

**CENTRO UNIVERSITÁRIO CURITIBA
FACULDADE DE DIREITO DE CURITIBA**

VINÍCIUS KUZMA DE MACEDO

**A TRASCENDENCIA DOS CRIMES CIBERNÉTICOS PARA A REALIDADE EM
CAMADAS PSICOLÓGICAS E SOCIAIS**

**CURITIBA
2018**

VINÍCIUS KUZMA DE MACEDO

**A TRANSCENDENCIA DOS CRIMES CIBERNÉTICOS PARA A REALIDADE EM
CAMADAS PSICOLÓGICAS E SOCIAIS**

**Monografia apresentada como requisito parcial à
obtenção do grau de Bacharel em Direito, do
Centro Universitário Curitiba.**

Orientador: Luiz Osório Panza

**CURITIBA
2018**

VINÍCIUS KUZMA DE MACEDO

**A TRANSCENDENCIA DOS CRIMES CIBERNÉTICOS PARA A REALIDADE EM
CAMADAS PSICOLÓGICAS E SOCIAIS**

Monografia aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em
Direito da Faculdade de Direito de Curitiba, pela Banca Examinadora formada pelos
professores:

Orientador: _____

Prof. Membro da Banca

Curitiba, de _____ de 2018.

A meus pais, MARCOS e STELLA,
eternas presenças.

AGRADECIMENTOS

Eterno agradecimento ao ilustre Doutor e Professor Luiz Osório Panza pela orientação realizada no período acadêmico, contendo digna clareza ao viabilizar suas ideias, tendo presente diálogos em alto nível de forma abrangente, amplificando a liberdade de escrita e compreensão sobre a pesquisa realizada.

Esse trabalho também foi norteado graças a brilhante perita criminal Sandra Cristina Balthazar, concedendo entrevistas com informações vastas diante do âmbito cibernético e da atualidade digital relacionadas ao Direito, apresentando diversos exemplos presentes nesse trabalho.

RESUMO

O trabalho tem o intuito de apresentar mudanças comportamentais sociais e psicológicas adquiridas ao longo do tempo com a tecnologia, focando principalmente no uso demasiado das redes sociais que é o ensejo da discussão. O Direito perante o campo cibernético se adaptou em camadas penais sobre os impactos e efeitos realizados pelos indivíduos de má-fé, entretanto a velocidade que a tecnologia se encontra e a demanda dos casos envolvendo vítimas é algo verdadeiramente distante de sanar-se. Pretende-se ressaltar como a sociedade reflete a essas questões virtuais de encontro com o mundo real, e quais são os aspectos para reconhecer indivíduos desamparados com suas identidades nesse meio virtual desleal.

Palavras-chave: crimes cibernéticos, mudanças comportamentais, impacto social.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	01
2 DA PÓS MODERNIDADE	03
2.1 Da evolução tecnológica	03
2.2 Das relações virtuais	05
2.2.1 Da dependência tecnológica	07
2.2.2 Da identidade virtual	08
3 A TRANSCENDENCIA DOS CRIMES CIBERNÉTICOS PARA A REALIDADE EM CAMADAS PSICOLÓGICAS E SOCIAIS	19
3.1 Dos crimes a partir dos meios digitais.....	19
3.2 Do papel da vítima	20
3.2.1 Do cyberbullying, a intimidação virtual.....	25
3.2.2 Da rede <i>Deep Web</i>	29
4 PREVENÇÃO	31
4.1 Da proteção digital	31
4.2 Do Direito cibernético	34
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS	48

1 INTRODUÇÃO

A *internet* nasceu com fins militares no passado, diferente do modo que operamos hoje, nos últimos trinta anos ela se tornou viável, e extremamente acessível para inúmeras pessoas do mundo todo, e isso tem afetado evidentemente polos positivos e principalmente negativos perante as relações humanas. O conteúdo adquirido ou gerado do dentro ambiente digital, pode se concretizar em poucos segundos, pois a tecnologia se aproximou aceleradamente por quem a utiliza, uma amostra que traz essa proporção, é da execução de diversas tarefas com extrema exatidão, nesse sentido, há uma gama imensa de aplicativos disponibilizados acerca das chamadas mídias e redes sociais. Esses *softwares* abriram infinitas possibilidades para o usuário se comunicar, compartilhar arquivos ou receber dados de um terceiro, do qual também esteja inserido na mesma rede.

Significativamente, uma parcela dos usuários utiliza de forma lamentável a rede com propósitos ofensivos, muitas vezes com viés criminoso, denigrando não somente o espaço que é utilizado por todos, mas principalmente para alcançar vantagens ilícitas, sobre os indivíduos que se encontram conectados. Nesse espaço virtual compartilhado, conta-se também, com a pluralidade de faixa etária, dispendo da participação numerosa de crianças e adolescentes, das quais se quer detêm mínima instrução, ou conhecimento preciso sobre a profundidade que a *internet* pode acarretar em camadas sociais.

Um dos exemplos que se contempla com a temática cibernética é o *Revenge Porn*, também chamado de “Vingança Virtual”, trata-se perante a violação de imagem de um indivíduo, exposto de modo explícito mediante redes sociais, em sua maioria, sofrida demasiadamente pelas mulheres. Ainda se aprofundando nesse modelo, o autor do crime acaba compartilhando publicamente fotos íntimas, vídeos pessoais e informações discrepantes sobre a realidade e perfil da vítima, difamando-a, e desconstruindo sua integridade moral, que posteriormente, vem a sofrer consequências psicológicas indesejadas, não tendo controle ideal para apaziguar a situação gerada pelo criminoso. As circunstâncias dessa esfera virtual, se alimentam conjuntamente mediante o compartilhamento de outros usuários, dos quais, não

enxergam o gravíssimo equívoco do conteúdo elaborado pelo criminoso. O *Revenge Porn*, acabou se tornando algo comum aos olhos da nossa sociedade, chegando a ponto da normalização do ato em si, que ao propagar um conteúdo deplorável, se mostra cada vez mais menos crítico e reprovável.

Com os crimes cibernéticos ganhando amplitude, claramente chamou-se a atenção de autoridades e legisladores. Na camada do Direito, inicialmente foram realizadas alterações no Código Penal com a Lei Carolina Dieckmann 12.737/2012, e no Estatuto da Criança e do Adolescente com a Lei de Infiltração Policial 13.441/2017 e 11.829/2008 nos casos de pedofilia, para dar devidas providências em questões virtuais criminosas, que impactam diretamente no mundo real. O formato digital, atingiu não somente apenas uma direção que transformou a vida humana, mas também, como esse modelo nos acompanha literalmente. Não há como deixar de reparar por onde se passa, praticamente todos os locais e seres que compõem nossa sociedade, estão cada vez mais envolvidos com a tecnologia, o que por um lado é alarmante.

2 DA PÓS MODERNIDADE

2.1 Da evolução tecnológica

No filme “O Jogo da Imitação”, do diretor Morten Tyldum, afirma e retrata um momento específico da Segunda Guerra Mundial, onde um indivíduo inglês chamado Alan Turing, que se dedicava a matemática e a ciência da computação, cria o que seria o primeiro computador da história da humanidade com funções jamais especuladas.¹

Muitas pessoas nessa época que acompanharam o andamento e construção dessa máquina, duvidavam da capacidade e da intenção de Turing, até mesmo aqueles que trabalhavam juntamente com ele na construção. Mas a máquina criada por Turing obteve sucesso em sua finalidade, decodificando e calculando mensagens que o exército nazista trocava entre seus membros durante a guerra, podendo assim ter conhecimento de quais seriam os próximos passos do grupo.²

Com essa descoberta extremamente relevante, Turing pôde salvar milhares de pessoas na época da Segunda Guerra Mundial, sendo sem dúvida, um marco histórico não apenas no contexto tecnológico em que ele presenciou, mas sim para a humanidade que enfrentava tempos difíceis e confrontos violentos da guerra.

Conforme as descobertas das funções tecnológicas a partir de computadores, e visando em pró a praticidade e facilidade na troca de informações com o mundo todo, no contexto da Guerra Fria, em 1969, foi desenvolvido a *Aparnet*, que inicialmente contou com a ideia da troca de mensagens para fins militares. Essa

¹ PAIVA, Vitor. Alan Turing, pai da computação, sofreu castração química e foi proibido de entrar nos EUA por ser homossexual. Disponível em: <<http://www.hypeness.com.br/2017/02/alan-turing-pai-da-computacao-sofreu-castracao-quimica-e-foi-proibido-de-entrar-nos-eua-por-ser-homossexual/>>. Acesso em: 02 jun. 2018.

² Ibid.

tecnologia mais tarde obteve a nomenclatura que conhecemos atualmente de *Internet*.³

Somente nos anos noventa a *internet* teve chegada no mundo todo, inclusive no Brasil no ano de 1995, sendo uma mudança colossal anos mais tarde, se integrando em todos os âmbitos da vida cotidiana, cultural, econômica, profissional, entre muitos outros ramos sociais.⁴

A *internet* era algo distante para diversas pessoas no Brasil e no mundo, poucas pessoas detinham fonte e acesso a ela, um cidadão comum se limitava pelo fato da velocidade reduzida e latência, no caso da *internet* discada, conta-se também na época, um custo devidamente alto para sua utilização, dificultando tal acessibilidade.

Diferentemente dos dias de hoje, que conta com acesso fácil e extremamente rápido, não somente para o computador, mas também para o aparelho celular. Lugares como escolas, empresas e domicílios já detêm essa novidade. Com a *internet* já era notável observar a mudança comportamental da sociedade e como ela se relacionava por um formato novo e diferente, por viés virtual.

A tecnologia desenvolvida até o momento priorizou a praticidade como aspecto principal, um aparelho de telefone celular por exemplo, é capaz de realizar multitarefas, desde câmera fotográfica, mandar guardar dados e informações em quantidades altíssimas, função de *GPS* e receber sinal móvel de *internet*, todos integrados em um único sistema.

A dinâmica que a *internet* trouxe para as pessoas, pôs modificações em pouquíssimo tempo nas relações humanas cotidianas. Houve um choque de descobertas e novas formas de se relacionar, como, por exemplo, nos vínculos de âmbito profissional e acadêmico, nas relações de conteúdo e cultura, e principalmente, nas relações afetivas.

³ LOUREIRO, Marco Aurélio. O Surgimento da Internet. Disponível em: <<http://professorloureiro.com/o-surgimento-da-internet/>>. Acesso em: 10 jun.2018.

⁴ Ibid.

2.2 Das relações virtuais

A partir do momento de mudança, popularização e inclusão tecnologia, os usuários se disponibilizaram para encontrar uma ferramenta capaz de conectar as pessoas, uma rede capaz de expor pensamentos, conversações e atividades exercidas de maneira *online*, diante disso, vieram de encontro as chamadas redes sociais ou mídias sociais, são sites e aplicativos como, o *Google, Facebook, YouTube, Instagram, WhatsApp, Tumblr, Twitter, LinkedIn, Tinder* entre muitos outros.

São bilhões de usuários espalhados ao redor do mundo, a fim de obter conteúdo, interação e comunicação a todo instante, em tempo real. A intensidade que *internet* e as redes sociais nutriram em seu lapso de tempo, mudou para sempre o rumo das relações humanas.

É notável a influência das mídias sociais para o crescimento da sociedade, no início dos anos noventa até os dias de hoje, diversas pessoas aderiram cedo o hábito de utilizar a tecnologia durante o dia, trocam-se informações e dados de forma compartilhada, contribuindo de certa forma, para um bem comum e desenvolvimento social.

Entretanto, diversos usuários encontram-se submetidos a acompanhar as novidades do mundo virtual, fazendo parte do seu cotidiano estar conectado a todo o momento checando notificações e mensagens recebidas, criando evidentemente, uma dependência digital.

Nessa perspectiva, Cristiano Nabuco de Abreu coloca que:

[...] Atualmente, estima-se que o número de assinantes de telefonia móvel tenha atingido a marca de 5,9 bilhões no mundo, sendo que a população é de 7 bilhões de pessoas; ou seja, o telefone celular já se faz presente em lugares onde a água potável e o saneamento básico ainda não chegaram.

O comportamento manifestado pela dependência do celular foi recentemente nomeado como *nomofobia* (do inglês, *no mobile phone*). O termo refere-se ao desconforto apresentado por indivíduos quando estão sem contato com seus

aparelhos, o que se deve ao medo de tornarem-se “tecnologicamente incomunicáveis”.

Embora a dependência de telefone celular ainda não seja uma doença oficialmente reconhecida, o uso excessivo já desperta muita preocupação em clínicos e pesquisadores.⁵

Grande parte dos usuários passam horas durante o dia navegando interrompemente nas redes sociais. Influenciados nesse meio, acabam por viver personalidades diferentes da realidade, sendo assim, constroem uma inversão de valores, criando-se uma fantasia de que o mundo virtual é mais confortável e mais prazeroso do que as experiências obtidas no mundo real. O virtual corre ao lado do imediatismo, obtendo-se evidentemente, um resultado negativo, não apenas psicologicamente, mas na vida em sociedade.

Nesse sentido, Cristiano Nabuco de Abreu, aponta que:

[...] uma pesquisa conduzida pela University of Southern California revelou que 96% dos norte-americanos usam, cotidianamente, os serviços de *e-mail*, enquanto 71% navegavam na internet sem qualquer propósito específico, E os membros das redes sociais? Bem, esses, com algumas poucas exceções, aumentaram de maneira exponencial ao redor do mundo.

[...] à medida que o tempo passa e aumentam as interações pela internet, aumentam também as possibilidades de criação de uma identidade distinta daquela que temos da vida real: a personalidade eletrônica (ou a *e-personalidade*, se você preferir).

[...] uma parcela dos internautas prefere viver na internet em vez de na vida real. Lá, conseguem ser alguém, além de ter uma autoeficácia até então não encontrada em sua vida concreta.

Em tempo de internet e conexão virtual, a vida digital, pode ser libertadora.⁶

As mídias sociais que têm inicialmente intenção de alcançar e aproximar as pessoas por meio da conexão, dando voz a todos, mas acabam afastando os indivíduos no mundo real, ainda mais quando se tratam de pessoas próximas e de convívio social.

⁵ ABREU, Cristiano Nabuco de. Psicologia do cotidiano : como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje. Porto Alegre: Artmed, 2016. p. 124, 125.

⁶ Ibid., p. 140, 141.

2.2.1 Da dependência tecnológica

A tecnologia se tornou essencial na vida cotidiana nitidamente, o número da população que porta computadores, *notebooks* e aparelhos celulares é imensa, porém, devido ao uso demasiado desses instrumentos tecnológicos, encaminhou-se o quadro da dependência tecnológica. A evolução digital trouxe uma infinidade de possibilidades e experiências para o internauta, desta maneira, o usuário não percebe o excesso referente ao tempo de uso, tendo assim, evidentemente, mais chances de conter vício em tecnologia.

Segundo Cristiano Nabuco de Abreu:

Estudos mostram que usuários excessivos não só se distraem com extrema facilidade com seus celulares, como também apresentam dificuldades para controlar o tempo gasto. Indivíduos que fazem uso excessivo de telefones móveis apresentam também problemas interpessoais e, em especial, algum tipo de deterioração da vida familiar. Nesses casos, com frequência, a pessoa atende chamadas e/ou mensagens de textos ignorando a conversa com outros membros da família.

Tamanha é nossa necessidade de estar conectado, que o medo de não participar da vida *on-line* ou de não ter como se comunicar por meio de um aparelho móvel ganhou nome. A palavra é nova e veio do inglês *no mobile*, ou algo como *No-Mo*, junto de *phobia*, formando *nomofobia*, o medo de ficar sem acesso móvel.

Nessas experiências, sentimos como se o tempo passasse mais devagar, assim, as pessoas ficam com seus eletrônicos mais do que o inicialmente planejado. Por essa razão também, muitas pessoas se tornam *dependentes da tecnologia*, uma vez que, ao usar os eletrônicos, percebem que podem atingir esse estado maior de bem-estar consigo mesmas, afastando-se temporariamente de seus problemas e de suas aflições pessoais.

Sherry Turkle, autora de *Alone Together*, afirmou que, na verdade, “somos sozinhos, mas receosos de desenvolver intimidade”; e que, além disso, “as conexões digitais podem nos oferecer a ilusão da companhia, sem as demandas de uma verdadeira amizade”.⁷

O falso refúgio criado pela pessoa viciada em tecnologia, coloca em perigo seu equilíbrio mental e social, pois essa dosagem em abundância atinge um teor narcisista, ainda mais quando vinculada com as mídias sociais que internauta participa.

⁷ ABREU, Cristiano Nabuco de. *Psicologia do cotidiano : como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje*. Porto Alegre: Artmed, 2016. p. 39, 40.

É o que afirma Cristiano Nabuco de Abreu, colocando que:

Em 2012, Andy Kemshall, cofundador da SecurEnvoy, disse, a respeito dessa classificação, que “O primeiro estudo sobre ‘nomofobia’, realizado há quatro anos, revelou que 53% das pessoas sofriam com a condição e, agora, o [novo] estudo revela que, apenas no Reino Unido, essa marca subiu para 66%, não mostrando sinais de diminuição”.

Outra pesquisa descobriu que, em uma semana normal, o usuário médio verifica seu telefone aproximadamente 1,5 mil vezes, ou seja, usa seu *gadget* em média durante 3 horas e 16 minutos por dia – o equivalente a sentir-se perdido sem seu celular. Muitos também confessaram usar o telefone sem perceber que estão fazendo isso, e dois terços disseram entrar e navegar no Facebook sem pensar.

Portanto, do ponto de vista da saúde mental, sabemos atualmente que muitos efeitos observados são semelhantes aos de vício em álcool e drogas e aos do jogo patológico.⁸

O meio tecnológico está sendo utilizado como um mecanismo de defesa, pois os usuários não dão chance ao tédio, sensação que é parte da vida humana. O indivíduo então, acopla a tecnologia como parte dele, não se enxergando mais sem essa modernização fixada, ainda mais quando se trata de jovens e adolescentes que já nasceram na era digital.

2.2.2 Da identidade virtual

Mesmo com aspecto virtual, a identidade que o indivíduo cria nesse ambiente, contém de certa maneira, veemência e complexidade na forma que cada usuário se comporta. Os usuários conseguem expressar amplamente suas ideias, conquistando seguidores, retratando suas vidas através de perfis criados nas redes, dos quais são ideais para codificar características e informações pessoais. Em grande parte, os internautas postam apenas particularidades positivas, inibindo evidentemente as negativas, como por exemplo, as *selfies*.

É o que afirma Cristiano Nabuco de Abreu, dizendo que:

⁸ ABREU, Cristiano Nabuco de. Psicologia do cotidiano : como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje. Porto Alegre: Artmed, 2016. p. 265.

[...] além de marcar um momento ou registrar um acontecimento, têm como uma das forças motrizes mais significativas a promoção pessoal. O fenômeno cultural da *selfie* expõe, assim, um desejo humano de ser notado, apreciado e, finalmente, reconhecido. Portanto mescla arte, conexão social e padrões de autoimersão (segundo estudos da Georgia University).

Além disso, a imagem que hoje é postada na forma digital pode ser compartilhada e aperfeiçoada em uma riqueza infinita de detalhes, constituindo aquilo que se denomina *exuberância do momento*.

[...] é possível que as selfies tenham se tornado uma manifestação social que evidencia a obsessão pela aparência, somada à exibição da vida privada na forma de *reality shows* pessoais, arquitetando, como resultado final, um senso autoinflado que permite às pessoas acreditarem que seus amigos ou seguidores estariam, de fato, interessados em vê-los deitados na cama, almoçando, abraçando alguém ou, ainda, saberem que roupa estão usando.

Esse comportamento poderia ser interpretado, na verdade, como se as pessoas estivessem de frente a um espelho, olhando-se o dia todo; e, o pior, deixando que os outros as vejam fazer isso, sem qualquer senso de constrangimento, vergonha ou intimidação pessoal.⁹

Um dos aplicativos que se adequa a essa proposta, é o aplicativo *Instagram*, o *feed* do aplicativo pode ser comparado à uma revista virtual, todavia, essa revista é feita apenas com a capa da frente, paralelamente, é como se nenhum usuário estivesse interessado pelo conteúdo completo da revista, e sim, em julgar apenas pela capa.

Quem mais participa postando no aplicativo sempre será a capa de frente dela, o usuário se dá ao luxo de participar espontaneamente do palco virtual oferecido pelo aplicativo, palco do qual é rodeado de glamour, oportunidades e principalmente visibilidade destinada aos seguidores e simpatizantes do perfil movimentado.

Predominam-se as *selfies*, viagens, objetos de uso pessoal, veículos, animais de estimação, entre outros itens. Todas essas as imagens são manipuladas e editadas por quem usa o aplicativo.

Entretanto, esse impacto no comportamento criado pelos usuários nas redes, vem de encontro com o narcisismo.

⁹ ABREU, Cristiano Nabuco de. Psicologia do cotidiano : como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje. Porto Alegre: Artmed, 2016. p. 261 ,262.

É o que destaca Cristiano Nabuco de Abreu, declamando:

[...] nas redes sociais há todo o tipo de postagens, digo, de pessoas. Há aquelas que ocasionalmente publicam alguma coisa, outras que usam as redes de maneira mais frequente e aquelas que compartilham absolutamente tudo o que fazem em sua vida, como, por exemplo, a foto do prato de comida que acabaram de receber no restaurante – e é destas últimas que estamos falando.

[...] o uso das redes serviria a outros propósitos, como, por exemplo, supervalorizar suas opiniões, pois, como ainda são naturalmente mais inseguros e estão em fase de construção de identidade pessoal, quanto mais atuarem e estão em uma fase de construção de identidade pessoal, quanto mais atuarem, mais *ampliarão* sua rede de relacionamentos.

[...] pessoas gastam muito mais tempo atualizando suas páginas, respondendo às observações e comentando os *posts* de outros.

[...] A lógica desses indivíduos até que está correta, ou seja, quanto mais me comunico, mais chances tenho de ser lembrado. Entretanto, o que ninguém percebeu ainda é que essa conduta pode trazer outro tipo de consequência.

[...] quando uma pessoa tende a buscar aprovações sistemáticas e contato pessoal em excesso, seja na vida real ou na vida virtual, no fim das contas, o exagero pode levar a que sejam evitadas, pois rapidamente se tornam inoportunas. Dessa forma, um verdadeiro círculo vicioso é criado.

[...] narcisistas podem se tornar cada vez mais repudiados, perpetuando suas inseguranças pela falta de habilidade para lidar com suas questões pessoais. Vamos lembrar que o narcisismo nada mais é que um mecanismo de compreensão psicológica, em que indivíduos com baixa autoestima necessitam de maior aprovação, pois ela neutralizaria seus sentimentos de insegurança. No entanto, quanto mais inadequada essa pessoa se torna perante o grupo, por exigir afeto demasiado, mais evitada se torna, gerando, assim, um efeito rebote de maior rejeição social.¹⁰

Os usuários das mídias sociais, notadamente clamam por atenção e aprovação de terceiros diariamente em suas publicações, glorificando cada postagem realizada, mediante curtidas recebidas, comentários e reações diversas sobre determinado acontecimento, prezam também, por grandeza no número de visualizações sobre o que postam. Para algumas pessoas, é possível igualar a rede social a um diário pessoal, sendo exposto de forma pública.

Nesse sentido, Luiz Felipe Pondé declara que:

¹⁰ ABREU, Cristiano Nabuco de. Psicologia do cotidiano : como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje. Porto Alegre: Artmed, 2016. p. 48, 49.

As mídias digitais são apenas a plataforma ideal para uma sociedade de consumidores narcisistas. Nelas, estes se multiplicam como praga, mas nem por isso as mídias digitais são significativas de modo diferencial. O seu papel nesse processo é o de uma ferramenta que leva aos mais distantes recantos da solidão humana a oferta de produtos de significado. E por isso mesmo elas estão ao lado da massificação segmentada desses produtos, sem provocar impacto na sua tipificação ou qualidade.

O que é mais interessante no aspecto digital do marketing existencial é o perfil humano que dele brota. O perfil de um invisível desesperado por se tornar visível. É um problema clássico o da invisibilidade e do anonimato no mundo contemporâneo. Com as mídias sociais, essa invisibilidade “terminou” – o que muitos consideram a prova definitiva da tese de Nelson Rodrigues e Umberto Eco: os idiotas e imbecis ganharam voz.¹¹

Qualquer pessoa que se inscrever numa rede social, pode ter visibilidade em pouco tempo de uso, seja qual for a índole pessoal e objetivo de uso, algo que no mundo real não há tamanha facilidade, seguindo ainda no raciocínio de Luiz Felipe Pondé:

Sendo assim, podemos afirmar com razoável segurança que, para além da histeria que nos últimos anos normalmente tem acompanhado tudo o que se refere às redes sociais (e que em breve parecerão tão ultrapassadas quanto aquelas festas do Velho Oeste americano quando se inauguravam estradas de ferro), o grande produto de significado relacionado ao marketing existencial digital é a visibilidade em si mesma – o que é banal e essencial ao mesmo tempo. Banal porque todo mundo sabe que as redes tornaram visível quem é invisível. Essencial porque é da natureza do produto de significado ser invisível e, ao se associar a um bem material, ganhar visibilidade no gesto, no comportamento, na aspiração da palavra, na frase agressiva.

Nesse caso preciso, é a visibilidade em si do existente-consumidor que se constitui no produto de bem invisível que gera a experiência de significado. As redes sociais (e seu suporte material na figura do computador, celular, *tablet*) tornaram os anônimos e invisíveis seres visíveis cheios de opiniões. Daí o gozo gigantesco, acompanhado do ridículo explícito, nas manifestações de visibilidade. O gozo com a visibilidade é o significado em si.

A psicanálise há muito tempo sabe que esse tipo de gozo com a visibilidade é da ordem primitiva (infantil) no desenvolvimento do inconsciente. Logo, o ridículo de adultos que criam visibilidades inexistentes da realidade (porque só são visíveis no universo banal de seus amigos do Facebook) atesta o que já afirmamos antes: o marketing existencial é uma ferramenta que reconhece, lida e propõe soluções para a miséria de um existente angustiado e desesperado com o próprio abandono ontológico em que se encontra quando a consciência se torna presente em sua vida invisível.¹²

¹¹ PONDÉ, Luiz Felipe. Marketing Existencial: a produção de bens de significado no mundo contemporâneo. São Paulo: Três Estrelas, 2017, p. 163.

¹² Ibid., p. 164, 165.

A lucidez perante a identidade de cada usuário, se torna cada vez mais viva e prazerosa a cada notificação recebida de uma curtida ou comentário que chega até ele, entretanto, esse prazer é extremamente líquido e instantâneo, dando-se falsa sensação de bem-estar e inclusão social. Sem a aprovação de terceiros perante as publicações *online*, o usuário desamparado acaba por questionar sua identidade virtual, e acaba expandindo a tentativa de compreensão para o âmbito da própria identidade que detêm no mundo real.

Há também, a possibilidade de o usuário comparar-se com outros indivíduos da rede, como por exemplo, do terceiro que desfruta das mídias sociais com grande número de seguidores, e que mantêm com frequência diária atualizações favoráveis, que referem sua pessoa e perfil virtual. Em muitas das postagens executadas, esse terceiro dispõe publicamente suas viagens realizadas, jantares em locais refinados, sempre rodeado de amigos e colegas, aparentando bom humor em todas as situações, deixando estampado o perfeccionismo e a boa impressão sobre sua identidade.

Essa comparação, acaba se tornando, de certa forma, uma grande competição entre os internautas, pois colocam os níveis de satisfação pessoal e visão sobre a realidade de forma deturpada. Os usuários nesse ponto, acabam se questionando amplamente, em razão das atualizações demonstradas nas redes sociais predominantemente positivas. O uso da *internet* e das mídias sociais, pode ser uma fuga de realidade.

É o que afirma Cristiano Nabuco de Abreu, ressaltando que:

Dependendo do estado de humor dos internautas, o uso constante da internet pode ser nada mais que uma maneira de se "automedicar" emocionalmente e se distrair dos problemas pessoais.

Pode não parecer tão óbvio assim. Entretanto, à medida que experimentamos certas doses de sofrimento e de angústia, buscamos, sem perceber, atividades que nos distanciam das dificuldades cotidianas. Dessa forma, a internet se torna uma porta de fuga alternativa, permitindo que nos anestesiemos de nós mesmos e da realidade conflitante.

[...] pesquisas indicam que usar a tecnologia e os computadores de forma patológica pode ser mais frequente do que se pensa. Assim, conforme o país, cerca de 40% das pessoas já estariam dependentes da internet, o que é uma marca bastante

expressiva. Imagine então que, nesses casos, a cada 10 pessoas, quatro já estariam, sem saber, dependentes da tecnologia.¹³

É possível abordar como os relacionamentos amorosos se compactuaram, e sofreram mudanças a partir das redes sociais. Muitos relacionamentos amorosos dos dias de hoje, tiveram início por meio da *internet*, entretanto, deve-se ressaltar os valores construídos, e questões culturais que também trouxeram um impacto significativo, no quesito das modificações comportamentais, graças ao fácil acesso e inclusão tecnológica.

Cristiano Nabuco de Abreu menciona que:

[...] a vantagem, se comparada à comunicação tradicional, é que o usuário não tem de se preocupar com o rosto, o corpo, a voz e assim por diante, dando às pessoas mais tempo e atenção para a mensagem em si. Dessa forma, os internautas podem gerenciar as impressões transmitidas, criando um modelo mais atraente de si mesmos. Por isso, as pessoas encontradas na *web* são tão mais “apaixonantes” do que na vida real.

[...] por mais que consigamos as primeiras informações por meio de uma foto (idade, vestimenta, localização), ficamos totalmente privados das pistas intuitivas e sensoriais, pois, ao não estar fisicamente com o outro, nossas impressões ficam repletas de espaços não preenchidos, que seriam de suma importância para guiar nossa avaliação.

[...] os amores virtuais tornam-se os verdadeiros depositários das ambições afetivas não experimentadas. Por isso é que se tornam tão sedutores, arrebatadores e hipnotizantes.¹⁴

Há uma distância entre as relações virtuais com as relações do mundo real, e essa diferença destacada, tem se tornado irrelevante por parte de muitos usuários das redes sociais. Os casais se relacionando, por exemplo, acabam trocando elogios pelo celular, ou até mesmo, discutem a própria relação através de um aplicativo, ou, por uma determinada rede social. Passa-se mais tempo, e de formato gradual em frente a um aparelho celular ou computador, sendo assim, o usuário deixa de realizar diversos atos do mundo real, como se relacionar fisicamente principalmente.

¹³ ABREU, Cristiano Nabuco de. Psicologia do cotidiano : como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje. Porto Alegre: Artmed, 2016. p. 59, 60.

¹⁴ Ibid., p. 20, 21.

Um dos aplicativos que causaram efeito catastrófico ao que se refere aos relacionamentos amorosos digitais, é o aplicativo *Tinder*. O aplicativo abre espaço e possibilidade para homens e mulheres, com a finalidade de conhecer um parceiro ou parceira através de um sistema de curtidas.

Cada usuário pode disponibilizar fotos, informações pessoais, *hobbys*, intenções amorosas, gostos musicais, sincronizar outras redes sociais, tudo descrito no perfil criado no aplicativo. O indivíduo dá de forma compacta sua identidade. Quando dois usuários curtem um ao outro, o programa abre a viabilidade de os usuários iniciarem um *chat* virtual, para dali, alcançarem suas devidas pretensões.

Entretanto, toda essa praticidade do aplicativo, faz o usuário pular etapas emocionais e corporais que são partícipes do mundo real, são itens dos quais, são negligenciados e inibidos por parte dos usuários, para se conseguir de forma instantânea, um relacionamento.

É que o afirma Cristiano Nabuco de Abreu, apontando que:

O Tinder também auxilia na quebra de outra grande barreira que, muitas vezes, precisaria ser contornada pelos que são prejudicados por elementos imponderáveis (o que dizer, como se apresentar, ser ou não mais espontâneo, etc.) Além disso, praticamente elimina alguns elementos da comunicação não verbal (gestos e posturas) que agem de maneira decisiva, influenciando positiva ou negativamente o resultado final da abordagem.

Com esses empecilhos resolvidos, o usuário ainda tem o conforto de fazer seu processo de escolha e seleção de casa ou da privacidade de seu ambiente, o que lhe transmite, obviamente, maior sensação de controle. Resumo da ópera: não precisamos mais dos ambientes físicos, caso desejemos conhecer alguém. Basta conectar-se ao aplicativo e pronto. Quase como um jogo, vamos marcando pessoas de nosso agrado até que, caso sejamos também selecionados, a conversa pode se iniciar.¹⁵

Uma parcela dos usuários do Tinder se satisfazem não apenas com o contato pessoal ou conversa obtida no aplicativo, mas sim com a camada de combinação adquirida no aplicativo com outros usuários, tendo efeito o afastamento do indivíduo do real, ainda Cristiano Nabuco de Abreu aponta:

¹⁵ ABREU, Cristiano Nabuco de. Psicologia do cotidiano : como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje. Porto Alegre: Artmed, 2016. p. 227, 228.

A mídia já noticiou amplamente a eficácia do Tinder. Algumas pessoas também me relataram a respeito das chances reais de criar novos relacionamentos por meio do aplicativo. Assim, partindo desse cenário é possível considerarmos as questões conjugais resolvidas, certo?

A grande questão, entretanto, é o momento no qual o encontro virtual deve ter seu seguimento consumado no mundo físico, e a dúvida, muito possivelmente, não será daquelas mais comuns que tanto temos, como decidir a respeito de qual roupa usar ou ainda que lugar sugerir, mas (aqui vem o problema) “qual” personalidade apresentar. Devemos levar conosco uma versão de nosso perfil digital, aquele recheado de *glamour* e *selfies* realizadores – que serviu de base para que fossemos escolhidos.

[...] a corrida da atratividade tornou-se muito mais obra dos algoritmos psicométricos de combinação do que nossa habilidade real de escolha ou de ser escolhido. Veja que, nesse caso, um programa define quem poderia nos interessar, tirando de nosso controle as possibilidades de direcionar o destino. Considerando que muitos usuários gastam uma quantidade expressiva de tempo cuidando de seus perfis nas redes sociais, aumentar o nível de atratividade pessoal se tornou praticamente fruto direto da habilidade de cada um de manejar esses perfis virtuais.¹⁶

A questão levantada sobre as mídias sociais, acerca da interação elaborada entre os indivíduos, e como esse ponto tem sofrido mudanças em pouco tempo. Os usuários celebram suas atitudes eletrônicas, esquecendo de certa maneira, o fundamento do ato praticado na *web*.

Luiz Felipe Pondé afirma:

[...] a noção de que cada um de nós é alguém diferente e com existência interior própria, que deve ser realizada no tempo de vida que nos cabe. Isso se torna um direito. Uma necessidade psicológica como realidade mais autêntica da vida.

O eu ou a vida interior é o espaço por excelência da busca de significado. Com o esvaziamento dos vínculos (produtores de identidades) devido ao avanço da instrumentalização da vida burguesa, esse eu solitário consome assim como quem busca preencher esse vazio de identidades. Roupas, restaurantes, viagens, espiritualidades, sexualidade passam a funcionar como agentes causadores das identidades.¹⁷

De encontro com essa temática sobre a influência tecnológica atual, é o seriado *Black Mirror*, criado em 2011 pela *Netflix*. Vale destacar dentro da série, o episódio

¹⁶ ABREU, Cristiano Nabuco de. Psicologia do cotidiano : como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje. Porto Alegre: Artmed, 2016. p. 228, 229.

¹⁷ PONDÉ, Luiz Felipe. Marketing Existencial: a produção de bens de significado no mundo contemporâneo. São Paulo: Três Estrelas, 2017, p. 98, 99.

número um da terceira temporada, chamado “Queda Livre”, onde a protagonista principal, se permite ao longo dos acontecimentos da história, que sua personalidade seja dilacerada de forma gradual, sem nenhum senso crítico, apenas visando como repercutirá sua imagem.

Todo o pensamento da protagonista é direcionado para ser aceita por outros usuários na rede da qual faz parte, e conseqüentemente, buscando por mais avaliações positivas. A protagonista, mesmo detendo conhecimento de que está perdendo todos a sua volta no mundo real, dá continuidade a esse entendimento, realizando atos contra a sua vontade, atos dos quais não ensejam de sua personalidade real, tudo em troca da aceitação para obter sucesso nas relações afetivas das quais admira no mundo virtual.

Ao final do episódio, ela percebe como destruiu sua própria personalidade, por conta das relações virtuais e a forma que distorceu sua realidade perante o mundo real.¹⁸

Conforme a crítica citada acima sobre o seriado *Black Mirror*, as redes sociais são capazes de modificar os traços de personalidade de um indivíduo no mundo real.

É o que afirma Cristiano Nabuco de Abreu, mencionando que:

Uma pesquisa publicada no *Computers in Human Behavior* revelou que o uso excessivo das redes sociais, como Twitter e Facebook, revela traços de narcisismo. As pessoas pontuaram mais em escalas que mais postavam ao longo do dia.

Quando se fala em aprovação, é evidente que sempre há um espaço entre como *eu me vejo* e como os *outros me veem*. Nesse sentido, para os pesquisadores, as redes sociais teriam o poder de atuar nesse segmento.

As redes sociais, para elas, servem para cuidar de sua imagem pública e também para averiguar como as outras pessoas respondem a essa imagem. Embora uma pessoa adulta já tenha um conceito de si mais estruturado, as publicações excessivas serviriam para controlar sua aceitação social, funcionando, portanto, como um verdadeiro espelho. Assim, para os narcisistas, a lógica por trás dessas ações seria “quanto mais eu posto, mais *mantenho* minhas relações”.¹⁹

¹⁸ ELOI, Arthur. Black Mirror - 3ª temporada | Crítica. Disponível em: <<http://omelete.com.br/series-tv/black-mirror/criticas/?key=116998>>. Acesso em: 14 jun.2018.

¹⁹ ABREU, Cristiano Nabuco de. Psicologia do cotidiano : como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje. Porto Alegre: Artmed, 2016. p. 49.

Ainda sobre o narcisismo presente nas redes sociais, Katia Mecler, complementa:

Pessoas com esse tipo de personalidade estão sempre almejando o topo – lugar que consideram lhes ser destinado. Querem ser os primeiros em tudo e só reconhecem qualidades em si mesmos. No senso comum, é aquele indivíduo que “se acha”: o mais inteligente, o mais competente, o mais preparado. Lógico que isso não tem a ver com a realidade, mas assim funciona a mente do narcisista.

Uma pessoas com estilo narcisista se vangloria do que fez e do que imagina ter feito. Tem propensão a viver no mundo da imaginação, onde a glória, a fama e o reconhecimento fazem parte do cotidiano.

[...] sentem-se muito à vontade nesta época em que o culto ao poder e às necessidades individuais atingiu níveis jamais vistos. Muitos de nós estamos expostos 24 horas por dia nas redes sociais. São várias fotos de pessoas lindas, bem-sucedidas e realizadas profissionalmente, que disputam cliques exibindo seus feitos, *selfies*, suas postagens de belas paisagens, pratos deliciosos e roupas de grife.

Aparentemente, não há nada errado em ter autoconfiança e boa autoestima, dois elementos que, quando equilibrados, trazem sociabilidade e segurança. O problema é que as pessoas com traços de egocentrismo e grandiosidade levam essas características ao extremo e acreditam que suas contribuições são muito mais valiosas do que na realidade.²⁰

As mídias sociais são simulações de uma realidade desejada, e que naturalmente, não correspondem ao espetáculo da vida, da qual exige etapas e sensações a serem vivenciadas. No universo imediatista, Zygmunt Bauman enfatiza:

A “escolha racional” na era da instantaneidade significa *buscar a gratificação evitando as consequências*, e particularmente as responsabilidades que essas consequências podem implicar. Traços duráveis da gratificação de hoje hipotecam as chances das gratificações de amanhã. A duração deixa de ser um recurso para tornar-se um risco; o mesmo pode ser dito de tudo o que é volumoso, sólido e pesado – tudo o que impede ou restringe o movimento.

É difícil conceber uma cultura indiferente à eternidade e que evita a durabilidade. Também é difícil conceber a moralidade indiferente às consequências das ações humanas e que evita a responsabilidade pelos efeitos que essas ações podem ter sobre outros. O advento da instantaneidade conduz a cultura e a ética humanas a um território não mapeado e inexplorado, onde a maioria dos hábitos aprendidos para lidar com os afazeres da vida perdeu sua utilidade e sentido. Na famosa frase de Guy Debord, “os homens se parecem mais com seus tempos que com seus pais”. E os homens e mulheres do presente se distinguem de seus pais vivendo num presente “que quer esclarecer o passado e não parece mais acreditar no futuro”. Mas a memória do passado e a confiança no futuro foram até aqui os dois pilares

²⁰ MECLER, Katia. Psicopatas do cotidiano : como reconhecer, como conviver, como se proteger. 1. Ed. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2015. p. 179, 180.

em que se apoiavam as pontes culturais e morais entre a imortalidade das realizações humanas, e também entre assumir a responsabilidade de viver o momento.²¹

Essas transformações que a rede é capaz de proporcionar, acabam projetando vidas que não sustentam base concreta, e segurança contínua, podendo chegar-se ao ponto de uma doença social.

²¹ BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. p. 162, 163.

3 A TRANSCENDENCIA DOS CRIMES CIBERNÉTICOS PARA A REALIDADE EM CAMADAS PSICOLÓGICAS E SOCIAIS

3.1 Dos crimes a partir dos meios digitais

A rede mundial de computadores é um ambiente onde muitas pessoas são envolventes e participativas em suas interações *online*, mas, esse vínculo não é exclusivamente positivo. A escala de crimes cibernéticos, tem obtido um crescimento extremamente relevante nos últimos anos.

Conforme a utilização do anonimato nesse panorama virtual, podemos encontrar o chamado *hacker*, indivíduo que é especializado na área da informática, ciência da computação e suas vertentes, onde muitas vezes, são contratados, ou simplesmente solicitados por outros indivíduos, para atingir e constranger uma vítima, ou um grupo de pessoas. Especificamente utilizam um aparelho celular, ou computador, direcionado, para atingir o seu alvo, no caso a vítima.

Tendo como ferramenta principal a *internet*, são vários os exemplos dos alvos de um *hacker*, empresas comerciais dos mais diversos portes, pessoas públicas e influentes, principalmente quando vinculados com a grande mídia, e até mesmo pessoas comuns entre a população, obtendo-se, vantagem por meio ilícito.

Os *hackers* possuem programas sofisticados que conseguem difundir outros dispositivos móveis ou computadores de forma remota, concedendo ao *hacker* acesso à distância perante as informações ou dados desejados. Outro modelo mais comum a ser apresentado pelo *hacker*, são *spams* que são distribuídos e que circulam entre *links* oferecidos na rede mundial de computadores, ou até mesmo, um simples envio de *e-mail* falso, basta para a vítima ser induzida a cair em golpes criminosos.

O *hacker* se faz passar por exemplo, por alguém, por uma empresa de boa-fé, que vende ou até mesmo oferece algum tipo de serviço, conseguindo obter em pouco tempo informações valiosas das vítimas, como, a amostra de senhas bancárias, dados

personais, ou até mesmo, o acesso direto no aparelho por viés de *download* e instalação de aplicativo, feito pela própria vítima.

A partir do procedimento efetuado pela vítima, o *hacker* tem instrumentação suficiente para visualizar e explorar o aparelho da vítima, com comodidade de forma anônima. Para não expor na rede as informações obtidas ou conteúdo como fotos e vídeos íntimos da vítima, o *hacker* chantageia o lesado para obter basicamente lucro econômico ou pessoal.

Pode-se apontar outro exemplo, do indivíduo que leva para uma loja especializada em produtos tecnológicos seu aparelho celular, com a finalidade de conserto. Ao deixar o aparelho na loja, por tempo determinado e estabelecido, o indivíduo dá autorização para que o especialista em tecnologia tenha acesso completo ao aparelho, e que venha resolver o problema técnico. Em alguns casos, não há nenhuma espécie de contrato ou recibo, entretanto, o dono do aparelho está tacitamente autorizando o técnico acessar o celular.

3.2 Do papel da vítima

A falta de informação e negligência por parte das vítimas no âmbito virtual, leva o *hacker* a obter sucesso rapidamente em suas invasões e intenções. O *hacker* consegue através de *spams*, *e-mails* falsos, ou até mesmo se faz passar por usuários *fake* e outros meios, tudo para obter acesso a contas bancárias, senhas e informações pessoais, conteúdos como documentos relevantes, fotos e vídeos, invadindo não somente a privacidade da vítima, mas como a intimidade dela.

A vítima nesses casos de violação cibernética, tem grandes dificuldades em encontrar o autor do crime, na maioria das vezes, por falta de conhecimento técnico sobre o assunto tecnológico, necessitando do amparo das autoridades legais, que no caso, podem ser investigadas e discutidas nas delegacias especializadas em crimes

virtuais, como por exemplo, o NUCIBER²², Núcleo de Combate aos Cibercrimes da Polícia Civil do Paraná.

Em número, as mulheres são as que mais sofrem com esse tipo de crime virtual comparada em relação aos homens, obtendo destaque nas delegacias especializadas em crimes cibernéticos. Conheceu-se nesse meio cibernético a chamada vingança virtual, algo aparente nos casos de relacionamentos passados e conturbados.²³

Foi o que aconteceu na cidade de Encantado, no Vale do Taquari, Rio Grande do Sul, uma menina de 13 anos foi uma das vítimas em um caso de vazamento de fotos íntimas distribuídas na *web*. A garota tentou suicídio, tentando cortar os próprios pulsos após o fato. A menina alega também que, por estar envolvida com o menino, acabou enviando as fotos naturalmente, não medindo em nenhum momento as consequências que aquelas fotos poderiam trazer para a família e para si mesma.²⁴

Ex-namorados ou parceiros atuais são exemplos, em grande potencial, quando relacionados a esse tipo de delito. Quando ocorrido desentendimentos no relacionamento, posteriormente, o indivíduo vinga-se a ponto de expor fotos íntimas ou nuas de seus ex-parceiros nas redes sociais, ilustrando publicamente a frustração e o desafeto.

Muitas das vítimas que sofrem com a vingança virtual, acabam por exemplo, perdendo seus referidos empregos, perdem contato com suas famílias e pessoas de seu meio social, graças a proporção dos problemas que são gerados a partir do crime cibernético.

²² NUCIBER: compete ao Núcleo a investigação das infrações penais cometidas com o uso ou emprego de meios ou recursos tecnológicos de informação computadorizada (hardware, software, redes de computadores e sistemas móveis de telefonia), bem como auxiliar os demais órgãos da Polícia Civil nas investigações e inquéritos policiais ou administrativos em crimes da mesma natureza. Disponível em: <<http://www.nuciber.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=2>>.

²³ NETTO, Mariana. Crimes virtuais atingem quase 70% das mulheres. Disponível em: <<http://diariodovale.com.br/tempo-real/crimes-virtuais-atingem-quase-70-das-mulheres/>>. Acesso em: 02 jun. 2018.

²⁴ G1 RS. Menina se recupera com apoio da mãe após fotos íntimas vazadas na web. Disponível em: <<http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2015/05/menina-se-recupera-com-apoio-da-mae-apos-fotos-intimas-vazadas-na-web.html>>. Acesso em: 15 jun.2018.

Os indivíduos que cometem a vingança virtual por exemplo, optam por espalhar o conteúdo indevido em suas próprias redes sociais, ou através de perfil *fake*, cometendo de forma concreta o crime cibernético. Atualmente, nitidamente os internautas se encontram conectados o tempo todo às redes sociais, facilitando instantaneamente, o espaço para repercussão, visualização e distribuição de todo o conteúdo indevido gerado pelo criminoso, expandindo claramente, as reações para o campo do mundo real, no caso de forma negativa.

A prática da vingança virtual, se dá a diversos comportamentos e atos presentes por parte da vítima e do criminoso, é o que diz Marcelo Crespo:

Os motivos que levam ao acontecimento destes problemas são vários, mas podemos mencionar: a) o fato das pessoas se permitirem fotografar em momentos íntimos; b) o fato das pessoas não compreenderem ou não se importarem que as imagens constatantes em um equipamento tecnológico podem ser muito rapidamente “viralizadas” (compartilhadas de diversas formas, em diversos locais, atingindo uma enormidade de pessoas); c) o fato de que, quase sempre, os problemas relativos à pornografia da vingança envolvem as mulheres como vítimas e não os homens;²⁵

Quando o indivíduo demonstra interesse e permissão ao se fotografar ou gravar momentos sexuais ou íntimos, ela entrega grande chance de se tornar uma vítima futura. Marcelo Crespo ainda acrescenta, em observância com a base legal:

[...] embora haja a Constituição, Códigos como o Penal e o Civil e leis esparsas, como a 11.340/06 (“Maria da Penha”) que pretendem proteger a honra, a dignidade e a intimidade de cada um de nós, fato é que nenhuma delas consegue impedir a extrema exposição da intimidade a uma grande quantidade de pessoas, em pouquíssimo tempo, e muitas vezes de forma degradante, com comentários altamente ofensivos a honra. Isso porque não basta haver normas jurídicas que imponham penas criminais ou autorizem a indenização em caso de comprovado dano material e moral para que haja proteção já que, quase sempre, a pornografia da vingança decorre de fotos e vídeos que a própria vítima anuiu participar.

As leis podem prestar a punir condutas passadas, impondo pena criminal e o dever de indenizar, por exemplo. No entanto, o rápido compartilhamento de qualquer informação pode causar danos irreversíveis à dignidade de quem sofre um ataque de pornografia vingativa.²⁶

²⁵ CRESPO, Marcelo. Revenge porn: a pornografia da vingança. Disponível em: <<https://marcelocrespo1.jusbrasil.com.br/artigos/153948423/revenge-porn-a-pornografia-da-vinganca>>. Acesso em: 10 jun.2018.

²⁶ Ibid.

Não bastando, conta-se nas delegacias especializadas em crimes virtuais, o envolvimento de crianças e adolescentes que também são alvos dessa grave exposição no âmbito virtual.

Cristiano Nabuco de Abreu, declara que:

Em algumas publicações da mídia, aborda-se a geração denominada *millennials*, jovens que nasceram entre 1980 e 2000, que são na verdade, uma evolução das gerações *baby boomers* e X, pois tiveram, desde seu nascimento, algum tipo de contato com a tecnologia e a mídia virtual (por isso, também são chamados de nativos digitais). Apenas nos Estados Unidos, são cerca de 80 milhões de pessoas. No Brasil, de acordo com o Censo 2010, do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), são quase 60 milhões de jovens adultos.

[...] O fato de permanecerem o tempo todo conectados compromete a capacidade de aprender coisas novas e, com isso, de desenvolver um melhor processo de reflexão. Além disso, não esboçam níveis mínimos de conhecimento social, passado ou atual.

[...] O hábito de se fotografar, por exemplo, e de postar informações a todo o momento a respeito de onde se encontram, com quem estão, o que estão fazendo, o que estão vestindo, etc., teria, segundo alguns autores, contribuído para a criação de uma *geração de narcisistas*.

[...] Essa geração corre, então, o risco de se tornar fechada em seu próprio universo de valores, com pouca consciência e visão de mundo, pois vive uma realidade altamente personalizada.

[...] essa geração vive um dos maiores estágios de alienação, de horizontes limitados e com um nível de incompetência jamais visto anteriormente.²⁷

Vale ressaltar, a falta de controle dos pais sobre o acesso de conteúdo que o jovem adquire por exemplo, a partir de um aparelho celular ou computador, dentro ou fora de casa. O número de crianças e adolescentes que utilizam a *internet* é significativo, sendo assim, esse público mais jovem, é sem dúvida, um grande alvo na mão dos criminosos.

Na data de 31 de outubro de 2017, o Ministério Público do Estado do Rio Grande do Sul, lançou uma campanha denominada “Quando uma imagem vira pesadelo”, tratando sobre a questão do vazamento e compartilhamento de conteúdo sexual e íntimo, que envolvem principalmente jovens e adolescentes dentro dos grupos e redes sociais.

²⁷ ABREU, Cristiano Nabuco de. Psicologia do cotidiano : como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje. Porto Alegre: Artmed, 2016. p. 25, 26, 27.

A propaganda compõe uma peça de um minuto de duração. A história aborda uma adolescente que é incentivada pelo seu parceiro a mandar fotos íntimas, o parceiro alega que, outras colegas do colégio efetuam o mesmo ato. A pressão do parceiro encoraja a jovem a tirar as fotos, gerando então o conteúdo. Não obstante, a jovem ao se deparar com seu aparelho celular, percebe que foi alvo de vazamento, tendo sua foto compartilhada na rede, de forma descontrolável, sendo motivo de chacota, não sabendo o que fazer, ela entra em pânico, e em meio a essa crise profunda vivenciada, ela acorda de um sonho, ou melhor dizendo, de um pesadelo.²⁸

A propaganda deixa notória a inversão psicológica e social que a jovem sofre instantaneamente, após compreender que foi alvo do vazamento na rede e da proporção que o fato tomou. A adolescente não mede as consequências e nem imagina o que seu parceiro pode realizar com o conteúdo gerado por ela, pois as fotos de gênero sexual explícito, acabam se espalhando de forma extremamente acelerada, principalmente quando compartilhada em grupos de redes sociais, em especial da rede *Whatsapp* e *Facebook*.

Os problemas psicológicos gerados, são cabíveis em boa parte dos casos de crimes de vingança virtual, em alguns casos, a vítima acredita ser necessário mudar de cidade ou Estado, para eventualmente, não ser reconhecido por terceiros. É possível a vítima ter início de depressão profunda, ou até mesmo em casos mais extremos, leva-se ao ponto de suicídio por parte da vítima, evidenciado pelo fato de ter sua personalidade e imagem violadas de maneira indesejável e descontrolada no âmbito virtual.

Estar conectado com a tecnologia o tempo todo leva a criação de um novo parâmetro de atuação do indivíduo, ainda mais quando relacionado a jovens e adolescentes que já nascem incluídos no mundo digital. Esses indivíduos mais novos, obtêm curiosidade mais aguçada, exploram a fundo o que as redes sociais oferecem, como por exemplo, poder participar de grupos e pertencer a eles. Para se manter no

²⁸ SKB, Flavia. MP Lança campanha “Quando uma imagem vira pesadelo”. Disponível em: <<https://www.mprs.mp.br/noticias/45589/>>. Acesso em: 01, jun. 2018.

grupo, o indivíduo acaba tendo que gerar ou compartilhar conteúdos explícitos, para assim demonstrar que pensa no mesmo formato que os outros do mesmo círculo.²⁹

3.2.1 Do cyberbullying, a intimidação virtual.

A temática referente ao *bullying* não é novidade no mundo cotidiano, além disso, um dos principais exemplos desse teor, é quando o *bullying* começa a ganhar espaço dentro do ambiente escolar com aspecto excessivo. Determinado indivíduo, passa a ser uma vítima quando se torna alvo de deboche dos demais colegas. Realizada de forma incessante, atinge amplamente a esfera moral, e até mesmo a esfera corporal da vítima de *bullying*, causando-lhe danos psicológicos nas mais diversas áreas, a longo prazo.

Cristiano Nabuco de Abreu salienta que:

No Brasil, uma pesquisa realizada em 2013 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), com 101 mil alunos do 9º ano do ensino fundamental, mostrou que um em cada cinco jovens pratica *bullying*, e 7,2% tornaram-se alvo desses comportamentos destrutivos, ou seja, quase 30% dos estudantes brasileiros – seja praticando ou sofrendo esse tipo de violência – já foram impactados com o problema. Outras estatísticas, inclusive, apontam para dados de maior prevalência, tornando o fato ainda mais preocupante.

[...] o grupo vítima de *bullying* também relatou menores níveis de suporte social, bem-estar pessoal e de contentamento geral com a vida. Portanto, ter sofrido maus-tratos na infância e na adolescência gerou efeitos negativos por toda a vida.

Infelizmente, nossa sociedade como um todo ainda se mostra muito despreparada para lidar com tais questões. Se for considerado que 39% das vítimas de *bullying* em escolas repetem a agressão com outras pessoas, temos um tema muito mais sério nas mãos.³⁰

As vítimas acabam se tornando alvo de outros indivíduos por possuírem elementos e características peculiares, como por exemplo, pessoas com timidez

²⁹ FERRARI, Isabel. Campanha alerta sobre os riscos do envio de imagens íntimas de crianças e adolescentes. Disponível em: <<https://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/campanha-alerta-sobre-os-riscos-do-envio-de-imagens-intimas-de-criancas-e-adolescentes-veja-o-video.ghtml>>. Acesso em: 19 jun.2018.

³⁰ ABREU, Cristiano Nabuco de. Psicologia do cotidiano : como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje. Porto Alegre: Artmed, 2016. p. 163.

elevada, indivíduos que não tem êxito em se expressar, indivíduos com limitações corporais, por estarem extremamente abaixo ou muito acima do peso, possuir outra etnia, escolher opção sexual diversa, conter sotaque diferenciado, entre outras particularidades, são suficientes para alimentar o *bullying* no convívio social.

Como se não bastasse, a prática do *bullying* no cotidiano, acaba se estendendo mediante às redes sociais, a vítima ainda necessita lher dar com as brincadeiras, ameaças e mensagens que recebe no ambiente virtual, todas com má intenção.

A mídia social é um instrumento de compartilhamento, e que detêm de várias ferramentas e opções à disposição em favor do anonimato, podendo então, se espalhar dados com propensão, como por exemplo, fotos, vídeos ou informações pessoais, que venham a ferir a honra da vítima.

É o que afirma com dados Cristiano Nabuco de Abreu, dizendo:

[...] uma pesquisa publicada pelo *American Journal of Psychiatry*, envolvendo uma amostra de 7.771 crianças que foram expostas a *bullying* dos 7 aos 11 anos e foram acompanhadas, até os 50 anos de idade, pelos pesquisadores.

A investigação conduzida pelo Instituto de Psiquiatria do King's Colege, em Londres, mostrou que os efeitos desse tipo de violência foram devastadores na saúde física e mental dessas pessoas não apenas na época dessas vivências, mas também pertuando tais dificuldades com o passar do tempo ao criar inclusive, impactos negativos em suas vidas social economicas quando adultas.

Quando as crianças vítimas de *bullying* ficaram mais velhas, apresentaram também uma diminuição das funções cognitivas (percepção, atenção, memória, linguagem e funções executivas), bem como um aumento da possibilidade de desenvolverem pensamentos suicidas, depressão e transtornos de ansiedade.

Criaças que são alvo de comportamentos hostis na infância naturalmente se tornam mais introvertidas, o que diminui suas habilidades de introsamento social ao longo do tempo. Como consequência, além de permanecerem mais inseguras, tal postura de retraimento contribui para resultados acadêmicos mais baixos em médio e em longo prazos (pois elas temem sofrer nova hostilidade).³¹

Criada a pressão social e psicológica responsável por quem comete o *bullying*, a vítima acaba não enxergando uma saída efetiva, para reverter a situação negativa

³¹ ABREU, Cristiano Nabuco de. Psicologia do cotidiano : como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje. Porto Alegre: Artmed, 2016 p. 162, 163.

experimentada, ainda mais, quando realizada no meio virtual, a visualização e propagação dos fatos é muito acelerada.

Um dos casos que repercutiram no Brasil foi da adolescente Dielly Santos, de 17 anos de idade, em Belém do Pará. A jovem ao postar fotos em sua rede social acabou sendo vítima de *bullying*, ela relatava não ter preparo para lidar com a dimensão do problema que estaria tomando, pois, os comentários postados intensificaram a pressão social que Dielly já vinha carregando. O desejo da jovem era perder peso, para não ser mais o alvo de brincadeiras. Por onde ela passava era motivo de chacota, principalmente na escola onde estudava. Diante dos fatos, a garota cometeu suicídio no banheiro do colégio, vindo a se enforcar. Foi feita a prestação de socorro no local, entretanto, Dielly já se encontrava sem vida, tudo motivado pelo fato de outras pessoas zombarem do seu peso.³²

Outro caso relacionando *bullying* é do menino Gustavo Riveiros Detter, de 13 anos de idade, em São Vicente, São Paulo. O garoto acabou morrendo ao se enforcar com uma corda no pescoço, dentro de seu quarto, após perder uma partida *online*. Seus colegas presentes na conferência *online*, estabeleceram uma brincadeira para quem perdesse a partida, no caso, jogar o chamado *Choking Game* ou “jogo da asfixia”. Como regra, o indivíduo precisa interromper o fluxo de ar com algum objeto ou com as próprias mãos. Os colegas presenciaram em tempo real o momento da tragédia via *webcam*, e perceberam posteriormente, que Gustavo não voltou a atender o grupo após cumprir o jogo. Os pais de Gustavo perceberam a situação em que o menino se encontrava, e acionaram o SAMU, mas infelizmente, a morte do menino foi confirmada no dia seguinte.³³

Uma das séries da *Netflix* que abordam sobre o tema do *bullying*, é o seriado *13 Reasons Why*. O seriado é um reflexo da realidade dos problemas do mundo adolescente, dentro e fora do ambiente acadêmico, abordando especificamente a

³² PALHETA, Fernanda. Morte de jovem em Icoaraci acende debate sobre bullying. Disponível em <<https://www.diarioonline.com.br/noticias/para/noticia-509376-morte-de-jovem-em-icoaraci-acende-debate-sobre-bullying.html>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

³³ OLIVA, Luna. Menino morre após partida de game online e amigos notam pela webcam. 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: 13 jun. 2018.

complexidade de uma das personagens da série, da qual a garota realiza um suicídio. Seus pais e colegas não compreendem o motivo real para a tal tragédia, antes de cometer suicídio, a jovem deixa fitas gravadas, das quais passam por diversos personagens da série. Dentre os episódios, deixa-se explícito como um indivíduo adolescente se porta diante dos acontecimentos de agressão, violência verbal e corporal, e exposição da sua identidade no mundo real e no virtual. Cada personagem contém um tipo de personalidade, dentre eles, o papel do agressor, que no caso, é do indivíduo que desconta suas próprias frustrações na vítima por meio do *bullying*, tendo como finalidade de satisfazer-se, ou descontar seu próprio ódio.³⁴

A tecnologia tem capacidade de influenciar tanto quem sofre o *bullying* como quem agride a vítima. Os jovens passam horas em seus computadores ou celulares, visualizando suas redes sociais durante o dia, e acabam não dosando de forma correta o número de suas postagens, compartilhamentos, e opiniões sobre o que veem, essa importância que acabam tomando, permite que os comentários maliciosos por exemplo, se alimentem, mesmo que de formato digital, torna a vítima vulnerável.

Quando a vítima se encontra em estado de vulnerabilidade, os comentários virtuais efetuados por terceiros de má-fé, ganham relevâncias colossais, por mais que os comentários não existam de forma palpável no mundo real, eles são os principais indícios de impulsionar a pressão psicológica sofrida pela vítima.

As campanhas e debates contra o *bullying*, tem como objetivo instaurar um equilíbrio e discussão, para conscientização perante essa realidade que afeta tantos jovens no Brasil, e no mundo. A orientação das escolas e professores são extremamente ilustres para que essa temática não seja apenas mais uma de passagem, pois o número de casos de danos causados pelo *bullying* são alarmantes em nossa sociedade, ainda mais, quando chegam à ponto do jovem cometer suicídio.

Quando o indivíduo opta pelo suicídio, é visível que ele se encontra fora de seu equilíbrio emocional, muitas das vezes, o indivíduo acaba não encontrando suporte

³⁴ MANFREDINI, Amanda. Precisamos conversar sobre '13 Reasons Why', a série sobre suicídio da Netflix. Disponível em: <<http://cinetop.com.br/precisamos-conversar-sobre-13-reasons-why-a-serie-sobre-suicidio-da-netflix-141611>>. Acesso em: 30 mai.2018.

suficiente ao seu alcance, ou falta ajuda profissional adequada, para tratar do problema psicológico criado pelo *bullying* sofrido.

3.2.2 Da rede *Deep Web*

Conhecida como o submundo da *internet*, a *Deep Web* possibilita aos seus usuários adentrarem na rede por um navegador denominado *Tor*, sendo possível visualizarem e compartilharem informações sem controle algum de conteúdo. A *Google* por exemplo, controla o que é indexado em seus servidores, filtrando conteúdos captados.

Uma comparação a ser feita, é de navegadores comuns como o *Internet Explorer*, *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, *Safari*, *Opera*, eles são apenas a ponta do *iceberg* do conteúdo que é disponibilizado e compartilhado na *Deep Web*.

A *Deep Web* também promete aos usuários que a navegação seja de modo anônimo, isto é, que as identidades virtuais não sejam reveladas. Mas navegar na *Deep Web* não é completamente anônimo como se imagina, a rede não possui filtros o que pode levar a conteúdos relacionados a crimes. Os desafios da rede são perigosos, há diversos relatos de pessoas que acessaram a *Deep Web* e suas máquinas apresentaram problemas.

Polícias ao redor do mundo já são capazes de desvendar redes de criminosos na *Deep Web* e outras redes semelhantes. É um sistema extremamente complexo, pois despense-se muito tempo e processamento de dados para que de fato essas redes descobertas, mas não é uma tarefa impossível.

Assim como o *Google* traça os perfis de uso dos usuários, como dados de pesquisas do próprio *Google*, *Google Maps*, vídeos no *YouTube*, entre outros aplicativos, sempre buscando clientes em potencial para os produtos que anuncia, sendo assim, há possibilidade de se traçar o perfil de um usuário da *Deep Web*.

Há casos em que crianças estão acessando conteúdos indevidos na *Deep Web*, e relatos de policiais acabaram por fazer busca e apreensão em algumas casas em busca de armas ou outras provas de terrorismo após análise de um perfil encontrado na *Deep Web*.

Mecanismos sofisticados, como algoritmo, identificam o tempo todo o que os usuários pesquisam na *internet*, para posteriormente, passar a oferecer publicidade dirigida e relacionada ao gosto pessoal do indivíduo. Muitos então acabam utilizando a *Deep Web*, simplesmente por não estar de acordo com as regras impostas das redes comuns, como as da *Google* por exemplo.

4. PREVENÇÃO

4.1 Da proteção digital

Os crimes do mundo virtual detêm poder de atingir qualquer pessoa que estiver utilizando aparelho celular ou computador por exemplo, seja indevidamente ou não. Pode não ser uma realidade para algumas pessoas, mas muitos desses crimes cibernéticos acontecem a todo instante e muito próximo a nós, alguns indivíduos acreditam que o espaço virtual é distinto da realidade, e que podem realizar o que bem entenderem na *web*.

É necessário que a vítima venha perceber a proporção do crime que foi estabelecido, e que venha a relatar imediatamente os fatos para a polícia investigativa. Não há como ter efetividade na solução do problema levantado pela vítima sem expor o crime. As delegacias especializadas em crimes cibernéticos, trabalham evidentemente com as denúncias recebidas, sem a denúncia, o criminoso irá dar sequência aos seus objetivos e atingirá outras vítimas.

Referente à prevenção, a vítima deve ter cautela para não mentir sobre o que aconteceu de fato, nos casos relatados para a polícia investigadora, pois normalmente a polícia traz à tona a veracidade das informações, obtidas através da recuperação de dados dos equipamentos violados, inclusive quando apagados. As ferramentas forenses da perícia dão a possibilidade de restaurar os arquivos perdidos, sendo assim, apagar um arquivo, não significa que ele não seja irrecuperável.

Quando o indivíduo compartilha qualquer arquivo na *web*, ele deixa de ser o dono do arquivo, pois no momento que foi compartilhado, o arquivo já se encontra espalhado em diversos lugares da rede. Deve haver muito cuidado ao enviar qualquer

conteúdo para terceiros, ou simplesmente postar. A maioria dos casos de crimes cibernéticos envolvem o compartilhamento de *nudes*³⁵ por exemplo.

A possibilidade de apagar simplesmente os dados que são inseridos na *web* é incerto, pois não há existência de aplicativos ou mídias invioláveis. Não há como manter o controle sobre um conteúdo enviado ou compartilhado, em poucas horas, o conteúdo gerado pode ser disseminado por um grande número de pessoas, uma vez na rede, sempre estará na rede, como por exemplo, grupos de amigos na rede *Whatsapp*, não envolvem nenhuma segurança para os usuários.

Outra questão a ser observada é do computador que não compõe de um mecanismo de segurança adequado e atualizado, como por exemplo um *firewall* ativo dentro de um sistema operacional ou até mesmo um antivírus instalado, pode ser um alvo fácil para um *hacker* agir com tranquilidade e sem obstáculos para cometer o delito.

Muitos internautas não questionam nem levantam dúvidas da fonte que recebem, ou até mesmo, se terceiros dos quais conversam no mundo virtual são verídicos, acabam negativamente, aceitando de modo fácil todas as informações que lhe são apresentadas.

Um exemplo prático nesse sentido, é do internauta que realiza videoconferência, utilizando programas como *Skype*, *Google Hangouts*, *Facetime*, *Whatsapp*, entre outros aplicativos, ou *live streaming*³⁶, nem imagina que possa estar sendo gravado por terceiros.

Existem programas disponíveis na *internet*, que são capazes de simular uma pessoa em frente a *webcam*, sendo simplesmente, um vídeo em reprodução, e que

³⁵ Significado de *Nude*. Substantivo masculino Desprovido de roupa; nu: modelo foi retratado em nude. [Gíria] Foto de uma pessoa despida, sem roupa. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/nude/>>. Acesso em: 16. jun.2018.

³⁶ *Live streaming* permite que o utilizador veja um programa que está sendo transmitido ao vivo. Existem também a possibilidade de transmitir um evento através do *live streaming*, para que pessoas que estão longe possam assistir.

se repete inúmeras vezes durante a videoconferência realizada, dando assim, a falsa sensação de autenticidade para quem está do outro lado.

No espaço virtual é muito comum o criminoso se passar por outra pessoa nas redes sociais, sendo ele evidentemente, incompatível com o indivíduo descrito. O criminoso nessa perspectiva, têm êxito em alcançar uma boa impressão e confiabilidade perante a vítima, seduzindo-a para fornecer dados e informações pessoais, ou até mesmo em alguns casos, incentiva-a para um encontro pessoal, sendo absolutamente, uma prática desvantajosa para quem aceita o encontro.

Os usuários de redes como *Facebook* e *Instagram*, por exemplo, expõem demasiadamente suas informações pessoais, relevando com extrema facilidade todos os detalhes publicamente. Chegam a situar a cidade que moram, referenciam o local exato de trabalho e de estudo, colocam os nomes dos entes familiares, o endereço de *e-mail* pessoal, postam *check-in* nos locais dos quais frequentam em tempo real, postam fotos e vídeos com pessoas das quais convivem, em alguns casos, até chegam a registrar a própria residência, chegando a mostrar os cômodos interiores da propriedade. Estar presente o tempo todo nas redes sociais, pode deslumbrar pessoas não confiáveis ou criminosos.

Outra questão em destaque, perante o uso das redes sociais, é da preferência de privação da conta utilizada. Os aplicativos nesse sentido, abrangem opção para o usuário que deseja privar suas postagens e informações pessoais, dando exclusivamente, visibilidade dos dados fornecidos apenas para os contatos adicionados, não dando possibilidade para quem não se encontra no ciclo de amigos presentes no aplicativo.

É necessário que o internauta tenha cautela sobre o que posta na *web*, no meio profissional, por exemplo, uma empresa pode buscar informações sobre quem está sendo contratado, e defrontar-se com algo indevido do indivíduo, ou com algum comentário mal-intencionado, que reflita na não contratação do sujeito. As redes sociais apontam com aptidão as preferências do usuário, demonstrando características próprias.

Ainda sobre a preservação cibernética, é referente ao momento de instalação de um aplicativo ou programa eletrônico. É possível adentrar no que se refere aos “Termos de Serviço ou uso”, item que é negligenciada por grande parte das pessoas, aceita-se simplesmente todas as cláusulas presentes. Nessa lógica, é importante verificar-se o conteúdo vigente no contrato de adesão eletrônica, para que no futuro, o indivíduo não venha a ser surpreendido negativamente.

A realidade enfrentada diariamente pelos peritos criminais é muito diferente daquela em que vive a maioria da população, peritos do Instituto de Criminalística realizam trabalhos em escolas e em empresas buscando informar e conscientizar crianças, jovens, pais, professores, enfim, a população em geral dos perigos que este tipo de prática pode trazer para uma família.

A abordagem dos peritos criminais, é realizada através de palestras, onde os peritos descrevem situações que podem colocar em risco as famílias, quais são os riscos que os jovens correm ao compartilhar imagens ou vídeos com conteúdo impróprio, bem como indicam algumas práticas saudáveis para melhorar o perfil dos usuários de recursos computacionais, ou casos de repercussão na mídia onde o mau uso foi verificado.

4.2 Do Direito cibernético

O número de casos nas delegacias especializadas em crimes cibernéticos, passou a ter não somente uma crescente expoente no Brasil, mas como no mundo inteiro. Conforme esse impacto, o Direito Civil, e principalmente o Direito Penal brasileiro necessitou se ajustar, regulamentando-se, de modo necessário para atuar o conteúdo cibernético.

A Lei 12.737/2012 ficou conhecida e repercutida no Brasil denominada como “Lei Carolina Dieckmann”. Foi o caso da atriz da Globo que teve seu dispositivo móvel invadido por um *hacker*, sendo exposta suas fotos íntimas, de forma pública na *internet*. O projeto de Lei que tratava os crimes virtuais, já tramitava no congresso

nacional, muito antes mesmo do caso de vazamento da atriz ganhar relevância. Deu-se ênfase para a Lei mais tarde, sendo aprovada posteriormente em novembro de 2012.

É necessário distinguir o crime realizado com a tecnologia, e o crime efetuado contra a tecnologia. Um exemplo de crime realizado com a tecnologia podem ser crimes contra a honra, em redes sociais, uma ofensa a determinado indivíduo, são crimes dois quais não estão disciplinados na Lei 12.737/2012 no Art. 154-A, e no Art 154-B:

“Invasão de dispositivo informático

Art. 154-A. Invadir dispositivo informático alheio, conectado ou não à rede de computadores, mediante violação indevida de mecanismo de segurança e com o fim de obter, adulterar ou destruir dados ou informações sem autorização expressa ou tácita do titular do dispositivo ou instalar vulnerabilidades para obter vantagem ilícita:

Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, e multa.

§ 1º Na mesma pena incorre quem produz, oferece, distribui, vende ou difunde dispositivo ou programa de computador com o intuito de permitir a prática da conduta definida no caput.

§ 2º Aumenta-se a pena de um sexto a um terço se da invasão resulta prejuízo econômico.

Em observação no §1º, é possível observar uma conduta que se equipara ao *caput*, a mesma pessoa que vende, produz ou oferece por exemplo, se adapta ao que está descrito no *caput*. Seguindo ainda na lei:

Já no §2º traz uma majorante do crime, ou seja, se o crime do Art. 154-A resultar um prejuízo econômico a pena será aumentada de um sexto a um terço. Seguindo adiante na lei:

§ 3º Se da invasão resultar a obtenção de conteúdo de comunicações eletrônicas privadas, segredos comerciais ou industriais, informações sigilosas, assim definidas em lei, ou o controle remoto não autorizado do dispositivo invadido:

Pena - reclusão, de 6 (seis) meses a 2 (dois) anos, e multa, se a conduta não constitui crime mais grave.

Em relação ao §3º há uma qualificadora do crime, no final deste parágrafo é possível notar a utilização do princípio da subsidiariedade, ou seja, se a conduta praticada constituir um crime mais grave que o delito descrito no §3º este crime é o que deverá ser tipificado quanto ao delito praticado. Ainda na lei:

§ 4º Na hipótese do § 3º, aumenta-se a pena de um a dois terços se houver divulgação, comercialização ou transmissão a terceiro, a qualquer título, dos dados ou informações obtidos.

Já no §4º constitui uma majorante, implica-se se for divulgado a informação obtida como descrita no §3º a pena será aumentada. Seguindo adiante na lei:

§ 5º Aumenta-se a pena de um terço à metade se o crime for praticado contra:

I - Presidente da República, governadores e prefeitos;

II - Presidente do Supremo Tribunal Federal;

III - Presidente da Câmara dos Deputados, do Senado Federal, de Assembleia Legislativa de Estado, da Câmara Legislativa do Distrito Federal ou de Câmara Municipal; ou

IV - dirigente máximo da administração direta e indireta federal, estadual, municipal ou do Distrito Federal.”

No §5º traz novamente uma majorante, só que desta vez englobando todas as condutas descritas no Art. 154-A. Adiante na lei:

“Ação penal

Art. 154-B. Nos crimes definidos no art. 154-A, somente se procede mediante representação, salvo se o crime é cometido contra a administração pública direta ou indireta de qualquer dos Poderes da União, Estados, Distrito Federal ou Municípios ou contra empresas concessionárias de serviços públicos.”

A próxima etapa a ser verificada, são perante os aspectos processuais penais da Lei 12.737/2012, tendo como abertura a ação penal, que no caso está descrita no Art. 154-B do Código Penal, tendo como regra a ação penal pública condicionada. Para dar início a ação penal, será necessário a representação do ofendido, entretanto,

existe uma exceção, na qual a ação penal será pública incondicionada, na qual são os crimes cometidos então contra essas pessoas destacadas no Art. 154-B, aplicando-se a ação penal pública incondicionada.

Analisando a Lei 12.737/2012, é possível destacar os aspectos penais presentes na Lei, começando então pela conduta, sendo descrita um tipo penal misto. Segundamente, releva-se o objeto material, que no caso, são os dispositivos informáticos alheios, sendo o objeto sobre o qual recai a conduta do sujeito ativo do delito. Posteriormente, ressalta-se os sujeitos, ou seja, qualquer pessoa pode praticar esse delito, quanto ao sujeito ativo é um delito comum, e também quanto ao sujeito passivo também é comum. Por último, há o aspecto de voluntariedade, o crime só pode ser praticado mediante dolo, entretanto, a voluntariedade traz uma especificidade, na qual o dolo soma-se com o especial fim de agir.

Outra observação a ser apontada, é da competência sobre os aspectos processuais penais, sendo uma delas o juizado especial criminal da competência, que no caso é competente para os delitos de menor potencial ofensivo, ou seja, os delitos com pena máxima de dois anos, além das contravenções penais. Mas além disso, é necessário ressaltar as majorantes dos §4º e §5º do Art. 154-A se aplicadas, podem ultrapassar a pena máxima de dois anos, sendo assim nesse caso se aplicará a competência da justiça comum.

Na prática a Lei Carolina Dieckmann não pune a invasão de computador, a Lei não pune a mera invasão, ela pune um tipo de invasão que siga uma quantidade de requisitos presentes na Lei, devendo ser mais precisa em seu dispositivo, deveria se apontar qual tipo de conduta não possa ser praticada. O *Phishing Scam*³⁷ por exemplo, é uma prática específica quando vinculada a conduta, diferentemente quando encontra a palavra invasão, como descrito no *caput*.

³⁷ *Phishing*, também conhecido como *phishing scam* ou *phishing/scam*, foi um termo originalmente criado para descrever o tipo de fraude que se dá através do envio de mensagem não solicitada, que se passa por comunicação de uma instituição conhecida, como um banco, empresa ou site popular, e que procura induzir o acesso a páginas fraudulentas (falsificadas), projetadas para furtar dados pessoais e financeiros de usuários. Disponível em: <<https://duvidas.terra.com.br/duvidas/604/o-que-e-phishing-e-que-situacoes-podem-ser-citadas-sobre-este-tipo-de-fraude>>. Acesso em: 05 jun.2018.

Outro ponto nesse sentido de não precisão, é quando observado dispositivo informático alheio, nessa questão não se sabe se são *notebooks, tablets, pen-drives*, computador, celulares, entre outros. A Lei é confusa quando tratado mediante violação indevida de mecanismo de segurança, a Lei acaba privilegiando quem protege o aparelho tecnológico, deixando de fora quem não protege, como exemplo, pessoas que não tem conhecimento técnico para instalar um antivírus ou *firewall*, nesse sentido, a invasão deveria abranger o protegido e o não protegido. A Lei exige ainda, que a finalidade da invasão seja obter, destruir, adulterar dados e instalar vulnerabilidades para obter vantagem ilícita, não há como saber porque o criminoso invade o aparelho eletrônico. Um dos pontos mais importantes em observação a Lei, é sobre a quantificação de pena para quem comete o crime, mesmo com as majorantes, o criminoso não se intimida ao cometer o delito cibernético, pois ela não é coercitiva.

Outra Lei presente na questão que engloba crimes cibernéticos, é a Lei 13.441/2017, a referida Lei alterou o Estatuto da Criança e do Adolescente, para prever a infiltração de agentes policiais no meio virtual, com objetivo de investigar os crimes que abrangem contra a dignidade sexual de adolescente e criança. A Lei retrata os seguintes dispositivos:

Art 1º O Capítulo III do Título VI da Parte Especial da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), passa a vigorar acrescido da seguinte seção V-A:

“Seção V-A

Da Infiltração de Agentes de Polícia para a investigação de Crimes contra a Dignidade Sexual de Criança e de Adolescente“

“Art. 190-A. A infiltração de agentes de polícia na internet com o fim de investigar os crimes previstos nos arts. 240, 241, 241-A, 241-B, 241-C e 241-D desta Lei e nos arts. 154-A, 217-A, 218, 218-A e 218-B do Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), obedecerá às seguintes regras:

I – será precedida de autorização judicial devidamente circunstanciada e fundamentada, que estabelecerá os limites da infiltração para obtenção de prova, ouvido o Ministério Público;

II – dar-se-á mediante requerimento do Ministério Público ou representação de delegado de polícia e conterà a demonstração de sua necessidade, o alcance das tarefas dos policiais, os nomes ou apelidos das pessoas investigadas e, quando possível, os dados de conexão ou cadastrais que permitam a identificação dessas pessoas;

III – não poderá exceder o prazo de 90 (noventa) dias, sem prejuízo de eventuais renovações, desde que o total não exceda a 720 (setecentos e vinte) dias e seja demonstrada sua efetiva necessidade, a critério da autoridade judicial.

§ 1º A autoridade judicial e o Ministério Público poderão requisitar relatórios parciais da operação de infiltração antes do término do prazo de que trata o inciso II do § 1º deste artigo.

§ 2º Para efeitos do disposto no inciso I do § 1º deste artigo, consideram-se:
I – dados cadastrais: informações referentes a nome e endereço de assinante ou de usuário registrado ou autenticado para a conexão a quem endereço de IP, identificação de usuário ou código de acesso tenha sido atribuído no momento da conexão.

Disposto no §2º, o legislador coloca necessário o número do IP para ser condizente com a conexão que deseja se alcançar, pois caso contrário não há como o agente policial atuar minimamente. Ainda na lei:

§ 3º A infiltração de agentes de polícia na internet não será admitida se a prova puder ser obtida por outros meios.“

“Art. 190-C. Não comete crime o policial que oculta a sua identidade para, por meio da internet colher indícios de autoria e materialidade dos crimes previstos nos arts. 240, 241, 241-A, 241-B, 241-C e 241-D desta Lei e nos arts. 154-A, 217-A, 218, 218-A e 218-B do Decreto-Lei nº 2.848, de dezembro de 1940 (Código Penal).

Parágrafo único. O agente policial infiltrado que deixar de observar a estrita finalidade da investigação responderá pelos excessos praticados.“

“Art. 190-D. Os órgãos de registro e cadastro público poderão incluir nos bancos de dados próprios, mediante procedimento sigiloso e requisição da autoridade judicial, as informações necessárias à efetividade da identidade fictícia criada.

Parágrafo único. O procedimento sigiloso de que trata esta Seção será numerado e tombado em livro específico.“

“Art. 190-E Concluída a investigação, todos os atos eletrônicos praticados durante a operação deverão ser registrados, gravados, armazenados e encaminhados ao juiz e ao Ministério Público, justamente com relatório circunstanciado.

Parágrafo único. Os atos eletrônicos registrados citados no **caput** deste artigo serão reunidos em autos apartados e apensados ao processo criminal juntamente com o inquérito policial, assegurando-se a preservação da identidade do agente policial infiltrado e a intimidade das crianças e dos adolescentes envolvidos.“

Analisando a Lei 13.441/2017, podemos referenciar como exemplo, um caso que foi repercussão nacional. Um homem foi preso na cidade de Teresina, suspeito de cometer um estupro virtual. Mesmo não havendo contato presencial com a vítima, se decretou estupro, sendo o primeiro caso de prisão envolvendo a temática cibernética.

A vítima alegou as autoridades que estava sendo ameaçada, e que enviase ao criminoso fotos e vídeos íntimos. Para não ser descoberto pelas autoridades, o criminoso se utilizou de perfil *fake* na rede, entretanto, mesmo com as fotos enviadas, ele exigiu com grave ameaça para que a vítima praticasse atos libidinosos consigo mesma, em frente ao computador através de videoconferência, configurando a partir daí o crime de estupro.³⁸

Segundo Fábio Ramazzini Bechara menciona que:

O agente infiltrado necessariamente será um policial, nos termos da lei, e poderá utilizar uma identidade fictícia, por exemplo, por meio de um perfil. Contudo, tal circunstância deve constar formalmente da decisão judicial que autorizou a medida.

Age o policial nessas circunstâncias no estrito cumprimento do dever legal, razão pela qual não comete crime contra a fé pública. No mesmo sentido, na prática de eventuais crimes relacionados com a finalidade da investigação e que não caracterizem excesso, não poderá ser responsabilizado o agente infiltrado, pelas mesmas razões.

O agente infiltrado não é a fonte da proa dos eventuais crimes apurados, mas sim o meio que possibilita identificar os meios de prova, como, por exemplo, diálogos, fotos, dentre outros, colhidos durante o período de infiltração.

A segurança na operação, para o agente infiltrado, para a criança e o adolescente, e, principalmente, para o resultado da investigação, decorre, fundamentalmente, da transparência e do irrestrito cumprimento dos deveres estabelecidos pelo juiz em sua decisão.

Quanto mais diligente e criterioso o agente infiltrado, menor o potencial de risco para a efetividade e a validade dos atos de investigação e de prova.

A regulação da infiltração de agentes na internet pela Lei. n. 13.441/2017 deixa evidente que o seu caráter intrusivo impõe certos limites e controles com vistas à instrução de uma investigação criminal, na medida em que o infiltrado se insere na esfera de intimidade e vida de outras pessoas. No mesmo sentido, deixa igualmente claro que a internet, embora um espaço virtual público, resguarda determinado círculo de reserva e proteção.³⁹

Uma observação perante a infiltração do agente policial, mesmo com base em critérios legais, e apontando a busca do autor do crime cibernético, acaba-se também,

³⁸ PIRES, Daniel. Primeira prisão por estupro virtual no Brasil é decretada no Piauí. Disponível em: <<http://www.tjpi.jus.br/portaltjpi/noticias/primeira-prisao-por-estupro-virtual-no-brasil-e-decretada-no-piaui/>>. Acesso em: 14 jun.2018.

³⁹ BECHARA, Fábio Ramazzini. Crimes contra dignidade sexual de crianças e adolescentes. Disponível em: <<https://www.jota.info/opiniao-e-analise/colunas/direito-penal-globalizado/crimes-contra-dignidade-sexual-de-criancas-e-adolescentes-10052017>>. Acesso em: 12 jun.2018.

envolvendo terceiros, que na maioria das vezes, nem está envolvida com o crime investigado de fato, ferindo a intimidade e a privacidade também dessas pessoas.

Quando observado que os crimes virtuais envolvem qualquer pessoa, estamos abrangendo crianças e adolescentes. A Lei 11.829/2008 também regulamenta e aprimora o combate a produção, distribuição e venda de pornografia infantil, um cenário que é realidade na *internet*, no caso, a pedofilia virtual. A Lei dispõe dos seguintes dispositivos:

Art. 240. Produzir, reproduzir, dirigir, fotografar, filmar ou registrar, por qualquer meio, cena de sexo explícito ou pornográfica, envolvendo criança ou adolescente:

Pena – reclusão, de 4 (quatro) a 8 (oito) anos, e multa.

§ 1º Incorre nas mesmas penas quem agencia, facilita, recruta, coage, ou de qualquer modo intermedeia a participação de criança ou adolescente nas cenas referidas do caput deste artigo, ou ainda quem com esses contracena.

§ 2º Aumenta-se a pena de 1/3 (um terço) se o agente comete o crime:

I – no exercício de cargo ou função pública ou a pretexto de exercê-la;

II – prevalecendo-se de relações domésticas, de coabitação ou de hospitalidade; ou

III – prevalecendo-se de relações de parentesco consanguíneo ou afim até o terceiro grau, ou por adoção, de tutor, curador, preceptor, empregador da vítima ou de quem, a qualquer outro título, tenha autoridade sobre ela, ou com seu consentimento.“ (NR)

Art 241. Vender ou expor à venda fotografia, vídeo ou outro registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente:

Pena – reclusão, de 4 (quatro) a 8 (oito) anos, e multa.“ (NR)

No Art. 240 e 241 o legislador coloca uma pena relativamente coercitiva para o teor do crime que envolve menor. É possível encontrar o conteúdo pornográfico infantil em grupos privados de redes sociais, como o *Whatsapp*, sites pornográficos, e em forma demasiada na *Deep Web*. Ainda na lei:

Art. 2º A Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar acrescida dos seguintes arts. 241-A, 241-B, 241-C, 241-D e 241-E:

Art. 241-A. Oferecer, trocar, disponibilizar, transmitir, distribuir, publicar ou divulgar por qualquer meio, inclusive por meio de sistema de informática ou telemático, fotografia, vídeo ou outro registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente:

Pena – reclusão, de 3 (três) a 6 (seis) anos, e multa.

§ 1º Nas mesmas penas incorre quem:

I – assegura os meios ou serviços para o armazenamento das fotografias, cenas ou imagens de que trata o caput deste artigo;

II – assegura, por qualquer meio, o acesso por rede de computadores às fotografias, cenas ou imagens de que trata o caput deste artigo.

§ 2º As condutas tipificadas nos incisos I e II do § 1º deste artigo são puníveis quando o responsável legal pela prestação do serviço, oficialmente notificado, deixa de desabilitar o acesso ao conteúdo ilícito de que trata o caput deste artigo.

Art. 241-B Adquirir, possuir ou armazenar, por qualquer meio, fotografia, vídeo ou outra forma de registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente:

Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa.

É possível relacionar os discos rígidos como principal exemplo, objeto que se encontra na maioria das vezes através de investigações feitas pelos agentes policiais, contendo os aspectos descritos no Art. 241-B. Seguindo a lei:

§ 1º A pena é diminuída de 1 (um) a 2/3 (dois terços) se de pequena quantidade o material a que se refere o caput deste artigo.

§ 2º Não há crime se a posse ou o armazenamento tem finalidade de comunicar às autoridades competentes a ocorrência das condutas descritas nos arts. 240, 241, 241-A e 241-C desta Lei, quando a comunicação for feita por:

I – agente público no exercício de suas funções;

II – membro de entidade, legalmente constituída, que inclua, entre suas finalidades institucionais, o recebimento, o processamento e o encaminhamento da notícia dos crimes referidos neste parágrafo;

III – representante legal e funcionários responsáveis de provedor de acesso ou serviço prestado por meio de rede de computadores, até o recebimento do material relativo à notícia feita à autoridade policial, ao Ministério Público ou ao Poder Judiciário.

Nesse ponto perante o §1º o legislador não especifica a quantidade, dizendo apenas ser pequena, além de diminuir a pena, como se trata de pedofilia, não deveria haver a questão quantidade, muito menos diminuição por esse aspecto. Seguindo na lei:

§ 3º As pessoas referidas no §2º deste artigo deverão manter sob sigilo o material ilícito referido.

Art. 241-C. Simular a participação de criança ou adolescente em cena de sexo explícito ou pornográfica por meio de adulteração, montagem ou modificação de fotografia, vídeo ou qualquer outra forma de representação visual:

Pena – reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa.

Parágrafo único. Incorre nas mesmas penas quem vende, expõe à venda, disponibiliza, distribui, publica ou divulga por qualquer meio, adquire, possui ou armazena o material produzindo na forma do caput deste artigo.

Art. 241-D. Aliciar, assediar, instigar ou constranger, por qualquer meio comunicação, criança, com o fim de com ela praticar ato libidinoso:

Pena – reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa.

No que se diz a pena do Art. 241-B, 241-C e 241-D o legislador no caso coloca a pena reduzida comparada ao 240 e 241, no 241-C tem a mesma intenção criminosa dos artigos anteriores da lei. No 241-D é possível aplicar o exemplo do estupro virtual, caso dado no Piuai, em Teresina, ainda na lei:

Parágrafo único. Nas mesmas penas incorre quem:

I – facilita ou induz o acesso à criança de material contendo cena de sexo explícito ou pornográfica com o fim de com ela praticar ato libidinoso;

II – pratica as condutas descritas no caput deste artigo com o fim de induzir a criança a se exhibir de forma pornográfica ou sexualmente explícita.

Art. 241-E. Para efeito dos crimes previstos nesta Lei, a expressão “cena de sexo explícito ou pornográfica” compreende qualquer situação que envolva criança ou adolescente em atividades sexuais explícitas, reais ou simuladas, ou exibição dos órgãos genitais de uma criança ou adolescente para fins primordialmente sexuais.”

Os crimes de pedofilia mais comuns que envolvem alguns casos perante a Lei 11.829/2008, são de pessoas que criam perfis falsos em redes sociais, se passando no caso, por adolescentes, atraindo facilmente menores, por meio de diálogos, e mais gravemente, encontros presenciais. O criminoso mantém as conversas com tonalidades infantis, para parecer mais condizente com a sua finalidade.

Outro acontecimento que envolve as redes sociais, por exemplo, é dos pais que disponibilizam em seus perfis, fotos de seus filhos em grande quantidade. Muitas das vezes, essas fotos disponibilizadas são captadas pelos criminosos, efetuando-se então, montagens a partir do material obtido na rede. Posteriormente, as fotos podem

ser incluídas em sites pornográficos, necessitando no caso, os pais a criarem consciência sobre o perigo de exposição dos filhos na *web*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É nítido que a tecnologia veio para ficar, desde o seu surgimento ela alcançou direções que sem dúvida vão caminhar juntamente com a sociedade por muitos anos, ou até mesmo quem sabe para sempre. Com o uso demasiado da Internet principalmente, já é possível constatar visivelmente uma doença social, doença que se alimenta todos os dias no cotidiano, seja no momento de acordar, até a hora de dormir, inclusive quando as pálpebras pesam diante da luz de um celular por exemplo.

Essa padronização do uso constante e incansável da tecnologia acaba por se tornar uma ferramenta, vista de forma crítica cai perante o esquecimento sobre valores éticos e morais, e que tem extensão e encontro com o mundo real, pois o usuário não se enxerga mais distante do seu aparelho pessoal. Conforme esse vício coletivo nutrido por grande parcela acerca das redes sociais, os indivíduos aderiram diferentes comportamentos psicológicos, sociais e culturais em um curto lapso de tempo. Acompanhadas por aspectos narcísicos, os internautas glorificam perfis virtuais discrepantes com a realidade, causando a si próprios a falsa sensação de bem-estar e inclusão social, dando chance a infeliz oportunidade de comparar-se com outros usuários.

Sentimos inconscientemente as experiências adquiridas na posição de internauta, as amizades acabam por se tornar números de seguidores, os momentos vivenciados se restringem a fotos e vídeos de poucos segundos, a aprovação e o sentimento transformam-se em curtidas, a informação vinda dos veículos de comunicação são visualizadas apenas pelo título da notícia gerada, a lembrança se dá nas marcações, a aclamação perante atenção se dá pelo visualizado e não visualizado, as conversas pessoais perdem a voz diante dos chats iniciados, a garantia de participação se dá ao confirmar eventos, e relacionamentos amorosos se contemplam a partir do status atualizado.

É preciso visualizar e perceber a complexidade presente nas redes sociais a partir das mudanças comportamentais, deixando explícito o motor gerador da

problemática vivenciada no virtual, da qual é transportada para o mundo real. Vale ressaltar nesse panorama sobre os atos criminosos como principal amostra, e como tais atos responsáveis se mostram crescentes e instalados no nosso meio. Quando alguém se torna vítima de um crime cibernético, não há nenhuma conscientização coletiva para devida amenização e solução, e sim um incentivo mórbido por parte dos usuários conectados, que incentivam conscientemente um compartilhamento catastrófico e irreversível em relação a imagem e integridade moral de quem sofre as consequências, em camadas psicológicas e sociais. Ainda em relação ao *Revenge Porn*, os indivíduos que cometem esse crime de forma direta ou indireta são pessoas extremamente próximas a nós, pessoas das quais não compreendem a proporção do descontrole que é gerado ao compartilhar simplesmente uma foto ou vídeo íntimo de um terceiro, entendendo lamentavelmente ser um ato normal e principalmente algo habitual. Consequentemente, não haverá legislação ou agente que possa sanar questões desse teor, deverá a tecnologia ser o remédio de si mesma, algo que no futuro nos reserva, sem contar os comportamentos que a sociedade adotará coletivamente e individualmente.

Nossa memória está encurtando graças a liquidez que estamos enraizando, refletindo diretamente sobre nossos sucessores. Conforme o tempo passa diante das telas, nossa melhor companhia acaba de se tornar alguém que não tem aparência, ou quem sabe que só tenha apenas esse critério empobrecido e limitado que é conviver somente com o celular. Mentiras e futilidades são facilmente compartilhadas em um ambiente que não detêm um olhar de seriedade, pois as fontes encontram-se ausentes. Estamos sendo injustos com a capacidade que podemos acrescentar a nós e ao mundo, logo desejamos em grande escala sermos vistos a qualquer preço para ter domínio e espaço do que não somos, não importando sequer a essência e a índole a ser tomada. Personagens virtuais agora são capazes de influenciar o mundo através dos cliques dos quais são feitos por nós mesmos, compactando assim cada vez mais nosso conhecimento em *feeds* da linha do tempo das redes sociais.

Sendo realista e pessimista, a verdade quando é exposta diretamente passa a ser desagradável e inconveniente para quem a recebe num mundo de extrema perfeição farsante da qual é apresentada nas mídias virtuais. Portanto, não devemos

deixar que a realidade fique como segundo plano, pois o indivíduo tecnológico se permitirá a viver uma mentira proposital, sem lucidez alguma.

REFERÊNCIAS

ABREU, Cristiano Nabuco de. **Psicologia do cotidiano : como vivemos, pensamos e nos relacionamos hoje**. Porto Alegre: Artmed, 2016.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BECHARA, Fábio Ramazzini. Crimes contra dignidade sexual de crianças e adolescentes. **JOTA**, 10 mai. 2017. Disponível em: <https://www.jota.info/opiniao-e-analise/colunas/direito-penal=globalizado/crimes-contra-dignidade-sexual-de-criancas-e-adolescentes-10052017>>. Acesso em: 12 jun.2018.

BITTENCOURT, Julinho. Piauí tem a primeira prisão por “estupro virtual” do Brasil. **Revista Forum**, 10 ago. 2017. Disponível em: <https://www.revistaforum.com.br/piaui-tem-primeira-prisao-por-estupro-virtual-do-brasil/>>. Acesso em: 10 jun.2018.

BRASIL. Decreto-lei nº 11.829, de 25 de novembro de 2008. Altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente, para aprimorar o combate à produção, venda e distribuição de pornografia infantil, bem como criminalizar a aquisição e a posse de tal material e outras condutas relacionadas à pedofilia na internet. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 26 de novembro de 2008.

BRASIL. Decreto-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. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 3 de dezembro de 2012.

BRASIL, Decreto-lei nº 13.441, de 8 de maio de 2017. Altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), para prever a infiltração de agentes de polícia na internet com o fim de investigar crimes contra a dignidade sexual de criança e adolescente. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 9 de maio de 2017.

CRESPO, Marcelo, Revenge porn: a pornografia da vingança. **Jus Brasil**, 11 jun. 2014. Disponível em: <https://marcelocrespo1.jusbrasil.com.br/artigos/153948423/revenge-porn-a-pornografia-da-vinganca>>. Acesso em: 10 jun.2018.

ELOI, Arthur. Black Mirror – 3ª temporada | Crítica. **Omelete**, 24 out. 2016. Disponível em: <https://omelete.com.br/series-tv/black-mirror/criticas/?key=116998>>. Acesso em: 14 jun.2018.

FERRARI, Isabel. Campanha alerta sobre os riscos do envio de imagens íntimas de crianças e adolescentes. **G1 Globo**, 30 nov. 2017. Disponível em: <http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/campanha-alerta-sobre-os-riscos-do-envio-de-imagens-intimas-de-criancas-e-adolescentes-veja-o-video.ghtml>>. Acesso em: 19 jun.2018.

G1 GLOBO ONLINE. Menina se recupera com apoio da mãe após fotos íntimas vazadas na web. Disponível em: <http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2015/05/menina-se-recupera-com-apoio-da-mae-apos-fotos-intimas-vazadas-na-web.html>>. Acesso em: 15 jun.2018.

LOUREIRO, Marco Aurelio. O Surgimento da Internet. **Professor Loureiro**, 04 abr. 2017. Disponível em <http://professorloureiro.com/o-surgimento-dai-internet/>>. Acesso em: 10 jun.2018.

MANFREDINI, Amanda. Precisamos conversar sobre '13 Reasons Why', a série sobre SUÍCIDIO da Netflix. **Cine Pop**, 18 mai. 2018. Disponível em: <http://cinpop.com.br/precisamos-conversar-sobre-13-reasons-why-a-serie-sobre-suicidio-da-netflix-141611>>. Acesso em: 30 mai.2018.

MECLER, Katia. **Psicopatas do cotidiano : como reconhecer, como conviver, como se proteger**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2015.

MINISTÉRIO PÚBLICO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL. “MP Lança Campanha “Quando Uma Imagem Vira Pesadelo”. Disponível em: <https://www.mprs.mp.br/noticias/45589/>>. Acesso em: 01 jun.2018.

NETTO, Mariana. Crimes virtuais atingem quase 70% das mulheres. **Diário do Vale**, 23 fev. 2018. Disponível em: <http://diariodovale.com.br/tempo-real/crimes-virtuais-atingem-quase-70-das-mulheres/>>. Acesso em: 02 jun.2018.

OLIVA, Luna. Menino morre após partida de game online e amigos notam pela webcam. **G1 Globo**, 17 nov. 2016. 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: 13 jun.2018.

PAIVA, Vitor. Alan Turing, pai da computação, sofreu castração química e foi proibido de entrar nos EUA por ser homossexual. **Hypeness**, 04 abr. 2017. Disponível em: <<http://www.hypeness.com.br/2017/02/alan-turing-pai-da-computacao-sofreu-castracao-quimica-e-foi-proibido-de-entrar-nos-eua-por-ser-homossexual/>>. Acesso em: 02 jun. 2018.

PALHETA, Fernanda. Morte de jovem em Icoraci acende debate sobre bullying. **Diário Online**, 18 de mai. 2018. Disponível em: <<https://www.diarioonline.com.br/noticias/para/noticia-509376-morte-de-jovem-em-icoaraci-acende-debate-sobre-bullying.html>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

PONDÉ, Luiz Felipe. **Marketing Existencial : a produção de bens de significado no mundo contemporâneo**. São Paulo: Três Estrelas, 2017.

SILVA, Daniel. Primeira prisão por estupro virtual no Brasil é decretada no Piauí. **Poder Judiciário Tribunal de Justiça do Piauí**, 4 de ago. 2017. Disponível em: <<http://www.tjpi.jus.br/portaltjpi/noticiais/primeira-prisao-por-estupro-virtual-no-brasil-e-decretada-no-piaui/>>. Acesso em: 14 jun. 2018.