II CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

DIREITO PENAL E CIBERCRIMES

D597
Direito Penal e Cibercrimes [Recurso eletrônico on-line] organização Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial: Skema Business School – Belo Horizonte;

Coordenadores: Fernando Henrique da Silva Horita; Fausto Santos de Morais; Camila Martins de Oliveira. – Belo Horizonte:Skema Business School, 2021.

Inclui bibliografia
ISBN: 978-65-5648-263-7
Modo de acesso: www.conpedi.org.br
Tema: Um olhar do Direito sobre a Tecnologia

1. Direito. 2. Inteligência Artificial. 3. Tecnologia. II. Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (1:2021 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34

II CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

DIREITO PENAL E CIBERCRIMES

Apresentação

Renovando o compromisso assumido com os pesquisadores de Direito e tecnologia do Brasil, é com grande satisfação que a SKEMA Business School e o CONPEDI – Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito apresentam à comunidade científica os 12 livros produzidos a partir dos Grupos de Trabalho do II Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (II CIDIA). As discussões ocorreram em ambiente virtual ao longo dos dias 27 e 28 de maio de 2021, dentro da programação que contou com grandes nomes nacionais e internacionais da área em cinco painéis temáticos e o SKEMA Dialogue, além de 354 inscritos no total. Continuamos a promover aquele que é, pelo segundo ano, o maior evento científico de Direito e Tecnologia do Brasil.

Trata-se de coletânea composta pelos 255 trabalhos aprovados e que atingiram nota mínima de aprovação, sendo que também foram submetidos ao processo denominado double blind peer review (dupla avaliação cega por pares) dentro da plataforma PublicaDireito, que é mantida pelo CONPEDI. Os oito Grupos de Trabalho originais, diante da grande demanda, se transformaram em doze e contaram com a participação de pesquisadores de vinte e um Estados da federação brasileira e do Distrito Federal. São cerca de 1.700 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.

Os referidos Grupos de Trabalho contaram, ainda, com a contribuição de 36 proeminentes professoras e 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. Sem dúvida, houve uma troca intensa de saberes e a produção de conhecimento de alto nível foi, mais uma vez, o grande legado do evento.

Neste norte, a coletânea que ora torna-se pública é de inegável valor científico. Pretende-se, com esta publicação, contribuir com a ciência jurídica e fomentar o aprofundamento da relação entre a graduação e a pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais. Fomentou-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 acreditações 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. Já está em funcionamento o projeto Nanodegrees, um conjunto de cursos práticos e avançados, de curta duração, acessíveis aos estudantes tanto de graduação, quanto de pós-graduação. Em breve, será lançada a pioneira pós-graduação lato sensu de Direito e Inteligência Artificial, com destacados professores da área. A SKEMA estrutura, ainda, um grupo de pesquisa em Direito e Inteligência Artificial e planeja o lançamento de um periódico científico sobre o tema.

Agradecemos ainda a todas as pesquisadoras e pesquisadores pela inestimável contribuição e desejamos a todos uma ótima e proveitosa leitura!

Belo Horizonte-MG, 09 de junho de 2021.

Profª. Drª. 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

CIBERCRIMES: DA (IM) PUNIDADE LEGISLATIVA FACE À INCIDÊNCIA DE CRIMES E COMPORTAMENTOS VIOLENTOS EM JOGOS ON-LINE

CYBERCRIMES: OF (IM) LEGISLATIVE PUNISHMENT AGAINST THE INCIDENCE OF CRIMES AND VIOLENT BEHAVIOUR IN ONLINE GAMES

Janaína Aparecida Braz da Silva [1]

Resumo

O presente estudo alude às modificações cibernéticas ensejadas pela disseminação da internet, principalmente quanto à crescente prática de cibercrimes e, de forma especial, àqueles presentes em jogos on-line. Realizou-se uma abordagem dedutiva, centrada em pesquisa bibliográfica, objetivando-se compreender os reflexos jurídicos atrelados à equivocada sensação de impunidade gerada ante a limitada punição de crimes e condutas violentas em jogos on-line. Conclui-se, a importância em analisar o caráter atual destes delitos e implementar novas disposições, face a defasagem legislativa, fidelizando escusa à falsa sensação de impunidade.

Palavras-chave: Condutas violentas, Crimes, Internet, Jogos, Legislação

Abstract/Resumen/Résumé

The present study alludes to the cyber changes brought about by the spread of the internet, mainly regarding the increasing practice of cybercrime and, especially, those present in online games. A deductive approach was carried out, centered on bibliographic research, aiming to understand the legal reflexes linked to the mistaken sense of impunity generated in the face of the limited punishment of crimes and violent conduct in online games. In conclusion, the importance of analyzing the current character of these crimes and implementing new provisions, in view of the legislative gap, loyalizing the excuse to the false sense of impunity.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Violent conduct, Crimes, Internet, Games, Legislation

[1] Graduanda do Curso de Direito pela Faculdade Pitágoras – Divinópolis. Pesquisadora do Centro de Estudos e Pesquisas em Direito e Internet (CEPEDI) da UFSM. E-mail: silvajanainasilva712@gmail.com.

1. INTRODUÇÃO

É sabido que, com a evolução da *internet*, além das modificações no cerne das relações interpessoais e coletivas, as quais permitiram um rápido desenvolvimento econômico e social, observam-se também indícios cada vez mais acentuados de crimes em âmbito cibernético. Fato que teria corroborado para criação de aparatos legislativos capazes de abarcar a incidência de tais delitos. Todavia, o caráter atual e inovador dos crimes e comportamentos violentos ocorridos em jogos on-line, em conjunto à defasada legislação vigente, teriam dificultado a tipificação e posterior punição, gerando uma sensação de "impunidade". Deste modo, o presente trabalho buscou fazer um recorte de tais modificações e analisar se a aplicação dos aparatos jurídicos teriam demonstrado ineficácia ou sensação de impunidade.

Sendo assim, por intermédio do presente trabalho, objetiva-se, em primeiro momento, fazer breve alusão à evolução da *internet* e a eclosão dos crimes de natureza virtual em face de sua fugaz disseminação dentro do cenário atual. Posteriormente, tendo em vista a incidência cada vez mais significativa de delitos e condutas violentas nas principais plataformas digitais de jogos on-line, busca-se responder se, de fato, a sensação de impunidade e/ou dificuldade em punir tais crimes e condutas se deve à defasada legislação penal vigente, que se mostra insuficiente quanto à tipificação específica, ou ao caráter inovador e contemporâneo destes delitos e comportamentos.

Quanto aos aparatos metodológicos, e, mais especificamente, o método de abordagem, vislumbra-se aplicação direta de método dedutivo. Ademais, no tocante ao método de procedimento, verifica-se tanto a presença de recursos de caráter histórico quanto funcionalista; além de técnicas de pesquisa documental e bibliográfica, as quais foram preponderantes para consecução de resultados satisfatórios e concretos diante do tema proposto.

O presente trabalho está dividido em dois capítulos: o primeiro, que abordará parecer histórico acerca da eclosão dos crimes digitais em face da disseminação mundial da *internet*, e o segundo, que trará uma exposição dos reflexos jurídicos atinentes à sensação de impunidade que tem sido gerada ante a ocorrência de crimes e condutas violentas em jogos on-line.

Tratar-se-á, a seguir, de explanação histórico-social acerca do estopim da *internet* e como sua disseminação Global teria corroborado para incidência dos crimes cibernéticos.

2. ESTOPIM DA *INTERNET* E A ECLOSÃO DE CRIMES ELETRÔNICOS

Conforme dizeres de Lins (2013, p. 13-21), consultor legislativo de ciência e tecnologia da informação, a *internet*, rede mundial de computadores, teria expandido suas vertentes por volta de 1994, a partir de um projeto estadunidense criado, à época, como uma alternativa de viabilizar a comunicação acadêmica e militar e, de forma precípua, reforçar seu próprio sistema de defesa ante aos possíveis casos de ataques nucleares. Tal iniciativa, denominada como ARPANET (Rede da Agência de Pesquisa de Projetos Avançados ou *Advance Research Projects Agency Network*) e, considerada embrião da rede mundial, teria corroborado de forma significativa para eclosão deste aparato global, sendo responsável por interligar redes em âmbito local, regional e internacional a partir de dados cibernéticos, tornando-se, assim, uma realidade mundial por volta de 1990 (LINS, 2013, p. 13-21).

No Brasil, tal mecanismo tecnológico teria sido implantado, inicialmente, somente para fins acadêmicos, recebendo o nome de RNP (Rede Nacional de Pesquisas). Este teria recebido, inclusive, forte custeio das renomadas fundações estaduais de amparo à pesquisa, tais como o CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) e a FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo) (LINS, 2013, p. 22).

Todavia, foi somente por volta de 1992, e, pela criação do bem sucedido recurso *web browser*, muito semelhante aos navegadores atualmente utilizados, é que houve a possibilidade de abertura da rede ao público, permitindo assim a navegação e deslocamento para demais páginas e sítios virtuais. Fato que propiciou a liberação, no mesmo ano e, por intermédio de Congressos nos Estados Unidos, do uso comercial da rede, suscitando em uma espécie de "porta de entrada do mundo" para que fosse perpetrado o fluido compartilhamento de dados, vozes, imagens e diversos recursos tecnológicos que se fazem tão presentes dentro da sociedade contemporânea (LINS, 2013, p.24).

Destarte, apesar dos inúmeros reflexos positivos atinentes à inserção de tal tecnologia dentro da sociedade brasileira, os quais se perfazem em uma interconexão de costumes, dados e relações, observa-se, na mesma medida, a prevalência de uma realidade preocupante, a qual evoca crescentes índices atrelados à ocorrência de crimes cibernéticos, principalmente, em jogos e plataformas *gamers* virtuais.

Assim, independentemente da adesão aos mais variados conceitos e classificações atribuídas aos crimes ocorridos em âmbito cibernético, as quais, inclusive, são centradas em descrições impróprias e de caráter popular, vê-se como indispensável que tais condutas sejam

realizadas contra ou por meio de um computador, e, principalmente, sob o uso da *internet*, para que sejam configuradas como cibercrimes (CASSANTI, 2014, p. 3).

Diante disso, umas das medidas legislativas adotadas como meio de controlar, regular, ou mesmo, punir condutas criminosas que se perfazem no ciberespaço teria se dado tanto pela implementação da Lei nº 12.735/2012 (BRASIL, 2012a) quanto pela Lei nº 12.737/2012 (BRASIL, 2012b). Tais disposições teriam sido capazes de alterar o Código Penal de 1940 (BRASIL, 1940) no sentido de "tipificar condutas realizadas mediante o uso de sistemas eletrônicos, digitais ou similares, que sejam praticadas contra sistemas informatizados e similares" ou ainda, criminalizar a invasão de computadores alheios, além do furto de senhas e arquivos (BRASIL, 2012a).

A primeira disposição, qual seja, Lei nº 12.735/2012 (BRASIL, 2012a), responsável por tipificar condutas realizadas mediante o uso de sistemas eletrônicos, digitais ou similares praticadas contra sistemas informatizados, também teria trazido, conforme postulação expressa de seu artigo 4º (quarto), disposições concernentes à responsabilidade delegada aos órgãos da polícia judiciária em estruturar, nos termos regulamentares, setores e equipes especializadas no combate à ação delituosa em redes de computadores e demais dispositivos de comunicação ou sistemas informatizados.

Já a segunda, Lei nº 12.737/2012 (BRASIL, 2012b), também conhecida como Lei Carolina Dieckmann, trouxe em seu bojo uma temática voltada a tipificação e criminalização de atos decorrentes da imersão não consentida de dispositivos digitais, tais como computadores, ou mesmo, atrelados à subtração de senhas, violação de dados pessoais e divulgação de informações de foro privado.

Percebe-se, portanto, que tais Leis, de forma particular ou conjunta aos demais Projetos de Lei que se encontram em tramitação, são considerados meios pelos quais o Poder Judiciário se vale para tentar punir os transgressores. E, de forma substancial, minimizar os casos de incidência dos crimes cibernéticos, atualmente denominados como cibercrimes, haja vista a impossibilidade de mensurar a área de alcance na qual a *internet* tem se propagado, e ainda, os efeitos decorrentes de sua fugaz incidência.

3. (IM) PUNIDADE LEGISLATIVA: DA OCORRÊNCIA DE CRIMES E CONDUTAS VIOLENTAS EM JOGOS ON-LINE

Conforme alusão de Lévy Pierre (1999, p. 25), a disseminação das tecnologias virtuais outrora suscitadas, em consonância à *internet*, se deram de maneira tão fugaz que até mesmo aqueles que se encontravam intimamente imersos e acostumados, foram massivamente ultrapassados pelas modificações e especialidades de técnicas que se deram sem que ninguém pudesse opinar ou participar ativamente. Tais aspirações buscam, assim, exemplificar as principais dificuldades e desafios encontrados pelo Poder Judiciário no que tange a tipificação, de maneira mais pontual, dos crimes e comportamentos violentos oriundos de jogos e plataformas *gamers* em ambiente cibernético (LÉVY, 1999, p. 25).

Outrossim, fazendo um recorte quanto ao tema em questão, na concepção de Lévy, há um equívoco, por parte dos indivíduos, em buscar a incriminação das grandes organizações, relações formadas por propósitos de dominação, ou ainda, interpretar de maneira errônea ou equivocada a complexidade com que os fenômenos sociais se perfazem, quando os "impactos" são tidos como negativos. Ou mesmo, pela tentativa de responsabilizar os agentes que promoveram a concepção, execução e uso dos respectivos instrumentos digitais, ao invés das técnicas, quando os "impactos" são positivos (LÉVY, 1999, p. 25).

Isto é, percebe-se, a partir de tal comparação, o crescente entendimento popular de que os grandes responsáveis pela disseminação da *internet*, no mundo, seriam os agentes facilitadores e não as técnicas. Ademais, em outro viés, na medida em que o processo de perpetração e execução dos crimes virtuais se dá, cresce na mesma proporção uma criminalização e culpabilização das grandes organizações e do próprio Poder Estatal. Fato que sequencia uma espécie de indignação popular em relação ao "não fazer" ou "deixar de fazer" em face da manutenção de um ambiente virtual cada vez mais violento e preconceituoso.

Nesse sentido, tais dizeres permitem um questionamento quanto à importância que é dada ao processo de criação e manutenção das relações humanas e condutas estatais em detrimento das particularidades sistêmicas dos meios e ferramentas que respaldam tal prática cibernética (LÉVY, 1999, p. 25).

Nesta linha de raciocínio, muito embora o Estado, e mais especificamente, a legislação penal, busque, como corpo das normas jurídicas, fixar limites do poder punitivo, por intermédio da imposição de infrações penais, sanções adequadas, ou mesmo, regras atreladas à sua aplicação, como ponderado por Nucci, verifica-se uma ininterrupta onda de casos violentos, preconceituosos e, por vezes, racistas dentro do ambiente virtual (NUCCI, 2006, p. 41). Deste modo, em razão do caráter atual e inovador destes incidentes, verifica-se cada vez

mais difícil abarcar a ocorrência destes e, em decorrência, aplicar medidas punitivas específicas.

É válido ressaltar também que os usuários e, principais responsáveis por tais crimes e condutas violentas, vislumbram o ciberespaço como um âmbito ideal e propício para execução de condutas inóspitas, já que seria justamente neste ambiente que jogos virtuais on-line como: "*Garena Free Fire*", "*Fortinite*", "*Counter Strike*" ou mesmo "*League of Legends"* se sucederiam. Além disso, observa-se que tais fontes de entretenimento têm sequenciado, de forma cada vez mais expressiva, condutas violentas, de ódio e que, inclusive, ferem direitos e princípios constitucionais atrelados à dignidade da pessoa humana, os quais se encontram dispersos por todo texto constitucional e constituem fundamento do Estado Democrático de Direito, conforme artigo 1º, inciso III, da Constituição da República (BRASIL, 1988).

Em outro viés, remontando o que fora explanado e, segundo resultados de estudos realizados por Tynes, Ryan e Rose, em entrevista com diversos adolescentes, nos Estados Unidos, percebe-se como recorrentes os casos envolvendo episódios agressivos e discriminatórios dentro do ambiente virtual, realidade esta que abarca não somente comportamentos intolerantes, mas homofóbicos, antissemitistas e, principalmente, violentos (TYNES et.al, 2015). Tais condutas, inclusive, desembocam em uma caracterização de crimes contra a honra, tais como: injúria, calúnia e difamação. Fato que demonstra a recorrente realidade violeta e discriminatória desencadeada pelos jogos on-line.

Ressalta-se, ainda, na concepção de Retondar et.al, que muita embora as relações de causa e efeito entre "gostar de jogar jogos eletrônicos" e "ser violento com as pessoas na vida real" se encontrem intimamente ligadas e sejam objeto de difusão popular e social; tal comportamento não poderia ser centrado apenas em uma temática ligada à inclinação ao cometimento de atos e comportamentos violentos, sejam estes verbais ou escritos, mas no ímpeto criado pelo insanável desejo de vencer (RETONDAR et al., 2016, p. 6)

Frisa-se, assim, que tais jogos cibernéticos, na percepção de Setzer (2001, s.p), incitam um "estímulo-resposta" ao apresentarem cenas de violência e extrema crueldade, fato que corrobora para eclosão de um quadro de violência no ambiente real, e, de forma precípua, na incidência de crimes e comportamentos violentos nas mais diversas plataformas *gamers* virtuais (SETZER, 2001, s.p).

Portanto, ante ao que fora anteriormente explanado e conforme se extrai de entrevista feita a Demetrius Gonzaga de Oliveira, Delegado e titular do núcleo de combate ao *cybercrime* do Estado do Paraná, à Rádio Câmara, embora seja perceptível a presença cada

vez mais massiva de comportamentos violentos e, em decorrência, crimes contra a honra e à dignidade em jogos cibernéticos, os quais encontram previsão no Código Penal (BRASIL, 1940); torna-se extremamente dificultoso se valer unicamente da analogia para tratar de crimes tão atuais. Haja vista a ausência de uma legislação específica que abarque tais condutas, além de defasagem legal quanto ao conteúdo normativo que se encontra preconizado no Código Penal de 1940 (BRASIL, 1940). Fato que viabiliza a percepção de que tais condutas não estejam, de fato, sendo devidamente punidas ou retardadas como deveriam, gerando, assim, certa sensação de impunidade (OLIVEIRA, s.d).

4. CONCLUSÃO

Ante o exposto, verifica-se que, apesar da presença assídua de aparatos legislativos norteadores e responsáveis por tipificar crimes que têm ocorrido em meio cibernético, como é o caso das Leis de nº 12.735/12 e 12.737/12, bem como demais Projetos de Lei que se encontram em tramitação, o avanço da *internet* teria colaborado de forma preponderante para a prática de crimes, principalmente aqueles de natureza virtual.

Outra problemática vinculada ao ambiente cibernético se perfaz pela crescente onda de crimes e comportamentos violentos dentro de aplicativos e plataformas de jogos on-line. Verifica-se, assim, que muito embora tais crimes se encontrem intimamente ligados a tipos penais já previstos na legislação vigente e até mesmo na Constituição Federal, cada qual, a depender do caso concreto, apresenta em si suas especificidades e "novidades" fáticas.

Em face disso, cria-se uma dificuldade cada vez mais evidente em tentar se valer unicamente da analogia como forma de enquadrar tais comportamentos a tipos penais já preconizados em uma legislação que, em razão do tempo e os seguimentos atuais, se mostra insuficiente e ultrapassada.

Logo, diante disso, esperam-se medidas ativas por parte do Poder Legislativo no que tange à formulação de Leis ou Projetos de Lei que possam tipificar de forma específica cada um dos comportamentos e crimes incidentes em jogos on-line, a fim que não se tenha a falsa percepção ou sensação de impunidade pela sociedade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** 5 de outubro de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 02 abr.2021.

BRASIL. Decreto-Lei 2.848, de 07 de dezembro de 1940. Código Penal. **Diário Oficial da União**, Rio de Janeiro, 31 dez. 1940. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm. Acesso em: 28 mar.2021.

BRASIL. **Lei nº 12.735, de 30 de novembro de 2012**. Altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal, o Decreto-Lei nº 1.001, de 21 de outubro de 1969 - Código Penal Militar, e a Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989, para tipificar condutas realizadas mediante uso de sistema eletrônico, digital ou similares, que sejam praticadas contra sistemas informatizados e similares; e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/l12735.htm. Acesso em: 01 abr.2021 – a.

BRASIL. **Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012**. Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos; altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal; e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/l12737.htm. Acesso em: 01 abr.2021 –b.

CÂMARA DOS DEPUTADOS: Crimes cibernéticos - liberdade e anonimato em jogo. Entrevistador: Poliani Castello Branco. Entrevistado: Demetrius Gonzaga de Oliveira. Rádio Câmara, [s.d]. Disponível em: https://www.camara.leg.br/radio/programas/310063-crimes-ciberneticos-liberdade-e-anonimato-em-jogo/. Acesso em: 02 abr.2021.

CASSANTI, Moisés de Oliveira. **Crimes Virtuais, vítimas reais.** Rio de Janeiro: Brasport, 2014. Disponível em: https://pt.scribd.com/book/405825018/Crimes-Virtuais-Vitimas-Reais. Acesso em: 28 mar.2021.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LINS, B. F. E. A evolução da Internet: uma perspectiva histórica. **Cadernos ASLEGIS**, v. 48, p.11-45, 2013. Disponível em: http://www.belins.eng.br/ac01/papers/aslegis48_art01_hist_internet.pdf. Acesso em: 28 mar.2021.

NUCCI, Guilherme de Souza. **Código penal comentado**. 6. ed. São Paulo: RT, 2006.

RETONDAR, Jeferson José Moebus; BONNET, Juliana Coutinho; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção. Jogos Eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade**. Revista Brasileira de ciências do esporte**, v.38, ed.1, p.3-10, jan/mar. 2016. Disponível em: https://www.scielo.br/pdf/rbce/v38n1/0101-3289-rbce-38-01-0003.pdf. Acesso em: 28 mar.2021.

SETZER, V.W. **Os Riscos dos Jogos Eletrônicos na Idade Infantil e Juvenil**. 2001. Disponível em: https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/joguinhos.html. Acesso em: 02 abr.2021.

TYNES, B.M., HISS, S., RYAN, A. & ROSE, C. (2015). Discrimination in school vs online contexts, mental health and academic motivation among diverse adolescents in the U.S. **"The Social Psychology of the Classroom International Handbook**." New York: Routledge.