

Sociedade da Informação: O mundo virtual

Second Life e os Crimes Cibernéticos

Regiane Alonso Angeluci, Advocacia Prof. Edevaldo Alves da Silva,
Coriolano Aurélio de Almeida Camargo Santos, Almeida Camargo Advogados.

Abstract: Este artigo pretende oferecer uma pequena contribuição ao importante momento vivenciado pela sociedade da informação, uma análise de sua evolução e da captação rápida e ampliada do desenvolvimento tecnológico, que refletiu para o surgimento de novos direitos e diferentes práticas de crimes, chamados de crimes virtuais ou cybercrimes. Os crimes praticados nos mundos virtuais, ganham relevância significativa no momento em que atingem a sociedade no mundo real, e não apenas no espaço virtual. Enquanto o vídeo-game comum (monousuário) limita-se simular, por exemplo, o assassinato de seus personagens nos mundos virtuais, os ilícitos penais estão se tornando uma realidade que carece ser combatida por profissionais especializados. Houve uma mudança no perfil do criminoso, pois atualmente são pessoas inteligentes, que tiveram acesso a educação, e conhecem acima de tudo as novas tecnologias e as usam para praticar diversos crimes, como os que trataremos aqui.

Palavras chaves:

Crimes virtuais, mundos virtuais, pedofilia, pornografia infantil, *Second Life*, sociedade da informação, terrorismo.

I - Introdução

A sociedade da informação^[i] possui uma importante ferramenta: a comunicação e a informação em tempo real, onde as relações empresariais e pessoais são facilitadas pelo livre e irrestrito acesso a internet. A vida diária encontra-se em um mundo digitalizado, e isso fez com que muitos dos costumes e valores da sociedade fossem substituídos. Hoje podemos dizer que somos dependentes das máquinas, principalmente dos computadores, da rede internet e da telefonia móvel.

O tema aqui apresentado vem examinar os aspectos jurídicos e criminais dos mundos virtuais, mais precisamente, do *Second Life*, e a importância dessa figura que extravasa o campo do entretenimento.

Os mundos virtuais^[iii] revelam fartas evidências de que os criminosos estão se

utilizando de sofisticados instrumentos tecnológicos para atingir a nova sociedade transnacional^[iii], e, pode-se dizer que tais mutações trazem reflexos profundos na nossa ordem jurídica. Destaca-se neste Cenário, preambularmente declinado, o fato de que a ONU - Organização das Nações Unidas [iv] em dezembro de 2.006 criticou o crescente aumento do furto qualificado de informações na rede mundial de computadores e Cientistas revelam que dentro de 15 anos viveremos um cenário onde o ciber criminoso terá muito mais conhecimento e habilidades^[v].

II - Mundos Virtuais e o *Second Life*

Sublinhe-se que os mundos virtuais são simuladores de vida, desenvolvidos em plataforma MMORPG (massively multi-player on-line role playing game), pode-se dizer que são mais complexos do que os conhecidos jogos *on-line*, possuem economia própria, e influenciam o comportamento, de permanência e o crescimento de pessoas conectadas à rede internet. São milhões de habitantes cadastrados nesses mundos e encontram-se localizados em vários continentes^[vi].

Denominam-se ainda os mundos virtuais com as expressões: mundos sintéticos ou metaversos. Todavia, independente do vocabulário utilizado, a análise jurídica, econômica, social e cultural, dispensada aos referidos mundos na sociedade contemporânea, é que está suscitando estudos em diferentes países.

De tal forma que não é possível, ou essencialmente difícil, considerar o *Second Life* apenas um jogo *on-line*. Cabe salientar não há vencedor ou perdedor, tão pouco objetivo específico ou temática de jogo.

Por outro lado, são estabelecidas regras de conduta para tornar saudável e a harmoniosa a

convivência no ambiente tridimensional. Estas regras impostas pelos proprietários da plataforma, que também são os fornecedores de serviços, ou seja, é simplesmente uma segunda vida em meio virtual, ou um simulador de vida real.

Cabe destacar que ao tratarmos de conceitos, a doutrina e a jurisprudência inclinam-se por afirmar que os mundos virtuais são relativamente diferentes dos jogos on-line^[vii], distintamente dos autores que afirmam serem simplesmente uma versão atualizada e mais ampla. No entanto, a imprecisão por uma classificação doutrinária acarreta uma utilização ambígua da palavra “jogadores”, freqüentemente empregada nos estudos científicos e nas notícias veiculadas na mídia. Os termos “usuários” e “habitantes”, também são largamente utilizados com a mesma acepção.

Os metaversos pertencem geralmente a empresas privadas, que são as responsáveis pelo desenvolvimento dos programas, criação artística, administração e a funcionalidade das plataformas. Os proprietários^[viii] dos mundos virtuais são conhecidos como “Gods”, visto que, em tese, são eles que ditam as regras apresentadas e os direitos e deveres constantes dos termos de utilização dos usuários habitantes.

Na busca permanente pela melhor forma de delinear as novas tecnologias, os mundos virtuais aperfeiçoam suas plataformas nos aspectos gráficos e funcionais, alcançando um dos principais objetivos que é representar virtualmente com detalhes minuciosos os seres humanos e o mundo real em que vivemos.

É importante dizer que os habitantes dos metaversos nem sempre estão satisfeitos com as regras impostas pelos proprietários das plataformas, principalmente quando o conflito está relacionado aos direitos de propriedade intelectual sobre bens virtuais.

Alguns habitantes tendem a ultrapassar os limites impostos pelos donos das plataformas, como exemplo^[ix]: é a venda fora do ambiente tridimensional de bens virtuais, que são proibidas pelas regras estabelecidas em muitos dos mundos virtuais.

Também no mesmo contexto podemos citar o caso judicial entre Marc Bragg vs. Linden Lab, no qual o autor reclama que seus bens virtuais, com valores estimados em US\$ 8 mil,

foram confiscados pela própria Linden Lab, em sua defesa a empresa afirmar que os bens declarados pelo autor da ação foram adquiridos através de atos ilícitos. Resumindo a ação envolve conflitos relacionados à fraude, violação de direitos de propriedade intelectual, direitos do consumidor e relação contratual^[x].

Devem-se ter presentes ainda, que os mundos virtuais^[xi] estão ganhando espaços extraordinariamente significativos na sociedade da informação, mesmo que os números de pessoas conectadas sejam reduzidos, quando feita uma comparação com a numerosa população que possui acesso a internet, não podemos deixar de analisá-los, por serem fenômenos que estão em constante crescimento.

Valem algumas considerações sobre os vários fatores que compõem o quadro do aumento do número de participantes nos mundos virtuais, e sua influência na sociedade, dos quais podemos citar: as novas tecnologias de informação e telefonia; o crescente acesso pela população à rede internet e o baixo custo dos computadores pessoais.

Esses elementos somados à ânsia cada vez maior por interação social, informação e consumismo, estão fazendo com que pessoas passem mais tempo conectadas aos metaversos e passem a viver uma segunda vida, uma vida virtual, em um mundo também virtual, mas que tem conteúdo essencial e reflexos produzidos no mundo real, no ordenamento jurídico, na sociedade, na economia e na política.

Em períodos recentes, as salas de bate-papo (chats), fóruns de discussões, comunidades virtuais (*orkut*, *myspace*) eram os meios de comunicações *on-line* mais frequentemente utilizados pelos internautas. Porém, os mundos virtuais estão paralelamente agregando desenvolvimento diverso ao *cyberspace*. Neste toar, milhões de pessoas espalhadas pelo mundo, hoje habitam os mundos virtuais como o *Britannia*, *Norrath*, *The Sims On-Line*, *Blazing Falls*, *Second Life*, os quais são apenas alguns exemplos desses mundos.

O *Second Life* é um mundo virtual, tridimensional, conectado a internet banda-larga, e a um computador, criado pela “Linden Lab”^[xii], e largamente desenvolvido sob a influência de 8 milhões^[xiii] de internautas. É preciso frisar que no novo meio virtual é possível investir recursos

financeiros, estudar, trabalhar, casar, ter filhos, procurar ou oferecer empregos, namorar, comprar ou vender coisas reais e virtuais, praticar atos de vandalismo e até crimes dos mais perniciosos como os de pedofilia.

Algumas estimativas da plataforma *Second Life* demonstram a sua real importância, com economia própria, e uma moeda diferenciada (o “Linden Dólar – L\$”) que tem sua cotação atrelada ao dólar real, tendo seu PIB anual estimado em 220 milhões de dólares, sua economia virtual desenvolve-se à taxa de 300% ao ano, com uma movimentação mensal de US\$ 18 milhões^[xiv].

Para viver virtualmente na segunda vida, os habitantes obrigatoriamente necessitam de uma forma de imprimir sua identidade, que é visualizada através de um avatar^[xv]. Trata-se da representação corporal virtual, que pode ser construída espelhando-se na real imagem de seu criador, ou seja, de um ser humano, ou pode ter a semelhança de um animal ou até mesmo de um extraterrestre. Tais fatores, aparentemente são irrelevantes, mas a aparência dos avatares, nada mais é para o seu criador, do que um direito de propriedade intelectual.

Cumprido destacar que os mundos virtuais a exemplo do *Second Life* estão sendo analisados, pesquisados e noticiados em várias partes do mundo e em diferentes áreas, são realizadas convenções, fóruns internacionais, seminários acadêmicos e divulgação ampla na mídia em geral, como também, em pesquisas empíricas.

É extremamente relevante à discussão sobre o futuro dos mundos virtuais e os impactos que esses novos meios de imersão *on-line* estão causando na sociedade, principalmente para a área jurídica relacionadas aos aspectos criminológicos.

III - Os crimes cometidos no *Second Life*

Os mundos virtuais existem desde 1985, como exemplo, da plataforma *Habitat*, assim, é importante ressaltar, que os metaversos são mais complexos do que apenas jogos *on-line* e, por outras palavras, é um equívoco afirmar que se trata apenas de uma nova forma de entretenimento.

Em que pese o destaque da importância desses mundos, cumpre destacar que muitas pessoas que hoje habitam esses metaversos estão vivenciando conflitos reais e não apenas virtuais, tais como: invasão de privacidade, ofensas à imagem, honra, propriedade, intimidade, além de ilícitos como estelionato, contrabando, roubo, formação de quadrilha, terrorismo, lavagem de dinheiro, pedofilia, etc.

Recentemente o *Second Life* foi alvo de ações que a mídia eletrônica rotulou como terrorismo virtual^[xvi], onde uma de suas Ilhas virtuais teria sido atacada por avatares em helicópteros, equipados com bombas atômicas, armas automáticas e AK47s. Não foi possível qualquer reação para evitar o atentado, e inevitavelmente à destruição causou danos financeiros consideráveis aos proprietários da Ilha afetada. Trata-se de apologia^[xvii] ao crime.

Talvez chamar de terrorismo esses atos de vandalismo virtual seja um pouco fora de propósito, entretanto cumpre salientar que os mundos virtuais são utilizados para diversos crimes cibernéticos^[xviii]. Não é ilusório, nem hipotético, afirmar que o *Second Life* pode ser utilizado entre outras coisas, para difundir, recrutar, treinar e instruir terroristas.

O ato classificado como terrorismo, exposto acima, foi praticado por um grupo radical que se intitula *Second Life Liberation Army*^[xix], que aponta para uma possível ramificação de terroristas do mundo real.

Essa tese é reforçada pelo fato de que até o exército americano utiliza-se de metaversos para dar treinamentos e simular situações de combate, ou mesmo, recrutar soldados para batalhas^[xx]. Isso talvez explique de uma forma simplificada a possibilidade real da existência de terroristas no *Second Life* ou em outro metaverso.

Valem algumas considerações sobre a recente reportagem divulgada na TV alemã SWR, que transmitiu cenas de avatares do *Second Life* praticando atos de pedofilia. As imagens polêmicas foram apresentadas no “Report Mainz”^[xxi], revelando um avatar masculino adulto praticando atos pornográficos com um avatar infantil.

Diante desses fatos, a polícia alemã ao investigar o caso constatou que os pedófilos freqüentadores do *Second Life* não apenas

simulavam sexo com menores, como também enviavam por e-mail fotos de crianças reais sendo abusadas sexualmente.

Conforme informação do jornal britânico “The Guardian” esses encontros virtuais proibidos dentro do metaverso eram vendidos para outros avatares interessados por L\$ 500, moeda local do *Second Life*. Paralelamente aos encontros, também era possível a troca de informações, fotos, e-mails e vídeos.

Os responsáveis pelas cenas transmitidas pela TV alemã foram identificados com a ajuda da *Linden Lab*, proprietária da plataforma *Second Life*. Essas pessoas poderão responder a processo criminal por oferta de pornografia de terceiros e cumpre ressaltar que, se forem condenados, terão que cumprir pena de 3 meses a 5 cinco anos de prisão, conforme determina a legislação alemã^[xxiii]. Pelo andamento das investigações, os executivos proprietários do *Second Life* também são passíveis de condenação^[xxiii].

O assunto relacionado à pornografia infantil, distribuída e vendida na internet aflige e preocupa autoridades de várias partes do mundo^[xxiv]. A polícia federal da Austrália estuda maneiras para combater a pedofilia nos mundos virtuais, porém, as investigações são altamente comprometidas.

Policiais admitem a existência de grandes obstáculos para capturar os criminosos e, principalmente, para detectá-los, pois praticantes de tais atos são acobertados pelo anonimato e os criminosos podem agir 24 horas por dia.

Pode-se dizer que o *Second Life* é proibido para menores de idade. Surgem dois desafios iniciais: (i) para cada país existe uma lei específica que determina qual a idade para que o indivíduo alcance a maioridade penal, (ii) as informações solicitadas no site para efetuar o cadastro são falsificadas com facilidade pelas crianças que se vêm seduzidas a adentrarem nos metaversos.

O FBI esteve fiscalizando o *Second Life* sobre questões que envolviam jogos virtuais, e os seus agentes tiveram que criar avatares para que pudessem observar as transações ocorridas no metaverso^[xxv]. Inclusive essa investigação resultou no fechamento de todos os cassinos, pois o governo americano proíbe jogos de azar *on-line*, e conforme informação da Revista Info, os

diretores da *Linden Lab* e os donos dos cassinos virtuais poderão até ser presos se for comprovado algum tipo de crime. Esses são apenas alguns exemplos dos crimes e dos problemas enfrentados pelas autoridades policiais de diversas partes do mundo real.

O *Second Life* já foi intitulado como a *web 2.0* tridimensional e, como exemplo da internet que já é familiar, também está ocasionando conflitos jurídicos que suscitam soluções, muitas vezes imediatas, não podendo aguardar por novas leis que dificilmente irão acompanhar esses novos mundos virtuais.

IV – Considerações Finais

Com o advento da internet, a interação entre as sociedades de diferentes países ficou amplamente mais acessível. Hoje temos empresas virtuais, negócios virtuais, trabalhos virtuais, mundos virtuais e essas características únicas do mundo digitalizado trouxeram reflexos que ultrapassam a linha da informação e da comunicação. A rede mundial tornou-se um palco frágil capaz de abrigar vários crimes que até então não existiam.

Os aspectos jurídicos que estamos apontando nesse artigo não são hipotéticos. Os habitantes dos metaversos estão vivenciando problemas judiciais reais e se tratando de um assunto relativamente novo. Até mesmo os Tribunais Americanos (os primeiros a receberem esse tipo de demanda) estão enfrentando problemas com as situações apresentadas relacionadas aos conflitos nos mundos sintéticos, entre usuários e proprietários.

Os problemas apresentados nesse breve estudo, não têm a intenção, obviamente, de esgotar o assunto, dada à limitação e o propósito do mesmo. Faz-se necessário apenas algumas sugestões meramente elucidativas, uma pequena contribuição, na tentativa de atenuar os conflitos aqui descritos:

- a) Ao se cadastrar, os novos usuários deveriam fornecer a identificação completa de seus dados pessoais, inclusive com os números de documentos e cartão de crédito. Essa simples providência evitaria que muitos usuários agissem anônimos.

- b) A empresa proprietária do mundo virtual, deveria requerer o cadastramento periódico dos usuários, para que se evitasse fraude.
- c) Proibição para menores de idade deveria obedecer a um padrão internacional de idade mínima;
- d) O armazenamento do conteúdo das informações relativas às transações financeiras efetuadas nos mundos virtuais deveria ser de responsabilidade da empresa fornecedora do serviço, para facilitar as investigações relacionadas aos crimes.
- e) Somente usuários que pagam mensalidades deveriam ter acesso a postagem de conteúdo dentro do mundo virtual, isso evitaria ou diminuiria a postagem de fotos e vídeos relacionados à pornografia infantil, ou outro material proibido.
- f) Os proprietários das plataformas virtuais deveriam divulgar com mais ênfase e disponibilizar fartos mecanismos, para que outros usuários denunciasses a prática de crimes dentro dos metaversos.
- g) A criação de um órgão internacional para coibir os crimes dentro dos mundos virtuais, com agentes especializados, pode ser uma forma de coagir os criminosos.
- h) Aproveitar a experiência da Microsoft Canadá, Polícia de Toronto e a Polícia Federal Brasileira que apresentaram o *Child Exploitation Tracking System*^[xxvii]. O programa permite que policiais de qualquer país façam o cruzamento de informações, incluindo nomes, apelidos de internet, endereços de computadores e a assinatura digital de cada imagem baixada. Seu uso é livre para qualquer equipe policial que trabalhe para combater a pornografia infantil.

Muitos dos crimes praticados fora do ambiente tridimensional podem ser facilmente transportados para dentro dos mundos virtuais. Nesse mesmo contexto, as mesmas leis que estão sendo aplicadas para solucionar os crimes praticados na internet deverão servir para os conflitos gerados nos mundos virtuais.

Porém, vale ressaltar que nos mundos virtuais poderão ocorrer crimes e conflitos mais

complexos, devido às suas características peculiares tridimensionais, e com maior intensidade e com danos sociais mais intensos do que os praticados na internet ou na vida real.

Assim, podemos concluir que o estudo dos mundos virtuais como o *Second Life*, esta só no início. Os mesmos são passíveis de diversas pesquisas científicas e sob diversos ângulos científicos, principalmente nos aspectos jurídicos e criminais. E necessitam de intensa vigilância dos órgãos internacionais, governamentais, e das autoridades de repressão aos crimes cibernéticos.

Referências Bibliográficas

[i] “Sociedade da informação” também denominada de “sociedade do conhecimento”, é expressão utilizada para identificar o período histórico a partir da preponderância da informação sobre os meios de produção e a distribuição dos bens na sociedade que se estabeleceu a partir da vulgarização das programações de dados utiliza dos meios de comunicação existentes e dos dados obtidos sobre uma pessoa e/ou objeto, para a realização de atos e negócios jurídicos.” Lisboa, Roberto Senise. “Direito na Sociedade da Informação”. RT-847, p. 78-95. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, Maio-2006. pp. 85.

[ii] “The virtual world at issue is an interactive computer simulation wich lets its participants see, hear, use, and even modify the simulated objects in the computer-generated environment. Woodrow Barfield, Intellectual Property Rights in Virtual Environments: Considering the Rights of Owners, Programmers and Virtual Avatars, 39. Akron L. Rev. 649, 2006.

[iii] Silva, Paulo Quintiliano dos “Crimes Cibernéticos e seus efeitos internacionais” In: Anais: Proceedings of the Firts International Conference on Forensic Computer Science Investigation (ICoFCS’2006)/ Departamento de Polícia Federal (ed.) Brasília, Brazil, 2006,124pp.-ISSN 19180-1114, vide página 10. Em seu trabalho destaca o Professor Ph.D. que muitas destas quadrilhas têm atuação internacional, são compostas por membros residentes em vários países.

[iv] Assim mencionou o Senhor Felipe Zmoginski, do Plantão INFO, segunda-feira, 04 de dezembro de 2006 - 10h00 e diversos outros veículos de comunicação leia no endereço eletrônico, Artigo: “ONU critica crescente roubo de dados na web”, por INFOonline. Disponível em :<http://info.abril.com.br/aberto/infonews/122006/04122006-2.shl>, Dez/06.

[v] Silva, Paulo Quintiliano dos “Crimes Cibernéticos e seus efeitos internacionais” In: Anais: Proceedings of the Firts International Conference on Forensic Computer Science Investigation (ICoFCS’2006)/ Departamento de Polícia Federal (ed.) Brasília, Brazil, 2006,124pp.-ISSN 19180-1114, pp. 12.

[vi]. Obtido por meio eletrônico: <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/>. Acesso Ago/07.

[vii] “Some degree of confusion and category mistake would almost inevitably result from judicial attempts to interpret traditional criminal laws in order to police player behaviors in virtual worlds. Ironically, if we wish to preserve the benefits of virtual worlds as free and independent social experiments, it may be best if we keep the criminal law at a safe distance”. BALKIN, Jack M.; NOVECK, Beth Simone. *“The State of Play: law, games, and virtual worlds”*. New York: New York University Press, 2006, pp. 7.

[viii] “The powers that virtual-world administrators wield are embedded in the coded rules of the virtual world, which the administrators themselves define. If this were not the case, they could not protect the game conceit.(...) Administrators of virtual worlds that feature achievement are able to change the coded rules of their virtual world retrospectively and without warning, under conditions they need only specify after the event. If this were not the case, the virtual world’s ability to support identity exploration would be compromised.” BALKIN, Jack M.; NOVECK, Beth Simone. *The State of Play: law, games, and virtual worlds*. New York: New York University Press, 2006, pp. 43.

[ix] Dan Hunter e F. Gregory Lastowka citam outros crimes praticados nos mundos virtuais - “Criminal activity involving virtual property and virtual currency was a foregone conclusion as soon as the property and currency became sufficiently valuable in the real world. A Japanese man hacked into another person’s virtual world account, sold her virtual house, and pocketed the proceeds. In South Korea, a 22 year old student named Choi and an accomplice manipulated a virtual world server and made off with 1.5 billion won, or approximately US\$ 1.2 million. While in other reports from Korea, gangs of youths rampage across servers, looking and pillaging other people’s virtual property, and selling it off in the real world. And Indiana, a known author fenced a stolen magic mace and bragged about it on his blog.” – Virtual Crimes Dan Hunter and F. Gregory Lastowka. Disponível em <http://mail-b.uol.com.br/cgi-bin/webmail/lastowka.pdf> - Acesso Abr/2007.

[x] Civil Action nº 06-4925 in The United States District Court for the Eastern District of Pennsylvania – . Obtido por meio eletrônico disponível em <http://www.paed.uscourts.gov/us01000.asp> - Acesso Ago/2007.

[xi] “As Lawrence Lessig noted several years ago, many people are spending more time in virtual worlds and it is slowly becoming impossible to ignore these places of cyberspace. It is also slowly becoming impossible to ignore the fact that virtual crimes are occurring. If we expect virtual worlds to be increasingly important and to resist external attempts at legal regulation, we can expect virtual crimes to be an increasing cause of concern for the communities engaging in the design and experience of virtual worlds.” BALKIN, Jack M.; NOVECK, Beth Simone. *The State of Play: law, games, and virtual worlds*. New York: New York University Press, 2006, pp. 124.

[xii] empresa americana, sediada na Califórnia/EUA, Disponível em <http://www.seconddlife.com>. Acesso em Set/07.

[xiii], Disponível em www.seconddlife.com – Acesso em Agosto/2007.

[xiv] VIEIRA, Eduardo. “Por que os mundos virtuais como o *Second Life* podem representar o início de uma nova era na

web”. Revista Época, Disponível em <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG76738-5990-461,00.html> - Acesso em 19 mar/2007.

[xv] “Avatar – Rubrica: religião. Na crença hinduísta, descida de um ser divino à terra, em forma materializada. Particularmente cultuados pelos hindus são Krishna e Rama, avatares do deus Vixnu; os avatares podem assumir a forma humana ou a de um animal. - 2 - processo metamórfico; transformação, mutação.” Dicionário Houaiss - <http://houaiss.uol.com.br/busca.jhtm?verbeta=avatar&styp=ek> - Acesso Abr.2007.

[xvi] “Virtual terrorists - Hunted in reality, jihadists are turning to artificial online worlds such as Second Life to train and recruit members, writes Natalie O’Brien - The bomb hit the ABC’s headquarters, destroying everything except one digital transmission tower. The force of the blast left Aunt’s site a cratered mess. Just weeks before, a group of terrorists flew a helicopter into the Nissan building, creating an inferno that left two dead. Then a group of armed militants forced their way into an American Apparel clothing store and shot several customers before planting a bomb outside a Reebok store.” <http://www.theaustralian.news.com.au/story/0,25197,22161037-28737,00.html> – Acesso em Ago/2007.

[xvii] Silva, Paulo Quintiliano dos “Crimes Cibernéticos e seus efeitos internacionais” In: Anais: Proceedings of the Firts International Conference on Forensic Computer Science Investigation (ICoFCS’2006)/ Departamento de Polícia Federal (ed.) Brasília, Brazil, 2006, ISSN 19180-1114, pp. 12. “Apologia ou ao fato criminoso são alguns dos delitos apontados pelo Cientista em sua obra”, pp. 124.

[xviii] Definição de cybercrime: “We will define cybercrime as a special category of criminal acts that can only be executed through the utilization of computer and network technologies. Spinello, Richard A. “CyberEthics: Morality and Law in Cyberspace”, pp. 192.

[xix] Disponível em www.itnews.com.au/News/46333.cyberterrorists-storm-second-life.aspx. Acesso Set/07.

[xx] BALKIN, Jack M.; NOVECK, Beth Simone. *“The State of Play: law, games, and virtual worlds”*. New York: New York University Press, 2006, pp. 3.

[xxi] Disponível em <http://www.australianit.news.com.au/story/0,24897,22161699-15306,00.html> – Acesso Ago/2007.

[xxii] Report Mainz. “InternetspieleTummelplatz für Kinderpornografie - Moderation Fritz Frey - Peter Vogt, Oberstaatsanwalt Halle: »Wir werden versuchen diese Person namhaft zu machen. Sollte uns das gelingen, hat die Person mit einem Strafverfahren wegen Drittbesitzverschaffung von Kinderpornografie zu rechnen, und dieser Straftatbestand wird mit Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren geahndet.« Erstmals wird strafrechtlich ermittelt in Sachen Kinderpornografie und Second Life. Doch die virtuelle Welt wächst weiter, Tag für Tag. Inzwischen hat Second Life über sechs Millionen Mitspieler.“ Disponível em <http://www.swr.de/report/-/id=233454/nid=233454/did=2060062/1h0wega/index.html> - Acesso Ago/2007.

[xxiii] “Il est possible que les lois contre la pornographie enfantine dans d’autres pays aient pour effet d’interdire les jeux autorisant les rapports sexuels virtuels avec des enfants virtuels. En Australie, selon les déclarations de Connor O’Brien, président de la section de droit pénal de l’Institut de droit de Victoria, dans *The Age* (journal de Melbourne), le développeur de Second Life est passible de poursuites compte tenu de la diffusion d’images d’enfants dans un contexte sexuel”. (...) Il est probable que toute cette publicité autour de la pédophilie virtuelle dans Second Life soit axée sur la mauvaise cible. Les jeux vidéo font l’objet de véritables contrôles judiciaires, non pas quand ils permettent aux individus de faire des choses qui, dans la vraie vie, seraient condamnables, mais quand on peut raisonnablement conclure qu’ils risquent d’accroître la criminalité dans le monde réel. A l’heure actuelle, les preuves en la matière sont plus fortes pour les jeux qui engendrent la violence que pour les réalités virtuelles qui autorisent la pédophilie. “ Vices virtuels by Peter Singer –Disponível em <http://www.project-syndicate.org/commentary/singer26/French> - Acesso Ago/2007.

[xxiv] Magnitud de la pornografía infantil – “Las investigaciones de la policía federal argentina afirman que más de 2 millones de personas se conectan a sitios de pornografía infantil – y en dos minutos, es posible acceder a 1.400 imágenes de pornografía infantil. • Protégeles, una ONG europea creada para rastrear y remover pornografía infantil del Internet, recibió 28.900 denuncias e identificó 1.800 comunidades en el mundo de abusadores de niños entre el 2001 y el 2004. • La Internet Watch Foundation (Fundación para la Vigilancia de Internet) informó que en el 2003, recibió reportes sobre 13 newsgroups potencialmente ilegales, 24 newsgroups que regularmente hospedan imágenes de abuso infantil, así como 33 sitios de pago-para-ver (pay-per-view) y 66 sitios Web comunes que hospedaban semanalmente imágenes potencialmente ilegales de abuso infantil. • En el 2003, investigadores del Reino Unido reportaron que durante las seis semanas que monitorearon Internet, encontraron 140.000 imágenes de abuso infantil expuestas durante ese tiempo. • Un estudio del Servicio Aduanero de los Estados Unidos realizado en el 2001 encontró 100.000 sitios en Internet relacionados con la pornografía infantil. Ese mismo año, una compañía norteamericana productora de software de filtro, N2H2, reportó 231 sitios de pornografía infantil nuevos en línea cada mes – o cerca de ocho sitios por día – aunque algunos sitios desaparecieron durante los seis meses que duró el estudio. • Luego de un año revisando más de un millón de páginas Web por día, la compañía de tarjetas de crédito Visa informó haber identificado 400 sitios identificados como poseedores de pornografía infantil. El estudio formó parte de las acciones de la compañía para contrarrestar el uso de Visa en la venta de pornografía ilegal. • La policía inglesa dijo al diario The Guardian que en el 2003 el tamaño del tráfico de imágenes ilegales a través del peer2peer empequeñeció a casi todos los demás abusos a niños encontrados en la red. • En Lincolnshire, Reino Unido, un hombre fue encontrado con 450.000 imágenes pornográficas de niños. Otro hombre en Nueva York poseía un millón”. Disponível em <http://nopornoinfantil.blogspot.com/2007/04/utilizacin-de-nios-y-nias-en-pornografia.html> - Acesso em Abril/2007.

[xxv] Revista Exame Informática. “FBI faz busca a cassinos do Second Life”. Disponível em meio eletrônico no endereço: <http://exameinformatica.clix.pt/noticias/internet/214975.html> - Acesso Jun/07.

[xxvi] Obtido por meio eletrônico as últimas informações e mais completas sobre o CATS, a Microsoft Brasil e a Polícia Federal se unem para lançar a versão local do CETS – Child Exploitation Tracking System (pronuncia-se “KÉTS”) ou Sistema de Rastreamento de Exploração Infantil, um projeto internacional cujo objetivo é o de combater a exploração on-line de crianças. A ferramenta irá permitir que a força policial brasileira se torne ainda mais efetiva em sua luta neste crime abominável e que não respeita fronteiras. Disponível em <http://www.s2.com.br/scripts/release.asp?clienteId=361&relea seId=19484>. Acesso Ago/07.



Regiane Alonso

Angeluci, advogada militante, graduada, pós-graduada em direito civil e mestranda do curso de Direito na Sociedade da Informação pelo Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas – UniFMU. E-mail: reangeluci@uol.com.br



Coriolano Aurélio de

Almeida Camargo Santos, advogado militante, graduado, pós-graduado e mestrando do curso de Direito na Sociedade da Informação pelo Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas – UniFMU. Nomeado por Decreto do Senhor Governador do Estado de São Paulo em 2.005, exerce o cargo de Juiz da Quarta Câmara Efetiva do Egrégio Tribunal de Impostos e Taxas da Secretaria dos Negócios da Fazenda do Estado de São Paulo (2006/2007). Membro do Conselho Consultivo e Técnico Científico do ICYber-ICoFCS-IBTCE, maior evento de Tecnologia, Sistemas de Segurança da Informação e Investigação de Crimes Cibernéticos e Eletrônicos

da América Latina e um dos maiores do mundo. www.iccyber.org. E-mail: coriolano@almeidacamargo.com.br.