

DAS PROFUNDEZAS DA WEB EM DIREÇÃO À SUPERFÍCIE: PREDADORES EM BUSCA DE NOVAS VÍTIMAS

A VIOLÊNCIA EXTREMA NA INTERNET AFETA CRIANÇAS, ADOLESCENTES, AS FAMÍLIAS E AS ESCOLAS

Sergio Fernandes Senna Pires
Consultor Legislativo da Área XVII
Segurança Pública e Defesa Nacional

ESTUDO TÉCNICO
junho de 2023



© 2023 Câmara dos Deputados.

Todos os direitos reservados. Este trabalho poderá ser reproduzido ou transmitido na íntegra, desde que citados(as) os(as) autores(as). São vedadas a venda, a reprodução parcial e a tradução, sem autorização prévia por escrito da Câmara dos Deputados.

O conteúdo deste trabalho é de exclusiva responsabilidade de seus(suas) autores(as), não representando a posição da Consultoria Legislativa, caracterizando-se, nos termos do art. 13, parágrafo único da Resolução nº 48, de 1993, como produção de cunho pessoal do(a) consultor(a).

RESUMO EXECUTIVO

O principal objetivo desse estudo é realizar uma breve **descrição das atividades criminosas** que vêm migrando da *Dark Web* para a superfície da Rede, a *Clear Web*. Apresentamos a violência extrema e seu histórico. Mostramos como os comportamentos criminosos migraram do ambiente conhecido como *Dark Web*, que proporciona anonimato, mas não tem o potencial de vítimas necessárias para o entretenimento perverso, a ser realizado ao vivo. Abordamos quais são as **estratégias** dessas hediondas pessoas e como elas se coordenam por meio de plataformas e serviços que foram estabelecidos para atender outras atividades ilícitas. Apresentamos os **desdobramentos da violência extrema na família e nas escolas**, que podem levar a quadros de depressão, ansiedade e outros transtornos do humor. Ao introduzirmos a questão da regulação, apresentamos o **paradoxo** entre a **garantia dos direitos** fundamentais e o estabelecimento de **medidas antecipadas de enfrentamento ao crime**, o que precede e dificulta o debate sobre a regulação do papel das plataformas e provedores de serviço. Por fim, apresentamos um dispositivo para inclusão no substitutivo ao PL nº 2.630, de 2020, para melhorar as condições de enfrentamento desse uso indevido e criminoso de plataformas e serviços legítimos.

Palavras-chave: violência mórbida; violência extrema; uso indevido de plataformas e serviço; Lei Brasileira de Liberdade, Responsabilidade e Transparência na Internet.

SOBRE O AUTOR

Sergio Fernandes Senna Pires é servidor público há 42 anos e Consultor Legislativo da Câmara dos Deputados desde 2003. Doutrou-se em Psicologia pela Universidade de Brasília, onde foi pesquisador colaborador. Realiza estudos e pesquisas científicas sobre o enfrentamento à violência, o desenvolvimento moral; o protagonismo infantojuvenil; a promoção da paz; e a regulação do comportamento humano pelas crenças, pelos valores e pelas emoções. Psicólogo, possui graduação, mestrado e pós-graduações na área de Defesa Nacional e diversas pós-graduações em Psicologia e Educação.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1997027402860999>

SUMÁRIO

RESUMO EXECUTIVO	3
SOBRE O AUTOR	3
SUMÁRIO	4
1. INTRODUÇÃO	5
2. O QUE É VIOLÊNCIA EXTREMA?	6
2. A VIOLÊNCIA PODE SER UM ENTRETENIMENTO?	7
3. QUEM É A PESSOA QUE SE DIVERTE COM O SOFRIMENTO ALHEIO?	8
4. O QUE É A <i>DARK WEB</i> ?	10
5. ONDE ESSES COMPORTAMENTOS SE HOSPEDAVAM?	11
6. EM DIREÇÃO À SUPERFÍCIE, A VIOLÊNCIA QUE EMERGE DAS PROFUNDEZAS DA WEB.....	12
7. O QUE É O <i>DISCORD</i> ?	13
8. O <i>DISCORD</i> E A VIOLÊNCIA EXTREMA	14
9. OS DESDOBRAMENTOS DA VIOLÊNCIA EXTREMA NA FAMÍLIA E NAS ESCOLAS	16
10. O PARADOXO ENTRE A GARANTIA DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS E O ESTABELECIMENTO DE MEDIDAS ANTECIPADAS DE ENFRENTAMENTO AO CRIME	18
11. REGULAMENTAÇÃO E ENFRENTAMENTO À VIOLÊNCIA EXTREMA NA INTERNET	21
12. CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
13. REFERÊNCIAS.....	24

1. INTRODUÇÃO

Na noite do dia 30 de abril de 2023 o Brasil assistiu perplexo e estarecido a imagens de extrema violência trazidas ao público no programa Fantástico por meio da perturbadora, mas importantíssima, reportagem produzida por Mônica Marques e intitulada: Desafios Perversos¹ – Como o *Discord* virou ferramenta para envolver adolescentes em um submundo de violência extrema.

Ao introduzir a matéria, o reporter Estevan Muniz dá o seu testemunho:

Quando assisti a esse vídeo pela primeira vez, não imaginava as situações de risco que adolescentes promovem e enfrentam dentro de suas próprias casas. Promovem e enfrentam porque nas várias histórias que você vai ver nessa reportagem tanto vítimas, quanto agressores, tanto manipulados quanto manipuladores, são menores de idade. Que transformam o espaço aparentemente seguro de seus quartos em palcos de cenas de violência extrema. As redes são convites permanentes aos encontros. Alunos aprendem, cientistas colaboram, amizades surgem e casais se formam, mas essa história é sobre outro lado do ambiente digital. Quando as redes sociais viram espaços perfeitos para a propagação de ódio, violência e crueldade. Essa reportagem também começa com um encontro.....

Assim como o repórter nos conta, assisti perplexo aos comandos de pessoas abusadoras e a imagens perturbadoras, merecedoras de profundas reflexões, que é o objetivo principal deste estudo ao abordar: (1) a violência extrema; (2) a sua presença na *Dark Web*; (3) a sua emergência para a superfície da Web; (4) a proposta de providências a tomar.

¹ Disponível em < <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2023/05/01/desafios-perversos-como-o-aplicativo-discord-viceu-ferramenta-para-envolver-adolescentes-em-um-submundo-de-violencia-extrema.ghtml> > Acesso em 30 abr 23.

2. O QUE É VIOLÊNCIA EXTREMA?

A violência extrema é um termo que se refere a atos violentos que ultrapassam os limites do que é considerado aceitável em uma sociedade civilizada. Isso inclui agressões físicas graves, assassinatos, tortura, estupro, mutilação, entre outros atos que resultam em danos irreparáveis ou permanentes à integridade física ou psicológica das vítimas (BARROS, 2020; VALENCIA, 2010).

Na Internet, a violência extrema pode se manifestar de diversas formas, como em conteúdos que promovem o ódio, a discriminação, a incitação à violência ou ao terrorismo. Alguns exemplos recentes de violência extrema na Internet incluem (JIMENEZ; ÁLAVA; MERCHÁN, 2017; TAPIA BLACIO; VERDESOTO BERNAL; ARIAS PELÁEZ, 2018):

- (1) Vídeos de assassinatos transmitidos ao vivo em redes sociais, como o caso do ataque terrorista em Christchurch, Nova Zelândia, em março de 2019, em que Brenton Tarrant, armado, abriu fogo em duas mesquitas, matando 51 pessoas, transmitindo tudo pela Internet.
- (2) Grupos extremistas que se organizam nas redes sociais para promover a violência e o terrorismo, como o Estado Islâmico, que recruta novos membros pela Internet e utiliza a rede para divulgar suas ações violentas.
- (3) Ameaças de morte, estupro e agressão que são feitas a indivíduos ou grupos nas redes sociais, muitas vezes motivadas por preconceitos, intolerância e ódio. Nesse contexto, o *cyberbullying*, que pode incluir a publicação de fotos ou informações pessoais humilhantes, comentários ofensivos, ameaças e intimidações.
- (4) Jogos online que incentivam a violência extrema, como o "Baleia Azul", envolvendo desafios que, supostamente, culminaram com o suicídio dos participantes. A despeito de não existirem evidências robustas de qual jogo foi o

responsável por induzir ao suicídio ou aos atos violentos, fotos de ferimentos autoinfligidos foram postadas nas redes sociais.

É importante ressaltar que a violência extrema na Internet pode ter graves consequências na vida real, tanto para as vítimas quanto para a sociedade em geral, e deve ser enfrentada de maneira efetiva pelos órgãos responsáveis, pelas plataformas digitais e sociedade sadia como um todo.

2. A VIOLÊNCIA PODE SER UM ENTRETENIMENTO?

Desde a antiguidade que a violência serve como entretenimento. Os gladiadores romanos são um exemplo conhecido desse uso da violência (STEENBERG, 2020). O que nos surpreende é que tais práticas persistam em uma sociedade avançada e democrática. Observa-se que, ainda hoje, a violência é tema objeto de entretenimento. Nesse contexto, se enquadram certos jogos, digitais e de desafios na vida real, cujo tema central é a violência.

É o caso do jogo conhecido por Baleia Azul, que causou preocupação no Brasil e em outros países em 2017. Na época, houve vários relatos de jovens que supostamente teriam sido induzidos a participar do desafio e que acabaram se envolvendo em situações de risco ou tentaram cometer suicídio².

Na reportagem que apresentamos ao início desse estudo, podemos notar que os abusadores se divertem com as situações de violência que promovem. Para exemplificar, vejamos as suas falas (a numeração aponta a posição no vídeo):

“Meu Deus, o braço dela [todo cortado]... Mano, que dia bom”
[04:20] – O abusador se diverte e considera o dia como “bom” porque a menina está toda cortada.

² Baleia Azul: o misterioso jogo que escancarou o tabu do suicídio juvenil – El País – 2 mai 2017 - Disponível em:
< https://brasil.elpais.com/brasil/2017/04/27/politica/1493305523_711865.html>. Acesso em 30 abr 23.

“Joga no vaso e dá descarga [o gato]. - Não, coitado. - Não vou dar descarga. Bota ele pra nadar aí. Dá descarga, dá descarga, dá descarga.”
[04:50] – Os abusadores mostram-se acelerados e tentam motivar a menina a afogar o animal.

“O gato pegando fogo e ela ainda mandando nele (risadas)”.
[05:40] – os abusadores abertamente se divertindo com a cena do gato em chamas e com o embaraço da menina em tentar se comunicar com o animal nessa situação.

Esses são alguns exemplos reais de comentários de pessoas que se divertem a partir do sofrimento e da crueldade que pode ser cometida contra seres humanos ou animais. Para escutar, basta ir à entrevista referenciada ao início do estudo e avançar aos pontos indicados pelo contador entre colchetes. A seguir trataremos do perfil da pessoa que consegue se divertir com o sofrimento alheio.

3. QUEM É A PESSOA QUE SE DIVERTE COM O SOFRIMENTO ALHEIO?

Ao iniciar um tópico que procura refletir sobre o perfil de qualquer categoria de pessoas, é necessário destacar que um diagnóstico de transtornos mentais é realizado individualmente. Refere-se a uma pessoa em particular e a condições de sua saúde mental, que é sempre um cenário dinâmico e se altera com o passar do tempo.

O exercício que vamos realizar nessa seção é uma generalização a partir de certas características observadas no contexto clínico e não se prestam a realização de psicodiagnóstico, atividade profissional privativa do psicólogo.

Pessoa que apresenta comportamento de entretenimento a partir de situações de sofrimento alheio é conhecida, no senso comum, como sádica, também, dependendo do caso, ser considerada sociopata ou psicopata. Os últimos termos mencionados são utilizados para fazer referência ao espectro

de transtornos mentais relacionados ao Transtorno de Personalidade Antissocial (TPAS). Existe um intenso debate acadêmico sobre as diferenças entre os termos, mas isso foge ao escopo do presente estudo. Nesse contexto, a literatura científica de referência (HARE; NEUMANN, 2008; LILIENFELD, 2018; PATRICK, 2022) destaca algumas características que podem servir de indicadores do TPAS: (1) falta de empatia; (2) arrogância; (3) carisma; (4) vaidade excessiva; (5) dificuldade em expressar de culpa; (6) comportamentos orientados para o objetivo imediato; (7) insensibilidade aos castigos. É necessário destacar que qualquer transtorno mental pode se apresentar em diferentes graus e de diversas formas, pelo que se deve evitar rigidez na interpretação ou na identificação de características.

O Manual Estatístico e Diagnóstico dos Transtornos Mentais (2014) nos indica as seguintes características associadas ao Transtorno de Personalidade Antissocial: (1) utilizar-se da mentira para manipular; (2) agir impulsivamente; (3) ser irritável e agressivo; (4) ser consistentemente irresponsável; (5) dificuldade em expressar culpa; (6) desrespeitar a lei; (7) crueldade com pessoas ou animais, entre outros.

A seguir, vamos comparar as características acima com as falas dos abusadores transcritas a partir da reportagem mencionada no início desse estudo. A numeração entre colchetes é o tempo em que a fala aparece na reportagem

Falta de empatia; ausência de culpa - Meu Deus, o braço dela [todo cortado]... Mano, que dia bom [04:20]

Crueldade; desrespeito à lei de proteção dos animais; impulsividade; ausência de culpa - Joga no vaso e dá descarga [o gato]. - Não, coitado. - Não vou dar descarga. Bota ele pra nadar aí. Dá descarga, dá descarga, dá descarga. [04:50]

Crueldade - O gato pegando fogo e ela ainda mandando nele (risadas). [05:40]

Falta de empatia e crueldade: Deixa eu pensar. Você já fez m*. Já tá toda rodada, toda virada, vagabunda. Continua mostrando os seus peitos.

Vamos deixar isso daqui mais divertido? Vamos contar? Vamos deixar ela em choque? Três, quatro, cinco, seis... [07:40]

Narcisismo e arrogância - Ajoelha, se prostra pra mim. Eu sou um deus pra você agora. Se eu sentir que você não está me adorando, você vai cortar a p# desse peito inteiro [16:17].

Tal material narrativo, retirado da reportagem, nos indica uma elevada probabilidade de que esses abusadores tenham desenvolvido transtornos compatíveis com o TPAS.

4. O QUE É A *DARK WEB*?

A *Dark Web* é uma parte da Internet que não é indexada pelos motores de busca convencionais e que requer softwares específicos para ser acessada, como o *The Onion Router* (VIGNOLI; 2014). Essa parte da Rede é composta por serviços que não estão disponíveis na Internet superficial, também conhecida como *Clear Web*, e que muitas vezes são usados para fins ilegais e criminosos.

Na *Dark Web*, é possível encontrar desde sites (acessíveis mediante softwares específicos) de comércio ilegal de drogas, armas e documentos falsos até fóruns de discussão e grupos de hackers que compartilham informações e realizam ataques virtuais. A *Dark Web* também é conhecida por abrigar conteúdos perturbadores e ilegais, como pornografia infantil, imagens de abuso sexual, tortura e homicídios (DA SILVA; DE OLIVEIRA FORNASIER; KNEBEL, 2020).

Ao contrário da Internet convencional, a *Dark Web* é anônima e criptografada, o que dificulta a identificação dos usuários e a investigação de crimes. Isso torna essa rede um ambiente propício para atividades ilegais e criminosas, o que tem levado governos e autoridades policiais de todo o mundo a tomar medidas para combater o uso da *Dark Web* para fins ilegais.

5. ONDE ESSES COMPORTAMENTOS SE HOSPEDAVAM?

A comercialização de material pornográfico ilegal e a troca de vídeos e imagens contendo violência extrema é um problema antigo que se tornou ainda mais grave com o advento da Internet (COSTA, 2021). A facilidade com que se pode produzir, compartilhar e acessar conteúdo adulto, violento ou ilegal tem sido explorada por grupos criminosos que operam na chamada *Dark Web*, uma parte da Internet não indexada pelos mecanismos de busca convencionais.

A *Dark Web* tem sua história intimamente ligada à necessidade de anonimato na Internet. Seus primeiros usuários eram pessoas que desejavam proteger sua privacidade ou evitar a censura governamental em países autoritários (GEHL, 2018; JARDINE, 2015). No entanto, essa estrutura preparada para o anonimato também atraiu criminosos que viram nessa camada da Internet uma oportunidade de proteção para comercializar drogas, armas, documentos falsificados e, claro, pornografia ilegal e outros conteúdos extremos e mórbidos.

Esse comércio ilegal, na *Dark Web*, se dá por meio de fóruns especializados, que exigem o uso de criptografia e outros mecanismos de segurança para manter o anonimato dos usuários. Isso dificulta a ação da polícia e das autoridades, que muitas vezes não conseguem identificar os responsáveis por esses crimes.

Apesar de todos os esforços realizados, esse problema persiste e cresce a cada ano. É preciso encontrar, portanto, novas estratégias para enfrentar esse desafio, como o desenvolvimento de tecnologias de monitoramento mais eficazes e a cooperação internacional para identificar e prender os criminosos envolvidos na comercialização desse conteúdo abusivo.

6. EM DIREÇÃO À SUPERFÍCIE, A VIOLÊNCIA QUE EMERGE DAS PROFUNDEZAS DA WEB

Nos últimos anos, temos visto uma tendência preocupante no que se refere às atividades criminosas e abusivas na Internet. A *Dark Web*, que por muito tempo foi vista como o principal refúgio para esses criminosos digitais, vem sendo identificada como a origem de migração dessas atividades para a *Clear Web*. O motivo para essa mudança pode ser atribuído, em parte, ao aumento das atividades de segurança pública, o que tem dificultado a ação dos criminosos e levado alguns a migrar para outras plataformas (KAVALLIEROS et al., 2021).

No entanto, essa mudança não é apenas uma questão de tecnologia e segurança. Há também um fator humano envolvido nesse processo. À medida que a *Dark Web* se tornou mais restrita e segura, alguns predadores perceberam que poderiam ampliar o seu alcance e realizar atividades abusivas saindo desse ambiente e migrando para a camada mais superficial da Internet. Essa migração tem se dado em diversas formas, desde o uso de aplicativos de mensagens criptografadas até a criação de sites e fóruns na Internet convencional.

O resultado dessa mudança é uma crescente preocupação entre as autoridades e organizações que enfrentam o abuso infantil, a pornografia, o tráfico de seres humanos e outros crimes hediondos. Com a migração desses crimes para a superfície da Internet, a tendência é que a quantidade de vítimas aumente, pois a natureza aberta e acessível da Internet convencional permite que esses predadores tenham acesso a mais vítimas e que seus crimes sejam cometidos em uma escala ainda maior.

Na *Dark Web*, essas pessoas, inicialmente, trocavam e vendiam material filmado e fotografado. Com a migração, além de conseguir novos materiais, registrados digitalmente, para realimentar a venda na *Dark Web*, as atividades abusivas podem ocorrer ao vivo, **o que lhes proporciona um novo cenário para a satisfação de suas perversidades.**

Enfatizamos que a migração das atividades criminosas e abusivas da *Dark Web* para a *Clear Web* é uma tendência preocupante que exige ação imediata das autoridades policiais, das organizações de defesa das vítimas e de toda a sociedade.

Para conseguirem os seus intentos, utilizam como estratégia geral a formação de grupos em serviços de mensagens e chats como as que podem ser vistas na reportagem anteriormente mencionada. É o que veremos a seguir.

7. O QUE É O *DISCORD*?

A literatura científica vem estudando as plataformas de comunicação pela Internet e nos dado informações tanto históricas, quanto sobre o seu funcionamento ou aos desdobramentos de seu uso (e.g. ALEGI, 2022; DUVVURI, 2022). O *Discord*, por exemplo, é um serviço de comunicação por voz e texto desenvolvido especificamente para a comunidade de jogos eletrônicos. Ele foi criado em 2015 por Jason Citron, um empresário americano que já havia fundado uma empresa de jogos chamada OpenFeint. Citron estava insatisfeito com as opções de comunicação disponíveis para os jogadores e decidiu criar sua própria plataforma.

O desenvolvimento do *Discord* começou em meados de 2014 e, em maio de 2015, a plataforma foi lançada publicamente. O objetivo do *Discord* era oferecer uma alternativa melhor e mais acessível aos serviços de comunicação já existentes para jogadores. A equipe de desenvolvimento do *Discord* trabalhou para oferecer uma plataforma fácil de usar, com boa qualidade de áudio e sem as interrupções frequentes que os jogadores experimentavam em outras plataformas.

A partir da oferta dessas funcionalidades, o *Discord* rapidamente ganhou popularidade entre a comunidade de jogos eletrônicos. O serviço permitia que os jogadores se conectassem facilmente com amigos e outros jogadores, criassem canais de voz e texto para diferentes jogos e tivessem

controle total sobre suas configurações de privacidade. O *Discord* também permitiu que os jogadores participassem de servidores de comunidade, onde poderiam conversar e interagir com pessoas que compartilhavam interesses semelhantes.

Desde o seu lançamento em 2015, o *Discord* expandiu significativamente seus recursos, tornando-se uma plataforma de comunicação multifacetada para gamers, comunidades e empresas. A plataforma agora é usada por milhões de pessoas em todo o mundo, e é amplamente considerada como uma das melhores opções de comunicação para jogadores e comunidades online.

8. O *DISCORD* E A VIOLÊNCIA EXTREMA

Como temos mostrado ao longo deste estudo, a violência extrema na Internet é uma realidade cada vez mais presente na vida dos jovens e adolescentes, e o serviço *Discord* não está imune a essa tendência preocupante. Nos últimos anos, tem havido um aumento significativo de casos de violência extrema na plataforma, incluindo ameaças de morte, discurso de ódio, assédio e outros comportamentos perigosos (VAN DER SANDEN, 2022).

Um exemplo recente de violência extrema no *Discord* foi o ataque ocorrido em 2019 em Christchurch, na Nova Zelândia. O atirador transmitiu ao vivo o massacre em uma mesquita, e usou o *Discord* para compartilhar suas ações com outros usuários da plataforma. Isso levou o *Discord* a tomar medidas mais rigorosas para combater a violência extrema em sua plataforma, incluindo o banimento de grupos extremistas e o aumento da vigilância em torno do discurso de ódio (MACKLIN, 2019).

Nesse contexto, o impacto da violência extrema na Internet, incluindo aquela que ocorre no *Discord* e em outros serviços semelhantes, é extremamente prejudicial para a saúde mental dos jovens e adolescentes. Esses comportamentos podem levar a problemas como ansiedade, depressão, traumas e distúrbios de sono (BUSHMAN; GOLLWITZER, 2015). Além disso, a

violência extrema também pode afetar a autoestima e a confiança dos jovens, fazendo com que eles se sintam inseguros e vulneráveis em sua própria comunidade online.

Para enfrentar a violência extrema na Internet, é necessário que os pais e responsáveis estejam atentos ao uso de equipamentos e à navegação na Web, e que as empresas de tecnologia adotem medidas mais rigorosas para proteger seus usuários. As plataformas de comunicação, como o *Discord*, devem implementar políticas claras de combate à violência extrema e promover uma cultura de respeito e empatia entre seus usuários.

Além disso, essas plataformas são frequentemente utilizadas como ferramentas para coordenar ataques em jogos online competitivos, como um meio de intimidar outros jogadores e prejudicar a experiência de jogo deles. Esses comportamentos tóxicos podem levar à desistência do jogo por parte daqueles que são alvo deles, prejudicando a diversão e o entretenimento que os jogos online deveriam proporcionar.

A violência extrema na Internet é particularmente prejudicial para os adolescentes, pois muitos estão em um momento sensível de desenvolvimento. Eles estão descobrindo quem são e como se encaixam no mundo, e a violência extrema pode causar danos emocionais significativos que podem durar toda a vida.

Como tal, é importante que os pais falem com seus filhos sobre os perigos da violência extrema na Internet e acompanhem suas atividades na Rede. Colocar o computador de jogos em um local coletivo na casa é uma boa medida, evitando a privacidade dos dormitórios, onde a manipulação pode ocorrer de forma invisível.

É necessário, também, incentivar os adolescentes a denunciarem comportamentos inadequados e desagradáveis que testemunham nas plataformas. O desenvolvimento da autonomia é a melhor estratégia preventiva.

No contexto mais amplo, as empresas de tecnologia também têm um papel importante a desempenhar na luta contra a violência extrema na

Internet. Devem implementar políticas de enfrentamento à violência extrema que sejam claras e eficazes, e trabalhar com organizações de defesa dos direitos humanos para garantir que suas plataformas sejam seguras e positivas para todos os usuários.

9. OS DESDOBRAMENTOS DA VIOLÊNCIA EXTREMA NA FAMÍLIA E NAS ESCOLAS

A relação entre os problemas de saúde mental em crianças e adolescentes, a violência extrema, o uso de chats privados na Internet e os argumentos apresentados na reportagem do Fantástico intitulada "Desafios Perversos" revelam uma interconexão preocupante e potencialmente prejudicial para a convivência familiar e o aumento da violência nas escolas.

Nesse contexto, as ações de promoção de cuidados em relação à saúde mental são elementos fundamentais da dimensão do bem-estar percebido e contribuem para o desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes. No entanto, problemas como a ansiedade, a depressão e outros transtornos mentais podem afetar negativamente a qualidade de vida e a capacidade de lidar com os desafios emocionais do público infantojuvenil. Esses problemas podem surgir devido a uma variedade de fatores, incluindo pressões sociais, traumas, *bullying* e isolamento (SOUZA; PANÚNCIO-PINTO; FIORATI, 2019).

Em meio às ameaças à saúde mental, existe a violência extrema, que está cada vez mais presente na sociedade contemporânea. Nos ambientes virtuais, grupos se formam para disseminar conteúdos perturbadores, promover jogos macabros e até mesmo incentivar o suicídio. Essa realidade é alarmante e exige uma resposta urgente.

O uso de chats privados na Internet permite que os indivíduos se comuniquem e interajam sem o conhecimento ou supervisão dos pais ou responsáveis. Isso cria um ambiente propício para o compartilhamento de ideias e comportamentos ilícitos e violentos, bem como para a formação de grupos que promovem a disseminação de práticas violentas e extremas. A falta de controle

e acompanhamento dessas atividades na Rede torna difícil identificar e intervir, precocemente, nesses casos.

Os possíveis desdobramentos para a convivência familiar são preocupantes. O envolvimento de crianças e adolescentes em chats privados que promovem violência extrema pode resultar em isolamento social, mudanças comportamentais negativas, distanciamento familiar e até mesmo riscos à integridade física e emocional desses jovens. A família, como núcleo central na formação e no suporte emocional dos jovens, pode ser impactada pela falta de comunicação, pela falta de compreensão dos sinais de alerta e pela dificuldade em lidar com a situação (BRANDÃO, 2022).

Além disso, a possível escalada da violência nas escolas é uma consequência preocupante dessa interação entre problemas de saúde mental, violência extrema e chats privados na Internet. Jovens expostos a conteúdos violentos e incentivados a participar de desafios perigosos podem levar essas atitudes para o ambiente escolar, que faz parte dos seus ecossistemas culturais, colocando em risco a segurança e o bem-estar de outros estudantes. A violência nas escolas já é uma realidade preocupante, e a disseminação desses comportamentos extremos através da Internet apenas amplia essa preocupação (DE SOUZA, 2012).

Diante desse cenário, é fundamental que os pais, educadores e a sociedade em geral estejam atentos e engajados na proteção e no cuidado das crianças e dos adolescentes. É importante promover a conscientização sobre os riscos da exposição a conteúdos violentos na Internet e incentivar uma cultura de diálogo aberto e saudável entre pais e filhos. Os pais devem estar presentes na vida digital de seus filhos, estabelecendo limites e orientando sobre o uso responsável da tecnologia (SILVA; NEGREIROS, 2020).

Como uma medida de caráter preventivo, é essencial fortalecer a educação emocional nas escolas, proporcionando um ambiente seguro no qual os alunos possam expressar suas emoções, buscar apoio e aprender habilidades de resolução de conflitos. Além disso, é importante que as escolas promovam programas de conscientização sobre os perigos da violência extrema

na Rede e incentivem a denúncia de situações preocupantes (E. POSSEBON; F. POSSEBON, 2020).

No âmbito das políticas públicas, é necessário que haja uma maior regulamentação e fiscalização do conteúdo disponível na Internet, especialmente em relação a plataformas e chats privados. As empresas de tecnologia também desempenham um papel fundamental, devendo implementar medidas mais efetivas para detectar e combater a disseminação de conteúdos violentos e nocivos, conforme desenvolveremos em tópico específico mais adiante.

Por fim, é preciso fortalecer os serviços de saúde mental voltados para crianças e adolescentes, garantindo um acesso mais amplo e efetivo a profissionais qualificados. O apoio emocional e psicológico adequado é essencial para ajudar os jovens a lidarem com problemas de saúde mental e prevenir o envolvimento em comportamentos violentos (SOUZA et al., 2021).

Em suma, a relação entre problemas de saúde mental em crianças e adolescentes, a violência extrema, o uso de chats privados na Internet e os desdobramentos para a convivência familiar e a escalada da violência na escola é um desafio complexo que requer ação conjunta de pais, educadores, autoridades e sociedade como um todo. Somente com uma abordagem multidisciplinar, baseada na prevenção, educação, acompanhamento e intervenção adequada, poderemos proteger nossos jovens e promover um ambiente digital seguro e saudável.

10. O PARADOXO ENTRE A GARANTIA DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS E O ESTABELECIMENTO DE MEDIDAS ANTECIPADAS DE ENFRENTAMENTO AO CRIME

Existe um paradoxo entre garantir os direitos fundamentais do cidadão, como a privacidade e a inviolabilidade das comunicações, e restringir o uso desses mesmos direitos por criminosos, que os empregam para encobrir ações delituosas. Lidar, juridicamente, com essa questão é um desafio complexo e delicado. Esse dilema se torna ainda mais evidente quando examinamos casos

de abuso de crianças e adolescentes na Internet, bem como a violência extrema promovida através de servidores seguros na rede (JARDINE, 2015).

É fundamental reconhecer a importância dos direitos individuais e a necessidade de proteger a privacidade dos cidadãos. Esses direitos são pilares das democracias modernas e devem ser salvaguardados. No entanto, quando criminosos se valem dessas salvaguardas para perpetrar atos abomináveis, como o abuso de crianças e adolescentes, surge um conflito ético e jurídico que exige uma reflexão aprofundada e respostas seletivas.

O abuso de crianças e adolescentes na Internet é uma realidade alarmante e um grave problema social. Os criminosos utilizam servidores seguros na Internet para ocultar suas atividades ilícitas, dificultando a identificação e o combate a esses crimes. Nesse contexto, a privacidade e a inviolabilidade das comunicações podem ser usadas como escudos para a impunidade dos agressores (JARDINE; OWENSON, 2020).

Uma abordagem possível é o fortalecimento da cooperação entre os setores público e privado, em especial as empresas de tecnologia, para desenvolverem mecanismos mais eficazes de detecção e prevenção de crimes cibernéticos. É importante que as plataformas digitais implementem políticas rigorosas de segurança e privacidade, ao tempo em que colaboram ativamente com as autoridades na investigação e no enfrentamento aos crimes por meio da agilidade em receber, instruir e repassar as denúncias.

Ademais, é essencial investir em capacitação e treinamento das forças de segurança para lidar com os desafios tecnológicos apresentados por esses crimes. Além disso, é necessário estabelecer leis e regulamentações claras que possibilitem a atuação eficaz dos órgãos responsáveis pela segurança pública, ao mesmo tempo em que respeitam os direitos fundamentais.

Também é relevante incentivar a conscientização e a educação da população sobre os riscos e as consequências do abuso de crianças e adolescentes em qualquer contexto, principalmente na Internet. Ações de prevenção, como campanhas de sensibilização e orientação, podem contribuir para a proteção das vítimas e a denúncia desses crimes.

É preciso reconhecer que encontrar soluções para esse paradoxo não é uma tarefa fácil. Requer uma abordagem multidisciplinar, envolvendo diferentes atores da sociedade, como legisladores, especialistas em tecnologia, organizações não governamentais e a própria população. Somente através do diálogo e da colaboração será possível alcançar um equilíbrio entre a preservação dos direitos fundamentais do cidadão e a proteção das vítimas de crimes como o abuso de crianças e adolescentes na Internet.

É importante destacar que a defesa dos direitos fundamentais não significa a impunidade ou a negligência diante de crimes graves. A proteção da privacidade e das comunicações deve ser assegurada, mas também é necessário estabelecer mecanismos eficazes para identificar e investigar criminosos que se valem desses direitos para cometer atos ilícitos (JARDINE, 2021).

Além disso, é necessário estabelecer um marco legal claro e abrangente que defina as responsabilidades das plataformas digitais na prevenção e combate ao abuso de crianças e adolescentes na Internet. Essas empresas devem ser incentivadas a implementar medidas de segurança robustas, como a detecção proativa de conteúdos ilegais, a remoção ágil desses materiais e a cooperação com as autoridades competentes, conforme detalharemos mais adiante.

Ao abordar o paradoxo entre garantir direitos fundamentais e combater crimes cibernéticos, é importante evitar soluções simplistas que comprometam excessivamente a privacidade dos cidadãos ou que ignorem a gravidade desses crimes. A proteção das vítimas e a responsabilização dos criminosos devem ser prioridades, sempre buscando um equilíbrio adequado entre a segurança e a privacidade.

É preciso lembrar que a proteção das vítimas e o combate aos crimes cibernéticos não devem ser encarados como uma violação dos direitos individuais, mas como uma busca pela justiça e pela segurança de todos. Somente através de uma abordagem equilibrada e colaborativa será possível enfrentar adequadamente o desafio de garantir direitos fundamentais e combater

o abuso de crianças e adolescentes na Internet, promovendo um ambiente digital seguro e respeitoso para todos os cidadãos.

11. REGULAMENTAÇÃO E ENFRENTAMENTO À VIOLÊNCIA EXTREMA NA INTERNET

A regulação de plataformas de Internet em relação à violência extrema, automutilação e abuso de animais é uma questão complexa que envolve a proteção de direitos humanos e animais, bem como a preservação da liberdade de expressão e da privacidade dos usuários.

Um dos aspectos mais importantes desse tema e que tem passado à margem do debate é o paradoxo que surge a partir da regulação de direitos fundamentais, quando esses são utilizados para encobrir atividades ilícitas e criminosas (JARDINE, 2015). É o caso, por exemplo, do direito à privacidade que garante a inviolabilidade das comunicações. Como um provedor poderá “monitorar” o tráfego de mensagens em seus servidores, sem ordem judicial, e sem violar esse direito de seus usuários?

Então, existe um debate que precede a regulação dos provedores de serviço. A rapidez no enfrentamento deve ser repensada e a sistemática preferencial deve ser a denúncia. Como anteriormente argumentamos, é o desenvolvimento da autonomia em nossas crianças e adolescentes que poderá servir de critério para que elas mesmas reconheçam as situações de abuso e avisem seus pais ou responsáveis que poderão realizar as denúncias às autoridades competentes.

Nesse contexto, uma possível abordagem para a questão seria o encaminhamento das seguintes providências:

- (1) uma redação legislativa que não se refira ao critério de quantidade de usuários;
- (2) que aplique a integralidade das medidas restritivas somente ao servido ou provedor que permita ou facilite a utilização de sua plataforma para a realização de crimes;

- (3) que delimite a abrangência das restrições impostas ao provedor que permita ou facilite o cometimento de crimes contra a pessoa; contra crianças e adolescentes e contra animais;
- (4) que tenha aplicação temporária;
- (5) que se aplique apenas mediante denúncia comprovada e a consequente abertura de inquérito policial;
- (6) que termine a sua eficácia caso o inquérito seja arquivado;
- (7) que abranja todo e qualquer serviço, com qualquer quantidade de usuários, desde que as atividades criminosas estejam sendo realizadas em sua plataforma.

Uma solução elaborada a partir desses requisitos é um aperfeiçoamento necessário para o enfrentamento **seletivo**, uma vez que é previsível que os criminosos migrarão para os serviços que estão excepcionados por qualquer lei que venha a ser aprovada.

Além disso, a literatura científica aborda alguns aspectos-chave que devem ser considerados ao estabelecer regulamentações de plataformas de serviços na Internet. Abaixo listamos alguns que acreditamos ser mais relevantes:

(1) Identificação de conteúdo prejudicial:

é importante estabelecer padrões claros para identificar e definir o que constitui violência extrema, automutilação e abuso de animais.

(2) Responsabilidade dos provedores de plataforma: os provedores de plataforma devem ser responsáveis pela identificação e remoção de conteúdo prejudicial, assim como pela prevenção da publicação de novos conteúdos prejudiciais;

(3) Transparência na remoção de conteúdo: é necessário que as plataformas de Internet

forneçam explicações claras e transparentes para seus usuários sobre por que determinado conteúdo foi removido;

(4) **Parcerias com especialistas:** as plataformas de Internet podem estabelecer parcerias com especialistas em saúde mental, bem-estar animal e outras áreas para ajudar a identificar e prevenir a publicação de conteúdo prejudicial;

(5) **Educação do usuário:** é importante que as plataformas de Internet forneçam informações claras e precisas sobre os riscos do comportamento prejudicial e as maneiras de obter ajuda;

(6) **Monitoramento da atividade do usuário:** as plataformas de Internet podem monitorar a atividade do usuário para identificar padrões e prevenir a publicação de conteúdo prejudicial.

(7) **Envolvimento das autoridades:** as plataformas de Internet devem cooperar com as autoridades para investigar e responsabilizar os usuários que publicam conteúdo prejudicial;

(8) **Acesso a recursos de ajuda:** as plataformas de Internet podem fornecer recursos de ajuda para usuários que estão lutando com comportamentos prejudiciais;

(9) **Prevenção de comportamento prejudicial:** as plataformas de Internet podem usar algoritmos e outras tecnologias para identificar e prevenir comportamentos prejudiciais; e

(10) **Colaboração entre plataformas:** é importante que as plataformas de Internet trabalhem juntas para estabelecer padrões comuns e compartilhar informações sobre usuários que publicam conteúdo prejudicial em várias plataformas.

Essas são as nossas sugestões para iniciar uma reflexão mais profunda sobre a prevenção à violência extrema na Internet.

12. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A migração das atividades ilegais da *Dark Web* para a *Clear Web* é uma tendência cada vez mais comum na Internet. Com o aumento da demanda por produtos e serviços ilegais, muitos criminosos estão buscando novas formas de se conectar com seus clientes, e as plataformas de serviços na Internet estão se tornando cada vez mais populares para esse fim. Essa mudança no comportamento criminoso traz novos desafios para as autoridades que enfrentam e reprimem a criminalidade na Internet.

As plataformas de serviços na Internet, como redes sociais, aplicativos de mensagens e lojas virtuais, são cada vez mais usadas para a comercialização de produtos e serviços ilegais, incluindo pornografia infantil, tráfico de drogas, armas e outros crimes hediondos. Isso ocorre porque essas plataformas oferecem uma ampla base de usuários e uma interface amigável que facilita qualquer tipo de atividade, incluindo as ilegais.

Diante desse cenário, é necessária uma maior regulação das plataformas de serviços na Internet para enfrentar o abuso, a exploração sexual de menores de 18 anos e outros crimes hediondos. As autoridades devem trabalhar em conjunto com as empresas de tecnologia e com a sociedade para identificar a presença de atividades ilegais, oferecendo a devida repressão. Além disso, é importante investirmos em processos educacionais e desenvolvermos estratégias preventivas que passam pela promoção da autonomia de nossas crianças e adolescentes para perceberem as perversas estratégias de predadores inescrupulosos.

13. REFERÊNCIAS

ALEGI, Livia. **The politics of platforms: the case of *Discord***. 2022.

ASSOCIAÇÃO PSIQUIÁTRICA AMERICANA. DSM-5: Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais. Porto Alegre: Artmed Editora, 2014.

BARROS, Betina Warmling. **A coerência da crueldade: os significados da violência extrema para os envolvidos no tráfico de drogas no Rio Grande do Sul**. Dissertação (Mestrado em Sociologia), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS. 2020.

BRANDÃO, Luiza Chagas. **Fatores associados ao uso problemático de vídeo games entre adolescentes brasileiros**. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica). Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2022.

BUSHMAN, Brad J.; GOLLWITZER, Mario; CRUZ, Carlos. There is broad consensus: Media researchers agree that violent media increase aggression in children, and pediatricians and parents concur. **Psychology of Popular Media Culture**, v. 4, n. 3, p. 200, 2015.

COSTA, Maria Luiza Bezerra. **Crimes virtuais: os desafios da investigação criminal no combate à pornografia infantil no Brasil**. Conclusão de Graduação (Bacharelado em Direito). Centro Universitário FG, Guanambi, BA. 2021.

DA SILVA, Fernanda Viero; DE OLIVEIRA FORNASIER, Mateus; KNEBEL, Norberto Milton Paiva. Deep Web e *Dark Web*: implicações sociais e repercussões jurídicas. **Law in movement in perspective**, p. 227-244, 2020.

DE SOUZA, Kátia Ovídia José. Violência em escolas públicas e a promoção da saúde: relatos e diálogos com alunos e professores. **Revista Brasileira em Promoção da Saúde**, v. 25, n. 1, p. 71-79, 2012.

DIAS, Aline Giovana Sagardia. **Uma análise sobre as particularidades da violência sexual contra crianças e adolescentes mediadas pela Internet**. Conclusão de graduação (Bacharelado em Serviço Social). Universidade Federal do Pampa, São Borja, RS. 2019.

DUVVURI, Venkata et al. Predicting Depression Symptoms from *Discord* Chat Messaging Using AI Medical Chatbots. In: 2022 **The 6th International Conference on Machine Learning and Soft Computing**. 2022. p. 111-119.

GEHL, Robert William. **Weaving the dark web: Legitimacy on Freenet, Tor, and I2P**. Cambridge: MIT Press, 2018.

HARE, Robert D.; NEUMANN, Craig S. Psychopathy as a clinical and empirical construct. **Annual Review of Clinical Psychology**, v. 4, p. 217-246, 2008.

JARDINE, Eric. The Dark Web dilemma: Tor, anonymity and online policing. **Global Commission on Internet Governance Paper Series**, n. 21, P. 1-13, 2015.

JARDINE, Eric. Policing the cybercrime script of darknet drug markets: Methods of effective law enforcement intervention. **American Journal of Criminal Justice**, v. 46, p. 980-1005, 2021.

JARDINE, Eric; LINDNER, Andrew M.; OWENSON, Gareth. The potential harms of the Tor anonymity network cluster disproportionately in free countries. **Proceedings of the National Academy of Sciences**, v. 117, n. 50, p. 31716-31721, 2020.

JIMENEZ, Abg Juan; ÁLAVA, Abg Matías Cuenca; MERCHÁN, Abg Marcia Fabre. Impacto de la actividad pornográfica en el delito de violencia extrema de género. Espirales. **Revista Multidisciplinaria de Investigación**, v. 1, n. 8, p. 1-1, 2017.

KAVALLIEROS, Dimitrios et al. Understanding the *Dark Web*. In AKHGAR, B.; GERCKE, M.; VROCHIDIS, M.G.S.; GIBSON, H. **Dark Web Investigation**, p. 3-26, 2021.

LILIENFELD, Scott O. The multidimensional nature of psychopathy: Five recommendations for research. **Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment**, v. 40, p. 79-85, 2018.

MACKLIN, Graham. The Christchurch attacks: Livestream terror in the viral video age. **CtC Sentinel**, v. 12, n. 6, p. 18-29, 2019.

PATRICK, Christopher J. Psychopathy: Current knowledge and future directions. **Annual Review of Clinical Psychology**, v. 18, p. 387-415, 2022.

POSSEBON, Elisa Pereira Gonsalves; POSSEBON, Fabricio. Descobrir o afeto: Uma proposta de educação emocional na escola. **Revista Contexto & Educação**, v. 35, n. 110, p. 163-186, 2020.

SILVA, Ellery Henrique Barros da; NEGREIROS, Fauston. Violência nas escolas públicas brasileiras: uma revisão sistemática da literatura. **Revista Psicopedagogia**, v. 37, n. 114, p. 327-340, 2020.

SOUZA, Thaís Thaler et al. Promoção em saúde mental de adolescentes em países da América Latina: uma revisão integrativa da literatura. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 26, p. 2575-2586, 2021.

SOUZA, Larissa Barros de; PANÚNCIO-PINTO, Maria Paula; FIORATI, Regina Célia. Crianças e adolescentes em vulnerabilidade social: bem-estar, saúde mental e participação em educação. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, v. 27, p. 251-269, 2019.

STEENBERG, Lindsay. **Are You Not Entertained?: Mapping the Gladiator Across Visual Media**. Bloomsbury Publishing: London, 2020.

TAPIA BLACIO, Ana María; VERDESOTO BERNAL, Narcisa De Jesús; ARIAS PELÁEZ, Oscar Javier. El femicidio como consecuencia de la violencia

sexual extrema y la pornografía. **Revista Ciências Pedagógicas e Inovación**. p.143-153. 2018.

VALENCIA, Sayak. **Capitalismo gore**. España: Melusina, 2010.

VAN DER SANDEN, Robin et al. The use of *Discord* servers to buy and sell drugs. **Contemporary Drug Problems**, v. 49, n. 4, p. 453-477, 2022.

VIGNOLI, Richele Grengé. **A topografia da *Dark Web* e seus não lugares**. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação), Universidade Estadual de Londrina, Londrina, SC. 2014.