

**VIOLÊNCIA DE GÊNERO NO METAVERSO:  
Desafios para a responsabilização penal**

**GENDER VIOLENCE IN THE METAVERSE:  
Challenges for criminal liability**

*Priscila Francielle dos Santos Knoop<sup>1</sup>*

*Flávia Giovana Ferreira Pereira<sup>2</sup>*

**RESUMO**

A presente pesquisa visa analisar a problemática da violência de gênero no metaverso, haja vista que a violência contra mulheres, inclusive a sexual é propagada contra a mulher dentro desses espaços virtuais, da mesma forma que ocorre no mundo físico. Contudo, cabe o questionamento se a violência sexual contra avatares-humanos no metaverso é considerada crime no ordenamento jurídico pátrio, e ainda, é necessário analisar quais os desafios para a responsabilização penal desses agressores. À vista disso, a escolha desse tema se justifica pela relevância social e jurídica que a criminalidade no metaverso apresenta, tendo em vista a constante evolução tecnológica de ferramentas imersivas, cominando na necessidade de se compreender e desenvolver mecanismos para prevenir e combater essa violência que causa danos psicológicos graves às vítimas. Para isso, utiliza-se de pesquisa bibliográfica, documental e exploratória. Ao longo do presente artigo é abordada a definição de metaverso, bem como um breve histórico do seu conceito. Em seguida, é analisada a problemática da violência de gênero no país, e em frente a isso são abordados os crimes de violência de gênero cometidos no metaverso. À vista disso, há uma reflexão sobre a dificuldade de responsabilização penal desses agressores em decorrência da (in)aplicabilidade de tipos penais existentes à alguns crimes, bem como as possíveis soluções para dirimir a problemática.

**Palavras-chave:** Metaverso. Violência de gênero. Criminalidade.

**ABSTRACT**

This research aims to analyze the issue of gender violence in the metaverse, given that violence against women, including sexual violence, is propagated against women within these virtual spaces, just as it occurs in the physical world. However, it is worth questioning whether sexual violence against human-avatars in the metaverse is considered a crime in the national legal system, and it is also necessary to analyze the challenges for the criminal accountability of these aggressors. In view of this, the choice of this theme is justified by the social and legal relevance

<sup>1</sup> Advogada, OAB/RS 126.046. Bacharel em Direito pela Ulbra Canoas/RS. Especialista em Psicologia Forense e Jurídica pela Unyleya e Pós-Graduanda em Direito Penal e Processo Penal pela FMP - Fundação Escola Superior do Ministério Público. E-mail: priscilaknoop.adv@gmail.com.

<sup>2</sup> Advogada, OAB/RS 124.019, Bacharel em Direito pela Universidade Ritter dos Reis, Campus Canoas/RS. E-mail: giovanaferreira.fvf@gmail.com.

that criminality in the metaverse presents, in view of the constant technological evolution of immersive tools, leading to the need to understand and develop mechanisms to prevent and combat this violence that causes severe psychological harm to victims. For this, it uses bibliographical, documentary and exploratory research. Throughout this article, the definition of metaverse is addressed, as well as a brief history of its concept. Then, the problem of gender violence is analyzed, and in front of that, crimes of gender violence committed in the metaverse are addressed. In view of this, there is a reflection on the difficulty of criminal responsibility for these aggressors due to the (in)applicability of existing criminal types to some crimes, as well as possible solutions to resolve the problem.

**Keywords:** Metaverse; Gender violence; Crime.

## 1 INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia, a sociedade tem presenciado a criação de novos ambientes virtuais, tais como o metaverso, que permite a interação entre usuários em um ambiente tridimensional, simulando a realidade de maneira muito próxima. Simplificadamente, o “metaverso é um mundo virtual com o ‘mundo real’ oferecendo experiências imersivas em 3D com potencial de provocar impactos significativos no trabalho, na educação, na saúde, e em diversas outras atividades sociais e econômicas” (KAUFMAN, 2022, p. 35).

Dessa forma, o presente artigo científico visa analisar a violência de gênero no metaverso, haja vista que a violência contra mulheres, inclusive a sexual é propagada contra a mulher dentro desses espaços virtuais, da mesma forma que ocorre no mundo físico. Nesse sentido, cabe o questionamento se a violência sexual no metaverso é considerada crime no ordenamento jurídico pátrio, e ainda, é necessário analisar quais os desafios para a responsabilização penal desses agressores.

À vista disso, a escolha desse tema se justifica pela relevância social e jurídica que a criminalidade no metaverso apresenta, tendo em vista a constante evolução tecnológica de ferramentas imersivas, cominando na necessidade de se compreender e desenvolver mecanismos para prevenir e combater essa violência que causa danos psicológicos graves às vítimas.

Diante desse contexto, o problema que norteia essa pesquisa consiste em compreender como a violência de gênero tem se manifestado no metaverso e quais são as implicações decorrentes dessas práticas, assim analisando o fenômeno e explorando suas características e desafios jurídicos. A partir dessa análise, o trabalho busca propor soluções jurídicas para

prevenir e combater a problemática. Para tanto, serão utilizadas metodologias de pesquisa bibliográfica, documental e exploratória.

Ao longo do presente artigo, é abordada a definição de metaverso, bem como um breve histórico e o seu impacto na sociedade. Em seguida, é analisada a problemática da violência de gênero, tais como os dados brasileiros e índices de violência disponibilizados pelos setores de segurança pública. Em frente a isso são abordados os crimes de violência de gênero cometidos no metaverso, bem como os desafios para a responsabilização penal desses agressores e as possíveis soluções para dirimir a problemática.

## **2 O METAVERSO**

É importante ressaltar que o conceito de “Metaverso” ainda está em constante evolução e expansão, e sua definição pode variar de acordo com a perspectiva e contexto em que é utilizado. A palavra “Metaverso” tem origem na junção de dois termos de origem grega: “meta”, que significa depois ou além, e “universo”. À vista disso, é possível dizer que o metaverso, semanticamente, significa um universo futuro, além do que vivemos, mais especificamente uma nova realidade que extrapola a percepção atual e que transforma a maneira como vivemos (SEREC, 2022).

Em uma primeira análise, o conceito surgiu na década de 1990, popularizado pelo livro Snow Crash, de Neal Stephenson, publicado em 1992, três anos depois da invenção da internet. Na obra, o autor descreveu uma realidade virtual onde os usuários podiam interagir com outros usuários em um espaço com três dimensões compartilhado, criado por um computador e transmitido por óculos e fones de ouvido usados pelo usuário (SEREC, 2022).

Contudo, desde a criação do termo, o conceito de metaverso tem evoluído e se expandido. De acordo com Castronova (2005), o metaverso é um espaço virtual que permite aos usuários interagir com outros usuários e com objetos digitais, criando um ambiente de imersão e experiência compartilhada. Atualmente, o termo "metaverso" tem sido cada vez mais utilizado para descrever um universo virtual compartilhado, que permite a interação entre usuários em tempo real, através de avatares digitais. Assim, o metaverso pode ser definido como um ambiente virtual onde os usuários podem interagir com outras pessoas, objetos virtuais e cenários em tempo real, através de avatares criados por eles mesmos.

**Volume 13 – Número 1 (2023) - Porto Alegre – Rio Grande do Sul – Brasil**

Em consonância a isso, a pesquisadora Terry Winters entende que é o principal objetivo do metaverso é prover um universo digital paralelo, conectado ao mundo físico através de múltiplas tecnologias. Assim, ele é capaz de promover uma verdadeira convergência entre o online e o offline:

O objetivo final do metaverso é parecer tanto visual quanto sensorialmente com a realidade física, permitindo que seu avatar se mova livremente, interaja com outros avatares e acesse as informações disponíveis em um ambiente 3D igual o faria no mundo real. As interações nesse ambiente afetarão, ao mesmo tempo, o estado pessoal do próprio usuário e o estado dos demais que frequentam o metaverso (WINTERS, 2021 in SEREC, 2022, p. 49).

À vista disso, esse ambiente é criado por meio de tecnologias de realidade virtual e aumentada, e está se tornando cada vez mais acessível a um público amplo. Nesse sentido, o metaverso também pode ser definido como “uma realidade paralela, construída e mantida por tecnologias de realidade virtual, aumentada, e inteligência artificial, cujo objetivo é mimetizar o mundo físico” (SEREC, 2022, p. 35).

Ademais, muitos outros autores e pesquisadores têm se interessado pelo tema e explorado seus aspectos técnicos, culturais e sociais, e o metaverso em si tem sido explorado em diversos meios, como jogos eletrônicos, ambientes de realidade virtual, redes sociais, filmes e livros:

Ao longo dos anos, o metaverso foi explorado por diversas outras histórias de ficção científica como uma realidade completamente distante. Alguns dos principais exemplos são a realidade virtual chamada “Matrix”, da obra literária “Neuromancer”, de William Gibson, publicada em 1984; o grande mundo virtual “OASIS”, ilustrado no livro “Jogador Número Um”, de Ernest Cline, publicado em 2011; e a série original do serviço de streaming da Amazon, o Amazon Prime, chamada “Upload”, que apresenta uma nova versão da vida após a morte na qual a consciência humana é transferida para um universo de realidade virtual, de modo que os mortos continuam a ter contato com os vivos através de tecnologias de VR e AR (Mystakidis, 2022 In SEREC, 2022, p. 53).

Não obstante, em 2003 a Linden Lab lançou o Second Life, que se tornou um dos primeiros e mais populares metaversos, permitindo que usuários criassem avatares e explorassem um mundo virtual (MYSTAKIDIS, 2022). E assim, nos anos seguintes outras empresas seguiram o exemplo, criando metaversos com diferentes objetivos e propósitos.

Hodiernamente, há diferentes tipos de metaversos, cada um com suas características e finalidades específicas. Entre as três categorias principais, citam-se os sociais, os de

**Volume 13 – Número 1 (2023) - Porto Alegre – Rio Grande do Sul – Brasil**

videogames e os de negócios. Os metaversos sociais são voltados para interações sociais e criatividade, como o Second Life, Roblox e o Sansar. Os metaversos de jogos são focados em jogabilidade, como o World of Warcraft e o EVE Online. Já os metaversos de negócios têm como objetivo facilitar a colaboração e a comunicação entre equipes de trabalho, como o OpenSim e o AvayaLive Engage.

Portanto, o metaverso de maneira genérica pode ser acessado através de diversas plataformas, que permitem que os usuários criem seus próprios avatares e ambientes, personalizando sua experiência. Além disso, o metaverso também é um ambiente de negócios, com muitas empresas e empreendedores explorando suas oportunidades comerciais.

Nesse sentido, apesar de ser um conceito antigo, é inegável que o Metaverso ganhou mais visibilidade a partir de outubro de 2021, com o status de revolução tecnológica, após o criador do Facebook Mark Zuckerberg alterar o nome da empresa para META, expandindo a companhia para a nova era do mercado de realidade virtual (VR) e de realidade aumentada (VA):

Ainda que a ideia de Metaverso não tenha sido criada pela Meta, é inegável que a expansão do termo ganhou força a partir de então. Para aqueles que em outubro de 2021 pensavam que falar na ideia de “metaverso” seria apenas algo momentâneo (uma “hype”) ou algo inconcebível tirado de um livro de ficção científica, tanto a Meta quanto diversas outras empresas no mercado já têm mostrado nos meses seguintes à Connect 2021 que o metaverso se apresenta como próximo passo da evolução na era digital.

Experiências digitais como “Second Life” já podiam ser vistas como “metaversos” no limite de suas capacidades à época em que foram desenvolvidas. De todo modo, a atual concepção conferida a esse universo digital quebra fronteiras até então um pouco desbravadas ao viabilizar a imersão dos usuários em um novo “mundo real” a partir do conjunto de experiências virtuais que podem ser oferecidas com ferramentas de realidade virtual e aumentada (EJNISMAN; LACERDA; CARNEIRO; 2022 In: SERIC, 2022, p. 70).

Assim, o metaverso está em constante expansão, sendo possível apenas imaginar as infinitas possibilidades que aguardam o futuro dessa tecnologia. Atualmente, há diversas características que o diferenciam de outros ambientes virtuais, tais como a participação em comunidades virtuais e a construção de identidades digitais através de avatares, sem falar na imersão proporcionada pela tecnologia. Nesse sentido:

Metaverso é um termo usado para descrever um ecossistema que combina realidade virtual e realidade mista para oferecer interações em tempo real entre pessoas. Ele compreende conceitos de realidade virtual, realidade aumentada e IA para ajudar os

usuários a se envolverem em experiências imersivas. A tecnologia libera o potencial de um ambiente simulado da vida real, onde as pessoas podem conversar, trabalhar e se divertir usando óculos, fones de ouvido, controladores e recursos relacionados especializados, os participantes usam avatares digitais como seus representantes para construir uma comunidade no espaço virtual. Os usuários navegam pelo Metaverso usando comandos de voz, movimentos oculares ou controladores.

O headset RV ou RA faz com que o usuário mergulhe no mundo virtual por meio da simulação de sensações físicas. Isso faz com que os usuários sintam que tudo o que estão vendo ou experimentando na configuração virtual é real e estão gostando de estar lá. Jogos como Horion Worlds, Rec Room são alguns dos exemplos populares de aplicativos Metaverso. Metaverso se esforça para criar um espaço virtual independente dos elementos físicos do mundo real usando tecnologias modernas. O ecossistema permite que as pessoas se socializem e interajam em uma infinidade de experiências virtuais. Usando a economia digital integrada do Metaverso, os usuários podem se entregar a um mundo de entretenimento, experiência e ganhos. Os usuários podem armazenar seus ativos virtuais em uma carteira metaverso e ter a certeza da segurança de seus fundos (FERNANDES, 2022, p. 22)

Dessa forma, o metaverso proporciona cada vez mais uma experiência imersiva, proporcionada por óculos de realidade virtual, conjuntamente com fones de ouvido e sensores. Nesse sentido, cada vez mais o mundo virtual online incorpora a realidade aumentada, com o uso de avatares.

### **3 VIOLÊNCIA DE GÊNERO CONTRA A MULHER**

O termo violência originou-se do latim, “violentia”, e expressa o ato de violar outrem ou de se violar, algo ligado à força, ao ímpeto, ao comportamento deliberado que produz danos físicos tais como: ferimentos, tortura, morte ou danos psíquicos, que produz humilhações, ameaças, ofensas.

Com base nesta definição é possível, entre as várias formas de violência, citar a violência de gênero, que são elencadas no Brasil, através da Lei Maria da Penha (Lei 11.340/06), tais como a violência patrimonial, violência sexual, violência física, violência moral e violência psicológica. Salienta-se a violência psicológica (emocional), mecanismo historicamente utilizado em relações de dominação do sexo masculino sobre o feminino e como forma de evitar o empoderamento das mulheres. À vista disso, a seguir são analisados os índices de violência de gênero dos últimos anos no país.

### 3.1 Dados de violência de gênero

A pesquisa de opinião “Violência Doméstica e Familiar Contra a Mulher — 2021”, realizada pelo Instituto DataSenado, em parceria com o Observatório da Mulher contra a Violência, apontou que 86% dos entrevistados percebem um aumento na violência cometida contra pessoas do sexo feminino durante o último ano (AGENDA SENADO, 2021).

A pesquisa é realizada a cada dois anos, desde 2005, revelando em 2021 um crescimento de 4% na percepção das mulheres sobre a violência em relação à edição anterior. O estudo ouviu 3 (três) mil pessoas entre 14 outubro e 5 de novembro. Para 71% das entrevistadas, o Brasil é um país muito machista, e 68% das brasileiras apontaram conhecer uma ou mais mulheres vítimas de violência doméstica ou familiar, dentre as quais 27% declaram já ter sofrido algum tipo de agressão por um homem (AGENDA SENADO, 2021).

Em consonância a isso, dados do Fórum Brasileiro de Segurança Pública, apontaram que apenas entre março de 2020 e dezembro de 2021, último mês com dados disponíveis, foram 2.451 feminicídios e 100.398 casos de estupro e estupro de vulnerável de vítimas do gênero feminino no Brasil. Ainda em 2021, verificou-se a retomada do crescimento de registros de estupros e estupros de vulnerável contra meninas e mulheres no Brasil, sendo registrados 56.098 boletins de ocorrência de estupros, incluindo vulneráveis, apenas do gênero feminino. Portanto, uma menina ou mulher foi vítima de estupro a cada 10 minutos, considerando apenas os casos que chegaram até as autoridades policiais, crescimento de 3,7% no número de casos em comparação à 2020 (FBSP, 2022).

Ademais, em 2022 o Brasil registrou 2.423 casos de violência contra a mulher, sendo que 495 terminaram em morte. O dado é do levantamento “Elas Vivem: dados que não se calam”, da Rede de Observatórios da Segurança. O levantamento mostra que uma mulher é vítima de algum tipo de violência a cada 4h horas no Brasil (BRASIL, 2022).

Outrossim, no ano de 2023 destacam-se alguns dados postos para análise no Rio Grande do Sul. Por exemplo, foi mencionado pela Delegada Cristina Ramo que o RS é um dos estados campeões da violência contra as mulheres, sendo que a “cada 10 mulheres que morrem, oito não têm a medida protetiva” (BRASIL DE FATO, 2022).

Salienta-se ainda que, de acordo com dados do Observatório Estadual de Segurança Pública, da Secretaria de Segurança Pública/RS (2022) a violência contra a mulher impacta em

outros setores, evidenciando em 2022 um aumento de 1.814 atendimentos à mulheres decorrentes de violência doméstica, sendo 14% relativos à violência sexual e 12% à violência psicológica.

#### **4 CRIMES CONTRA MULHERES NO METAVERSO**

Entre os crimes mais comuns de serem praticados na internet, se destacam os “crimes virtuais contra mulheres”, que envolvem casos de perseguições, ofensas, difamação, assédio e a distribuição e vídeos pessoais, bem como o próprio estupro virtual, que envolve coação para a produção de conteúdo sexual sob a ameaça de divulgação de fotos e vídeos” (SILVA, 2021 apud GIMENES, 2022).

Nesse viés, destacam-se os crimes de violência sexual, que, de acordo com convenções internacionais, se tratam de qualquer ato sexual ou tentativa de obtenção de ato sexual por violência ou coerção, ataques, comentários ou investidas sexuais indesejadas ou diretamente contra a sexualidade de uma pessoa, independentemente da sua relação com a vítima (GIMENES, 2022).

Infelizmente, tais crimes ocorrem também no metaverso, haja vista que a plataforma virtual reflete os índices de violência de gênero contra mulheres do mundo físico. Como um novo universo digital, o metaverso apresenta uma variedade de possibilidades para a realização de atividades criminosas, haja vista que com o seu crescente desenvolvimento, surgem também novas oportunidades para a prática de crimes. Assim, com o aumento do uso da tecnologia e o desenvolvimento de plataformas virtuais, bem como do número de usuários e a crescente popularidade de jogos e plataformas, o Metaverso tem se tornado um novo mundo para a criminalidade.

Ocorre que, as pessoas que estão no metaverso são as mesmas que estão no mundo físico, sendo assim, o novo ambiente acaba sendo um espelho do mundo real. Inclusive, o mesmo se aplica para mulheres avatares-virtuais, que acabam por sofrer também com comportamentos agressivos, tais como agressões físicas e violências sexuais:

[...] Não há motivo para acreditar que avatares humanos não reproduzirão comportamentos mais violentos de alguns de seus senhores reais. É possível apostar que, em breve, essas novas realidades virtuais serão também permeadas de furtos e roubos de objetos virtuais; propriedades privadas no metaverso serão indevidamente invadidas por avatares que não são seus legítimos proprietários; avatares possuidores

**Volume 13 – Número 1 (2023) - Porto Alegre – Rio Grande do Sul – Brasil**

de grandes somas de criptoativos poderão se ver sequestrados por coabitantes desse mundo virtual; avatares serão vítimas de agressões físicas, violências sexuais e — por que não — serão mortos virtualmente por outros companheiros dessa aventura virtual (FINGERMANN; PAIVA; 2022 in SEREC, 2022, p. 401).

Portanto, a violência sexual ocorre também no ambiente do Metaverso, haja vista que esse tipo de violência é propagado contra a mulher dentro desses espaços virtuais, da mesma forma que ocorre no mundo físico. Em um estudo realizado por Bezerra et al (2020 apud GIMENES, 2022), apontou-se que as mulheres são as maiores vítimas de crimes em ambientes virtuais. O pesquisador entrevistou usuárias do jogo Second Life que utilizam avatares do gênero feminino dentro da plataforma, concluindo que entre os crimes cometidos, os principais ataques foram contra a honra da vítima, ocorrendo ainda assédios e agressões físicas e sexuais. Sobre os efeitos destes ataques:

Sobre o conceito de violência virtual, segundo as vítimas, esta foi considerada um agravo que pode repercutir nas suas vidas, e que pode se manifestar de forma psicológica através dos xingamentos, humilhações, ameaças, e sob a forma física por meio das agressões física e sexual, chegando a invadir o seu espaço e afetando o emocional dessas mulheres (BEZERRA et al, 2020 apud GIMENES, 2022).

À vista disso, à título de exemplificação, cabe observar o caso de Nina Jane Patel, psicoterapeuta inglesa, de 43 anos, relatou ter criado um avatar parecido com suas características físicas (cabelos loiros na altura dos ombros, olhos claros e sardas no rosto), a fim de adentrar na plataforma de realidade virtual do *Facebook* quando ele estava virando Meta, com sua experiência de realidade virtual *Horizon Venues*. Segundo a psicoterapeuta, em menos de um minuto, quatro avatares masculinos a abordaram e a assediaram sexualmente:

Eles chegaram muito perto de mim, no início me assediando verbalmente. Depois, começaram a me assediar sexualmente, fazendo todos os tipos de insinuações sexuais possíveis. Então, apalpam e tocam meu avatar de forma inadequada e passaram a me seguir. Eu dizia: ‘Parem, por favor, parem’. Mas eles continuaram. O que aconteceu comigo foi real. Eles me acusaram de querer que eles me assediassem sexualmente, dizendo que essa era a razão pela qual entrei na plataforma e coisas como: ‘Não finja que não está amando’. Aquilo estava cada vez mais surreal, e entrei em pânico. [...] Não consegui colocar os recursos de bloqueio com o tipo de controles manuais, mesmo tendo lido as instruções. A única coisa que podia fazer era tirar meus fones de ouvido enquanto eles continuavam gritando todo tipo de termos sexuais explícitos. Tudo isso durou cerca de três minutos. Foi muito agressivo, perturbador e bastante traumático (GIMENES, 2022).

**Volume 13 – Número 1 (2023) - Porto Alegre – Rio Grande do Sul – Brasil**

Após a denúncia, a Horizon Worlds se manifestou no sentido de que irá manter um distanciamento mínimo de pouco mais de 1 metro entre os usuários. Nesse sentido, a empresa afirmou que a plataforma contará com um limite pessoal a fim de prevenir que alguém invada o espaço pessoal do avatar (G1, 2022). Contudo, conforme disposto anteriormente, a plataforma do Facebook é apenas uma entre dezenas de metaversos, não havendo nenhuma legislação que preveja que outras plataformas adotem ferramentas desse tipo.

Nesse sentido, destaca-se que condutas desses tipos são extremamente traumáticas, haja vista que quando a vítima se encontra conectada com elementos imersivos, tais como óculos de realidade virtual e vestimentas que reproduzem a experiência física, a agressão possui um impacto psicológico muito semelhante ao do mundo real:

Situações como essas são potencialmente traumáticas para a vítima quando ela se encontra conectada a um jogo ou plataforma virtual somente por áudio ou por vídeo. Com o uso de óculos de realidade virtual e de vestimentas que reproduzem a experiência física e tátil no metaverso, multiplicam-se os impactos de um ato de assédio sexual cometido contra um avatar, com efeitos no mundo real à pessoa por trás da persona virtual.

Apesar do pouco tempo de existência, o metaverso já coleciona notícias sobre casos de violações de direitos humanos praticados entre usuários. São difundidas inúmeras denúncias de casos de assédio sexual, exposição de menores a conteúdo sexual explícito e racismo em mundos virtuais, a exigir prevenção, punição e reparação adequadas (FINGERMANN; PAIVA; 2022 in SEREC, 2022, p. 301).

Contudo, apesar desses danos psicológicos às vítimas, a legislação pátria não tipifica crimes sexuais cometidos contra avatares-humanos dos usuários do metaverso, haja vista que se trata de uma conduta que não preenche os elementares dos tipos penais correspondentes. Enquanto crimes contra a honra são facilmente puníveis pelo Código Penal, haja vista que o metaverso é mero meio para cometer o crime, o mesmo não ocorre em condutas de “atos libidinosos”. Observa-se o seguinte entendimento:

No crime de estupro, previsto no art. 213, do Código Penal, tem-se a grave ameaça e/ou violência, conforme explica o texto da lei: “constranger alguém, mediante violência ou grave ameaça, a ter conjunção carnal ou a praticar ou permitir que com ele se pratique outro ato libidinoso”. Um exemplo de estupro sem o contato físico é o criminoso ameaçar a vítima para que esta se “toque” na região íntima, com o objetivo de que o criminoso contemple sua lasciva. Neste caso, entende-se por contemplação lasciva “o ato de, sem tocar na vítima, mesmo à distância, satisfazer a sua libido com a nudez alheia”. Este exemplo de estupro ocorre com maior frequência via internet, o

qual é chamado “estupro virtual”. Nesse caso, existe lesão à dignidade sexual da vítima.

No crime de importunação sexual, previsto no art. 215-A, do Código Penal, o ato libidinoso ocorre também sem o consentimento da vítima, porém o criminoso não faz uso de grave ameaça e/ou violência. Um exemplo sem o contato físico é o criminoso se “masturbar” tendo a mulher como “inspiração”, mas isso sendo feito na presença dela, sem que tenha consentido para isso. Nesse caso, a dignidade sexual também é lesada, ainda que não haja contato físico com a vítima (GIMENES, 2022).

Nesse sentido, existe a prática de ato libidinosos sem o contato físico entre o agente e vítima. Contudo, conforme a legislação pátria, para ser estupro virtual, é necessário que haja ameaça ou violência à vítima para que esta faça algum ato libidinoso de forma virtual, a fim de satisfazer a contemplação lasciva do agente. Enquanto para ser considerado importunação sexual, é necessário que a vítima esteja presente, mesmo sem o toque físico. Portanto, atualmente a lesão à presença virtual da vítima em forma de avatar não é tutelada por nenhum dispositivo do direito brasileiro (GIMENES, 2022).

## **5 RESPONSABILIZAÇÃO PENAL PARA CRIMES SEXUAIS NO METAVERSO**

Com a popularização do metaverso, surge a necessidade de adaptação das normas jurídicas para prevenir, punir e investigar essas condutas criminosas, haja vista que enquanto alguns tipos penais podem ser facilmente aplicáveis à realidade virtual, ainda há lacunas jurídicas para outros. À vista disso, a impunidade de um abuso sexual à uma mulher por meio de avatar-humano representa a vulnerabilidade na proteção dos direitos de todas às mulheres, haja vista que a implicação da violência de gênero aos direitos humanos. Nesse sentido:

Não é preciso ir tão longe para constatar que violações cometidas no metaverso possuem implicações a direitos humanos, ainda que sejam direcionadas a impactar somente pessoas virtuais. Isso porque terão impactos para toda a comunidade, independente das vítimas diretas, pois esses direitos constituem base da própria ordem jurídica que fundamenta a existência do metaverso, principalmente se compreendermos a existência de dimensão democrática na governança do metaverso. Assim, se uma mulher avatar sofre abuso sexual no metaverso, a violência representa uma vulnerabilidade na proteção dos direitos de todas as mulheres — reais e representadas no mundo virtual (SERVA, JUNIOR, 2022, p. 304).

Inclusive, sabe citar que recentemente uma pesquisadora da BBC adentrou um ambiente virtual do metaverso se passando por uma criança de 13 anos, testemunhando aliciamento de

**Volume 13 – Número 1 (2023) - Porto Alegre – Rio Grande do Sul – Brasil**

menores, divulgação de material sexual, insultos racistas e até uma ameaça de estupro. Ademais, outros usuários relataram também terem encontrado avatares controlados por crianças em clubes de strip virtuais, onde é possível assistir material sexual explícito (VERENICZ, 2022). À vista disso, o metaverso permite o uso de personagens virtuais para cometer atos sexuais, o que acaba incentivando ainda a disseminação de pornografia infantil virtual e a exploração sexual de crianças, além do assédio sexual.

Portanto, a problemática atinge ainda mais setores. Apesar da imperiosidade da responsabilização penal da problemática, considerando-se o atual tratamento jurídico aos avatares-humanos, nos crimes sexuais ainda há uma dificuldade de punição dos criminosos em casos de lesão à presença virtual da vítima, em forma de avatar, não se enquadrando no crime de estupro virtual ou até mesmo na importunação sexual. Ocorre que importunar sexualmente um avatar, não é crime à luz do direito penal vigente. Nesse sentido:

Conforme as lições de Serec trazidas pelo livro “Metaverso”, foi possível interpretar que o avatar-humano do metaverso ainda não é um bem jurídico tutelado, e que poderia haver questões de erro de tipo em possíveis crimes sexuais no metaverso. Avatar, nas palavras de Serec et al (2022), ainda não pode ser considerado “alguém”, “desse modo, a conduta de matar um avatar, agredir um avatar ou importunar sexualmente um avatar, por mais imoral e indesejável que o seja, não é, ao menos à luz do direito penal vigente, crime.” (GIMENES, 2022).

À vista disso, há uma lacuna legislativa que impossibilita a responsabilização penal em certos casos, haja vista que atos libidinosos praticados contra avatares das vítimas não se enquadram na figura de estupro virtual, bem como não podem ser considerações como atos de importunação sexual. Como já analisado, para ser considerado estupro virtual, é necessário ameaça ou violência a vítima para que esta faça algum ato libidinoso de forma virtual, de forma a satisfazer a contemplação lasciva do agente. Em contraponto, para ser considerado importunação sexual, é necessário que a vítima esteja presente, mesmo que não ocorra toque físico.

Dessa forma, é necessário refletir sobre como punir esses agressores, haja vista a necessidade prevenção e reparação desses danos causados pela violência de gênero no metaverso. Considerando que a criminalidade no metaverso tem características próprias, é necessário adaptar leis e regulamentações para lidar com algumas situações específicas, haja vista que o avanço tecnológico e as particularidades do metaverso apresentam desafios

**Volume 13 – Número 1 (2023) - Porto Alegre – Rio Grande do Sul – Brasil**

significativos. Nesse sentido, a falta de regulamentação específica para o ambiente virtual torna difícil a aplicação em alguns crimes cometidos no metaverso:

É importante reforçar que mesmo o legislador atentarà às particularidades do metaverso e, em algum momento, será necessário conceber a ideia de normas que tratem especificamente do uso dessa nova tecnologia. Em uma compreensão possivelmente utópica, mas inevitável, ainda mesmo tratados internacionais podem se fazer necessários para regular a falta de territorialidade em ambientes descentralizados no metaverso e outras questões que transcendem a soberania estatal. (SEREC, 2022, p. 44).

À vista disso, a questão de assédio sexual contra avatares-humanos é um exemplo prático de legislação que necessitaria de adaptação, haja vista que há uma lacuna legislativa que não permite a responsabilização nesses casos. Sendo assim, há a necessidade de tipificar essas condutas, seja como violência psicológica, seja como um novo tipo penal que permite a responsabilização de estupros e importunações sexuais contra avatares-humanos, com as sanções cabíveis às especificidades do caso.

Dessa forma, seria necessário estabelecer algumas normas e limites para as atividades realizadas dentro do metaverso, dirimindo essas dificuldades e garantindo a responsabilização dos autores de crimes cometidos no Metaverso. O legislador do Código Penal não teria como prever situações que surgiram agora envolvendo avatares-humanos, mas é possível refletir sobre a necessidade de proteção jurídica a esses casos:

Em 1940, quando o Código Penal Brasileiro foi elaborado e sistematizado, a não ser que o viajante do tempo Pedro Roiter participasse do Poder Legislativo da época, ninguém jamais ouvira falar em avatares humanos, razão pela qual eles jamais poderiam ter sido elevados a bem jurídicos penalmente tutelados. Nada impede, todavia, que em breve a sociedade valore seus avatares tanto quanto estima suas próprias vidas, impondo que o tipo penal do homicídio alcance condutas que lesionem não apenas a vida física e material de alguém, mas também sua existência virtual. Com o passar do tempo a relação que os serem humanos desenvolverão com seus avatares se transformará, e possivelmente a identificação entre nosso corpo físico e sua representação virtual no metaverso será imensa. Nesse contexto, não é difícil imaginar que novos tipos penais serão criados, ou mesmo os atuais serão modificados para incluir elementos do mundo virtual entre os bens jurídicos penalmente tutelados. (FINGERMANN; PAIVA; 2022, in SEREC, 2022, p. 421).

Sendo assim, uma atualização legislativa que incluísse a responsabilização penal em situações de violência de gênero contra avatares-humanos, talvez prevendo até outros crimes,

pode ser uma possibilidade bastante em breve. Sabe-se que a legislação anda mais devagar que a realidade, sendo quase impossível manter-se atualizada com a tecnologia que evolui mais a cada dia, porém, a responsabilização penal nesses casos é algo imperioso.

Ademais, é importante que sejam estabelecidos mecanismos de controle para o combate à criminalidade no metaverso, não apenas contra a violência de gênero. Nesse sentido, é preciso que sejam estabelecidos órgãos responsáveis pela fiscalização do ambiente virtual, bem como a criação de sistemas de denúncias para que os usuários possam informar sobre condutas criminosas.

### **3 CONCLUSÃO**

Ao longo do presente artigo foi abordada a definição de metaverso, bem como um breve histórico do seu conceito. Em seguida analisou-se a problemática da violência de gênero, realizando-se ainda uma análise sobre os crimes de violência de gênero no metaverso, bem como o seu tratamento na legislação pátria atual.

Nesse sentido, foi possível verificar uma lacuna legislativa em crimes sexuais envolvendo avatares-humanos, haja vista que essas situações ocorridas no metaverso não se encaixam nos tipos penais correspondentes do Código Penal. Dessa forma, apesar desses crimes causarem danos psicológicos sérios às vítimas, principalmente quando há a utilização de ferramentas imersivas, eles podem acabar impunes. Portanto, vê-se a necessidade de adaptação de alguns tipos penais à nova realidade que não poderia ter sido antecipada pelo legislador no momento de criação do Código Penal.

Nesse sentido, é imperioso adaptar algumas leis e regulamentações para lidar com situações específicas ocorridas no metaverso, como o assédio sexual e outras situações envolvendo avatares-humanos, haja vista que o avanço tecnológico e as particularidades do metaverso apresentam desafios significativos. Por fim, também é necessário que sejam estabelecidos mecanismos de controle para o combate à criminalidade no metaverso, a fim de prevenir e dirimir a problemática.

## REFERÊNCIAS

AGENDA SENADO. Senado. 2021. *Violência contra a mulher aumentou no último ano, revela pesquisa do DataSenado*. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/12/09/violencia-contra-a-mulher-aumentou-no-ultimo-ano-revela-pesquisa-do-datasenado>. Acesso em: 22 mai. 2023.

BRASIL. Decreto-lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. *Código Penal*. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del2848compilado.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm)>. Acesso em: 26 mai. 2023.

BRASIL. Anuário Brasileiro de Segurança Pública. *Fórum Brasileiro de Segurança Pública*, 2022. Disponível em: < <https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2022/06/anuario-2022.pdf?v=4> >. Acesso em: 29 de mai. de 2023.

BRASIL DE FATO. *Rio Grande do Sul é um dos estados campeões da violência contra as mulheres*. Porto Alegre. 2022. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2022/11/28/rio-grande-do-sul-e-um-dos-estados-campeoes-da-violencia-contra-as-mulheres>. Acesso em: 30 de mai. 2023.

CASTRONOVA, Edward. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. University of Chicago Press, 2005.

FERNANDES, Marquêsia Pereira. *Crimes Digitais na Era do Metaverso no Brasil*. Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Curso de Direito. Goiânia/GO, 2022.

FBSP. *Fórum Brasileiro de Segurança Pública: Violência Contra Mulher 2021*. Disponível em: <https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2022/03/violencia-contra-mulher-2021-v5.pdf>. Acesso em: 28 de mai. de 2023

G1.2022. *Após denúncia de assédio sexual no metaverso, Facebook cria ferramenta para garantir distanciamento entre avatares*. Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2022/02/08/apos-denuncia-de-assedio-sexual-no-metaverso-facebook-cria-ferramenta-para-garantir-distanciamento-entre-avatares.ghtml>>. Acesso em: 30 mai. 2023.

GIMENES, Camila Cecília. *Metaverso: Violência contra a mulher e a responsabilidade penal*. Trabalho de conclusão de curso. Faculdade de Direito da Universidade São Judas Tadeu. São Paulo, 2022.

KAUFMAN, Dora. O Metaverso adiciona complexidade ao já complexo ambiente de comunicação, sociabilidade e negócios In: SEREC, Fernando Eduardo. *Metaverso: Aspectos Jurídicos (Obras Coletivas)*. Grupo Almedina, 2022.

MYSTAKIDIS, S. *Metaverse In Encyclopedia*. Vol. 2 In: SEREC, Fernando Eduardo. *Metaverso: Aspectos Jurídicos (Obras Coletivas)*. Grupo Almedina, 2022.

**Volume 13 – Número 1 (2023) - Porto Alegre – Rio Grande do Sul – Brasil**

OESP. OBSERVATÓRIO DE SEGURANÇA. *Indicadores da Violência Contra a Mulher - Lei Maria da Penha*. 2022. Disponível em: <https://www.ssp.rs.gov.br/indicadores-da-violencia-contra-a-mulher>. Acesso em: 28 de mai. de 2023

REDE DE OBSERVATÓRIO DE SEGURANÇA. *Elas vivem: dados que não se calam*. Rio de Janeiro: CESeC, março de 2023. Disponível em: [http://observatorioseguranca.com.br/wordpress/wp-content/uploads/2023/03/RELATORIO\\_REDE-DE-OBS-elas-vivem\\_final-2.pdf](http://observatorioseguranca.com.br/wordpress/wp-content/uploads/2023/03/RELATORIO_REDE-DE-OBS-elas-vivem_final-2.pdf). Acesso em 28 de mai. de 2023.

SEREC, Fernando Eduardo. *Metaverso: Aspectos Jurídicos (Obras Coletivas)*. Grupo Almedina, 2022.

SERVA, Clara; FARIA JUNIOR, Luiz Carlos. *Direitos humanos no metaverso: direitos reais de pessoas virtuais* In: SEREC, Fernando Eduardo. *Metaverso: Aspectos Jurídicos (Obras Coletivas)*. Grupo Almedina, 2022.

VERENICZ, Marina. *Estupro, assédio, aliciamento: Sem leis claras, metaverso é terreno fértil para crimes virtuais*. Disponível em: < <https://www.cartacapital.com.br/carta-capital/estupro-assedio-aliciamento-sem-leis-claras-metaverso-e-terreno-fertil-para-crimes-virtuais/>>. Acesso em: 26 mai. 2023.

WINTERS, Terry. *The Metaverse: prepare for the next big thing*. Publicação independente: 2021 In: SEREC, Fernando Eduardo. *Metaverso: Aspectos Jurídicos (Obras Coletivas)*. Grupo Almedina, 2022.