

CRIMES VIRTUAIS E A LEGISLAÇÃO BRASILEIRA

VIRTUAL CRIMES AND THE BRAZILIAN LEGISLATION

Bruna Machado de Oliveira; Karoline Reis Mattos;

Marcela Scheuer Siqueira; Nathalia Oliveira

Acadêmicas do 5º período do curso de Direito do Instituto Cenecista de Ensino Superior de Santo Ângelo – IESA/CNEC.
E-mails: brumachadooli@hotmail.com; karolmr22@gmail.com; marcela_scheuer@hotmail.com; naathi.oli@gmail.com.

Vera Maria Werle

Possui Licenciatura Plena em Letras pelo Centro Integrado de Ensino da Furi Campus de Santo Ângelo e graduação em Direito pelo Instituto Cenecista de Ensino Superior de Santo Ângelo/IESA. Mestre em Desenvolvimento, Gestão e Cidadania pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUÍ. Professora titular do IESA Santo Ângelo nos cursos de graduação e pós-graduação. E-mail: verawerle@brturbo.com.br. Endereço do CV: <http://lattes.cnpq.br/5820235090977579>.

RESUMO

Este estudo tem como principal objetivo obter informações que nos permitam conhecer a atual realidade dos crimes virtuais no Brasil e de que forma estes são ancorados pelo ordenamento jurídico. Nesse contexto, analisou-se a história da internet desde os tempos primórdios até os dias atuais, ressaltando sua importância na sociedade da era informática. Visa uma maior atenção ao surgimento da criminalidade virtual, explicitando os tipos de crimes mais comuns, bem como todos seus aspectos a assuntos relevantes relacionados ao tema. Por fim, abordou-se a regulamentação existente para estas condutas ilícitas, buscando uma melhor solução para evitar tais conflitos. Este trabalho foi realizado através de pesquisa bibliográfica, consultando além da leis reguladoras, artigos e documentos relevantes para o entendimento do assunto, bem como pesquisas a diversos sites informativos.

Palavras-Chave: Crimes virtuais. Legislação. Lei Carolina Dieckmann. Marco Civil da Internet.

ABSTRACT

This study has as main objective to obtain information that allow us to know the current reality of virtual crimes in Brazil and how they are anchored by the legal system. In this context, the history of the internet was analyzed from the earliest times to the present day, emphasizing its importance in the society of the information age. It aims to pay more attention to the emergence of virtual crime, explaining the most common types of crimes, as well as all its aspects to relevant subjects related to the subject. Finally, the existing regulations for these illicit conduct were addressed, seeking a better solution to avoid such conflicts. This work was carried out through bibliographic research, consulting in addition to regulatory laws, articles and documents relevant to the understanding of the subject, as well as searches to various informational sites.

Keywords: Virtual Crimes. Legislation. “Lei Carolina Dieckmann”. Civil Landmark of the Internet.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A utilização cada vez maior da tecnologia e dos avanços da “revolução digital” são fundamentais para a evolução da sociedade. Sabemos que a Internet trouxe inúmeros benefícios a todos nós, entretanto, ao mesmo tempo, a mesma propiciou o surgimento de novas práticas ilícitas, bem como possibilitou o avanço da execução de crimes já existentes, devido às facilidades do meio informático.

Várias mudanças foram ocorrendo na sociedade no aspecto tecnológico e a mesma medida, o número de vítimas de crimes virtuais só aumenta no mundo todo. Percebemos assim, que há uma grande dificuldade para o ordenamento jurídico resolver tais conflitos devido a vasta proporção que a internet tomou pelo mundo ocasionando muitas mudanças, as quais acabaram não sendo acompanhadas devidamente pela legislação brasileira, ocasionando com que o jurista dentro do possível enquadre as novas condutas lesivas nos tipos penais já existentes, já que as legislações existentes e o controle das autoridades não é tão eficiente quanto parece.

Dessa forma, o presente artigo visa demonstrar os aspectos gerais dos crimes virtuais, disponibilizando ao leitor um maior entendimento a cerca desse assunto e também a legislação existente para tais conflitos, além de tornar públicos os impactos dessa nova criminalidade que surge na sociedade.

1 NOÇÕES GERAIS

Uma das primeiras noções de internet surgiu no ano de 1960 através de um projeto elaborado pelo governo americano da época, denominado de ARPANET (Agência de Pesquisa Avançada e Rede), criado só para o uso de militares, a fim de que os mesmos pudessem trocar informações, que era de extrema importância em casos de guerra. No entanto ficou conhecida como internet bem mais tarde, quando a ARPANET passou a ser utilizadas nas universidades dos EUA, e desde então, foi evoluindo constantemente até hoje, trazendo mais facilidades e oportunidades para o nosso cotidiano, além de propiciar para o internauta uma infinidade de informações e momentos até mesmo de lazer.

Porém, diante dessas inovações tecnológicas, o crime adaptou-se a realidade informática e com isso surgiu um novo tipo de criminalidade no país, na qual os infratores encontraram na internet um meio para que pudessem praticar condutas ilícitas com mais facilidade, sendo mais dificultoso aos policiais encontrá-los. Tais crimes possuem amplas denominações, dentre as quais crimes cibernéticos, informáticos, virtuais entre outros, e cada vez mais aumenta o número de vítimas desse novo tipo penal.

A internet vem modificando o comportamento humano, incentivando a paixão pelo conhecimento, educação e cultura. Isso, entretanto, não é de graça; vem acompanhado da inseparável e sempre (má) companhia criminosa: os criminosos digitais. (KAMINSKI, 2003, p.28).

A onda de crimes virtuais no Brasil é grande, e a medida em que cresce a inclusão digital, mais crimes aparecem, não ocorrendo só no Brasil, mas também no mundo todo. Para entendermos melhor a cerca desse assunto, precisamos ter algumas noções gerais sobre crimes virtuais, analisando suas classificações, sujeitos, lugares de atuação e demais fatos jurídicos. Segundo Ivette Ferreira Senise, os crimes virtuais são:

Atos dirigidos contra um sistema de informática, tendo como subespécie 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 liberdade individual e as infrações contra a propriedade imaterial (FERREIRA, 2005, p. 261).

De forma mais simples, podemos entender que os crimes virtuais são delitos praticados através de computadores juntamente com a internet, por indivíduos que possuem amplo conhecimento técnico em informática, alguns com más intenções no intuito de causar dano a outrem furtando senhas, dados pessoais, informações de cartões de crédito, etc., e é possível que outros pratiquem o crime sem perceber, por simples falta de atenção. O número de ocorrências relacionadas a esse “novo” delito só aumenta, uma vez que, a internet ficou

popularizada como “a terra sem leis”, devido à grande dificuldade para que o autor do crime seja identificado e localizado pela polícia, necessitando a mesma de um policiamento técnico especializado em conhecimentos de informática.

Tais crimes podem ser cometidos de diversas formas, seguidamente recebemos em nossa caixa de e-mail mensagens denominadas de “spam”, com links fraudulentos que se você clicar pode trazer problemas ao seu sistema informático ou então, ao tentar baixar um programa em algum site da internet, muitas vezes nos deparamos com um aviso de “malware” encontrado, que é um software que se instala no computador sem permissão do usuário, também podendo causar danos ao computador. Também é muito comum na internet os crimes de pedofilia, calúnia, bem como a violação da intimidade que acaba por denegrir a imagem e causar constrangimento a terceiros, além de muitos outros.

Podem ser classificados como infrações penais contra o computador e infrações penais por meio do computador. Os crimes virtuais praticados contra o computador, também denominados de crimes virtuais próprios, são os quais o infrator pratica a conduta ilícita utilizando o próprio computador da vítima, para extrair dados que possam modificar, alterar ou causar dano ao funcionamento do sistema informático, de maneira que atinja o software ou hardware do aparelho. Já os crimes virtuais praticados por meio do computador, que são os chamados crimes virtuais impróprios, o infrator pratica o crime por meio do computador, utilizando a máquina como um instrumento para a realização da conduta ilícita, de modo que passe a causar efeitos além da informática, podendo o ato ser consumado não só pelo computador mas também fora dele.

Há uma grande dificuldade na jurisdição brasileira em identificar os sujeitos ativos do crime devido ao grande número de usuários dessa nova tecnologia e a possibilidade de colocar informações inverídicas sobre seu endereço de IP. O que podemos notar é que o infrator possui um conhecimento especializado e amplo em informática, facilitando a ação. O sujeito ativo da ação é aquele que pratica a conduta ilícita através do computador, dentre as suas denominações esta a figura do hacker, o mais conhecido dos internautas, o qual possui vasto conhecimento em informática e será estudado mais adiante. Já o sujeito passivo é a pessoa que recebe a ação, a vítima do crime, que tem seu patrimônio violado, podendo ser pessoa física ou jurídica, ou até mesmo uma entidade titular pública ou privada. Seria possível a identificação do criminoso obtendo o seu endereço de IP, login e senha do aparelho utilizado para a prática do crime, porém, os criminosos utilizam endereços falsos, dificultando o trabalho investigativo dos policiais.

“A internet oferece oportunidades extraordinárias aos que desejam manifestar seus pensamentos sobre os mais variados assuntos. Aqueles que pretendem divulgar suas opiniões podem facilmente o fazer pela rede mundial de computadores, divulgando o conteúdo em um site, enviando mensagens eletrônicas, participando de debates on-line etc., sempre com o potencial de atingir uma audiência há pouco inimaginável, em tempo real e a um custo reduzidíssimo, o que é simplesmente impraticável na imprensa tradicional.” (KAMINSKI, 2003, p.79).

Ao colocar algum conteúdo na internet, ele estará disponível para quem quiser pelo mundo todo. A expansão de notícias na internet se dá de forma muito rápida e é por esse motivo que precisa-se de muita cautela ao postar algo. Os criminosos estão espalhados pelos quatro cantos do mundo e podem atingir vítimas que não precisam estar no seu mesmo lugar de atuação e podem ser analisados de diversas formas. Para resolver tal problema, deve-se analisar o código penal, em seu art.6º, que relata:

“Considera-se praticado o crime no lugar em que ocorreu a ação ou omissão, no todo ou em parte, bem como onde se produziu ou deveria produzir-se o resultado.” (ANGHER, 2015, pag.353)

Nota-se que é preciso recorrer ao código penal para resolver tal assunto, pois as leis para esse tipo de crime não possuem tais especificações. Bem como, recorre-se ao art.7º do código penal brasileiro para solução de conflitos que a lei brasileira intervenha, mesmo que o fato não tenha sido cometido em território brasileiro. Diante disso, torna-se de extrema dificuldade a localização do indivíduo infrator, pois o criminoso pode praticar o crime, por exemplo, no Japão, mas a pessoa que teve sua privacidade, intimidade violada está no Brasil, sendo necessária uma equipe policial especializada para resolver tais crimes.

1.1 DEFINIÇÕES DOS SUJEITOS ATIVOS

- Os próprios usuários – Muitas vezes o próprio usuário, sem a intenção de agir criminosamente, acaba por praticar conduta ilícita devido a divulgação de fotos de terceiros sem autorização ou até mesmo criando perfis falsos nas redes sociais, mais conhecidos como “fakes”, e torna-se cada vez mais frequente.
- Hackers – São pessoas que possuem alto grau de conhecimento em habilidades em informática, que podem agir tanto para beneficiar alguém fazendo melhorias em determinado sistema, bem como para prejudicar terceiro. Muitos acreditam que o termo “hacker” designa uma pessoa ruim, que possui más intenções, mas na verdade, o termo não define a pessoa em bom ou mau, entende-se que apenas é um indivíduo viciado em computadores.
- Crackers – É um novo tipo de hacker, caracterizado como um criminoso com maiores conhecimentos do que o hacker no mundo virtual, agindo com o intuito de descobrir

senhas, dados privados, invadem a segurança da vítima fazendo com que a mesma tenha todas as suas informações furtadas.

- Carders – Esses tipos de criminosos atuam em conjunto ou sozinhos, tendo o objetivo de descobrir dados e senhas de cartões de crédito via internet e realizar compras falsas. Possuem programas especiais para realizar esse tipo de conduta.
- Wannabes – São pessoas com pouco conhecimento em informática que gostariam de atuar como hackers.

1.2 TIPOS DE CRIMES VIRTUAIS MAIS COMUNS:

Veremos a seguir os crimes mais frequentes praticados através da internet.

- CRIMES CONTRA A HONRA – Dentre tantos crimes cibernéticos, é muito recorrente os de calúnia, difamação e injúria, previstos no código penal do art. 138 a 145. Através da internet, é muito comum, principalmente em sites de entretenimento, nos depararmos com notícias falsas de certas pessoas, seja por preconceito a orientação sexual, raça, religião, etnia, etc., ou até mesmo por simples maldade. Também ocorrem por envio de e-mail diretamente à pessoa contendo conteúdo caracterizador da injúria, sendo assim consumado o crime.
- PORNOGRAFIA INFANTIL – A consumação desse crimes ocorre quando o criminoso divulga fotos ou vídeos obscenos de crianças na internet. Tal conduta está prevista no Estatuto da criança e do adolescente a partir do art.240, portanto, divulgar conteúdo pornográfico expondo crianças e adolescentes na internet é configurado crime.
- VIOLAÇÃO DOS DIREITOS AUTORAIS – Na internet há uma infinidade de arquivos e informações que podem ser facilmente copiadas. A cópia feita de forma lícita é aquela em que o autor da citação feita seja mencionado, explicitando o verdadeiro autor do conteúdo do texto. Ocorre que com a internet e a ferramenta “copiar e colar”, essa prática se tornou muito mais fácil e muitas vezes o indivíduo não tem a intenção de cometer o “plágio” mas comete devido a falta de conhecimento em determinados assuntos
- PERFIS FALSOS – É muito comum encontrar nas redes sociais perfis falsos, mais conhecidos popularmente por “fake”, onde pessoas criam identidades falsas usando fotos de outras pessoas, seja por divertimento ou para prejudicar alguém, configurando

assim os crimes por falsa identidade.

2 LEGISLAÇÃO VIGENTE NO BRASIL

Nos antigos tempos não haviam legislações específicas sobre o tema “crimes virtuais”, geralmente a analogia era utilizada, como por exemplo o furto de dados se enquadrava no delito furto do código penal, crimes como estelionato, furto, extorsão, ameaça, por exemplo, possuem bens jurídicos já tutelados no Código Penal e por isto o que diferencia é apenas quanto ao meio utilizado. Em 19 de fevereiro de 1998 foi sancionada a Lei nº 9.609/98, também conhecida como Lei do Software. Essa lei estabeleceu definição para o programa de computador como conjunto de instruções de linguagem natural ou codificada para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

Os programas de computadores são criações decorrentes de esforço e trabalho intelectual de uma ou mais pessoas, sendo assim, precisam de uma lei para regulamentar o direito do criador de dispor, usar e fruir sua obra. Esses programas estão incluídos no âmbito dos direitos autorais, sendo vedado cópias de programas de computadores sem a devida autorização do titular do direito.

O direito brasileiro, em consonância com as principais definições encontradas no plano internacional, consagra a proteção jurídica ao *software* por meio da legislação de direitos autorais, conforme dispõe o art. 2º da Lei nº 9.609 e o art. 7º, parágrafo primeiro da Lei nº 9.610, ambas de 19 de fevereiro de 1998. Convém destacar que a proteção em questão independe de registro (ARAÚJO, 2004).

O primeiro artigo desta lei disporá sobre a definição de software. Já o artigo segundo dispõe sobre o regime de proteção à criação de programa de computador é o mesmo concedido pela lei de direitos autorais. Portanto, tudo que a lei nº 9.609/98 não tratar quem irá tratar será a lei nº 9.610/98.

No cotidiano atual, a legislação brasileira já se posicionou a respeito desse assunto, criando a lei 12.737/12, que altera o código penal e tipifica os crimes virtuais além de deixar claro que quem invadir, danificar, violar dados ou divulgar informações de qualquer dispositivo informático, fotos ou vídeos de forma ilícita poderá sofrer multa ou pena privativa de liberdade. Cabe ressaltar, que a referida lei foi fruto de diversas discussões no âmbito jurídico-político e antes dela ocorreram algumas tentativas frustradas na criação de projetos de leis que regulamentassem tais condutas, chegando a tramitar no Congresso Nacional por mais de 10 anos, entretanto, foram considerados defasados e prolixo.

A lei 12.737/12 ficou popularmente conhecida como “lei Carolina Dieckmann” em virtude do episódio com a atriz, que em maio de 2012, teve seu computador invadido por criminosos que divulgaram 36 fotos íntimas da mesma, causando um grande transtorno e constrangimento à vítima. A pena para esse tipo de crime prevê de seis meses a dois anos de reclusão, conforme o art. 154-A do código penal: “Aumenta-se a pena de um a dois terços se houver divulgação, comercialização ou transmissão a terceiro, a qualquer título, dos dados ou informações obtidos.”

Em casos de o crime ser contra políticos ou o crime resultar em prejuízo financeiro a pena pode aumentar, visto que a propriedade é fortemente defendida pelo direito brasileiro. Também podem ocorrer crimes como furto de dados em cartões de débito e crédito, podendo ser falsificados pelo criminoso. A lei que altera o código penal tem ainda o intuito de proibir a produção, divulgação ou qualquer ação que propague o uso de softwares ou equipamento que tenham o objetivo de invadir aparelho informático alheio. No entanto, a referida alteração não foi suficiente para coibir tais práticas danosas e no ano de 2014 foi sancionada a lei n. 12.965/014, conhecida como “Marco Civil da Internet”.

Entre as inovações tecnológicas que se estendem incrivelmente, a internet acaba apresentando claros desafios à aplicação de regras jurídicas (nacionais) no seu espaço (global). Essas dificuldades, no entanto, não podem servir de justificativa para que os Estados deixem de tentar intervir naquela dinâmica, regulamentando objetos e condutas de interesse público.” (KAMINSKI, 2002, p.202).

A lei do Marco Civil foi criada para suprir as lacunas no sistema jurídico em relação aos crimes virtuais, num primeiro momento tratando dos fundamentos, conceitos para sua interpretação e objetivos que o norteiam, além de enumerar os direitos dos usuários, tratar de assunto polêmicos como por exemplo a solicitação de histórico de registros, a atuação do poder público perante os crimes virtuais e por último garante o exercício do direito do cidadão de usufruir da internet de modo individual e coletivo estando devidamente protegido. Os princípios que norteiam essa lei são liberdade, neutralidade e privacidade, e além disso estabelece garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil. Entre os direitos e garantias do usuário podemos destacar a inviolabilidade da intimidade e da vida privada; inviolabilidade e sigilo do fluxo de suas comunicações pela internet; não suspensão da conexão à internet e a manutenção da qualidade contratada. As solicitações de informações privadas só poderão ser disponibilizadas mediante ordem judicial, sendo assim, o provedor de internet não poderá fornecer a autoridade policial as informações de IP, login e senha do criminoso sem autorização judicial, tornando o trabalho investigativo dificultoso e lento.

No entanto, essas normas específicas não abrangem todo o campo de atuação dos criminosos da internet, ficando ainda algumas lacunas supridas por outras legislações, como por exemplo, a regulamentação usada para as compras feitas pela internet em que o comprador necessita algum tipo de auxílio judiciário, seja por devolução do produto porque não gostou ou por algum defeito, regulamenta-se pelo código do consumidor, mas deveria ter sua própria tipificação para que não precisasse recorrer ao mesmo para resolver tal questão.

Sem dúvida alguma, a internet é um dos meios mais eficazes para celebração de contratos. Hoje são milhares de contratos fechados por essa via, de forma que obedecem aos princípios da publicidade, da vinculação, da veracidade, da não-abusividade entre outros. No ordenamento jurídico brasileiro não existe normatização específica sobre os contratos realizados sob essa égide. No entanto, o Código Civil e o Código de Defesa do Consumidor sanam, em parte, os conflitos atinentes a respeito desse tema, faltando uma norma específica que assegure os asseios da comunidade virtual. (VEDOVATE, 2005, p. 13)

Conforme a citação acima, outro exemplo de momentos em que precisamos recorrer ao código do consumidor é pelo fato de que não há nada que regule a realização de contratos pela internet, pois como a relação jurídica não é fisicamente e sim por meio do computador, deveria ter sua própria regulamentação, visto que possui suas divergências dos contratos normais feito por contratante x contratado.

Embora o marco civil tenha trazido grandes vantagens e uma evolução ao nosso país, ainda não é o bastante para coibir tais práticas ilícitas, visto que a internet, com sua vasta área, permite constantemente a criação de novos tipos penais, não tendo as autoridades do sistema jurídico o suporte, preparo e as habilidades necessárias para que possa se resolver os cybercrimes. O ideal seria que se promulgasse uma lei processual no sentido de obrigar os provedores a informar a autoridade policial os dados, o que facilitaria a apuração da autoria dos crimes. No tocante a competência para o julgamento dos crimes virtuais, entende-se que nem todo crime virtual será julgado pela justiça federal, no entendimento do STF cabe a justiça federal julgar os casos que se enquadram no art. 109 IV e V da Constituição Federal.

Art. 109. Aos juízes federais competem processar e julgar:

IV - os crimes políticos e as infrações penais praticadas em detrimento de bens, serviços ou interesse da União ou de suas entidades autárquicas ou empresas públicas, excluídas as contravenções e ressalvada a competência da Justiça Militar e da Justiça Eleitoral;

V - os crimes previstos em tratado ou convenção internacional, quando, iniciada a execução no País, o resultado tenha ou devesse ter ocorrido no estrangeiro, ou reciprocamente;

Os crimes contra a honra (difamação, injúria, calúnia) praticados na internet, mesmo que em páginas internacionais a exemplo do Twitter e Facebook. Em regra, trata-se de

competência da justiça estadual. Contudo para divulgação de fotos e vídeos pornográficos de crianças e adolescentes, a competência é da justiça federal. Conforme o disposto no Estatuto da Criança e do Adolescente:

Art. 241-A. Oferecer, trocar, disponibilizar, transmitir, distribuir, publicar ou divulgar por qualquer meio, inclusive por meio de sistema de informática ou telemático, fotografia, vídeo ou outro registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente:
Pena – reclusão, de 3 (três) a 6 (seis) anos, e multa. (ANGHER, 2015,p.1064).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, concluímos que o mundo virtual está em constante evolução, porém, é notória a falta de conhecimento adequado por parte do legislador e também da polícia em assuntos como este. Os crimes cibernéticos estão em constante crescimento o que preocupa a sociedade em geral, e se faz cada vez mais necessária e urgente é uma legislação específica tipificando os crimes e que seja eficaz, pois mesmo que tenhamos leis que tratem do assunto, ainda há alguns pontos que devem ser vistos com mais atenção.

As elaborações das leis 12.735/12 e 12.737/12 foram importantes, contudo, insuficientes, no sentido de que apenas alteram dispositivo que não previa, à época de sua elaboração, tais condutas, como o Código Penal, que é da década de 1940. Nesse sentido o Marco Civil da Internet, Lei 12.965/2014, é um importante aliado no combate às ações delitivas digitais, mesmo tendo, cunho cível. Essa norma ajuda no procedimento de investigação de crimes virtuais, de forma que a internet passa a ser um ambiente menos hostil à atuação do Estado através da previsão de princípios, garantias, direitos e deveres para quem usa a rede, bem como a determinação de diretrizes.

No entanto, seria um grande avanço se fosse elaborado um novo código especificando crimes virtuais, adentrando em todos seus aspectos e criando uma área policial especializada no assunto, com nível de conhecimento em computadores avançado para que possa se resolver o conflito de forma mais habilidosa, facilitando o encontro do criminoso virtual. Nota-se que o sistema jurídico não está totalmente preparado para coibir tais condutas, portanto se as normas que tratam de determinado assunto fossem, talvez, aperfeiçoadas, poderíamos ter a esperança de que os índices de criminalidade virtual reduziriam devido a eficácia de suas respectivas leis.

É imprescindível que atuação do Estado na esfera virtual esteja a frente tanto em conhecimento técnico quanto legislativo, para que possa oferecer um ambiente seguro aos usuários, mas não deixando de permitir a livre navegação, sem restrições enquanto lícitas e adequadas ao público. Ao direito cabe a missão de acompanhar essas inovações tomando medidas cabíveis para o combate dos crimes virtuais, protegendo a manutenção do Estado Democrático de Direito.

REFERÊNCIAS

MONTEIRO NETO, J. A. **Aspectos Constitucionais e Legais do Crime Eletrônico**. Fortaleza, 2008.

LIMA, Simão Prado. Crimes virtuais: uma análise da eficácia da legislação brasileira e o desafio do direito penal na atualidade. In: **Âmbito Jurídico**, Rio Grande, XVII, n. 128, set 2014. Disponível em: <http://ambito-juridico.com.br/site/?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=15260>. Acesso em 22 jun 2016.

VEDOVATE, L. L. V. Contratos Eletrônicos. **INTERTEMAS**. v. 10, n. 10. Presidente Prudente, 2005.

RABANEDA, Fabiano. **A legislação e o Direito da Informática**. Revista **Âmbito Jurídico** Nº 67, 2009. Disponível em http://www.ambito-juridico.com.br/site/?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=6559. Acesso em: 23 jun 2016.

ORTIZ, Lúcio Rangel Alves. **A Propriedade Intelectual na Lei do Software**. Disponível em: <http://www.revista.direitofranca.br/> Acesso em: 19 jun 2016.

ARAÚJO, Aldemario. O Tratamento Jurídico do Software no Brasil. Disponível em: <<https://jus.com.br>> Acesso em: 19 jun. 2016

BLUM, Renato M. S. Opice; VAINZOF, Rony. **Aspectos Importantes da Lei de Software**. Disponível em: <http://uj.novaprolink.com.br/> Acesso em: 19 jun. 2016

GRECO, Rogério. Curso de direito penal: parte geral. V.1. 11 ed. Niterói: Impetus, 2009.

PINTO, Antonio Luiz de Toledo; WINDT, Márcia Cristina Vaz dos Santos; CÉSPEDES, Lívia. **Constituição da República Federativa do Brasil**. 44ed. São Paulo: Saraiva, 2010.

BRASIL. **Lei 8.078 de 11 de setembro de 1990**. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8078.htm> Acesso em: 23 jun. 2016.

BRASIL. **Lei 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: 20 jun. 2016

OLIVEIRA JÚNIOR, Eudes Quitino de. A nova Lei Carolina Dieckmann. Disponível em: Acesso em: 22 jun. 2016.

ALMEIDA, Jéssica de Jesus et al. **Crimes Cibernéticos.** Cadernos de graduação. Aracaju, 2015. Disponível em <<https://periodicos.set.edu.br/index.php/cadernohumanas>> Acesso em: 17 jun. 2016.

FERREIRA, Ivette Senise. Direito e internet: Aspectos Jurídicos Relevantes. 2d. São Paulo: Quartier Latin, 2005.

ASSIS, José Francisco de. **Direito à privacidade no uso da internet:** omissão da legislação vigente e violação ao princípio fundamental da privacidade. In: **Âmbito Jurídico**, Rio Grande, XVI, n. 109, fev 2013. Disponível em: <http://www.ambito-juridico.com.br/site/?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=12848>. Acesso em 17 jun 2016.

ROCHA, Carolina Borges. **Evolução dos crimes cibernéticos.** **Revista Jus Navigandi**, Teresina, ano 18, n. 3706, 23 ago 2013. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/25120>>. Acesso em: 17 jun. 2016.

DULLIUS, Aladio Anastacio; HIPPLER, Aldair; FRANCO, Elisa Lunardi. **Dos crimes praticados em ambientes virtuais.** Santa Rosa, 2012. Disponível em: <<http://www.conteudojuridico.com.br/artigo,dos-crimes-praticados-em-ambientes-virtuais,38483.html>> Acesso em: 15 jun. 2016.

BARBOSA JUNIOR, Sergio Jose. **Crimes informáticos: delitos virtuais no direito brasileiro.** **Revista Jus Navigandi**, Teresina, ano 19, n. 4008, 22 jun. 2014. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/29634>>. Acesso em: 15 jun. 2016.

ANGHER, Anne Joyce. **VADE MECUM.** 20ed. São Paulo: Rideel, 2015.

KAMINSKI, Omar. **Internet Legal: O direito na tecnologia da informação.** 1ed. Curitiba: Juruá, 2003.

RECEBIDO EM: 03/04/2017

ACEITO EM: 04/07/2017
