

PROJETO DE LEI N° , DE 2024

Inclui o art. 147-C ao Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 – Código Penal, para tipificar o crime de violência psicológica em ambiente de realidade virtual.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º O Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 – Código Penal, passa a vigorar acrescido do seguinte art. 147-C:

“Violência psicológica em ambiente de realidade virtual

147-C. Causar dano psicológico ou emocional a outrem, mediante prática de atos violentos e crueis realizados em ambiente de realidade virtual.

Penas – reclusão, de 1 (um) ano a 3 (três) anos, e multa, se a conduta não constitui crime mais grave.

Parágrafo único. A pena é aumentada de metade, se o crime é cometido contra idoso, criança ou adolescente.

§1º Se o dano psicológico ou emocional é cometido contra a mulher por razões da condição de sexo feminino.

§2º Considera-se que há razões de condição de sexo feminino quando o crime envolve:

I – reflexos da violência doméstica e familiar em ambiente de realidade virtual;

II - menosprezo ou discriminação à condição de mulher.

§3º A pena do dano psicológico ou emocional contra menor de 14 (quatorze) anos é aumentada de:

I – 1/3 (um terço) até a metade se a vítima é pessoa com deficiência ou com doença que implique o aumento de sua vulnerabilidade em ambiente de realidade virtual;

II – 2/3 (dois terços) se o crime for praticado em ambiente de realidade virtual acessado pela vítima em decorrência de atividades vinculadas a instituição de educação pública ou privada.”

Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação oficial.

JUSTIFICAÇÃO

Brasileiros – em especial as crianças e os adolescentes – têm passado cada vez mais tempo em ambientes de realidade virtual. Já em 2021, uma pesquisa indicou que 60% dos usuários de internet brasileiros passam tempo em algum tipo de realidade virtual, como nos videogames *Second Life* ou *World of Warcraft*¹.

Tem-se utilizado o termo “metaverso”, para indicar essa espécie de “mundo virtual”, que tenta replicar/simular a realidade através de dispositivos digitais.

O metaverso representa a possibilidade de se ingressar em uma espécie de realidade paralela, como se fosse um tipo de outro universo e vida. Em alguns casos, proporciona-se uma tal experiência de imersão que permite ao usuário ter a percepção de estar efetivamente vivenciando aquela realidade. Tecnicamente, portanto, o metaverso não é algo real, mas busca passar a sensação de realidade, baseando-se em uma estrutura no mundo real para essa finalidade.

É preciso que o legislador esteja atento a essas mudanças, pois também no metaverso é possível que sejam cometidos crimes contra os “avatares” – isto é, a representação virtual do usuário no metaverso. Noticiou-se, recentemente, situação desse tipo, com a perpetração de um estupro coletivo contra o avatar de uma adolescente de 16 (dezesseis) anos na Grã-Bretanha². Conforme relatado pelos policiais que atenderam a vítima, ela teria sofrido o mesmo trauma psicológico e emocional de uma vítima de estupro na vida real, dada a imersão do *game*, que torna a jogabilidade extremamente real e envolvente.

Com o passar do tempo, será possível avaliar quais são as condutas praticadas nesse ambiente que merecem reprevação penal. Por ora, já é possível afirmar que ao menos as condutas perpetradas no metaverso que causem danos psicológicos ou emocionais devem ser puníveis criminalmente. E essa punição deve ser mais gravosa quando praticadas em detrimento de crianças e adolescentes, cuja personalidade ainda se encontra em fase de desenvolvimento

¹ Disponível em: <https://www.metropoles.com/brasil/ciencia-e-tecnologia-br/estudo-mostra-que-49-milhoes-de-brasileiros-estao-no-metaverso>. Acesso em: 18.01.2024.

² Disponível em: <https://revistamonet.globo.com/noticias/noticia/2024/01/policia-investiga-primeiro-estupro-coletivo-de-avatar-usado-por-menor-de-idade-no-metaverso-revela-site.ghtml>. Acesso em 17.01.2024.

e que, por essa razão, são mais suscetíveis a sofrerem danos emocionais e psicológicos decorrentes dessas ações.

Por isso se propõe a criação de um tipo penal de violência psicológica em ambiente de realidade virtual, além de uma causa de aumento quando praticada contra criança ou adolescente.

Espera-se, com isso, dar o passo pioneiro na proteção de todos os brasileiros contra abusos cometidos em ambiente de realidade virtual.

Por tais razões, contamos com o apoio dos ilustres pares para a aprovação desta matéria.

Sala das Sessões,

Senador VENEZIANO VITAL DO RÊGO