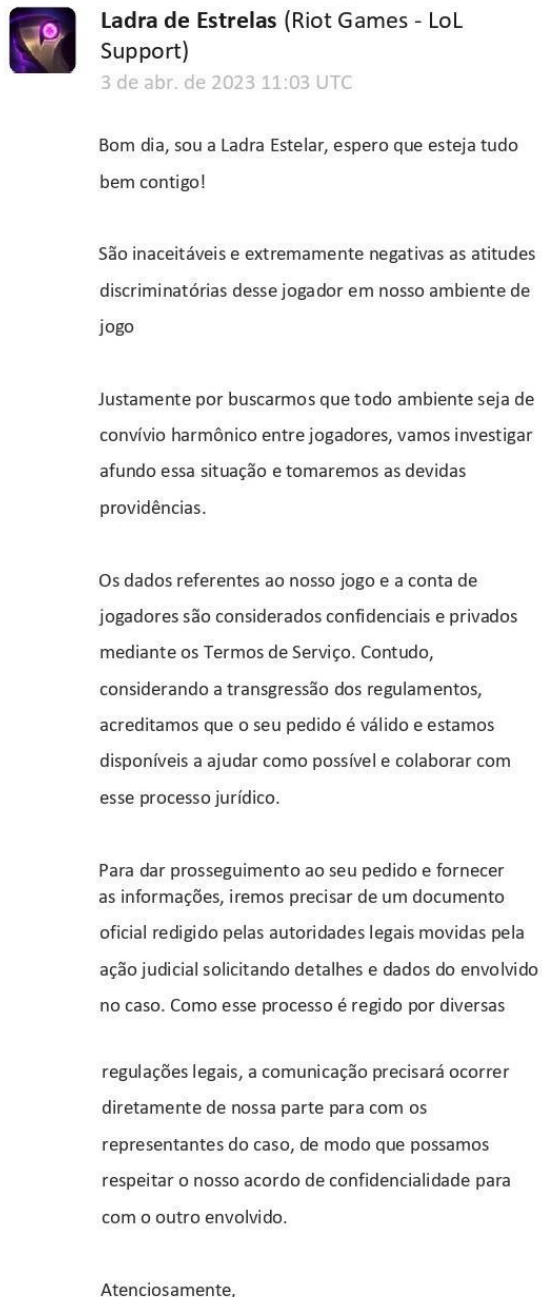
Além disso, a *Riot Games* conta com uma equipe de suporte ao jogador que avalia e investiga denúncias que também podem ser feitas através do site da empresa. Como pode ser observado na imagem a seguir de uma denúncia ao suporte da empresa:

### Figura 3 – Denúncia ao suporte do jogador



Fonte: *Riot Games (2023)*.

### Figura 4 - Resposta ao ticket pelo suporte do jogador



Fonte: *Riot Games (2023)*.

Com base nessa denúncia, é evidente que, apesar da disposição do suporte da empresa em ajudar, as provas dos crimes cometidos dentro do jogo só são disponibilizadas às autoridades legais. Isso ocorre sob a justificativa de que os dados relacionados ao jogo e às contas dos jogadores são considerados confidenciais e privados de acordo com os Termos de Serviço. A comunicação precisa ser estabelecida diretamente com os representantes do caso, a fim de que a empresa cumpra o acordo de confidencialidade estabelecido com o jogador que cometeu o crime.

Além disso, é importante mencionar que as partidas são identificadas por um sistema de numeração exclusivo, estabelecido pela empresa. No entanto, o registro da conta mantém apenas as informações das últimas 20 partidas, conforme evidenciado a seguir:

Figura 5 - Sistema de denúncias do site da Riot Games

Invocador não encontrado em suas últimas 20 partidas. Só é possível denunciar jogadores com quem você tenha jogado.

DISCURSO DE ÓDIO ▼

Jogador foi extremamente racista na partida de ID 2365836178.

DENÚNCIA TARDIA

Fonte: *Twitter* (2023, imagem digital).

Dessa forma, devido à dificuldade em obtenção de provas sólidas, e a falta de conhecimento das vítimas sobre os procedimentos corretos, a toxicidade persiste em várias formas. A pesquisa *Exploring Toxic Behaviour in Online Multiplayer Video Games*, conduzida por Rachel Dawn Meyer em 2020, analisou 1.016 respostas, revelando que 92% dos participantes (932) vivenciaram algum tipo de comportamento tóxico nos últimos 12 meses. Além disso, 57% dos participantes (587) afirmaram ter enfrentado comportamentos tóxicos pelo menos uma vez por semana durante o mesmo período. A pesquisa também revelou que 74,2% dos entrevistados (754) sentiram que a indústria não estava fazendo o suficiente para lidar com pelo menos uma forma de comportamento tóxico. Isso sugere que os jogadores esperam que as

empresas responsáveis pelos jogos assumam uma postura mais proativa na abordagem da toxicidade e na criação de ambientes mais seguros e saudáveis para os jogadores.

As estatísticas mencionadas são realmente preocupantes, considerando a relação entre a toxicidade nos jogos *online* e os crimes de ódio e racismo. O ambiente virtual dos jogos eletrônicos é um espaço onde milhões de pessoas interagem diariamente, e essas interações podem refletir os preconceitos e discriminações presentes na sociedade.

De acordo com a 9ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), realizada em 2022, 74,5% da população brasileira joga algum jogo eletrônico. Desse total de jogadores, 49,4% são pardos e pretos. Dessa forma, a alta representatividade de jogadores pardos e pretos na comunidade de jogos eletrônicos, destaca a importância de abordar a toxicidade e os comportamentos discriminatórios nos jogos *online*. Esses comportamentos não apenas afetam negativamente a experiência dos jogadores que são alvo desses ataques, mas também têm um impacto significativo na perpetuação de preconceitos e discriminação na sociedade em geral. Ao permitir que essas atitudes se proliferem, os jogos *online* podem reforçar estereótipos prejudiciais e normalizar comportamentos racistas.

É importante reconhecer que os jogos eletrônicos têm o potencial de serem espaços inclusivos e diversos, onde pessoas de diferentes origens podem se conectar e compartilhar experiências positivas. No entanto, a realidade atual mostra que ainda há um longo caminho a percorrer para alcançar essa visão.

### **3.3 A (im)punibilidade dos crimes cometidos no universo dos jogos online**

O ordenamento penal do país, respaldado pela Constituição elogiada internacionalmente, busca garantir a proteção dos direitos individuais e coletivos, bem como combater práticas criminosas. No entanto, quando se trata dos crimes de discriminação racial praticados no universo dos jogos *online*, a previsão legal existente revela-se ineficiente e pouco efetiva. Um fator central que contribui para essa ineficiência é a questão da jurisdição, uma vez que muitos servidores<sup>24</sup> de jogos *online* transcendem fronteiras geográficas, permitindo que jogadores de diferentes países interajam entre si. Essa característica torna complexa a coordenação entre as

---

<sup>24</sup> Servidores: no contexto de jogos *online*, são computadores ou sistemas de computação dedicados a hospedar e gerenciar a infraestrutura necessária para permitir a interação dos jogadores em tempo real.

autoridades de diferentes jurisdições para investigar e processar os responsáveis pelos crimes.

O caso envolvendo o jogador brasileiro de futebol Vinícius Júnior, em 2023, ilustra a complexidade da aplicação do princípio da extraterritorialidade. O jogador que se tornou símbolo da luta contra o racismo, foi alvo de inúmeras ofensas racistas em partidas de futebol na Espanha. No entanto, a justiça espanhola parecia não ter tomado medidas efetivas para investigar e processar os responsáveis.

Diante dessa situação, a justiça brasileira teve que intervir e solicitar providências para garantir que o crime não ficasse impune. O princípio da extraterritorialidade desempenha um papel fundamental nesse contexto, uma vez que permite que um país exerça sua jurisdição sobre um crime cometido por um de seus cidadãos em território estrangeiro. No entanto, é importante ressaltar que a aplicação desse princípio depende de vários fatores, como a existência de acordos internacionais de cooperação jurídica, a identificação dos responsáveis pelo crime e a existência de julgamento ou investigação no país de origem do crime.

Como resultado da repercussão do caso de Vinícius Júnior, Brasil e Espanha firmaram um acordo bilateral para o combate ao racismo, xenofobia e formas correlatas de discriminação no âmbito das atividades esportivas. Esse acordo tem como objetivo fortalecer a cooperação entre os dois países na prevenção e repressão a esses crimes, incluindo a troca de informações e o compartilhamento de boas práticas, e a formação de uma Comissão de acompanhamento pelos representantes dos ministérios dos dois países, que ficará responsável por assegurar a efetiva coordenação das atividades previstas.

Essa situação evidencia os desafios enfrentados no combate aos crimes cibernéticos, especialmente quando eles transcendem fronteiras geográficas. A coordenação entre as autoridades de diferentes países e a harmonização das leis e procedimentos legais são essenciais para garantir a efetiva punição dos criminosos.

Uma medida que se mostra promissora para auxiliar nas investigações de crimes dessa natureza, é a aprovação dos dois protocolos adicionais que complementam a Convenção de Budapeste sobre Crimes Cibernéticos, à qual o Brasil já aderiu e promulgou por meio do Decreto 11.491, no dia 12 de abril de 2023. Esses protocolos foram estabelecidos em um momento posterior à assinatura da convenção e tratam de questões fundamentais, como o combate ao racismo e à xenofobia, bem como o fortalecimento da cooperação entre os países signatários.

Um dos protocolos aborda especificamente a criminalização de atos de natureza racista praticados por meio de sistemas informáticos. Essa medida visa

promover a harmonização das legislações no campo do direito criminal relacionado à luta contra o racismo e a xenofobia na internet. Já o outro protocolo trata das medidas de cooperação aprimorada entre os países, incluindo o uso de ferramentas digitais que facilitem a troca de dados e provas eletrônicas.

Como a adesão à protocolos adicionais à Convenção de Budapeste não é realizada de forma automática por todos os países signatários, a aprovação desses protocolos adicionais é de extrema importância, pois fortalece o arcabouço legal e promove uma abordagem mais abrangente e efetiva na prevenção e repressão dos crimes cibernéticos. Além disso, ao possibilitar uma cooperação internacional mais sólida e eficiente, os protocolos contribuem para a superação dos desafios enfrentados pelas autoridades na investigação e punição desses delitos que transcendem fronteiras geográficas.

Outro desafio para o deslinde dos crimes de discriminação racial consiste no anonimato e uso de identidades falsas, práticas comuns nos jogos *online* que representam um desafio significativo na identificação dos criminosos. Os perpetradores têm a facilidade de utilizar pseudônimos e contas fictícias, especialmente porque a maioria dos jogos exige apenas uma conta de *e-mail* para o registro. Com a possibilidade de alterar suas identidades virtuais de forma frequente, eles conseguem escapar com facilidade das autoridades, tornando ainda mais complexa a tarefa de responsabilizá-los por seus atos. A facilidade de criar múltiplas contas de *e-mail* gratuitas e a falta de verificação dos dados pessoais contribuem para a adoção de uma falsa identidade *online*. Com efeito, Pinheiro (2010) argumenta que a carência de segurança e a facilidade para anonimato na rede são questões relevantes. A existência de contas de *e-mail* gratuitas contribui para essa situação, uma vez que os dados dos usuários nem sempre são comprovados. Para lidar com esse problema, uma sugestão viável seria impor aos provedores a obrigação de identificar tanto suas contas ativas quanto inativas, utilizando uma tecnologia de fotografia do usuário e exigindo a comprovação de dados, incluindo uma imagem digital, se possível. Além disso, a adoção de práticas de cadastramento dos usuários, seguindo procedimentos similares aos utilizados pelos bancos, seria benéfica para a criação de meios de prova confiáveis, superando assim a principal barreira para a segurança na rede (PINHEIRO, 2010).

Outra implementação viável para tornar os jogadores menos anônimos, seria exigir a identificação ao se inscrever nos jogos ou vincular as contas a informações de identificação pessoal. É importante destacar que países como a Coreia do Sul e a China já adotaram regulamentações nesse sentido, buscando controlar os hábitos de

jogo dos jovens e pressionando as empresas do setor a incluir recursos que combatam a dependência. Nesses países, os jogadores são obrigados a se registrar e verificar sua identidade para poderem participar de jogos *online*, uma medida voltada para o controle da participação de menores de idade. Na Coreia, por exemplo, foi aprovada em 2011 a Lei de Revisão da Proteção dos Jovens, que estabelece restrições para menores de 16 anos jogarem videogames entre 12h00 e 6h00. Na China, muitas grandes empresas de jogos são pressionadas a implementar um "sistema anti-vício" para adolescentes menores de 18 anos, limitando seu tempo de jogo e progressão no jogo após um determinado limite.

A implementação de sistemas de registro e verificação de identidade não apenas permite um controle mais efetivo do tempo de jogo, mas também fornece aos governos acesso a informações pessoais dos jogadores, como nome, idade e identificação única. Esses dados podem ser utilizados para rastrear e identificar indivíduos envolvidos em crimes de ódio e discriminação racial ocorridos nos jogos *online*. A vinculação desses dados a um registro nacional mais amplo, que englobe não apenas o tempo de jogo, mas também o histórico de comportamento dos jogadores, poderia criar uma base de informações mais abrangente. Dessa forma, seria possível uma melhor identificação e punição dos perpetradores de crimes de ódio e discriminação racial, utilizando o histórico de comportamento registrado no registro nacional como evidência em investigações e processos legais. Além disso, o compartilhamento eficiente de informações entre as autoridades responsáveis pela aplicação da lei seria facilitado, permitindo uma resposta rápida e uma cooperação efetiva no combate a esses tipos de crimes.

Um terceiro desafio significativo para a punibilidade dos crimes é a obtenção de provas sólidas, uma vez que as interações ocorrem em ambientes virtuais controlados pelas empresas desenvolvedoras. Isso pode dificultar a coleta de evidências e registros, especialmente quando são mantidos por tempo limitado ou protegidos por políticas de privacidade.

Agravando a situação, a colaboração das empresas de jogos *online* é limitada, pois nem todas possuem políticas e recursos adequados para lidar com crimes e comportamentos prejudiciais dentro de seus jogos. Isso resulta na dificuldade de responsabilização dos infratores e na aplicação de medidas corretivas efetivas. A ausência de uma postura proativa por parte das empresas em buscar órgãos de persecução criminal e encaminhar as provas dos crimes de racismo ocorridos em seus universos virtuais é uma preocupante lacuna. Embora tenham conhecimento desses atos discriminatórios prejudiciais, muitas vezes não demonstram um compromisso

efetivo em combater e prevenir ativamente esses comportamentos.

Uma possível razão para essa falta de ação pode ser o receio de prejudicar a imagem e a reputação da empresa. O medo de que a divulgação pública de incidentes de racismo afete negativamente a percepção dos jogadores e, conseqüentemente, a rentabilidade de seus produtos, pode levar as empresas a optarem por não denunciar ou encaminhar ativamente as provas dos crimes de racismo aos órgãos responsáveis pela persecução criminal.

Essa abordagem passiva das empresas de jogos *online* é problemática, pois perpetua um ambiente hostil e prejudicial para os jogadores que são alvo de crimes raciais. Além disso, dificulta a responsabilização dos infratores e a implementação de medidas corretivas efetivas. Sem uma atuação proativa das empresas em denunciar e encaminhar as provas dos crimes de racismo, as vítimas frequentemente ficam desamparadas, incapazes de obter justiça ou reparação pelos danos sofridos.

Outra razão que influencia esse comportamento passivo, é a ausência de uma agência reguladora de jogos *online*. Sem uma entidade responsável pela regulamentação, monitoramento e fiscalização adequados, há uma falta de controle efetivo sobre as atividades das empresas de jogos e dos jogadores no país.

Uma agência reguladora de jogos eletrônicos teria como objetivo principal proteger os direitos dos jogadores e garantir a integridade da indústria como um todo. Suas funções seriam abrangentes e abordariam diferentes aspectos da regulamentação e supervisão do setor. Podemos tomar como exemplo a *Interactive Software Federation of Europe* (ISFE), uma associação comercial que representa a indústria de desenvolvimento e publicação de jogos eletrônicos na Europa. A ISFE atua como uma voz unificada para a indústria de jogos eletrônicos, trabalhando em estreita colaboração com governos, instituições da União Europeia, órgãos reguladores e outras partes interessadas relevantes. A associação desempenha um papel ativo na definição de políticas, no desenvolvimento de regulamentações e na promoção de boas práticas no setor.

Entre as principais áreas de atuação da ISFE estão a promoção da diversidade e inclusão nos jogos, a regulação e classificação etária dos jogos, a privacidade e a proteção de dados, além de questões relacionadas à educação, cultura e economia digital. A ISFE desempenha um papel fundamental na representação e defesa dos interesses dos desenvolvedores e editores de jogos eletrônicos na Europa, contribuindo para o crescimento e desenvolvimento saudável da indústria, bem como para a proteção dos direitos dos consumidores e a promoção de práticas responsáveis no mercado de jogos eletrônicos.

Outro fator que impacta diretamente a punibilidade dos crimes cometidos no universo dos jogos *online* é a limitação dos recursos disponíveis para as autoridades encarregadas de investigar e processar crimes virtuais no Brasil. Essa realidade reflete as prioridades estabelecidas pelo sistema penal brasileiro, onde crimes considerados mais graves ou urgentes muitas vezes recebem maior atenção, deixando os crimes relacionados a jogos *online* em segundo plano.

O sistema penal brasileiro enfrenta desafios significativos, como a alta demanda por recursos, pessoal limitado e a complexidade dos casos. Diante desse contexto, é comum que as autoridades concentrem seus esforços nas áreas em que acreditam haver maior impacto ou onde a segurança pública é mais diretamente afetada.

Nesse sentido, crimes em jogos *online*, embora sejam uma preocupação crescente, podem ser considerados menos urgentes ou menos prioritários em comparação com outros delitos, como crimes violentos, tráfico de drogas ou corrupção. Essa diferenciação de prioridades pode levar a uma alocação de recursos limitada para investigar e processar crimes virtuais.

Além disso, desafios técnicos e de criptografia<sup>25</sup> também contribuem para a impunidade. Muitas vezes, os perpetradores desses crimes utilizam técnicas avançadas de *hacking*<sup>26</sup>, criptografia e ocultação de identidade para dificultar a identificação e rastreamento dos responsáveis, bem como a coleta de evidências.

O uso de técnicas de *hacking* permite que os criminosos explorem vulnerabilidades em sistemas e redes, comprometam a segurança de informações e obtenham acesso não autorizado a dados sensíveis. Esses hackers habilidosos podem utilizar métodos sofisticados para ocultar sua identidade, mascarar sua localização e até mesmo redirecionar o rastreamento de atividades maliciosas, tornando extremamente difícil para as autoridades identificarem e localizarem os perpetradores.

Além disso, a criptografia desempenha um papel importante na proteção da privacidade e segurança das comunicações. No entanto, quando empregada de forma indevida por criminosos, a criptografia pode dificultar ainda mais a investigação de crimes virtuais. A criptografia de ponta a ponta, por exemplo, impede que terceiros, incluindo as autoridades, acessem o conteúdo das mensagens, mesmo em caso de suspeita de atividades criminosas. Isso pode limitar a capacidade das autoridades de

---

<sup>25</sup> Criptografia: processo de codificação de informações para proteger sua confidencialidade e integridade. Envolve a conversão de dados legíveis em uma forma ilegível, chamada de texto cifrado, usando algoritmos matemáticos complexos. A criptografia desempenha um papel crucial na segurança da informação, garantindo que apenas os destinatários autorizados possam acessar e entender os dados protegidos.

<sup>26</sup> *Hacking*: ato de explorar ou manipular sistemas de computadores e redes para obter acesso não autorizado ou realizar modificações indesejadas.

coletar evidências relevantes para a investigação e processamento dos criminosos.

A ocultação de identidade é outra técnica frequentemente utilizada pelos criminosos virtuais. Eles podem utilizar redes virtuais privadas (VPNs)<sup>27</sup>, servidores proxy<sup>28</sup> ou serviços de anonimização para mascarar sua verdadeira localização e dificultar o rastreamento de suas atividades *online*. Dessa forma, os desafios técnicos e de criptografia representam obstáculos significativos no combate à impunidade dos crimes virtuais, e a superação destes desafios requer a realocação dos recursos disponíveis para investimentos em infraestrutura e capacitação das autoridades.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo buscou investigar o fenômeno dos crimes de racismo e injúria nos jogos *online*, analisando suas manifestações, impactos e possíveis abordagens para mitigar essa forma de discriminação. Por meio de uma abordagem qualitativa, utilizando a técnica de pesquisa bibliográfica e documental, foram discutidos os principais aspectos relacionados a esse tema ao longo dos capítulos anteriores.

A análise do ordenamento penal do país em relação aos crimes de discriminação racial praticados no universo dos jogos *online* revelou a ineficiência e falta de efetividade da aplicação da previsão legal existente. Os desafios como a complexidade na coordenação entre as autoridades de diferentes jurisdições, a falta de cooperação das empresas de jogos *online*, o anonimato e o uso de identidades falsas, bem como a dificuldade na obtenção de provas sólidas somados à escassez dos recursos disponíveis para investigar e processar crimes virtuais contribuem para a impunidade desses crimes.

No entanto, diante desses desafios, existem medidas promissoras que podem ser adotadas para enfrentá-los de maneira eficaz. Uma dessas medidas é a implementação de sistemas de registro e verificação de identidade com biometria nos jogos *online*, os quais seriam integrados a um registro nacional abrangente. Essa abordagem permitiria a criação de uma base sólida de informações, que possibilitaria identificar e punir os responsáveis por crimes de ódio e discriminação racial cometidos

---

<sup>27</sup> Redes Virtuais Privadas (VPNs): sistemas que estabelecem conexões seguras e criptografadas entre dispositivos, criando uma rede privada virtual sobre uma rede pública, como a Internet. Além disso, uma VPN também pode mascarar o endereço IP do dispositivo, ocultando sua localização e identidade na rede.

<sup>28</sup> Servidores *proxy*: servidores intermediários entre dispositivos de origem e servidores de destino na internet, encaminhando solicitações e recebendo respostas em nome dos dispositivos de origem. Eles desempenham um papel importante no roteamento de tráfego, controle de acesso à internet, balanceamento de carga e proteção da privacidade dos usuários. No entanto, também podem ser usados para ocultar a identidade e executar atividades maliciosas na rede.

nesse ambiente virtual.

Além disso, a aprovação dos protocolos adicionais à Convenção de Budapeste sobre Crimes Cibernéticos desempenharia um papel fundamental nesse cenário. Esses protocolos, ao criminalizar os atos racistas praticados por meio de sistemas informáticos, fortaleceriam as medidas de cooperação entre os países signatários. Isso promoveria a colaboração internacional necessária nesse contexto para lidar com a questão da jurisdição, uma vez que muitos servidores de jogos *online* transcendem fronteiras geográficas. O uso de ferramentas digitais, previsto no segundo protocolo, facilitaria a troca de dados e provas eletrônicas, o que resultaria em uma resposta mais eficiente no enfrentamento conjunto desses desafios.

Ademais, outra medida essencial seria a criação de uma agência reguladora de jogos *online* no Brasil. Essa agência teria como objetivo garantir a adequada regulamentação, monitoramento e fiscalização das empresas do setor. Por meio de suas ações, seria possível promover um ambiente mais seguro e responsável para os jogadores, combatendo efetivamente os casos de ódio e discriminação racial.

Contudo, o combate efetivo requer não apenas medidas regulatórias, mas também uma abordagem mais abrangente. Reconhecer a importância de abordar ativamente a toxicidade e o racismo nesse contexto é essencial para alcançar a inclusão e a diversidade nos jogos. As empresas de jogos têm a responsabilidade de implementar políticas claras de combate à toxicidade, investir em sistemas de moderação eficazes e aplicar punições apropriadas para os infratores. Isso contribuirá para promover uma cultura de respeito e tolerância entre os jogadores.

Além disso, a educação desempenha um papel fundamental na conscientização e na promoção de uma mudança de mentalidade. Programas de sensibilização e treinamento para os jogadores, que incentivem o respeito mútuo, a empatia e a compreensão das diferentes experiências e perspectivas, são necessários. Fornecer recursos educacionais e promover discussões abertas sobre o tema fortalece a consciência coletiva sobre a importância da inclusão nos jogos.

Os jogadores também têm um papel crucial a desempenhar na construção de uma comunidade mais saudável e inclusiva nos jogos. Ao denunciar comportamentos tóxicos, apoiar e defender aqueles que são alvo de discriminação, é possível criar um ambiente mais seguro e acolhedor para todos. Incentivar comportamentos positivos, como elogiar e ajudar os outros jogadores, promove uma cultura de respeito e colaboração.

Para alcançar a visão de jogos eletrônicos inclusivos e diversos, é necessária uma colaboração entre empresas, jogadores, comunidades e organizações sociais.

Campanhas de conscientização, eventos, parcerias e iniciativas que promovam a diversidade nos jogos e combatam a toxicidade desempenham um papel fundamental na promoção de mudanças significativas.

Em suma, reconhecer a representatividade de jogadores pardos e pretos na comunidade de jogos *online* e abordar ativamente a toxicidade e o racismo são passos cruciais para criar um ambiente mais inclusivo, seguro e acolhedor para todos os jogadores. Com esforços contínuos e colaborativos, podemos construir uma comunidade que celebra a diversidade e rejeita a discriminação.

## REFERÊNCIAS

ANDREUCCI, Ricardo Antônio. **Legislação Penal Especial**. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2009.

BARATTA, Alessandro. **Criminologia Crítica e Crítica do Direito Penal: introdução à sociologia do direito penal**. 3. ed. Rio de Janeiro: Revan, 2002.

BARRETO JUNIOR, Raimundo Cesar. A criminalização da capoeira no Brasil e a luta pela sua libertação. **Revista Conexão Letras**, v. 5, n. 2, p. 81-90, jul./dez. 2010.

BARROS, Maria Lúcia. **Políticas públicas de inclusão social: desafios e perspectivas**. São Paulo: Atlas, 2016.

BRASIL. Constituição (1934). Constituição da República dos Estados Unidos do Brasil. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao34.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao34.htm). Acesso em: 22 de maio de 2023.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 13 maio 2023.

BRASIL. Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. Código Penal. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del2848compilado.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm). Acesso em: 15 de maio de 2023.

BRASIL. Decreto nº 65.810, de 8 de dezembro de 1969. Promulga a Convenção Internacional sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação Racial. Diário

Oficial da União, Brasília, DF, 9 dez. 1969. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/1950-1969/D65810.html](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1950-1969/D65810.html). Acesso em: 13 mai. 2023.

BRASIL. Decreto nº 11.491, de 12 de abril de 2023. Promulga a Convenção sobre o Crime Cibernético, firmada pela República Federativa do Brasil, em Budapeste, em 23 de novembro de 2001. Disponível em:

[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2023/decreto/d11491.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/decreto/d11491.htm). Acesso em: 13 mai. 2023.

BRASIL. Lei nº 1.390, de 03 de julho de 1951. Define os crimes de preconceito de raça ou de cor. Diário Oficial da União, Rio de Janeiro, 4 jul. 1951. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l1390.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l1390.htm). Acesso em: 13 maio 2023.

BRASIL. Lei nº 6.620, de 17 de dezembro de 1978. Define os crimes contra a segurança nacional, estabelece sistemática para seu processo e julgamento e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 18 dez. 1978. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/1970-1979/l6620.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/1970-1979/l6620.htm). Acesso em: 23 maio 2023.

BRASIL. Lei nº 7.170, de 14 de dezembro de 1983. Define os crimes contra a segurança nacional, a ordem política e social, estabelece seu processo e julgamento e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 dez. 1983. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L7170.htm#art35](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L7170.htm#art35). Acesso em: 23 maio 2023.

BRASIL. Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989. Define os crimes resultantes de preconceito de raça ou de cor. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 6 jan. 1989.

Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l7716.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l7716.htm). Acesso em: 13 maio 2023.

BRASIL. Lei nº 9.459, de 13 de maio de 1997. Altera dispositivos da Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989, e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 14 maio de 1997. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9459.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9459.htm).

Acesso em: 13 maio 2023.

CARVALHO, José Murilo de. **Os bestializados**: o Rio de Janeiro e a República que não foi. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

CANDIDO, Antonio. **Os parceiros do Rio Bonito**: estudo sobre o caipira paulista e a transformação dos seus meios de vida. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1970.

CHEMIN, Beatris F. Manual da Univates para trabalhos acadêmicos: planejamento, elaboração e apresentação. 4. ed. atual. e ampl. Lajeado/RS: Univates, 2022. E-book. Disponível em: <https://www.univates.br/editora-univates/publicacao/315>. Acesso em: 08 junho 2022.

COSTA, Emília Viotti da. **Da Senzala à Colônia**. São Paulo: Fundação Editora UNESP, 1994.

Fair Play Alliance. Disponível em: <https://fairplayalliance.org>. Acesso em: 13 maio 2023.

FREYRE, Gilberto. **Casa-grande & senzala**: Formação da família brasileira sob o regime de economia patriarcal. São Paulo: Global Editora, 2006.

MAIA, Almerinda. A representação dos negros na pintura brasileira do século XIX. In: **Estudos de História da Arte**. São Paulo: Editora Unesp, 2010.

MEYER, Rachel. **Exploring Toxic Behaviour in Online Multiplayer Video Games**. MSc by research thesis, University of York, 2020. Disponível em: <https://etheses.whiterose.ac.uk/30580/>. Acesso em: 31 maio 2023.

MOURA, Clóvis. O racismo como política de Estado. In: MUNANGA, Kabengele (org.). **Estratégias e políticas de combate à discriminação racial**. São Paulo: Edusp, 1996. p. 50-58.

MOURA, Clóvis. **O racismo no Brasil**. São Paulo: Editora Global, 1977.

NUCCI, Guilherme de Souza. **Leis penais e processuais penais comentadas**. São Paulo: Ed.Revista dos Tribunais, 2008.

NUCCI, Guilherme de Souza. **Leis Penais e Processuais Penais Comentadas**. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais Ltda., 2012.

NUCCI, Guilherme de Souza. **Leis penais e processuais penais comentadas**. 14. ed. Rio de Janeiro: Editora Forense, 2021.

OLIVEIRA, A. L. A. **A discriminação racial no mercado de trabalho no Brasil: desafios e perspectivas**. 2021. 50f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.

OLIVEIRA, A. L. A. O combate ao racismo institucional na Constituição Federal de 1988. **Revista Brasileira de Direito Público**, v. 10, n. 2, p. 70-85, 2020.

ORTIZ, S. M. "You Can Say I Got Desensitized to It": How Men of Color Cope with Everyday Racism in Online Gaming," **Sociol. Perspect.**, vol. 62, no. 4, pp. 572–588, 2019.

PINHEIRO, Patrícia Peck. **Direito Digital**. 3ª Ed. São Paulo: Saraiva, 2010.

Pesquisa Game Brasil (PGB) - 9ª edição, 2022. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2022-painel-gratuito-pgb22>. Acesso em: 13 maio 2023.

RAMOS, Adilson S. A ineficácia da Lei Afonso Arinos no combate ao racismo. In: **Revista Brasileira de Direitos Humanos**, v. 15, n. 2, p. 71-87, 2015.

RAMOS, Flávio. **Arte e Escravidão no Brasil Colonial**. São Paulo: Annablume, 2015.

REIS, João José. **Rebelião escrava no Brasil: a história do levante dos malês em 1835**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

ROCHA, J. A. R. Representações do negro na literatura brasileira: um estudo comparado entre Machado de Assis e Carolina Maria de Jesus. **Revista de Letras**, v. 1, n. 2, p. 57-73, 2014.

ROCHA, Júlio César de Tavares. Racismo na literatura brasileira do século XIX. In: **Cadernos de Letras da UFF**. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2014.

SANTOS, Christiano Jorge. **Crimes de preconceitos e de discriminação**. 2ª ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2010.

SCHWARCZ, Lilia Moritz. **"Nem preto nem branco, muito pelo contrário: cor e raça na intimidade"**. São Paulo: Editora Claro Enigma, 2012.

SCHWARTZ, Stuart B. **Segredos internos: engenhos e escravos na sociedade colonial, 1550-1835**. Companhia das Letras, 2012.

SILVA, Amaury; SILVA, Artur Carlos. **Crimes de Racismo: Teoria e Prática**. 2. ed. São Paulo: Editora, JH Mizuno, 2020.

SILVA, Eduardo. "Cultura e política na era dos extremos: o papel das elites no pós-escravidão". In: SOUZA, Jessé (org.). **A invisibilidade da desigualdade brasileira**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012, p. 17-46.

SILVEIRA, Daldice Santana. **O controle jurídico do racismo no Brasil**. 2. ed. Belo Horizonte: Del Rey, 2006.

SILVEIRA, Renato da. O teatro de revista e a representação dos negros no Brasil. In: **Revista Estudos Afro-Asiáticos**. Rio de Janeiro: Fundação Cultural Palmares, 2012.

SULER, John. (2004). The online disinhibition effect. **Cyberpsychology & Behavior**, 7, 321-326.

Suporte Riot Games. Disponível em:

<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br>. Acesso em: 13 maio 2023.

TELES, Vladimir. **Racismo no Brasil: percepções da discriminação e do preconceito racial em uma sociedade hierarquizada**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2017.

Termos de Serviço Riot Games. 2021. Disponível em:

<https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR#id.ckruxq6urom7>. Acesso em: 13 maio 2023.