

# A aplicação da lei penal no âmbito dos jogos online

**Fellipe Augusto Anchieta Freitas<sup>1</sup>**

**Resumo:** Com exceção do marco civil da internet, existem poucas leis no Brasil voltadas para o ambiente virtual. Ao se tratar de jogos *online*, no entanto, percebe-se uma ausência de leis aplicáveis. O presente trabalho objetiva solucionar esse problema por meio do uso de analogias, das formas extensivas e progressivas dentro do ambiente virtual, punindo pessoas que se veem impunes das atrocidades cometidas nesse espaço. A pesquisa toma como base questionários sobre criações de leis específicas e a segurança da internet divulgados pelas redes sociais. Todos os dados coletados e as indagações feitas no decorrer do trabalho possibilitarão uma análise quanto à possibilidade de aplicação dessas leis e analogias do ambiente jurídico-penal para o ambiente virtual.

**Sumário:** 1. Introdução. 2. Metodologia. 3. Uma breve introdução sobre a internet. 4. Princípios penais. 4.1. Bem jurídico. 4.2. Interpretação lógica. 4.3. Interpretação progressiva e extensiva. 4.4. Princípio da legalidade penal. 4.5. Princípio da intervenção mínima. 4.6. Princípio da proporcionalidade. 5. Marco civil da internet. 6. Jogos online. 6.1. *League of Legends* e *Destiny*. 6.2. Caso do “suicídio” envolvendo jogo. 7. A respeito do questionário. 8. Respondendo as problemáticas. 9. Conclusão. 10. Referências bibliográficas.

**Palavras chave:** ambiente virtual, leis penais, jogos *online*, internet.

## 1. Introdução

O tema escolhido é a Aplicação da Lei Penal dentro dos Jogos *Online*, que objetiva analisar a possibilidade de uma integração das leis penais utilizadas na realidade (ambiente físico) dentro do ambiente virtual. No entanto, no presente trabalho, considera-se como “ambiente virtual” apenas os jogos *online* (*League of Legends*, *Dota 2*, *Destiny*, *Tibia*, dentre outros), cujo o ambiente restrito torna – de uma certa forma – difícil para que qualquer pessoa tome conhecimento das ações que acontecem.

A aplicação das leis tem como foco responsabilizar as pessoas que infringe a lei penal dentro dos jogos, o qual nem todos que acessam a internet participam ativamente. Nos jogos, geralmente um grupo limitado está presente, sendo em torno de 3 a 10 pessoas presenciando o que está acontecendo. São esses usuários os aptos a levar ao conhecimento do Judiciário sobre o delito que ocorreu e testemunhar o que está acontecendo no momento do delito. Isto ocorre por se tratar de um ambiente muito

---

<sup>1</sup> Discente do 9º período do curso de Direito do Centro Universitário do Triângulo (UNITRI). E-mail: Fellipe.freitas15@gmail.com.

restrito, ou seja, o sistema judiciário brasileiro não tem a capacidade de descobrir o que está acontecendo, visto a falta de informação das pessoas envolvidas no ocorrido.

Entretanto, mesmo que o Judiciário não saiba dos fatos em questão (como ocorreu, quem são os envolvidos e demais informações), pode-se utilizar de outros meios para a solução do problema. Por exemplo, com o incentivo do próprio servidor, será possível revelar conversas ou até informações dos próprios jogadores, o que permitiria a incitação do judiciário. Além disso, seria necessário que os jogadores (conhecidos também como *players*) divulguem o acontecimento e procurem uma solução para os problemas encontrados no ambiente virtual, visto que muitos deles desconhecem seus direitos.

Conforme o avanço do trabalho, algumas problemáticas foram surgindo a respeito do tema. São elas:

- a) é possível aplicar a lei como conhecemos dentro dos jogos?
- b) se possível, existiria um meio de poder agilizar este processor?
- c) a lei penal dentro do ambiente virtual seria composta pela mesma proporcionalidade do ambiente real?
- d) qual efeito se busca ao implantar leis dentro dos jogos para afetar as pessoas que as infringem?

As polêmicas presentes no tema são pela falta de impunidade dos jogadores no ambiente virtual, os quais, muitas das vezes, sofrem apenas uma penalidade, que é de terem suas contas bloqueadas por um certo período, variando de horas para dias, ou nos casos mais extremos terem elas bloqueadas permanentemente. Logo, a pessoa que cometeu o delito – sendo este homofóbico, ameaça, xenofobia, ou algo que procure discriminar a vítima – possa repetir o ato com outros jogadores já que se encontra livre da impunidade.

Esse trabalho busca apresentar soluções cabíveis para que as pessoas que sofrerem este tipo de crimes tenham seus direitos atendidos de uma forma rápida e eficaz, garantindo que os meliantes não tenham somente a conta desativada, mas que sofram uma sanção penal para provar que, mesmo no ambiente virtual, as pessoas não vão ficar impunes de seus atos e que desrespeitar um outro ser humano pode resultar em penas significativas.

Procura-se também verificar brechas, observações nas mesmas que até então não se tinham imaginado poder ser utilizado para outros fins, nas leis que possam auxiliar na ação penal ou até mesmo criar um modelo com base no existente para que a pessoa que sofreu a injúria e o próprio servidor no qual o jogo está hospedado, possam auxiliar na condenação do infrator, fornecendo tanto o nome real da pessoa, o IP e o endereço, estes quando possíveis e não são falsos, para auxiliar na ação penal.

## 2. Metodologia

Para atingir o objetivo proposto deste trabalho, será pesquisado sobre o surgimento da internet antes de focar na área específica em questão: os jogos *online*. Serão escolhidos alguns jogos bases que fundamentarão esse trabalho e será feita uma análise a respeito do tema, dos princípios utilizados no âmbito penal e das leis que serão utilizadas. Dentro deste ponto será realizada uma pesquisa sobre quais os crimes mais abordados

dentro do ambiente virtual buscando responder a todas as perguntas do questionário e todas as problemáticas que surgirem no decorrer do trabalho. Por fim, analisaremos a possibilidade da aplicação das leis penais ou não no ambiente virtual dos jogos e se há a necessidade para a utilização das mesmas.

### **3. Uma breve introdução sobre a internet**

A internet surgiu na década de 90 no Brasil em centros de pesquisas com a finalidade de contribuir no âmbito acadêmico até a empresa Embratel começar a vender o “acesso” da internet para a população, o que permitiu que o ambiente virtual crescesse. De 1996 para 2016, a internet passou por diversas transformações (internet discada, fibra ótica, onda de rádios, entre outras) e chamou a atenção de várias operadoras e prestadoras de serviço, como a CTBC, ALGAR, OI, CLARO, dentre outras. A medida que a internet ganhava um espaço na vida das pessoas, foram surgindo vários usos para ela, principalmente em relação a relacionamentos (criação de sítios eletrônicos de encontros amorosos e redes sociais), pesquisas (Google, Yahoo e outras empresas que buscavam facilitar o acesso a diversas informações), notícias (Globo, The New York Times e outros que reportavam acontecimentos com mais rapidez que jornais e revistas), dentro outros. Logo, o ambiente virtual atingiu uma ampla parte da sociedade, sendo de fácil uso, prático e necessário.

Apesar de atingir grande massa da população, existe, em especial, um plano restrito – o dos jogos – que, diferentemente de sítios eletrônicos, dependem de softwares específicos e atingem um público mais específico, denominados *gamers* ou jogadores. Em geral, é necessário que os usuários cadastrem informações pessoais e instalem programas específicos para ter acesso aos jogos. Por meio de IP e endereço de rede, que servem quase como impressões digitais, todas as contas podem ser rastreadas e todas as pessoas podem ser localizadas.

### **4. Princípios penais**

Para ter uma base a respeito de que argumentos serão utilizados no decorrer do trabalho, será classificado e trabalhado alguns princípios necessários para a solução de algumas hipóteses que aconteça no decorrer do trabalho, além de princípios base para que se construa uma base sólida para os possíveis problemas que serão trabalhados.

#### **4.1. Bem jurídico**

Quando referimos bem jurídico no âmbito da teoria do delito, o qual vem a ser o ponto chave para este tema, deve-se ter como ponto inicial de que somente será admitido elementos que fundamentam o conteúdo material do injusto, ilícito.

Conforme o tratado de Direito Penal de Cezar Roberto Bittencourt, o “bem jurídico está relacionado a finalidade de preservação das condições individuais necessárias para

uma coexistência livre e pacífica em sociedade, garantindo, ao mesmo tempo, o respeito de todos os Direitos Humanos” (BITENCOURT, 2012).

Portanto, o bem jurídico é o interesse juridicamente protegido, de importância para a sociedade, sendo a mesma o próprio indivíduo ou a coletividade, que estão abrangidos pelo ordenamento jurídico de determinado tempo e local.

## **4.2. Interpretação lógica**

Conforme Ângelo Mestriner, tal interpretação leva em consideração a finalidade da norma jurídica. Ela é subdividida em critério subjetivo e objetivo. No primeiro caso, “leva em consideração qual foi a intenção de o legislador ao elaborar a norma jurídica, analisando principalmente o processo legislativo da sua criação. Já o segundo leva em consideração a finalidade da lei.”

Já Cleber Masson afirma que:

Lógica, ou teleológica, é aquela realizada com a finalidade de desvendar a genuína vontade manifestada na lei, nos moldes do art. 5º da Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro. É mais profunda e, conseqüentemente, merecedora de maior grau de confiabilidade[...]Serve-se o intérprete de todos os elementos que tem à sua disposição, quais sejam, histórico (evolução histórica da lei e do objeto nela tratado), sistemático (análise da lei em compasso com o sistema em que se insere), direito comparado (tratamento do assunto em outros países) e, inclusive, de elementos extrajurídicos, quando o significado de determinados institutos se encontra fora do âmbito do Direito (exemplo: conceito de veneno, relacionado à química). (MASSON, 2015).

## **4.3. Interpretação progressiva e extensiva**

Inicialmente existem dois tipos de interpretação que serão discutidas sendo, conforme Ângelo Mestriner, Interpretação progressiva, a qual é a que busca amoldar a lei à realidade atual, quando na criação da mesma determinada palavra como carta era simplesmente meio físico, agora também pode-se associar ao meio virtual como e-mail. Evita a constante reforma legislativa e se destina a acompanhar as mudanças da sociedade. Assim, outro exemplo seria, expressões como "doença mental" e "coisa móvel" devem adaptar-se aos avanços da psiquiatria e da indústria.

Já a outra seria Interpretação Extensiva que é aquela que amplia o sentido da norma, pois, o legislador disse menos do que ela queria, quando tal fator acontece há a necessidade de que o intérprete deva ampliar o sentido ou alcance delas a fim de compreender sua amplitude.

Já a interpretação extensiva, é o processo de extração do autêntico significado da norma, ampliando-se o alcance das palavras legais, a fim de se atender a real finalidade do texto. Nesta, existe uma norma regulando a hipótese, de modo que não se aplica a norma do caso análogo, não mencionando, tal norma, expressamente essa eficácia, devendo o intérprete ampliar seu significado além do que estiver exposto. Exemplo: art. 157, § 2º, I do CP – se a violência ou ameaça é exercida com *emprego de arma*. Mas, o que é arma? A corrente que prevalece é a que diz que arma é todo instrumento com ou sem finalidade bélica, que serve para o ataque, como revólver, faca de cozinha etc. – a expressão “arma” foi ampliada o seu alcance, abrangendo até armas impropriamente ditas, como a faca de cozinha (BOLDRINI, 2014).

Um exemplo é o artigo 235 do CP, que incrimina a bigamia. Seria ridículo que fosse proibido casar-se duas vezes, mas fosse permitido casar-se três. Assim, entende-se, através da interpretação extensiva, que o artigo abrange também a poligamia (SILVA NETO, 2012).

#### **4.4. Princípio da legalidade penal**

Para a existência de qualquer crime, o mesmo é regido por um princípio base, que sem ele todo e qualquer crime jamais seria possível considerar sua existência, que é o princípio da legalidade penal. Ele está previsto no Art. 1º do CP que diz: “Art.1º “Não há crime sem lei anterior que o defina. Não há pena sem previa cominação legal”. Com base nesta afirmação O princípio da legalidade, deixa claro que para existir um crime, pena, é necessário que haja uma lei que o defina, que o diga o que é crime e o que não é. Seguindo também com o complemento do art. 5º, XXXIX, da CF, que tem a mesma escrita do código penal. Nestes dois artigos ha dois princípios vitais para qualquer ordenamento jurídico, sendo o da reserva legal, o qual reserva para o campo da lei, o qual o crime e sua pena que o corresponda devam existir.

Um exemplo deste fato está o homicídio, art. 121 CP (“matar alguém”), logo se não existisse anteriormente pena que faça do mesmo um crime, não poderia pensar em prender alguém por algo que não é considerado crime.

Outro princípio seria o da anterioridade, que exige que esteja em vigor no momento da infração penal a lei que defina o crime. Um exemplo seria o feminicídio, crime contra mulher, onde até uns 30 anos atrás, poderia matar mulheres alegando crime de honra, ou até mesmo torturá-las sem que fosse considerado um crime. Atualmente, qualquer relação a estes crimes, que agora já estão tipificados em lei, o infrator penal será penalizado por estes crimes, contanto que seja praticado posterior a criação da lei, pois previamente há ela não se existe crime, daí a “anterioridade”.

Ao se tratar do aspecto jurídico conforme Fernando Capez (2012), "somente haverá crime quando existir perfeita correspondência entre a conduta praticada e a previsão legal". Com base neste aspecto, entra em uma problemática de:

a) como aplicar as leis penais, sendo que elas estão especificamente para crimes do ambiente real?

b) com a existência das leis penais, mas que atualmente não possuem força, direito, para que sua vontade diretiva cause uma resolução dentro do ambiente virtual. Seria então, neste caso, possível por um crime a priori sem existência penal, por se tratar de um ambiente virtual, aplicar as leis penais que analogicamente (interpretação progressiva) existe no ambiente real?

Neste caso poderá utilizar do princípio da equivalência jurídica para usar– de uma maneira lógica – as penas existentes no âmbito penal. Esse assunto será aprofundado posteriormente.

#### **4.5. Princípio da intervenção mínima**

O princípio da intervenção mínima, conforme Cristiano Rodrigues (2012), se refere a intervir de forma mínima nas relações sociais, atuando e interferindo unicamente em situações graves e especiais. Nestas intervenções, seria necessário somente resguardar a segurança jurídica e a tutela de determinado bem jurídico. Porém, o nosso ordenamento jurídico não segue esta intervenção mínima, por constantemente estar criando novas leis que visam criminalizar condutas desenfreadamente, gerando um grande número de novas leis penais.

Considerando o princípio da fragmentariedade, que visa criminalizar os conflitos sociais mais graves. Por exemplo, no caso de crime virtual, um dos pontos que será abordado é o racismo. Neste caso fragmentando vários crimes, chega-se a um de suma importância, que será abordado futuramente. Outro princípio que rege dentro da intervenção mínima é o princípio da subsidiariedade que diz que se deve utilizar da alternativa penal somente em *ultima ratio*, quando todos os demais ramos do direito, civil, constitucional, etc., para que o legislador possa garantir a segurança jurídica dos bens jurídicos juntamente com a proteção da ordem pública.

Conforme Cristiano Rodrigues, “O Direito Penal só deve ser chamado a atuar, através da *criação* de uma lei penal, quando os demais ramos do direito forem insuficientes para proteção do bem jurídico em questão” (RODRIGUES, 2012).

#### **4.6. Princípio da proporcionalidade**

Por se tratar de um princípio implícito, não existe definição na Carta Magna, o qual em suma quer dizer, modalidade indicadora de que a severidade da sanção deve corresponder a maior ou menor gravidade da infração penal.

A proporcionalidade é algo mais que um critério ou uma regra; constitui um princípio inerente ao Estado de Direito, e a sua devida utilização se apresenta com uma das garantias básicas que devem ser observadas em todo caso em que possam ser lesionados direitos e liberdades individuais (RABELO, 2009).

Outro ponto importante ao se destacar é que mesmo não existindo a definição na Carta Magna temos ela no que tange na Declaração Universal dos Direitos Humanos que informa:

O artigo 29 da Declaração Universal dos Direitos Humanos estabelece que no exercício de seus direitos e liberdade, todo homem está sujeito apenas às limitações determinadas pela lei, exclusivamente com o fim de assegurar o devido reconhecimento e respeito dos direitos e liberdades de outrem e de satisfazer às justas exigências da moral, da ordem pública e do bem-estar da sociedade democrática (MARQUES, 2010).

Portanto, quando se utiliza da proporcionalidade, o que tem que se notar é a comparação do delito com a pena, verificando o que levou ao acontecido e punindo o mesmo de forma coerente, nunca superior a pena que refere ao crime.

## 5. Marco civil da internet

O Marco Civil da internet foi um projeto de lei 21.626 de 2011, que posteriormente virou lei 12.965 de 2014, por meio do Decreto Lei 8.771 de 11 de maio de 2016, conferindo assim atribuições permanentemente de caráter de lei, uma espécie de “constituição” que vai reger o uso da rede no Brasil, definindo direitos e deveres de usuários e provedores de internet no país.

Conforme apontando anteriormente, o objetivo deste decreto é de demonstrar como deve ser o uso da rede no Brasil, definindo quais as normas têm que ser seguidas tanto para os usuários quanto para os provedores.

No entanto, esta lei está referindo simplesmente à forma de utilização da rede, como os dados serão armazenados e a forma como as operadoras terão que exercer com os seus usuários. Sendo assim, mesmo que seja apenas o início de leis regente na internet, não tem força, ou melhor, não há quase nada que possa ser utilizado no âmbito penal quando se refere a jogos, o qual é o ponto chave.

## 6. Jogos *online*

Os jogos *online* se diferenciam dos outros tipos de jogos por haver interação com o ambiente virtual e por necessitarem de uma conexão estável com a internet. Eles podem ser classificados de várias maneiras – ação, estratégia, tiro, RPG, dentre outros –, mas para o tema em questão serão abordados apenas os tipos: estratégia em tempo real e *Role-playing game* ou RPG (jogo de interpretação de papéis) combinado com FPS (*first player shooter*, tiro em primeira pessoa). Tendo em base os jogos *League of Legends* e *Destiny*, foi elaborado uma pesquisa com o intuito de mapear os crimes dentro do ambiente virtual.

## 6.1. *League of Legends e Destiny*

O jogo de estratégia em tempo real *League of Legends* desenvolvido pela empresa Riot Games é bem conhecido em âmbito nacional e internacional, principalmente entre as pessoas envolvidas com jogos, sendo, para alguns, até uma ferramenta de trabalho. Apesar de existirem regras e sanções, não há punições apropriadas para os jogadores infringentes, mesmo que suas ações possam ser fatais para as vítimas.

Segundo o próprio sítio do jogo, o contrato de usuário final (“*EULA – End User License Agreement*”) consta que:

### “V. Código de Conduta

Enquanto estiver usando o Software e jogando o Jogo, você concorda em cumprir todas as leis, regras e regulamentos aplicáveis. Você também concorda em cumprir com determinadas regras adicionais que regem o uso do Jogo (o “Código de Conduta”). O Código de Conduta não é exaustivo, e a Riot Games se reserva o direito de modificar este Código de Conduta em qualquer momento, bem como tomar quaisquer medidas disciplinares adequadas, incluindo cancelamento e exclusão de Conta para proteger a integridade e o espírito do Jogo, independentemente se um comportamento específico foi ou não listado aqui como proibido.

L. Selecionar um nome de Invocador que seja falsamente indicativo de uma associação com a Riot Games, que contenha informações de identificação pessoal, que infrinja os direitos de propriedade ou não de terceiros, ou que seja ofensivo, difamatório, vulgar, obsceno, sexualmente explícito, racial, étnico ou de qualquer outra forma censurável. Você não pode usar um erro de ortografia ou uma ortografia alternativa para contornar essa restrição nas escolhas de nome de Invocador. A Riot Games pode modificar qualquer nome que, no julgamento único e exclusivo da Riot Games, viole essa condição sem qualquer notificação a você, podendo ainda tomar medidas disciplinares adicionais, incluindo o encerramento da Conta no caso de repetidas violações.

### VI. CONSENTIMENTO DE MONITORAMENTO

Quando você estiver usando o Software, o Software poderá monitorar a memória de acesso aleatório (RAM) de seu computador apenas para programas de terceiros não autorizados proibidos pela Seção III que interajam com o Software e/ou o Jogo. No caso de o Software detectar um programa de terceiros não autorizado, as informações podem ser comunicadas à Riot Games, incluindo o nome da sua Conta, seu endereço de protocolo de internet (IP), detalhes sobre o programa de terceiros não autorizado detectado, e a hora e data em que o mesmo foi



detectado, juntamente com as especificações de hardware e características de desempenho do seu computador, independente de envio de uma notificação para você. Nenhuma outra informação sua ou de seu computador será comunicada à Riot Games por meio do Software. Se o Software detectar o uso de um programa de terceiros não autorizado, o seu acesso ao Jogo poderá ser cancelado ou impedido” (RIOT GAMES<sup>2</sup>).

Com base na cláusula de consentimento de monitoramento nota-se que existe um meio da própria empresa do jogo rastrear o horário e o local que tal delito fora cometido.

A princípio está relacionado a somente programas de terceiros não autorizados, aqueles que a fornecedora do jogo RIOT GAMES, não libera para manuseio juntamente de seu jogo oficial o *League of Legends*, que por serem ilegais auxiliam em algum tipo de trapaça, para que favoreça um mais que os outros, tirando o aspecto de igualdade. No entanto, mesmo que esse método seja somente para este tipo de fins, verificar programas não autorizados, deixa uma lacuna aberta para a própria empresa, sem a necessidade de intervenção terceiros, como a equipe de dados da polícia federal, de que seja possível a divulgação de informações sigilosas para um possível crime que tenha sido cometido, respeitando no que diz o marco civil da internet.

Quando referido sobre sigilosas, seria o caso para qualquer pessoa poder acessar, mas no que tange ao âmbito jurídico, pode-se utilizar de tal argumento como uma prova inequívoca de que um determinado usuário, estava em tal local em tal hora cometendo tal infração.

O ponto principal, está que, na maioria dos crimes que acontece no jogo, como visto EULA, as penas variam de suspensão até exclusão da conta, porem para o objetivo deste trabalho, não há no que falar somente neste tipo de punição. Pois ao se falar sobre crime, temos três tipos de crimes que serão discutidos dentro de uma única assertiva. O qual o racismo, machismo e Homofobia serão discutidos no âmbito do artigo abaixo:

Art. 140. Injuriar alguém, ofendendo-lhe a dignidade ou o decoro:

(...)

§ 3º. Se a injúria consiste na utilização de elementos referentes a raça, cor, etnia, religião, origem ou a condição de pessoa idosa ou portadora de deficiência.

Conforme Guilherme Nucci, injuriar significa ofender ou insultar. No caso presente, isso não basta. É preciso que a ofensa atinja a dignidade ou o decoro de alguém. Portanto, é um insulto que macula a honra subjetiva, arranhando o conceito que a vítima faz de si mesma[...]. É o cometimento da injuria racial §3º. Esta figura conforme Nucci, foi introduzida pela Lei 9.459/97 com a finalidade de evitar as constantes absolvições que vinham ocorrendo de pessoas que ofendiam outras, através de insultos com forte

---

<sup>2</sup> RIOT GAMES. Disponível em <<http://br.leagueoflegends.com/pt/legal/eula>>. Acesso em: 28 out. 2016.

conteúdo racial ou discriminatório, e escapavam da Lei 7.716/89 (discriminação racial). (NUCCI, 2011, p. 345).

Ao começarmos sobre o racismo, podemos utilizar deste tipo penal, para caso alguém sofra deste determinado meio, conseguir acionar a outra parte, pedir para que a própria empresa forneça os dados para andamento do processo, para que o mesmo seja punido. O problema até então, de ponto de vista leigo seria bem simples, aciona a empresa, empresa recebe a denúncia, verifica se o mesmo ocorreu e enviaria de volta para a pessoa a localidade da pessoa ou algo do tipo.

Homofobia compreende qualquer ato ou manifestação de ódio ou rejeição a homossexuais, lésbicas, bissexuais, travestis e transexuais. O art. 1º, da Lei 7.716/89, considerava crime os preconceitos de raça ou de cor. Não obstante tenha sido alterado pela Lei 9.459/97, para considerar também como crimes os preconceitos em razão da etnia, religião ou procedência nacional, ainda não prevê a criminalização dos atos de discriminação baseados em orientação sexual (CARDOZO, 2013).

Porém se observar de uma forma extensiva, sobre o art. 140 §3º, pode-se utilizar como a necessidade de ampliar a forma como prevê a injúria, entre um estado que a pessoa é, um conceito do que a vítima faz de si mesma, neste caso sua orientação sexual. Utilizando desta maneira poderá encaixar no que tange a injúria em relação a homossexuais.

Por fim, quando referimos a machismo, por não haver também uma disposição legal que o classifique que nem a homofobia, terá então que ser utilizado de uma forma extensiva da lei, da mesma maneira utilizada para o caso anterior.

## 6.2. Caso do “suicídio” envolvendo jogo

Na íntegra a reportagem informa o seguinte

O jovem Gustavo Riveiros Detter, de 13 anos, foi encontrado morto em seu quarto, na cidade de São Vicente, litoral paulista, nesse domingo (16). De acordo com declarações dadas pelo tio do rapaz à *TV Tribuna*, Gustavo enforcou-se após perder um desafio em uma partida de *League of Legends*.

Após ter perdido uma partida de *League of Legends*, o rapaz teria sido desafiado pelos amigos a enforcar-se usando a corda de um saco de boxe que estava pendurado no teto do quarto. Ainda segundo o tio, os amigos de Detter afirmaram que essa não foi a primeira vez que o jovem enforcou-se para pagar desafios após perder partidas. No celular do menino, foram encontradas mensagens que indicavam que Detter já havia pago outros desafios da mesma forma.

Ainda segundo informações da *TV Tribuna*, toda a cena do enforcamento foi transmitida em tempo real para os três colegas que propuseram o desafio. Um dos amigos avisou a prima do menino, que estava no quarto ao lado, que o jovem estava desacordado em frente ao computador. A menina conseguiu avisar aos pais de Detter, que fizeram uma reanimação de emergência e o levaram para o hospital municipal de São Vicente. Contudo, o jovem não resistiu e acabou falecendo 24h após o enforcamento (iG São Paulo, 2016).

Com base neste acontecimento, caso não soubessem quem seriam as pessoas que o falecido estava jogando, demoraria meses, ou talvez anos, para que estas informações fossem liberadas para a polícia, pelos seguintes fatos:

a) não seria possível o servidor disponibilizar nomes das contas por não se tratar de qualquer tipo de crime que estejam nas cláusulas previstas anteriormente.

b) caso houvesse a possibilidade de fornecer as informações, como os dados e lugar de onde os jogadores moram, os mesmos poderiam ser falsos ou de outras pessoas.

c) um ambiente virtual onde não existem “regras”, as pessoas que estavam presentes e ao mesmo tempo observando o desenrolar deste acidente, não poderia falar por culpa presumida, ou qualquer fator que os ligassem ao crime, pois era apenas uma penalidade de um jogo online a qual a vítima tinha o livre arbítrio de escolher fazer ou não.

Portanto, mesmo que comprovada que os outros participantes do jogo tivessem alguma ligação, não seria possível penalizar no prezado momento eles, pois a forma e o local variam de tal forma que a própria lei penal a princípio não teria como configurar em crime. Porém se utilizar das interpretações progressivas e extensivas, seria possível configurar o crime, para aplicar dentro do ambiente virtual.

## 7. A respeito do questionário

Um questionário virtual foi elaborado para analisar a reação da sociedade quanto aos problemas apresentados. Foi delimitado que os usuários seriam jogadores (ou pessoas que já jogaram ou tinham conhecimento sobre jogos) de diversas regiões do Brasil e eles deveriam responder uma série de perguntas quanto aos problemas encontrados comumente nos jogos *online*, informarem se já foram agredidos no ambiente virtual e se o agressor fora punido. Com base no que fora respondido, concluiu-se que:

a) dos 420 internautas entrevistados, obtivemos um público de composto de 70% mulheres e 30% homens, dos quais 99% já jogaram ou jogam algum tipo de jogo *online*.

b) dos jogos apresentados, 3 tipos específicos se destacaram: MOBA, FPS e MMORPG.

MOBA do inglês *Multiplayer Online Battle Arena*, (MOBA) que em sua tradução se refere a Arena de Batalha de Multijogadores *Online*. É um gênero de jogos que estão inclusos League of Legends e DOTA, também é conhecido como jogo *action RTS*, (*real-time strategy*) de ação de estratégia em tempo real, mas que diferentemente dos jogos RTS,

MOBA não inclui possibilidade de criar construções e controla apenas um personagem por vez.

FPS do inglês *first person shooter*, que significa atirador em primeira pessoa é um outro gênero de jogos de ação, o qual o ponto base que o difere dos outros, é a visão da câmera do jogador, o qual é focada em relação ao ponto de vista do personagem, como o personagem enxerga o ambiente ao seu redor, mostrando na maioria dos casos somente as mãos dos personagens.

RPG, do inglês *role-playing game*, que em português significa "jogo de interpretação de personagens" e consiste em um tipo de jogo no qual os jogadores desempenham o papel de um personagem em um cenário fictício.

MMORPG, do inglês *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG), designando games para uma grande quantidade de usuários, é um jogo que tem seu lugar em um mundo diferente, com suas próprias regras, conectados com centenas, milhares de outros jogadores, o qual desenvolvem um certo tipo de função, papel, dentro do ambiente virtual. O mundo virtual não é estático, mesmo quando o jogador não está conectado o mundo está em constante mutação que quando o mesmo conectar novamente apresentara mudanças.

Nota-se que 75% dos entrevistados tiveram algum tipo de problema dentro do ambiente virtual. Estes dados são alarmantes, pois mostra que mesmo sendo um ambiente restrito e que deveria ser usado para o entretenimento do usuário, há um alto índice de problemas, sendo de 3 a cada 4 pessoas já reportaram ou tiveram algum problema enquanto jogavam. Comparando isso com a realidade, seria como se a cada 100 pessoas, 75 tiveram algum tipo de problema. O que seria uma anormalidade fora do ambiente virtual se torna algo comum. Dentre estas vítimas, percebe-se que os maiores números de problemas estão relacionados a questões como sexistas, raciais, homofóbicas e xenofóbicas. Um dos relatos apresentados pelo entrevistado X reporta que:

A situação não foi resolvida nem o infrator foi punido. Dado a falta de acessos pessoais, não entrei judicialmente contra a pessoa, sabendo que não teria resultado (a pessoa podia estar usando uma conta fake ou identidade falsa). O servidor não ajudou a solucionar o problema.

Esse tipo de problema poderia ser resolvido se houvesse uma comunicação rápida entre a vítima e o servidor do jogo, visto que esses possuem meios de rastrear o IP do agressor e registros de conversas de todos os usuários. Assim, por meio da liberação dessas informações, um tribunal dentro do meio virtual poderia decidir o tipo de punição que se encaixaria nos pré-requisitos e, caso fosse necessário, possibilitar que a vítima processasse o infrator, obedecendo os princípios anteriormente descritos.

Uma ajuda para os próprios tribunais dentro do jogo, seria, se possível, seguir uma diretriz para verificar em que grau, se encontra o usuário que praticou o delito, seguindo previamente estas quatro etapas sobre o infrator:

01 – Primeira vez que este usuário praticou tal delito?

02 – Se reincidente, com que frequência ele age desta maneira?

03 – Após uma punição mais severa o mesmo voltou a praticar?

04 – Se após todas as sanções possíveis o mesmo continua a fazer atos ilícitos dentro do game?

As perguntas deveriam ser feitas todas as vezes que um problema aconteça dentro do ambiente virtual.

Se houvesse uma maneira de, para cada tipo de intriga dentro de um game, verificando pela proporcionalidade do delito, seguindo uma espécie de cálculos ou palavras chaves, para que o tribunal composto pelos próprios moderadores do jogo resolvesse aplicar este seguimento de perguntas, conseguiriam responder se a alternativa de o processo penal seria realmente necessária nestas questões. Caso não houve punição, percebe-se que, por meio de uma análise de dados, o mesmo jogador continua a exercer tais infrações. Como última solução, no entanto, seria necessário a aplicação da lei penal para resolver estes problemas.

Uma situação hipotética seria, um jogador beta, resolve praticar um ato de machismo contra uma jogadora durante alguns dias, por que motivo teve sua conta suspensa por 5 dias. Posteriormente o mesmo pratica ato de racismo, denegrindo jogadores chamando de macacos e que seria melhor voltar a época da escravidão para tais players não jogarem. Após o ocorrido teve sua conta banida, porem criou outra conta, com o mesmo usuário com todos os seus dados cadastrais iguais, continuando sua onda de agressividade no jogo. Com base neste exemplo será aplicado as perguntas vistas anteriormente.

01 – Primeira vez que este usuário praticou tal delito?

Não é a primeira vez, visto que já se encaixa na decima primeira vez que comete algum delito, tal fato mostra que não seria a primeira vez que este usuário estaria fazendo algo contra outro individuo dentro do jogo.

02 – Se reincidente, com que frequência ele age desta maneira?

Já faz quase uma semana que seus comportamentos agressivos veem incomodando players em várias partidas que joga. Pelo jogo, é possível verificar a quantidade de vezes que o mesmo praticou o delito, pois todo este tipo de informação fica salvo dentro do próprio servidor do jogo.

03 – Após uma punição mais severa o mesmo voltou a praticar?

Sim, e ainda mais agressivo do que nas vezes anteriores, fato também possível de se observar pelos dados salvos no servidor que mostrem a relação de suas agressões no decorrer da partida.

04 – Se após todas as sanções possíveis, o mesmo continua a fazer atos ilícitos dentro do game?

Sim, mesmo após bloqueio e perder a conta, o usuário criou outra conta para continuar com sua agressividade contra outros jogadores. Fato que possivelmente relata que seu real motivo no jogo é causar uma discórdia com os outros jogadores, talvez se sentindo superior aos outros ou simplesmente por puro prazer.

Visto que todas as formas possíveis para amenizar a pena, para que não houvesse a necessidade de ajuizar uma ação contra o jogador agressor foram observadas, no entanto ele preencheu todos os requisitos para que fosse necessário a intervenção Jurídica. Casos assim acontecem várias vezes no decorrer dos jogos online,

principalmente no que tange a *League of Legends*, devido ao número gigantesco de jogadores que participam ativamente do jogo.

Um dado levantado em 2014 pelo site de notícia G1 afirma:

O game de batalhas on-line (*Multiplayer Online Battle-Arena* ou MOBA) "League of Legends" alcançou 67 milhões de usuários em 2013, de acordo com a Riot Games, que criou o título. O crescimento foi de 109% em um ano - em 2012 eram 32 milhões de usuários.

Estes dados são relativos a 2013 e 2014, atualmente esse número se encontra muito maior.

Outro entrevistado comentou que:

O meio *online* (destacando jogos e redes sociais) deu uma falsa sensação de liberdade ao usuário, o que lhe permitiu achar que pode falar tudo que pensa independentemente se está agredindo outra pessoa. Assim, se faz necessário uma forma de defesa da pessoa (ou jogador) que sofreu a agressão, visando até diminuir a frequência com que esses casos (insultos, ameaças etc.) ocorrem.

Com base neste argumento, observa que já se tem noção que os próprios infratores possuem uma sensação de falsa liberdade que contribui para seus delitos. Sendo assim, tirando a possibilidade de se ocultarem, espera-se diminuir essa visão. O próprio jogo já disponibiliza ferramentas que poderia futuramente ajudar neste caso de reincidência.

O entrevistado Y, que possui uma visão semelhante ao relato apresentado anterior, acrescenta:

Não deixa de ser crime por ter sido cometido na internet. Muitas pessoas se aproveitam dessa "segurança" e desferem discursos de ódio sabendo que não serão punidas. Se reproduzem isso na internet, com certeza reproduzem no meio onde vivem, gerando mais opressões e prejudicando a vida de diversas pessoas.

Por fim, tudo que grande parte dos jogadores visam é um meio seguro. "Ajudaria a ter organização e respeito entre as comunidades *online* obrigando assim a todos serem educados e criar um ambiente saudável entre os jogadores", (relato do entrevistado Z).

Outra informação importante obtida é que dos 420 entrevistados, 378 que responde a 90% do total, responderam a favor da pergunta. "Caso seja implantado um meio o qual o jogador agredido pudesse entrar judicialmente contra os que o agridem por caráter (xenofobia, homofobia, desrespeito, calúnia, racismo), você seria a favor?" Se sim, por que?

Um dos entrevistados teve o seguinte comentário: “Porque machismo e homofobia são comuns nesses jogos, por mais que haja a opção de denunciar; acredito que com isso, as injúrias diminuirão”

Já outro: “Quem sabe assim as pessoas comece a respeitar mais. Elas xingam todos por que estão atrás de um computador e sabe que não vão ser punidos.”

Com estas respostas ficam evidentes que os próprios jogadores já não estão aguentando esta falta de respeito dentro do ambiente virtual, o qual deveria sim, haver um certo tipo de competitividade, normal de qualquer jogo, mas desrespeito não. Sendo assim, apresentam, mais um motivo para dependendo do grau de desrespeito haver a necessidade de uma punição penal, para que evitem ter novos casos deste tipo.

Ao contrário do jogo *League of Legends*, cujo acesso é por meio apenas de computadores, o jogo *Destiny* foi produzido pela empresa Bungie e desenvolvido para plataformas Playstation e Xbox, que não possuem uma legislação específica para o Brasil. De acordo com o regulamento referente a União Europeia e a outros países, têm-se que:

Para clientes na União Europeia e de outros países: esta garantia é providenciada sem prejuízo a seus direitos previstos por lei como consumidor, os quais sempre prevalecerão. A Activision apenas será responsável por qualquer perda ou dano que você sofrer que for um resultado previsível da quebra deste Contrato pela Activision ou por negligência da mesma. Nada neste Contrato irá limitar ou excluir nossa responsabilidade pela morte ou ferimento pessoal resultante de negligência, deturpação fraudulenta ou qualquer outra responsabilidade que não possa ser excluída ou limitada pela lei inglesa. Esta seção irá prevalecer sobre todas as outras partes deste Contrato. Para informações sobre substituição de garantia ou outras perguntas ao serviço de atendimento ao consumidor, visite: <http://www.activision.com/support>.

LIMITAÇÃO SOBRE DANOS: EM NENHUM EVENTO A BUNGIE OU ACTIVISION SERÁ RESPONSÁVEL POR DANOS ESPECIAIS, INCIDENTAIS OU CONSEQUENTES RESULTANTES DA POSSE, USO, OU MAU FUNCIONAMENTO DO PROGRAMA, INCLUINDO DANOS À PROPRIEDADE, PERDA DE CREDIBILIDADE, FALHA COMPUTACIONAL OU MAU FUNCIONAMENTO E, CONFORME PERMITIDO POR LEI, DANOS POR FERIMENTOS PESSOAIS, MESMO QUE A BUNGIE OU A ACTIVISION TENHAM SIDO AVISADAS SOBRE A POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. A RESPONSABILIDADE DA BUNGIE E DA ACTIVISION NÃO IRÁ EXCEDER O PREÇO ORIGINAL PAGO PELA LICENÇA PARA SE USAR ESTE PROGRAMA. ALGUNS ESTADOS/PAÍSES NÃO PERMITEM LIMITAÇÕES SOBRE QUANTO TEMPO UMA GARANTIA IMPLÍCITA DURA E/OU A EXCLUSÃO OU LIMITAÇÃO DE DANOS, ENTÃO AS LIMITAÇÕES ACIMA PODEM NÃO SE APLICAR A VOCÊ. ESTA GARANTIA LHE DÁ DIREITOS LEGAIS ESPECÍFICOS, E VOCÊ PODE

## POSSUIR OUTROS DIREITOS QUE VARIAM DE JURISDIÇÃO PARA JURISDIÇÃO (BUNGIE<sup>3</sup>).

Vale ressaltar que a mesma já afirma que “em nenhum evento a Bungie será responsável por danos especiais [...] danos por ferimentos pessoais”. Logo, percebe-se por meio dessa afirmação que a empresa está tirando qualquer fator de culpa que possa vir. Porém, isso não indica que ela não possa ajudar na resolução de conflitos fornecendo os dados necessários para isso e colaborando com o poder judiciário para resolver crimes que venham a acontecer no ambiente virtual.

Deve-se destacar que existem muitos menores de idade utilizando os jogos, principalmente levando em consideração que a idade mínima exigida no âmbito virtual é 13 anos. Assim, como é quase impossível a fiscalização dos pais no ambiente virtual, uma criança pode ser drasticamente afetada com os insultos. Por fatos assim, que há a necessidade de uma implantação de uma linha mais punitiva dentro dos jogos.

Da mesma forma do *League of Legends* teria que ser utilizado as mesmas quatro perguntas relativas ao delito, para que possam filtrar os jogadores mal-intencionados e melhorar a competitividade dentro do jogo, juntamente com o ambiente virtual, pois além de ser um jogo é um tempo que grande parte dos *players* tiram um tempo do serviço, estudos, dentre outro afazerem para se divertirem e relaxarem.

### 8. Respondendo as problemáticas

Nessa seção serão apresentadas as problemáticas abordadas desde o início do trabalho juntamente com possíveis hipóteses sobre a solução delas com base nas doutrinas e informações acolhidas no decorrer do trabalho.

a) como aplicar as leis penais, sendo que elas estão especificamente para crimes do ambiente real?

Resposta: para aplicar as leis penais, pode-se utilizar da interpretação progressiva e extensiva, no qual o intérprete irá observar as leis penais existentes e as aplicará no ambiente virtual. Neste caso, o artigo 140 §3º do código penal sobre injúria racial poderá ser aplicado dentro do ambiente virtual.

b) com a existência das leis penais, mas que atualmente não possuem força, direito, para que sua vontade diretiva cause uma resolução dentro do ambiente virtual. Seria então, neste caso, possível por um crime a priori sem existência penal, por se tratar de um ambiente virtual, aplicar as leis penais que analogicamente (interpretação progressiva) existe no ambiente real?

Resposta: caso não haja punição ou pena referente a essa lei, não será possível a aplicação da mesma. Assim, percebe-se uma falha, já que, possivelmente, para que haja uma mudança, seria necessária a elaboração de uma lei penal específica que abrangesse o ambiente virtual e que fosse mais eficaz do que a lei do marco civil da internet.

c) é possível aplicar a lei dentro dos jogos?

---

<sup>3</sup> BUNGIE. Disponível em <<https://www.bungie.net/pt-br/View/Bungie/SLA>>. Acesso em: 08 nov. 2016



Resposta: não é possível aplicar a lei do modo que conhecemos, entretanto, pode-se utilizar de outros métodos para isso, como as interpretações extensivas e progressivas. Pois como discutido anteriormente não existe uma lei específica para crimes que ocorrerem dentro dos jogos, do mesmo caso que não existe lei penal que se refere a machismo, homofobia, que neste caso terá que ser uma análise extensiva em relação a injúria racial contida no art. 140, §3º.

d) se possível, existiria um meio de poder agilizar este processo?

Resposta: para agilizar o processo seria necessário que os servidores, local onde todos os dados dos jogos estão armazenados, e o próprio sistema jurídico, no que tange a coleta de provas, houvessem uma comunicação rápida e eficaz. Assim, quando um crime acontecer no jogo, e o tribunal composto por administradores dentro do jogo, ambiente virtual, vier a entender que o problema é necessário uma solução no âmbito penal, enviar um e-mail ou uma mensagem para o usuário que sofreu do delito, se o mesmo tem interesse de entrar com uma ação judicial ou simplesmente ignorar tal ocorrido. Com este método, não seria necessário terceiro, ou até mesmo, de notificar o servidor para que esse libere os dados dos envolvidos.

e) a lei penal dentro do ambiente virtual seria composta pela mesma proporcionalidade do ambiente real?

Resposta: sim, pois a princípio a mesma seria uma analogia progressiva e extensiva de leis penais já existentes que poderiam ser colocadas dentro do ambiente virtual, como no caso de injúria referente ao art. 140 §3º do Código Penal. Por se referir a injuriar alguém, este alguém de uma forma analógica previamente comentada seria considerado também os próprios usuários e players do ambiente virtual.

f) qual efeito se busca ao implantar leis dentro dos jogos para afetar as pessoas que as violam?

Resposta: o efeito que se busca é o de melhorar o ambiente virtual. Espera-se que, assim como as leis permitem uma vida tranquila no âmbito externo ao da internet, o mesmo deveria ocorrer no ambiente virtual. Porém, pela falta de leis e de definições do que é correto e errado, o meio virtual se torna um ambiente agressivo.

## 9. Conclusão

Depois de toda a base de princípios necessárias para a aplicação do trabalho, juntamente com o questionário sobre a aplicação da lei penal dentro dos jogos, houve uma corrente de várias ideias e possibilidades acerca do tema. Podendo tender para o lado de que não seria possível esta aplicação do Direito Penal e outra parte tendendo a esta aplicação.

Mas no fim o que prevaleceu foi a possibilidade de aplicar a lei dentro do ambiente virtual, mas não da forma expressa em lei, mas sim usando de analogia extensiva e progressiva, a qual possibilitou este entendimento, através dos princípios citados. Pois para se utilizar das Leis vigentes não seriam possíveis aplicar elas sem compreender que elas poderiam ser utilizadas no ambiente virtual.

Além do mais, foi observado que se deve sempre observar o princípio da razoabilidade na hora de julgar os delitos que são cometidos diariamente dentro dos jogos

*online*, verificando se os mesmos em uma hipótese seguem a aplicação das quatro perguntas-chaves e se a utilização do judiciário será necessária para evitar certos conflitos.

Portanto a necessidade de uma aplicação de leis penais exclusiva para ambiente virtual se vê necessária pelos conflitos que estão ocorrendo dentro do ambiente virtual, pois sem regras há só o caos e neste requisito há a necessidade de proteger este meio, para que se torne um ambiente possível para qualquer usuário aproveitar sem se sentir lesado ou com receio de que qualquer coisa pode acontecer que nunca serão culpados pelos seus próprios crimes.

## 10. Referências bibliográficas

BITENCOURT, Cezar Roberto. **Tratado de direito penal: parte geral I**. 17. Ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

BOLDRINI, Iara. **Perguntas e respostas: qual a diferença entre analogia, interpretação analógica e interpretação extensiva?** Disponível em: <<http://iaraboldrini.blogspot.com.br/2014/07/perguntas-e-respostas-qual-diferenca.html>>. Acesso em 28 nov. 2016.

CAPEZ, Fernando. **Curso de direito penal: parte geral (arts. 1º a 120)**. 16. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

\_\_\_\_\_. **Direito penal simplificado: parte geral**. 15. Ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

CARDOZO, Aline Laia. Reforma da parte especial do Código Penal: tipificação da homofobia. **Âmbito Jurídico**, Rio Grande. Disponível em: <[http://www.ambito-juridico.com.br/site/?n\\_link=revista\\_artigos\\_leitura&artigo\\_id=14018](http://www.ambito-juridico.com.br/site/?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=14018)>. Acesso em: 22 nov. 2016.

DIAS, Maria Berenice. Homofobia é Crime? Disponível em: <<https://homofobiamata.wordpress.com/quem-somos-3/homofobia-e-crime/>>. Acesso em: 18 nov. 2016.

G1. League of Legends alcança 67 milhões de jogadores. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/01/league-legends-alcanca-67-milhoes-de-jogadores.html>>. Acesso em: 15 nov. 2016.

IG SÃO PAULO. Garoto de São Vicente se mata após perder partida de League of Legends. Disponível em: <<https://igames.ig.com.br/2016-10-17/jovem-desafio-suicidio-lol.html>>. Acesso em: 16 nov. 2016.

MARQUES, Andréa Neves Gonzaga. **Princípio da proporcionalidade e seus fundamentos**. Tribunal de Justiça do Distrito Federal e Territórios. Disponível em: <<https://www.tjdft.jus.br/institucional/imprensa/artigos-discursos-e-entrevistas/artigos/2010/principio-da-proporcionalidade-e-seus-fundamentos-andrea-neves-gonzaga-marques>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

MASSON, Cleber. **Direito penal esquematizado: parte geral**. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: MÉTODO, 2015.

OLIVA, Luna; PIRES, Orion. Menino morre após partida de game online e amigos notam pela webcam. **G1**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/sp/santos->

regiao/noticia/2016/10/menino-morre-apos-partida-de-game-online-e-amigos-notam-pela-webcam.html>. Acesso em: 18 nov. 2016.

RABELO, Grazielle Martha. O princípio da proporcionalidade no Direito Penal. **Âmbito Jurídico**, Rio Grande, XII, n. 71, dez 2009. Disponível em: <[http://www.ambitojuridico.com.br/site/index.php?n\\_link=revista\\_artigos\\_leitura&artigo\\_id=6990](http://www.ambitojuridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=6990)>. Acesso em: 25 out. 2016.

RODRIGUES, Cristiano Soares. **Direito penal**: parte geral I. São Paulo: Saraiva, 2012.

ROSA, Leonardo Sérgio Cesar Lopes Moreira. Da interpretação e da norma penal. **Conteúdo Jurídico**. Disponível em: <<http://www.conteudojuridico.com.br/artigo,da-interpretacao-e-da-norma-penal,46590.html>>. Acesso em: 25 nov. 2016.

SILVA NETO, Massilon de Oliveira e. Direito penal descomplicado: unidade 1/3. **Jus Brasil**. Disponível em: <<https://massilonneto.jusbrasil.com.br/artigos/121935042/direito-penal-descomplicado-unidade-1-3>>. Acesso em: 14 nov. 2016.

TRIGUEIROS NETO, Arthur da Motta. **Direito penal**: parte geral II (penas até extinção da punibilidade). São Paulo: Saraiva, 2012.