

# O Jogo do suicídio “Desafio da Baleia Azul” (Blue Whale), proteção e aspectos Jurídicos

Imagine um jogo online em que a dinâmica é desafiar jovens a experimentar desafios insanos e que colocam a própria vida em risco. Esta é a dinâmica do jogo “Desafio da Baleia Azul” (Blue Whale), um jogo em que alguém manipula e dá ordens para serem cumpridas pelo jogador. Crianças e jovens estão sendo coagidas a participar do game no Facebook e até mesmo no WhatsApp. Para participar é necessário ser convidado. Conforme vai cumprido as “missões”, o usuário deve postar nas redes sociais. Existem missões como “assistir filmes de terror na madrugada”, “riscar a pele com faca”, dentre outras.

Estima-se aproximadamente 50 missões, sendo a última a prática do suicídio. O Jogo ganhou popularidade na Rússia, vitimando mais de 100 jovens e já tem usuários no Brasil. Além disso, existe o risco de ameaça de criminosos com os dados pessoais de jovens, fazendo com que façam ou deixem de fazer algum ato. Não é de hoje a paixão de jovens por desafios online, por outro lado igualmente, muitos “desafios” constituem-se em instrumentos de práticas criminosas.



Uma das primeiras vítimas do Jogo

Na França por exemplo, o Governo tem feito uma campanha com a hashtag #bluewhalechallenge publicando inclusive a mensagem “Nenhum desafio merece que você arrisque sua vida”. No Brasil, a polícia já investiga casos de uso do jogo por jovens. O desafio é repassado por meio de grupos e mensagens no Whatsapp e Facebook.

A abordagem no Brasil se dá em redes sociais onde o criminoso ou “curador” apresenta dados pessoais e até mesmo o IP de jovens e os constrange a participar do desafio. De se destacar que normalmente são jovens que estão fragilizados, muitas vezes coagidos e constrangidos com a divulgação de informações pessoais que na verdade já são públicas, sendo que sequer atentam a este fato.

O alerta é conscientização! Converse com seu filho, aluno, colega, amigo e alerte dos riscos e para que o diálogo ocorra caso sejam constrangidos ou coagidos a participarem do desafio. As vítimas do crime digital ou seus pais podem realizar a quebra de sigilo informático judicialmente, com apoio no Marco Civil da Internet, por meio de um advogado especializado ou mesmo autoridade policial, para identificar os cibercriminosos que, se identificados, podem responder por lesão corporal grave, caso as vítimas tenham se mutilado ou praticado “cutting”.

O criminosos virtuais também podem responder por induzimento ou instigação ao suicídio, caso as vítimas efetivamente deem cabo à própria vida. A pena pode chegar a seis anos de reclusão de acordo com o art. 122 do Código Penal.

Se as pessoas por trás do desafio forem menores, cometerão ato infracional, sujeitando-se às penalidades do Estatuto da Criança e do Adolescente. Já no aspecto cível, as famílias e vítimas poderão ingressar com ação reparatória pelos danos causados, que serão ressarcidos pelos pais dos menores manipuladores ou curadores por trás do game, ou pelos próprios criminosos, se maiores. Informe-se e informe, esclareça sobre

a demência de desafios desta natureza e principalmente, esteja ciente que as provas do assédio ou da participação no jogo estão nos meios eletrônicos, momento em que é importante preservar as evidências, chats ou mesmo recuperá-las, se apagadas, para que possam servir de base para eventual medida para apurar autoria e responsabilizar os criminosos.

**José Antonio Milagre**, advogado e perito especializado em Direito Digital, professor de Pós Graduação na Escola Paulista de Direito (EPD), Presidente da Comissão de Direito Digital da OAB/SP Regional da Lapa. Mestre e Doutorando em Ciência da Informação pela UNESP. Facebook: [Professor Milagre](#)