I CONGRESSO DE TECNOLOGIAS APLICADAS AO DIREITO

PENAL, PROCESSO PENAL, CRIMINOLOGIA E NOVAS TECNOLOGIAS

P397
Penal, processo penal, criminologia e novas tecnologias [Recurso eletrônico on-line] organização I Congresso de Tecnologias Aplicadas ao Direito – Belo Horizonte;

Coordenadores: Guilherme Augusto Portugal Braga, Enio Luiz de Carvalho Biaggi e Lícia Jocilene das Neves – Belo Horizonte, 2017.

Inclui bibliografia
ISBN: 978-85-5505-663-5
Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações
Tema: O problema do acesso à justiça e a tecnologia no século XXI

1. Direito. 2. Tecnologia. 3. Direito Penal. 4. Processo Penal. 5. Criminologia. I. I Congresso de Tecnologias Aplicadas ao Direito (1:2018 : Belo Horizonte, BH).

CDU: 34

I CONGRESSO DE TECNOLOGIAS APLICADAS AO DIREITO

PENAL, PROCESSO PENAL, CRIMINOLOGIA E NOVAS TECNOLOGIAS

Apresentação

É com imensa satisfação que apresentamos os trabalhos científicos incluídos nesta publicação, que foram apresentados durante o I Congresso de Tecnologias Aplicadas ao Direito nos dias 14 e 15 de junho de 2018. As atividades ocorreram nas dependências da Escola Superior Dom Helder Câmara, em Belo Horizonte-MG, e tiveram inspiração no tema geral "O problema do acesso à justiça e a tecnologia no século XXI".

O evento foi uma realização do Programa RECAJ-UFMG – Solução de Conflitos e Acesso à Justiça da Faculdade de Direito da UFMG em parceria com o Direito Integral da Escola Superior Dom Helder Câmara. Foram apoiadores: o Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito - CONPEDI, EMGE – Escola de Engenharia, a Escola Judicial do Tribunal Regional do Trabalho da 3ª Região, a Federação Nacional dos Pós-graduandos em Direito – FEPODI e o Projeto Startup Dom.

A apresentação dos trabalhos abriu caminho para uma importante discussão, em que os pesquisadores do Direito, oriundos de dez Estados diferentes da Federação, puderam interagir em torno de questões teóricas e práticas, levando-se em consideração a temática central do grupo. Foram debatidos os desafios que as linhas de pesquisa enfrentam no tocante ao estudo do Direito e sua relação com a tecnologia nas mais diversas searas jurídicas.

Na coletânea que agora vem a público, encontram-se os resultados de pesquisas desenvolvidas em diversos Programas de Pós-graduação em Direito, nos níveis de Mestrado e Doutorado, e, principalmente, pesquisas oriundas dos programas de iniciação científica, isto é, trabalhos realizados por graduandos em Direito e seus orientadores. Os trabalhos foram rigorosamente selecionados, por meio de dupla avaliação cega por pares no sistema eletrônico desenvolvido pelo CONPEDI. Desta forma, estão inseridos no universo das 350 (trezentas e cinquenta) pesquisas do evento ora publicadas, que guardam sintonia direta com este Grupo de Trabalho.

Agradecemos a todos os pesquisadores pela sua inestimável colaboração e desejamos uma ótima e proveitosa leitura!

CRIMES CONTRA A VIDA: A IMPUNIDADE DOS CURADORES DE JOGOS VIRTUAIS PERANTE O SUICÍDIO

CRIMES AGAINST LIFE: THE IMPUNITY OF VIRTUAL GAMING CURATORS TOWARDS SUICIDE.

Caroline Alvarenga Monteiro [1]
Gabriel Morais de Souza Santos [2]

Resumo

A anomia, definida por Durkheim, é um dos motivos que mais causam suicídio atualmente. A geração tecnológica se encontra inserida em um mundo tão digitalizado que sua vida está, principalmente, no mundo virtual. Isso permite que curadores de jogos utilizem táticas online de indução ao autoextermínio. Embora o Artigo 122 do Código Penal delimite as punições destes casos, só há resoluções provisórias, à medida que não se lida com a raiz do problema (a anomia). A pesquisa busca esclarecer o conceito de anomia e explicar o porquê de a indução ser passível a repetição caso o autocídio não seja discutido.

Palavras-chave: Anomia, Suicídio, Curadores de jogos, Sanções

Abstract/Resumen/Résumé

Lately, anomie, defined by Durkheim, is one of the main reasons that causes suicide. The generation of technology finds itself absorbed in a world so digitalized that their lives are, mostly, in a virtual orb. This allows that gaming curators use online tactics of suicide induction. Even though the clause 122 of Penal Code delineate the punishments of that cases, the resolutions are only temporary, as far as they don't deal with the root cause (anomie). The research pursuit to clarify the concept of anomie and explain why the suicide induction be susceptible to repeat if suicide won't be discussed.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Anomie, Suicide, Gaming curators, Sanctions

[1] Graduanda em Direito, na modalidade integral, na Escola Superior Dom Helder Câmara.

[2] Graduando em Direito, na modalidade integral, na Escola Superior Dom Helder Câmara.

1 Considerações Iniciais

Quando se trata de suicídio, há um certo tabu que incentiva o fim de qualquer discussão. A ideia de que falar sobre o autoextermínio faz com que as pessoas o repitam pode ser considerado um mito social que só dificulta a busca de novas soluções. Dentro destes atos, há o crime estipulado no Código Penal como indução ao autocídio. Este, por sua vez, se vê definido como o ato de induzir alguém a se matar por meio de toda e qualquer tática possível. Ao fim de 2016 e início de 2017, ondas de jogos virtuais que realizavam tais crimes ganharam grande enfoque no Brasil tal como o jogo russo "Blue Whale" (Baleia Azul) que surgiu em 2013 segundo relatos.

A presente pesquisa busca, então, lidar com jogos virtuais que geram suicídio em frente a problemática que há na aplicação da lei penal sobre estes, desde a dificuldade em encontrar os atores dos crimes, denominados como curadores de jogos, até a pouca pressão social em resolvê-los. A análise estatísticas dos casos de autocídio no Brasil junto a uma investigação e levantamento de dados dos casos ocorridos nos jogos Baleia Azul e Choking Game encontram-se importantes para toda e qualquer conclusão neste projeto. Além disto, descobrir o porquê dos curadores de jogos conseguirem afetar suas vítimas é algo extremamente necessário no andamento desta pesquisa.

Situado na área de Direito Penal e subárea de crimes contra a vida, o presente tema tem como seu problema objeto a investigação de quais estratégias têm sido utilizadas pelos curadores de jogos virtuais para incentivar o suicídio além de buscar saber o porquê de a lei penal não ser efetiva nestes casos. A hipótese é de que há uma necessidade de encontrar medidas inéditas que evitem a existência de novos jogos virtuais que induzam e/ou instiguem o autoextermínio e que, resolvam também os casos passados e presente, evitando que os curadores de jogos utilizem da manipulação mental de pessoas com tendências suicidas usufruindo de fragilidades sociais para incentivar casos de autocídio.

A pesquisa que se propõe pertence à vertente metodológica jurídico-sociológica. No tocante ao tipo de investigação, foi escolhido, na classificação de Witker (1985) e Gustin (2010), o tipo jurídico-projetivo e a técnica pesquisa teórica. O raciocínio desenvolvido na pesquisa será predominantemente dialético.

2 A Anomia de Durkheim

Durkheim, filósofo francês além de outras intitulações, definiu, em suas obras, o conceito de anomia. Ele dá luz ao conhecimento de que toda e qualquer ação determinantes no modo de agir pode ser vista como fato social, sendo ela normal ou patológica. Tal classificação se dá, principalmente, devido a constância em sociedade, ou seja, se for um fato social constante e presente ele é classificado como normal, todavia se for algo incomum e não tão presente é patológico. Os fatos sociais, geram certa coerção que guia a vida do sujeito por meio de ações, sentimentos e pensamentos. Uma vez presente pode ser considerado o "norte" pelo qual a pessoa passa a viver.

A anomia, definida por ele, condiz a ausência ou desintegração das normas sociais. Um sujeito que não se encontra guiado por nada, ou seja, quando o fato social para ele não é tão presente quanto deveria, sente-se fragilizado. Tal fragilidade pode ocasionar várias problemáticas sendo uma das mais constantes o suicídio, e a segunda crimes hediondos. Durkheim, em sua obra "O Suicídio" diz,

> A anomia, com efeito, faz surgir um estado de exasperação e de lassidão irritada que pode, conforme as circunstancias, voltar-se contra o próprio sujeito ou contra o outro; no primeiro caso, há suicídio, no segundo, homicídio. Quando as causas que determinam a direção que seguem as forças assim superexcitadas, elas estão ligadas, provavelmente, à constituição moral do agente. Conforme ela seja mais resistente ou menos resistente, inclina-se num sentido ou no outro. Um homem de moralidade medíocre antes mata do que se mata. Vimos até que, as vezes, essas duas manifestações se produzem uma em seguida da outra e não são mais que duas de um único e o mesmo ato, que demonstra seu estreito parentesco. O estado de exacerbação em que o indivíduo se encontra então é tal que, para se aliviar, ele precisa de duas vítimas. (DURKHEIM, 1897).

O crime hediondo mais comum em sujeitos anômicos é o homicídio. Assassinato, classificado como crime contra a vida, é um dos modos de terminar com a vida alheia. Com isso, pode se relacionar o delito realizado por um sujeito anômico também à indução ao suicídio, já que este é um modo indireto de causar morte alheia enquanto aquele é direto. Logo, o sujeito anômico pode tanto suicidar quanto matar outras pessoas além de poder realizar ambos.

Os curadores de jogos virtuais utilizam, então, desta sensação a fim de induzir e/ou incentivar casos de suicídio. Há relatos de que eles acreditam estarem "limpando a sociedade". Nisso, é possível observar que estes sujeitos creem que a sociedade ou até mesmo

o Estado por si só não tem mais o caráter norteador que deveria e, portanto, não exercem a coerção que deveria. Considerando os dizeres como real, pode-se afirmar que, os curadores têm, em si, um sentimento de anomia que os levam a desejar eliminar outras pessoas além ou, até mesmo, ao invés de si mesmo. Consequentemente, o conceito definido por Durkheim está presente tanto no indivíduo que irá se matar quanto na pessoa que deseja que o primeiro conclua seu ato. Isto posto, é admissível crer que a anomia cria vítimas assim como gera criminosos.

3 Os Curadores de Jogos e o Modo de Atuação Contra as Vítimas

Os curadores de jogos, os anfitriões destes, guiam e esclarecem as regras do jogo além de, em caso de jogos restritos, buscarem jogadores. No caso do jogo da Baleia Azul, os curadores quando não escolhem vítimas aleatórias, decidem quem vai ou não entrar. Uma vez no jogo, a pessoa é impedida de sair, sendo efetuado sobre ela desde ofensas até ameaças que podem ser de expor o indivíduo para a família e/ou amigos pelas redes sociais como Facebook, ou podem envolver ameaças de morte da própria pessoa ou de seus familiares. Com isso, os curadores empregam o medo para evitar a escapatória de players já inseridos no universo do jogo.

Segundo uma matéria publicada pelo jornal O Tempo, um dos criadores do desafio Baleia Azul foi preso. A notícia diz que o russo Philipp Budeikin, de 21 anos, considera suas vítimas como “lixo biológico” e ele busca eliminá-las a fim de fazer uma “limpeza social” já que seus jogadores apenas “intoxicam” a sociedade simplesmente por viverem. Ou seja, para se tornar um integrante do jogo a pessoa deve estar nos “moldes” definidos pelos hosts como o tal lixo. Para o fundador, os sujeitos, para estarem em harmonia com o conceito de “impureza orgânica” definida por ele, carecem de atenção ou até mesmo amor parental. Um fato encontrado nessa reportagem é que este fundador do jogo se enquadra no padrão definido por ele mesmo como “lixo biológico” gerando uma possível confusão do porquê ele mesmo não cumpriu o jogo. (O TEMPO, 2017).

Trazendo os casos do jogo no Brasil à tona, Maria Beatriz Melero, por meio da plataforma online da revista Claudia, expôs o caso do curador Matheus Silva de 23 anos no Rio de Janeiro. Detido em Nova Iguaçu, Matheus obtinha consigo celulares e computadores para coagir vítimas para adentrarem o jogo. Conforme o próprio curador, ele influenciou 30 pessoas, todavia, a delegada Fernanda Fernandes afirma que há cerca de 40 casos relacionados a ele. A notícia enfatiza, também que não só no Rio de Janeiro, mas em alguns

outros estados do Brasil somam-se cerca de 24 mandatos de prisão a serem cumpridos. Denominada de Operação Aquarius, ela busca encontrar e punir, pelos modos previstos pela União, os curadores do jogo que forem encontrados pelo país. (MELERO, 2017).

"Blue Whale" se dá por meio de 50 desafios. Depois de entrar no jogo, o jovem deve cumprir um desafio diário. Todavia, os desafios não são encontrados com facilidade e acham-se, atualmente, uma seleção de tarefas que, a fim de evitar jovens realizando-os para além do jogo, foram alterados além de terem sido filtrados quando postados, ou seja, os relatos encontrados visam demonstrar, de modo ameno, os passos que o cidadão realizará antes de se matar. A partir destes dados, pode-se declarar que todo o jogo apresenta um caráter manipulador que irá "facilitar" diariamente o jogador a tirar sua própria vida. Tal manipulação se dará quando o jovem entrar em contato com diversos fatores que irão, de maneira lenta, tirar o sentido de vida do indivíduo induzindo-o a suicidar-se.

Por isso, adolescentes se vê mais propenso ao jogo tal qual é visível por meio dos casos já registrados. Isso ocorre, principalmente, devido à volatilidade mental nos jovens. Estes perdem, com maior facilidade, o senso de realidade, ou seja, para eles a efetivação do jogo se torna mais provável e por consequência, são os principais alvos de indução ao autoextermínio. Com isso, os curadores influenciam os jovens que se encontram fragilizados por algum motivo e utiliza deste fator para se concretizar.

Há, além do jogo Baleia Azul, um outro que se denomina "Choking Game" (Jogo da Asfixia). Este, por sua vez, se vê muito mais complexo do que o Blue Whale. Enquanto o último se dá por intermédio de um curador que controla o jogo, o Jogo da Asfixia toma proporções muito mais elevadas e amplas. Sem saber quando realmente surgiu, algumas fontes desconhecidas afirmam que há relatos do jogo por volta de 1950. O jogo, por sua vez, não tem um culpado identificável já que sua influência de participação ocorre por meio de uma idealização do jogo que dá, aos participantes, uma ideia de "radical" por correrem risco de vida.

Podendo ser utilizado como base de explicação do porquê alguns jovens entraram no Baleia Azul, conclui-se que a inserção de jovens nestes tipos de jogos ocorre pela vontade de correr riscos. Sendo uma prática muito recorrente, a busca por status jovial é algo bastante comum em círculos adolescentes. Quanto mais novo, mais uma procura por comprovar que a pessoa vive de maneira drástica e por isso, "no limite". Todavia, quando dentro de jogos como o Choking game, a possibilidade de sair é muito maior do que quando dentro do Blue Whale uma vez que o primeiro não contém indivíduos que estipulem regras e garantam o cumprimento como o segundo.

Em uma reportagem postada pelo G1 da Globo, as atividades de risco são uma das coisas que mais fascinam os jovens. A pouca percepção do perigo e baixo autocontrole facilita e incentiva o papel nocivo da plateia em fazer com que os jovens assumam tais tarefas que trazem, a eles, perigos. Com a evolução social, a ideia de que a mãe deve estar sempre em casa foi se dissipando, fazendo com que os filhos, em vários dos casos, passassem mais tempo sozinhos. Tal tempo sozinho os permite realizar atos, sem supervisão, que podem ser tanto lesivos a eles, quanto aos outros. (RAMAL, 2017).

4 O Código Penal, a Mídia e sua Responsabilidade nos Casos de Suicídio

Há no Código Penal, uma sanção prevista para esses crimes tal qual é exposta pelo artigo 122,

> *Induzimento, instigação ou auxílio a suicídio* - Art. 122 - Induzir ou instigar alguém a suicidar-se ou prestar-lhe auxílio para que o faça:
> Pena - reclusão, de dois a seis anos, se o suicídio se consuma; ou reclusão, de um a três anos, se da tentativa de suicídio resulta lesão corporal de natureza grave.
> Parágrafo único - A pena é duplicada:
> *Aumento de pena*
> I - se o crime é praticado por motivo egoístico;
> II - se a vítima é menor ou tem diminuída, por qualquer causa, a capacidade de resistência. (BRASIL, 1940).

Mesmo com sanção já definida, os casos continuam ocorrendo. Se analisássemos o jogo da Baleia Azul em um viés jurídico, seus curadores deveriam receber penas previstas em cerca de dois a seis anos se caso nenhum suicídio foi diretamente induzido ou instigado por ele ao passo que, se foi, a pena passaria a ser estipulada em quatro a doze anos. Todavia, a efetivação da pena é o problema a ser examinado.

Quando se procura os casos de curadores presos no Brasil por conta do jogo, não é possível achar, pelo menos com facilidade, os casos em que a pena foi declarada pelo jurista. Não se sabe se essa pouca disseminação ocorre porque não houve ou porque a mídia visa, por meio de uma tática de “omissão” dos fatos, não os divulgar. Em ambos os casos, a teoria de que a supressão de informações desse tema causa uma queda nos casos de suicídio não é nada mais do que um mito.

Segundo o primeiro boletim epistemológico liberado pelo Ministério da Saúde no dia 22 de setembro de 2017, cerca de 11 mil pessoas morrem anualmente por autocídio no Brasil. Tais dados deveriam gerar preocupação, todavia, não receberam tanto enfoque quanto devido. O número elevado indica que há uma propensão social ao autoextermínio que, se não tratada,

irá contribuir para o reaparecimento de novas táticas que induzam o ato, tal como foi o jogo Baleia Azul. (VERDÉLIO, 2017).

Nisso, entra também, a teoria proposta por Maquiavel que afirma que os problemas sociais têm uma tendência a reaparecer sempre que não forem efetivamente curados. Em outras palavras, quando lidamos sobre o suicídio, tendo em mente os dados publicados pelo Ministério da Saúde, o fato de eles não serem divulgados não fez com que a taxa fosse relativamente baixa, inclusive ela é nada mais do que preocupante. Ou seja, a busca por novos remédios para essa problemática se faz necessário e a mídia pode ser uma das principais influenciadora na busca por esta resolução. (MAQUIAVEL apud FERREIRA, 2013, p. 43).

5 Considerações Finais

A anomia, conceituada por Durkheim, se vê alicerçada ao histórico de vida do próprio indivíduo. Ela é o sentimento de ausência de coerção externa que guie o cidadão a algum lugar ou objetivo. Quando muito crítica, ela se torna a causa para um ato extremo de desespero que se caracteriza pelo autoextermínio. Ela, por sua vez, pode gerar além do suicídio, crimes hediondos protagonizado, em grande escala, pelo homicídio já que por sentir que o fato social não faz sentido, a pessoa deseja matar não só a si mesmo, mas a outra(s) pessoa(s).

Os curadores de jogos virtuais, então, valem-se da fragilidade do homem como arma principal de convencimento de jovens a se imergirem no jogo Baleia Azul, tanto quanto utilizam da vontade de correr riscos por parte deles. Com isso, uma vez dentro do desafio, são coagidos a concluí-lo por meio de ameaças e chantagens que manipulam o jovem a ir até o último desafio em que, quanto mais próximo, mais submerso ele estará na ideia de que o autocídio será uma boa alternativa. Logo, a manipulação mental estará tão concretizada que o jovem se encontrará sem outras opções.

A mídia, por sua vez, se vê como uma intérprete para efetivação da lei penal nos casos de suicídio induzido tal qual é importante para a solução do grande número de suicídios atualmente. A escassez de casos divulgados amplamente por suicídio já foi, de modo comprovado, vista como uma medida falha para a resolução do autoextermínio. Divulgar nada mais é do que um modo de conscientizar a população da problemática que a assombra.

Com isso, a anomia se vê presente como uma arma para os curadores de jogos virtuais. Todavia, não é somente uma arma. Os curadores veem suas vítimas como dignas de “eliminação” tal que creem que seus mártires não têm sentido no andamento da sociedade.

Isso nada mais é do que uma reflexão do conceito de anomia de Durkheim em que o sujeito anômico busca tirar não somente sua própria vida, mas também a alheia. Consequentemente com o avanço da internet, causar a morte de outros se tornou possível por meio da indução. Juntamente ao tabu que há sobre o assunto, influenciar indivíduos não informados sobre os riscos dos jogos ou até mesmo da prática de autoextermínio se torna ainda mais fácil. Por isso, a mídia torna a principal figura para possibilitar tanto a autodefesa dos jovens quanto a defesa dos próprios pais sobre seu filho, dando a este tipo de delito, um obstáculo.

Referências bibliográficas

BRASIL. ***Lei n. 2.848/40***, de 7 de dezembro de 1940. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decretolei/Del2848compilado.htm#art361>. Acesso em: 26 mar. 2018.

DURKHEIM, Émile. ***O Suicídio***. São Paulo: Martins Fontes, 2004

FERREIRA, Líer Pires; GUANABARA, Ricardo; JORGE, Vladimyr Lombardo. ***Curso de Ciência Política.*** 3ª Ed. Nova Iorque: Elsevier, 2013.

GUSTIN, Miracy Barbosa de Sousa; DIAS, Maria Tereza Fonseca. (***Re)pensando a pesquisa jurídica: teoria e prática.*** 3ª. ed. Belo Horizonte: Del Rey, 2010.

MELERO, Maria Beatriz. Preso homem que aliciava jovens para o desafio da Baleia Azul. ***Claudia.*** São Paulo: Abril, 2017. Disponível em: <https://claudia.abril.com.br/noticias/desafio-baleia-azul-investigacoes-brasil/>. Acesso em: 25 abr 2018.

PRESO na Rússia um dos criadores do desafio 'Baleia Azul' diz jornal. ***O Tempo***, 10 mai. 2017. Disponível em: <http://www.otempo.com.br/capa/mundo/preso-na- r%C3%BAssia-um-dos-criadores-do- desafio-baleia- azul-diz- jornal-1.1471786>. Acesso em: 20 mar. 2018.

RAMAL, Andrea. Moda na internet, jogo de asfixia preocupa o mundo. ***G1 Globo,*** 18 out 2016. Disponível em: <http://g1.globo.com/educacao/blog/andrea-ramal/post/moda-na-internet-jogo-da-asfixia-preocupa-mundo-todo.html>. Acesso em: 25 abr. 2016

VERDÉLIO, Andreia. 1º Boletim sobre suicídio no Brasil revela dados assustadores. ***Pragmatismo Político***, 22 set. 2017. Disponível em: <https://www.pragmatismopolitico.com.br/2017/09/boletim-sobre-suicidio-no-brasil-assustadores.html>. Acesso em: 20 abr. 2018

WITKER, Jorge. ***Como elaborar uma tesis en derecho: pautas metodológicas y técnicas para el estudiante o investigador del derecho.*** Madrid: Civitas, 1985.