



## FUNDAMENTOS DOS CRIMES VIRTUAIS: DA CIBERCULTURA À PRÁTICA ILÍCITA NO CIBERESPAÇO

SOUZA, Liziane Menezes<sup>1</sup>; PULGA, Mariele Oliveira<sup>2</sup>; WOLTMANN, Angelita<sup>3</sup>;  
SOUTO, Raquel Buzatti<sup>4</sup>; FALCONI, Adalberto Fernandes<sup>5</sup>; PEREIRA, Raoni Paiva<sup>6</sup>;  
Luis Gustavo Durigon<sup>7</sup>

### Resumo

A presente pesquisa tem, neste primeiro momento, a finalidade de traçar uma linha histórico-conceitual para o surgimento dos crimes virtuais através de revisão bibliográfica, abordando-se desde os fundamentos da cibercultura até sua ligação

<sup>1</sup> Estudante da terceira fase do curso de Direito pela Universidade de Cruz Alta- UNICRUZ. Voluntária do PIBIC 2013-2014 denominado "Ciber Crimes: um diálogo transdisciplinar à luz da sociedade de risco.". E-mail: mariele.op@hotmail.com.

<sup>2</sup> Estudante da terceira fase do curso de Direito pela Universidade de Cruz Alta- UNICRUZ. Voluntária do PIBIC 2013-2014 denominado "Ciber Crimes: um diálogo transdisciplinar à luz da sociedade de risco.". E-mail: lizi@comnet.com.br.

<sup>3</sup> Doutoranda em Ciências Jurídicas pela Universidade de Buenos Aires. Mestre em Integração Latino-Americana pelo Mestrado em Integração Latino-Americana (MILA) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) na linha de pesquisa Direito da Integração. Especialista em Direito Constitucional aplicado pelo Centro Universitário Franciscano (UNIFRA). Especialista em Bioética pela Universidade Federal de Lavras (UFLA). Professora e Coordenadora do NTCC – Direito da Universidade de Cruz Alta (UNICRUZ). Coordenadora do Curso Especialização em Direito Civil e Processual Civil - 5ª ed. e do Curso de Especialização em Direito Constitucional com ênfase em Direitos Fundamentais – 1ª ed. da UNICRUZ.. Advogada. Coordenadora do PIBIC 2013-2014 denominado "Ciber Crimes: um diálogo transdisciplinar à luz da sociedade de risco."E-mail: awoltmann@gmail.com.

<sup>4</sup> Mestre em Desenvolvimento, linha de pesquisa Direito, Cidadania e Desenvolvimento pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUI). Especialista em Direito Constitucional Aplicado: uma abordagem material e processual pelo Centro Universitário Franciscano (UNIFRA). Professora e Coordenadora do Curso de Direito da UNICRUZ. Coordenadora do Curso Especialização em Direito Civil e Processual Civil - 5ª ed. e do Curso de Especialização em Direito Constitucional com ênfase em Direitos Fundamentais – 1ª ed. da UNICRUZ. Advogada. Colaboradora do PIBIC 2013-2014 denominado "Ciber Crimes: um diálogo transdisciplinar à luz da sociedade de risco.". E-mail: rsouto@unicruz.edu.br.

<sup>5</sup> Mestre em Direito pela Universidade do Vale dos Sinos (UNISINOS). Professor da Universidade de Cruz Alta (UNICRUZ). Colaboradora do PIBIC 2013-2014 denominado "Ciber Crimes: um diálogo transdisciplinar à luz da sociedade de risco." E-mail: adalbertofalconi@yahoo.com.br

<sup>6</sup> Mestre em Psicologia pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Colaborador externo do PIBIC 2013-2014 denominado "Ciber Crimes: um diálogo transdisciplinar à luz da sociedade de risco.". Psicólogo. E-mail: raonielfo@gmail.com.

<sup>7</sup> Doutorando no programa de Pós-Graduação em Ciências Criminais PUCRS. Mestre em Direito pela Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões URI/SAN. Pós-Graduado em Ciências Penais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul/UFRGS. Graduado em Direito pela Universidade de Cruz Alta/UNICRUZ. Professor de Direito Penal e Processo Penal da Universidade de Cruz Alta/ UNICRUZ. Advogado. Colaboradora do PIBIC 2013-2014 denominado "Ciber Crimes: um diálogo transdisciplinar à luz da sociedade de risco.". E-mail: durigonlg@gmail.com.



com o universo jurídico, para que se crie a conexão com a prática ilícita no ciberespaço. O presente trabalho com enfoque interdisciplinar e é fruto da iniciativa de professores e alunos da graduação da Universidade de Cruz Alta (UNICRUZ) que já possuem um grupo de estudo sintonizado desde agosto de 2012<sup>8</sup>. A idéia do referido projeto pretende abordar a questão do “risco” no ciberespaço, proporcionando aos participantes a investigação de um tema polêmico que permeiam a modernidade e a vida de quase todo o indivíduo.

Palavras-Chave: Cibercultura. Ciberespaço. Crime. Cibercrime.

## Introdução

Esta pesquisa tem como objetivo geral traçar uma linha histórico-conceitual para fundamentar o surgimento dos crimes virtuais, abordando-se, através de revisão bibliográfica, desde a cibercultura à prática ilícita no ciberespaço. Para dividi-la, parte-se de noções teóricas de cibercultura e ciberespaço, explorando-se diferentes conceitos para que se possa debater sobre até que ponto tais temáticas influenciam no Direito e, especialmente, nas práticas que o mesmo tenta regular.

É importante salientar que este artigo é apenas uma primeira etapa da pesquisa que está sendo publicizada, visto que o projeto conta com mais de dez alunos e professores participantes, e os mesmos estão organizados em subgrupos, trabalhando diferentes olhares sobre a mesma temática, tanto via internet, semanalmente, respondendo questionamentos e estudando artigos e livros selecionados, quanto presencialmente, para debater sobre as questões estudadas e organizar os artigos para publicação.

A temática do presente subgrupo, que está em fase inicial de pesquisa é, justamente, fornecer suporte teórico para discutir de maneira crítica, os vários projetos de lei e legislação recente aprovada sobre cibercrimes. Isso justifica a pesquisa por si só, visto que, existiam vários projetos de reforma do atual Código Penal (Decreto-Lei 2848/40) – antes da aprovação da Lei “Carolina Dieckmann” -, destacando-se o projeto de lei 2793 de 2011, que foi encaminhado para sanção

---

<sup>8</sup> A página criada para esse fim na rede social facebook: <https://www.facebook.com/groups/477266742296988/>.



presidencial em 07 de novembro de 2012<sup>9</sup>, e o projeto de lei 84/1999, conhecido como “Lei Azeredo”. Tais projetos demonstravam<sup>10</sup> “vontade política” de tipificar as ações ilícitas praticadas na internet como sendo crimes, porém, recentemente, foi promulgada sem vetos, a referida Lei 12.737, de 30 de novembro de 2012<sup>11</sup>, que instituiu três novos tipos penais para o código penal brasileiro<sup>12</sup>:

## Revisão de Literatura

### 1 Noções teóricas sobre cibercultura e ciberespaço: para a criação de um ambiente propício à prática do cibercrime

Os humanos criaram, como propõe Carl Sagan (1997), uma civilização global em que elementos cruciais - como as comunicações, o comércio, a educação e até a instituição democrática do voto - dependem profundamente da ciência e da tecnologia.

Hoje em dia, conhecemos um novo espaço de leitura e escrita. As letras – concretas e palpáveis – transformaram-se em bytes digitais, ou seja, a página em branco é o campo do monitor; a caneta é o teclado. Há, agora, uma estranha separação entre o nosso corpo e o texto. Até que seja impresso, o texto pode ficar indefinidamente nessa virtualidade. É um novo modo de lidar com a escrita, característico de um momento que alguns denominam pós-moderno e outros cibercultura (RAMAL, 2002).

<sup>9</sup> Vide: BRASIL. Projeto de Lei 2793, de 29 de novembro de 2011. Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos e dá outras providências. Disponível em: <http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=529011>. Acesso em: 2 mar. 2013.

<sup>10</sup> Vide: BRASIL. Projeto de Lei 84, de 24 de fevereiro de 1999. Dispõe sobre os crimes cometidos na área de informática, suas penalidades e dá outras providências. Disponível em: <http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=15028>. Acesso em: 2 mar. 2013.

<sup>11</sup> Vide: BRASIL. Lei 12.737, de 30 de novembro de 2012. Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos; altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal; e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2012/Lei/L12737.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2012/Lei/L12737.htm). Acesso em: 2 mar. 2013.

<sup>12</sup> 1) Art. 154-A - Invasão de dispositivo informático - Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, e multa. 2) Art. 266 - Interrupção ou perturbação de serviço telegráfico, telefônico, informático, telemático ou de informação de utilidade pública - Pena - detenção, de um a três anos, e multa. 3) Art. 298 - Falsificação de documento particular/cartão - Pena - reclusão, de um a cinco anos, e multa.



A velocidade alcançada pelo mundo da tecnologia aspira por meios e ferramentas que viabilizem todas as possibilidades que o indivíduo possui de obter, demonstrar e explorar novas ideias e pensamentos; transferir, compartilhar e acessar dados com a devida rapidez necessária e imposta pelo século XXI e, ainda, um meio ativo de agir, exercitar o raciocínio, interagir e atuar sobre a sociedade, transformá-la e influenciá-la. Tem-se, portanto o ciberespaço e a cibercultura como agentes atuantes sobre as novas necessidades humanas.

Nesse sentido, Koepsell (2004, p. 23) indaga:

O que é ciberespaço? É dimensional? Existe algo no ciberespaço? As coisas no ciberespaço são chamadas apropriadamente de objetos? Tais objetos ou o próprio ciberespaço são substâncias ou processos? Como deveria o ciberespaço se enquadrar em um esquema categórico mais amplo? O tratamento dessas questões deveria levar ao desenvolvimento de uma ontologia abrangente de ciberespaço.

De acordo com Ramal (2002) a palavra “ciberespaço” designa toda a estrutura virtual transnacional de comunicação interativa. Para Lévy (1999), o ciberespaço consiste em uma espécie de ambiente aberto pela interconexão mundial de computadores e das memórias destes. Seria uma nova dimensão, onde as pessoas comunicam-se de outra forma, que não a usual até então e inteiram-se através de novas tecnologias digitais. A internet configura-se como o maior meio onde a cibercultura torna-se atuante, entretanto, ela também está presente em outras convergências tecnológicas.

Lévy (1999) enfatiza, ainda, que as realidades virtuais servem cada vez mais como mídia de comunicação. Também deixa claro que a intenção não é substituir o real, mas sim, fortalecer e facilitar ainda mais as relações de carne e osso.

O prefixo “cyber” vem do grego, significando “controle”, afirma Kellner (2001). Nesse sentido, o físico Norbert Wiener cunhou, nos anos 40, o termo cibernético com o significado de “ciência do controle e da comunicação entre os seres vivos e as máquinas”. A partir daí, o prefixo “ciber” passou a referenciar diversos termos relacionados ao domínio da computação e das “*máquinas inteligentes*” (CAISCAIS, (2001).

O ciberespaço existe em um local indefinido, desconhecido e, dentro de tal obscuridade, encontramos uma série de incertezas e possibilidades. Apesar das dúvidas e inseguranças, o ciberespaço tem se tornado a principal referência



geográfica utilizada para conectar pessoas, organizações, empresas e diversos grupos sociais. Esta modalidade de ambiente – a dimensão virtual – tem alcançado e promovido a globalização, a participação social, inserção do indivíduo no mundo das informações e o exercício da cidadania.

Na concepção de Rabaça e Barbosa (2001), o ciberespaço é um âmbito virtual, um espaço cibernético formado pelas informações que circulam e/ou estão armazenadas em todos os computadores ligados através de uma rede, especialmente a Internet; uma dimensão virtual da realidade, onde os indivíduos interagem através de computadores interligados. Ao falarmos em ciberespaço é comum pensar em algo que não é palpável, algo imaterializado, um lugar distante de nossa realidade, onde relações sociais, culturais, econômicas ao se estabelecerem se fazem no imaginário, um ambiente futurístico.

Gibson apud Monteiro (1997) retrata o ciberespaço como uma visão de desesperança, de aflição, de alucinação e a uma dimensão negativa do futuro da humanidade. Sua idéia de ciberespaço mostra uma transformação fundamental da relação dos homens com as máquinas, onde o corpo torna-se literalmente "alimento" para a implantação de projetos de informação. Kellner (2001), por sua vez, acredita que os sistemas de bancos de dados, as comunicações por mensagem eletrônica e on-line, a televisão por satélite e os jogos e máquinas que se valem da realidade virtual. Afirma, ainda, que esses fenômenos não são alucinatórios nem subjetivos, mas simplesmente espaços e redes de uma sociedade tecnológica dominada pela mídia e, conseqüentemente, pelo ser humano.

Quando se fala de ciberespaço, refere-se a um meio de utilização, expansão e exploração do espaço geográfico, constituindo um sistema de objetos e ações que caracterizam a chamada sociedade informacional dos novos tempos. Trata-se de uma rede social e informacional interligada que não há um comando central. E, como se trata de uma ferramenta que se amplia e cresce cada vez mais, também não será possível controlar esse ambiente. Por conta disso, Moraes (2001) comenta:

Dentro do domínio da telemática as pessoas estão desenvolvendo a suas potencialidades nos processos relacionais e ampliando, como extensões, os usos dos meios comunicacionais e informáticos para interação humana num grandioso mundo máquinico, a sociedade cibernética.



As inovações tecnológicas, no entanto, não estão imunes à necessidade de legislação que reja, proteja e, sobretudo, vigie as ações humanas dentro do âmbito virtual. Apesar da urgência de tal, conforme aponta Rohr (2011), o Brasil apresenta uma lei específica sobre o tema. Com a eficiência dos meios virtuais, houve uma reconstrução de organizações comunitárias de grupos de usuários que compartilham de interesses comuns e que não estão fisicamente próximos. Tal facilidade desencadeia o nascimento de grupos e tribos virtuais com as mais diversas índoles e personalidades. Nasce, assim, o “cibercrime”: Todo crime cometido com o recurso aos sistemas eletrônicos e às novas tecnologias de informação. Fundamenta-se, portanto, na existência da cibercultura e do ciberespaço, tal como destacado nessa primeira parte da pesquisa.

## 2 Influências do ciberespaço nas práticas reguladas pelo Direito

Como antes referido, o ciberespaço é um novo meio de disponibilização e transferência de informações possibilitado pelas novas tecnologias. Uma nova mídia que absorve a todas as outras e oferece recursos inimagináveis, há algumas décadas. Trata-se de um local cibernético cheio de desafios, tanto na sua práxis, quanto em suas formulações filosóficas e teóricas. Um espaço aberto, virtual, fluido, navegável. Um espaço que se constrói em cima de sistemas, e, por esse mesmo fato, é também o sistema do caos, como Lévy (2000) o caracteriza.

Haja vista que o ciberespaço seja um ambiente construído e utilizado por pessoas, estas encontram nele um local para realizar projetos coletivos com características até então não presentes no ambiente “físico”, e isso se reflete, basicamente, nas possibilidades de organização e colaboração. São as pessoas que povoam e alimentam o ciberespaço que constituem sua maior riqueza. E a imersão em comunidades heterogêneas de pesquisa, de prática e de debate protegerá de forma mais segura que qualquer outro antídoto contra o dogmatismo e a manipulação unilateral da informação (LÉVY, 1993).

O potencial do ciberespaço estaria, para Lemos (2003), em sua capacidade de instaurar uma comunicação ágil, livre e social que pode ajudar a criar uma “democratização dos meios de comunicação, assim como dos espaços tradicionais das cidades”. Neste sentido, os cidadãos poderiam colocar seus problemas de forma



coletiva, incentivando o debate, a tomada de posição política, cultural e social. Isso não constituiria uma utopia, mas uma constatação do potencial do ciberespaço e uma forma de forçar os poderes públicos a instaurarem práticas neste novo espaço de fluxo, estimulando a participação e o debate de temas centrais de uma determinada comunidade.

O ciberespaço constitui, portanto, um espaço de práticas sociais cuja função não é a de inibir ou acabar com práticas antigas; a escola virtual, como forma de organização do ensino, substituindo a escola real, a comunidade virtual como substituta da comunidade real, e por fim a cidade virtual em substituição a cidade real. Não se trata de uma lógica excludente, conforme nos alerta Lemos (2003), mas em uma “dialógica da complementaridade. Esta estaria em franca oposição à lógica do aniquilamento ou da destruição pura e simples de instâncias canônicas

O ciberespaço mostra várias possibilidades políticas de democracia contemporânea, formas diretas de participação, como a facilitação do acesso, divulgação e troca de informações. Isso está ligado ao nascimento de uma “ciberdemocracia”, mostrando que a sociedade atual, através do âmbito virtual, está buscando conhecer, trocar informações e agir ativamente em relações aos seus direitos como cidadãos de uma democracia materializada no ciberespaço (LÉVY, 2003, p.39).

Assim, o ciberespaço representaria um ganho democrático tanto em âmbito local, quanto em âmbito global, uma vez que propiciaria, segundo Lévy (2000, p.186):

[...] a expressão e a elaboração dos problemas da cidade pelos próprios cidadãos, a auto-organização das comunidades locais, a participação nas deliberações por parte de grupos diretamente afetados pelas decisões, a transparência das políticas públicas e sua avaliação pelos cidadãos.

Essas novas possibilidades de articulação democráticas estariam ligadas, por sua vez, como a forma de mobilização política típica dos inúmeros movimentos sociais do século XXI, que exerceriam na arena virtual global uma nova forma de ativismo político - o ciberativismo, que, segundo Castells (2003, p.115), se configuram como:



[...] ações coletivas deliberadas que visam a transformação de valores e instituições da sociedade, [que] manifestam-se na e pela Internet. O mesmo pode ser dito do movimento ambiental, o movimento das mulheres, vários movimentos pelos direitos humanos, movimentos de identidade étnica, movimentos religiosos, movimentos nacionalistas e dos defensores/proponentes de uma lista infindável de projetos culturais e causas políticas. O ciberespaço tornou-se uma ágora eletrônica global em que a diversidade da divergência humana explode numa cacofonia de sotaques.

Portanto, assim como existem práticas negativas (como os cibercrimes) no ciberespaço, há, comprovadamente (vide ações diárias praticadas coletivamente na internet – especialmente nas redes sociais), um ambiente propício à ações democráticas e de inserção social.

A liberdade de expressão, um dos fatores mais característicos do ciberespaço, também deixa sua marca no mundo infanto-juvenil. Adolescentes revoltados agora tem um lugar onde podem ser ouvidos e se unirem, crianças podem discutir seu desenho preferido, as possibilidades são praticamente infinitas, sejam quais forem os meios. Tapscott (1999, p. 85) afirma que esta geração (N-Gen), por ter mais ferramentas para questionar, desafiar e discordar, está se tornando uma geração de críticos. O acesso à informação irrestrita parece contribuir com o fortalecimento da argumentação pessoal, incentivando o debate. Mais do que apenas a mera substituição da mídia antiga por uma nova e interativa, o próprio meio da Internet parece favorecer o debate e a participação ativa. Por outro lado, nem todos os efeitos da cibercultura sobre esta nova geração são vistos como positivos. Aparentemente, cada vez mais as crianças e adolescentes tem se tornado mais impacientes e imediatistas, e, além de alvos fáceis para criminosos virtuais, também os comete sem mesmo ter consciência do que estão fazendo. A cibercultura favorece a ocorrência de crimes reais de maneira mais confortável e até inconsequente para o criminoso. Os crimes virtuais são aqueles cometidos através da internet e, analisando estes crimes cometidos na forma “virtual”, pode-se verificar que a única diferença em relação aos crimes feitos de forma “comum” é o instrumento utilizado para seu cometimento. Por enquanto, a tipificação continua sendo a mesma existente no Código Penal, tal como ressaltam Furlaneto e Chaves (2003, p. 71):

[...] crime virtual comum seria utilizar a internet apenas como instrumento para a realização de um delito já tipificado pela lei penal. (...) Se antes, por exemplo, o crime como o de pornografia infantil (art. 241 do ECA) era instrumentalizado por meio de vídeos ou revistas, atualmente, dá-se por salas



de bate-papo, ICQ, como também pela troca de fotos por e-mail entre pedófilos e divulgação em sites.

Por outro lado, os mesmos autores dizem que crime virtual puro é toda conduta ilícita que visa exclusivamente o sistema de computador, seja pelo atentado físico ou técnico ao equipamento e seus componentes, incluindo aí o software. E, ainda, conceituam o crime virtual misto, que seria aquele em que o uso da internet é o que faz com que o crime seja efetivado, mesmo que o bem jurídico visado seja outro, diverso do informático. Eles ilustram como exemplo deste, transferências ilícitas de valores em uma “homebanking” ou no chamado “salamislacing”, onde o cracker retira de milhares de contas correntes, diariamente, pequenas quantias que correspondem a centavos e as transfere para uma única conta. Ainda que esses valores sejam insignificantes para o correntista, que, grande parte das vezes, nem percebe o furto, representam para o criminoso virtual uma expressiva quantia (FURLANETO e CHAVES, 2003), sem contar a satisfação pessoal de muitos com seu ego, por conseguirem burlar todo um sistema burocrático e formal planejado para que tais falhas não ocorram. Esse é um tipo de comportamento. Mas, e os típicos de redes sociais, que são até costumeiros historicamente (como condutas contra a honra alheia, ou relações com menores, que começam na internet e tem sequência fora dela, e, até, atentar contra o direito autoral de alguém por baixar arquivos que já foram compartilhados por milhões sem autorização), como agir nesses casos, se não há legislação específica para absolutamente todas as condutas? Ainda, para aquela legislação já criada (a exemplo dos cibercrimes tipificados na Lei “Carolina Dieckman”, como concretizá-la, tendo em vista a falta de efetivação das várias legislações já existentes? Tais questionamentos perpassam por esta pesquisa, que procurará debatê-los de maneira crítica e fundamentada, após vencida essa primeira etapa teórica.

### **Metodologia e/ou Material e Métodos**

O presente estudo está sendo desenvolvido através de pesquisa qualitativa pelo método dialético-indutivo de abordagem, procedendo de dados particulares para se chegar a verdades gerais, em que estão envolvidas questões de interesse público, a fim de se encontrar um conteúdo particular, qual seja, uma reflexão



interpretativa tanto do ordenamento quanto das propostas de mudanças, voltada a fundamentação da abordagem jurídica das questões que envolvem o ciberespaço. O método de procedimento adotado é o descritivo e argumentativo, sendo a natureza da pesquisa a básica, pois envolve verdades e interesses universais. Do ponto de vista de seus objetivos é exploratória e utiliza como técnica de pesquisa a bibliográfica e documental. O material utilizado será em grande parte bibliográfico e, preferencialmente, de caráter multi e interdisciplinar (já que ainda é bastante difícil encontrar normas transdisciplinares), incluindo, nesse primeiro momento, referências no âmbito da cibercultura, como Pierre Levy e Manuel Castells.

## Resultados e Discussões

Alguns pontos fundamentais merecem destaque na pesquisa bibliográfica realizada até agora, configurando seus resultados parciais:

- Os crimes virtuais, ou cibercrimes, fundamentam-se no histórico do surgimento da cibercultura e do ciberespaço.

- O Estado e o Direito ainda não estão preparados para lidar com as práticas ilícitas decorrentes do universo do ciberespaço. Principalmente se pensado disciplinarmente. Leis paliativas, tais como a Lei 12.737, de 30 de novembro de 2012 (já citada Lei "Carolina Dieckmann") trazem, além das indagações anteriormente expostas, certo receio sobre a dificuldade das funções estatais (notadamente a legislativa) em relação aos problemas decorrentes da cibercultura. Será que é correto o modo como as legislações de emergência são instituídas no Brasil? No caso específico da referida lei, antes de que a atriz tivesse os famosos problemas que geraram os novos delitos no Código Penal, outras "Carolinas", "Amandas" e um sem-número de desconhecidas tiveram o mesmo problema envolvendo privacidade e internet. Por que não tiveram a mesma atenção do Poder Público? É comum, no Brasil, que "legislações-remédio" ou políticas públicas sejam instituídas apenas porque o caso ocorreu com algum "artista" ou pessoas ricas e influentes. Para "pensar o Direito", não é preciso que desastres ou problemas aconteçam. É necessário, sim, que a Ciência Jurídica esteja em sintonia com a evolução dos



acontecimentos sociais. Um Direito de prevenção é o ideal para casos decorrentes de crimes virtuais, por exemplo.

## **Considerações Finais**

A pesquisa feita até agora reflete que, em resumo, a cibercultura é um movimento que surge a partir das evoluções tecnológicas contemporâneas, principalmente a informática e a Internet. Um dos teóricos mais importantes no campo da cibercultura mundialmente, Lévy apud Lemos (2004, p. 11), atenta para que “Não se deve confundir a cibercultura com uma subcultura particular, a cultura de uma ou algumas ‘tribos’. Ao contrário, a cibercultura é a nova forma da cultura”. Ela pode ter vindo para o bem ou para o mal, mas o certo é que veio para ficar.

No caso do objeto genérico do presente estudo – os cibercrimes – pode-se dizer que os tribunais brasileiros vem prestando socorro aos casos controversos que lá chegam e tenta harmonizar a jurisprudência sobre a legislação infraconstitucional que pode ser aplicada aos mesmos. Entretanto, o assunto é polêmico e gera uma série de entendimentos diferentes entre si. Posturas jurídicas que visam remediar crises sociais com limitação exagerada aos direitos fundamentais não servem para uma sociedade livre, que tenta livrar-se da herança da ditadura. Assim, buscar-se-á, em uma segunda fase da pesquisa, trabalhar em algumas possibilidades jurídicas preventivas e entrosadas com as transformações sociais e com os direitos dos indivíduos no ciberespaço.

## **Referências**

BRASIL. Projeto de Lei 84, de 24 de fevereiro de 1999. Dispõe sobre os crimes cometidos na área de informática, suas penalidades e dá outras providências.

Disponível em:

<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=15028>.

Acesso em: 2 mar. 2013.

\_\_\_\_\_. Lei 12.737, de 30 de novembro de 2012. Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos; altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal; e dá outras providências. Disponível em:



[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2012/Lei/L12737.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2012/Lei/L12737.htm). Acesso em: 2 mar. 2013.

\_\_\_\_\_. Projeto de Lei 2793, de 29 de novembro de 2011. Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos e dá outras providências. Disponível em:

<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=529011>.

Acesso em: 2 mar. 2013.

CASCAIS, Fernando. **Dicionário de Jornalismo: as palavras dos media**. São Paulo: Verba, 2001.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

ÉPOCA NEGÓCIOS, Site. **Crimes virtuais podem se tornar mais lucrativos do que tráfico de drogas**. Matéria publicada em 22/01/2010 disponível em

<http://epocanegocios.globo.com/revista/common/0,,EMI117735-16382.00-crimes+virtuais+podem+se+tornar+mais+lucrativos+do+que+tráfico+de+drogas.html>

Acesso em: 8 de out. 2012

FEREH, L. **statement before the Senate Judiciary Committee, Subcommittee for the Technology, Terrorism, and Government Information**. United States Senate, 2000. Disponível em: <http://www.usdoj.gov/criminal/cybercrime/freeh328.htm>. Acesso em: 6 out. 2012.

GARCIA, Flávio Cardinelle Oliveira, **Ciberespaço: formas de regulamentação**.

Disponível em

<http://www.buscalegis.ufsc.br/revistas/index.php/buscalegis/article/viewfile/6101/5670>

Acesso em: 3 de out. 2012.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003.

GOMES, Orlando. **Contratos**. 17. Ed. Rio de Janeiro: Forense, 1997.

GRABOSKY, Peter. **Cadernos Adenauer - Mundo virtual: Cibercrimes**. Rio de Janeiro: Fundação Konrad Adenauer, 2004.

\_\_\_\_\_; SHOHL, M. **Cyberterrorism**. Reform, n28, p.8-13, 2003.

\_\_\_\_\_; SMITH, R.G.. **Crime in the digital age**. Controlling telecommunications and cyberspace illegalities. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers and Sydney: Federation Press, 1998.

\_\_\_\_\_; DEMPSEY, G. **Eeletronic theft: crimes of acquisition in cyberspace**. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.



- GRANT, A., DAVID, F., GRABOSK, P. **Child pornography in the digital age:** Transnational Organized Crime, 1997.
- KELLNER, Douglas. Como mapear o presente a partir do futuro: de Baudrillard ao cyberpunk. In:\_\_\_\_\_. A cultura da mídia. Bauru: EDUSC, 2001. p.377-419.
- KOEPSSELL, David R. **A ontologia do ciberespaço: a Filosofia, a lei e o futuro da propriedade intelectual.** São Paulo: Madras, 2004.
- LANHAM, D., WEINBERG, M., BROWN, K., RYAN, G., **Criminal Fraud.** Sidney: Law Book Co. Ltd, 1987.
- LEVINE, Peter. **The Internet and Civil Society**, in: GEHRING, Verna V., The Internet in Public Life. Lanham: Rowman & Littlefield, 79-98, 2004.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Ed.34, 2000.
- MICHEL, Murillo; GOMES, Alessandro. **A utilização do ciberespaço e suas contribuições para a globalização.** Revista Científica Eletrônica de Sistemas de Informação, n.2. São Paulo: Garla, Fev/2005
- MONTEIRO, Silvana Drumond. **O Ciberespaço: o termo, a definição e o conceito.** Revista da Ciência da Informação – DataGramZero: v.8 n.3, Jun/2007
- MORAES, Denis de. **O Concreto e o Virtual: mídia,cultura e tecnologia.** Rio de Janeiro. DP&A, 2001.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço.** Ed. UNESP, São Paulo, 2003.
- NETO, Mário Furlaneto; GUIMARÃES, José Augusto Chaves. **Crimes na internet:** elementos para uma reflexão sobre a ética informacional. In: Revista do CEJ, Brasília, n. 20, p. 67-73, jan./mar. 2003. Disponível em:  
<http://www2.cjf.jus.br/ojs2/index.php/cej/article/viewFile/523/704>. Acesso em: 28 set. 2012.
- PARELLI, Rubens Thiago Santini, **Código Penal Digital.** Disponível em <http://www.buscalegis.ufsc.br/revistas/index.php/buscalegis/view/29526/29082> acessado em 12 de outubro de 2012.
- RABAÇA, Carlos; BARBOSA, Gustavo G. **Dicionário de comunicação.** 2.ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Campus, 2001.
- RAMAL, Andrea Cecília. **Educação na cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem.** Porto Alegre: Artmed, 2002.



- REBELO, Irla Bocianoski; PINHO, Márcio Serolli. **Interação em Ambientes Virtuais Imersivos**. Realidade Virtual, Pré-simpósio SVR. Copyright, São Paulo, 2004.
- REIS, Maria Helena Junqueira. **Computer crimes; a criminalidade na era dos computadores**. Belo Horizonte: Del Rey, 1996.
- ROHR, Altieres. **Sem lei específica, Brasil discute cibercrimes há 20 anos**. Matéria publicada no dia 29/06/2011. Disponível em:  
<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/06/sem-lei-especifica-brasil-discute-cibercrimes-ha-20-anos-diz-advogado.html>. Acesso em: 2 out. 2012.
- ROSA, Fabrício. **Crimes de Informática**. 2.ed. Campinas: BookSeller, 2006.
- SAGAN, Carl. O mundo assombrado pelos demônios. São Paulo: Cia das Letras, 1997.
- SILVA, Maria do Rosário Gomes da, **Ciberespaço: um espaço público virtual para a democracia contemporânea?** Belo Horizonte: Centro Universitário de Belo Horizonte, 2010.
- SORJ, Bernardo . **Internet, espaço público e marketing político**. Novos Estudos. *CEBRAP*, v. 76, p. 123-136, 2006.
- STOLL, Clifford. **The cuckoo's egg**. London: Pan Books, 1991.