

DESAFIOS NA TIPIFICAÇÃO E PERSECUÇÃO DE CRIMES DE HONRA E AMEAÇA NO AMBIENTE VIRTUAL

Caio Mustafa Homem de Bittencourt

Acadêmico do Curso de Direito
Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE)
E-mail: caio.bittencourt@unioeste.br

Brenda Melissa de Meireles Donath

Acadêmica do Curso de Direito
Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE)
E-mail: brenda.donath@unioeste.br

Julia Kaiser Auth

Acadêmica do Curso de Direito
Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE)
E-mail: julia.auth@unioeste.br

Edmundo Buzato Neto

Acadêmico do Curso de Direito
Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE)
E-mail: caio.bittencourt@unioeste.br

Elaine Cristina Francisco Volpato

Professora do Curso de Direito
Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE)
E-mail: elaine.volpato@unioeste.br

RESUMO: Na medida em que o ambiente online integra de modo mais pleno o cotidiano do ser humano contemporâneo acaba por reconfigurar interações sociais. De fato, a comunicação mediada por texto e voz, combinada com percepção de anonimato e desinibição online, tem favorecido condutas agressivas que, não raro, tangenciam ilícitos penais (crimes contra honra e até mesmo ameaças à vida). **INTRODUÇÃO:** Dados extraoficiais da SaferNet Brasil e pesquisas internacionais da *Pew Research Center* e ADL (*Anti-Defamation League*) demonstram um crescimento muito significativo no número de casos de assédios e discursos “hostis”, em ambientes de jogos e redes sociais, sem qualquer tipo de controle do poder público. **OBJETIVO:** Investigar se o aumento de agressividade entre os jovens e a intolerância social crescente tem ligação com o consumo de jogos on line, tendo por foco crimes contra honra (calúnia, difamação e injúria) e o crime de ameaça, quando praticados em jogos *on line*, através de chats de texto/voz, *lobby*, *matchmaking* e comunidades vinculadas. **MÉTODO:** A pesquisa qualitativa é de cunho bibliométrico de artigos científicos, legislações, notícias e decisões judiciais oficiais. **RESULTADOS ESPERADOS:** Espera-se oferecer quadro analítico que qualifique o debate e oriente a atuação de operadores do direito, na medida em que se faz necessário transpor institutos penais clássicos, para adaptá-los ao ciberespaço. Muita discussão acadêmica, judicial e legislativa precisa ser empreendida para proporcionar a adequação típica do fenômeno em estudo, para delimitar seu elemento subjetivo, considerar o contexto comunicacional e delimitar os meios de prova idôneos, com especial atenção para definição de competência jurisdicional, articulando uma cadeia de custódia digital e estreitando os laços de cooperação com provedores e órgãos de controle de conteúdo estatais. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** De fato, não são poucas as dificuldades do Direito Penal brasileiro em enfrentar e

tipificar, qualificando como criminosas e possibilitando a viabilidade processuais de condutas lesivas praticadas em ambiente de jogos virtuais.

Palavras-chave: Crimes contra a honra. Crimes virtuais. Jogos online.