

**III CONGRESSO INTERNACIONAL  
DE DIREITO E INTELIGÊNCIA  
ARTIFICIAL (III CIDIA)**

**DIREITO PENAL E CIBERCRIMES II**

**FERNANDO HENRIQUE DA SILVA HORITA**

**WILSON DE FREITAS MONTEIRO**

**AMANDA RODRIGUES ALVES**

---

D598

Direito penal e cibercrimes II [Recurso eletrônico on-line] organização III Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (III CIDIA): Skema Business School – Belo Horizonte;

Coordenadores: Fernando Henrique da Silva Horita, Amanda Rodrigues Alves e Wilson de Freitas Monteiro – Belo Horizonte: Skema Business School, 2022.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-519-5

Modo de acesso: [www.conpedi.org.br](http://www.conpedi.org.br) em publicações

Tema: A inteligência artificial e os desafios da inovação no poder judiciário.

1. Direito penal. 2. Cibercrimes. 3. Tecnologia. I. III Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (1:2022 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34

---



# III CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (III CIDIA)

## DIREITO PENAL E CIBERCRIMES II

---

### **Apresentação**

O Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (CIDIA) da SKEMA Business School Brasil, que ocorreu em formato híbrido do dia 08 ao dia 10 de junho de 2022, atingiu a maturidade em sua terceira edição. Os dezesseis livros científicos que ora são apresentados à comunidade científica nacional e internacional, que contêm os 206 relatórios de pesquisa aprovados, são fruto das discussões realizadas nos Grupos de Trabalho do evento. São cerca de 1.200 páginas de produção científica relacionadas ao que há de mais novo e relevante em termos de discussão acadêmica sobre a relação da inteligência artificial e da tecnologia com os temas acesso à justiça, Direitos Humanos, proteção de dados, relações de trabalho, Administração Pública, meio ambiente, formas de solução de conflitos, Direito Penal e responsabilidade civil, dentre outros temas.

Neste ano, de maneira inédita, professores, grupos de pesquisa e instituições de nível superior puderam propor novos grupos de trabalho. Foram recebidas as excelentes propostas do Professor Doutor Marco Antônio Sousa Alves, da Universidade Federal de Minas Gerais (SIGA-UFMG – Algoritmos, vigilância e desinformação), dos Professores Doutores Bruno Feigelson e Fernanda Telha Ferreira Maymone, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Metalaw – A Web 3.0 e a transformação do Direito), e do Professor Doutor Valmir César Pozzetti, ligado à Universidade Federal do Amazonas e Universidade do Estado do Amazonas (Biodireito e tutela da vida digna frente às novas tecnologias).

O CIDIA da SKEMA Business School Brasil é, pelo terceiro ano consecutivo, o maior congresso científico de Direito e Tecnologia do Brasil, tendo recebido trabalhos do Amazonas, Bahia, Ceará, Distrito Federal, Espírito Santo, Goiás, Maranhão, Minas Gerais, Mato Grosso do Sul, Mato Grosso, Pará, Pernambuco, Piauí, Paraná, Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte, Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Sergipe e São Paulo. Tamanho sucesso não seria possível sem os apoiadores institucionais do evento: o CONPEDI – Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito, o Instituto Brasileiro de Estudos de Responsabilidade Civil – IBERC e o Programa RECAJ-UFMG - Ensino, Pesquisa e Extensão em Acesso à Justiça e Solução de Conflitos da Faculdade de Direito da Universidade Federal de Minas Gerais. Destaca-se, mais uma vez, a presença maciça de pesquisadores do Estado do Amazonas, especialmente os orientandos do Professor Doutor Valmir César Pozzetti.

Grandes nomes do Direito nacional e internacional estiveram presentes nos painéis temáticos do congresso. A abertura ficou a cargo do Prof. Dr. Felipe Calderón-Valencia (Univ. Medellín - Colômbia), com a palestra intitulada “Sistemas de Inteligência Artificial no Poder Judiciário - análise da experiência brasileira e colombiana”. Os Professores Valter Moura do Carmo e Rômulo Soares Valentini promoveram o debate. Um dos maiores civilistas do país, o Prof. Dr. Nelson Rosenvald, conduziu o segundo painel, sobre questões contemporâneas de Responsabilidade Civil e tecnologia. Tivemos as instigantes contribuições dos painelistas José Luiz de Moura Faleiros Júnior, Caitlin Mulholland e Manuel Ortiz Fernández (Espanha).

Momento marcante do congresso foi a participação do Ministro do Tribunal Superior do Trabalho – TST Maurício Godinho Delgado, escritor do mais prestigiado manual de Direito do Trabalho do país. Com a mediação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Adriana Goulart de Sena Orsini e participação do Prof. Dr. José Eduardo de Resende Chaves Júnior, parceiros habituais da SKEMA Brasil, foi debatido o tema “Desafios contemporâneos do gerenciamento algorítmico do trabalho”.

Encerrando a programação nacional dos painéis, o Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara, da SKEMA Brasil, dirigiu o de encerramento sobre inovação e Poder Judiciário. No primeiro momento, o juiz Rodrigo Martins Faria e a equipe da Unidade Avançada de Inovação do Tribunal de Justiça do Estado de Minas Gerais contaram sobre o processo de transformação em curso do Judiciário Estadual mineiro. Em seguida, o Prof. Dr. Fabrício Veiga Costa fez brilhante exposição sobre o projeto denominado “Processo Coletivo Eletrônico”, que teve a liderança do Desembargador Federal do Trabalho Vicente de Paula Maciel Júnior (TRT-3<sup>a</sup> Região) e que foi o projeto vencedor do 18<sup>o</sup> Prêmio Innovare. O evento ainda teve um Grupo de Trabalho especial, o “Digital Sovereignty, how to depend less on Big tech?”, proposto pela Prof<sup>a</sup>. Isabelle Bufflier (França) e o momento “Diálogo Brasil-França” com Prof. Frédéric Marty.

Os dezesseis Grupos de Trabalho contaram com a contribuição de 46 proeminentes professores ligados a renomadas instituições de ensino superior do país, os quais indicaram os caminhos para o aperfeiçoamento dos trabalhos dos autores. Cada livro desta coletânea foi organizado, preparado e assinado pelos professores que coordenaram cada grupo, os quais eram compostos por pesquisadores que submeteram os seus resumos expandidos pelo processo denominado double blind peer review (dupla avaliação cega por pares) dentro da plataforma PublicaDireito, que é mantida pelo CONPEDI.

Desta forma, a coletânea que ora torna-se pública é de inegável valor científico. Pretende-se, com ela, contribuir com a ciência jurídica e fomentar o aprofundamento da relação entre a graduação e a pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais da CAPES. Promoveu-se, ainda, a formação de novos pesquisadores na seara interdisciplinar entre o Direito e os vários campos da tecnologia, notadamente o da ciência da informação, haja vista o expressivo número de graduandos que participaram efetivamente, com o devido protagonismo, das atividades.

A SKEMA Business School é entidade francesa sem fins lucrativos, com estrutura multicampi em cinco países de continentes diferentes (França, EUA, China, Brasil e África do Sul) e com três importantes creditações internacionais (AMBA, EQUIS e AACSB), que demonstram sua vocação para pesquisa de excelência no universo da economia do conhecimento. A SKEMA acredita, mais do que nunca, que um mundo digital necessita de uma abordagem transdisciplinar.

Agradecemos a participação de todos neste grandioso evento e convidamos a comunidade científica a conhecer nossos projetos no campo do Direito e da tecnologia. Foi lançada a nossa pós-graduação lato sensu em Direito e Tecnologia, com destacados professores e profissionais da área. No segundo semestre, teremos também o nosso primeiro processo seletivo para a graduação em Direito, que recebeu conceito 5 (nota máxima) na avaliação do Ministério da Educação - MEC. Nosso grupo de pesquisa, o Normative Experimentalism and Technology Law Lab – NEXT LAW LAB, também iniciará as suas atividades em breve.

Externamos os nossos agradecimentos a todas as pesquisadoras e a todos os pesquisadores pela inestimável contribuição e desejamos a todos uma ótima e proveitosa leitura!

Belo Horizonte-MG, 20 de junho de 2022.

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Geneviève Daniele Lucienne Dutrait Poulingue

Reitora – SKEMA Business School - Campus Belo Horizonte

Prof. Dr. Edgar Gastón Jacobs Flores Filho

Coordenador dos Projetos de Direito da SKEMA Business School

**DIREITO PENAL E CIBERCRIMES: ESTUPRO NO METAVERSO.  
CRIMINAL LAW AND CYBERCRIMES: RAPE IN THE METaverse.**

**Ana Luiza Pinto da Silva  
Maria Eduarda Camargo de Oliveira**

**Resumo**

A presente pesquisa visa discorrer sobre os mecanismos do direito penal e cibercrimes, no âmbito do metaverso. Intenciona-se, compreender como se desenvolve as interações virtuais. Ademais, é imprescindível transparecer que dentro desse mundo virtual, as atitudes dos usuários são reflexo do mundo real. Nesse viés, o metaverso carrega consigo crimes. Conclui-se preliminarmente que em casos de estupro, o ato pode ser configurado como crime, à medida que, com os avanços tecnológicos o metaverso permite sentir sensações e de fato “enganar” nosso cérebro, fazendo-o sentir as experiências digitais como reais.

**Palavras-chave:** Metaverso, Crimes, Estupro, Interação, Usuário

**Abstract/Resumen/Résumé**

This research aims to discuss the mechanisms of criminal law and cybercrimes, in the context of the metaverse. It is intended to understand how virtual interactions are developed. Furthermore, it is essential to show that within this virtual world, the attitudes of users are a reflection of the real world. In this view, the metaverse carries crimes with it. It is preliminarily concluded that in cases of rape, the act can be configured as a crime, as, with technological advances, the metaverse allows us to feel sensations and in fact "deceive" our brain, making it feel digital experiences as real.

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** Metaverse, Crimes, Rape, Interaction, User

## **1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS**

Metaverso pode ser entendido como uma experiência imersiva do contexto social. Essas relações interativas, são vivenciadas no território do ciberespaço, lugar este cuja manifestação tem fronteiras entre o mundo real e virtual. No ambiente virtual os indivíduos denominados “avatares”, podem assumir vivências de uma intimidade com diferentes pessoas desconhecidas, o que pode ocasionar divergências, conflitos e crimes. São impostas regras de conduta para que exista uma relação saudável no ambiente tridimensional. Entretanto, as mesmas não são cumpridas por alguns usuários, uma vez que essas atitudes são reflexas do mundo real.

Devido aos avanços tecnológicos, as novas tecnologias de informação e o crescente acesso à rede de internet, os números de participantes estão aumentando no mundo virtual. Uma vez que a proposta do metaverso é criar um universo onde os utilizadores possam realizar atividades em conjunto e interativas. Para Angeluci e Santos (2007), a vontade por uma interação social virtual está fazendo com que as pessoas fiquem mais tempo conectadas e passem a viver uma segunda vida, à vida virtual. Nesse contexto, como o mundo virtual é reflexo do mundo real, necessita-se de discussões sobre crimes cometidos e criações de normas e punições, à medida que, existem relatos na mídia, sobre possíveis estupros no metaverso.

Destarte, para compreender os crimes no metaverso, foi utilizado uma pesquisa que se propõe na classificação de Gustin, Dias e Nicácio (2020), pertencente à vertente metodológica jurídico-social. No tocante ao tipo genérico de pesquisa, foi escolhido o tipo jurídico-projetivo. O raciocínio desenvolvido na pesquisa foi predominante dialético e quanto ao gênero de pesquisa, foi adotada a pesquisa teórica.

## **2. INTERAÇÃO NA DÉCADA TECNOLÓGICA E O DESENVOLVIMENTO DO METAVERSO**

Diante fatores históricos, percebeu-se que o homem é um ser social por natureza, e, por conseguinte necessita de interação com outros indivíduos. Pela interação as pessoas

conseguem se relacionar, criar “limites” e ditar como agir diante à sociedade. A evolução e os avanços tecnológicos têm por característica uma incansável busca por novas formas de conforto e entretenimento. Por suma, os avanços tecnológicos têm trazido mudanças expressivas na sociedade e mudando a forma de socializar. O contato físico vem sendo substituído pelo virtual, necessitando cada vez mais uma sensação de presença e realidade aumentada.

O mundo virtual denominado metaverso, surgiu pela primeira vez no livro de ficção científica “Snow Crash”, do escritor Neal Stephenson, publicado em 1992. Na obra, o personagem principal é um entregador de pizzas na vida real, mas no mundo virtual, ele se transforma em um hacker samurai, simulando a vida em uma plataforma. Essa ideia deixou milhares de pessoas extasiadas pela possibilidade de um mundo que simula a vida real, à proporção que, as pessoas poderiam escapar, mesmo momentaneamente, dos obstáculos da realidade. A ideia imposta no livro influenciou e configurou muitos jogos conhecidos, como Second Life, Roblox e Fortnite. Neles, o mundo real se torna virtual e unem usuários para interagir. Essa nova realidade interessou empresários tecnológicos, e tornou-se uma grande aposta para o futuro. Em outubro de 2021, um dos fundadores do Facebook, Mark Zuckerberg, noticiou que a empresa teria seu nome modificado para Meta Platforms, tal que popularizou o termo “metaverso”. Zuckerberg pretende focar e aprimorar a construção desse universo para o mundo real, com essa mudança o termo ficou em evidência.

Para Garcia (2021):

Antes de mais nada, importa compreender isoladamente as partes que compõem a palavra. Nos estudos feitos por Alves (2019), o prefixo meta-carrega consigo o valor semântico da mudança, posteridade, transcendência e, ainda, as ideias de comunidade e participação. Ambas as abordagens fazem sentido com o termo metaverso pois, conforme será demonstrado a seguir, o conceito pressupõe tanto uma superação/ampliação do significado de presencialidade quanto a existência de uma sociedade em rede. Já o -verso faz referência justamente a palavra universo, o que traz a ideia de “tudo aquilo que existe”.

Nesse sentido, o metaverso tem caráter real do mundo físico dentro de um espaço



virtual na internet. O metaverso seria um lugar sem barreiras entre real e virtual, ou seja, um ambiente onde as pessoas vão interagir entre si por meio de avatares digitais no ciberespaço. Esses ambientes digitais tem a ideia que o metaverso seja uma espécie de internet 3D, imersivo e interoperável, onde garante comunicação, diversão e negócios no mundo virtual. O metaverso, trata-se de interações bidirecionais, que proporcionam único mundo integrado. Para Leyva (2022):

O chamado metaverso pretende ser um conjunto de software e hardware que permite replicar todas as interações humanas do dia a dia, indo do trabalho às atividades recreativas sociais, servindo a uma experiência imersiva e multissensorial que impossibilita a diferenciação entre realidade e realidade. (LEYVA, 2022, Tradução do autor).

A característica do metaverso será capacidade de interação natural e contínua entre entidades de diversos mundos, isto é, a intenção é “enganar” nosso cérebro, fazendo sentir as experiências digitais como reais, através dos sentidos. Atualmente, a forma mais simples e direta é enganar o aparelho sensitivo na fonte, e não no cérebro. Por isso o uso de óculos de realidade virtual e luva háptica para permitir que os usufrutuários “toquem” objetos virtuais no metaverso. Esse recurso é utilizado para que as pessoas sintam superfícies e texturas em diferentes ambientes de realidade virtual.

### **3. CRIMES E IMPUGNAÇÃO SEXUAL NO METAVERSO**

Mediante o fato que o metaverso é um local de interação social que replicaram as atividades do dia a dia, através de um avatar com percepções e sensações realista. Esses ciberespaços contêm diversas pessoas que convivem entre si, o que gera conflitos e consequentemente possíveis crimes. Após o lançamento e o sucesso do metaverso, muitas pessoas começaram a usufruir da realidade virtual da Meta, chamada Horizon World. Nesse sentido, alguns indivíduos começaram a questionar as políticas de privacidade e relatar certos conflitos que causaram constrangimento. Logo uma usuária britânica, chamada Nina Jane Patel, relatou na plataforma Medium, o ocorrido: “Dentro de 60 segundo após entrar, fui assediada verbal e sexualmente por 3 ou 4 avatares masculinos,

com vozes masculinas. Eles estupraram o meu avatar e eu tirei fotos”, conta a usuária, que contou se sentir psicologicamente abalada pelo ocorrido”.

A usuária da Meta demonstra que se sentiu constrangida e configurou o ato como estupro, visto que, o objetivo da realidade virtual é confundir o cérebro a ponto de experimentar os sentidos e as sensações. Entretanto, esse caso gerou discursões sobre se o ato foi de fato crime ou não. De acordo com o advogado, Tadeu Teixeira Theodoro, “a análise do tipo penal em questão deixa claro que a conduta daquele que constrange alguém a se exibir pornograficamente pela internet se amolda, com muito mais precisão, ao crime de constrangimento ilegal do que ao de estupro.

No entanto, alguns especialistas se opõem a essa opinião, uma vez que, defendem que o constranger alguém com prática de ato libidinoso, mesmo em ambiente virtual, pode se configurar um possível crime de estupro. Além disso, como o metaverso é uma plataforma que permiti interações bidirecionais, que proporcionam experiências físicas no mundo virtual, com diversos avanços que permitem sentir sensações, muitos usuários acreditam que práticas de ameaça de estupro e estupro no ambiente virtual, pode ser entendido como crime.

Bem como, após o caso de Nina Jane Patel, algumas plataformas adotaram medidas de proteção. A empresa meta informou que a usuária não teria utilizado a rede de proteção “SafeZone” que protege os avatares de ameaças e imputação criminal. Essa rede propõem uma medida de segurança que tem a possibilidade de distanciar avatares que tem atitudes que divergem do intuito do metaverso.

Entretanto, essa medida não é muito eficaz, ou seja, não são obedecidas pelos usuários, uma vez que, o mundo virtual é reflexo de comportamentos e interações reais. Segundo o advogado especialista em Direito digital, Caio Lima: “esses ambientes digitais ou virtuais são reflexos daquilo que a gente tem no nosso mundo físico, então há uma certa correlação entre os problemas entre esses dois universos”.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com base no apresentado ao longo da pesquisa, é possível concluir que o metaverso é um mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais. Esse ciberespaço é coletivo, compartilhado e provoca interação. Contudo essas interações sociais, no mundo virtual, assim como no mundo real, causa algumas delinquência e violações.

Muito se discute sobre não existir corpos reais envolvidos no metaverso. Entretanto, no ambiente virtual conseguimos simular na frente do aparelho sensitivo à realidade, ou seja, conseguimos que o cérebro o sinta como verdadeiro. É evidente que, o cérebro se molda de acordo com aquilo que você está vivendo em determinado momento, por isso muitas pessoas vítimas de estupro se sentiram violadas no metaverso, como o caso de Nina Jane Patel. Tal como, para essa determinada usuária, percebe-se que ela sentiu de fato violada, uma vez que, aquela situação mexeu com o seu psicológico, colocando em sua mente que aquilo foi de fato um estupro e violação do seu corpo, mesmo em um mundo que ainda não seja “real”.

Observa-se ainda, que esse tema gera grande divergências de opiniões e possíveis interpretações. Visto que, as políticas de privacidade e a aplicação de leis em que cada país é diferente. A dificuldade de implantar legislações que englobam todos os países é um problema recorrente no metaverso, uma vez que a meta engloba vários usuários do mundo inteiro. Pode-se criar leis em um determinado país, mas essa lei pode não ser de fato uma legislação em outro país. Já que se entra em uma questão cultural e legislativa de cada país vigente. Criar normas em um país pode ser eficaz, mas pode ser que em outro não seja. Desse modo, cria-se no criminoso um sentimento nos criminosos de que o metaverso é “uma terra sem lei”, mesmo com possíveis criações de rede de proteção.

Contudo, como o metaverso é um ambiente tridimensional, que contem e carrega os conflitos da realidade para o virtual, os casos de importunação sexual e estupro, pode ser concluir que se encaixa em possível crime. Seguramente, a vítima mesmo em um ambiente que similar a realidade, se sente constrangida. A medida que, os sentidos e as capacidades das pessoas podem ser ampliados em intensidade, no tempo e espaço.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANGELUCI, Regiane Alonso; SANTOS, Coriolano Aurélio de Almeida Camargo. Sociedade da Informação: O mundo virtual Second Life e os Crimes Cibernéticos, abril/ago. 2007. Disponível em: file:///C:/Users/d19673/Downloads/ICoFCS2007pp07.pdf. Acesso em: 24 maio 2022.

BACKES, Luciana; SCHLEMMER, Eliane. Metaversos: Novos espaços para construção do conhecimento. **Revista do diálogo educacional**, Paraná, v.8, maio/ago.2008. Disponível em: file:///C:/Users/d19716/Downloads/189116834014.pdf. Acessado em: 24 maio 2022.

GÁLVEZ LEYVA, JM Metaverso: quando a realidade supera a ficção. +Ciência , [S. l.] , n. 28, pág. 16–18, 2022. Disponível em: <https://revistas.anahuac.mx/masciencia/article/view/1234>. Acesso em: 24 de maio. 2022.

GARCIA, Jardel Lucas. Resignificando o conceito de presencialidade: o conceito de metaverso e suas potencialidades. In: GARCIA, Jardel Lucas; MEHLECKE, Querte Teresinha Conzi. COM- BINE: Pessoas, Virtualidade e Finanças. Faculdade CMB: Porto Alegre, 2021. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=9ctUEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA28&dq=metaverso&ots=17vTp2\\_bsV&sig=N4VfdgKoi1luwr9Y4dIa7EB0dHA#v=onepage&q=metaverso&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=9ctUEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA28&dq=metaverso&ots=17vTp2_bsV&sig=N4VfdgKoi1luwr9Y4dIa7EB0dHA#v=onepage&q=metaverso&f=false). Acesso em 24 maio 2022.

MACHADO, Liliane dos Santos. Dispositivos Hápticos para Interfaces de Realidade Virtual e Aumentada. **Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Projeto e Aplicações**, João Pessoa, cap.9, p. 101-116, março 2007. Disponível em: file:///C:/Users/d19673/Downloads/cap9-haptics.pdf. Acesso em: 24 maio 2022.

SÁEZ, Pablo. Experiência de usuário e sentido do “tato” no metaverso. **IPNews**, março 2022. Disponível em: [pnews.com.br/experiencia-de-usuario-e-sentido-do-tatonometaverso-2/](https://pnews.com.br/experiencia-de-usuario-e-sentido-do-tatonometaverso-2/). Acesso em: 24

maio 2022.

THEODORO, Tadeu, Teixeira. A Sextorsão e a Impossibilidade de Configuração do Crime de Estupro Virtual. **Claudia Seixas sociedade de advogados**, São Paulo, 2021.

Disponível em: <https://claudiaseixas.adv.br/a-sexorsao-e-a-impossibilidadedeconfiguracao-do-crime-de-estupro-virtual/> Acesso: 24 maio de 2022

TORI, Romero; KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson. Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada. Belém: 2006, 422p.

VERENICZ, MARINA. Estupro, assédio, aliciamento: Sem leis claras, metaverso é terreno fértil para crimes virtuais. **Carta Capital**, São Paulo, abril/2022. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/carta-capital/estupro-assedio-aliciamento-sem-leisclaras-metaverso-e-terreno-fertil-para-crimes-virtuais/> Acesso em: 24/05/2022