

# **RESPONSABILIDADE CIVIL E PROTEÇÃO DOS DIREITOS DA PERSONALIDADE NOS JOGOS ONLINE**

CIVIL RESPONSIBILITY AND PROTECTION OF PERSONALITY RIGHTS IN ONLINE  
GAMES

**Douglas Eduardo Figueiredo Souza<sup>1</sup>**

**Adriano Stanley Rocha Souza<sup>2</sup>**

## **RESUMO**

O mercado de jogos online encontra-se em ascensão em termos tanto de investimento quanto de número de usuários, apresentando situações novas para os aplicadores do direito, principalmente quando se trata da responsabilização pela violação ao direito de personalidade. No mundo real, a proteção desse direito não é mais questionada, todavia, no mundo virtual, graças à sombra do anonimato, existem pessoas que violam esse direito e saem impunes. Este texto tem por objetivo analisar a responsabilidade civil pelos atos praticados nos jogos online, contextualizando as características deste mundo virtual. Abordam-se as regras dos jogos online e do direito à Internet e, conseqüentemente, a responsabilidade dos agentes envolvidos. Mostra-se que mesmo fora do mundo real o direito da personalidade deve ser protegido.

**Palavras-chaves:** Jogos online. Direitos da Personalidade. Responsabilidade civil.

## **ABSTRACT**

The online game market is increasing in terms of both investment and number of users, presenting new situations for law enforcers, especially when it comes to responsibility for violating the right to personality. In the real world, the protection of this right is no longer questioned, however, in the virtual world, thanks to the shadow of anonymity, there are people who violate this right and go unpunished. The aim of this text is to analyze the civil liability for the acts practiced in online games, contextualizing the characteristics of this virtual world. The rules of online games and the right to the Internet are addressed and, consequently, the responsibility of the agents involved. It is shown that even outside the real world; the right of personality must be protected.

**Keywords:** Online games. Personality Rights. Civil responsibility.

---

<sup>1</sup> Doutorando e Mestre em Direito Privado Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Professor da Faculdade Arquidiocesana de Curvelo – FAC.

<sup>2</sup> Mestre e Doutor em Direito Processual pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais e Pós-doutor em Direito Privado pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Professor da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

## **1. INTRODUÇÃO**

De lazer a trabalho e de alívio a doença, os jogos eletrônicos são uma realidade que não pode ser esquecida por nenhuma área de estudo, principalmente a do Direito. O universo criado nos jogos online possui linguagem própria e conceitos e informações que devem ser compreendidos, para, posteriormente, aplicar-se a linguagem própria do Direito.

Neste contexto de criação de um mundo virtual que hospeda os jogos online e que funda este estudo, pretende-se analisar a responsabilidade civil na violação aos direitos da personalidade. Assim, conhecer as definições de jogos online e as regras do direito virtual é de suma importância para empreender uma análise da responsabilidade da pessoa envolvida.

Além dos usuários dos jogos online, empresas e terceiros podem se utilizar do mundo virtual para, na sombra do anonimato, praticar atos de violação do direito da personalidade e saírem ilesos de responsabilização. Assim, este estudo se mostra atual e contextualizado em um ambiente de grandes modificações e dúvidas envolvendo os aplicadores do direito, principalmente no que tange à comprovação do dano causado.

## **2. DEFINIÇÕES NECESSÁRIAS SOBRE JOGOS ONLINE**

O mundo dos jogos eletrônicos vem passando recentemente por uma grande reviravolta. Depois de seu reconhecimento como prática esportiva, os denominados “E-Sports” deixaram de ser simples disputas entre amigos para se tornarem competições nos níveis nacional e internacional. O mercado desses jogos vem movimentando cada vez mais dinheiro, seja por meio de premiações ou de compra de jogos e utilitários. Lado outro, a Organização Mundial de Saúde<sup>3</sup> passou a analisar o excesso de utilização desses recursos eletrônicos, diante da possibilidade de se estar produzindo um vício nocivo à saúde, o qual pode resultar em transtorno, devendo, conseqüentemente, ser tratado como doença.

É neste contexto que se faz necessário conhecer o universo dos jogos online, para não se incorrer no erro de extrapolar a utilização dos jogos como diversão, passando para dependência e, conseqüentemente, para uma doença.

Em busca da efetivação de seu conceito de felicidade, algumas pessoas encontram nos jogos eletrônicos as facilidades da diversão, seguidas do descanso e do estresse cotidiano. Outras, além da diversão, se empenham de tal forma que chegam a viver das rendas

---

<sup>3</sup> A Reforma da CID-11 deve ser apresentada em maio de 2019. Mais informações:

<http://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/cid-11-define-uso-abusivo-de-jogos-eletronicos-como-doenca/>

decorrentes da prática dos jogos. Barboza e Silva (2014) destacam que as tecnologias que proporcionam diferentes formas de diversão começaram a se popularizar a partir da década de 1980, em um contexto em que o mercado se abriu e tornou-se de grande rentabilidade ainda hoje.

Novas figuras surgiram e outras sofreram transformações para se adequarem à nova realidade. A dos usuários, a dos produtores e a dos fornecedores passaram do mundo real para o virtual, principalmente a partir da popularização da internet. Hoje, conectar ao mundo virtual é pré-requisito mínimo para determinados jogos, destacando-se os MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*)<sup>4</sup> e os MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).<sup>5</sup> Em tais nichos, a proposta é manter conectado um grande número de jogadores, os quais irão vivenciar uma experiência conjunta, sem se esquecer dos jogos FPS (*First Person Shooter*).<sup>6</sup> Outras classificações dos jogos online podem ser citadas, entretanto este estudo se limita às classificações mencionadas.

O que se percebe é o surgimento de comunidades de jogadores conectados por meio de ligações intrínsecas entre si. A barreira de espaço é ultrapassada pela utilização da Internet e pela participação das pessoas que compõem essas comunidades, as quais podem estar em diversos lugares do planeta. Portanto, o vocabulário dos jogadores deve ser conhecido de forma universal e informal, o que não ocorre este no mundo off-line.<sup>7</sup>

A primeira grande diferença a se destacar prende-se à forma de trabalhar essa linguagem: enquanto a linguagem utilizada nos jogos online tem sua maior incidência na fala, em nossa realidade prevalece a escrita. Neste sentido, as comunidades de jogos online acabam por utilizar programas que facilitam essa comunicação no momento dos jogos, destacando-se o Skype, o TS3 e o Discord. Há jogadores que se utilizam de imagens para divulgar seu modo de jogar, ensinando ou promovendo algum tipo de jogo, citando-se: o Youtube, o Facebook e o Twitch, todos com bastante difusão entre os streamers<sup>8</sup> brasileiros.

Os jogos online assumiram proporções tão grandes que passaram a merecer atenção do ordenamento jurídico brasileiro, seja pela possibilidade de realização de negócios jurídicos ou, até mesmo, pela lesão a direitos. A atividade de produção legislativa e doutrinária caracteriza-se pela mutabilidade de conteúdo e sistemas, acompanhando a explosão do desenvolvimento tecnológico e a busca constante por maneiras mais eficientes, práticas e

---

<sup>4</sup> Tradução livre: Multijogadores interpretando personagens

<sup>5</sup> Tradução livre: Arena de batalha online de multijogadores

<sup>6</sup> Tradução livre: Jogos de tiro em primeira pessoa

<sup>7</sup> Tradução livre: desconectado. No contexto, utilizou-se como fora do mundo dos jogos online.

<sup>8</sup> São pessoas que utilizam da tecnologia streaming para divulgar informações multimídias por meio de transferência de dados utilizando a Internet.

econômicas de lidar com a troca de dados. Questões que até ontem eram pacíficas hoje podem se tornar controversas.

Ensina Lago Junior (2001, p. 73):

Um dos muitos que despontam diz respeito exatamente à possibilidade de responsabilização dos autores de atos ilícitos perpetrados pela internet. Esta é a razão pela qual o operador deverá interpretar as normas do ordenamento jurídico vigente, procurando adequá-las à nova realidade que se apresenta.

Este estudo tem como escopo analisar a proteção dos direitos da personalidade diante das lesões praticadas nos jogos online.

Antes de analisar as atividades praticadas nos jogos online, é preciso compreender os sujeitos envolvidos: os usuários, conhecidos como “jogadores”, as produtoras e as distribuidoras dos jogos. Os dois últimos se diferenciam quanto a sua ligação com o jogo, sendo o primeiro o responsável pelo seu desenvolvimento e o segundo somente pela disponibilização no mundo virtual, não sendo capaz de modificar qualquer elemento do jogo. Algumas empresas acumulam as duas funções, como é o caso da *Riot Games*, responsável pelo desenvolvimento e distribuição do jogo *League of Legends*. Já a *Level Up Games* é responsável pela distribuição de jogos para os usuários brasileiros, sem a possibilidade de editá-los.

Os jogos podem ser distribuídos de forma gratuita, conhecida como F2P<sup>9</sup>, ou *Free to play*, ou mediante prévio pagamento, denominada P2P<sup>10</sup>, ou *Play to Play*. Mesmo o jogo sendo distribuído de forma gratuita, isso não significa que os jogadores não podem adquirir produtos mediante compra. Explicam Mazukek e Polivanov:

Dentro dos jogos P2P já existe um costume por parte dos jogadores de despender dinheiro com seus personagens / avatares, fazendo com que eles ganhem benefícios dentro do jogo, como torná-los mais fortes, por exemplo. Nos games F2P isso não é diferente. Muitos jogadores pagam também por essas utilidades para os seus personagens, mesmo o jogo sendo gratuito, pois os gamers (jogadores) desejam benefícios como armas melhores ou armaduras mais fortes, tratando-se quase sempre de algum item que melhore o desempenho de seu personagem (2013, p. 1-2).

Por intermédio das produtoras ou dos distribuidores dos jogos online, seus usuários conseguem se conectar mundialmente utilizando-se da Internet. Neste sentido dispõem Bezerra, Cecin e Greyer:

---

<sup>9</sup> Tradução livre: Livre para jogar

<sup>10</sup> Tradução livre: Pague para jogar

Geralmente, cada jogador controla uma entidade chamada de *avatar*, que executa as ações determinadas por ele, interferindo na história o encaminhamento do jogo. Cada ação executada por cada avatar deve ser processada pelo servidor, que calculará o resultado dessa ação no jogo. Esse novo estado é então difundido para outros jogadores. No entanto, percebe-se que esse mecanismo pode facilmente saturar o do servidor (BEZERRA; CECIN; GREYER, 2009, p. 2).

Percebe-se que a peça central para promover a ligação entre os jogadores e o jogo está no servidor disponibilizado pela empresa responsável. Assim, todos os atos praticados nos jogos online serão realizados por intermédio do servidor comum. Tal conhecimento é de suma importância para a análise da responsabilidade civil dos atos praticados em abuso ao direito de personalidade.

### **3. DIREITO DIGITAL E SUAS IMPLICAÇÕES**

A definição jurídica de Internet é apresentada pela Lei 12.965, de 2014, conhecida como “Marco Civil da Internet”, que dispõe em seu art. 5º, inciso I:

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

I - internet: o sistema constituído do conjunto de protocolos lógicos, estruturado em escala mundial para uso público e irrestrito, com a finalidade de possibilitar a comunicação de dados entre terminais por meio de diferentes redes (BRASIL, 2014).

Sobre os elementos que compõem a Internet e seus provedores de serviços de internet, declara Lago Júnior:

Podemos visualizar os elementos que compõem a internet da seguinte forma: um conjunto de dispositivos (computadores, roteadores, etc.) ligados entre si através de um meio físico (cabos, satélites, etc.) que trocam informações e procedimentos a serem reciprocamente executados por meio de uma linguagem própria, possuindo cada qual um endereço lógico, que possibilita a identificação da posição que cada um dos componentes assume em relação ao conjunto da rede como um todo. Esse endereço lógico, que não guarda qualquer relação com o endereço físico, é que possibilita que cada equipamento possa ser encontrado e reconhecido pelos demais componentes da rede (LAGO JÚNIOR, 2001, p. 21-22).

Greco distingue assim a Internet dos outros meios de comunicação:

[...] enquanto o serviço de telefonia, na estruturação de sua rede e definição dos respectivos terminais utilizados pelos usuários, apoia-se em endereços físicos que indicam a posição concreta em se encontra cada um, a Internet apoia-se em endereços lógicos posto que seu referencial é a própria rede e não o local físico em que se encontram (GRECO, 2001, p. 131).

Outra diferença prende-se ao modo de se conectar: no sistema de telefonia ocorre entre dois pontos físicos, mediante um caminho, ou circuito único, que permanece inalterado durante todo o período da ligação; na Internet ocorre pelo melhor caminho possível dentro da rede, uma vez que os *softwares*, automaticamente, identificam as rotas de menor tráfego para encaminhar as mensagens.

No que tange ao fluxo o sistema de telefonia é contínuo, por se tratar de transmissão de mensagens, permanente e estável; na Internet é feito em pacotes, de modo que cada unidade poderá seguir caminhos diferentes, tornando a mensagem partilhada (GRECO, 2001).

Uma análise superficial pode levar à conclusão errônea de que a Internet é um mecanismo simples, haja vista que seus elementos constitutivos são poucos e parecem suficientemente definidos. Contudo, é preciso levar em consideração que a tecnologia cada dia mais busca novas formas de se desenvolver, tornando cada vez mais complexa a estrutura da Internet. Tal questão não será aqui analisada, uma vez que o interesse deste estudo pretende-se ao aspecto jurídico da questão, salientando-se essa notória mutabilidade do mundo virtual e dificuldade em se produzir leis que acompanhem o desenvolvimento tecnológico e o grande número de violação de direitos evidenciado com o crescimento da Internet.

Quanto ao tema, devem-se destacar suas figuras essenciais que norteiam o direito digital, Segundo Lago Júnior (2001, p. 41), “a essa altura, já é plenamente possível apontar-se quais os sujeitos de direito que necessariamente estarão envolvidos em qualquer tipo de relação jurídica que se trave por meio da Internet”. Em sua obra, aponta os provedores de Internet e os usuários como sendo os sujeitos da relação jurídica. Já para Teixeira (2018) se destacam três figuras: o provedor, o usuário e o site. Em suas palavras, o provedor é definido como uma "empresa que presta serviços relacionados ao funcionamento da internet" (TEIXEIRA, 2018, p. 26).

É comum a confusão entre provedores de acesso, provedores de hospedagem e provedores de conteúdo, dentre outros tipos, haja vista que muitos dos principais provedores de serviço de Internet abrangem todos os tipos de serviço. Contudo, “provedor de serviço de internet é o gênero do qual as demais categorias (provedor de acesso, provedor de correio eletrônico, provedor de hospedagem e provedor de conteúdo) são espécies” (LEONARDI, 2005. p. 19).

Ao tratar de provedor de acesso, Teixeira dispõe que "a função do provedor de acesso é disponibilizar ao usuário o acesso à internet, normalmente mediante conexão telefônica

(mas não necessariamente), estabelecendo, então, o canal de contato com a rede mundial de computadores" (TEIXEIRA, 2018, p. 27).

O provedor de correio eletrônico fornece ao usuário um nome, também conhecido como “login”, e uma senha para acesso exclusivo a uma conta que possibilita o envio e o recebimento de mensagens. Além dessa conta, o provedor de correio eletrônico disponibiliza um espaço em disco rígido em um servidor remoto para o armazenamento de tais mensagens (LEONARDI, 2005).

Assim como o provedor de acesso, seus contratos são celebrados mediante adesão e a relação do provedor de correio eletrônico e do usuário é de consumo, sujeito ao Código de Defesa do consumidor.

Provedor de hospedagem é a pessoa jurídica que fornece o serviço de armazenamento de dados em servidores próprios de acesso remoto, possibilitando o acesso de terceiros a esses dados, de acordo com as condições estabelecidas. A partir do momento em que uma pessoa disponibiliza informações em um *site* hospedeiro, qualquer outra que possua acesso à rede mundial de computadores pode acessar essa informação (LEONARDI, 2005).

Os provedores de conteúdo estão ligados à ideia de fornecimento de serviços e produtos:

Por sua vez, o provedor de conteúdo, também conhecido como provedor de produtos e serviços é aquele que, na internet, coloca à disposição do usuário a possibilidade de adquirir vários serviços (por exemplo, acesso a informações, como ocorre com os serviços de bancos de dados prestados por empresas que fornecem informações sobre crédito) e produtos (físicos - por exemplo, compra de eletrodomésticos - ou digitalizados – compra de programa de computador) (TEIXEIRA, 2018, p. 27).

Após essa breve abordagem sobre o provedor, passa-se a diferenciá-lo do site, definido por Teixeira como "o conjunto de informações e imagens alocadas em um servidor e disponibilizadas de forma virtual na internet" (TEIXEIRA, 2018, p. 28). Assim como aos provedores, os sites possuem classificações distintas, que não serão abordadas neste estudo.

Quanto ao usuário, como o próprio nome diz, é o destinatário do serviço prestado; ou seja, a pessoa que utilizará este mecanismo para acessar a Internet. No caso em tela, evidenciam-se os jogadores, uma vez que se tem por objeto o estudo dos atos praticados nos jogos online.

No que tange à legislação, o “Marco Civil da Internet” regulamentou grande parte das relações do mundo virtual, evidenciando suas principais diretrizes. Destacam-se a

proteção à liberdade do internauta, a neutralidade da rede<sup>11</sup> e o direito a privacidade, resguardando, assim, seus direitos de desenvolvimento pleno de personalidade, seja no mundo real ou virtual.

Merece destaque também a indicação da legislação aplicável às relações desenvolvidas no mundo virtual, pois, como não existe um espaço físico, podendo, ainda, aproximar pessoas de diversos países, saber as regras que regulamentam as atividades do mundo virtual assegura o respeito aos direitos dos personagens envolvidos. Apesar de o usuário aderir às regras e políticas de privacidade de cada serviço, o “Marco Civil da Internet” exige que seja aplicada a lei brasileira quando pelo menos uma das partes da relação for brasileira, ainda que o provedor esteja em outro país. Neste sentido dispõe o art. 11 da referida lei,

Art. 11. Em qualquer operação de coleta, armazenamento, guarda e tratamento de registros, de dados pessoais ou de comunicações por provedores de conexão e de aplicações de internet em que pelo menos um desses atos ocorra em território nacional, deverão ser obrigatoriamente respeitados a legislação brasileira e os direitos à privacidade, à proteção dos dados pessoais e ao sigilo das comunicações privadas e dos registros.

§ 1º O disposto no caput aplica-se aos dados coletados em território nacional e ao conteúdo das comunicações, desde que pelo menos um dos terminais esteja localizado no Brasil.

§ 2º O disposto no caput aplica-se mesmo que as atividades sejam realizadas por pessoa jurídica sediada no exterior, desde que ofereça serviço ao público brasileiro ou pelo menos uma integrante do mesmo grupo econômico possua estabelecimento no Brasil.

§ 3º Os provedores de conexão e de aplicações de internet deverão prestar, na forma da regulamentação, informações que permitam a verificação quanto ao cumprimento da legislação brasileira referente à coleta, à guarda, ao armazenamento ou ao tratamento de dados, bem como quanto ao respeito à privacidade e ao sigilo de comunicações.

§4º Decreto regulamentará o procedimento para apuração de infrações ao disposto neste artigo. (BRASIL, 2014)

Para o desenvolvimento deste artigo, também deve merecer destaque o disposto no art. 19 da mesma Lei, posto que regulamenta a questão de liberdade de expressão:

Art. 19. Com o intuito de assegurar a liberdade de expressão e impedir a censura, o provedor de aplicações de internet somente poderá ser responsabilizado civilmente por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros se, após ordem judicial específica, não tomar as providências para, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço e dentro do prazo assinalado, tornar indisponível o conteúdo apontado como infringente, ressalvadas as disposições legais em contrário (BRASIL, 2014).

---

<sup>11</sup> “Art. 9º. O responsável pela transmissão, comutação ou roteamento tem o dever de tratar de forma isonômica quaisquer pacotes de dados, sem distinção por conteúdo, origem e destino, serviço, terminal ou aplicação”.

Portanto, a responsabilidade civil dos provedores de hospedagem somente estará configurada a partir da notificação judicial e se posteriormente não cumprir tal decisão, diferentemente do provedor de conteúdo, que é responsável pelas informações prestadas, entretanto não se responsabilizada pelos comentários de terceiro. Neste sentido complementa o art. 18 da referida lei, ao dispor: “O provedor de conexão à internet não será responsabilizado civilmente por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros” (BRASIL, 2014).

Quanto aos provedores, o “Marco Civil da Internet” solucionou o assunto no que versa sobre sua responsabilidade civil. Entretanto, outro ponto foi evidenciado: o que se discute é o problema da identificação das partes, uma vez que existe a possibilidade de se realizar atos pela Internet escondidos sob o manto do anonimato, em que somente os provedores de serviços de internet têm condições de fornecer os dados de seus usuários, que também poderão utilizar de dados errados ou inexistentes, dificultando sua localização imediata. Outro ponto que merece destaque é a forma de comprovar esses danos.

#### **4. DIREITO DA PERSONALIDADE E JOGOS ONLINE**

A “Era Digital” apresentou um novo desafio para a proteção dos direitos da personalidade, isto porque a partir deste meio de comunicação as informações são prestadas em nível global, difundidas em questões de minutos.

Se, de um lado, o aspecto positivo de acesso à informação deve ser evidenciado, de outro, a vinculação de notícias falsas e de dados enganosos e a modificação da realidade devem ser algo que merece cuidado.

Sabe-se que a proteção dos direitos da personalidade passou por inúmeras modificações até o reconhecimento integral de sua proteção, principalmente a partir da implementação da reparação do dano moral. Explica Bittar sobre os direitos da personalidade:

Constituem direitos cuja ausência torna a personalidade uma suscetibilidade completamente irrealizável, sem valor concreto: todos os outros direitos subjetivos perderiam o interesse para o indivíduo e a pessoa não existiria como tal. São, pois, direitos “essenciais” que formam a medula da personalidade (BITTAR, 2008, p.6).

Acrescenta Cavalieri Filho (2015):

A personalidade é o conjunto de caracteres ou atributos da pessoa humana. É através dela que a pessoa pode adquirir e defender os demais bens. Nessa categoria incluem-se os também chamados novos direitos da personalidade: a imagem, bom nome, a

reputação, os sentimentos, relações afetivas, aspirações, hábitos, gostos, convicções políticas, religiosas, filosóficas, direitos autorais, Em suma, os direitos da personalidade podem ser realizados em diferentes dimensões e também podem ser violados em diferentes níveis (CAVALIERI FILHO, 2015, p. 119).

Nesta perspectiva, a proteção ao direito de personalidade está intimamente ligada à concretização da dignidade da pessoa humana, devendo o ordenamento jurídico buscar mecanismos de proteção. Tal proteção não pode parar no tempo, devendo seus conceitos e formas se adequarem à sociedade complexa da atualidade. Nesse sentido, Borges (2007) salienta:

Para a efetiva proteção dos direitos da personalidade, é preciso garantir uma interpretação do direito que o considere um instrumento versátil e flexível, capaz de se adaptar às novas circunstâncias que surgem a cada dia na sociedade. Conceber o princípio da dignidade da pessoa humana ou os direitos da personalidade com significados rígidos, fechados ou a-históricos impede a efetiva concretização da ampla proteção da pessoa. O direito não está separado da sociedade. Ao contrário, é um elemento que a compõe, sofrendo, portanto, constantemente, suas influências. (BORGES, 2007 p. 29).

Acrescenta-se a essa dificuldade a difusão em massa de informações. Nesse sentido, salientam Pompéo e Franceschi:

Por isso que, mais do que nunca, a definição de direitos de personalidade assume especial relevância no contexto atual, no qual a superexposição propiciada pelas redes sociais e, mais recentemente, pelo aplicativo Whatsapp, recrudescem a necessidade de resguardar a personalidade, o nome, a honra e a imagem também no âmbito digital, já que estes valores compõem o centro do ordenamento jurídico. Não obstante a tanto, por que a definição do que são direitos de personalidade perpassa, afinal, pela personalidade do cidadão e a sociedade em que está inserido, na medida em que possui um vínculo fundamental e estrito à individualidade da pessoa e o seu pleno desenvolvimento (POMPÉO, FRANCESCHI, 2015. p. 8).

Pelo exposto, pode-se perceber que alguns direitos da personalidade possuem maior exposição no mundo virtual, destacando-se a privacidade, a imagem, a honra e o nome. Neste contexto, é preciso desenvolver constantemente mecanismos de prevenção e sanção, a fim de proteger a ordem jurídica e, principalmente, a garantia do livre desenvolvimento da personalidade. Quanto ao direito da privacidade, Schreiber salienta que

[...] a tutela da privacidade vem exigir meios que transcendam a mera proteção negativa – não intromissão na vida privada, não obtenção de dados etc. –, para exigir, diante da inevitabilidade da coleta de dados pessoais, comportamentos positivos, que imponham a verificação de autenticidade das informações, sua correção, seu seguro armazenamento, sua utilização limitada à finalidade específica para a qual são fornecidos, sua avaliação não discriminatória e assim por diante (SCHREIBER, p. 23).

O contexto do mundo virtual trouxe novas implicações para a conceituação e a caracterização dos direitos da personalidade, impedido que tenham um papel estático nesta sociedade complexa. Entretanto, não é objeto deste estudo a busca por essa estrutura de proteção dos direitos da personalidade em todo o ambiente virtual, tendo por foco a violação do direito da personalidade nos jogos online, tendo em vista seu caráter de oralidade (utilização de programas de voz fornecidos pelo próprio jogo ou por auxílio de terceiros) ou mensagens trocadas que apagam em questões de minutos (mensagens enviadas via bate papo do próprio jogo).

Como no mundo real, o mundo virtual apresenta regras preexistentes de tratamento e urbanidade para a proteção dos envolvidos. Assim, não seria diferente nos jogos online, que apresentam regras para que seus usuários possam desfrutar a experiência dentro do mundo virtual sem causar lesão a terceiros ou ter seus direitos violados. Em regra, essas normas são estabelecidas previamente pelas empresas distribuidoras e transmitidas aos usuários pela política de utilização, organizadas sob a forma de um contrato virtual, de adesão, que consiste na licença e uso do software, bem como as regras e punições cabíveis dentro do jogo.

Mesmo contando com essas regras próprias de cada plataforma e jogos, não se afasta a incidência das regras do Direito brasileiro, uma vez que, conforme já demonstrando, após a regulamentação, por intermédio do “Marco Civil da Internet”, se uma das partes envolvidas encontra-se no território brasileiro, sujeitar-se-á ao ordenamento jurídico, nos termos de seu artigo 11.

Assim, ainda que não previstos nas disposições estabelecidas pela empresa distribuidora dos jogos, os direitos da personalidade possuem proteção, evidenciando as disposições da Constituição, do próprio Código Civil e do “Marco Civil da Internet”. Esta última, em seu artigo 10, disciplina:

Art. 10. A guarda e a disponibilização dos registros de conexão e de acesso a aplicações de internet de que trata esta Lei, bem como de dados pessoais e do conteúdo de comunicações privadas, devem atender à preservação da intimidade, da vida privada, da honra e da imagem das partes direta ou indiretamente envolvidas.

Esclarece Lago Júnior:

Quanto à responsabilidade das pessoas, que pessoalmente divulgam mensagens injuriosas, difamatórias, ou caluniosas, por meio da rede, não há dúvidas de que sua conduta no ambiente virtual não difere ontologicamente da que pratica por qualquer outro meio, podendo mesmo dizer-se que é possível a aplicação direta da legislação

vigente, apenas tendo o cuidado de conformá-la aqui ou ali com as novas especificidades que surjam (LAGO JÚNIOR, 2001, p. 96).

Depreende-se que tanto os usuários dos jogos online como as empresas distribuidoras estão sujeitas ao respeito aos direitos da personalidade, em qualquer uma de suas classificações, não só no momento de sua contratação e elaboração, mas também no momento de sua execução; ou seja, quando seus usuários encontram-se conectados aos jogos via Internet.

No momento da elaboração dos jogos e de suas diretrizes, as empresas produtoras dos jogos devem orientar seus produtos no sentido de evitar qualquer afronta aos direitos garantidos constitucionalmente, sob pena de terem sua distribuição proibida no território brasileiro, principalmente no que tange aos jogos de MMORPG, que visam contar histórias e construir as personalidades de seus personagens. Assim, pode-se citar como exemplo que os jogos online não podem ter caráter atentatório às liberdades e garantias fundamentais.

Já em fase posterior – ou seja, após a distribuição –, devem-se buscar políticas capazes de evitar a violação dos direitos nesse mundo criado e desenvolvido para unir usuários em diversas localidades. Isso significa que não somente as regras do contrato de adesão devem ser respeitadas, retirando a ideia de um mundo virtual sem lei, principalmente a partir da compreensão do anonimato proporcionado pela Internet, que gera determinada confiança naqueles que utilizam indevidamente deste meio de comunicação.

A questão acerca do direito à intimidade e privacidade na internet vem sendo amplamente discutida e debatida em tempos atuais, com o fito de proibir e solucionar problemas dele emergidos, que invariavelmente vêm ensejando a aplicação de responsabilização civil como modo de resolução da indisposta ofensa, bem assim, em grande parte das vezes, os crimes na web vem a afrontar tais direitos. Em que pese ter sido inculcada a errônea ideia de que a internet simboliza um meio anônimo, como “anarquismo virtual”, por meio do qual as pessoas que nela “navegam” são totalmente desconhecidas e imaginárias, principalmente de impossível identificação, o direito a estar só, o privilégio e a autoconsciência têm sido, frequentemente, objeto de violação por meio de várias artimanhas informáticas, passíveis de verificação (VACIM; GONÇALVES, 2011 p. 40).

Se algum ato, mesmo que no mundo virtual, violar direito de outrem, causando dano a outros usuários, gerará ao causador do dano a obrigação de indenizar.

## 5. RESPONSABILIDADE CIVIL E JOGOS ONLINE

É no contexto da comprovação da responsabilidade civil que se encontra a maior dificuldade para os usuários/jogadores. Isso porque se está diante de uma responsabilidade civil subjetiva.

“Não basta a imputabilidade do agente para que o ato lhe possa ser imputado. A responsabilidade subjetiva é assim chamada porque exige, ainda, o elemento culpa” (CAVALIERI FILHO, 2015, p. 29).

A responsabilidade civil subjetiva é aquela que decorre de dano causado em função de ato doloso ou culposos (negligência, imprudência e imperícia). Neste sentido, além dos elementos essenciais da responsabilidade civil – conduta, dano e nexos –, cabe à vítima provar a culpa do autor do dano.

Para a configuração da responsabilidade civil, existem elementos considerados essenciais. No mundo virtual isso não seria diferente. A grande dificuldade reside em comprovar uma conduta, principalmente em jogos online. Segundo Gagliano e Pamplona Filho, o elemento fundamental da conduta é a voluntariedade do ato praticado. Tais atos somente praticados, de forma positiva ou negativamente, por homens, visto que os fatos da natureza não são passíveis de serem responsabilizados civilmente (GAGLIANO, PAMPLONA FILHO, 2017).

Saber que uma conduta no mundo virtual pode gerar dano é algo banal, principalmente a partir da edição do “Marco Civil da Internet”, que acabou com qualquer discursão contrária à responsabilização pelos prejuízos causados. O grande problema é: como comprovar essa conduta do mundo virtual em um mundo físico. Até mesmo porque as violações ocorridas nos jogos online não possuem a característica de se hospedarem e de gravarem seus dados, e sim a de promover trocas de mensagens e conteúdo por voz, sem qualquer preocupação com seus efeitos para além daquela relação de momento.

Pessoas que utilizam indevidamente os jogos online aproveitam para disseminar condutas ilícitas e violar direitos de outrem, acreditando e se escondendo no anonimato proporcionado pelos cadastros falsos. Para facilitar a compreensão sobre as condutas praticadas nos jogos online, elas podem ser divididas quanto a suas principais categorias:

a) Das fornecedoras/distribuidoras dos jogos online – podem ser responsabilizadas de duas formas. Para caracterizar a primeira, deve-se demonstrar a culpa do agente causador do dano, que pode ser evidenciado a partir da introdução de elementos violadores do direito da

personalidade no próprio contexto dos jogos. Além disso, podem ser responsabilizados por erros, defeitos ou falhas apresentados pelo programa levado a público.

Ensinam Koscianski e Soares:

Há termos relacionados com erros de programação que, algumas vezes, provocam um pouco de confusão. Embora evoquem ideias parecidas, defeito, erro e falha não são sinônimos entre si e são usadas para designar conceitos distintos. Defeito é uma imperfeição de um produto. O defeito faz parte do produto e, em geral, refere-se a algo que está implementado no código de maneira incorreta. Falha é o resultado errado provocado por um defeito ou condição inesperada (p. 30-32).

Além da responsabilização pela qualidade do produto, no sentido de seu funcionamento, a empresa também pode ser responsabilizada pela execução da história, visto que seu contexto pode ser caracterizador de violação aos direitos da personalidade.

Outro ponto que merece destaque é quanto à responsabilidade subsidiária desta empresa quando notificada para retirar o conteúdo da disponibilidade virtual, mas mesmo assim permanece inerte. Tal previsão encontra-se disciplinada no art. 21 da lei que regulamenta o “Marco Civil da Internet”:

Art. 21. O provedor de aplicações de internet que disponibilize conteúdo gerado por terceiros será responsabilizado subsidiariamente pela violação da intimidade decorrente da divulgação, sem autorização de seus participantes, de imagens, de vídeos ou de outros materiais contendo cenas de nudez ou de atos sexuais de caráter privado quando, após o recebimento de notificação pelo participante ou seu representante legal, deixar de promover, de forma diligente, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço, a indisponibilização desse conteúdo.  
Parágrafo único. A notificação prevista no caput deverá conter, sob pena de nulidade, elementos que permitam a identificação específica do material apontado como violador da intimidade do participante e a verificação da legitimidade para apresentação do pedido (BRASIL, 2014).

O artigo supramencionado aplica-se nas situações que envolvam fórum de troca de informações dos jogos. Normalmente, as empresas fornecem espaço para a troca de mensagens dos usuários fora do ambiente de jogo. Estes fóruns possibilitam aos usuários tirar dúvidas, apresentar propostas e debater sobre as atualizações em seu aspecto positivo. Contudo, como não conseguem previamente estabelecer o conteúdo publicado por cada usuário, o controle é feito posteriormente à publicação, ou seja, depois de disponibilizado no mundo virtual.

Mais uma vez, percebe-se a busca pela proteção aos direitos da personalidade. Neste ponto, a empresa somente passa a se responsabilizar pela conduta de terceiros quando permanece inerte diante da violação de um direito. Assim, para a configuração deste tipo de

responsabilidade, necessário se faz a notificação da empresa responsável para que tome as medidas para cessar a violação do direito.

No caso supracitado, quem comete a conduta é o próprio usuário ou jogador. Assim, passa-se a analisar a responsabilidade deste. No contexto dos jogos online, as mensagens trocadas têm o condão de transmitir de forma imediata e global seu conteúdo, tornando-se, assim, uma forma de comunicação de massa. Entretanto, deve-se evidenciar que existem as comunicações privadas, ou seja, somente entre os usuários, entre um grupo específico de jogadores ou geral, incluído, assim, todos os jogadores online no momento da transmissão da mensagem. Portanto, o alcance da informação depende da forma adotada.

Por oportuno, destaca-se que independente da forma de comunicação adotada, existindo violação ao direito de personalidade, este deve ser reparado. Quanto à liberdade de expressão no mundo virtual, o “Marco Civil da Internet” assim disciplina:

Art. 19. Com o intuito de assegurar a liberdade de expressão e impedir a censura, o provedor de aplicações de internet somente poderá ser responsabilizado civilmente por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros se, após ordem judicial específica, não tomar as providências para, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço e dentro do prazo assinalado, tornar indisponível o conteúdo apontado como infringente, ressalvadas as disposições legais em contrário.

§ 1º A ordem judicial de que trata o **caput** deverá conter, sob pena de nulidade, identificação clara e específica do conteúdo apontado como infringente, que permita a localização inequívoca do material.

§ 2º A aplicação do disposto neste artigo para infrações a direitos de autor ou a direitos conexos depende de previsão legal específica, que deverá respeitar a liberdade de expressão e demais garantias previstas no art. 5º da Constituição Federal.

§ 3º As causas que versem sobre ressarcimento por danos decorrentes de conteúdos disponibilizados na internet relacionados à honra, à reputação ou a direitos de personalidade, bem como sobre a indisponibilização desses conteúdos por provedores de aplicações de internet, poderão ser apresentadas perante os juizados especiais.

As informações prestadas nos provedor de aplicação somente serão responsabilizadas após o não cumprimento da ordem judicial que determinou as providências necessárias à retirada do ato violador de direito. Entretanto, o usuário que propagou a informação poderá ter sua responsabilização caracterizada desde que comprovada a existência dos elementos necessários, quais sejam: o dano, a conduta e o nexo causal.

O debate mais decisivo nessa seara versa sobre a liberdade de expressão, o discurso de ódio e a introdução de elementos errôneos nas notícias divulgadas para manipular a realidade fática. Os crimes mais comuns perpetrados por intermédio desses mecanismos de comunicação são: divulgação de informações injuriosas, difamatórias ou caluniosas e violação do direito à honra e imagem da pessoa.

Esclarece Rothenburg e Stroppa (2015, p. 12): “O âmbito de proteção da liberdade de expressão não abarca manifestações voltadas a atingir a dignidade da pessoa humana e à construção de um ambiente de tolerância conforme os objetivos da República Brasileira positivados no art. 3º da CF/88”.

Percebe-se que o princípio da liberdade pode, muitas vezes, acabar uma questão que vai além do exercício do seu direito e, sim, violar o direito alheio.

Silva et al. conceituam o discurso do ódio da seguinte maneira:

O discurso de ódio compõe-se de dois elementos básicos: discriminação e externalidade. É uma manifestação segregacionista, baseada na dicotomia superior (emissor) e inferior (atingido) e, como manifestação que é, passa a existir quando é dada a conhecer por outrem que não o próprio autor (p. 447).

Nesse sentido, aquele deseja divulgar seu discurso aproveita-se das facilidades da Internet, por meio da persuasão, para dar publicidade e atrair pessoas que possuem pensamentos semelhantes. A partir dessa disseminação, os atingidos passam a sofrer uma violação a sua dimensão intersubjetiva, protegida pelo ordenamento jurídico pátrio.

Continuam Silva et al.:

A fim de manifestar-se e atingir seus objetivos danosos, o discurso de ódio deve ser veiculado por um meio comunicacional. Esse meio é escolhido de acordo com o período histórico vivido pelo autor, com suas condições aquisitivas e de acesso às tecnologias, com o público visado por este, entre outras variáveis. Inclusive, pode-se dizer que o discurso é tanto mais nocivo quanto maior o poder difusor de seu meio de veiculação. Se há alguns séculos a propagação de ideias se restringia ao círculo exíguo daqueles que sabiam ler e tinham acesso a livros, hoje essa divulgação alcança um espectro bem mais amplo de pessoas, dada a democratização educacional e a evolução dos meios comunicacionais. Tal evolução, que passa pelo rádio e pela televisão, atinge seu auge com o advento da internet. (p. 449)

Esse debate entre discurso de liberdade de expressão e discurso de ódio foi enfrentado por Ommati<sup>12</sup>, cuja obra é indicada para aprofundamento do tema, principalmente no contexto atual brasileiro.

b) De terceiros (ou seja, a conduta não foi realizada pela empresa e tampouco pelo usuário, aqui evidenciando duas situações: os crackers e o empréstimo de contas) – a conta de acesso ao jogo online às distribuidoras possuem regras específicas quanto a sua vedação, sob pena de serem aplicadas as medidas previstas no contrato de adesão, o que, muitas vezes,

---

<sup>12</sup> OMMATI, José Emílio Medauar. **Liberdade de Expressão e Discurso do Ódio na Constituição de 1998**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2019.

possibilita a exclusão da conta. Citam-se as regras de conduta da Riot Games para o jogo *League of Legends*.<sup>13</sup>

Como se trata de empréstimo, a conduta praticada pela pessoa no uso da conta é atribuída ao próprio titular, uma vez que escolheu de forma errada uma pessoa para usar sua conta. Neste sentido, não isenta de responsabilidade o titular da conta no jogo online a alegação de que uma terceira pessoa, a partir do empréstimo, praticou ato que viole direito de terceiro, cabendo neste caso o direito de regresso contra a pessoa que perpetrou o ato, mediante comprovação da conduta violadora de direito.

A conduta dos crackers deve ser diferenciada daquela dos hackers, que, segundo Vacim e Gonçalves,

[...] em termos distintos, o hacker é aquele que é atizado exclusivamente pelo desafio intelectual de romper as defesas de um sistema operacional - e aí encerrar sua batalha mental, sem, contudo, deliberada intenção delitativa. Já o cracker pode ser diferenciado no sentido de que é ele quem inicia sua batalha quando do rompimento das defesas do sistema operacional sob ataque, tendo em vista a obtenção de benefícios para si ou para outrem, sempre em detrimento de terceiros, em nítida finalidade delitativa (VACIM; GONÇALVES, 2011 p. 37).

Diferente do empréstimo de conta, a conduta dos crackers encontra-se na violação de segurança de um sistema e, a partir disso, na realização de atos que visam obter benefícios próprios ou de terceiros em detrimento ao usuário que teve sua conta invadida. Portanto, não existe ligação direta entre o usuário e o cracker. Nesta espécie, comprovada a não vinculação entre o usuário e o cracker, não há que se falar em responsabilidade do usuário e, até mesmo, da distribuidora do jogo quanto às informações prestadas e às violações praticadas a terceiros.

c) Dos próprios jogadores – No que tange à conduta do usuário/jogador, é mais fácil reconhecer sua obrigação de reparar pelo dano causado, pois, assim como ocorre no mundo real, no mundo virtual a pessoa é responsável por suas condutas e, conseqüentemente, responde pelos prejuízos causados a outrem. Neste sentido dispõem os artigos 186<sup>14</sup> e 187<sup>15</sup>, complementados pelo artigo 927<sup>16</sup>, todos do Código Civil brasileiro. Portanto, conforme já demonstrando no decorrer deste estudo, o jogador é responsável pelos atos praticados no mundo virtual, respondendo civilmente no mundo real. Há que se destacar que o conhecimento de atos próprios dos jogos é necessário, uma vez que existem, por exemplo,

---

<sup>13</sup> Mais informações sobre o termo de uso, ver <https://br.leagueoflegends.com/pt/legal/termsfuse>

<sup>14</sup> Art. 186. Aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e causar dano a outrem, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito.

<sup>15</sup> Art. 187. Também comete ato ilícito o titular de um direito que, ao exercê-lo, excede manifestamente os limites impostos pelo seu fim econômico ou social, pela boa-fé ou pelos bons costumes.

<sup>16</sup> Art. 927. Aquele que, por ato ilícito ([arts. 186 e 187](#)), causar dano a outrem, fica obrigado a repará-lo.

jogos voltados para duelos ou combates que geram a morte do personagem, não gerando neste contexto uma responsabilização. A proteção jurídica está na conduta para além do previsto como meta do jogo; ou seja, extrapolar o exercício do direito e adentrar no ato ilícito.

Assim, praticando ato que viole qualquer direito durante a prática dos jogos online, ficará o usuário responsável por sua conduta. Percebe-se neste caso que a empresa produtora/distribuidora em nada está ligada à conduta de seu usuário, situação em que não possui legitimidade para responder pelos atos praticados em seus jogos.

Os danos causados pelo próprio jogador podem ser de ordem tanto material quanto moral e estarão sujeitos a reparação. Para sua identificação, torna-se necessário o auxílio da empresa responsável pelo jogo, que detém em seu banco de dados as informações prestadas no momento do cadastro de cada usuário. Lembre-se de que muitos usuários podem utilizar-se de informações falsas ou da ausência destas no momento do cadastro nas plataformas de jogos, o que exigiria uma pesquisa mais aprofundada quanto à origem do ato praticado. Para tanto, necessária se faz a realização de uma pesquisa pelo Endereço de Protocolo de Internet (IP)<sup>17</sup>, que fornecerá dados da máquina utilizada no momento da realização da conduta lesiva, uma vez que é de competência da empresa responsável pelo jogo armazenar o registro de conexão.

Em todas as condutas expostas neste tópico, o que se percebe é a existência de proteção na relação jurídica, entretanto com grande dificuldade de prova, porque nos jogos online não existe um arquivo de mensagens trocadas, o que ocorre, por exemplo, nos fóruns de cada jogo. Assim, apesar de existir proteção, o direito ainda encontra-se em constante violação e sem reparação por ausência de provas.

O que se apurou neste estudo é que a busca pela proteção do direito da personalidade existe, entretanto torna-se ineficaz, visto que não há forma de comprovar tal violação, posto

---

<sup>17</sup> Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

(...)

III - endereço de protocolo de internet (endereço IP): o código atribuído a um terminal de uma rede para permitir sua identificação, definido segundo parâmetros internacionais;

IV - administrador de sistema autônomo: a pessoa física ou jurídica que administra blocos de endereço IP específicos e o respectivo sistema autônomo de roteamento, devidamente cadastrada no ente nacional responsável pelo registro e distribuição de endereços IP geograficamente referentes ao País;

V - conexão à internet: a habilitação de um terminal para envio e recebimento de pacotes de dados pela internet, mediante a atribuição ou autenticação de um endereço IP;

VI - registro de conexão: o conjunto de informações referentes à data e hora de início e término de uma conexão à internet, sua duração e o endereço IP utilizado pelo terminal para o envio e recebimento de pacotes de dados;

VII - aplicações de internet: o conjunto de funcionalidades que podem ser acessadas por meio de um terminal conectado à internet; e

VIII - registros de acesso a aplicações de internet: o conjunto de informações referentes à data e hora de uso de uma determinada aplicação de internet a partir de um determinado endereço IP.

que as trocas de informações online e nos jogos não apresentam um banco de dados capaz de realizar buscas de comprovação dessa conduta delitiva. Alguns jogos podem apresentar estes dados, entretanto são de difícil aquisição e, para além das mensagens digitadas, ainda têm as conversas por programa de voz, que não geram gravação e, conseqüentemente, não possuem provas quanto a sua realização.

## **6. CONCLUSÃO**

O mercado de jogos online é uma realidade da nossa atualidade. Uma de suas modalidades é reconhecida como “E-Sports”, que movimenta milhões, contando com a participação de vários usuários/jogadores no mundo todo. Com essa concentração de negócios jurídicos realizados no mundo virtual o Direito não pode deixar de enfrentar tal demanda.

Neste contexto, antes de transportar para a linguagem jurídica e de considerar a proteção devida, torna-se necessário conhecer a linguagem, o estilo e as situações necessárias que envolvem os jogos online, para, posteriormente, adequar a proteção jurídica. Assim, não seria diferente quanto à proteção aos direitos da personalidade, visto que no mundo real essa proteção já existe.

Conhecer o contexto dos jogos e suas peculiaridades torna-se fundamental, também por estabelecer o local de realização dessas atividades do mundo virtual. O “Marco Civil da internet” foi extremamente relevante para a resolução das demandas no mundo virtual. Contudo, ainda existem situações que não se encontram resolvidas por esta lei, necessitando de um contínuo trabalho da doutrina e da jurisprudência para solucionar os conflitos.

No que tange aos jogos online, a dificuldade ainda se encontra na comprovação da violação dos direitos realizados neste mundo criado para conectar jogadores de todo o mundo. A legislação brasileira visa proteger os usuários quanto às práticas ilícitas. Entretanto, ainda encontra dificuldade para sua comprovação.

Determinar o tipo de responsabilidade civil de cada um dos envolvidos é de suma importância, retirando dos usuários a sensação de impunidade garantida por um anonimato. O que se percebe no contexto dos jogos prende-se à dificuldade de produzir provas quanto aos danos causados, principalmente no que tange à troca de mensagens digitadas e faladas durante os jogos. Isso porque as trocas de mensagens, na maioria das vezes, não possui um banco de dados suficientes para armazenar todos os arquivos trocados.

A falta de armazenamento dos dados é uma situação que deve ser enfrentada pelas empresas fornecedoras e pelas produtoras dos jogos e serviços de troca de mensagem, para

uma posterior comprovação do direito da personalidade, já que as regras pertinentes a este tema, tratadas no “Marco Civil da Internet”, mencionam apenas os provedores de aplicação, que possibilitam a divulgação de mensagens em seus sites, seja sob prévia revisão ou não. Assim, quanto aos jogos online não foram encontradas regras específicas quanto ao tema.

Deve-se evidenciar que o direito vem buscando mecanismos capazes de auxiliar a comprovação dos danos praticados no mundo virtual a partir da utilização das atas notariais, previstas no Código de Processo Civil, como meio de prova. Por meio delas, muitos dos atos podem ser comprovados. Entretanto, ainda fica a dificuldade das mensagens trocadas por programas de áudio e, além disso, os jogos de MMORPG, MOBA e FPS, todos online, não possuem formas de interromper a troca de informações para levar a um Cartório de Notas, impossibilitando sua realização.

Contudo, a falta de mecanismos práticos e fáceis não retira a proteção jurídica necessária no caso de violação aos direitos da personalidade, requerendo maior esforço para sua proteção. Neste sentido, conhecer os jogos online e suas peculiaridades torna-se essencial para promover a proteção dos direitos violados no mundo virtual.

## REFERÊNCIAS

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos:** do videogame para o newsgame. In: 5º SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE CIBERJORNALISMO, 2014, Campo Grande. Anais eletrônicos... Campo Grande, [s.n.], 2014. p. 1-16. Disponível em: <<http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor5/files/2014/07/eduardo.pdf>>. Acessado em 19/01/2019.

BEZERRA, Carlos Eduardo Benevides; CECIN, Fábio Reis; GEYER, Cláudio Fernando Resin. **Modelos de suporte distribuído para jogos online maciçamente multijogador.** Revista Diálogo, Canoas, V. 14, 2009, p. 123-146. Disponível em: <[https://biblioteca.unilasalle.edu.br/docs\\_online/artigos/dialogo/2009\\_n14/cebbezerra.pdf](https://biblioteca.unilasalle.edu.br/docs_online/artigos/dialogo/2009_n14/cebbezerra.pdf)>. Acessado em 17/12/2018.

BITTAR, Carlos Alberto. **Os DIREITOS DA PERSONALIDADE.** 7ª ed. atualizado por Eduardo Carlos Bianca Bittar. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

BORGES, Roxana Cardoso Brasileiro. **DIREITOS DA PERSONALIDADE E AUTONOMIA.** 2ª ed. ver. São Paulo: Saraiva, 2007.

BRASIL. Lei nº 12.965 de 23 de Abril de 2014: **Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil.** Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/ato2011-2014/2014/lei/112965.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2011-2014/2014/lei/112965.htm)> Acessado em 17/12/2018.

CAVALIERI FILHO; Sérgio. **PROGRAMA DE RESPONSABILIDADE CIVIL**. 12ª Ed. São Paulo: Atlas, 2015.

GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO. **Rodolfo. Manual de Direito Civil**; volume único. São Paulo: Saraiva, 2017.

GRECO, Marco Aurélio. **INTERNET E DIREITO**. São Paulo: Dialética, 2001.

KOSCIANSKI, André; SOARES, Michel dos Santos. **Qualidade de Software**. Aprenda as metodologias e técnicas mais modernas para o desenvolvimento de software. 2ª ed. Novatec. Disponível em:  
<<https://www.martinsfontespaulista.com.br/anexos/produtos/capitulos/241804.pdf>> Acessado em 17/12/2018.

LAGO JÚNIOR, Antônio. **RESPONSABILIDADE CIVIL POR ATOS ILÍCITOS NA INTERNET**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2001.

LEONARDI, Marcel. **RESPONSABILIDADE CIVIL DOS PROVEDORES DE SERVIÇOS DE INTERNET**. São Paulo: Juarez de Oliveira, 2005.

MAZUREK, Mike; POLIVANOV, Beatriz. **Consumo de Bens Virtuais em Jogos Online – Status, Diferenciação e Sociabilidade em League of Legends**. In: 7º SIMPÓSIO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CIBERCULTURA. 2013. Curitiba. Disponível em:  
<<http://docplayer.com.br/7210438-Consumo-de-bens-virtuais-em-jogos-online-status-diferenciacao-e-sociabilidade-em-league-of-legends-1-mike-mazurek-2-beatriz-polivanov-3.html>>. Acessado em 15/01/2019.

OMMATI, José Emílio Medauar. **Liberdade de Expressão e Discurso do Ódio na Constituição de 1998**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2019.

PINHEIRO, Patricia Peck (Coord.). **DIREITO DIGITAL APLICADO**. 2ª edição. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais LTDA, 2016.

POMPÉO, Wagner Augusto Hundertmarck; FRANCESCHI, Ansré Leandro de. **RESPONSABILIDADE CIVIL EM CASOS DE COMPARTILHAMENTO DE MENSAGENS E IMAGENS VIA WHATSAPP**: Direito de personalidade na era da internet. Disponível em  
<http://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/snpp/article/view/14258/2700> Acessado em 12/02/2018.

ROTHENBURG, Walter Claudius; STROPPIA, Tatiana. **LIBERDADE DE EXPRESSÃO E DISCURSO DO ÓDIO**: o conflito discursivo nas redes sociais. Disponível em  
<[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2015-2018/2015/Lei/L13105.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13105.htm)>. Acessado em 17/12/2018.

SCHREIBER, Anderson. **Os Direitos da Personalidade e o Código Civil de 2002**. Disponível em

<[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31361193/Anderson\\_Schreiber\\_-\\_Artigo\\_sobre\\_Direitos\\_da\\_Personalidade.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1550003404&Signature=QlboYAMY%2FFpzbfgBX%2BzuPW6L%2F7A%3D&response-content-](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31361193/Anderson_Schreiber_-_Artigo_sobre_Direitos_da_Personalidade.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1550003404&Signature=QlboYAMY%2FFpzbfgBX%2BzuPW6L%2F7A%3D&response-content-)

[disposition=inline%3B%20filename%3DOs\\_Direitos\\_da\\_Personalidade\\_e\\_o\\_Codigo.pdf](#)>.  
Acessado em 12/02/2018.

SILVA, Rosane Leal da; NICHEL, Alessandra; MARTINS, Anna Clara Lehmann; BORCHARDT, Carlise Kolbe. **DISCURSO DE ÓDIO EM REDES SOCIAIS: Jurisprudência brasileira.** Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/rdgv/v7n2/a04v7n2>.  
[Acessado em 17/12/2018](#)>. Acessado em 17/12/2018.

TEIXEIRA, Tarcisio. **Curso de direito e processo eletrônico:** doutrina, jurisprudência e prática. São Paulo: Saraiva, 2018.

VANCIM, Adriano Roberto; GONÇALVES, José Eduardo Junqueira. **Os cybercrimes e o cyberbullying** – apontamentos jurídicos ao direito da intimidade e da privacidade. In: Revista Jurisprudência Mineira a. 62, n° 199, p. 21-55, out./dez. 2011. Disponível em: <<https://bd.tjmg.jus.br/jspui/bitstream/tjmg/395/1/D4v1992011.pdf> >. Acessado em 15/01/2019.