

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE GOIÁS UNIGOIÁS
PRÓ-REITORIA DE ENSINO PRESENCIAL – PROEP
SUPERVISÃO DA ÁREA DE PESQUISA CIENTÍFICA – SAPC
CURSO DE DIREITO

OS CRIMES VIRTUAIS E A EFICÁCIA DA REGULAMENTAÇÃO BRASILEIRA

ORIENTANDO: LUCAS RODRIGUES DA SILVA E SOUSA
ORIENTADORA: PROF^a Ma. ÉVELYN CINTRA ARAÚJO

GOIÂNIA
JUNHO/2021

LUCAS RODRIGUES DA SILVA E SOUSA

OS CRIMES VIRTUAIS E A EFICÁCIA DA REGULAMENTAÇÃO BRASILEIRA.

Artigo Científico apresentado ao curso de Direito do Centro Universitário Goiás – UNIGOIÁS como pré-requisito para a obtenção do título de bacharel.

Professora Orientadora: Ma. Évelyn Cintra Araújo.

GOIÂNIA
JUNHO/2021

Trabalho final de curso apresentando e julgado como requisito para a obtenção do grau de bacharelado no curso de Direito do curso do Centro Universitário de Goiás – UNIGOIÁS na data de 18 de junho de 2021.



Prof.a M.a Evelyn Cintra Araújo (Orientadora)
Centro Universitário de Goiás - UniGoiás

Prof./Prof.a. Dr./Dra. M.e/M.a Esp. Nome do/a examinador/a
Instituição do/a Examinador/a

“NÃO CONSIGO”, duas palavras que foram elididas do meu vocabulário, graças a meus pais, que desde o meu nascimento, me deram apoio para realizar meus sonhos, jamais me deixando desistir.

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, agradeço a Deus, por me dar sabedoria para a feitura deste trabalho.

Agradeço a meus pais, que sempre me apoiaram em meus projetos e sonhos, nunca me deixando desistir me dando força e apoio, desde o dia que vim ao mundo.

Agradeço as minhas orientadoras e Professoras Pós-doc. Hulda Silva Cedro Da Costa, e Ma. Évelyn Cintra Araújo que me auxiliaram na caminhada de construção desse trabalho.

Agradeço a meus amigos, colegas, a todos que me deram forças para não desistir.

“Quem teme ao Deus eterno e é humilde consegue riqueza, prestígio e vida longa” Provérbios 22, 04

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
1 DA INTERNET E DOS CRIMES VIRTUAIS	09
1.1 CONCEITO DE MUNDO VIRTUAL	09
1.2 ORIGENS DOS CRIMES VIRTUAIS	10
1.3 CLASSIFICAÇÃO DOS CRIMES VIRTUAIS E SEUS ASPECTOS GERAIS	11
1.3.1 Crimes virtuais impróprios	11
1.3.2 Crimes virtuais próprios	11
1.4 AGENTES PRATICANTES DE CRIMES VIRTUAIS	11
1.4.1 Sujeito ativo	12
1.4.2 Sujeito passivo	12
2 REGULAMENTAÇÃO DOS CRIMES VIRTUAIS	13
3 EFICACIA DA REGULAMENTAÇÃO DOS CRIMES VIRTUAIS	14
CONCLUSÃO	18
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	19

OS CRIMES VIRTUAIS E A EFICÁCIA DA REGULAMENTAÇÃO BRASILEIRA

LUCAS RODRIGUES DA SILVA E SOUSA¹

RESUMO

Com o avanço da tecnologia cada vez mais rápido, é necessário um estudo sobre suas mudanças, estudo esse para que novas mudanças não deixem o Direito defasado, podendo assim proteger todos os usuários de novas tecnologias, no caso em questão, aborda brevemente a evolução do mundo virtual, os pensamentos e conceitos que geraram essa nomenclatura, mais adiante é abordado também o conceito do que são os crimes virtuais, os praticantes desses crimes e também aborda quem são as vítimas desses crimes. É abordado também, as legislações do mundo virtual e da internet, mostrando as leis que estão em vigência hoje e aprofundando um pouco no surgimento da Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012, conhecida também como Lei Carolina Dieckmann, e, por fim, é apresentado se as leis que regem e regulamentam o mundo virtual, são realmente eficazes, mostrando se elas estão em constante mudança, acompanhando a evolução do mundo virtual. Foi empregado para a realização desse trabalho a metodologia de análises bibliográficas, utilizando materiais como: artigos científicos, leis, livros, doutrinas e reportagens.

Palavras-chave: Mundo virtual. Cibercrimes. Cibercultura. Internet. Hackear. Marco civil da internet no Brasil.

INTRODUÇÃO

Com a evolução da humanidade, a adaptação dos recursos que eram utilizados, se tornava cada vez mais essencial, pois deveriam acompanhar o ritmo do progresso humano, esses recursos facilitavam as tarefas diárias trazendo cada vez mais uma comodidade para efetuá-las. Como exemplo de evolução e adaptação, pode-se usar o “Fordismo”, que teve o seu surgimento no ano de 1914, esse sistema fora criado para reduzir e otimizar a quantidade de tempo e recursos gastos para a produção de veículos.

Trazendo essa evolução dos recursos para o contexto atual é de-se observar que a tecnologia moderna está presente no nosso dia a dia, e é de certa forma indispensável, pois como já sabemos a tecnologia acompanha a nossa evolução, após estamos cientes de tais fatos chegamos por fim ao ponto abordado nesse trabalho, que tem como intuito saber se a legislação acompanha essas mudanças da tecnologia, regulamentando e protegendo os

¹ Acadêmico do Curso de Direito do 9º período no Centro Universitário de Goiás - UNIGoiás

usuários da mesma, para que evite a prática de crimes nesse meio, conhecido por mundo virtual.

A análise do presente trabalho tem como objeto de estudo a eficácia da regulamentação brasileira com relação aos crimes virtuais, crimes esses que são relativamente novos olhando pelo lado histórico e o tempo de existência do mundo virtual, também conhecido por internet, é abordado com objeto de estudo leis como a Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012, conhecida também como lei Carolina Dieckmann, Lei nº 8.078 de 11 de Setembro de 1990 e Lei nº 12.965, de 23 abril de 2014, que é conhecida como o marco civil da internet. Além das leis mencionadas acima, fora abordado também, doutrinas, reportagens, artigos científicos, livros, com o intuito de colher o máximo de informações acerca do assunto.

Na primeira seção, é abordado os conceitos básicos de mundo virtual, trazendo conceitos de um grande estudioso do assunto Pierre Lévy, conceitos esses retirados de uma de suas grandes obras “Cibercultura”. É abordado também as origens dos crimes virtuais trazendo relatos do primeiro crime virtual já documentado, é trazido à tona a classificação dos crimes virtuais, especificando em próprios e impróprios, levantando ao tema também aqueles que praticam e os que sofrem esses tipos de crimes, separando em sujeitos ativos e passivos.

Adentrando mais ao tema, mais precisamente na segunda seção, é abordado as leis que hoje regulam o mundo virtual, especificando o marco civil da internet, e dando também um aprofundamento na criação da lei conhecida por Lei Carolina Dieckmann, é abordado adiante a LGPD “Lei geral de proteção de dados”, e o que ela protege, com base em doutrina da, Dr. Patrícia Peck Garrido Pinheiro, essa pioneira no assunto de Direito digital no Brasil.

E por fim na última seção, chegamos ao ponto principal do tema do trabalho, na terceira seção, onde é mencionado crimes virtuais que foram cometidos, e adentramos nas ações que foram feitas pela justiça para prevenir essas práticas de crimes, analisando se existe ou não uma eficácia da legislação, com relação aos crimes virtuais.

1 DA INTERNET E DOS CRIMES VIRTUAIS

1.1 CONCEITO DE MUNDO VIRTUAL

Mundo virtual ou Ciberespaço é a “comunicação aberta pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”, como afirma Pierre Lévy (1999, p.92), em sua obra “Cibercultura”, ou seja, um computador pode se comunicar com outro,

independente da distância, podendo assim mandar informações e recebê-las. De acordo com Pierre Lévy (1999), um grande exemplo dessa comunicação seria o fato de um pequeno computador que não tenha potência e nem a capacidade para realizar alguma tarefa, se conecte com um computador maior e capaz de realizá-la, independente da distância, fazendo que, assim solucione a atividade em questão de maneira rápida e eficiente. “Do ponto de vista estritamente técnico, não é mais necessário ter um grande computador no local, basta que a potência de cálculo esteja disponível em algum lugar no ciberespaço” (LÉVY, 1999, p.93).

Podemos levantar o fato que o mundo virtual é formado por informações públicas e privadas que se encontram no ciberespaço, que estão virtualmente e imediatamente ao alcance dos usuários que as necessitam, uma vez que foram feitas *upload* dessas informações. Dando a possibilidade para um usuário acessar textos, vídeos, livros, e qualquer outro tipo de informação de qualquer lugar do mundo, de maneira instantânea, como por exemplo: não há necessidade de fazer a “revelação” de uma foto para vê-la a qualquer momento, basta apenas fazer um *upload* para a internet, e terá acesso a ela a qualquer hora, desde que haja conexão com a mesma.

A comunicação ficou mais imersiva com o mundo virtual, conhecido também como internet, dando uma base de dados imensurável para os usuários, levando pessoas onde jamais conseguiriam ir acessando informações com apenas um clique de um botão, aprimorando o entretenimento, solucionando problemas, sem precisar se deslocar do lugar onde se encontra, digo, um deslocamento de maneira física, tornado tudo mais rápido e eficiente.

O mundo virtual ou ciberespaço trouxe o conforto a quem o usa, levando mensagens de maneira instantânea a outro ponto independente da sua localização, trazendo benefícios imensuráveis a população mundial, mas também trouxe malefícios, principalmente para usuários que não tinham e não tem um vasto conhecimento sobre o ciberespaço, levando alguns navegadores a sofrerem violência virtual, fraudes, golpes e muitos outros tipos de atrocidades, que podem ser cometidas nesse meio.

1.2 ORIGEM DOS CRIMES VIRTUAIS

Com o avanço das tecnologias, e o uso da internet se tornando cada vez mais comum, também foram aparecendo, novas maneiras de comunicações, novas maneiras de fazer transações de dados, salvar informações para poder acessar a qualquer momento. Mas como é de se saber, juntamente com o avanço, facilidades e melhoria de comunicação que era trazido pela rede “internet”, também viria alguns malefícios, que no caso em questão, é o surgimento

dos crimes virtuais.

Os primeiros casos a serem relatados de crimes virtuais, ou crimes informáticos como eram conhecidos, foi no século XX, mais precisamente no ano de 1960, nesse período foram dadas as primeiras distinções desta nova modalidade de crimes. Esses crimes tinham como foco na maioria das vezes a prática de atos para sabotagem de sistemas e também de computadores.

No fim da década de 1990, os crimes praticados por meio de dispositivos eletrônicos conectados à uma rede “internet”, foi denominado de “Cibercrime”, que tem a origem do inglês, “*Cybercrime*” Esse termo teve origem na cidade de Lyon na França; tempo depois da reunião de um subgrupo das nações do G8, reunião esta que visava maneiras e métodos para combater as práticas ilícitas cometidas na internet, grupo este conhecido por Lyon. O termo “Cybercrime” foi utilizado para mencionar de maneira ampla os diversos crimes cometidos por meio da internet. (PERRIN, 2006)

O conceito do termo cibercrime é dado pela prática de atividades e atos com ligações diretas a internet, sendo esses atos praticados de maneiras ilícitas, que consiste nos crimes de: fraude à segurança de computadores, sistemas de comunicação e redes corporativas. Levando a conclusão de que os crimes cibernéticos é a prática de atos ilegais realizados por meio do uso de computadores ou aparelhos conectados à internet.

Essa espécie de crime é basicamente os crimes tipificados no âmbito do Código Penal Brasileiro no Decreto-lei nº 2.848/1940 onde tipifica os atos praticados no ambiente virtual, ou que estejam ligados de alguma maneira envolvendo informações digitais, por meio de dispositivos físicos, conectados a uma rede “internet”, esses dispositivos são: celulares, smartphones, tablets, computadores, dentre outros. Os crimes mais comuns praticados nesse âmbito são os crimes de espionagem; roubo de dados e informações; pornografia infantil; pirataria de programas, software, filmes, jogos e outros; crimes contra a honra, por exemplo: difamações, calúnia dentre outros.

1.3 CLASSIFICAÇÃO DOS CRIMES VIRTUAIS E SEUS ASPECTOS

A maneira que Ivette Senise Ferreira (2005, p. 261) classificou o conceito de crimes virtuais, é um dos mais aceitos dividindo os crimes virtuais em duas espécies, os crimes virtuais impróprios e os crimes virtuais próprios.

(...) Atos dirigidos contra um sistema de informática, tendo como

subespécies atos contra o computador e atos contra os dados ou programas de computador. Atos cometidos por intermédio de um sistema de informática e dentro deles incluídos infrações contra o patrimônio; as infrações contra a liberdade individual e as infrações contra a propriedade imaterial.

Essa divisão dada por ela é para uma melhor compreensão do tema em questão, pois sabendo diferenciar os tipos de crimes cometidos traz uma facilidade em analisar as tipificações uma a uma, trazendo uma melhor explicação dos crimes virtuais, sendo próprios e impróprios.

1.3.1 Crimes virtuais próprios

Crimes virtuais próprios são aqueles que desde o início de sua prática até o final, tem como ambiente necessariamente os computadores, aparelhos conectados à internet ou alguma rede de dados, e tem com o próprio sistema tecnológico usado como objeto e meio para a execução dos crimes dessas classes. Este tipo de crimes não está presente apenas na invasão de dados não autorizados, mas também é considerado toda a interferência nos dados informatizados, como os crimes de invasão a dados armazenados em computadores ou dispositivos tecnológicos, com o intuito de modificação, inserção de novos dados falsos, ou com o intuito de atingir de maneira direta os próprios software e hardware de algum dispositivo.

1.3.2 Crimes virtuais impróprios

Já nos crimes virtuais impróprios, tem como necessária a utilização de computadores ou outros aparelhos tecnológicos, para a prática que não atinge apenas outros computadores, softwares e hardwares, mas é utilizado como um instrumento, uma ferramenta que realizará condutas ilícitas que causam danos aos bens jurídicos tutelados.

1.4 AGENTES PRATICANTES DE CRIMES VIRTUAIS

No âmbito jurídico, sempre existe a figura de quem pratica um ato, e que a quem sofre o ato, ou seja, sempre serão bem definidos os sujeitos ativos e os sujeitos passivos, mas quem são esses sujeitos no assunto, crimes virtuais?

1.4.1 Sujeito ativo

O significado da palavra hacker a peça-chave para a explicação de quem é o sujeito ativo nos crimes virtuais. “Hackear é um termo amplamente aceito como a causa dessas inseguranças cibernéticas, que variam desde atividades irritantes, mas relativamente inócuas, de jovens brincalhões até sofisticados ataques intencionais e prejudiciais promovidos por atores do Estado e hábeis criminosos.” (MCCLURE, KURTZ, 2014, p. 13). São pessoas com o conhecimento elevado na área da informática, capazes de entrar em quaisquer sistemas para furtar informações dados ou danificar software, computadores, e até mesmo atingir a vida pessoal de suas vítimas, praticando crimes com cyberbullying, que é o ato de agressões contínuas, mesmo que no mundo virtual, insultos, racismo, dentre outros.

Conforme o dicionário Michaelis (2021, s/p), hacker é o: “Indivíduo que se dedica a entender o funcionamento interno de dispositivos, programas e redes de informática com o fim, entre outras coisas, de encontrar falhas em sua segurança ou conseguir um atalho inteligente que possa vir a resultar em um novo recurso ou ferramenta.”, mas o termo hacker é o termo que é usado para dar título a um tipo desses criminosos, tendo também outras classificações e intitulações, como: *crackers*, *phreaker*, *carder*, dentre outros.

1.4.2 Sujeito passivo

Conforme a explicação de Nucci (2017), fica bem claro de determinar o sujeito passivo nos crimes virtuais, que são pessoas físicas ou jurídicas, ou até mesmos entidades públicas, que tenha seu bem jurídico violado por terceiros de má fé “Sujeito passivo é o titular do bem jurídico protegido pelo tipo penal incriminador, que foi violado” (NUCCI, 2017, p. 277).

Nos crimes virtuais todos estão sujeitos a serem sujeitos passivos, pois há de certa forma uma facilidade na ocultação dos rastros do crime, levando assim uma não punição dos sujeitos ativos. Por conta disso que existem leis que regulamentam o mundo virtual, e defendem o direito tutelado de cada cidadão.

2 REGULAMENTAÇÃO DOS CRIMES VIRTUAIS

Desde os primórdios da humanidade, existem leis que regulamentam e colocam

ordem no convívio em sociedade, como por exemplo o Código de Hamurabi, que é um compilado de 282 (duzentas e oitenta e duas) leis da Babilônia antiga, e que tinha por finalidade uma melhor administração da cidade da Babilônia. Já as leis nos atuais têm a mesma finalidade, mantendo sempre a ordem no convívio em sociedade.

A aplicação de legislações no mundo virtual é de extrema importância pois antes da regulamentação da mesma o mundo virtual “internet” era um território onde muitos pensavam que poderia ser praticado qualquer ato sem ser aplicado nenhuma punição, mas muito pelo contrário, existem leis quem regularizam o uso da internet e os atos que são praticados nela, um exemplo é o da Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012.

Intitulada de Lei Carolina Dieckmann, essa lei promoveu alterações no Código Penal Brasileiro, onde tipificando os delitos e crimes informáticos tais como: “Invasão de dispositivo informático; Interrupção ou perturbação de serviço telegráfico, telefônico, informático, telemático ou de informação de utilidade pública; Falsificação de documento particular e Falsificação de cartão”. Como o meio de compra no ambiente virtual foi se tornando cada vez mais uma rotina também foi necessária a alteração e inclusão de novos dispositivos ao Código de Defesa do Consumidor, Lei nº 8.078 de 11 de setembro de 1990, tais alterações vieram por meio do Decreto nº 7.962, de 15 de Março de 2013, que regulamentou o Código de Defesa do Consumidor para dispor sobre a “contratação no comércio eletrônico, abrangendo informações claras a respeito do produto, serviço e do fornecedor, atendimento facilitado ao consumidor e respeito ao direito de arrependimento”. Essa abrangência que o Decreto supracitado trouxe ao CDC foi de extrema necessidade, pois deu ao cidadão a segurança que faltava para participar desse comércio digital cada vez mais.

Tem-se também a Lei nº 12.965, de 23 abril de 2014, que é conhecida como o marco civil da internet. Trouxe vários princípios, direitos, deveres e garantia para o uso da internet no Brasil. Tanto para provedores de conexão, provedores de aplicação e usuários da rede de internet. Também é conhecida como a constituição da internet “Esta Lei estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil e determina as diretrizes para atuação da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios em relação à matéria”, como descrito no seu artigo 1º. De acordo com (MACIEL, 2012, p. 1) trazendo para os dias atuais, essa legislação embora seja exclusivamente de caráter cível, causou não só revérberos na esfera cível, mas também na esfera criminal.

(...) Uma legislação civil para a internet não pode deixar de estabelecer os limites da responsabilidade dos provedores de conexão e conteúdo, e questões relacionadas à guarda de dados, definindo o tempo que deverão armazená-los. Tais pontos são

fundamentais. O primeiro por permitir a inovação e o empreendedorismo no meio digital, visto que ao empreendedor será facilitada a contabilização dos riscos jurídicos de seu negócio e assim adotar medidas preventivas. O segundo ponto, guarda de dados, é relevante pelo fato de tais registros serem fundamentais para identificação de usuários, sejam para produção de prova civil ou mesmo para subsidiar investigação criminal. (MACIEL, 2012, p. 1).

Chegando ao ano de 2018 no dia 14 de agosto, houve também a publicação da Lei 13.709, lei essa que dispõe sobre a tratativa dos dados pessoais, também nos meios digitais, sendo eles de pessoas físicas ou de pessoas jurídicas tanto de direito público ou direito privado, esta lei tem o como fito o paládio dos direitos fundamentais de liberdade e de privacidade, também tem o objetivo de salvaguardar o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural.

Uma das grandes doutrinadoras dessa matéria, a LGPD “Lei geral de proteção de dados”, é a Doutora em Direito Internacional da Propriedade Intelectual aplicado à Inteligência Artificial pela universidade de São Paulo, Dr. Patricia Peck Garrido Pinheiro (2021), em uma de suas obras, ainda afirma que existe uma grande jornada a ser percorrida, para a conformidade completa às novas regulamentações de proteção de dados pessoais. Ou seja, existe um longo caminho a ser percorrido no Direito digital, mas por outro lado, deixa bem claro que nos temos uma “estrutura robusta” exclusivamente em instituições financeira, com várias camadas para proteção de dados, mas também é necessário não só um fortalecimento dessas estruturas, e sim tem que haver uma mudança cultural, mas algo como isso leva bastante tempo.

3 EFICACIA DA REGULAMENTAÇÃO DOS CRIMES VIRTUAIS

Para se dizer que uma regulamentação, norma ou lei é eficaz, é necessário saber se ela tem a capacidade de realização dos efeitos sociais pelas quais fora elaborada, mas essa lei, norma ou regulamentação, só terá essa capacidade se estiver adequada as realidades sociais, adaptada as necessidades daqueles favorecidos por ela. Como afirma Afonso da Silva (2007, p.66).

(...) Eficácia é a capacidade de atingir objetivos previamente fixados como metas. Tratando-se de normas jurídicas, a eficácia consiste na capacidade de atingir os objetivos nela traduzidos, que vêm a ser, em última análise, realizar os ditames jurídicos objetivados pelo legislador. (...) O alcance dos objetivos da norma constitui a efetividade.

(...) Uma norma pode ter eficácia jurídica sem ser socialmente eficaz, isto é, pode gerar efeitos jurídicos, como, por exemplo, o de revogar normas anteriores, e não ser efetivamente cumprida no plano social.

Tendo isso em consideração, podemos analisar se a regulamentação dos crimes virtuais tem de fato eficácia atualmente.

No ano 2012 no mês de maio, a atriz Carolina Dieckmann, teve fotos pessoais íntimas roubadas de seu computador pessoal, o crime foi praticado por um hacker, que após a invasão e o roubo, ameaçou e extorquiu a atriz em um valor de R\$ 10 mil reais para a não publicação das fotos. No caso em questão a atriz não aceitou a exigência que o criminoso havia pedido e teve suas fotos publicadas na internet.

Esse caso teve imensa repercussão nacional, sendo comentado nas televisões, jornais e sendo caso de discussão popular sobre esse tipo de prática ser considerada criminosa. É de se considerar que o ato de invasão de ambiente virtual e a subtração de dados pessoais, já era nessa época considerado crime, mas não existia norma específica sobre o assunto, não tendo assim uma pena para o agente praticante. Tendo em consideração esses fatores a atriz fez uma denúncia do fato e se juntou em uma luta para que os acontecimentos que ela sofreu, juntamente com o de diversas outras pessoas fossem tipificados e tratados como crimes, sendo o agente ativo punido de maneira adequada.

Após abraçar a causa de maneira fastidiosa, em 30 de novembro de 2012, houve a publicação da Lei 12.737, lei essa que recebeu um nome extraoficial de “Lei Carolina Dieckmann”. Essa lei trouxe a tipificação criminal de delitos informáticos e altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 o Código Penal. A partir desse momento os delitos informáticos passaram a ser punidos de maneira devida.

Pode-se pensar que levando em consideração a criação da lei 12.737 foi uma eficácia de grande menção para a lei brasileira, mas pelo contrário, os crimes virtuais já aconteciam a muito tempo no Brasil, sendo só tipificados no ano de 2012, essa demora é ainda citada por Eudes Quintino, em um de seus trabalhos sobre a Lei Carolina Dieckmann

A sociedade reclamou a tutela penal da intimidade cibernética durante muito tempo. E com razão. Muitas outras intimidades foram protegidas, tais como a inviolabilidade de domicílio, o sigilo epistolar, o sigilo das correspondências e das comunicações, sigilos das comunicações telefônicas, sigilo bancário e outros. E no mundo digitalizado há a mesma necessidade de se erguer muros protetores.

Como vemos em sua citação, ouve sim demora nessa tipificação demora essa que trouxe grandes problemas oportunizando que vários infratores praticassem esses crimes, e saíssem impunis, sem qualquer medida para combater os atos praticados.

Com a criação da Lei 12.737 de 20 de novembro de 2012, houve a emenda do código penal, tipificando essas novas condutas criminais e alterando outras, não foi trazido grandes

alterações ao ordenamento jurídico já existente, e também não foi a solução definitiva sobre a questão de crimes virtuais, mas pode-se considerar que essas mudanças foram um avanço de grande valor para uma diminuição da prática de delitos virtuais, Conforme é dito por Crespo na obra Crimes digitais, demonstrando a importância das sanções que a legislação trouxe com relação as punições anteriores a ela “Se eu invadissem uma máquina e me valesse de informações confidenciais para ter um proveito financeiro, eu poderia responder por concorrência desleal, por extorsão, mas não pela invasão” (CRESPO, 2013, p. 59,). Essa nova legislação também trouxe à tona uma discussão sobre os bens jurídicos no mundo virtual.

Já no ano de 2014 veio à tona a Lei nº 12.965 de 23 de abril de 2014, lei essa conhecida por marco civil da internet no Brasil. Ela estabeleceu os princípios, garantias, direitos e deveres para os usuários de internet no Brasil, como por exemplo: um dos deveres que os provedores de internet, aplicativos dentre outros tem, é a obrigação de guardar os dados dos usuários que acessaram aquele sistema. Pensando por um lado, essa obrigatoriedade de guardar dados do usuário é uma forma de monitoramento contínuo de quem usa a internet, invadindo assim a sua privacidade. Mas, na verdade, esses dados que foram guardados só seriam utilizados no caso de alguma investigação, para solucionar um certo crime. Essa guarda de dados deve ser feita pelo prazo de 1 (um) ano, podendo ser prorrogada por prazos superiores desde que se enquadre no §2º do art. 13 da lei supracitada.

A guarda de dados e registros foi uma de muitas obrigações que a Lei 12.965 trouxe, juntamente com a proteção dos registros, dados pessoais e de comunicações privadas, trazendo também as sanções que se ocorreriam no caso de descumprimento dessas ordens, desde multas até a proibição do exercício das atividades referentes a essa lei. Esse sim foi um grande avanço na legislação, pois a proteção dos registros e dados pessoais, garantiu ao usuário uma grande segurança na navegação pela internet.

Quando foram criadas as leis mencionadas, os bens jurídicos tutelados por elas estavam sim amparados legalmente, mas conforme já fora visto sabemos que uma lei eficaz deve acompanhar as mudanças do tempo e dos grupos pela qual essas leis foram criadas. Tendo em vista tais fatores, é de se pensar que no momento em que foram criadas essas regulamentações, elas eram sim eficazes, mas deve se ressaltar que a tecnologia se altera constantemente, e a não alteração das leis que estão em vigência as tornam defasadas e inúteis a nova realidade.

Ou seja, a regulamentação do mundo virtual no Brasil deve sofrer alterações, pois dá maneira que se encontra hoje, deixou várias brechas e lacunas que podem ser burladas por criminosos, como um exemplo de brechas que foram deixadas mesmo após a legislação,

temos o caput do art. 154-A do Código Penal um dos que foram alterados pela Lei Carolina Dieckmann, onde traz o termo “invasão” termo esse que ficou de maneira dúbia, pois de acordo com Wanderlei José dos Reis, o termo “invadir”, exprime, conforme com o Dicionário Aurélio, é o ato de “entrar à força, apoderar-se violentamente”, e, a julgar pela redação do novel artigo, somente se configuraria o crime se o agente acessasse o sistema de informática à força.” Conforme ele descreve em sua obra “Delitos cibernéticos: implicações da Lei nº 12.737/12”. para que se haja segurança ao se tratar do tema, a solução seria a criação de normas específicas, tendo discussões contínuas para que essa norma não se torne defasada, protegendo sempre o usuário de boa-fé do mundo virtual.

CONCLUSÃO

Levando em consideração que o assunto abordado neste trabalho é extrema atualidade, chegasse à conclusão de que a tecnologia, internet, mundo virtual são termos e expressões que nunca vão sair do nosso vocabulário, ou seja, esse assunto nunca vai se tornar defasado, pois como fora visto a tecnologia sempre está se alterando, sempre está em constante mudança, trazendo novidades para nosso cotidiano, fazendo com que a legislação dessas tecnologias se torne sempre necessárias.

Na primeira Seção foi abordada a origem do mundo virtual, trazendo à tona as nomenclaturas que são utilizadas e o seu avanço para os dias atuais, foram abordados também a origem dos crimes praticados no mundo virtual, descrevendo como era a prática desses crimes, explicando como surgiu o conceito de Cibercrime e demonstrando o motivo que ele era utilizado, chegando na parte dos agentes praticantes dos crimes virtuais, onde se foi diferenciando os sujeitos, que é trazido como sujeito ativo e passivo e especificando cada um deles.

Ademais na segunda seção, foram abordadas as leis que hoje regulamentam o mundo virtual no Brasil, levantando alguns motivos da criação dessas normas e apresentando também alguns delitos e crimes que essas leis regulamentam, as legislações levantadas nessa seção elas: Lei nº 12.965, de 23 abril de 2014, Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012, Decreto nº 7.962, de 15 de março de 2013 e Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, foi trazido à tona os benefícios que essas regulamentações trouxe para os usuários do ambiente virtual, dando segurança jurídica em diversos aspectos.

Na seção final dessa pesquisa, foi levantado uma hipótese onde questiona se a legislação que hoje regulamenta os crimes virtuais no Brasil tem de fato eficácia para

amparar todos os usuários de um ambiente virtual, trazendo segurança jurídica na proteção de dados pessoais, ou até mesmo a segurança para a prática de um negócio por meio de *E-commerce*, que hoje é uma realidade no tempo em que vivemos.

Por final, o objetivo dessa pesquisa foi de levantar a questão que se há ou não de fato uma legislação eficiente no âmbito do mundo virtual, levantando pensamentos para que essa matéria legal não fique defasada, pois deve ser alterada de acordo com o avanço tecnológico, sempre acompanhado o desenvolvimento da tecnologia, avanço esse que deve ser acompanhado de maneira fastidiosa, para que um dia possamos ter uma legislação que ampare de maneira segura o usuário de boa-fé do mundo virtual.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10520**: Informações e documentação: citação em documentos: apresentação. Rio de Janeiro. 2002.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 14724**: Informações e documentação: trabalhos acadêmicos: apresentação. Rio de Janeiro. 2011.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**: Informações e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro. 2018.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6024**: Informações e documentação: referências: numeração progressiva das seções de um documento escrito: apresentação. Rio de Janeiro. 2003.

BARBOSA, Elson. **Método de produção criado por Henry Ford**. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/historia/fordismo>. Acesso em: abril de 2021

BARRETO, Erick Teixeira. **Crimes cibernéticos sob a égide da Lei 12.737/2012**. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/edicoes/revista-159/crimes-ciberneticos-sob-a-egide-da-lei-12-737-2012/>. Acesso em: março de 2021

BRASIL. **Lei Nº 12.737, de 30 de novembro de 2012**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/112737.htm. Acesso em: março de 2021

BRASIL. **Lei Nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm. Acesso em: março de 2021

CARNEIRO, Adenele Garcia. **Crimes virtuais: elementos para uma reflexão sobre o problema na tipificação** Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/edicoes/revista-99/crimes-virtuais-elementos-para-uma-reflexao-sobre-o-problema-na-tipificacao/>. Acesso em: fevereiro de 2021

CARPANEZ, Juliana. **Lei ‘Carolina Dieckmann’ representa ato de coragem, diz advogado da atriz.** Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2013/04/02/lei-carolina-dieckmann-representa-ato-de-coragem-diz-advogado-da-atriz.htm>. Acesso em: março de 2021

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE GOIÁS. **Manual técnico para elaboração de trabalhos acadêmicos do Centro Universitário de Goiás. Uni-Anhanguera.** / Renato de Oliveira Dering (Org.). Goiânia: Centro Universitário de Goiás, Uni-Anhanguera, 2020.

COLONISTA PORTAL – EDUCAÇÃO. **Eficácia da Lei.** Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/direito/eficacia-da-lei/20109#:~:text=A%20eficácia%2C%20no%20sentido%20jurídico,ajustada%20às%20necessidades%20do%20grupo>. Acesso em: março de 2021

CRESPO, Marcelo Xavier de Freitas. **Crimes Digitais.** São Paulo. Ed Saraiva. 2011, Acesso em: abril de 2021

DOS REIS, Wanderlei José. **Delitos cibernéticos: implicações da Lei nº 12.737/12.** Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/27641/delitos-ciberneticos-implicacoes-da-lei-n-12-737-12>. Acesso em: abril de 2021

FERREIRA, Ivette Senise. **Direito & Internet: Aspectos Jurídicos Relevantes.** 2 ed. São Paulo: Quartier Latin, 2005, p.261. Acesso em: fevereiro de 2021

FMP - Fundação Escola Superior do Ministério Público. **Lei Carolina Dieckmann: você sabe que a essa lei representa?.** Disponível em: <https://blog.fmp.edu.br/lei-carolina-dieckmann-voce-sabe-que-o-essa-lei-representa/>. Acesso em: março de 2021

LIMA, Ana Paula Moraes Canto; CRESPO, Marcelo; PINHEIRO, Patricia Peck. **LCPD Aplicada** 1ª edição. Acesso em: março de 2021

LIMA, Caio César. **Direito Digital e Eletrônico X Informática Jurídica.** Disponível em: <https://caiocesarlma.jusbrasil.com.br/artigos/182558205/voce-conhece-as-principais-leis-do-direito-digital-e-eletronico>. Acesso em: março de 2021.

MACIEL, Rafael Fernandes. **Marco civil da internet: o porquê, para o quê e omissões.** Jus Navigandi, Teresina, ano 17, n. 3333, 16 ago. 2012. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/22433/marco-civil-da-internet-o-porque-para-o-que-e-omissoes>.

MCCLURE, Stuart; Scambray, Joel; KURTZ, George. **Hackers expostos: segredos e soluções para a segurança de redes** 7ª edição. Acesso em: março de 2021

NASCIMENTO. Samir de Paula. **Cibercrime: Conceitos, modalidades e aspectos jurídicos-penais.** Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/internet-e-informatica/cibercrime-conceitos-modalidades-e-aspectos-juridicos-penais/>. Acesso em: fevereiro de 2021

NUCCI, Guilherme de Souza. **Curso de direito penal:** parte geral: arts. 1º a 120 do Código Penal. Rio de Janeiro: Forense, 2017. Acesso em: março de 2021

PERRIN, Stephaine. **O Cybercrime**. Disponível em: <http://vecam.org/article660.html>. Acesso em: março de 2021

QUINTINO, Eudes. **A nova lei Carolina Dieckmann**. Disponível em: <https://eudesquintino.jusbrasil.com.br/artigos/121823244/a-nova-lei-carolina-dieckmann>. Acesso em: abril de 2021

SILVA – José Afonso; **Aplicabilidade das Normas Constitucionais**; Ed. Malheiros; 8ª edição; 2012. Acesso em: abril de 2021

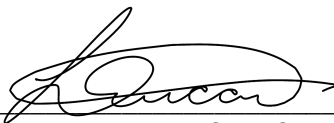
**TERMO DE CIÊNCIA E AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO DO PRODUTO
ACADÊMICO-CIENTÍFICO EM VERSÃO IMPRESSA E/OU ELETRÔNICA PELO CENTRO
UNIVERSITÁRIO DE GOIÁS - UNIGOIÁS**

Pelo presente instrumento, eu, Lucas Rodrigues da Silva e Sousa, enquanto autor(a), autorizo o Centro Universitário de Goiás – UNIGOIÁS a disponibilizar integralmente, gratuitamente e sem ressarcimentos, o texto “Os crimes virtuais e a eficácia da regulamentação brasileira”, tanto em suas bibliotecas e repositórios institucionais, quanto em demais publicações impressas ou eletrônicas da IES, como periódicos acadêmicos ou capítulos de livros e, ainda, estou ciente que a publicação poderá ocorrer em coautoria com o/a orientador/orientadora do trabalho.

De acordo com a Lei nº 9.610 de 19 de fevereiro de 1998, tomo ciência de que a obra disponibilizada é para fins de estudos, leituras, impressões e/ou *downloads*, bem como a título de divulgação e de promoção da produção científica brasileira.

Declaro, ainda, que tenho conhecimento da Legislação de Direito Autoral e também da obrigatoriedade da autenticidade desta produção científica, sujeitando-me ao ônus advindo de inverdades ou plágio, e uso inadequado ou impróprio de trabalhos de outros autores.

Goiânia, 08 de maio de 2021.



Lucas Rodrigues da Silva Sousa
Discente



Ma. Évelyn Cintra Araújo
Orientadora