

**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 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^a. Dr^a. 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^a Região) e que foi o projeto vencedor do 18^o Prêmio Innovare. O evento ainda teve um Grupo de Trabalho especial, o “Digital Sovereignty, how to depend less on Big tech?”, proposto pela Prof^a. 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^a. Dr^a. 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

IMPORTUNAÇÃO SEXUAL NO METAVERSO: A EVOLUÇÃO DOS CRIMES CONTRA A DIGNIDADE FEMININA

SEXUAL HARASSMENT IN THE METAVERSE: THE EVOLUTION OF CRIMES AGAINST FEMALE DIGNITY

Lívia Muniz Carvalho ¹

Resumo

O projeto de pesquisa consiste na análise da prática da importunação sexual quando realizada em ambientes virtuais de alta imersão, denominados de “metaverso”. Objetivou-se com o seguinte projeto fazer uma investigação inicial de como os crimes contra a dignidade sexual evoluíram do ambiente físico para o digital e verificar se esses foram impulsionados pela anonimidade característica do ciberespaço e pela ausência de legislações específicas que abarquem transgressões praticadas nos espaços virtuais. Para tanto, a vertente metodológica adotada foi a jurídico-sociológica, a técnica escolhida foi a pesquisa teórica, o raciocínio predominantemente dialético e o tipo de pesquisa selecionado foi jurídico-projetivo.

Palavras-chave: Direito penal, Importunação sexual, Metaverso

Abstract/Resumen/Résumé

The research project consists of an analysis of the practice of sexual harassment when performed in high immersion virtual environments, called "metaverse". The objective of the following project was to make an initial investigation of how crimes against sexual dignity evolved from the physical to the digital environment and to verify if these were driven by the anonymity characteristic of cyberspace and the absence of specific legislation that covers transgressions practiced in virtual spaces. For that, the methodological aspect adopted was juridical-sociological, the technique chosen was theoretical research, the predominantly reasoning dialectical and the type of research selected was juridical-projective.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Criminal law, Sexual harassment, Metaverse

¹ Graduanda em Direito, modalidade Integral, pela Escola Superior Dom Helder Câmara.

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Essa pesquisa consiste no estudo da problemática do ato de importunação sexual, prática de ato libidinoso contra alguém sem seu consentimento com o intuito de satisfazer a própria lascívia ou a de terceiro, assim como consta no Art. 215-A do Código Penal, quando realizado no “metaverso”, termo que designa ambientes digitais de alta imersão. Esse estudo teve por objetivo analisar se atos de cunho sexual praticados contra avatares de usuários no metaverso sem a anuência desses seriam passíveis de serem tipificados como crime de importunação sexual, utilizando do ordenamento jurídico vigente para abarcar situações ocorridas em meios virtuais e que ainda não possuem uma legislação própria. (BRASIL, 2018)

O anonimato já característico do ciberespaço estabeleceu as bases para uma cultura da impunidade, em que diversas transgressões são cometidas diariamente por utilizários da internet, mas esses nunca chegam a arcar com as devidas sanções legais devido à dificuldade de atribuir a conta onde são praticadas as infrações a uma pessoa no mundo físico. Na hodiernidade, com o advento de espaços virtuais que têm por proposta uma simulação verossímil da realidade e que possibilitem que a interação entre usuários da internet seja mais imersiva e realista, esse cenário se agrava. A possibilidade de possuir um corpo virtual que interaja com outros dentro de um ambiente digital despertou o interesse de várias pessoas que utilizam desse mecanismo para invadir a integridade virtual de outros avatares, diante da impossibilidade de realizar o mesmo no mundo real.

Mesmo diante da complexidade e da seriedade da problemática, ela ainda é muito negligenciada por aqueles que não compreendem as proporções a que ela está alcançando. Olivia Petter, em seu artigo “Por que ninguém está levando a sério a agressão sexual no metaverso?”¹ para a revista *British Vogue*, expõe relatos de usuários que foram vítimas de abusos verbais e de toques libidinosos não consentidos ao utilizar de plataformas como a *Horizon Worlds*, jogo de realidade virtual desenvolvido pela *Meta Platforms*. Esses utilizários, ao denunciarem suas agressões em fóruns e grupos online dedicados à temática do metaverso, foram ridicularizados e, ainda, culpabilizados pelas violações que sofreram. (PETTER, 2022)

Nesse sentido, esse trabalho se propõe a analisar essa realidade e propor sugestões jurídicas para resolvê-la. Para tal, foi definido como vertente metodológica mais apropriada, de acordo com a classificação de Gustin, Dias e Nicácio (2020), a jurídico-social. No tocante ao

1 No original: Why Is No One Taking Sexual Assault In The Metaverse Seriously?

tipo genérico de pesquisa, foi escolhido o tipo jurídico-projetivo. O raciocínio desenvolvido na pesquisa foi predominantemente dialético e quanto ao gênero de pesquisa, foi adotada a pesquisa teórica.

2. COMPREENDENDO O METAVERSO

A origem do termo “metaverso” se deu na obra de ficção científica “Nevasca”², livro de autoria de Neal Stephenson e escrito no ano de 1992. Em sua narração, Stephenson descreve a seus leitores a ideia de um ambiente simulado e digital que seja percebido de maneira realista aos seus usuários, os quais, assim como o fazem no ambiente físico, interagem e vivenciam processos de socialização, segundo signos metafóricos e convenções humanas já estipulados na vida real. A fantasia imaginada pelo autor cunhou as bases do que um dia viria a se tornar um gigantesco mercado internacional, que busca colocar em prática os conceitos propostos em sua obra de ficção. Pereira, em sua dissertação intitulada “Metaverso: interação e comunicação em mundos virtuais”, afirma que:

Da mesma maneira que a apropriação do termo ciberespaço permitiu caracterizar o ambiente virtualizado e utópico da internet, [...] o metaverso, após a publicação de *Snow Crash*, passou a ser uma verdadeira obsessão para os implementadores de ambientes de realidade virtual, no sentido de se estabelecer os lugares simulados de interação social, relações econômicas e manifestações culturais, como no romance de Stephenson. (PEREIRA, 2009, p. 9)

Após a publicação do livro, programar um mundo digital imersivo e realista como aquele imaginado em Nevasca se tornou uma meta para diversos programadores e entusiastas. Porém, Pereira alerta que a reprodução de um metaverso como aquele idealizado por Stephenson não se deu de forma imediata, e sim gradualmente, acompanhando os avanços alcançados pela tecnologia. Foi apenas a partir da década de 1990, com a popularização de computadores pessoais e o surgimento da conectividade ubiqüitária da internet, que se delinearam as primeiras conformações virtuais que se aproximavam dessa representação ideal encontrada nas páginas de Nevasca. (PEREIRA, 2009, p. 9)

Na hodiernidade, com o advento da 4ª Revolução Industrial, o termo “metaverso” foi adquirindo novos contornos à medida que novas tecnologias que permitissem o aperfeiçoamento desse ambiente virtual foram criadas. Uma conceituação contemporânea de metaverso é encontrada no artigo “Mundos Virtuais 3D e o Metaverso: Situação Atual e

² No original: Snow Crash

Possibilidades Futuras”³, de autoria de Dionisio, Burns III e Gilbert, os quais definem essa expressão a partir de sua origem morfológica:

A palavra Metaverso é uma junção do prefixo “meta” (que significa “além”) e o sufixo “verso” (abreviação de “universo”). Assim, significa literalmente um universo além do mundo físico. Mais especificamente, esse “universo além” refere-se a um mundo gerado por computador, distinguindo-o de concepções metafísicas ou espirituais de domínios além do reino físico. Além disso, o Metaverso refere-se a um ambiente digital tridimensional totalmente imersivo.⁴ (DIONISIO; BURNS III; GILBERT, 2013, p. 6-7)

Assim, a partir de tal definição, é possível perceber que uma das características fundamentais do metaverso é seu realismo e sua alta capacidade de imersão. Tal interface imersiva tem por objetivo isolar o usuário do mundo físico, no intuito de, a partir de tal isolamento, criar uma experiência de uso mais verossímil e eficiente, projetando a ilusão de um ambiente alternativo. O emprego de aparatos avançados para navegar no metaverso é o que possibilita ao usuário ter a sensação de que a tela que o separa do mundo virtual desaparece, conferindo ao indivíduo a impressão de estar completamente cercado por um ambiente virtualizado. (PEREIRA, 2009, p. 51-52)

3. OS CRIMES CONTRA A DIGNIDADE SEXUAL NO METAVERSO

Uma vez estabelecido o alto grau de realismo experienciado ao adentrar o metaverso, faz-se pertinente analisar quais são os comportamentos dos indivíduos perante a possibilidade de se inserir intensamente no ciberespaço. Infelizmente, apesar das inúmeras possibilidades de experiências positivas que advêm desse cenário de imersão virtual, muitos usuários optam por utilizar do anonimato proporcionado por esses espaços para cometer atos que seriam severamente condenados caso fossem praticados no mundo real.

Tanya Basu, em sua reportagem intitulada “O metaverso já tem um problema de assédio”⁵, relata o caso de Jordan Belamire, uma usuária do jogo de realidade virtual “QuiVr” que no ano de 2016 foi vítima de assédio sexual em uma rodada no modo multiplayer. Belamire narra que estava participando normalmente de uma partida, quando um dos jogadores

³ No original: 3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities

⁴ No original: The word Metaverse is a portmanteau of the prefix “meta” (meaning “beyond”) and the suffix “verse” (shorthand for “universe”). Thus it literally means a universe beyond the physical world. More specifically this “universe beyond” refers to a computer-generated world, distinguishing it from metaphysical or spiritual conceptions of domains beyond the physical realm. In addition, the Metaverse refers to a fully immersive three-dimensional digital environment.

⁵ No original: The metaverse has a groping problem already.

integrantes de sua equipe começou a utilizar de sua mão virtual para apalpar os seios do avatar dela. Mesmo após sucessivas ordens para que ele parasse, o usuário de nome “BigBro442” permaneceu perseguindo-a pelo mapa, até chegar ao ponto de tatear a região onde seria a virilha do avatar. “Ele me perseguiu, fazendo movimentos de agarrar e beliscar perto do meu peito. Encorajado, ele até enfiou a mão na minha virilha virtual e começou a esfregar.”⁶, descreve Belamire. Esse foi o momento em que ela retirou seus óculos de realidade virtual e desligou seu console, após a humilhação de ser violada em sua primeira tentativa de engajar em um jogo de realidade aumentada. (BASU, 2021)

Nessa mesma reportagem, Basu também traz à tona o recente caso da testadora-beta da plataforma “Horizon Worlds”, jogo de realidade virtual desenvolvido pela Meta Platforms. Em um dos relatórios publicados no grupo de testadores do jogo, foi exposto que uma das analistas teve seu avatar apalpado no dia 26 de novembro de 2021, comportamento esse que foi apoiado pelos demais jogadores logados no servidor. Em resposta ao acontecido, a Meta informou que irá trabalhar no aperfeiçoamento da função “Safe Zone”, que é um recurso que ativa uma bolha de proteção em volta do usuário, a qual impede que qualquer outra pessoa toque, converse ou interaja de qualquer maneira com o indivíduo dentro da zona segura. (BASU, 2021)

Tal cenário permite traçar alguns aspectos preliminares do fenômeno da importunação sexual praticada no ambiente do metaverso. Uma delas é a de que o anonimato pode ser considerado uma das motivações por trás de tais atos, uma vez que ambos os agressores, tanto o usuário do QuiVr quanto o do Horizon Worlds, permaneceram impunes de suas transgressões. A utilização de pseudônimos no mundo virtual é uma prática muito comum, mas que dificulta a identificação das pessoas por trás das telas, o que por sua vez obstaculiza a punição daqueles que cometem atos ilícitos no ciberespaço, que se torna um ambiente ideal para práticas ilegais.

Outra particularidade a ser analisada é a de que, mesmo na interweb, a prática de culpabilizar as vítimas de crimes contra a dignidade sexual ainda se faz presente. Na situação ocorrida com a testadora-beta, a resposta imediata da Meta Platforms foi a de que a usuária deveria ter utilizado a função “Safe Zone” para evitar o infortúnio, e não a de que eles estão trabalhando para identificar o agressor e dar prosseguimento com as devidas sanções legais. Os esforços da plataforma estão sendo voltados para aprimorar a zona segura, com a instrução de que indivíduos que se sentirem incomodados por outros durante sua experiência no Horizon

⁶ No original: He chased me around, making grabbing and pinching motions near my chest. Emboldened, he even shoved his hand toward my virtual crotch and began rubbing.

Worlds devem ativá-la, privando-se do contato com outros jogadores e isolando-se da experiência imersiva e interativa da plataforma.

Tal posicionamento da Meta ilustra com exatidão o conceito de “victim-blaming” definido por Jessica Taylor em seu livro “Por que as mulheres são culpadas por tudo: expondo a cultura da culpabilização da vítima”⁷. Taylor traz a seguinte definição em sua obra:

Simplificando, a culpabilização da vítima é a transferência da culpa por um ato de violência sexual do autor da violência e de volta para a vítima da violência. A culpabilização da vítima é geralmente dividida em culpa comportamental, caracterológica e situacional; no entanto, muitas vezes eles se sobrepõem.⁸ (TAYLOR, 2020, p. 33-34)

O ato de sugerir que a testadora deveria ter ativado sua bolha de proteção do momento em que se sentiu violada pelo outro usuário demonstra a sutil insinuação de que, para a plataforma, a real culpada foi a analista. Esse cenário pode ser caracterizado como uma culpabilização comportamental da vítima, de acordo com as classificações propostas por Taylor, uma vez que ela não se comportou da maneira esperada pela empresa e, portanto, a responsabilidade pelo assédio sofrido deve recair sobre ela.

As agressões vivenciadas pelas duas usuárias não se trata de um caso isolado. Vários são os relatos de pessoas que, diariamente, enfrentam situações de desrespeito ao frequentarem espaços virtuais, cenário que se torna ainda pior ao analisar o contexto dos ambientes de realidade aumentada. De acordo com uma pesquisa promovida pelo *Centre for Countering Digital Hate* no ano de 2021, a qual foi publicada em um artigo denominado “Metaverso do Facebook: um incidente de abuso e assédio a cada 7 minutos”⁹, os usuários do Horizon Worlds são expostos a conteúdo sexual explícito, bullying, assédio sexual, abusos, discursos de ódio, racismo, ameaças e apologias a ataques terroristas, como os ocorridos no dia 11 de setembro de 2001 na cidade de Nova York, a cada 7 minutos em que estão logados na plataforma. (FACEBOOK’S METAVERSE..., 2021)

Esses dados ilustram que a importunação sexual não é a única problemática que é agravada no ambiente do metaverso, e sim várias outras transgressões são cometidas a cada minuto. Mesmo com evidências científicas que apontam a recorrência desses crimes, poucos esforços são mobilizados para combatê-los e punir devidamente os responsáveis, o que faz com

⁷ No original: Why Women Are Blamed For Everything: Exposing the Culture of Victim-Blaming

⁸ No original: Simply put, victim blaming is the transference of blame for an act of sexual violence away from the perpetrator of the violence and back towards the victim of the violence. Victim blaming is generally split into behavioural, characterological and situational blame; however, they often overlap.

⁹ No original: Facebook’s Metaverse: one incident of abuse and harassment every 7 minutes

que o metaverso se torne uma “terra sem lei”, onde todos que a adentram têm consciência de que tudo que acontecer ficará sob a responsabilidade do próprio usuário, já que as empresas não empregam nenhum esforço em banir os transgressores e o aparato jurídico ainda se encontra atrasado em relação à evolução dos crimes contra a dignidade sexual.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do exposto, é possível estabelecer preliminarmente que certos fatores propiciam a prática de crimes contra a dignidade sexual no metaverso. Um deles é a anonimidade presente nesses espaços, que deixa à escolha do indivíduo se identificar com seu nome verdadeiro ou utilizar de um pseudônimo, o que faz com que, caso esse usuário cometa alguma infração passível de sanção no mundo físico, seja muito mais difícil identificar a pessoa por trás da conta.

O outro fator advém dessa anonimidade, que é a impunidade dos autores. Não sendo possível traçar o cidadão que praticou determinado crime no ambiente virtual, ele acaba por não sofrer nenhuma consequência por suas atitudes, já que não é identificado. Assim, o elemento coercitivo do Direito, que estabelece normas de conduta a serem seguidas, não se vale no ciberespaço, criando um vazio que não será abarcado pela jurisdição enquanto ela não se atualizar e passar a considerar o corpo virtual como um sujeito de direitos.

Por fim, os crimes praticados no ambiente virtual, com destaque para o metaverso, necessitam de uma maior atenção por parte das entidades jurídicas, uma vez que a taxa de criminalidade nesses espaços é uma realidade crescente, como ilustrado pelos dados expostos, e que carece de medidas para ser revertida. Somente com legislações que estabeleçam a aplicação do Código Penal também em ambientes digitais e uma rigorosa fiscalização para identificar os autores desses crimes, aplicando as devidas sanções previstas no ordenamento jurídico, é que será possível garantir a segurança dos usuários dessas plataformas e permitir que essas cumpram com sua funcionalidade original: quebrar as barreiras entre o mundo real e o mundo virtual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

BASU, Tanya. The metaverse has a groping problem already: A woman was sexually harassed on Meta's VR social media platform. She's not the first - and won't be the last. **MIT Technology Review** - 16 dez. 2021. Disponível em:

<https://www.technologyreview.com/2021/12/16/1042516/the-metaverse-has-a-groping-problem/>. Acesso em: 20 abr. 2022.

BRASIL. **Lei nº 13.718**, de 24 de setembro de 2018. Altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), para tipificar os crimes de importunação sexual e de divulgação de cena de estupro, tornar pública incondicionada a natureza da ação penal dos crimes contra a liberdade sexual e dos crimes sexuais contra vulnerável, estabelecer causas de aumento de pena para esses crimes e definir como causas de aumento de pena o estupro coletivo e o estupro corretivo; e revoga dispositivo do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais). Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2018/Lei/L13718.htm#art1. Acesso em: 20 abr. 2022.

DIONISIO, John David; BURNS III, William; GILBERT, Richard. 3D Virtual Worlds and the Metaverse: current status and future possibilities. **Association For Computing Machinery**. Nova York, jun. 2013. Suplemento 3, p. 1-38. Disponível em:

<https://dl.acm.org/doi/epdf/10.1145/2480741.2480751>. Acesso em: 20 abr. 2022.

FACEBOOK'S METAVERSE: one incident of abuse and harassment every 7 minutes.

Center for Countering Digital Hate. 30 dez. 2021. Disponível em:

<https://counterhate.com/research/facebooks-metaverse/#about>. Acesso em: 20 maio 2022.

GUSTIN, Miracy Barbosa de Sousa; DIAS, Maria Tereza Fonseca; NICÁCIO, Camila Silva. **(Re)pensando a Pesquisa Jurídica**: teoria e prática. 5. ed. São Paulo: Almedina Brasil, 2020. 330 p.

PEREIRA, Itamar de Carvalho. **Metaverso**: interação e comunicação em mundos virtuais. 2009. 109 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade de Brasília, Brasília, 2009. Disponível em:

https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/4863/1/2009_ItamardeCarvalhoPereira.pdf. Acesso em: 03 maio 2022.

PETTER, Olivia. Why Is No One Taking Sexual Assault In The Metaverse Seriously?.

British Vogue - 20 mar. 2022. Disponível em: <https://www.vogue.co.uk/arts-and-lifestyle/article/sexual-assault-in-the-metaverse>. Acesso em: 20 abr. 2022.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. 2. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2015. 496 p. Tradução de: Fábio Fernandes.

TAYLOR, Jessica. **Why Women Are Blamed For Everything**: Exposing the Culture of Victim-Blaming. Londres: Constable, 2020. *E-book* (331p.) P&B. Disponível em:

https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=53ztDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=victim+blaming+culture&ots=jMXcKUTeW_&sig=HrpBF5_Ttw8mS47yQDRjYqx4Z6U#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 20 abr. 2022.