UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

CAROLINA APARECIDA DE LARA MORAES
TULIO ROBERTO DIAS

Prevenção ao Aliciamento de Crianças por meio de Dispositivos Móveis

CURITIBA
2017

CAROLINA APARECIDA DE LARA MORAES
TULIO ROBERTO DIAS

Prevenção ao Aliciamento de Crianças por meio de Dispositivos Móveis

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito à obtenção do título de Bacharel, Curso de Ciência da Computação, Setor de Ciências Exatas, Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Profª Msc. Elenice Mara Matos Novak.

CURITIBA

2017

TERMO DE APROVAÇÃO

CAROLINA APARECIDA DE LARA MORAES
TULIO ROBERTO DIAS

Prevenção ao Aliciamento de Crianças por meio de Dispositivos Móveis

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito à obtenção do título de Bacharel, Curso de Ciência da Computação, Setor de Ciências Exatas, Universidade Federal do Paraná, pela seguinte banca examinadora:

_____

Professora Mestre Elenice Mara Matos Novak
Orientadora – Departamento de Informática – UFPR

_____

Professor Doutor Roberto Pereira
Departamento de Informática - UFPR

_____

Professora Doutora Nadia Gaiofatto Gonçalves
Departamento de Teoria e Prática de Ensino - UFPR

Curitiba, 14 de dezembro de 2017.

À Sirley, mãe tão querida. Às amizades duradouras, ao Fernando, seus mimos, toda ajuda ao longo de todos esses anos e principalmente no final do curso me proporcionando tempo para conclusão do mesmo. – Carolina Aparecida de Lara Moraes

À Dona Lourdes e ao senhor Umberto. Às amizades duradouras. – Tulio Roberto Dias

AGRADECIMENTOS

À professora Msc. Elenice Mara Matos Novak, que inovou no ensino de disciplinas na área de Administração da Informática e Teoria de Sistemas. Obrigado professora, por ter aceitado nos orientar já na segunda etapa do Trabalho de Graduação mesmo com a troca do tema e com dedicação nos ajudar a completar mais uma etapa da nossa vida acadêmica.

Aos amigos e colegas, queremos agradecer todos os incentivos que vocês nos ofereceram durante o andamento do curso, todas as risadas, os dias e madrugadas de estudos e que direta ou indiretamente, contribuíram de alguma forma para a realização deste trabalho.

Á Sandra Cristina Balthazar Celli, agradecemos pela oportunidade de poder trocar ideias e enriquecer o nosso conhecimento e, consequentemente, melhorar os resultados alcançados no trabalho.

Ao Maurício Chouity Imay, por ter participado do trabalho disponibilizando o seu tempo para responder um questionário criado por nós.

Á Tatiane Dias, por ter participado do desenvolvimento do trabalho, contando como é o comportamento de crianças dentro das salas de aula e por ter respondido um questionário também criado por nós.

À Edilaine Paula de Oliveira Campanha, por ter disponibilizando seu tempo também para nos ajudar com um de nossos questionários.

Á Silvilene Gonçalves Oliveira, por ter aceitado participar de uma de nossas pesquisas, muito obrigado.

Ao Rodrigo Nejm, por ter contribuído e incentivado nossa ideia.

Agradecemos também, aos demais professores que de alguma forma, contribuíram para a conclusão deste trabalho.

RESUMO

Este trabalho foi realizado com o objetivo de apresentar um protótipo para dispositivos móveis, por meio de um jogo que permite a usuários identificar situações que podem gerar riscos a sua segurança. O objetivo principal é incentivar a aprendizagem, por meio da interação do jogador com as várias situações apresentadas e utilizá-las na prevenção contra os crimes de aliciamento infantil, servindo como um mecanismo de estímulo aos valores adquiridos, sendo uma ferramenta de prevenção aos casos de violência infantil. A inspiração para a aplicação veio do entendimento da relevância do tema na sociedade, utilizando-se de um jogo com aproximação máxima do usuário à realidade, apresentando de forma lúdica a atingir e apontar as principais situações de riscos, em que uma criança pode passar, ajudando na melhor medida a ser tomada. O intuito é fazer com que o jogo exerça um encantamento; desse modo existirá uma motivação para entender melhor os mecanismos e, consequentemente, proporcionar um aumento da consciência sobre o assunto. No entanto alertamos que o jogo deve ser visto como uma ferramenta de apoio, auxiliando a aprendizagem e prevenção.

Palavras-chave: aliciamento infanto-juvenil, aplicativo, prevenção, dispositivos móveis

ABSTRACT

This study was carried out with the aim of designing a prototype application for mobile devices, through a game that allows users to identify situations that come closer to reality. The main objective is to encourage learning by the interaction of the player with the various presented scenarios, and using them to prevent child grooming crimes, presenting as a mechanism to stimulate the values acquired, being a tool to prevent child abuse cases. The inspiration for the application came from the idea of spreading a theme of main importance in society, by using a game with maximum approach to the player´s reality. The games is presented in a playful way, in order to achieve and point out the main risk situations whose a child can be exposed, helping to the best action couser to be taken. The intention was to make the game enchanting to the child, thereby motivating a better understanding of the mechanisms, and consequently providing an general awareness improvement on the subject. It must be noted however that the game should be seen as support tool, complementary learning and prevention methods.

Key-words: Grooming, Enticement, child and teenager, prevention, app, mobile devices.

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 - PRÁTICAS DE MEDIAÇÃO ATIA E DE USO COMPARTILHADO PERCEBIDAS (%).....25
GRÁFICO 2 - PRÁTICAS DE MEDIAÇÃO RESTRITIVA PERCEBIDAS (%).....26
GRÁFICO 3 - PRÁTICAS DE MONITORAMENTO PERCEBIDAS (%).....27
GRÁFICO 4 - “EU SEI MAIS SOBRE INTERNET DO QUE MEUS PAIS” (%).....27
GRÁFICO 5 - QUANTO VOCÊ ACHA QUE SEUS PAIS SABEM SOBRE O QUE VOCÊ FAZ NA INTERNET? (%).....28

LISTA DE FIGURAS E TABELAS

FIGURA 1 – PLATAFORMAS MOBILES MAIS CONHECIDAS.....21

FIGURA 2 – TRÁFICO ONLINE DE ENTORPECENTES.....35

FIGURA 3 – TOTAL DE DENÚNCIAS.....37

FIGURA 4 – DENÚNCIAS DE VIOLÊNCIAS CONTRA CRIANÇAS E ADOLESCENTES.....37

FIGURA 5 – PAIS COMO PRINCIPAIS AGRESSORES.....38

TABELA 1 – Comparação entre as formas de abordagem dos abusadores.....46

FIGURA 6 – TELAS INICIAIS.....50

FIGURA 7 – FASE 1, DESAFIO DO PARQUE.....51

FIGURA 8 – RESPOSTAS AO DESAFIO DO PARQUE.....52

FIGURA 9 – FASE 02, UM NOVO DESAFIO.....53

FIGURA 10 - FASE 03, UM NOVO DESAFIO.....54

FIGURA 11 – TELAS INICIAS (V1) 55

FIGURA 12 - FASE 01 (V1) 55

FIGURA 13 - RESPOSTAS A FASE 01 (V1) 55

FIGURA 14 - FASE 02 (V1) 56

FIGURA 15 - RESPOSTAS A FASE 02 (V1) 56

FIGURA 16 - FASE 03 (V1) 56

FIGURA 17 - RESPOSTA A FASE 03 (V1) 57

FIGURA 18 - TELAS GERAIS, INCLUÍDA A TELA DE DICAS 57

FIGURA 19 - TELAS PRIMEIRO DESAFIO 58

FIGURA 20 - TELAS GERAIS DO PRIMEIRO DESAFIO 58

FIGURA 21 – TELAS DO SEGUNDO DESAFIO 59

FIGURA 22 – TELAS GERAIS DO SEGUNDO DESAFIO 59

FIGURA 23 - TELAS DO TERCEIRO DESAFIO 60

FIGURA 24 - TELAS GERAIS DO TERCEIRO DESAFIO 60

FIGURA 25 - TELAS DE "SAIR", "CARREGAR" E "SALVAR" 61

LISTA DE ABREVIATURAS

OMS - Organização Mundial da Saúde

CP - Código Penal

CF - Constituição Federal

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente

SDH/PR - Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República

SUMÁRIO

Capítulo 1.....14

Introdução 14

1.1 Justificativa.....15

1.2 Objetivos.....16

1.2.1 Objetivo Geral.....16

1.2.2 Objetivos Específicos.....16

1.3 Contribuições.....17

1.4 Estrutura do Documento.....17

Capítulo 2 19

Fundamentação Teórica 19

2.1 Tecnologia 20

2.1.1 Desenvolvimento *Mobile*.....20

2.1.2 Plataformas *Mobile* 20

2.1.3 Uso da Tecnologia por Crianças e Adolescente 21

2.1.4 Comportamentos na *Internet* 28

2.2 Crimes Digitais.....29

2.2.1 O termo “crime digital” 30

2.2.2 Phishing.....32

2.2.3 Cyberbullying.....33

2.2.4 Apologia ao uso e venda de drogas.....33

2.2.5 Pedofilia.....34

2.2.6 Deep Web.....34

2.3 Aliciamento Infanto-Juvenil 35

2.4 Aliciamento e suas Consequências 38

2.5 Perfil do Abusador 39

2.5.1 Formas de atuação do Abusador 40

2.5.2 Estágios do Aliciamento no Contexto Computacional.....41

2.5.3 Formas de Contato.....43

2.5.3.1 Contato Tradicional 43

2.5.3.2 Contato Virtual 44

2.6 Contato Tradicional x Virtual 46

2.7 Legislação 47

2.7.1 O que dizem a Constituição Federal (CF), o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e o Código Penal (CP) 47

Capítulo 3.....49

Protótipo Proposto.....49

3.1 Motivação.....49

3.2 Protótipo Inicial (v0) 50

3.3 Estrutura e Modo de Jogo.....51

3.4 Outras versões.....55

3.4.1 Versão v1.....55

3.4.2 Versão final (v2) 58

3.5 Considerações 63

Capítulo 4.....64

Questionamentos Realizados e Análise dos Resultados.....64

4.1 Apresentação a um Especialista.....64

4.2 Apresentação à Crianças e Adolescentes.....64

4.3 Questionário ao Professores.....65

4.4 Questionário a Profissional da Segurança Pública.....67

4.5 Considerações.....70

Capítulo 5.....71

Conclusão.....71

5.1 Recomendações para Trabalho Futuros.....72

Referências.....73

Apêndice I.....79

Apêndice II.....80

Apêndice III.....81

Apêndice IV.....86

Capítulo 1

Introdução

A *internet* teve seu início em meados dos anos 60, durante a Guerra Fria (1945-1991), quando os Estados Unidos da América temendo ataques da União Soviética (hoje, Rússia), criou um sistema de compartilhamento de informações, a fim de facilitar as estratégias de guerra, surgindo assim a "*Arpanet*" (*Advanced Research Projetcs Agency*)[1].

A partir daquela época, a *internet* vem evoluindo com o crescimento de *sites*, *chats*, redes sociais (Orkut, Facebook, Twitter, entre outros) e, com isso, vem aumentando o número de usuários, tornando-a uma rede global de computadores conectados.

A *Internet* oferece inúmeros recursos para interação entre indivíduos das mais variadas faixas etárias. Crianças (pessoas de até 12 anos de idade incompletos) e adolescentes (pessoas entre 12 e 18 anos incompletos) tomam contato com a rede mundial de computadores ainda nos seus primeiros anos de vida. Neste contexto, conforme RASHID (2008), indivíduos mal-intencionados, conhecendo esta tendência comportamental das crianças e adolescentes, usam as salas de bate-papo para o aliciamento (*grooming/enticement*) com o intuito de praticar o abuso sexual de menores (crianças e adolescentes).

No *site* (http://www.censura.com.br/) sobre a Campanha Nacional de Combate à Pedofilia na *Internet* (1998), registros mostram que: "Uma pesquisa realizada nos EUA, aponta que de cada 5 crianças que navegam na *Internet*, uma recebeu proposta

[1] Instituto de Matemática e Estatística (IME). Imre Simon. 1997. Não paginado. Disponível em <https://www.ime.usp.br/~is/abc/abc/node20.html>. Acesso em setembro/2017

de um pedófilo, e uma a cada 33 já se comunicou, por meio de telefone e recebeu dinheiro ou passagem para se encontrar com um criminoso". O *site* ainda alerta: "Pais e filhos, inconscientes dos perigos da rede são presas fáceis de pedófilos. Uma criança ingenuamente não identifica um adulto se passando por um amiguinho da mesma idade".

Assim, este trabalho apresenta e descreve um protótipo proposto para prevenção de aliciamento de crianças e adolescentes, através de um jogo para dispositivos móveis.

1.1. Justificativa

Em setembro de 2015, o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI) publicou uma pesquisa, da qual destacamos o seguinte trecho sobre o uso da internet pelo celular:

> "A TIC Domicílios 2014 revela um crescimento significativo do uso da Internet pelo celular. O percentual de brasileiros com 10 anos ou mais que acessou a rede por meio do aparelho mais do que triplicou nos últimos três anos: em 2011, essa proporção era de 15%, chegando a 47% em 2014. A pesquisa investigou, pela primeira vez, os dispositivos utilizados pelos indivíduos para acessar a Internet, constatando a preferência pelo telefone celular (76%) – foi mais citado do que o computador de mesa (54%), *notebook* (46%) e *tablet* (22%). Além disso, 84% dos usuários de Internet pelo celular afirmaram acessá-la todos os dias ou quase todos os dias."

A pesquisa ainda mostra quais são as principais atividades realizadas pelos indivíduos na internet, conforme a seguir:

> "A pesquisa TIC Domicílios 2014 ainda mostra que o percentual de brasileiros de 10 anos ou mais que são usuários de Internet chegou a 55%, o que corresponde a 94,2 milhões de usuários. A atividade mais realizada pelos usuários de Internet nos três meses anteriores à pesquisa é o envio de mensagens instantâneas, a exemplo de *chat* do Facebook, *chat* do Skype ou WhatsApp (83% dos usuários de Internet). A TIC Domicílios 2014 também

> aponta que a participação em redes sociais figura entre as ações mais citadas, com 76%. Já assistir filmes ou vídeos é comum a 58% dos usuários brasileiros.”

Em setembro de 2015, quando foi publicada a pesquisa, o número de brasileiros que utilizava o celular como principal forma de acesso à internet já era de 76% e, segundo a pesquisa citada, o número de acessos à internet via aparelho de celulares triplicou de 2011 a 2014. Logo, não se pode isolar crianças e adolescentes desse grupo, pois a pesquisa ora referida indica usuários a partir dos 10 anos.

Em agosto de 2010, o *site* UOL, publicou o seguinte trecho na área sobre tecnologia:

> “Logo depois do lançamento do iPad, enquanto adultos comentavam extasiados o fato de a Apple ter criado um tablet com tela sensível ao toque, uma garotinha de dois anos e meio fez sucesso no YouTube pela naturalidade com que interagia com o novo gadget (o objeto de desejo/2010 entre os fãs de tecnologia). A menina do vídeo e aquele seu sobrinho de seis anos que já usa o Messenger são exemplos de como a tecnologia conquista seus usuários cada vez mais cedo – apesar de, muitas vezes, as crianças não estarem preparadas para os riscos que ela traz. Ou seja: os pequenos podem aprender a usar computadores e gadgets sozinhos, mas eles ainda precisam de (muita) orientação sobre como utilizar essas ferramentas da forma correta. ”

Se, em 2010, quando foi publicada a reportagem, a cena acima descrita causava espanto, crianças como a garotinha de dois anos de idade que interage com um equipamento por meio de uma tela sensível ao toque, hoje, já não podem mais ser consideradas exceção.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Elaborar uma proposta computacional, que colabore na prevenção ao aliciamento de crianças por meio de dispositivos móveis.

1.2.2 Objetivos Específicos

• Entender o uso de dispositivos computacionais pelas crianças e adolescentes;

• Criar um protótipo para auxiliar na prevenção ao aliciamento de crianças;

• Apresentar a forma de contato dos agentes aliciadores com potenciais vítimas;

• Entender a legislação vigente no Brasil, referente as crianças e adolescentes;

1.3 Contribuições

Reconhece-se que a contribuição social deste trabalho é de suma importância, sendo que de um modo geral as contribuições vão além de um jogo para prevenção de aliciamento de crianças e adolescentes, visto que o presente trabalho reveste-se de caráter inovador diante da não existência no Brasil de nenhum jogo, mecanismo ou software que se proponha enfrentar o problema em questão.

O trabalho estabelece um jogo para prevenção ao aliciamento com base nas situações que encontramos durante a pesquisa da fundamentação teórica do referido trabalho, de modo a constituir uma ferramenta de autoproteção no contexto de aliciamento sexual de crianças e adolescentes permitindo o conhecimento por parte de crianças relacionadas as situações apresentadas no jogo.

Os resultados do trabalho também são úteis para que a família e a escola possam orientar e até mesmo identificar situações de aliciamento, bem como, tomar as medidas cabíveis de maneira a proteger seus filhos(as) e/ou alunos(as).

1.4 Estrutura do Documento

A estrutura deste documento está organizada de tal forma que o Capítulo 2 traz uma introdução dos conceitos fundamentais sobre tecnologia, uso da tecnologia por crianças e adolescentes, crimes digitais, aliciamento infanto-juvenil e legislação. Este Capítulo fornece os pressupostos conceituais do trabalho, ou seja, o embasamento teórico e conceitual necessário ao estudo do tema em questão. O Capítulo 3 apresenta

o protótipo desenvolvido durante o trabalho, fala da motivação, versões e considerações sobre o protótipo. No Capítulo 4 encontra-se o que entendemos dos questionamentos que fizemos a profissionais da área de tecnologia da informação, segurança pública, professores de crianças e por fim psicólogos sobre a fundamentação teórica e o protótipo proposto neste trabalho, para comprovação do desenvolvimento do jogo. Finalmente, o Capítulo 5 conclui e pondera algumas considerações relevantes, bem como, aponta os caminhos para trabalhos futuros.

Capítulo 2

Fundamentação Teórica

Neste capítulo são apresentados os conceitos que estão relacionados com o objeto deste trabalho. O que significa ser criança e ser adolescente na sociedade de hoje? Como são as vivências desses sujeitos no mundo globalizado e interconectado? Quais aspectos os diferenciam ou os aproximam dos jovens de gerações anteriores? Como se relacionam com as mídias e tecnologias, e qual o papel que a tecnologia da informação e comunicação (TIC) tem nas vidas desses sujeitos em desenvolvimento? Quais são os benefícios e os riscos inerentes às novas ferramentas?

Estas e outras perguntas mobilizam as atenções não apenas de pais, responsáveis e educadores, mas também de sociólogos, antropólogos, psicólogos e demais pesquisadores e profissionais de diferentes áreas.

Para alcançar os objetivos do presente trabalho, foi realizada revisão de literatura nacional e internacional a respeito dos seguintes temas: crimes sexuais contra criança e adolescente praticados por meio da tecnologia (pornografia infantil, abuso sexual on-line, aliciamento on-line entre outros); criminologia (especialmente a questão da figura do “pedófilo” e todo o estigma que o cerca); política criminal; prevenção criminal (especialmente prevenção vitimal); delitos sexuais e delitos cibernéticos; vitimologia (com foco nas vítimas de crimes sexuais e nas vítimas criança e adolescente); direitos humanos da criança e do adolescente na ordem internacional e interna – Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança, Constituição Federal de 88 e Estatuto da Criança e do Adolescente; psicologia do desenvolvimento; psicanálise e ciências sociais.

2.1 Tecnologia

"Vivemos em tempos confusos, como muitas vezes é o caso em períodos de transição entre diferentes formas de sociedade". Assim o sociólogo espanhol Manuel CASTELLS inicia o prefácio de "A sociedade em rede" (2010), o primeiro volume de sua trilogia sobre "A Era da Informação", na qual o autor consubstancia uma proposta de desenvolver uma teoria social compreensiva, capaz de identificar as "tendências que caracterizam a estrutura e dinâmica das nossas sociedades no mundo do século XXI" no entender de CASTELLS, há urgente necessidade de uma nova abordagem para a compreensão do tipo de economia, cultura e sociedade em que vivemos. Trata-se de extraordinário desafio, que o autor tem enfrentado desde a década de 1990 e que tem resultado em uma abordagem que, é bastante realista e, dentro de suas possibilidades e proposta, completa.

2.1.1 Desenvolvimento *Mobile*

É considerado *Mobile*, um dispositivo computacional portátil geralmente pequeno o suficiente para ser utilizado somente com as mãos, isto é, não é necessário estar em algum lugar especifico para utiliza-lo. Alguns tipos desses dispositivos, como *Smartphones* e *Tablets* permitem a instalação de aplicativos além dos de fábrica, que acrescentam novas funcionalidades. E o desenvolvimento desses aplicativos é, então, denominado "Desenvolvimento *Mobile*".

2.1.2 Plataformas *Mobile*

Nos dispositivos *Mobile* as plataformas são como o Sistema Operacional, ou seja, fazem a interface entra os aplicativos e o *hardware*. O desenvolvimento *Mobile* depende da plataforma, as funcionalidades podem ser as mesmas, mas é necessário utilizar linguagens e ferramentas diferentes para cada uma delas. As plataformas mais conhecidas são *Android*, *Windows Phone, iOS*, e *Blackberry* (Figura 01).

FIGURA 1 - PLATAFORMAS MOBILES MAIS CONHECIDAS

FONTE: HTTP://QODE.PRO/BLOG/DESARROLLO-DE-APLICACIONES/

2.1.3 Uso da Tecnologia por Crianças e Adolescentes

Esta parte do trabalho foi baseada nos artigos publicados pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI) denominada “Pesquisa sobre o uso da Internet por Crianças e Adolescentes no Brasil – TIC Kids Online Brasil 2015”.

De acordo com o trecho da pesquisa,

> “O estudo aponta que cerca de 23 milhões de crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos são usuários de Internet, que, de acordo com o conceito adotado pela pesquisa, é quem utilizou a rede nos três meses anteriores à entrevista. Isso corresponde a 79% da população brasileira que está nessa faixa etária. No entanto, a TIC Kids Online Brasil mostra que, em 2015, cerca de 6,3 milhões de jovens não eram usuários de Internet, sendo que 3,6 milhões nunca acessaram a rede (12% da população entre 9 e 17 anos de idade). ”[2]

Conforme as informações, é possível entender que a modelagem de uma solução por meio de dispositivos móveis pode ser uma solução para reduzir casos de aliciamento infanto-juvenil. Porém, essa solução não seria absoluta e sim apenas uma parcela de outras formas de prevenção que devem existir.

> “Nas áreas urbanas, 84% das crianças e adolescentes de 9 a 17 anos são usuárias de Internet, enquanto nas rurais a taxa é de 56%. Na região Norte, apenas 54% dos jovens estão conectados, número que sobe para 70% no Nordeste, mas atinge números em torno de 90% nas demais regiões. Nas

[2] Página 25 da pesquisa referida

> classes A e B, o uso da rede está praticamente universalizado (97%); e nas DE apenas metade dos jovens são usuários da rede."

Nota-se, na pesquisa publicada, que grande parte dos perfis traçados a respeito de crianças e adolescentes e sua relação com a mídia tradicional de massa e com as novas tecnologias é baseada em pesquisas feitas com adolescentes de classe média e alta, apontando para os que, já nasceram "conectados": os *nativos digitais* (*digital natives*).

Os nativos digitais são caracterizados como crianças que nasceram em um mundo tecnológico e convivem com aparelhos eletrônicos desde a mais tenra idade, sendo capaz de interagir com eles desde muito cedo.

Segundo IKEDA (2010):

> "Com a disseminação de aparelhos eletrônicos com telas sensíveis ao toque (*touch screen*), já ouvi de um pai, usuário cotidiano de computador e *tablet* o relato sobre as tentativas de interação de sua filha - de menos de 1 ano de idade - com um *tablet*, tocando a tela de modo experimental (imitando o pai). Este mesmo pai, por viajar muito a trabalho, comunica-se frequentemente com a família por meio de programas para conversar à distância, como o Skype. Assim, desde os 2 meses de idade, quando seu pai viajou pela primeira vez após seu nascimento, esta criança já vem se habituando a interagir (e conversar, quando atingiu a idade adequada) com o pai por meio da tela de um computador, quando ele não pode estar presente fisicamente".

Relato semelhante pode ser encontrado na matéria do UOL citada logo após o início da justificativa deste trabalho.

Conforme BRETAN (2012), independente da classe social, todos esses meninos e meninas (Os termos "menino (s)" e "menina(s)" são usados, ao longo deste trabalho, para identificar crianças e adolescentes, respectivamente, dos sexos masculino e feminino. Não houve preocupação em tematizar questões de gênero e de orientação sexual no presente trabalho e, já que essas temáticas ampliariam os limites do objeto. Quanto à definição de criança e adolescente, adota-se aqui a contida no artigo 2º do ECA: "Considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade".) nasceram em uma sociedade globalizada e informatizada, chamada pelo

sociólogo Manuel CASTELLS (1999) de sociedade em rede. A sociedade em rede se desenvolve junto com o rápido desenvolvimento da TIC e a internet é a tecnologia que representa essa sociedade de maneira mais emblemática. A internet, derruba fronteiras e permite, entre outras coisas, conexões nunca antes imagináveis e comunicações em tempo real em qualquer ponto do mundo com pessoas conhecidas ou desconhecidas.

Ao mesmo tempo em que, imersas nesse mundo, aprendem a utilizar computadores, celulares e outros aparelhos de informação e comunicação cada vez mais cedo, usufruindo dos benefícios da TIC, crianças e adolescentes da chamada geração digital expõem-se aos riscos desse uso precoce contínuo, que incluem desde problemas oftalmológicos devidos à falta de estímulo ao nervo óptico para enxergar (miopia induzida pelo excesso do uso do computador) até problemas de depressão e isolamento social.

Ainda de acordo com BRETAN (2012), por sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento, que, em geral, os torna mais vulneráveis que os adultos, crianças e adolescentes podem não ser capazes de identificar esses riscos ao utilizar a tecnologia ou, identificando-os, podem subestimar a sua intensidade ou superestimar a própria capacidade de evitar possíveis consequências de comportamentos de risco. Além dessas peculiaridades, crianças e adolescentes de classes sociais mais baixas vivenciam outros elementos complicadores, que os tornam ainda mais vulneráveis, como a falta de orientação dos pais e educadores e a falta de informação e acesso sobre a quem recorrer caso algo aconteça.

O artigo denominado de “Mediação parental no uso de TIC segundo a percepção de crianças e adolescentes brasileiros: reflexões com base na pesquisa TIC KIDS ONLINE BRASIL 2014”, citado na TIC Kids Online Brasil 2015, faz uma análise sobre o quanto os pais e/ou responsáveis sabem o que as crianças e adolescentes estão fazendo enquanto utilizam dispositivos computacionais e também o quanto as crianças acham que os pais e/ou responsáveis sabem sobre o assunto.

Em 2014, mais de 70% das crianças e adolescentes brasileiros entre 10 e 17 anos de idade foram considerados usuários da Internet (CGI.br, 2015). Entre esses usuários, mais de 50% faziam uso da Internet em seus quartos (SOZIO et al, 2015).

Pesquisas recentes evidenciam que essas tecnologias trazem oportunidades e riscos para as crianças e os adolescentes e que a mediação parental é particularmente

desafiadora nessas circunstâncias (LIVINGSTONE; BULGER, 2013). Tais tecnologias entram não somente nos domicílios, mas também nos quartos dos jovens e os acompanham em suas atividades fora de casa. O acesso não supervisionado a uma ampla variedade de conteúdos e relações sociais é, portanto, uma questão que preocupa os pais diante de seu papel de socialização (LIVINGSTONE; HELSPER, 2008).

Segundo CABELLO et al. (2015), os dados analisados neste estudo foram extraídos da pesquisa TIC Kids Online Brasil[3]. O projeto original, EU Kids Online, desenvolvido por Sonia Livingstone e uma equipe de pesquisadores da London School of Economics and Political Sciences[4], foi implementado em 25 países europeus. No Brasil, a pesquisa é realizada anualmente, desde 2012, pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br).

O artigo avaliou crianças, adolescentes e pais ou responsáveis por meio de um questionário, focalizando maior análise sobre as respostas das crianças. As variáveis analisadas na pesquisa foram as seguintes:

• Gênero da criança;

• Faixa etária da criança: de 9 a 10 anos, de 11 a 12, de 13 a 14 e de 15 a 17 anos de idade;

• Classe social (com base no critério da Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa – ABEP): alta (A e B), média-alta (C1), média (C2) e baixa (D e E);

• Uso da Internet pelos pais, relatado pelo pai/mãe ou responsáveis.

Os gráficos obtidos foram os seguintes:

[3] O Cetic.br autorizou o uso do banco de dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil 2014 no desenvolvimento do projeto Kids Online Chile, coordenado por Patricio Cabello.

[4] Veja mais detalhes sobre o projeto em http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx

O GRÁFICO 1, verificou-se que a porcentagem de pais que conversam com seus filhos sobre o que eles fazem enquanto estão conectados à internet, é grande. Já a porcentagem de pais e/ou responsáveis que fazem atividades com as crianças, ficam aos seus lados para acessarem à internet, é bem menor, chegando a menos de 50% dos entrevistados

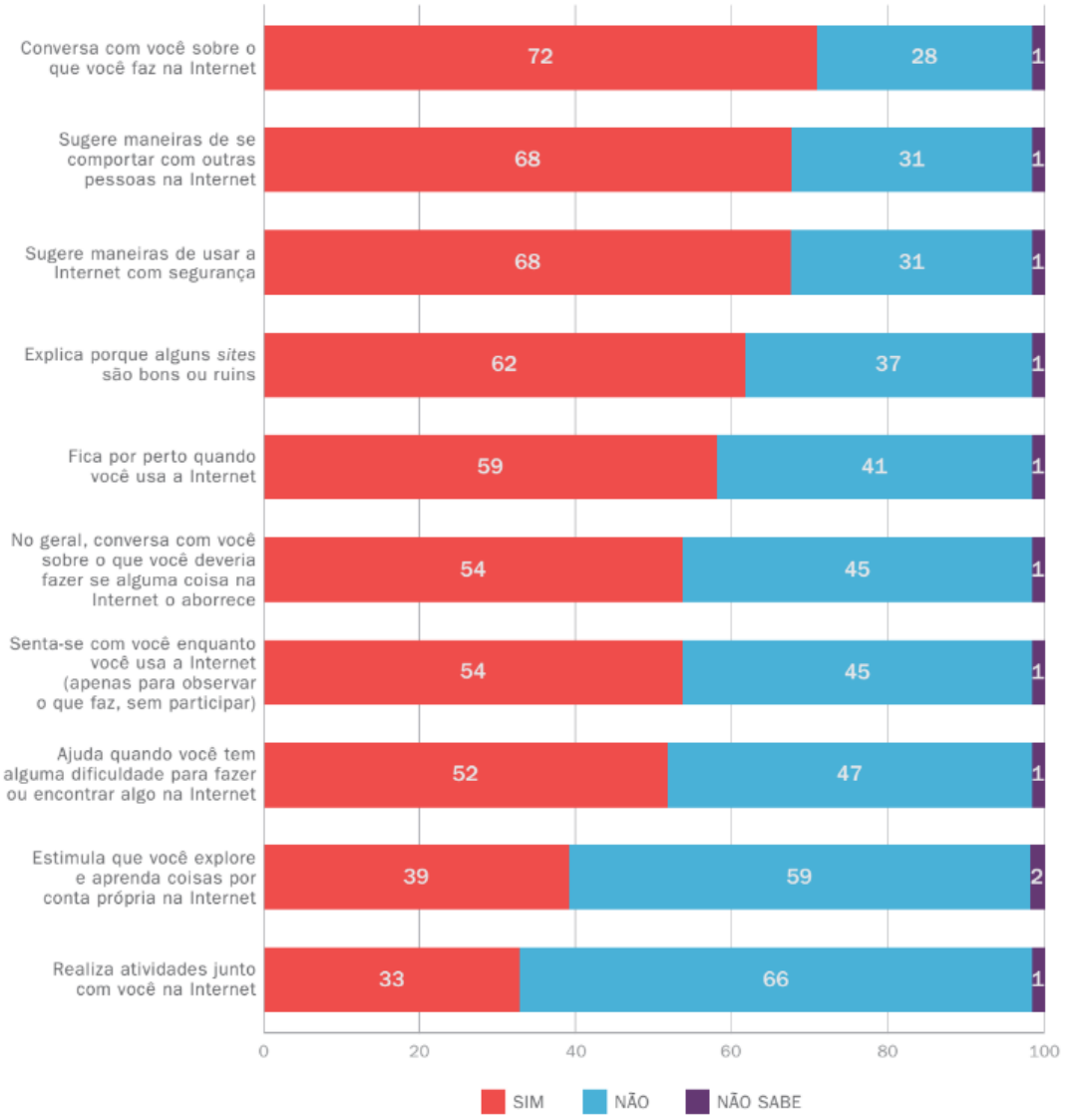


GRÁFICO 1 - PRÁTICAS DE MEDIAÇÃO ATIA E DE USO COMPARTILHADO PERCEBIDAS (%).

Fonte: (CABELLO et al., 2015).

O GRÁFICO 2 mostra que as crianças e adolescentes usam quase todos os serviços da tecnologia da informação como adultos, com exceção de preenchimento de formulários informando dados pessoais e compras pela internet. Entende-se que elas estão a salvo de crimes como, por exemplo, estelionato, mas não estão protegidos quanto aos crimes que envolvem contatos por redes sociais, mensagens instantâneas e jogos online.

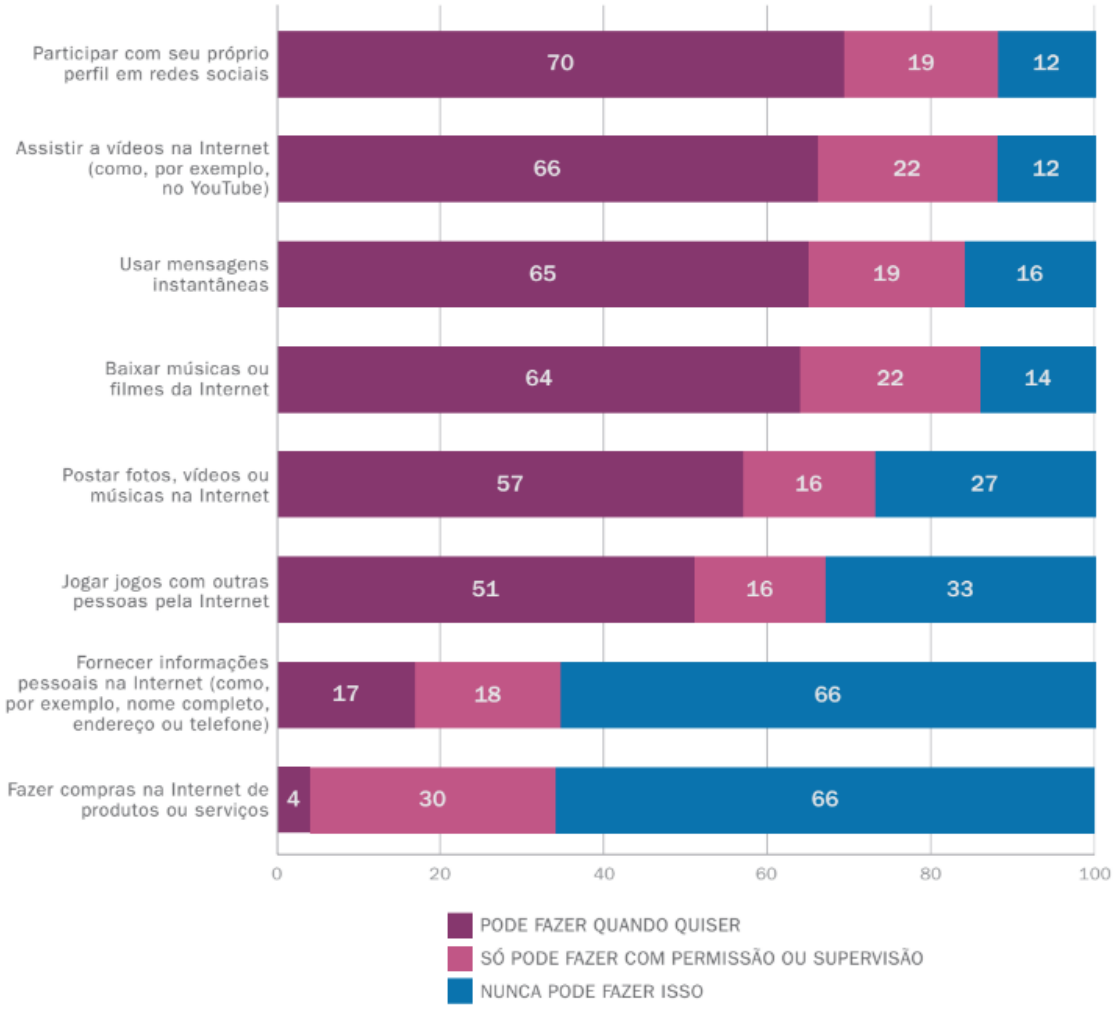


GRÁFICO 2 - PRÁTICAS DE MEDIAÇÃO RESTRITIVA PERCEBIDAS (%).

Fonte: (CABELLO et al., 2015).

O GRÁFICO 3 apresenta que uma minoria de pais sabe quem seus filhos adicionam como amigos e em quais redes sociais seus filhos têm perfil; também uma porcentagem menor ainda sabe o que estão visitando na rede e que tipo de mensagens trocam em plataformas de mensagens instantâneas. Isso é preocupante, pois são nesses momentos de vulnerabilidades que indivíduos externos aproveitam para se aproximarem das crianças e adolescentes, buscando espaços para a prática de diversos tipos de crimes.

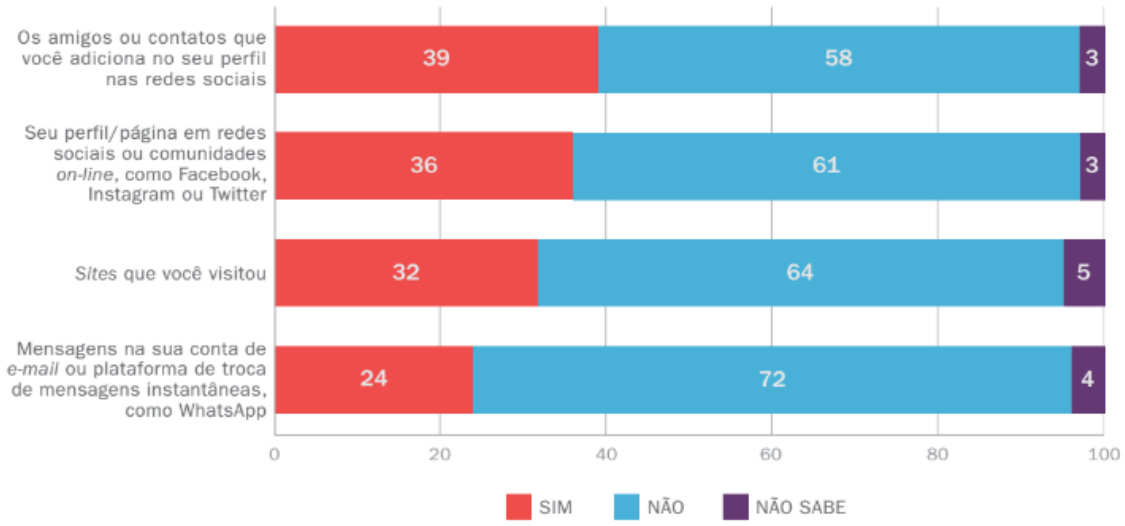


GRÁFICO 3 - PRÁTICAS DE MONITORAMENTO PERCEBIDAS (%).

Fonte: (CABELLO et al., 2015).

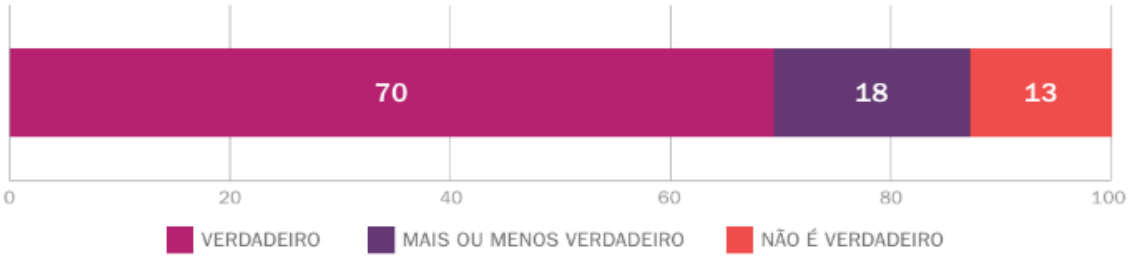


GRÁFICO 4 - “EU SEI MAIS SOBRE INTERNET DO QUE MEUS PAIS” (%).

Fonte: (CABELLO et al., 2015).

No gráfico anterior (GRÁFICO 4), a maioria das crianças (70%) acreditam que sabem mais sobre internet do que os pais. Contudo, no GRÁFICO 5, 35% das crianças e adolescentes dizem que seus pais sabem muito o que elas fazem na internet, conforme mostrado abaixo:

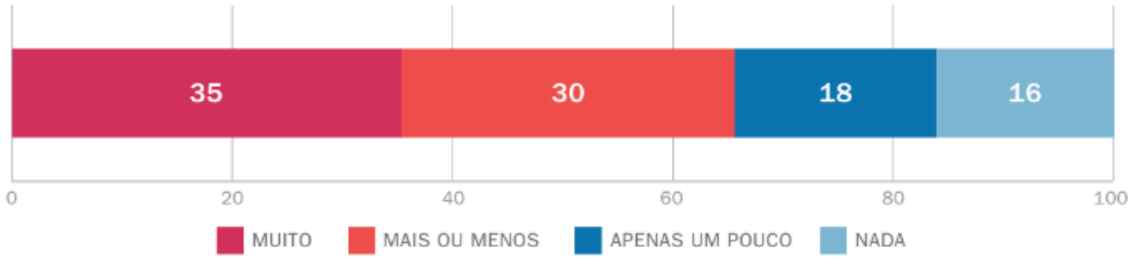


GRÁFICO 5 - QUANTO VOCÊ ACHA QUE SEUS PAIS SABEM SOBRE O QUE VOCÊ FAZ NA INTERNET? (%)

Fonte: (CABELLO; CLARO; CABELLO-HUTT, 2015)

2.1.4 Comportamentos na *Internet*

De acordo com a pesquisa realizada pela *Teens, Tweens and Technology Report* (McAFEE, 2015) – conduzida com pré-adolescentes de 8 a 12 anos e adolescentes entre 13 a 17 anos –, jovens usuários de Internet permaneceram por mais de cinco horas on-line numa semana. Quando consultados sobre sites de relacionamento, Facebook foi o mais popular entre os respondentes (93%), seguido pelo YouTube (87%) e WhatsApp (79%). Os resultados também indicaram que 86% dos jovens de 13 a 16 anos eram ativos em mídias sociais. Desses, a maioria tinha publicado dados pessoais: 69% tinham publicado suas fotografias; 58%, seus endereços de e-mail; 49%, os nomes das suas escolas e 46%, suas datas de nascimento ou números de telefone (42%). Isso pode representar que esse público adota comportamentos de risco on-line, apesar de 40% dos respondentes afirmarem que tinham medo de que terceiros pudessem descobrir sua localização e 30% temerem ser vítimas de *bullying* ou interagir com estranhos.

2.2 Crimes Digitais

Quando o universo virtual apareceu, não havia leis ou normas específicas para regulamentar este ambiente. Entretanto, com o uso desmedido da *internet*, regras tiveram de ser elaboradas pelo Poder Legislativo a fim de normatizar condutas até então inexistentes. Entretanto, pela falta de especificidade das regras, as leis precisaram acompanhar as mudanças dos novos tempos. De maneira que os crimes virtuais replicam crimes clássicos como estelionato e pedofilia, porém, houve elaboração de novas normas a fim de tipificar os crimes digitais.

Segundo a Cartilha de Segurança da Internet do CERT.br (2012), seguem alguns exemplos de riscos a que os usuários da internet são submetidos quando utilizam a internet para melhorar e facilitar suas vidas:

• Acesso a conteúdo impróprio ou ofensivo;

• Contato com pessoas mal-intencionadas;

• Furto de identidade;

• Furto e perda de dados;

• Invasão de privacidade;

• Divulgação de boatos;

• Dificuldade de exclusão do que já foi divulgado na internet;

• Dificuldade de detectar e expressar sentimentos;

• Dificuldade de manter sigilo;

• Uso excessivo ou desmedido da internet;

• Plágio e violação de direitos autorais.

A internet dá uma falsa sensação de segurança/ impunidade, mas o maior perigo da utilização do recurso é achar que o usuário não corre os riscos supracitados. Os criminosos exploram esta ilusão dos usuários e pela falta de prevenção acabam por lograr êxito em ter computadores disponíveis às suas práticas ilícitas. Afinal, todos

os dados que são trafegados em rede são reais, tais como informações pessoais, corporativas, bancárias, etc. e os criminosos devem ser punidas como tal.

2.2.1 O termo "Crime digital"

O Código Penal Brasileiro não define claramente o que é "crime". Portanto, o termo é definido de formas diferentes pelas diversas vertentes penais e possui subdivisões, a saber:

a) Conceito formal: diz respeito à definição nominal, ou seja, dispõe que o crime é fato proibido por lei, sob risco de pena;

b) Conceito material: estabelece o conteúdo do fato punível, ou seja, o crime constitui dano ou perigo de dano a um bem jurídico;

c) Conceito analítico: sugere características/elementos constitutivos do crime, ou seja, o crime é um fato típico (ação ou omissão praticada pelo sujeito deve ser tipificada), antijurídico (conduta que não encontra uma causa que a justifique) e culpável (conduta do sujeito).

De acordo com o Art. 1o do Código Penal Brasileiro, não há crime sem lei anterior que o defina e não há pena sem prévia ação legal (princípio da legalidade e princípio da anterioridade). Portanto, o tipo penal deve estar fixado em lei de forma clara e precisa. Muitos autores definem os crimes digitais como qualquer ação que cause danos a dados, informações ou sistemas de informática. Mas só em 2014, foi aprovada no Brasil, o Marco Civil da Internet uma lei específica para regulamentar o uso da internet, definindo as responsabilidades civis dos seus usuários.

Fabrizio Rosa (2002) conceitua o crime de informática como sendo:

> “1. É a conduta atente contra o estado natural dos dados e recursos oferecidos por um sistema de processamento de dados, seja pela compilação, armazenamento ou transmissão de dados, na sua forma, compreendida pelos elementos que compõem um sistema de tratamento, transmissão ou armazenagem de dados, ou seja, ainda, na forma mais rudimentar; 2. o ‘Crime de Informática’ é todo aquele procedimento que atenta contra os dados, que faz na forma em que estejam armazenados, compilados, transmissíveis ou em transmissão; 3. assim, o ‘Crime de Informática’ pressupõe dois elementos indissolúveis: contra os dados que estejam preparados às operações

> do computador e, também, através do computador, utilizando-se software e hardware, para perpetrá-los; 4. A expressão crimes de informática, entendida como tal, é toda a ação típica, antijurídica e culpável, contra ou pela utilização de processamento automático e/ou eletrônico de dados ou sua transmissão; 5. nos crimes de informática, a ação típica se realiza contra ou pela utilização de processamento automático de dados ou a sua transmissão. Ou seja, a utilização de um sistema de informática para atentar contra um bem ou interesse juridicamente protegido, pertença ele à ordem econômica, à integridade corporal, à liberdade individual, à privacidade, à honra, ao patrimônio público ou privado, à Administração Pública, etc."

O crime digital também possui suas qualificações. Segundo Guimarães (2003), os crimes informáticos podem ser classificados em três tipos:

a) virtuais puros: toda e qualquer conduta ilícita, a qual atenta o hardware e/ou o software de um computador em todas as suas formas e manifestações. Por exemplo, roubo de senha de *Internet Banking* utilizando outro computador;

b) virtuais mistos: o objetivo do ato ilícito não é o sistema de informática em si, mas instrumento indispensável para consumação do crime. Por exemplo: transferência ilegal entre contas correntes (pressupondo que os registros bancários existem somente na forma de dados de sistemas informatizados);

c) virtuais comuns: o objetivo do ato ilícito não é o sistema de informática em si, mas instrumento dispensável para a consumação do crime. Por exemplo, através de uma rede social o indivíduo pode cometer ato de racismo contra outro (poderia cometer o crime se o computador não existisse também).

Vianna (2003) também classifica os crimes digitais em quatro tipos:

a) informáticos impróprios: são os crimes nos quais o computador é um meio para cometê-los sem ofensa ao bem jurídico e inviolabilidade dos dados. Por exemplo, os crimes contra a honra cometidos numa rede social.

b) informáticos próprios: são os crimes nos quais os bem jurídicos são a inviolabilidade dos dados ou informações. Por exemplo, "inserir ou facilitar, o funcionário autorizado, a inserção de dados falsos ou excluir indevidamente dados corretos nos sistemas

informatizados da Administração Pública com o fim de obter vantagem para si ou para outrem ou para causar dano: Pena – reclusão, de 2 (dois) a 12 (doze) anos e multa.”

c) informáticos mistos: são os crimes onde a utilização da internet é condição necessária para a prática do crime. Por exemplo, *keyloggers* que capturam senhas bancárias digitadas no *browser*.

d) informáticos mediatos ou indiretos: os crimes onde a informática é apenas uma ferramenta para praticar delitos já tipificados pela lei penal. Por exemplo, a pornografia infantil.

Sendo assim, o termo "crime digital", utilizado sem considerar o princípio constitucional da legalidade, é utilizado para descrever atividades criminosas onde sistemas de informação estão presentes ou mesmo descrever os crimes já tipificados pelas leis penais, mas que trouxe consigo elementos informáticos.

A seguir, serão apresentados alguns tipos de crimes digitais mais comuns.

2.2.2 Phishing

O primeiro uso da palavra *phishing* se deu em 1996 e acredita-se que se originou como uma ortografia alternativa para *fishing*, pescaria em inglês, como em “pescar informações”. *Phishing* é utilizado para conceituar atividades fraudulentas cometidas na internet, tais como adquirir informações sensíveis de dados bancários, cartões de crédito, dados corporativos, fotos íntimas, fazendo-se passar por uma pessoa ou empresa confiável, enviando uma comunicação eletrônica que parece oficial, como um e-mail ou mensagem instantânea. O *phishing* consiste em uma série de etapas:

a) Planejamento: os *phishers* planejam qual empresa será alvo e determinam como conseguir os endereços de e-mail dos clientes desta empresa. Então, utilizam a técnica de envio de correio em massa como os *spammers*;

b) Organização: uma vez que já têm a empresa alvo e quem serão suas vítimas, os criminosos criam métodos de entrega de mensagem e coleta de dados.

c) Ataque: fase em que os criminosos enviam a mensagem falsificada ou clonam um site que parece ser de fonte respeitável a fim de lesar os usuários habituados a frequentar o *web site*;

d) Coleção: fase onde os *phishers* registram as informações que as vítimas digitam nas páginas web;

e) Roubo de identidade e fraude: ocorro quando os criminosos utilizam as informações coletadas para realizar atividades ilegais.

Os apelos que atraem os usuários podem ser em forma de mensagens de bancos ou cartões, de órgãos governamentais, lojas, cobranças, promoções, notícias, mensagens de apelo sentimental, sexual ou humorístico, etc. A técnica de *phishing* onde os criminosos redirecionam os browsers dos usuários para sites falsos, mesmo que se digite o endereço correto, chama-se *pharming*. Os prejuízos com fraudes bancárias chegam a bilhões de reais. As instituições bancárias vêm investindo milhões no aumento da segurança nas transações bancárias (Fonte: TechTudo, por Robson Sales).

2.2.3 *Cyberbullying*

O *cyberbullying* consiste numa forma de violência cometida no espaço virtual, tais como: intimidação moral com xingamentos e provocações, racismo, discursos de ódio, declarações falsas contra a honra, comentários sexuais e pejorativos, ridicularização, humilhação, assédio, ações criminosas que incitam as pessoas a atentarem contra a própria vida. Note que, no *cyberbullying* são cometidos crimes já tipificados na lei penal. Assim, podemos classificar como crime comum. As vítimas do *cyberbullying* estão registrando as agressões virtuais em atas notariais, ou seja, documentam o indício para anexar às ações judiciais (Fonte: O Estado de São Paulo, 2010).

2.2.4 Apologia ao uso e venda de drogas

Com o uso cada vez mais constante das redes sociais, é comum encontrar pessoas que fazem apologia ao crime, uso e tráfico de drogas. Os rastros deixados pelos contraventores facilitam o trabalho das autoridades que plotam os passos dos traficantes e conseguem detê-los. Observa-se que o computador está ligado ao *modus operandi* do crime, ou seja, se o computador não existisse, ainda assim o crime

existiria. Assim, define-se este tipo de crime como virtual comum ou informático mediato ou indireto. (ELEUTÉRIO e MACHADO, 2001).

Os criminosos criam mecanismos para atrair usuários de drogas, ou mesmo fazer apologia ao seu uso irrestrito. Jovens marcam encontros pela internet para usar drogas ou mesmo. Assim, observa-se o potencial da internet como rede de negócios para a prática de atos ilícitos.

2.2.5 Pedofilia

Com base na Classificação Internacional de Doenças (CID-10), segundo a OMS (Organização Mundial de Saúde), a pedofilia é definida como “preferência sexual por crianças, quer se tratem de meninos, meninas ou de crianças de um ou do outro sexo, geralmente pré-púberes ou não” (CID-10, F65.4 – português). Com o advento na internet, pedófilos utilizam o meio virtual para atrair crianças e adolescentes para praticar suas perversões sexuais. Trocas de fotos pornográficas, mensagens de cunho erótico, marcar encontros com o intuito de praticar atos libidinosos com menores de idade configuram o crime. Entretanto, é muito difícil rastrear essas pessoas que se utilizam de falsos IPs e outras técnicas para despistar as autoridades. Atualmente, há uma mobilização por parte do governo e da sociedade para detectar os pedófilos e transformar o ambiente virtual mais seguro para crianças e adolescentes. Não se deve mais ignorar essa revolução nos meios de comunicação que expõe crianças na grande rede mundial e transforma maníacos em criminosos digitais. Assim como no *cyberbullying*, a pedofilia é um crime tipificado e pode ser classificado como crime comum.

2.2.6. *Deep Web*

É comum ouvir o termo "surfar" quando se refere à navegação na *internet*. Tomando a *web* por um oceano, pode-se dizer que a grande rede possui camadas. Os sites que comumente acessamos e são encontrados nas famosas ferramentas de busca seriam a superfície do oceano virtual. Já a camada mais profunda deste oceano, a qual não está acessível pelos buscadores tradicionais por conta de seus endereços estranhos, propositalmente, ou mesmo páginas que requisitam *login* e senha, são chamadas de *deep web*. O termo foi criado por Michael Bergman, que afirmou que as ferramentas de busca não conseguem indexar ou obter o conteúdo da *deep web*.

Estima-se que a *deep web* seja quinhentas vezes maior que a internet que acessamos normalmente - chamada também de *Surface Web*, ou seja, a parte navegável. Não é uma rede relativamente recente, mas está se popularizando. Mas é comum o *download* de filmes ou livros raros, por exemplo, ou pesquisa de assuntos que não se pesquisa em sites comuns, como a melhor forma de criar uma bomba, ou mesmo proteger dados de uma corporação. A *deep web* é acessada a partir de navegadores especiais, sendo o TOR o mais popular, porém, existem outros como o Freenet e o I2P. Ao acessar a *deep web*, seu IP é "transformado" para um IP internacional, garantindo anonimato no acesso. Segundo a empresa de segurança *online* Trend Micro, a maconha está entre os entorpecentes mais comercializados, seguidos por produtos farmacêuticos como Ritalin e Xanax; drogas pesadas e até jogos pirateados e contas online (Figura 2).

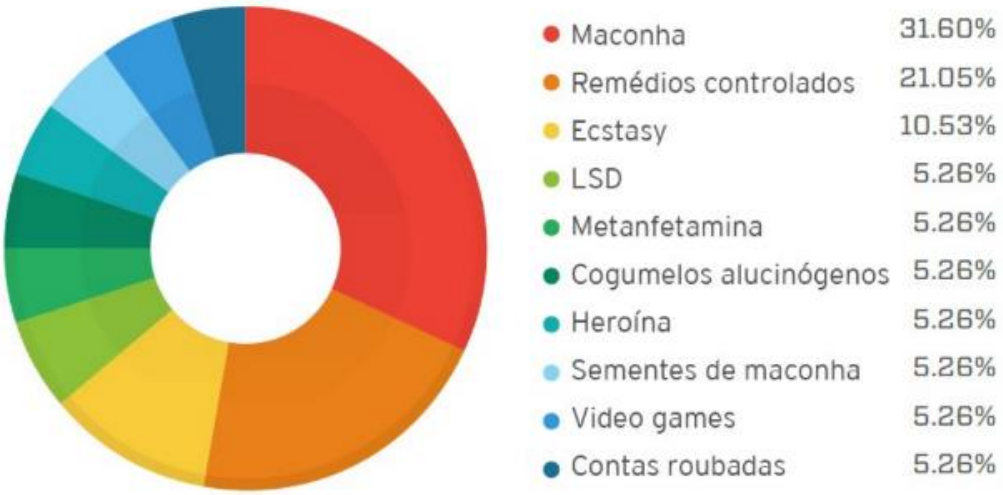


FIGURA 2 - TRÁFICO *ONLINE* DE ENTORPECENTES

FONTE: TREND MICRO (2015)

2.3 Aliciamento Infanto-Juvenil

Ao abordarmos o tema aliciamento infanto-juvenil, é natural e imediato relacionarmos esse assunto com o termo de pedofilia, pois é assim que escutamos em noticiários e em casos de repercussão sobre o assunto.

O termo pedofilia tem origem no idioma grego e significa originariamente “amor por crianças”. Conforme já mencionamos, do ponto de vista da Organização Mundial da Saúde (OMS), a pedofilia é um transtorno de preferência sexual.

Pedofilia é a denominação do distúrbio de uma pessoa e, portanto, por si só não é considerada crime. Um pedófilo passa a ser um criminoso quando utiliza corpo de crianças para sua satisfação sexual fazendo ou não uso de violência física, já que o simples desejo não pode ser considerado um crime. Um pedófilo não necessariamente é autor de crimes sexuais, pois pode não chegar a extravasar seus desejos. Da mesma forma, uma pessoa que abusa de uma criança nem sempre é pedófilo, pois pode se tratar de um abuso de ocasião e essa pessoa pode não ter diagnóstico de pedofilia. Por essas razões, é mais adequado usar a expressão “agressor sexual” de crianças e adolescentes para descrever esse tipo de pessoa.

É importante fazer um debate com relação a dois termos muito utilizados quando se trata de violência sexual contra crianças e adolescentes: exploração sexual infanto-juvenil e abuso sexual infanto-juvenil. A principal diferença entre eles é que no primeiro há o interesse financeiro, ou seja, crianças e adolescentes são utilizados em atividades exploradas comercialmente, como se fossem mercadorias ou por meio de troca. Em geral, essa cadeia envolve diversas pessoas, tais como o aliciador, o intermediário que comercializa o ato, além do próprio agressor. Nesses casos, não se pode dizer que existe prostituição infanto-juvenil, pois as crianças não detêm o discernimento do que é certo ou errado, sendo elas as vítimas do crime, e por isso é classificado de exploração sexual infanto-juvenil. Também existem outras formas de exploração infanto-juvenil, tais como o turismo sexual, tráfico de pessoas e pornografia. Já o abuso sexual consiste no uso da criança para satisfação sexual de um adulto, com ou sem consentimento dela. Esses abusos podem ocorrer tanto no âmbito familiar quanto extrafamiliar, sendo o primeiro o mais comum.

De acordo com o *“Manual de Diagnóstico e Estatística das Doenças Mentais”*[5] da Associação Norte-Americana de Psiquiatria, as parafilias são caracterizadas por anseios, fantasias ou comportamentos sexuais recorrentes e intensos que envolvem objetos, atividades ou situações incomuns e causam sofrimento clinicamente significativo ou prejuízo no funcionamento social ou ocupacional ou em outras áreas importantes da vida do indivíduo.

[5] AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. Manual de diagnóstico e estatística faz doenças mentais (DSM.IV). 4. Ed. Associação Norte-Americana de Psiquiatria, 1994.

De acordo com dados publicados pelo “Disque 100”[6], que é um serviço mantido pela Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República (SDH/PR) para registro de denúncias sobre violações de direitos humanos, somente no ano de 2016 foram denunciados mais de setenta e seis mil casos de violência contra crianças e adolescentes, 57% do total de denúncias (FIGURA 3), sendo que quase dezesseis mil foram casos de violência sexual contra crianças e adolescentes (FIGURA 4).

Grupo	Total	%
Criança e Adolescente	76171	57%
Pessoa Idosa	32632	25%
Pessoa com Deficiência	9011	7%
Privação/Restrição de Liberdade	3861	3%
LGBT	1876	1,4%
Igualdade Racial	1326	1%
População de Rua	937	1%
Outras Violações	7247	5%
Total	133061	100%

FIGURA 3 – TOTAL DE DENÚNCIAS

FONTE: DISQUE 100

ANO	NEGLIGÊNCIA	VIOLÊNCIA PSICOLÓGICA	VIOLÊNCIA FÍSICA	VIOLÊNCIA SEXUAL	OUTRAS VIOLAÇÕES	Total
2015	36,6%	23%	24,5%	11%	4,8%	100%
2016	37,6%	23,4%	22,2%	10,9%	6%	100%
2015	58.567	36.794	39.164	17.583	7.739	159.847
2016	54.304	33.860	32.040	15.707	8.669	144.580

FIGURA 4 – DENÚNCIAS DE VIOLÊNCIAS CONTRA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

FONTE: DISQUE 100

[6] FONTE: http://www.sdh.gov.br/disque100/disque-direitos-humanos

Ainda sobre os dados publicados pelo “Disque 100”, temos que em 64% dos casos denunciados, os principais agressores são os pais (incluem-se mãe, pai e padrasto), conforme FIGURA 5.

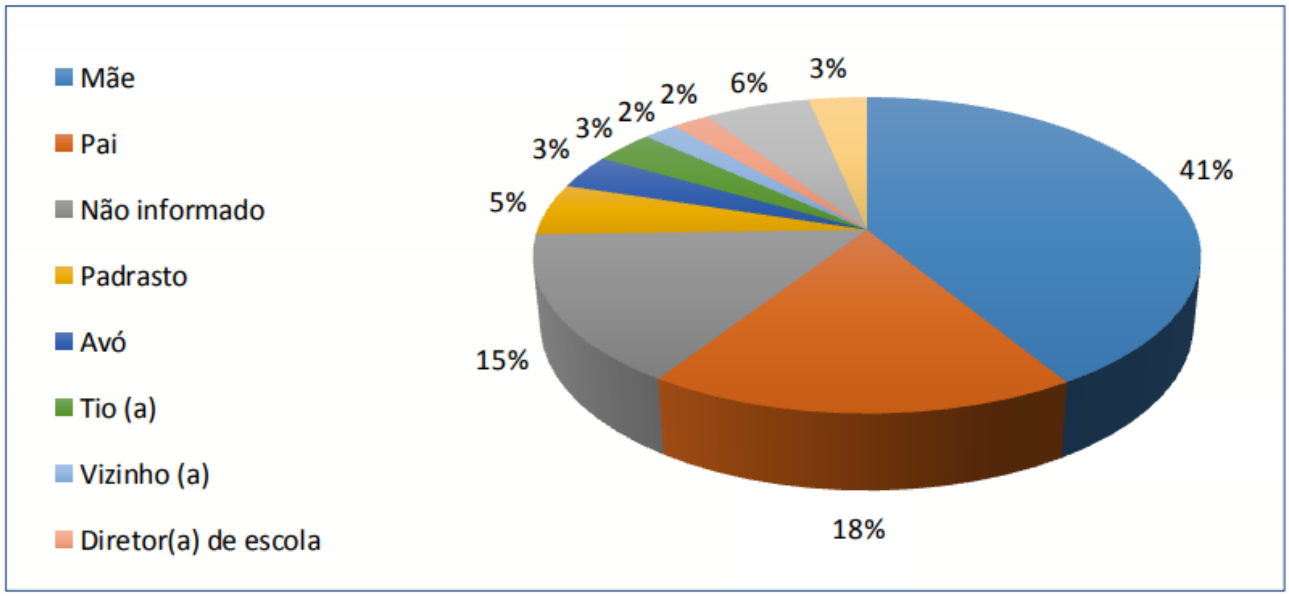


FIGURA 5 – PAIS COMO PRINCIPAIS AGRESSORES

FONTE: DISQUE 100

2.4 O Aliciamento e suas Consequências

Neste capítulo também padronizamos o uso do termo aliciamento infanto-juvenil para se referir ao abuso de crianças e adolescentes, já que o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) define que “criança é aquela pessoa até doze anos de idade incompletos e adolescente a pessoa entre doze e dezoito anos de idade”. A convenção de Budapeste, do Conselho da Europa, e que tem como objetivo combater crimes cibernéticos, a qual o Brasil não é um signatário, define que “menor de idade é toda pessoa de até dezoito anos incompletos”[7]. Mundialmente, nesse contexto, as pessoas utilizam o termo infanto-juvenil para referir-se a menores. Por outro lado,

[7] Ministério Público de Santa Catarina (MPSC). Saiba como agem os pedófilos na internet. 2015. Não paginado. Disponível em <https://mpsc.mp.br/campanhas/saiba-como-agem-os-pedofilos-na-internet?print=sim>. Acesso em agosto/2017

alguns autores ainda preferem utilizar o termo infantil para se referirem a essas mesmas pessoas.

De acordo com SANTIN (2013), o aliciamento sexual de crianças e adolescentes pode apresentar diversas consequências às vítimas, sendo a pior delas a ocorrência efetiva do abuso sexual. Dentre as outras principais consequências para a vítima devido ao aliciamento, pode-se citar[8]:

a) Vergonha de si mesmo;
b) Ansiosidade;
c) Insônia;
d) Isolamento;
e) Depressão;
f) Disfunções sexuais.

Em casos extremos, quando ocorre o aliciamento e também o abuso sexual, o menor quando atinge a fase adulta pode também se tornar um agressor, repetindo o comportamento que lhe causou algum dano, seja esse físico ou psicológico.

2.5 Perfil do Abusador

De acordo com informações, sobre o perfil do abusador, cedidas por uma Perita Oficial Criminal da Polícia Científica do Paraná:

a) Em cada 10 casos registrados, 8 abusadores conhecem a criança ou possuem algum parentesco;
b) 80% a 90% dos agressores não possuem nenhum sinal de alienação mental sendo, portanto, imputáveis;
c) Racionalizam sua conduta alegando que seus atos possuem “valor educativo” para crianças, que a criança obtém “prazer sexual “com o ato ou que a criança foi “sexualmente provocante”;
d) Não acham que estão cometendo crime;
e) Ameaçam as crianças para que não revelem seus atos;

[8] Disponível em www.todoscontraadepofilia.com.br.

f) Valem-se da inconsciência ou da incapacidade da criança em opor resistência;

2.5.1 Formas de atuação do abusador

Infelizmente, a exploração sexual de crianças e adolescentes tem uma longa história no Brasil e no mundo. É comum lermos notícias de crianças abusadas sexualmente e sobre a presença de abusadores em diversos lugares e ocasiões, principalmente, utilizando os modernos recursos tecnológicos disponíveis para esse fim. Entretanto, mesmo quando os meios tecnológicos não permitiam uma aproximação direta com as vítimas, os abusadores já existiam e utilizavam de suas próprias técnicas para alcançar seus objetivos.

É importante conhecer as formas de atuação dos abusadores e autores de crimes sexuais contra os menores para se combater esse mal.

Segundo CASTRO et al. (2015), há um estudo que indica que o aliciador tem um padrão consistente de abordagem das suas vítimas, que será detalhado a seguir:

a) Estágio de formação da amizade: o tempo gasto neste estágio varia, dependendo do nível de contato. O pedófilo bajula e encoraja a criança a conversar de maneira reservada, com o objetivo de isolá-la. O pedófilo conhece a criança, estabelece um contato para observar as respostas da vítima e solicita uma fotografia não sexual para conferir se ela preenche suas preferências, além de identificá-la no mundo real;
b) Estágio de formação do relacionamento: o pedófilo inicia um relacionamento com a criança, fazendo com que ela revele mais sobre ela própria, como escola e a vida em casa, cria a ilusão de ser o “melhor amigo” da criança e intercala o contato online com situações para avaliar os riscos;
c) Estágio de avaliação de risco: o pedófilo une informações que lhe permitam verificar o grau de risco de ser detectado. Faz perguntas específicas à criança, como o local em que o computador está localizado, quais pessoas acessam o computador e como é o relacionamento com os pais, responsáveis, irmãos e amigos, avaliando assim, a probabilidade de ser descoberto;

d) Estágio de exclusividade – amor e confiança mútuos: o pedófilo constrói uma relação de amor e confiança com a criança. O abusador lembra a criança que eles são “melhores amigos” e que ela pode lhe contar tudo. Começa a construir uma relação de respeito mútuo, para garantir que a criança mantenha suas atividades “em segredo”. Dessa maneira, o pedófilo concentra-se na relação íntima e prepara a criança para o estágio seguinte;
e) Estágio do abuso – momento que o abusador isola a criança e pratica o abuso;

2.5.2 Estágios do aliciamento no contexto computacional

LEATHERMAN (2009), fez uma adaptação para o contexto virtual do modelo de comunicação proposto por OLSON et al. (2007), o qual permite a caracterização dos estágios que um agressor desenvolve no mundo real para atrair suas vítimas com base nos estudos da Teoria de Comunicação Ludibriante (*Luring Communication Theory*). Nesta adaptação, os estágios para o modelo de comunicação são descritos a seguir:

1) Acesso: envolve a troca de informações pessoais tanto do agressor quanto da vítima. No aliciamento online, o agressor ganha acesso (persuade) à vítima através de fóruns de mensagens instantâneas, salas de bate-papo e sites de redes sociais tais como o MySpace e o Facebook. O agressor participa de *chats* normalmente frequentados por menores de idade;

2) Desenvolvimento de uma confiança enganosa: trata-se da capacidade do agressor em cultivar relacionamentos com potenciais vítimas e, possivelmente, com suas famílias para benefício próprio de seus interesses sexuais. No ambiente online isto é dividido em quatro etapas:

a) Informações Pessoais: detalhes sobre a vítima e o agressor como idades, nomes, localização do computador (no quarto, etc), data de aniversário, número do celular ou do telefone de casa e fotos de si mesmos;

b) Informações de Relacionamento: inclui a discussão de sentimentos e atitudes em relação à manutenção, construção e dissociação de suas relações, amigos, outras pessoas importantes e membros da família;

c) Atividades: categoria mais compartilhada entre o agressor e a vítima, incluindo músicas, filmes, livros, esportes, hobbies e comidas favoritas;

d) Elogios: envolve agressor ou vítima elogiando a aparência, as atividades e as informações pessoais com a intenção de fazer a vítima ver o agressor de uma forma positiva;

3) Preparação: trata-se das estratégias sutis de comunicação que os agressores utilizam para preparar suas potenciais vítimas a aceitar a conduta sexual. Com a confiança da vítima o agressor começa a prepará-la para aceitar ofertas de contato sexual, podendo não ser explícitas, mas também como tornar a vítima menos sensível a comentários sexuais e linguagens obscenas. Há duas etapas de preparação para o aliciamento:

a) Dessensibilização Comunicativa: refere-se ao agressor propositadamente e frequentemente usar uma linguagem sexual vulgar na tentativa de dessensibilizar a vítima sobre seu uso. No aliciamento online, isto pode ser feito pelo envio de imagens pornográficas ou usando gírias sexuais;

b) Reenquadramento: ocorre quando criminosos sexuais se esforçam para tornar a vítima confortável com avançados experimentos sexuais por meio da *Internet*. Para este fim, a conversa sexual é apresentada de uma forma positiva e é muitas vezes referida como uma experiência de aprendizagem, um jogo para ser jogado, ou uma habilidade importante para aprender a fim de participar de relacionamentos amorosos no futuro;

4) Isolamento: é essencial isolar a vítima, seja este isolamento físico ou mental. O isolamento físico é definido como organizar um tempo para ficar a sós com a vítima, já o isolamento mental é definido como aumentar a dependência da vítima com o agressor para coisas como a amizade e orientação. O agressor atinge o isolamento tendo certeza que a vítima está em salas de bate-papo sem supervisão;

5) Aproximação: o agressor tenta a abordagem da vítima, sugerindo que eles se encontrem para fins sexuais. No modelo *online*, a abordagem é a etapa final, é quando o agressor pede para encontrar a vítima pessoalmente ou que eles conversem por telefone com a intenção de começar um relacionamento sexual.

Este modelo de comunicação é importante para o entendimento da complexidade do problema tratado neste trabalho, bem como, para a modelagem do modo de operação do agressor em relação à possível vítima.

2.5.3 Formas de Contato

Conforme experiência adquirida por um dos autores durante contatos com casos de aliciamentos, a seguir são ilustrados os dois tipos de abordagens geralmente realizadas pelos abusadores com o objetivo de buscar por novas vítimas.

2.5.3.1 Contato Tradicional

Antes da popularização da internet, os abusadores se limitavam à região onde viviam, geralmente utilizando a estratégia de tentar uma aproximação com as vítimas a partir de presentes e doces, no intuito de ganhar a confianças das crianças, principalmente se não possuíam nenhum parentesco com as mesmas. Após essa aproximação inicial, denominada de “Contato Tradicional”[9], que podia levar semanas, meses e até anos, o abusador geralmente utilizava a estratégia de ser um “amigo secreto”, aquele que as vítimas não poderiam contar à ninguém. Na visão da criança pode parecer apenas uma “brincadeirinha”, uma aventura secreta, um salto de independência pessoal.

Segundo VELHO et al. (2016), esse tipo de abordagem poderia acontecer na frente da escola, em um shopping ou no parquinho, ou seja, geralmente lugares públicos e aparentemente seguros. Logo, a estratégia empregada poderia alcançar o objetivo de conquistar a criança e ter a sua total confiança. No caso de parentes, tal aproximação é natural e muito mais fácil, pois nas sociedades patriarcais conservadoras, pessoas mais novas culturalmente são educadas a respeitar os mais velhos e não somente a seus pais ou irmãos, mas também a parentes mais distantes, como avós, tios e primos. Logo, a aproximação era imediata e a obtenção da confiança da vítima era muito mais fácil.

[9] Foi definida pelos autores como o contato feito antes do início da tecnologia.

Ainda conforme VELHO et al. (2016):

> "Após obter a confiança das vítimas, o próximo passo é simples e objetivo: os abusadores tentam ficar sozinhos com as mesmas. Muitas vezes, diversos "encontros" são necessários para o abusador tocar no assunto desejado, a fim de que a vítima se acostume com o local e com o fato de que estar sozinho com o abusador "seguro". Consequentemente, em algum desses encontros, o abuso em si era concretizado. No caso de parentes, o local do abuso geralmente é a própria residência da vítima ou do parente. Um fator importante é que o abusador não se contenta com um "encontro" apenas. Em praticamente a totalidade dos casos, o abusador deseja e planeja continuar com os "encontros" até quando for possível, querendo sempre continuar a repetir os atos sexuais, aumentando as recompensas e os presentes para a vítima em troca de novos "encontros" e da manutenção do "segredo". Esses encontros acabam sendo registrados em fotos e vídeos pelos abusadores, que consideram tais cenas como "troféus"."

Atualmente, o Contato Tradicional é principalmente realizado por pessoas que possuem algum grau de parentesco com a vítima, como pais, tios e padrastos, ou pessoas com conhecimento prévio e com fácil acesso à residência da vítima, como no caso de vizinhos. O acesso de aliciadores às escolas está cada vez mais difícil, pois a fiscalização em torno de drogas/álcool acaba de alguma forma também inibindo esse tipo de ação. Abusadores que não conhecem a criança pessoalmente dificilmente se arriscam com a abordagem, preferindo o que denominamos de "Contato Virtual"[10], descrita a seguir e muito mais comum nos dias de hoje.

2.5.3.2 Contato Virtual

Com a popularização da internet e sua praticidade, incluindo novos meios de comunicação os abusadores se depararam com uma grande vantagem ao modelo anterior (Contato Tradicional). Também o anonimato durante os primeiros contatos com as vítimas, foi possibilitado pelo uso da internet que permite alcançar um número maior de pessoas simultaneamente, sem a necessidade de haver uma comunicação inicial e ainda possibilitando que esses contatos sejam com vítimas de outras

[10] Foi definido pelos autores como o contato utilizando dispositivos computacionais.

localidades e regiões, ao contrário do que acontecia no “Contato Tradicional”, onde as vítimas eram apenas locais. Após ganhar a confiança da vítima, o abusador começa a virar “amigo virtual”, passa a enviar mensagens com teor erótico (*texting*), se identificar e solicitar foto e vídeos, já na tentativa de marcar um encontro. Tais fotos e vídeos já podem contar indícios de sexualidade, inclusive mostrando as partes íntimas (*sexting*). O método denominado aqui como “Contato Virtual”, pode fazer o uso de uma série de tecnologias, principalmente as de comunicação online, para atrair as vítimas.

De acordo com VELHO et al. (2016), as salas de bate papo (*chat*) eram muito difundidas e comuns entre os usuários da internet. Logo, os abusadores se espalhavam por essas salas em busca de suas vítimas, muitas vezes se passando por pessoas de outro sexo e outras idades. Após começar a trocar mensagens privadas, na maioria dos casos, o abusador tentava obter da vítima uma forma de comunicação mais direta, como, por exemplo, o contato da vítima em um programa de mensagem instantânea. Programas de mensagens instantâneas como o Msn Messenger e ICQ eram muito utilizados para esse fim. Atualmente, não se pode esquecer a facilidade propiciada pelos *smartphones* nessa questão. Hoje em dia, crianças têm acesso a esses dispositivos móveis, o que não era comum no início deste século. Com uso de aplicativos de comunicação instantânea como WhatsApp, Skype e Telegram, entre outros, além da própria funcionalidade de SMS, MMS e telefonia, abre-se uma porta virtual entre o abusador e vítima de forma muito mais fácil e direta.

Recentemente, quando ainda não haviam *smartphones, notebooks* e *tablets*, e geralmente existia apenas um computador dentro de uma residência, a dica dos especialistas para os pais era de sempre posicionar o computador em local visível dentro da casa, de preferência na sala e fora do quarto das crianças. No entanto, com a popularização das novas tecnologias, esse tipo de controle ficou inviável, pois as crianças agora podem carregar consigo equipamentos móveis de alta tecnologia, que permitem o envio e recebimento fácil de textos e imagens.

Geralmente utilizando perfis falsos, os abusadores tentam se aproximar das vítimas por esses meios, sendo que as redes sociais acabam trazendo mais uma grande vantagem ao abusador: o fato do perfil das vítimas conter informações preciosas sobre suas preferências pessoais, como filmes, comidas e passeios favoritos. Os abusadores utilizam essas informações para se aproximarem das vítimas, simulando gostos em comum.

2.6 CONTATO TRADICIONAL X VIRTUAL

TABELA 1 – Comparação entre as formas de abordagem dos abusadores

Forma de Atuação	Abordagem Tradicional	Abordagem Virtual
Abusador já conhece a vítima	Geralmente sim	Geralmente não
Tipos de abusadores mais comuns	Parentes próximos e distantes, padrastos/madrastas e vizinhos	Qualquer pessoa
Local de atuação dos abusadores	Região/Cidade em que mora	Qualquer lugar, não se limitando ao local onde reside
Local mais comum dos abusos sexuais presenciais	Residência da criança	Qualquer lugar privado
Tipo de Abordagem inicial	Pessoal, uso de presentes, doces e recompensas	Anônima, utilizando ferramentas de comunicação
Troca de material como arquivos de fotos e vídeos	Não	Sim
Números de vítimas alcançadas	Geralmente uma	Várias

Fonte: VELHO et al. (2016)

2.7 Legislação

Um grande passo na defesa das crianças foi dado pela Assembléia Geral das Nações Unidas, que adotou a Convenção sobre os Direitos da Criança em 1989, sendo oficializada como lei internacional no ano seguinte. Essa convenção pode ser vista como uma espécie de Carta Magna para crianças do mundo inteiro, assinada por quase duzentos países. Esse tratamento especial dado às crianças se baseia no fato de que a criança, em virtude de sua falta de maturidade física e mental, necessita de proteção e cuidados especiais, inclusive a devida proteção legal, tanto antes quanto após seu nascimento. Consequentemente, diversas leis surgiram ao redor do mundo para combater a exploração e o abuso sexual de crianças. No Brasil, o grande avanço aconteceu com a edição do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº8.069/1990) que desde o início de sua vigência sofreu diversas atualizações para acompanhar o movimento mundial de proteção às crianças e combater a pornografia infanto-juvenil.

2.7.1 Constituição Federal, o Estatuto da Criança e do Adolescente e o Código Penal

Não há na Constituição Federal, no Código Penal e no Estatuto da Criança e do Adolescente nenhuma norma que descreva tecnicamente pedofilia, pois não se trata de um crime, mas sim de uma doença. O que há nas normas brasileiras são casos de pedofilia incorporados a outros crimes. No entanto, um indivíduo que coloque em prática atos pedofílicos não pode alegar inimputabilidade penal (Art.26 do CP). Esse tipo de doença não é considerado doença mental que exclui a culpabilidade, pois não afeta a inteligência e a vontade do indivíduo. O que o Código Penal busca é coibir e punir atos preparatórios, executórios e de consumação, mas nunca atos íntimos de cogitação, por exemplo.

A Constituição Fedeal em seu art. 227, trata do dever da família, da sociedade e do Estado em assegurar direitos às crianças e aos adolescentes, além de protegê-los de diversos tipos de violência. Ademais, em seu § 4º estabelece que “A lei punirá severamente o abuso, a violência e a exploração sexual da criança e do

adolescente". A Constituição Federal deixou à legislação infraconstitucional o dever de tratar a forma de punição para esses crimes.

O art. 213 do Código Penal trata do estupro e, com a nova redação dada pela Lei nº12.015, de 2009, esse crime é cometido se o ato for praticado por homem ou mulher mediante violência ou grave ameaça; e se a vítima possuir entre quatorze e dezoito anos, a pena é aumentada. No caso de haver conjunção carnal ou praticar outro ato libidinoso com pessoa menor de quatorze anos, o crime cometido se enquadra no art. 217-A (estupro de vulnerável) do Código Penal, tendo sua pena aumentada se a conduta resulta lesão corporal de natureza grave ou em morte.

Já o Estatuto da Criança e do Adolescente, especificamente no que diz respeito aos crimes de pornografia infanto-juvenil, tem os dispositivos legais elencados nos artigos 240 e 241-E. No artigo 240 está regulamentada fundamentalmente punição da produção, por qualquer meio, de cenas de sexo explícito ou pornográfica envolvendo crianças ou adolescentes. Outros verbos utilizados neste artigo são: reproduzir, dirigir, fotografar, filmar ou registrar. Neste artigo, o legislador tenta coibir a prática de fotografar ou filmar crianças e adolescentes em cenas de sexo explícito ou pornográficas para satisfação própria do agressor ou para comercialização. Com a propagação de dispositivos eletrônicos como câmeras fotográficas digitais e, principalmente, *smartphones*, a prática desse crime tem se tornado cada vez mais comum.

Capítulo 3

Protótipo Proposto

Este capítulo apresenta o protótipo Challenge for Kids. São apresentados seus objetivos principais, suas funcionalidades e como ele ficaria visualmente. O Challenge for Kids é uma ferramenta baseada em jogos para dispositivos móveis, construída para exercitar atividades que ensinarão como as crianças devem reagir de acordo com a situação apresentada.

3.1 Motivação

O presente trabalho está baseado na prevenção ao aliciamento infanto-juvenil por meio de dispositivos móveis. O Challenge for Kids foi desenvolvido por meio de estudos, questionários e depoimentos de profissionais que estão envolvidos diariamente com crianças e adolescentes, crimes cibernéticos e denúncias de abusos sexuais.

O protótipo elaborado utiliza frases e situações que, de acordo com a fundamentação teórica, são comumente enfrentadas por crianças e adolescentes, ensinando-os como não se envolver com os possíveis abusadores.

O Challenge for Kids permite que as crianças visualizem as situações cotidianas e exercitem o comportamento que elas devem apresentar de forma lúdica. Seu funcionamento segue uma estrutura simples, pois como o objetivo é atingir crianças, elaboramos um jogo que permite ao usuário passar pelas fases apenas com cliques nas telas, escolhendo a melhor alternativa diante da situação apresentada de forma textual.

3.2 Protótipo Inicial (v0)

As telas a seguir foram elaboradas apenas por meio de conversas e leitura sobre o tema do referido trabalho. Consultamos muitas cartilhas sobre o assunto e tentamos localizar possíveis aplicativos já existentes. Porém, sem sucesso sobre o item anterior.

A FIGURA 6 demonstra como seria a interface do Challenge for Kids, o aplicativo é voltado para crianças, determinamos que a faixa etária será de 8 até 12 anos completos, pois para crianças com idade inferior o assunto ainda é sensível e ainda, atingindo essa faixa etária, as crianças já chegariam na adolescência tendo a consciência das situações apresentadas no jogo.

FIGURA 6 – TELAS INICIAIS

FONTE: OS AUTORES (2017)

3.3 Estrutura e Modo de Jogo

O jogo foi elaborado em fases, para que todas as situações enfrentadas pelas crianças que pesquisamos fosse abordada, a primeira fase trata-se de uma situação corriqueira, quando o possível abusador oferece balas e brinquedos para atrair e conquistar a confiança da criança. Na FIGURA 7, criamos a situação de distração de pais e/ou responsáveis, onde a criança acaba conversando com estranhos.

FIGURA 7 – FASE 1, DESAFIO DO PARQUE

FONTE: OS AUTORES (2017)

Após a criança clicar em “aceitar” ou “recusar”, o aplicativo dispõe de duas respostas diferentes e ainda dando dicas para o usuário, mostrando o que é certo ou errado responder na situação apresentada.

Na FIGURA 8 são apresentadas ambas as respostas para o primeiro desafio que a criança irá encontrar enquanto joga.

FIGURA 8 – RESPOSTAS AO DESAFIO DO PARQUE

FONTE: OS AUTORES (2017)

Na fase 02 do jogo, é especificado uma situação frequente entre crianças e adolescentes que utilizam dispositivos móveis, essas crianças estão mais vulneráveis, pois o “mundo virtual” é muito maior e com muito mais chances de conhecer estranhos. Sendo assim, destacamos a situação da FIGURA 9, onde a possível vítima recebe mensagens em seu *smartphone* solicitando que envie fotos dela para o solicitante. As respostas dessa fase são as mesmas da fase anterior, mostradas na FIGURA 8.

FIGURA 9 - FASE 02, UM NOVO DESAFIO

Na fase 03 do jogo, a criança enfrenta um episódio onde os parentes são os abusadores e, mesmo sendo parente a criança deve entender que há risco. Também precisa compreender que antes de aceitar qualquer coisa, deve conversar e pedir autorização aos pais e ou responsáveis. A FIGURA 10 ilustra isso. Assim como em outras fases, o usuário também terá duas opções de resposta e receberá o *feedback* no final.

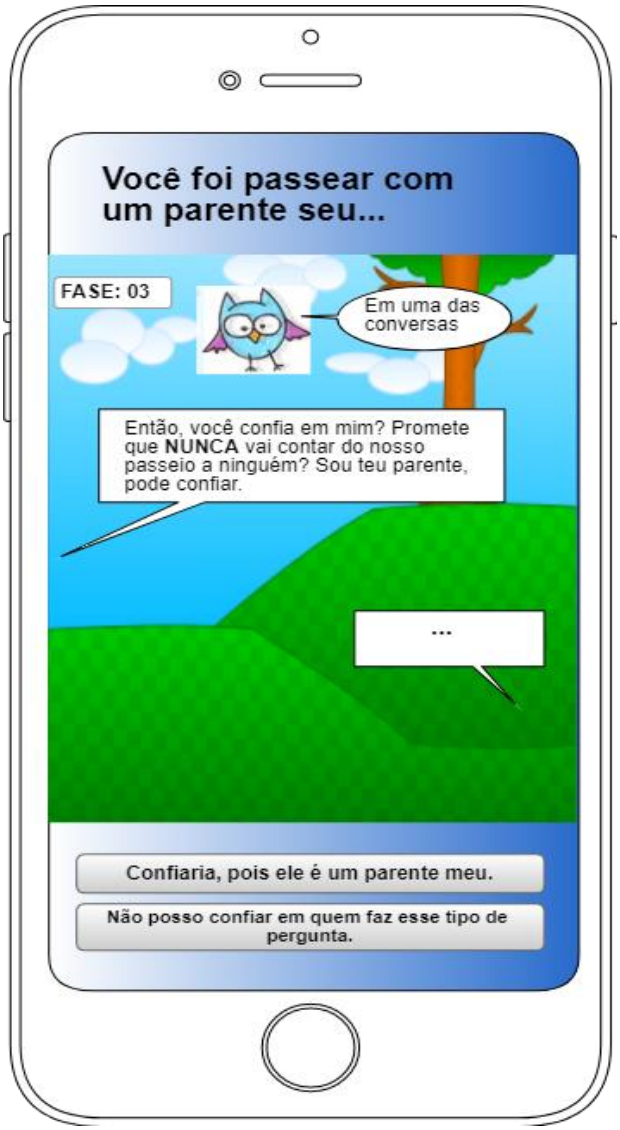


FIGURA 10 - FASE 03, UM NOVO DESAFIO

3.4 Outras versões

Durante o desenvolvimento deste trabalho, recebemos muitas sugestões que permitiram com que o Challenge for Kids fosse sofrendo alterações e ganhando conteúdo para conseguir tornar-se um produto acessível, próximo ao seu público.

3.4.1 Versão v1

Durante o desenvolvimento, tivemos a opinião de uma pedagoga, onde após apresentarmos nossa versão v0, ela opinou sobre a versão e citou possíveis correções que poderiam ocorrer no protótipo. As observações da educadora, seguem abaixo:

> "- Continuo batendo na tecla de "Uma pessoa bem querida, mas que você não conhece, chega perto e pergunta para você:" - Se estamos falando de uma pessoa querida, não podemos colocar como não conhece, seria uma pessoa de boa aparência ou uma pessoa gentil.
> - "Oi, tudo bem com você? Quer ganhar alguns doces ou brincar lá em casa? Tenho doces, brinquedos e jogos! Vamos lá rapidinho. Sua mãe nem vai notar?! "– Acho interessante que a pessoa ofereça uma bala ou o que seja, e convide para pegar mais na casa dela. Envolvendo a criança, sabia na minha casa tem muito mais (brinquedos jogos, etc).
> - Acho interessante mudar o cenário de fundo, talvez colocar dois caminhos um que a criança deve seguir e outro que seria o caminho errado, dar a opção de escolha pelo caminho também.
> - Acho que da abordagem por um estranho seria isso, lógico meu ponto de vista, lembra opção de cenário a história da Chapeuzinho ou de João e Maria, para atrair a criança e fazer a conscientização de que nem tudo que reluz é ouro.
> Celular:
> - Acredito que você deveria propor: fiz um novo amigo no celular e ele é muito legal, conversa, entende o que estou sentindo, ele quer me conhecer mesmo que seja por fotos, pediu para mandar fotos. Tipo o caso da baleia azul, para entrar no grupo e ser aceito tem que fazer alguns desafios.
>
> Abordagem conhecidas:
>
> - "Então, você confia em mim? Promete que NUNCA vai contar do nosso passeio ninguém? Vamos brincar de coisas diferentes. Pode confiar! "– Tá faltando uma palavrinha ou a ninguém ou para ninguém.
> - No geral o conceito está bom, acho que deveria fazer essas pequenas mudanças para tornar-se mais atrativo e interessante para criança. Eles gostam muito do lúdico, talvez se tivesse mais imagens."

A seguir, pelas FIGURAS 11 a 17, serão mostradas as principais alterações que o protótipo sofreu após a análise da opinião mostrada anteriormente.

FIGURA 11 – TELAS INICIAS (V1)

FONTE: OS AUTORES (2017)

FIGURA 12 - FASE 01 (V1)

FONTE: OS AUTORES (2017)

FIGURA 13 - RESPOSTAS A FASE 01 (V1)

FONTE: OS AUTORES (2017)

FIGURA 14 - FASE 02 (V1)

FONTE: OS AUTORES (2017)

FIGURA 15 - RESPOSTAS A FASE 02 (V1)

FONTE: OS AUTORES (2017)

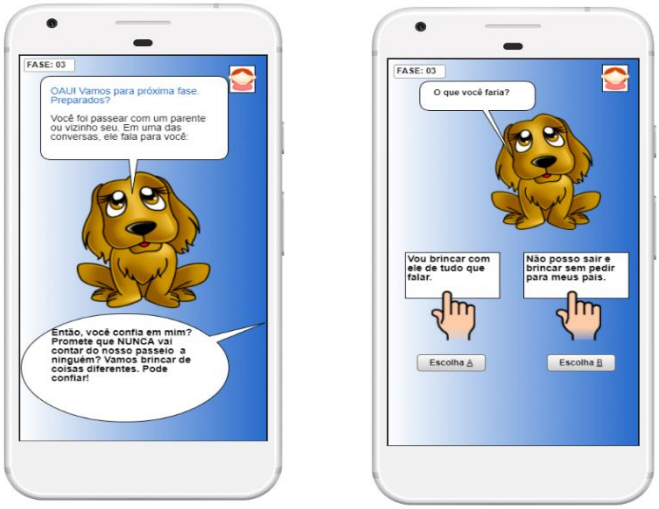


FIGURA 16 - FASE 03 (V1)

FONTE: OS AUTORES (2017)

FIGURA 17 - RESPOSTA A FASE 03 (V1)

FONTE: OS AUTORES (2017)

3.4.2 Versão final (v2)

Nesta parte, mostraremos a opinião de um profissional especializado em prevenção ao aliciamento de crianças sobre o protótipo desenvolvido neste trabalho.

Segue e-mail respondido pelo Diretor citado:

xxx <xxx@safernet.org.br> 10 de novembro de 2017 10:19

Para: Carolina moraes <carol.laramoraes@gmail.com>

Cc: Tulio Dias <tuliodiasr@gmail.com>

Olá,tudo bem pela enorme demora. As coisas estão corridas aqui. Antes de tudo parabéns pela iniciativa. Muito bacana escolherem o tema. Pelas fontes que indicaram estão muito bem amparados. O tema é sensível mas é muito importante termos novos recursos para sensibilizar os diferentes públicos. Nesta faixa etária é ainda mais difícil. O desafio é conseguir mobilizar também os pais para "jogarem" junto com as crianças ou oferecer caminhos para as crianças que estejam vulneráveis em casa possam acessar canais de ajuda.

Sobre o jogo, a proposta é interessante. Muinhas sugestões seriam:
-diminuir volume de texto
-usar fonte mais descontraída
-distribuir frases em trechos mais curtos intercalados para ficar mais fluída a leitura
- se possível, incluir uma área com dicas e orientações para os pais e lá remeter aos sites com mais informações, exemplo cartilhas da SaferNet, canais da PF, outros materiais que vocês tenham produzido

Se acharem interessante podem incluir um link para nosso canal de ajuda: www.canaldeajuda.org.br

Outra sugestão de link é para o APP do Unicef Proteja Brasil: http://www.protejabrasil.com.br/br/
Bem, espero que sigam com o projeto. Não somos especialistas em criação de jogos ;) mas vão aí algumas sugestões sobre o tema.

Abs

A seguir, ilustraremos as últimas modificações realizadas conforme orientações do Diretor de Prevenção e Atendimento da SaferNet Brasil, e percepções dos próprios autores deste trabalho, FIGURAS 18 a 25.

FIGURA 18 - TELAS GERAIS, INCLUÍDA A TELA DE DICAS

FONTE: OS AUTORES (2017)

FIGURA 19 - TELAS PRIMEIRO DESAFIO

FONTE: OS AUTORES (2017)

FIGURA 20 - TELAS GERAIS DO PRIMEIRO DESAFIO

FONTE: OS AUTORES (2017)

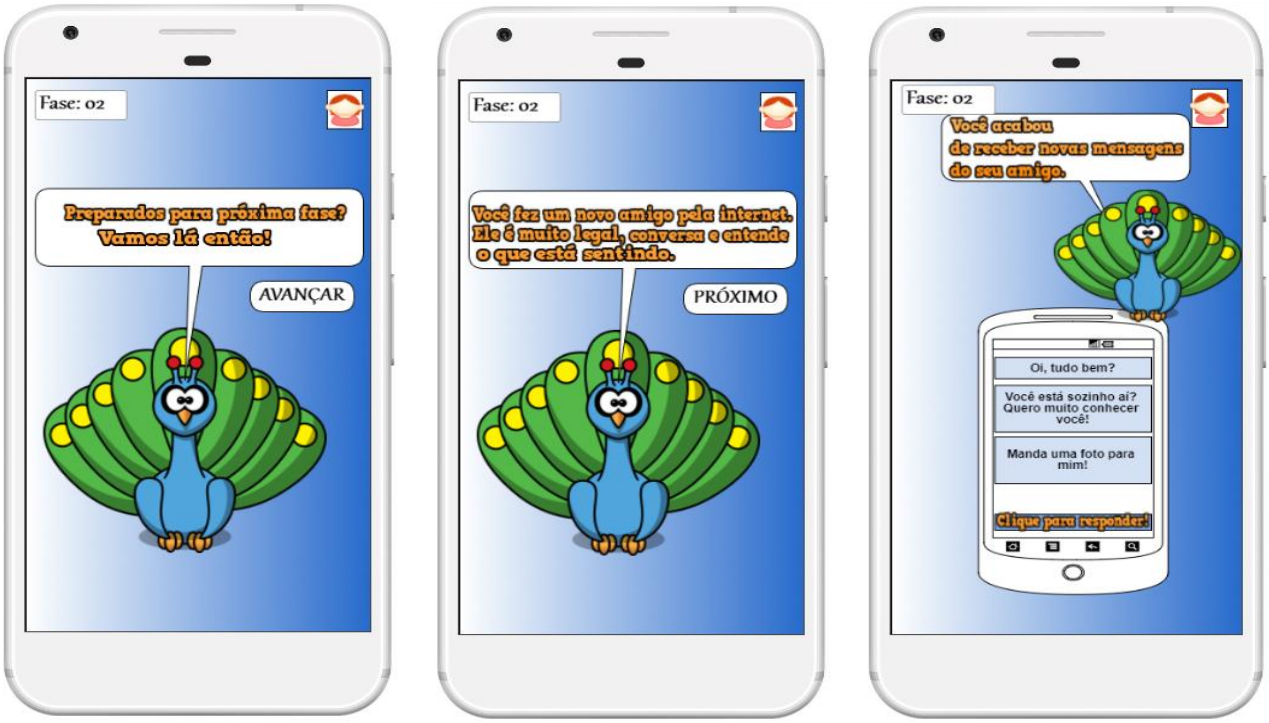


FIGURA 21 – TELAS DO SEGUNDO DESAFIO

FONTE: OS AUTORES (2017)

FIGURA 22 – TELAS GERAIS DO SEGUNDO DESAFIO

FONTE: OS AUTORES (2017)

FIGURA 23 - TELAS DO TERCEIRO DESAFIO

FONTE: OS AUTORES (2017)

FIGURA 24 - TELAS GERAIS DO TERCEIRO DESAFIO

FONTE: OS AUTORES (2017)

FIGURA 25 - TELAS DE "SAIR", "CARREGAR" E "SALVAR"

FONTE: OS AUTORES (2017)

3.5 Considerações

O Challenge for Kids passou por várias otimizações durante a pesquisa deste trabalho, destacadas durante o capítulo. Na última versão, a criação da tela de “dicas”, onde entram *links* e instruções do que fazer caso o usuário presencie as cenas que são desafiadas durante o jogo. Também salientamos o aumento no número de telas, pois como o objetivo é atingir crianças, o jogo teve que se tornar mais amplo para que as crianças tivessem contatos com as situações aos poucos e tempo para avaliarem os acontecimentos do aplicativo.

Capítulo 4

Questionamentos Realizados e Análise dos Resultados

Esse Capítulo apresenta os testes que foram realizados na elaboração do modelo na busca de ajustes.

4.1 Apresentação a um Especialista

Para verificar se o protótipo atenderia a necessidade de prevenção ao aliciamento de crianças e adolescentes, apresentamos o material elaborado a um profissional especializado no atendimento a casos de abusos sexuais e compartilhamento de material referente ao assunto, conforme apresentado no capítulo anterior. Com base na experiência do profissional, realizamos algumas alterações para que o modelo ficasse com um entendimento mais fácil por parte de crianças, e o protótipo ganhou a versão (v2), já apresentada. Entendemos que a participação do especialista trouxe clareza e conteúdo para o nosso protótipo, deixando-o mais acolhedor para crianças.

4.2 Apresentação à Crianças e Adolescentes

O objetivo deste tópico é falar sobre as dificuldades de se tratar o assunto e ainda, em apresentar o protótipo a crianças e adolescentes de escolar públicas e privadas. Entendemos que para viabilizar nosso trabalho, deveríamos apresentá-lo para verificar se crianças iriam aceitá-lo e se o protótipo realmente iria ajudá-las a

entenderem como as situações demonstradas são perigosas. Diante disso, apresentamos um documento sobre a demanda e os questionários para grupos diretivos de uma escola privada e duas públicas, porém, a equipe não obteve sucesso nos retornos, impossibilitando o avanço na pesquisa e validação da mesma com as respostas de crianças, professores e educadores.

4.3 Questionário ao Professores

Elaboramos um questionário (Apêndice II) para entender como o assunto prevenção ao aliciamento de crianças está sendo tratado dentro de escolas. Conforme comentamos anteriormente, não conseguimos apresentar o questionário aos professores e educadores das escolas pesquisadas. Isto posto, procuramos por professores e educadores próximos (amigos e parentes). Para essa última aproximação, o questionário foi respondido por três professoras com amplo currículo e que nos ajudou a entender como o conteúdo é sensível demais, ele não é tratado dentro de escolas. Com isso, o assunto se torna esquecido e os aliciadores usufruem disso para continuar usando plenamente os recursos da *internet* para aproximação das vítimas.

A análise acima teve como principal fonte o questionário respondido abaixo, como complemento existem os Apêndices III e IV.

1) **Existe alguma atividade de conscientização aos alunos, professores, pais ou responsáveis sobre a prevenção aos crimes de aliciamento infantil dentro da escola (exemplos de atividades: palestras, reuniões). Caso afirmativo, quais são os eventos?**

Trabalho há cinco anos na rede de ensino da Prefeitura Municipal de Louveira e nunca tive nenhuma palestra ou reunião referente ao tema aliciamento infantil.

2) **Já deparou com casos de comportamento nos estudantes que gerem riscos, facilidades ou vulnerabilidades para aproximação de aliciadores (exemplos: divulgar informações pessoais, fingir ser uma pessoa diferente, conversar com pessoas estranhas, divulgar fotos)? Caso afirmativo, qual o comportamento notado e as medidas que foram tomadas?**

Como trabalho na Educação Infantil é um pouco mais difícil perceber tais comportamentos, pois muitos ainda têm dificuldades na fala, e estão começando a

entrar no mundo digital dos games e rede sociais.

3) **No caso de haver detecção de tal situação, quais os procedimentos adotados pela escola junto aos estudantes e aos pais ou responsáveis, bem como nas decisões internas?**

A primeira atitude de uma professora é pedir orientação à coordenadora pedagógica/diretora, chamar os pais e se necessário acionar o Conselho Tutelar. Esse é um tema que mexe muito com o psicológico da família, algumas podem não aceitar que tal fato está acontecendo com seu filho ou mesmo dentro da sua própria casa.

4) **É possível perceber comportamentos "fora dos padrões" que, muitas vezes, passam despercebidos pelos pais ou responsáveis? caso afirmativo, que comportamentos?**

Os comportamentos não somente no caso de aliciamento, mas de algo estranho "fora dos padrões" seria agressividade, a recusa num momento de troca de roupa ou fralda, demonstrar medo na hora de ir ao banheiro, são alguns sintomas, mas claro estamos falando de crianças, não temos como diagnosticar comportamentos, precisamos ficar atentos aos detalhes.

5) **Para os professores, os pais ou responsáveis sabem o que seus filhos fazem na internet?**

Com a internet cada vez mais acessível, fica muito difícil para os pais ter um total controle do que o filho está vendo ou mesmo conversando, o mundo está na palma da mão, através de um celular ou tablet. E infelizmente, existem muitas pessoas que utilizam dessa ferramenta para envolver crianças e adolescentes.

6) **Acredita que o uso monitorado da internet (por meio de celulares ou computadores) pelos pais seria uma solução para prevenção dos crimes de aliciamento infanto-juvenil?**

Não acredito que esse procedimento seria uma solução para o problema, se eu monitoro o celular ou tablet do meu filho, ele pode sentir que estou invadindo sua privacidade e se utilizar outro meio. A proibição pode instigar ainda mais a curiosidade da criança e essa curiosidade pode dar brechas para esse tipo de pessoa se aproximar do meu filho, como uma espécie de amigo.

7) **Na sua opinião, como crimes de aliciamento podem ser prevenidos diante do crescimento do uso de celulares e redes sociais por crianças e adolescentes?**

Acredito que a educação é o caminho mais eficaz na prevenção, na parceria entre escola e família por meio de conversas e orientações. Na escola o tema não é algo que estamos abordando como Aliciamento infantil, mas no momento em que

contamos uma história como “Chapeuzinho Vermelho” e orientamos as crianças de forma lúdica a não conversar com estranhos, não desobedecer à mãe. No conto “Cachinhos de ouro” quando dizemos que não podemos entrar na casa de estranhos ou não mexer no que não nos pertence, também estamos trabalhando valores.

4.4 Questionário a Profissional da Segurança Pública

Neste tópico citaremos os principais resultados obtidos do questionário criado pelos autores (Apêndice I) e respondido por um Investigador da Polícia Civil do Estado do Paraná. Por meio do questionário conseguimos inferir que o número de casos de aliciamento de crianças e adolescentes vêm crescendo com o passar dos anos, que os principais meios de aliciamento é via dispositivos computacionais (computadores e celulares), e que as crianças cada vez mais cedo estão tendo acesso a esses dispositivos, implicando no aumento de casos. E ainda, que os mesmos dispositivos que são usados como meios de comunicação entre as vítimas e aliciadores pode ser uma ótima ferramenta também para combater e prevenir este tipo de crime.

Todas as análises acimas, foram retiradas do questionário a seguir:

1. **Com relação à números (não precisam ser exatos), o número de casos de aliciamento infanto-juvenil (neste caso, pedofilia) é muito maior do que outros casos que o Núcleo de Combate a Cibercrimes (NUCIBER) atende?**

   Não. O número de casos de envolvendo pornografia infanto-juvenil é menor se comparado a outros crimes que são de competência investigativa do NUCIBER, como por exemplo, crimes contra a honra (calúnia, injúria, difamação), falsa identidade, ameaça, crimes contra o patrimônio (furto qualificado, estelionato, extorsão) e outros delitos.

   Os principais crimes dessa natureza investigados pelo NUCIBER são tipificados pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) nos seguintes artigos:

   “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.”

   “Art. 241-B. Adquirir, possuir ou armazenar, por qualquer meio, fotografia, vídeo ou outra forma de registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente.

Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa."

"Art. 241-C. Simular a participação de criança ou adolescente em cena de sexo explícito ou pornográfica por meio de adulteração, montagem ou modificação de fotografia, vídeo ou qualquer outra forma de representação visual.

Pena – reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa."

"Art. 241-D. Aliciar, assediar, instigar ou constranger, por qualquer meio de comunicação, criança, com o fim de com ela praticar ato libidinoso.

Pena – reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa."

2. Desde que você entrou no NUCIBER, o número de casos de crianças e adolescentes aumentou a cada ano?

Sim. Na tabela abaixo pode-se observar o número de casos envolvendo pornografia infanto-juvenil desde 2008 até setembro de 2015 no NUCIBER.

2008	2
2009	1
2010	2
2011	7
2012	19
2013	37
2014	67
2015 (Set)	32

Casos por Tipo de Crime					
	Produção (Art. 240)	**Divulgação (Art. 241-A)**	**Posse (Art. 241-B)**	**Simulação (Art. 241-C)**	**Aliciamento (Art. 241-D)**
2013	**5**	**10**	**13**	**1**	**7**
2014	**1**	**44**	**6**	**3**	**11**

Alguns dados nacionais e mundiais referentes a crimes envolvendo pornografia infanto-juvenil na internet podem ser acessados no site da SaferNet: http://indicadores.safernet.org.br/.

3. Acredita que o uso monitorado da internet (por meio de celulares ou computadores) pelos pais seria uma solução para prevenção dos crimes de aliciamento infanto-juvenil?

Sim. Atualmente o acesso precoce de crianças e adolescentes a *smartphones* e internet e, consequentemente, a sites e aplicativos de mídias sociais e *instant messaging,* torna-os alvos ainda mais fáceis de aliciadores. Dessa maneira, os pais ou responsáveis devem acompanhar o que os filhos menores veem e fazem na internet. Entretanto, normalmente, os responsáveis

trabalham fora e dificilmente poderão acompanhar as atividades online dos filhos a todo o tempo. Também, nem sempre é possível manter uma “vigilância” de forma amigável com os filhos menores, principalmente os adolescentes, pois o que se percebe atualmente é que a esfera privada do indivíduo para com os pais torna-se cada vez mais precoce.

Dessa forma, ferramentas de monitoramento parentais são sim aliadas no combate ao aliciamento, pois permitem o acompanhamento da atividade das crianças e adolescentes na internet, prevenindo que sejam vítimas, ou em caso do acontecimento de crime, podem facilitar a identificação do autor do delito.

4. Na sua opinião, como crimes de aliciamento podem ser prevenidos diante do crescimento do uso de celulares e redes sociais por crianças e adolescentes?

Particularmente, vejo com restrições o fato de, atualmente, a maioria dos pais darem acesso precoce aos filhos a internet e celulares. Laborando há 7 anos como investigador de polícia no NUCIBER, lembro que foram vários casos que atendi, com vítimas menores de idades, em que pais presenteiam filhos de 7, 8 anos, com celulares iPhone, sendo que nem os próprios pais têm ideia das funções ou de como se opera um aparelho desses. Entretanto, em época de internet das coisas, web 3.0 e obsolescência programada de 2 anos para aparelhos eletrônicos, pouco se pode fazer para evitar esse crescimento do uso de celulares e redes sociais por menores.

Antes até mesmo do uso de ferramentas de monitoramento, que é o objeto desse trabalho, a prevenção de crimes de aliciamento começa na conversa franca entre pais e filhos, com orientação e exposição dos perigos que se pode encontrar na internet. Os pais devem orientar os filhos sobre anonimato, perfis falsos, jogos online, por exemplo. Porém, para isso, os pais precisam se conscientizar do problema, ter a real noção que a internet pode ser perigosa para seu filho, para assim poder se capacitar para orientar o filho e adotar, por exemplo, uma ferramenta de monitoramento.

Diante desse assunto, não se apegue apenas as questões, se possível. O TCC faz parte de um projeto, para tentarmos criar um modelo de prevenção. Dicas e sugestões são bem-vindas. Assim como, dados estatísticos ou relatos como o seu, também.

Como sugestão de funcionalidade para uma ferramenta de prevenção, tem-se como característica interessante se a mesma permitisse à pessoa que está monitorando o celular (pai ou mãe, por exemplo) fazer *printscreen* da tela remotamente, sendo que tais arquivos (prints) seriam salvos em conta *cloud* previamente configurada. Essa funcionalidade auxiliaria em produção de prova para eventual investigação criminal, pois o que se vê na prática é que, não raras vezes, o menor apaga conversas importantes com o aliciador, que ajudariam a polícia na identificação deste.

4.5 Considerações

Neste Capítulo foram apresentados os resultados obtidos para cada etapa que foram enfrentadas durante a elaboração do protótipo proposto. No próximo Capítulo é realizado um fechamento deste trabalho por meio das conclusões que podem ser emitidas e, ainda, são apresentados os trabalhos futuros.

Capítulo 5

Conclusão

Este trabalho propôs um protótipo de aplicativo para dispositivos móveis na busca à prevenção ao aliciamento de crianças. No desenvolvimento deste trabalho, após questionários e pesquisas realizadas, optou-se pelo desenvolvimento de um jogo para *smartphone* e *tablets*, pois compreendemos que esse seria o modo de atingir o maior número de crianças. Entende-se que alertando as crianças sobre as situações mais habituais, por meio do jogo proposto, pode-se colaborar na prevenção ao aliciamento delas.

Em geral pais, crianças e adolescentes não conhecem a abordagem que o aliciador usa com suas vítimas. Assim, o protótipo buscou seguir um procedimento básico, conforme pesquisas realizadas, que registra uma sequência de ações possíveis de serem adotadas pelo aliciador, auxiliando a possível vítima a se proteger quando a situação de risco de aliciamento for identificada como uma situação que já foi encontrada durante um jogo que alerta sobre o tema.

Destaca-se também, a dificuldade em encontrar trabalhos relacionados com o tema aliciamento infantil e tecnologia da informação, envolvendo crimes virtuais. Entende-se por meio do trabalho que o uso de dispositivos computacionais por crianças e até mesmo adolescentes, deve ser sempre observado pelos pais e/ou responsáveis. O uso da *internet* por crianças sem monitoramento fragiliza os benefícios que ela pode trazer ao desenvolvimento a partir da infância.

Outra dificuldade detectada durante a pesquisa, foi a questão de encontrar pais, responsáveis e educadores que queiram debater sobre o tema, compreendemos que esse obstáculo seja devido a sensibilidade do assunto.

5.1 Recomendações para Trabalho Futuros

Como trabalhos futuros pode-se destacar a adaptação do protótipo proposto voltado a acessibilidade. Além disso, podemos destacar o desenvolvimento de vídeos educativos dentro do jogo e, ainda, uma ferramenta dentro do jogo que capture a tela (*printscreen*) e envie ao *smartphone* dos pais ou responsáveis informando que a criança pode se tornar vulnerável de acordo com a situação que ela assinalou a opção incorreta.

Até o momento, não foi identificada nenhuma ferramenta computacional de mercado que atue no sentido de auxiliar os responsáveis pela criança e adolescente, ou eles próprios, na detecção da possibilidade de aliciamento e abuso sexual. Assim, o desenvolvimento deste produto é uma possibilidade de trabalho futuro.

Referências

Autodidatas da tecnologia, crianças ignoram o bê-á-bá da segurança online. IKEDA, A. 2010. Não paginado. Disponível em <https://tecnologia.uol.com.br/noticias/seguranca/2010/08/02/autodidatas-da-tecnologia-criancas-ignoram-be-a-ba-da-seguranca-online.htm>. Acesso em setembro/ 2017.

ALMEIDA, M.A.C. Sobre o significado de pedofilia. Boletim IBCCRIM. São Paulo, v.12, n.149, p.3, 2005.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. DSM-5: manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014. 992p.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. Manual de diagnóstico e estatística faz doenças mentais (DSM.IV). 4. Ed. Associação Norte-Americana de Psiquiatria, 1994.
“Você sabe o que é sexting? ”. 2009. Não paginado. Disponível em <https://www.tecmundo.com.br/celular/3070-voce-sabe-o-que-e-sexting-.htm>.
Acesso em setembro/2017

BRETAN, Maria Emilia Accioli Nobre. Violência sexual contra crianças e adolescentes mediada pela tecnologia da informação e comunicação: elementos para a prevenção vitimal. 2012. Tese (Doutorado em Direito Penal) - Faculdade de Direito, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. doi:10.11606/T.2.2012.tde-22042013-111456. Acesso em setembro/2017.

CABELLO, P.; CLARO, M.; CABELLO-HUTT, T. Mediação parental no uso de TIC segundo a percepção de crianças e adolescentes brasileiros: Reflexões com base na pesquisa TIC KIDS ONLINE BRASIL 2014, 2015.

Cartilha de Segurança para Internet, versão 4.0 / CERT.br – São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2012. ISBN: 978-85-60062-54-6.

CASTELLS, Manuel. A Era da Informação: economia, sociedade e cultura, vol. 1 (A Sociedade em rede). 14a reimpressão. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTRO, J.V; BULAWSKI, C.M. O Perfil do Pedófilo: Uma abordagem da realidade brasileira. Não paginado. Disponível em <http://www.revistaliberdades.org.br/site/outrasEdicoes/outrasEdicoesExibir.php?rcon_id=74>. Acesso em setembro/2017

Código Penal (CP), Decreto Lei nº 2848, de 7 dezembro de 1940. Não paginado. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del2848compilado.htm>. Acesso em agosto/2017

Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br). Pesquisa sobre o Uso da Internet por crianãs e adolescentes no Brasil – TIC Kids Online Brasil 2015. Coord. Maximiliano Salvadori Martinhão. São Paulo: CGI.br, 2016a. Disponível em:<http://cgi.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2015/>. Acesso em setembro/2017

Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br). Uso da Internet pelo celular cresce entre os brasileiros, 2015. Não paginado. Disponível em <https://www.cgi.br/noticia/releases/uso-da-internet-pelo-celular-cresce-entre-os-brasileiros-revela-cetic-br/>. Acesso em setembro/2017

Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br). Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Domicílios e Empresas do Brasil – TIC Domicílios 2014. Coord. Alexandre F. Barbosa. São Paulo: CGI.br, 2015a. Disponível em:<http://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_DOM_EMP_2013_livro_eletronico.pdf>. Acesso em setembro/2017

Conceito de chat. Disponível em <https://conceito.de/chat>. Acesso em setembro/2017

Conheça o pedófilo. Publicado em outubro de 2008. Não paginado. Disponível em <http://www.infonet.com.br/noticias/cidade//ler.asp?id=78649>. Acesso em agosto/2017

Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 (CF). Não paginado. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em agosto/2017

Departamento de Informática do SUS (DATASUS). Não paginado. Disponível em <http://www.datasus.gov.br/cid10/V2008/WebHelp/f60_f69.htm>. Acesso em agosto/2017

ELEUTERIO, Pedro Monteiro da Silva, MACHADO, Marcio Pereira, Desvendando a Computação Forense, Ed. Novatec, 2011.

Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), lei nº 8069, de 13 de julho de 1990. Não paginado. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm>. Acesso em agosto/2017

Exploração sexual infanto-juvenil. Disponível em <https://www.amavi.org.br/sistemas/pagina/setores/associal/arquivos/ExploracaoSexualInfatnoJuvenill.pdf>. Acesso em setembro/2017

Guerra Fria. Sem autor. Não paginado. Disponível em <http://guerra-fria.info/>. Acesso em setembro/2017

Instituto de Matemática e Estatística (IME). Imre Simon. 1997. Não paginado. Disponível em <https://www.ime.usp.br/~is/abc/abc/node20.html>. Acesso em setembro/2017

McAFEE. Intel Security Teens, Tweens and Technology Study: India. 2015. Disponível em: <http://apac.intelsecurity.com/digitalsafety/wp-content/uploads/sites/7/2015/10/Intel-Security_India-TeensTweensTechnology-2015-_National-Datasheet.pdf>. Acesso em setembro de 2017.

Ministério Público de Santa Catarina (MPSC). Saiba como agem os pedófilos na internet. 2015. Não paginado. Disponível em <https://mpsc.mp.br/campanhas/saiba-como-agem-os-pedofilos-na-internet?print=sim>. Acesso em agosto/2017

Ministério Público de Santa Catarina (MPSC). Como ocorre o abuso sexual. Não paginado. Disponível em < https://www.mpsc.mp.br/combate-a-violencia-e-a-exploracao-sexual-infanto-juvenil/como-ocorre-o-o-abuso-sexual-infantojuvenil>. Acesso em agosto/2017

Lap top, 2016. Disponível em < https://www.conhecimentogeral.inf.br/lap_top/>. Acesso em setembro/2017

Leatherman, A. Luring language and virtual victims: Coding cyber-predators online communicative behavior. Technical Report. Ursinus College, 2009.

LIVINGSTONE, S.; HELSPER, E. “Parental Mediation of Children’s Internet Use”. Journal of Broadcasting & Electronic Media, v. 52, n. 4, 2008, p. 581-599.

LIVINGSTONE, S.; BULGER, M. A Global Agenda for Children’s Rights in the Digital Age: a global agenda for children’s rights in the digital age. Florença: London School of Economics and Unicef Office of Research, 2013. Disponível em <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/lse%20olol%20final3.pdf>. Acesso em setembro/2017

LSE Media and Communications. EU Kids Online. Disponível em <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx>. Acesso em setembro/2017.

O que é bullying. Disponível em < https://pt.wikipedia.org/wiki/Bullying>. Acesso em setembro/2017

Pedófilo. José, Antônio. 1997. Disponível em <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/pedofilo/498>. Acesso em setembro/2017

Olson, L. N.; Daggs, J. L.; Ellevold, B. L.; Rogers, T. K. K.. Entrapping the Innocent: Toward a Theory of Child Sexual Predators' Luring Communication. Communication Theory, 2007. Vol. 17, p. 231-251.

Pedófilo relata tentativas de tratar a doença e o medo do descontrole. 2014. Não paginado. Disponível em <http://www.olhardireto.com.br/noticias/exibir.asp?id=378901>. Acesso em setembro/2017

Rashid, A. The Talk of Crime. Investigative Practice Journal, July 10, 2008. p. 28- 29.

Secretaria de Direitos Humanos (SDH). Balanço das Denúncias de Violações de Direitos Humanos. 2016. Não paginado. Disponível em <http://www.sdh.gov.br/disque100/balancos-e-denuncias/balanco-disque-100-2016-apresentacao-completa/>. Acesso em agosto/2017

SOZIO, M. E.; PONTE, C.; SAMPAIO, I. S. V.; SENNE, F.; ÓLAFSSON, K.; ALVES, S. J.; GARROUX, C. Children and Internet use: A comparative analysis of Brazil and seven European countries. Londres: EU Kids Online, 2015. Disponível em <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/ParticipatingCountries/PDFs/BR-FullReportBrazilNCGM.pdf>. Acesso em setembro/2017.

STALLINGS, William. Criptografia e segurança de redes. 4. ed. ISBN 978-85-7605-119-0. São Paulo. Pearson Education, 2008.

Tech Mundo (www.tecmundo.com.br/phishing)

Trend Micro - Relatório sobre a Deep Web: http://www.trendmicro.com/cloud-content/us/pdfs/security-intelligence/white-papers/wp_below_the_surface.pdf

VELHO, Jesus Antonio. Tratado de Computação Forense/Jesus Antonio Velho, organizador. Campinas-SP: Millennium Editora, 2016.

[1]Fonte:<https://pt.wikipedia.org/wiki/Smartphone>. Acesso em setembro/2017

[2]Fonte:<http://g1.globo.com/goias/noticia/2015/07/dupla-suspeita-por-fraudes-bancarias-internacionais-na-web-e-presa-em-go.html>

[3]Fonte:<http://tecnologia.uol.com.br/noticias/redacao/2016/01/18/deepweb-o-submundo-da-internet-comeca-a-entrar-na-mira-da-policia.htm>

Apêndice I

Questionário a Profissional da Segurança Pública

1.Com relação à números (não precisam ser exatos), o número de casos de aliciamento infanto-juvenil (neste caso, pedofilia) é muito maior do que outros casos que o Núcleo de Combate a Cibercrimes (NUCIBER) atende?

2.Desde que você entrou no NUCIBER, o número de casos de crianças e adolescentes aumentou a cada ano?

3.Acredita que o uso monitorado da internet (por meio de celulares ou computadores) pelos pais seria uma solução para prevenção dos crimes de aliciamento infanto-juvenil?

4.Na sua opinião, como crimes de aliciamento podem ser prevenidos diante do crescimento do uso de celulares e redes sociais por crianças e adolescentes?

Diante desse assunto, não se apegue apenas as questões, se possível. O TCC faz parte de um projeto, para tentarmos criar um modelo de prevenção. Dicas e sugestões são bem-vindas. Assim como, dados estatísticos ou relatos como o seu, também.

Apêndice II

Questionário apresentado à professoras e educadoras.

1.Existe alguma atividade de conscientização aos alunos, professores, pais ou responsáveis sobre a prevenção aos crimes de aliciamento infantil dentro da escola (exemplos de atividades: palestras, reuniões). Caso afirmativo, quais são os eventos?

2.Já deparou com casos de comportamento nos estudantes que gerem riscos, facilidades ou vulnerabilidades para aproximação de aliciadores (exemplos: divulgar informações pessoais, fingir ser uma pessoa diferente, conversar com pessoas estranhas, divulgar fotos)? Caso afirmativo, qual o comportamento notado e as medidas que foram tomadas?

3.No caso de haver detecção de tal situação, quais os procedimentos adotados pela escola junto aos estudantes e aos pais ou responsáveis, bem como nas decisões internas?

4.É possível perceber comportamentos “fora dos padrões” que, muitas vezes, passam despercebidos pelos pais ou responsáveis? caso afirmativo, que comportamentos?

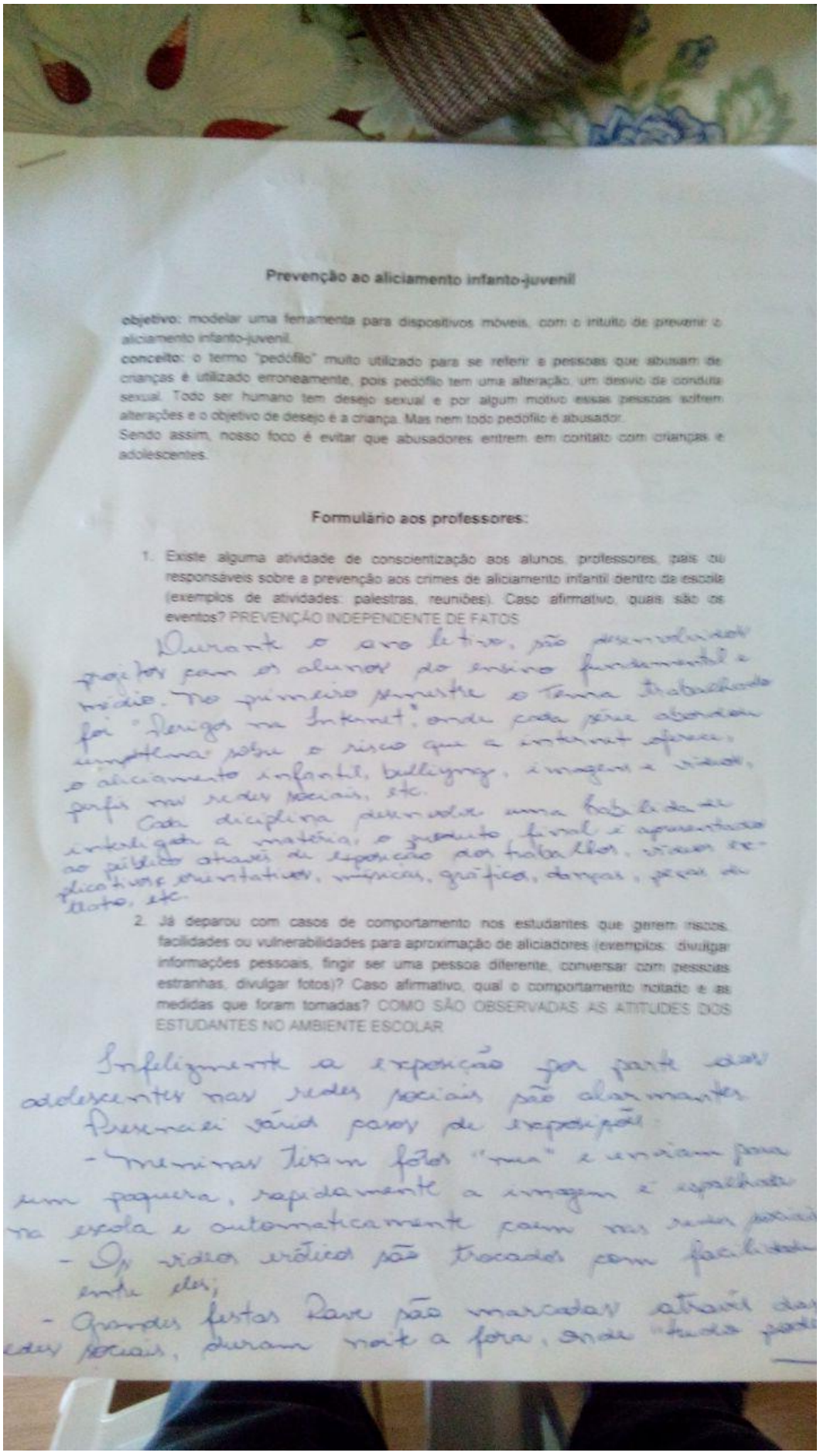
5.Para os professores, os pais ou responsáveis sabem o que seus filhos fazem na internet?

6.Acredita que o uso monitorado da internet (por meio de celulares ou computadores) pelos pais seria uma solução para prevenção dos crimes de aliciamento infanto-juvenil?

7.Na sua opinião, como crimes de aliciamento podem ser prevenidos diante do crescimento do uso de celulares e redes sociais por crianças e adolescentes?

Apêndice III

Questionário respondido pela Professora Edilaine Paula de Oliveira Campanha, Formada em Licenciatura plena em Matemática e Licenciatura plena em Pedagogia, com pós-graduação em Práticas Pedagógicas.



Prevenção ao aliciamento infanto-juvenil

objetivo: modelar uma ferramenta para dispositivos móveis, com o intuito de prevenir o aliciamento infanto-juvenil.
conceito: o termo "pedófilo" muito utilizado para se referir a pessoas que abusam de crianças é utilizado erroneamente, pois pedófilo tem uma alteração, um desvio da conduta sexual. Todo ser humano tem desejo sexual e por algum motivo essas pessoas sofrem alterações e o objetivo de desejo é a criança. Mas nem todo pedófilo é abusador.
Sendo assim, nosso foco é evitar que abusadores entrem em contato com crianças e adolescentes.

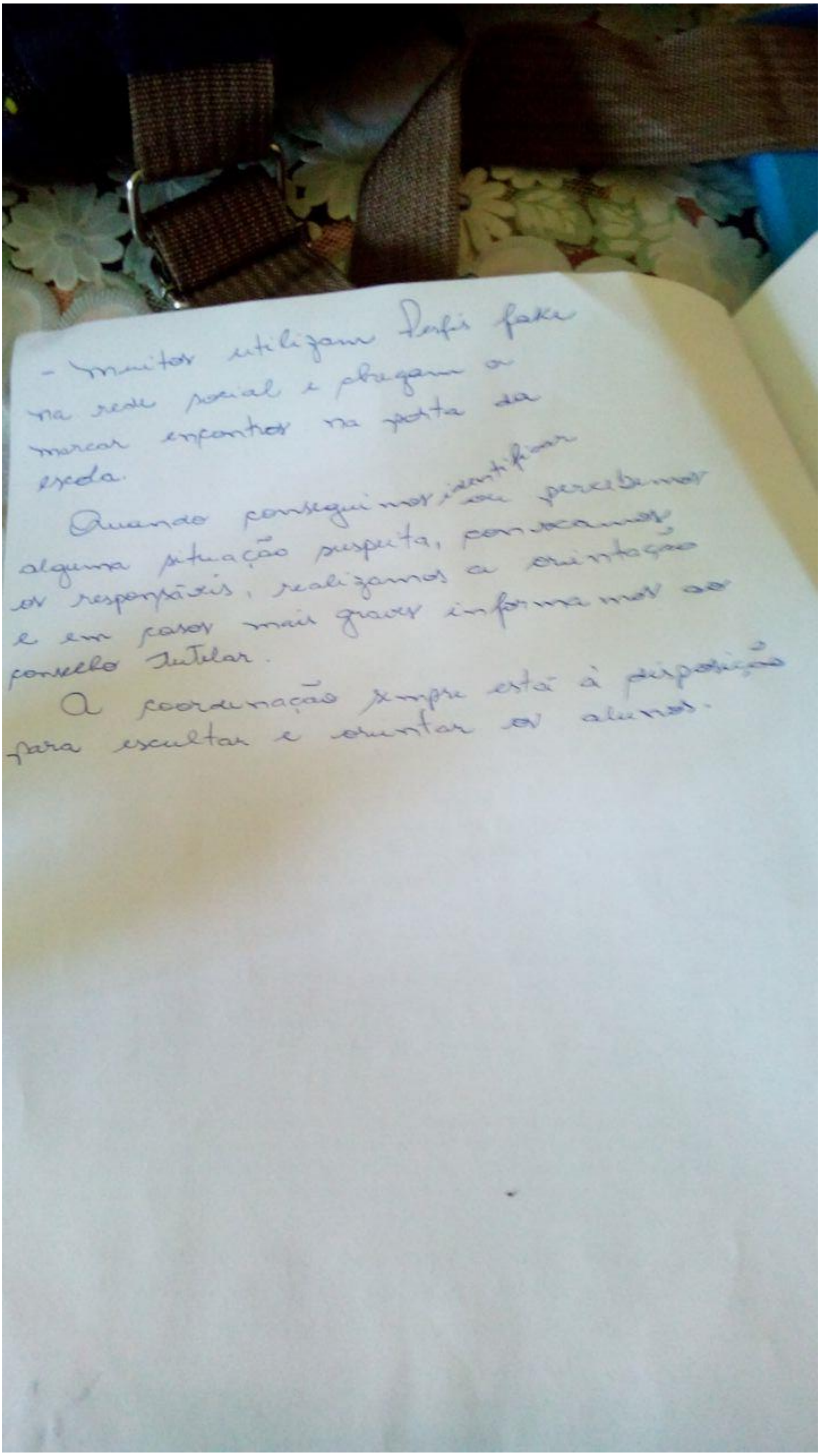
Formulário aos professores:

1. Existe alguma atividade de conscientização aos alunos, professores, pais ou responsáveis sobre a prevenção aos crimes de aliciamento infantil dentro da escola (exemplos de atividades: palestras, reuniões). Caso afirmativo, quais são os eventos? PREVENÇÃO INDEPENDENTE DE FATOS

Durante o ano letivo, são desenvolvidos projetos para os alunos do ensino fundamental e médio. No primeiro semestre o Tema trabalhado foi "Perigos na Internet", onde cada série abordou um "tema" sobre o risco que a internet oferece, o aliciamento infantil, bullying, imagem e vídeos, perfis nas redes sociais, etc.
Cada disciplina desenvolve uma habilidade interligada a matéria, o produto final é apresentado ao público através da exposição dos trabalhos, vídeos explicativos, maquetes, músicas, gráficos, danças, peças de teatro, etc.

2. Já deparou com casos de comportamento nos estudantes que gerem riscos, facilidades ou vulnerabilidades para aproximação de aliciadores (exemplos: divulgar informações pessoais, fingir ser uma pessoa diferente, conversar com pessoas estranhas, divulgar fotos)? Caso afirmativo, qual o comportamento notado e as medidas que foram tomadas? COMO SÃO OBSERVADAS AS ATITUDES DOS ESTUDANTES NO AMBIENTE ESCOLAR

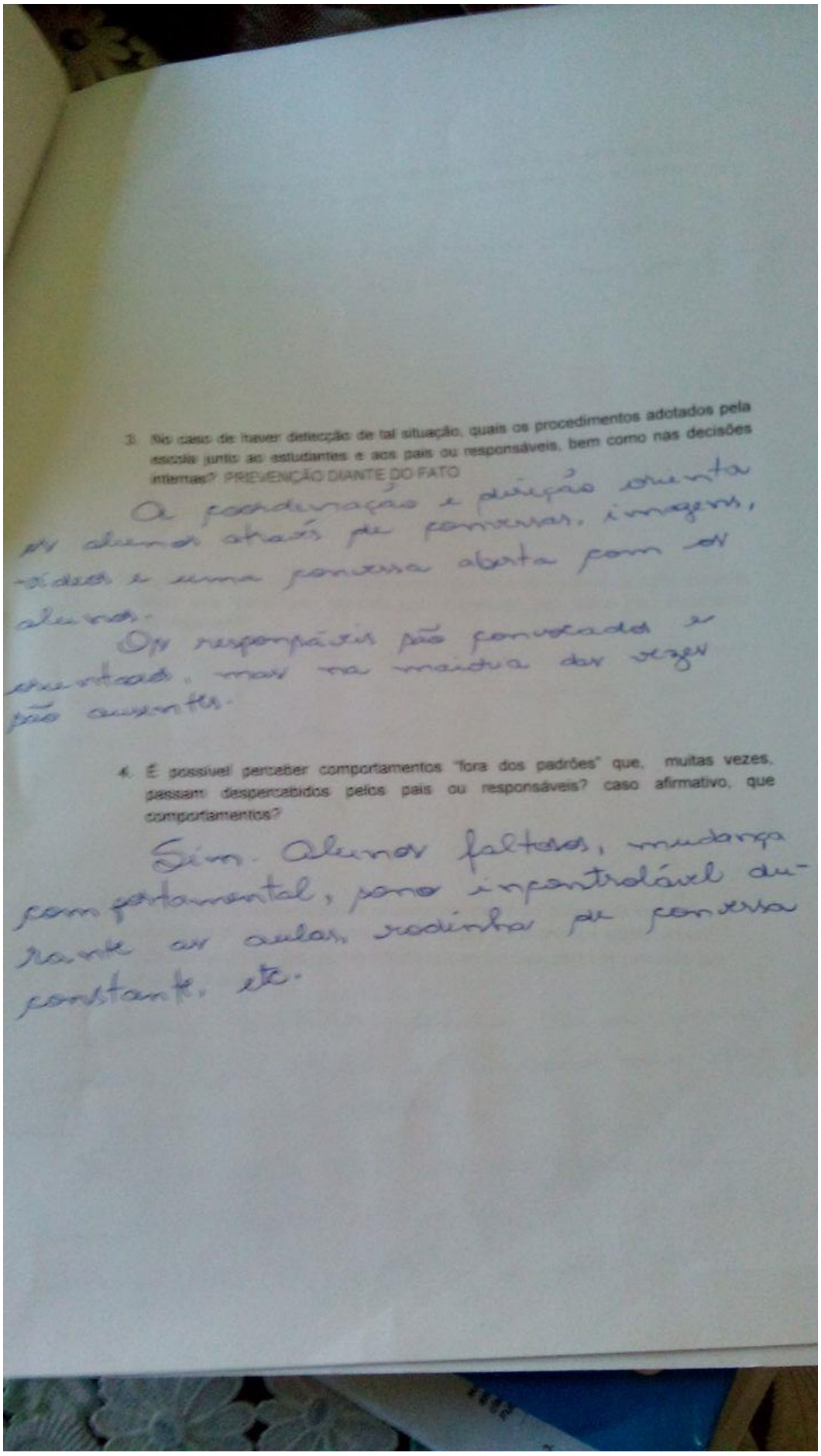
Infelizmente a exposição por parte dos adolescentes nas redes sociais são alarmantes. Presenciei vários casos de exposição:
- Meninas tiram fotos "nua" e enviam para um paquera, rapidamente a imagem é espalhada na escola e automaticamente caem nas redes sociais
- Os vídeos eróticos são trocados com facilidade entre eles;
- Grandes festas Rave são marcadas através das redes sociais, duram noite a fora, onde "tudo pode



- Muitos utilizam perfis fake
na rede social e chegam a
marcar encontros na porta da
escola.

Quando conseguimos identificar ou percebemos
alguma situação suspeita, convocamos
os responsáveis, realizamos a orientação
e em casos mais graves informamos ao
conselho Tutelar.

A coordenação sempre está à disposição
para escutar e orientar os alunos.



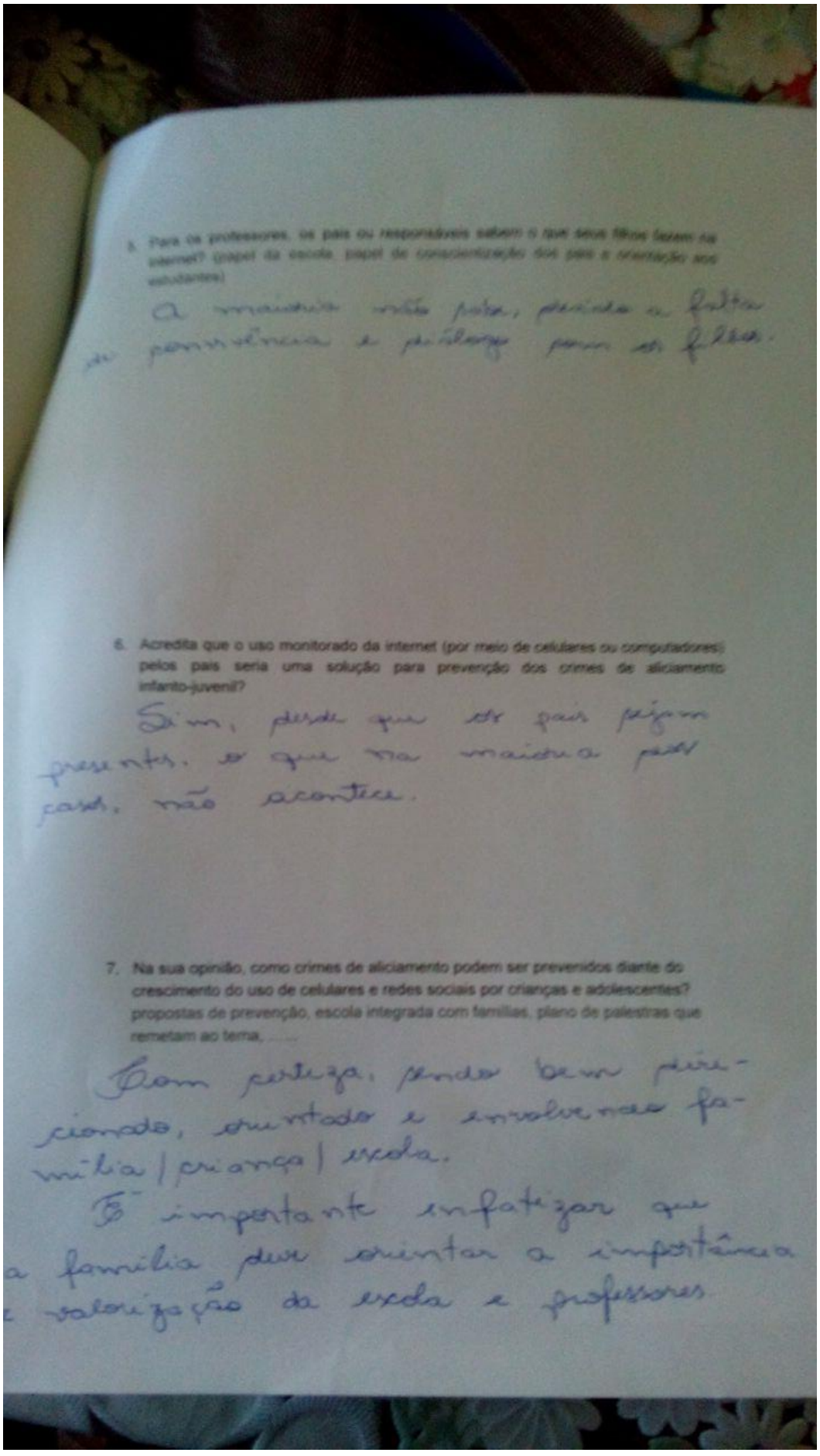
3. No caso de haver detecção de tal situação, quais os procedimentos adotados pela escola junto ao estudantes e aos pais ou responsáveis, bem como nas decisões internas? PREVENÇÃO DIANTE DO FATO

A conversação e direção orienta os alunos através de conversas, imagens, vídeos e uma conversa aberta com os alunos.

Os responsáveis são convocados e orientados, mas na maioria das vezes são ausentes.

4. É possível perceber comportamentos "fora dos padrões" que, muitas vezes, passam despercebidos pelos pais ou responsáveis? caso afirmativo, que comportamentos?

Sim. Alunos faltosos, mudança comportamental, pouco incontrolável durante as aulas, rodinha de conversa constante, etc.



5. Para os professores, os pais ou responsáveis sabem o que seus filhos fazem na internet? (papel da escola, papel de conscientização dos pais e orientação aos estudantes)

A maioria não pois, devido a falta de convivência e diálogo com os filhos.

6. Acredita que o uso monitorado da internet (por meio de celulares ou computadores) pelos pais seria uma solução para prevenção dos crimes de aliciamento infanto-juvenil?

Sim, desde que os pais peçam presentes, e que na maioria das vezes, não aconteça.

7. Na sua opinião, como crimes de aliciamento podem ser prevenidos diante do crescimento do uso de celulares e redes sociais por crianças e adolescentes? propostas de prevenção, escola integrada com famílias, plano de palestras que remetam ao tema, ...

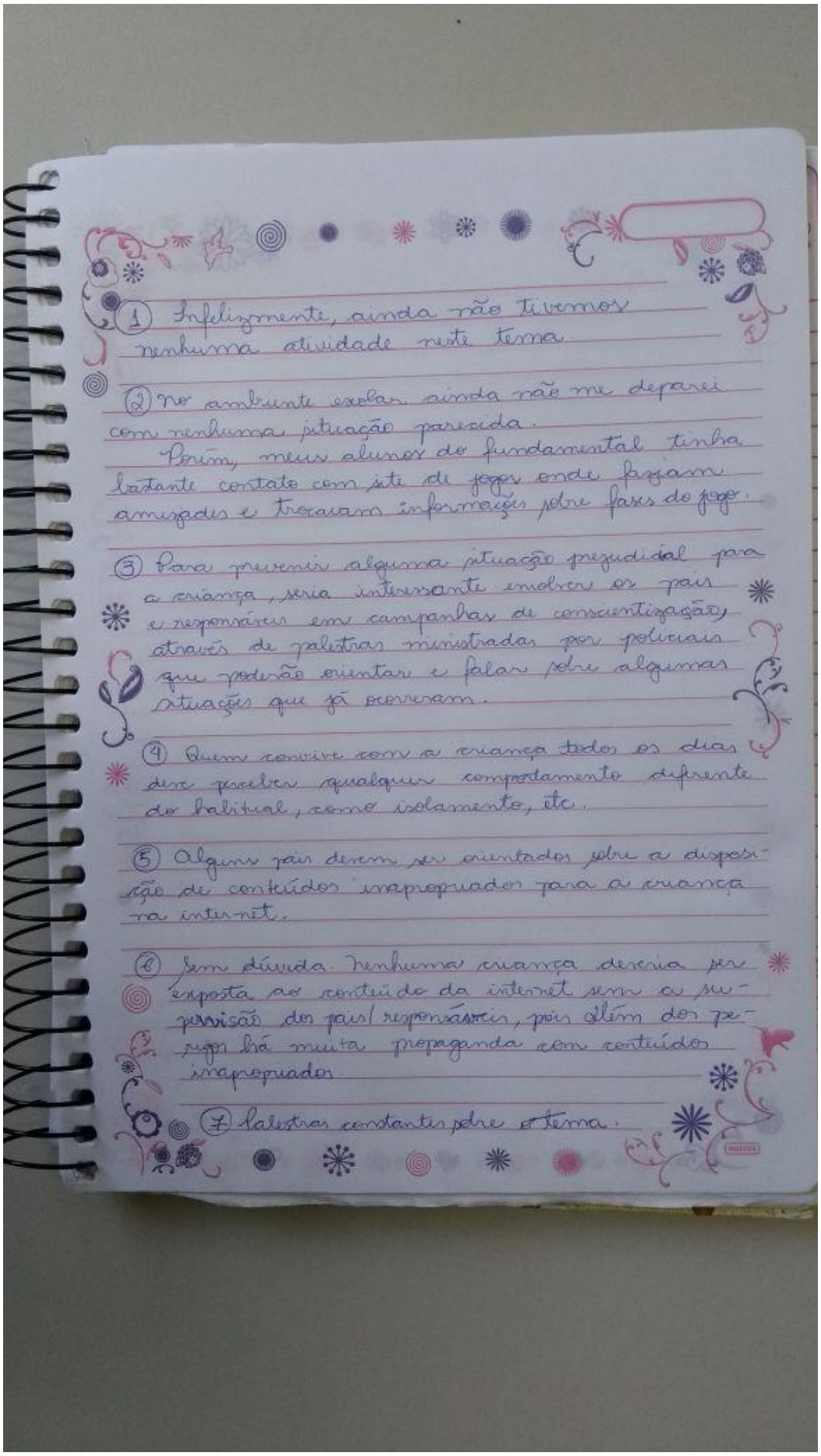
Com certeza, pode ser bem pesquisado, discutido e envolvendo família | criança | escola.

É importante enfatizar que a família deve orientar a importância e valorização da escola e professores

Apêndice IV

Questionário respondido pela Professora Silvilene Gonçalves Oliveira, formada em Administração e Pedagogia, com pós-graduação em Psicopedagogia e Educação Especial.

1) **Existe alguma atividade de conscientização aos alunos, professores, pais ou responsáveis sobre a prevenção aos crimes de aliciamento infantil dentro da escola (exemplos de atividades: palestras, reuniões). Caso afirmativo, quais são os eventos?**
2) **Já deparou com casos de comportamento nos estudantes que gerem riscos, facilidades ou vulnerabilidades para aproximação de aliciadores (exemplos: divulgar informações pessoais, fingir ser uma pessoa diferente, conversar com pessoas estranhas, divulgar fotos)? Caso afirmativo, qual o comportamento notado e as medidas que foram tomadas?**
3) **No caso de haver detecção de tal situação, quais os procedimentos adotados pela escola junto aos estudantes e aos pais ou responsáveis, bem como nas decisões internas?**
4) **É possível perceber comportamentos "fora dos padrões" que, muitas vezes, passam despercebidos pelos pais ou responsáveis? caso afirmativo, que comportamentos?**
5) **Para os professores, os pais ou responsáveis sabem o que seus filhos fazem na internet?**
6) **Acredita que o uso monitorado da internet (por meio de celulares ou computadores) pelos pais seria uma solução para prevenção dos crimes de aliciamento infanto-juvenil?**
7) **Na sua opinião, como crimes de aliciamento podem ser prevenidos diante do crescimento do uso de celulares e redes sociais por crianças e adolescentes?**



(1) Infelizmente, ainda não tivemos nenhuma atividade neste tema.

(2) No ambiente escolar ainda não me deparei com nenhuma situação parecida.

Porém, meus alunos do fundamental tinha bastante contato com site de jogos onde faziam amizades e trocavam informações sobre fases do jogo.

(3) Para prevenir alguma situação prejudicial para a criança, seria interessante envolver os pais e responsáveis em campanhas de conscientização, através de palestras ministradas por policiais que poderão orientar e falar sobre algumas situações que já ocorreram.

(4) Quem convive com a criança todos os dias deve perceber qualquer comportamento diferente do habitual, como isolamento, etc.

(5) Alguns pais devem ser orientados sobre a disponibilização de conteúdos inapropriados para a criança na internet.

(6) Sem dúvida nenhuma criança deveria ser exposta ao conteúdo da internet sem a supervisão dos pais/responsáveis, pois além dos perigos há muita propaganda com conteúdos inapropriados.

(7) Palestras constantes sobre o tema.