

doi.org/10.33362/juridico.v15i1.10.33362/juridico.v15i1.4113

Danos digitais e direitos da personalidade: da marginalização virtual à tutela jurisdicional

Digital harms and personality rights: from virtual marginalization to judicial protection

Lucas Rafael de Almeida Carvalho¹

Pedro Gabriel dos Passos Cardoso²

Bruno Makowiecky Salles³

Recebido em: 08/06/2026

Aceito em: 27/09/2026

RESUMO: A massificação da internet transformou a construção da identidade e dos vínculos sociais. Inicialmente, a jurisprudência brasileira tratava conflitos virtuais como meros dissabores de interações recreativas, afastando a tutela jurídica. Contudo, a consolidação da sociedade em rede evidenciou que condutas digitais causam lesões concretas aos direitos da personalidade, como honra, privacidade e reputação. Diante disso, busca-se analisar em que medida a distinção entre realidade física e ambiente virtual, usada para afastar a tutela de danos digitais, permanece sustentável diante da evolução normativa e jurisprudencial brasileira na proteção dos direitos da personalidade no ciberespaço. Para isso, utilizou-se uma pesquisa de abordagem mista (quali-quantitativa), orientada pelo método indutivo, cujos procedimentos incluíram pesquisa bibliográfica, documental (estudo de caso de decisão paradigmática) e um levantamento empírico-jurisprudencial sistemático no Tribunal de Justiça de Santa Catarina (TJSC). Esse levantamento abrangeu o período de 2009 a 2026, utilizando palavras-chave e critérios rigorosos de exclusão e inclusão para a tabulação estatística e análise de conteúdo das decisões. Verificou-se que a visão judicial inicial refletia um paradigma pré-digital, que considerava o ciberespaço uma periferia social. A evolução tecnológica demonstrou que o ambiente virtual é uma extensão da vida social, consolidando o conceito de "eu virtual" e o reconhecimento de danos digitais relevantes. Conclui-se, assim, que a distinção rígida entre o físico e o virtual não é juridicamente sustentável, sendo indispensável a atuação jurisdicional para proteger os direitos da personalidade na internet.

Palavras-chave: Danos digitais. Direitos da personalidade. Jurisprudência. Ciberespaço.

¹ Advogado. Servidor Público do Município de Itajaí/SC. Doutorando em Ciência Jurídica pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-8571-3290>. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/5356125184340306>. E-mail: lucas.carvalho@edu.univali.br. Itajaí, Santa Catarina, Brasil.

² Advogado. Professor Universitário. Doutorando em Ciência Jurídica pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5974-2207>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9974748606345871>. E-mail: pedro.passos@edu.univali.br. Itajaí, Santa Catarina, Brasil.

³ Pós-Doutor em Ciência Jurídica pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI), com estágio pós-doutoral na Università degli Studi di Perugia (UNIPG), Itália. Dottore di Ricerca in Scienze Giuridiche pela Università degli Studi di Perugia (UNIPG), Itália. Doutor em Ciência Jurídica pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ciência Jurídica da Universidade do Vale do Itajaí (PPCJ/UNIVALI). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1651-5020>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7479543022697803>.

ABSTRACT: The massification of the internet has transformed the construction of identity and social bonds. Initially, Brazilian jurisprudence treated virtual conflicts as mere nuisances arising from recreational interactions, dismissing legal protection. However, the consolidation of the network society made it clear that digital conduct causes concrete harm to personality rights, such as honor, privacy, and reputation. In light of this, the study analyzes to what extent the distinction between physical reality and the virtual environment, used to dismiss legal protection for digital damages, remains sustainable given the normative and jurisprudential evolution in Brazil regarding the protection of personality rights in cyberspace. To achieve this, a mixed-method approach (quali-quantitative) was used, guided by the inductive method, which included bibliographic and documentary research (a case study of a paradigmatic decision) and a systematic empirical-jurisprudential survey within the Court of Justice of Santa Catarina (TJSC). This survey covered the period from 2009 to 2026, utilizing keywords and strict inclusion and exclusion criteria for statistical tabulation and content analysis of the judicial decisions. The findings revealed that the initial judicial understanding reflected a pre-digital paradigm, which perceived cyberspace as a socially peripheral environment. Technological evolution demonstrated that the virtual environment is an extension of social life, consolidating the concept of the "virtual self" and the recognition of legally relevant digital damages. Consequently, it is concluded that the rigid distinction between physical and virtual reality is not legally sustainable, making judicial intervention indispensable to protect personality rights on the internet.

Keywords: Digital damages. Personality rights. Jurisprudence. Cyberspace.

INTRODUÇÃO

A crescente digitalização das relações sociais transformou profundamente as formas de interação humana, deslocando parte significativa da vida cotidiana para ambientes mediados por tecnologias digitais. Redes sociais, plataformas de comunicação online, jogos virtuais e diversos serviços digitais passaram a integrar de maneira estrutural a experiência social contemporânea, convertendo o ciberespaço em espaço central de construção de identidades, reputações e vínculos sociais. Nesse contexto, condutas praticadas em ambientes virtuais passaram a produzir impactos concretos na esfera jurídica dos indivíduos, especialmente no que se refere à proteção dos direitos da personalidade.

Apesar dessa transformação, parte da jurisprudência produzida no início da massificação da internet no Brasil foi marcada por uma compreensão segundo a qual conflitos ocorridos no ambiente virtual constituiriam meros dissabores decorrentes de interações recreativas ou simbólicas, destituídos de relevância jurídica suficiente para justificar a tutela jurisdicional. Tal entendimento refletia uma distinção rígida entre realidade física e ambiente

virtual, concebendo o ciberespaço como espaço paralelo à vida social, incapaz de produzir lesões juridicamente relevantes à honra, à imagem, à privacidade ou à reputação dos indivíduos.

Com o avanço das tecnologias digitais e a consolidação da chamada sociedade em rede, essa concepção passou a ser progressivamente questionada. A intensificação das interações online evidenciou que o ambiente virtual não constitui esfera dissociada da vida social, mas extensão concreta das relações humanas. Ofensas publicadas em redes sociais, divulgação indevida de dados pessoais, criação de perfis falsos, exclusão arbitrária de contas digitais e outras práticas realizadas no ciberespaço demonstraram a capacidade das interações digitais de produzir danos efetivos à dignidade e à esfera existencial dos indivíduos.

Diante desse cenário, o presente artigo tem como objetivo analisar a evolução do tratamento jurídico conferido aos danos digitais no ordenamento brasileiro, especialmente no que se refere à superação da distinção entre realidade física e ambiente virtual como fundamento para afastar a tutela jurisdicional. Busca-se examinar, à luz da evolução normativa e jurisprudencial, de que maneira o reconhecimento do chamado “eu virtual” e a consolidação das relações sociais digitais contribuíram para a ampliação da proteção dos direitos da personalidade no ciberespaço.

Para nortear a investigação, formula-se o seguinte problema de pesquisa: em que medida a distinção entre realidade física e ambiente virtual, utilizada para afastar a tutela jurisdicional de danos digitais, permanece juridicamente sustentável diante da evolução normativa e jurisprudencial brasileira na proteção dos direitos da personalidade no ciberespaço?

Parte-se da hipótese de que essa distinção, embora presente em decisões judiciais proferidas no contexto inicial da massificação da internet, tornou-se progressivamente insustentável diante da consolidação das interações digitais como dimensão central da vida social contemporânea. Sustenta-se, ainda, como hipótese complementar, que a evolução da jurisprudência brasileira passou a reconhecer o ambiente virtual como espaço legítimo de incidência dos direitos da personalidade, contribuindo para a superação da tese de que conflitos digitais constituiriam meros dissabores incapazes de justificar a intervenção jurisdicional.

Para responder ao problema de pesquisa e testar as hipóteses formuladas, o artigo foi estruturado em três seções principais. Na primeira, examina-se a construção teórica do denominado “eu virtual” e a compreensão judicial inicial acerca da irrelevância jurídica dos conflitos digitais, tomando como marco a sentença proferida em 2009 pelo Juizado Especial Cível de Itajaí/SC. Na segunda seção analisa-se a evolução jurisprudencial brasileira no reconhecimento dos danos digitais, evidenciando a progressiva superação da tese do “mero dissabor” aplicada às interações virtuais. Por fim, na terceira seção discute-se o papel da tutela jurisdicional na regulação do ciberespaço, analisando a tensão entre eficiência institucional e proteção dos direitos fundamentais diante da expansão das relações sociais digitais.

A partir dessa estrutura analítica, busca-se demonstrar que a distinção entre realidade física e ambiente virtual, utilizada em decisões judiciais pretéritas para afastar a tutela de danos digitais, não se mantém juridicamente sustentável diante das transformações tecnológicas e sociais que caracterizam a sociedade contemporânea.

A investigação adota abordagem mista qualitativa, baseada na análise teórica e jurisprudencial do fenômeno dos danos digitais. Na fase de investigação foi utilizado o método indutivo, a partir da análise de decisões judiciais paradigmáticas e da evolução normativa relacionada à proteção da personalidade no ambiente digital. Na fase de tratamento dos dados empregou-se abordagem sistemático-interpretativa. Durante as diversas etapas da pesquisa foram mobilizadas as técnicas do referente, da categoria, do conceito operacional e da pesquisa bibliográfica, com apoio em doutrina nacional e estrangeira especializada em sociedade digital, responsabilidade civil e teoria dos direitos fundamentais.

1 A CONSTRUÇÃO DO “EU VIRTUAL” E A LEITURA JUDICIAL

A primeira década dos anos 2000 representou fase inicial de massificação da internet no Brasil, marcada pela expansão de fóruns virtuais, jogos online e plataformas ainda incipientes de interação digital. Embora já se observasse a formação de comunidades virtuais estruturadas, o ambiente digital ainda era frequentemente concebido como espaço de entretenimento ou complementar à vida social presencial.

Nesse contexto, consolidou-se uma leitura jurídica que tratava os conflitos ocorridos no ciberespaço como fenômenos de baixa densidade normativa, muitas vezes destituídos de

relevância para a tutela dos direitos da personalidade, tratados como meros dissabores ou frustrações inerentes à dinâmica das interações online.

Tal percepção encontra expressão paradigmática na sentença proferida em 2009 pelo Juizado Especial Cível de Itajaí/SC⁴, na qual se afastou a tutela jurisdicional de ofensa ocorrida em ambiente virtual sob o fundamento de que se trataria de conflito irrelevante quando comparado a questões “reais”, relacionadas à vida, à liberdade ou ao patrimônio. A decisão refletia, portanto, uma leitura judicial fortemente ancorada na distinção entre realidade física e ambiente virtual, concebendo este último como espaço periférico e essencialmente lúdico, incapaz de produzir lesões juridicamente significativas aos direitos da personalidade.

Essa interpretação, embora compreensível no contexto histórico em que foi formulada, revela-se progressivamente inadequada diante da transformação estrutural das relações sociais produzida pela expansão das tecnologias digitais. A consolidação da sociedade digital transformou as formas de interação social, deslocando parte significativa da vida cotidiana para ambientes mediados por tecnologia, mudando a percepção anterior que passava a ser inadequada para o novo cenário. Como demonstra Manuel Castells (1999, p. 426), a sociedade em rede não representa mero instrumento técnico, mas uma nova estrutura social, na qual fluxos informacionais passam a organizar identidades, poder e relações interpessoais.

Nesse sentido, o indivíduo deixa de se manifestar exclusivamente no espaço físico, passando a construir sua presença social também no ciberespaço, por meio de perfis digitais, comunidades virtuais, interações contínuas e projeções simbólicas de si mesmo, tornando-se central na construção de vínculos sociais, reputações e trajetórias profissionais.

A partir desse processo, a identidade pessoal passou a se projetar de modo contínuo no ambiente digital, fenômeno que pode ser descrito como a constituição do denominado “eu virtual”. Longe de representar uma persona fictícia ou dissociada do indivíduo, tal projeção corresponde à extensão funcional da personalidade no ciberespaço, por meio da qual se estabelecem relações sociais, se constroem reputações e se acumulam capitais simbólicos e econômicos.

⁴ Sentença proferida nos autos nº 033.08.013470-2 do Juizado Especial Cível de Itajaí/SC. Consulta disponível em: SANTA CATARINA. Tribunal de Justiça. Sentença nº 033.08.013470-2. Autor: Rafael Mayer da Silva. Requerido: Leonardo Feldmann e outros. Itajaí, SC, 12 de março de 2009.

A identidade contemporânea apresenta-se cada vez mais fluida, relacional e mediada por tecnologias digitais. Nesse sentido, Zygmunt Bauman (2001, p. 121-125) observa que, na denominada modernidade líquida, as estruturas sociais tornam-se menos estáveis e os vínculos passam a se constituir em contextos marcados pela volatilidade e pela constante reconfiguração das relações sociais. Nesse ambiente, reputações, pertencimentos e formas de reconhecimento deixam de estar ancorados em instituições duradouras e passam a ser continuamente negociados em espaços dinâmicos e desmaterializados, como as redes digitais, nas quais a identidade é construída e reconstruída de forma permanente.

Byung-Chul Han (2018, p. 127) aprofunda essa perspectiva ao analisar os efeitos da cultura digital sobre a formação do sujeito contemporâneo. Para o autor, a lógica da transparência e da autoexposição característica das plataformas digitais transforma o indivíduo em produtor constante de si mesmo, submetido à necessidade contínua de visibilidade e reconhecimento. Nesse contexto, a exposição pública deixa de ser apenas uma forma de comunicação e converte-se em um mecanismo de acumulação simbólica, social e até econômica, no qual curtidas, compartilhamentos e métricas de engajamento passam a operar como indicadores de valor e reconhecimento social. Dessa forma, a construção da identidade digital passa a integrar um sistema mais amplo de produção de capital simbólico mediado por tecnologias de comunicação e por algoritmos que estruturam a circulação da informação.

Essa transformação impôs desafios relevantes à dogmática jurídica tradicional. Os direitos da personalidade, historicamente vinculados a interações presenciais, passaram a manifestar-se intensamente no ambiente digital. A reputação online, o controle de dados pessoais, a imagem projetada em redes sociais e plataformas virtuais tornaram-se elementos centrais da dignidade da pessoa humana.

A doutrina jurídica contemporânea reconhece que dados pessoais, os quais abrangem os perfis digitais e registros informacionais constituem dimensões existenciais da personalidade, integrando a esfera de proteção da dignidade humana.

Danilo Doneda (2020, p. 390-394) sustenta que os dados pessoais não devem ser tratados apenas como ativos econômicos, pois constituem representação direta do indivíduo e extensão de sua personalidade, o que justifica sua proteção jurídica específica na sociedade informacional. Nesse contexto, a autodeterminação informativa assume papel central na

proteção do indivíduo frente às novas formas de exposição e controle produzidas pelas tecnologias digitais.⁵

A sentença catarinense de 2009, entretanto, foi proferida em momento anterior à consolidação desse arcabouço teórico e normativo. Inserida em cenário de incipiente regulação do ambiente digital, a decisão reproduziu paradigma judicial pré-digital, no qual o ciberespaço era compreendido como espaço de interação simbólica desprovida de consequências jurídicas relevantes. Ao desconsiderar a projeção da personalidade no ambiente virtual, a decisão acabou por invisibilizar os efeitos concretos que determinadas condutas digitais podem produzir sobre a reputação e a dignidade dos indivíduos.

Sob perspectiva hermenêutica, esse fenômeno pode ser interpretado como aplicação automática de categorias jurídicas tradicionais a realidades sociais radicalmente transformadas. Lenio Streck (2014, p. 15-16) aponta que a persistência de interpretações ancoradas em paradigmas normativos clássicos revela uma crise hermenêutica do direito, marcada pela dificuldade de reconhecer mudanças estruturais no contexto social e de reinterpretar adequadamente os institutos jurídicos diante de novas formas de interação e produção de sentido.

De modo convergente, Alexandre Morais da Rosa (2019, p. 259) observa que a incorporação de tecnologias desafia as estruturas tradicionais do sistema jurídico, especialmente no âmbito processual, evidenciando a necessidade de adaptação institucional para lidar com dinâmicas informacionais e comunicacionais próprias do ambiente digital.

A sentença proferida pelo juizado especial cível de Itajaí em 2009 permite, portanto, compreendê-la como expressão de uma fase de transição do Direito diante da digitalização das relações sociais. À medida que o ciberespaço se consolidou como ambiente central de socialização, tornou-se evidente que a distinção rígida entre realidade física e ambiente virtual não corresponde mais à estrutura efetiva da vida social contemporânea.

O reconhecimento do “eu virtual” como dimensão da personalidade evidencia que os efeitos jurídicos das interações digitais devem ser avaliados não a partir do meio tecnológico

⁵ O conceito geral da autodeterminação informativa é desenvolvido por Bruno Ricardo Bioni na obra: BIONI, Bruno Ricardo. **Proteção de dados pessoais: a função e os limites do consentimento**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2020.

utilizado, mas das consequências concretas produzidas sobre a dignidade e os direitos fundamentais dos indivíduos.

Nesse sentido, a sentença analisada assume valor histórico e pedagógico, ilustrando o estágio inicial de compreensão judicial acerca dos conflitos digitais. A evolução normativa e jurisprudencial verificada nas décadas subsequentes demonstra, contudo, a progressiva superação desse paradigma analógico, abrindo espaço para uma interpretação jurídica capaz de reconhecer a centralidade do ambiente digital na tutela contemporânea dos direitos da personalidade.

2 TUTELA JURISDICIONAL E REGULAÇÃO DO CIBERESPAÇO: ENTRE EFICIÊNCIA INSTITUCIONAL E PROTEÇÃO DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS

A decisão em análise evidencia que parte relevante da fundamentação utilizada para afastar a tutela jurisdicional de conflitos ocorridos em ambiente virtual estava associada à preocupação com os custos do sistema de justiça e com a suposta banalização do direito de ação. Ao destacar que o processamento de demandas dessa natureza representaria dispêndio significativo de recursos públicos e poderia comprometer a apreciação de questões consideradas socialmente mais relevantes, o magistrado reproduziu argumento frequentemente associado à racionalização institucional da atividade jurisdicional.

Esse tipo de raciocínio encontra respaldo em determinadas vertentes da análise econômica do direito, segundo as quais a atuação do sistema judicial deve considerar a escassez de recursos e a necessidade de alocação eficiente da atividade jurisdicional. Nesse sentido, Posner (1986, p. 545-548) sustenta-se que o direito de ação não pode ser exercido de forma ilimitada quando a litigiosidade excessiva compromete o funcionamento adequado das instituições judiciais. Galdino (2005, p. 839), ao tratar dos custos dos direitos, também reconhece que toda prestação jurisdicional demanda recursos escassos, sendo necessário refletir sobre a viabilidade material da efetivação de direitos.

Todavia, a aplicação isolada desse argumento para afastar a tutela de danos ocorridos no ambiente digital revela-se problemática quando confrontada com a função constitucional do Poder Judiciário. Em um Estado Democrático de Direito, a proteção dos direitos impõe ao Estado a adoção de deveres positivos, especialmente no que se refere à implementação de mecanismos eficazes de tutela diante das novas formas de violação (ALEXY, p. 450-451).

Luigi Ferrajoli (2010, p. 65) critica a lógica neoliberal que tende a subordinar a efetividade dos direitos fundamentais às dinâmicas do mercado. Para o autor, levar os direitos a sério implica reconhecê-los como deveres jurídicos vinculantes para o Estado, de modo que limitações orçamentárias ou argumentos de eficiência constituem escolhas de natureza política e não podem justificar a redução do conteúdo normativo dos direitos à mera realidade da escassez.

A expansão das interações sociais no ambiente digital reforça essa necessidade de proteção jurisdicional. Com a consolidação do ciberespaço como espaço central de socialização, conflitos anteriormente restritos a ambientes físicos passam a manifestar-se por meio de plataformas digitais, redes sociais e sistemas de comunicação online. Ofensas à honra, violações à privacidade, manipulação de dados pessoais e exclusões arbitrárias de perfis digitais são exemplos de condutas que podem produzir impactos significativos na esfera existencial dos indivíduos.

A ausência de resposta jurisdicional adequada diante dessas situações pode produzir cenário de fragilização normativa no ambiente digital. A percepção de que determinadas condutas ilícitas não são objeto de controle jurídico efetivo tende a incentivar práticas abusivas, criando uma espécie de anomia digital caracterizada pela ausência de parâmetros claros de responsabilização.

Nesse contexto, a omissão judicial não representa economia institucional, mas potencial ampliação de custos sociais decorrentes da normalização de comportamentos lesivos. Exemplo dessa dinâmica é destacado por Manuel Castells (1999, p. 40), ao apontar que a expansão de uma economia criminosa transnacional, organizada em redes informacionais, constitui um fenômeno que desafia os mecanismos tradicionais de regulação do Estado-nação.

Segundo Lawrence Lessig (2006, p. 121-133), o direito exerce função regulatória no ambiente digital ao estabelecer, por meio de decisões judiciais, padrões de conduta socialmente aceitáveis. Ao reconhecer danos digitais e impor deveres de responsabilização, inclusive às plataformas, o Judiciário não apenas resolve conflitos individuais, mas também induz mudanças nas práticas das empresas e na governança do espaço digital.

De forma transversal, Julia Cohen (2025) demonstra em sua obra que o ciberespaço é regulado por múltiplos mecanismos, incluindo normas jurídicas, padrões sociais, estruturas

tecnológicas e incentivos econômicos. Nesse contexto, a fragilização de um desses elementos, especialmente da regulação jurídica, tende a ampliar o poder regulatório de agentes privados, particularmente das grandes plataformas digitais que operam sistemas próprios de moderação e governança informacional. A ausência de controle jurisdicional efetivo pode, portanto, deslocar o centro de decisão normativa para estruturas privadas pouco transparentes e sem as garantias típicas do devido processo legal.

Sob essa perspectiva, a atuação do Poder Judiciário assume papel fundamental na construção de um ambiente digital juridicamente equilibrado. A proteção dos direitos da personalidade no ciberespaço não representa expansão indevida da responsabilidade civil, mas expressão da adaptação do sistema jurídico às transformações sociais produzidas pela digitalização das relações humanas. Ao enfrentar conflitos digitais, a jurisdição reafirma sua função constitucional de proteção da dignidade da pessoa humana, garantindo que os avanços tecnológicos não resultem na erosão das garantias fundamentais.

Ao mesmo tempo, o reconhecimento da relevância jurídica dos danos digitais não implica admitir indiscriminadamente todas as pretensões indenizatórias formuladas em ambiente virtual. O sistema jurídico deve preservar mecanismos de filtragem capazes de distinguir situações efetivamente lesivas de meros dissabores cotidianos, evitando a banalização da responsabilidade civil.

Dessa forma, a preocupação com a eficiência institucional do Judiciário deve ser compreendida em diálogo com a necessidade de proteção efetiva dos direitos fundamentais no ambiente digital. A tutela jurisdicional dos conflitos ocorridos no ciberespaço não representa desvio da função judicial, mas expressão necessária de sua adaptação às transformações da sociedade contemporânea.

Conclui-se, portanto, que o argumento do custo da justiça, utilizado em decisões judiciais pretéritas para afastar a análise de danos digitais, não se sustenta como fundamento suficiente para negar proteção jurisdicional a conflitos ocorridos no ciberespaço. A consolidação da sociedade digital exige que o Poder Judiciário reconheça a centralidade do ambiente virtual na vida social e assegure a efetividade dos direitos da personalidade também nesse espaço.

3 PARÂMETROS DE SELEÇÃO DA JURISPRUDÊNCIA

Na busca por decisões que se assemelham aquela que constitui o marco teórico da presente pesquisa, foram realizadas buscas por processos cíveis no portal de Jurisprudências do Tribunal de Justiça de Santa Catarina a partir das seguintes categorias: Reativação do acesso/conta; Suspensão do acesso ao jogo/arbitrária; softwares ilegais; violação/infração dos termos de uso do jogo; plataforma de jogo; usuário; ambiente virtual; freefire; Hack; suspensão de conta; avatar; jogos on-line; Priston tale; MMORPG; Personagens; Danos morais; console; bloqueio em jogo; trapaça no jogo; bloqueio de avatar; Valorant e Game.

As buscas foram realizadas visando encontrar decisões em processos cíveis oriundos das câmaras do Tribunal de Justiça e das Turmas Recursais, na tentativa de abarcar as demandas de menor complexidade que tramitam sob o rito do Juizado Especial Cível.

Como não existe um termo universal que esteja presente em todas as decisões que versam sobre jogos on-online é necessário estabelecer a variável de que as jurisprudências localizadas não representem a visão majoritária do Tribunal de Justiça de Santa Catarina sobre o assunto, contudo, todo o esforço foi aplicado na localização do número máximo de jurisprudências possível na tentativa de fazer um mapeamento de decisões do gênero.

Foram excluídos da análise os processos oriundos das câmaras criminais, considerando que a decisão adotada como marco teórico do presente estudo teve origem no âmbito do Juizado Especial Cível. Assim, também foram desconsideradas as decisões que, embora tratassem da temática dos jogos, provinham de câmaras de natureza criminal.

Como o objetivo da pesquisa jurisprudencial é encontrar decisões sobre jogos on-line que se assemelhassem ao VATSIM, foram excluídos do resultado da pesquisa outros tipos de jogos como os de azar como os caça-níqueis ou bingos.

Parte da controvérsia contida na decisão proferida no âmbito do Juizado Especial Cível dizia respeito da relação entre duas ou mais pessoas que resultou em um conflito, por esta razão, a busca jurisprudencial excluiu questões correlatas como assuntos tributários envolvendo o desenvolvimento e distribuição de jogos on-line.

Também foram desconsideradas decisões proferidas em sede de embargos de declaração para fins de prequestionamento e decisões de admissibilidade de recursos especiais.

Logicamente as decisões proferidas antes da decisão eu constitui o marco teórico da presente pesquisa também foram desconsideradas. Como o objetivo principal da presente

pesquisa é investigar se houve algum tipo de progresso na apreciação de questões envolvendo jogos on-line restou estabelecido que o termo inicial da busca seria o ano de 2009 e o final o ano de 2026.

Portanto, é possível estabelecer que a pesquisa foca em decisões proferidas em segundo grau de jurisdição, no âmbito do TJSC, em câmaras cíveis, que versassem sobre jogos on-online e a relação entre a desenvolvedora e o usuário e entre o usuário e a própria comunidade do jogo.

4 RESULTADOS

Como resultado da pesquisa foram localizados 22 (vinte e duas) decisões proferidas no âmbito do TJSC e que se encaixavam dentro dos parâmetros descritos no tópico anterior.

4.1 Órgãos julgadores

As decisões localizadas são provenientes de 7 (sete) órgãos do TJSC, sendo eles: 1ª Turma Recursal; 2ª Câmara de Enfrentamento de Acervos; 3ª Câmara de Direito Civil; 4ª Câmara de Direito Civil; 5ª Câmara de Direito Civil; 6ª Câmara de Direito Civil e 7ª Câmara de Direito Civil.

4.2 Relatoria

As decisões analisadas foram relatadas por 13 desembargadores diferentes, são eles: Alvaro Luiz Pereira de Andrade, Carlos Roberto da Silva, Selso de Oliveira, José Agenor de Aragão, Claudia Lambert de Faria, Saul Stein, Denise Volpato, Mauro Ferrandin, Ricardo Fontes, André Carvalho, Haidée Denise Grin, Augusto Cesar Allet Aguiar, Davidson Jahn Mello.

Alguns desses desembargadores relataram mais de um processo, são eles: Alvaro Luiz Pereira de Andrade, Haidée Denise Grin, Selso de Oliveira, José Agenor de Aragão, Claudia Lambert de Faria e Saul Stein

4.3 Data de julgamento dos recursos

Os processos encontrados foram julgados nas seguintes datas, em ordem crescente:

Quadro 1 – Data de julgamento dos recursos analisados

Número do processo	Data do julgamento
0304862-08.2014.8.24.0033	14/08/2018

Número do processo	Data do julgamento
0012701-13.2011.8.24.0018	27/09/2018
0311159-42.2016.8.24.0039	10/03/2020
5034722-34.2020.8.24.0000	18/12/2020
5028643-39.2020.8.24.0000	26/01/2021
5034722-34.2020.8.24.0000	19/03/2021
5013589-96.2021.8.24.0000	27/05/2021
5009472-62.2021.8.24.0000	11/11/2021
5034722-34.2020.8.24.0000	17/03/2022
5005279-04.2021.8.24.0000	03/05/2022
5013589-96.2021.8.24.0000	05/05/2022
5008330-23.2021.8.24.0000	17/05/2022
5000646-42.2020.8.24.0013	04/05/2023
5002107-47.2022.8.24.0282	29/06/2023
5046155-30.2023.8.24.0000	01/08/2023
0012701-13.2011.8.24.0018	31/08/2023
5046155-30.2023.8.24.0000	28/11/2023
5000583-44.2022.8.24.0046	14/05/2024
5002505-84.2020.8.24.0016	27/06/2024
5000515-43.2021.8.24.0139	27/02/2025
5031566-21.2020.8.24.0038	03/06/2025
5028193-93.2023.8.24.0064	05/12/2025

Fonte: elaborado pelos autores.

Nesse sentido, a análise compreendeu 22 processos julgados no período de 2018 a 2025, o que representa uma média anual de 2,75 decisões de segunda instância dentro do recorte delimitado.

4.4 Gênero dos jogos

Das 22 (vinte e duas) decisões analisadas, 16 (dezesesseis) referiam-se a jogos do tipo *Battle Royale FPS*. Rhee, Song e Kim (2019) explicam que os jogos classificados como FPS (*first-person shooter*) constituem um gênero de videogame caracterizado pelo combate com armas de fogo e outros armamentos, desenvolvido sob a perspectiva de primeira pessoa.

Portanto, a principal característica dos jogos FPS é que normalmente o jogo é jogado como se fosse pelos olhos do personagem, ou seja, não vê o corpo inteiro, além do principal instrumento ser o uso de armas (pistolas, rifles, etc.) para lutar uns contra os outros.

Para os jogos do gênero Battle Royale, adota-se a definição trazida por Rocha (2023):

O gênero "Battle Royale" refere-se a um tipo de jogo multiplayer on-line que coloca um grande número de jogadores uns contra os outros em um ambiente competitivo, onde o objetivo principal é ser o último sobrevivente. O nome "Battle Royale" é

derivado do título de um romance japonês de mesmo nome, escrito por Koushun Takami, que foi posteriormente adaptado para filmes e inspirou a criação de jogos.

No Brasil, os jogos Battle Royale FPS mais populares em 2026 são Apex Legends, Call of Duty: Mobile e PUBG Mobile.

Outras duas categorias de jogos analisados pelo Judiciário Catarinense são os FPS Táticos e os RPG, com dois processos localizados em cada categoria.

Segundo definição de Payne (2009, p. 15) jogos de tiro tático concentram-se no realismo do combate e enfatizam o gerenciamento de recursos, a furtividade e o reconhecimento. O gênero existe desde 1987, com o jogo Airborne Ranger, e é amplamente jogado em computadores pessoais (PC) e consoles.

Portanto, as diferenças entre um FPS tático e um Battle Royale FPS residem no foco da jogabilidade. Enquanto nos jogos de FPS Tático o objetivo principal é a forma de jogar (estratégia, realismo, cautela), nos jogos Battle Royale FPS importa o objetivo do jogo (sobreviver até o final entre muitos jogadores).

Já os jogos de MMORPG são aqueles que derivam dos tradicionais jogos de RPG definidos por Silva, Silveira e Caregnato (2021, p. 9) como

um jogo de interpretação ou representação de papéis em que um grupo de pessoas se reúne para contar histórias. Para isso, é utilizado um sistema de regras contido, normalmente, em um livro para criar personagens e, com elas, vivenciar as histórias narradas por um dos componentes desse grupo.

Embora os jogos que chegaram à análise do judiciário serem os conhecidos MMORPGs, tanto os jogos RPG quanto os MMORPG compartilham a mesma base, a interpretação de personagens em um mundo ficcional. A grande diferença entre essas duas modalidades de jogos RPG está principalmente na forma de execução do jogo, mediação das regras e interação entre jogadores.

Além disso, foram também localizados outros dois processos que, embora não versem propriamente sobre um único jogo ou gênero, está inserido dentro deste contexto. Tratam-se de processos que discutem a responsabilidade sobre a compra de jogos e consoles.

4.5 Objeto do litígio

Dos 22 processos encontrados, 19 deles (86,33%) discutiam a suspensão da conta do usuário por suposto uso de *softwares* ilegais, popularmente conhecidos como *hack*.

Apenas 1 (um) processo identificado no recorte proposto possuía como objeto do recurso exclusivamente o dano moral.

Por fim, 2 (dois) processos tinham como objeto principal do litígio a não entrega de jogos/console.

4.6 Tipo de recurso

A análise de decisões em segunda instância permite ter uma noção de qual momento processual precisou da apreciação do Tribunal de Justiça.

Dos 22 (vinte e dois) resultados localizados, 10 (dez) são decisões proferidas em sede de agravo de instrumento. 09 (nove) em sede de apelação cível, 2 (dois) recursos nominados e 1 (um) embargos de declaração.

5 DISCUSSÃO

Da análise dos elementos objetivos expostos no tópico anterior, é seguro afirmar que dentro do recorte delimitado a maioria das ações judiciais (86,33%) está concentrada em um único tema: a suspensão de contas por suspeita de trapaça (*hacks*).

Esses números indicam que o sistema de detecção de fraudes ou a política de punição é o principal ponto de atrito entre a empresa e os usuários e que há uma resistência significativa dos usuários em aceitar as punições impostas pela plataforma.

Esta situação é agravada pelos termos de uso anuídos pelos jogadores no momento da criação da conta. Jogos como Free Fire, nos seus termos de uso, confere à desenvolvedora a possibilidade de exclusão da conta do usuário sem necessidade de justificativa. Esta situação é evidenciada no julgamento dos processos: 5031566-21.2020.8.24.0038 e 5000515-43.2021.8.24.0139 julgados em 2025 e que adotaram exatamente a mesma fundamentação:

Com efeito, ao ingressar voluntariamente nessa espécie de jogo, o usuário se sujeita às regras definidas pelo desenvolvedor e fornecedor do serviço. E, ainda que escolha por não ler (e pretenda, a partir disso, beneficiar-se da própria torpeza), certo é que os termos de uso são disponibilizados aos jogadores, à semelhança de um contrato, fazem lei entre as partes. (SANTA CATARINA, 2025)

Verifica-se também a percepção do judiciário de que os eventos que acontecem no ambiente virtual não causam reflexos na vida real, conforme se extrai na fundamentação

adotada por ocasião do julgamento do recurso de apelação nos autos nº 0012701-13.2011.8.24.0018 em que ficou consignado o seguinte entendimento:

Não se pode cancelar a tentativa do demandante de que eventos ocorridos no mundo virtual e somente a ele pertinentes causem reflexos na vida real dos usuários. A inserção naquele universo lúdico é feita com as distinções necessárias da realidade, de modo que seus personagens e seus itens não representam quem ele realmente é na vida em geral. Tudo indica, pois, que é o autor quem extrapola o razoável ao pintar cenário de verdadeira tragédia a algo que, ao fim e ao cabo, em nada impacta sua vida real, esta que existe, prescindível dizer, alheia à esfera do jogo on-line.

Levando o argumento ao extremo (*reductio ad absurdum*), em prosperando a tese inicial poderia o autor, então, acionar o Poder Judiciário e buscar danos morais de eventuais outros personagens que o matasse virtualmente naquele mundo, fazendo, como desdobramento, que perdesse pontos de experiência ou equipamentos. (SANTA CATARINA, 2023)

Este entendimento ilustra uma visão dicotômica e, em certa medida, anacrônica entre o 'mundo real' e o 'virtual'. Ao desconsiderar os reflexos extrapatrimoniais do ambiente digital, o Judiciário ignora que a identidade virtual e os investimentos de tempo e capital (em bens digitais) possuem valor jurídico e psicológico real.

Essa postura reforça um cenário de insegurança jurídica para o consumidor, cujas interações e ativos digitais passam a ser tratados como juridicamente irrelevantes, apesar de serem objeto de contratos de prestação de serviços onerosos.

Em relação à responsabilidade da distribuidora dos jogos, o entendimento do Tribunal, dentro do recorte proposto, contraria o disposto no art. 3º do Código de Defesa do Consumidor que dispõe o conceito de fornecedor para a legislação consumerista como sendo:

toda pessoa física ou jurídica, pública ou privada, nacional ou estrangeira, bem como os entes despersonalizados, que desenvolvem atividade de produção, montagem, criação, construção, transformação, importação, exportação, distribuição ou comercialização de produtos ou prestação de serviços. (BRASIL, 1990)

As ações ajuizadas em face da distribuidora do jogo⁶ tiveram que lidar com a tese da ilegitimidade passiva, como aconteceu por ocasião do recurso inominado 5002107-47.2022.8.24.0282 que condenou o Google solidariamente com a desenvolvedora do jogo em relação a danos sofridos pelo usuário em primeira instância, mas a distribuidora conseguiu

⁶ Na maioria das decisões analisadas, a distribuidora do jogo é a empresa Google, por intermédio da plataforma Play Store.

reverter a decisão em segunda instância onde foi reconhecida a sua ilegitimidade passiva (SANTA CATARINA, 2023).

Nesta oportunidade foi sustentado que a distribuidora não detém ingerência sobre o desempenho e comportamento dos usuários no jogo ou a suspensão de seus perfis, atuando simplesmente na qualidade de comerciante (SANTA CATARINA, 2023).

Sob esse prisma, o Tribunal acolheu a tese da ilegitimidade, diferenciando a intermediação comercial da gestão técnica do software. O acórdão ratificou que a responsabilidade por incidentes intrínsecos à dinâmica do jogo deve recair exclusivamente sobre quem detém o controle operacional da plataforma, conforme se observa no seguinte trecho:

porquanto claramente identificável e única com poder de gerência dos perfis dos jogadores, é da corré ACTIVISION BLIZZARDBRASIL PROMOCOES LTDA. a responsabilidade pela manutenção da conta do autor e, consequentemente, pelos danos advindos de sua suspensão indevida (SANTA CATARINA, 2023).

Em suma, o entendimento do Tribunal reforça que a responsabilidade solidária do CDC não é absoluta e exige a verificação da capacidade de controle sobre o dano. Além disso, o Tribunal delimita que a segmentação das competências digitais da seguinte forma: enquanto o Google provê a vitrine e a transação comercial, a gestão da experiência do usuário e a moderação de perfis são funções intrínsecas à desenvolvedora, única parte capaz de sanar ou evitar eventuais danos advindos de suspensões indevidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo propôs-se a investigar a tutela jurisdicional dos danos digitais e a proteção dos direitos da personalidade no ciberespaço. No desenvolvimento da pesquisa, o primeiro eixo teórico demonstrou a construção do "eu virtual" e evidenciou como a digitalização deslocou parte significativa da vida cotidiana para ambientes mediados por tecnologia, tornando o ambiente online uma extensão concreta da identidade humana.

Em seguida, a partir de um mapeamento metodológico no Tribunal de Justiça de Santa Catarina (TJSC), analisaram-se 22 decisões proferidas entre 2018 e 2025, revelando uma alta concentração de litígios (86,33%) envolvendo suspensão de contas por suspeita de uso de softwares ilegais (hacks).

Por fim, a seção de discussão expôs os atritos centrais da jurisprudência, destacando a interpretação que afasta a responsabilidade solidária das distribuidoras de jogos (como o Google) e a persistência de uma visão dicotômica do Judiciário, que frequentemente trata os eventos no ambiente virtual como desprovidos de reflexos no "mundo real".

O problema de pesquisa buscou responder em que medida a distinção entre realidade física e ambiente virtual permanece juridicamente sustentável para afastar a tutela jurisdicional de danos digitais.

A resposta encontrada é categórica: tal distinção tornou-se juridicamente insustentável. A evolução da chamada "sociedade em rede" demonstra que a identidade virtual e o capital investido em bens digitais (como contas e personagens de jogos on-line) possuem valor jurídico e psicológico reais. A recusa na prestação jurisdicional, baseada no argumento de que conflitos em jogos on-line compõem mero "universo lúdico", ignora as premissas contratuais destas plataformas e produz insegurança jurídica e um cenário de anomia digital.

Diante disso, a hipótese principal da pesquisa foi confirmada, uma vez que a argumentação baseada na divisão entre realidade física e virtual demonstrou-se de fato inadequada diante da consolidação das interações digitais como dimensão central da vida social.

Contudo, a hipótese complementar encontrou ressalvas empíricas. Os resultados evidenciaram que a superação ainda não é plena na prática dos tribunais, sobrevivendo ainda hoje entendimentos anacrônicos ancorados em interpretações pré-digitais.

A partir destas constatações, a principal recomendação que se extrai do estudo é a necessidade urgente de superação da falta de padronização das sentenças e acórdãos que versam sobre o assunto pesquisado. Restou evidenciado que o Judiciário ainda oscila entre a segmentação das competências e exclui a legitimidade passiva de distribuidoras contrariando o caráter solidário do Código de Defesa do Consumidor, ora utiliza argumentos levados ao extremo (*reductio ad absurdum*) para esvaziar a gravidade dos litígios e não reconhecer o dano extrapatrimonial.

Recomenda-se, por fim, a adoção de diretrizes jurisprudenciais harmonizadas que compreendam as novas dinâmicas do ciberespaço, garantindo que o direito fundamental de ação e a proteção da personalidade do "eu virtual" sejam efetivados sem a banalização da

responsabilidade civil, trazendo segurança jurídica para consumidores e fornecedores de tecnologia.

REFERÊNCIAS

ALEXY, Robert. **Teoria dos direitos fundamentais**. Tradução de Virgílio Afonso da Silva. 2. ed. São Paulo: Malheiros, 2015.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BIONI, Bruno Ricardo. **Proteção de dados pessoais: a função e os limites do consentimento**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2020.

BRASIL. **Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990**. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 22 nov. 2022.

CASTELLS, Manuel. **Fim de milênio**. Tradução de Roneide Venancio Majer. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A era da informação: economia, sociedade e cultura, v. 3).

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Tradução de Roneide Venancio Majer. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A era da informação: economia, sociedade e cultura, v. 1).

COHEN, Julie E. **Between truth and power: the legal constructions of informational capitalism**. New York: Oxford University Press, 2019. Disponível em: <https://academic.oup.com/book/37371>. Acesso em: 8 ago. 2025.

DONEDA, Danilo. **Da privacidade à proteção de dados pessoais: fundamentos da Lei Geral de Proteção de Dados**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2020.

FERRAJOLI, Luigi. **Derechos y garantías**: la ley del más débil. Tradução de Perfecto Andrés Ibáñez e Andrea Greppi. 7. ed. Madrid: Trotta, 2010.

GALDINO, Flávio. **Introdução à teoria dos custos dos direitos**: direitos não nascem em árvores. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2005.

HAN, Byung-Chul. **No enxame**: perspectivas do digital. Tradução de Lucas Machado. Petrópolis: Vozes, 2018.

LESSIG, Lawrence. **Code**: version 2.0. New York: Basic Books, 2006.

MIGALHAS. Em polêmica sentença, juiz de SC julga improcedente pedido de jogador que se sentiu ofendido em jogo virtual. **Migalhas**, [S. l.], 22 abr. 2009. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/quentes/82966/em-polemica-sentenca--juiz-de-sc-julga-improcedente-pedido-de-jogador-que-se-sentiu-ofendido-em-jogo-virtual>. Acesso em: 20 jul. 2025.

PAYNE, Matthew Thomas. Interpreting game-play through existential ludology. In: **Handbook of research on effective electronic gaming in education**. Hershey: IGI Global, 2009. p. 15. Disponível em: <https://www.igi-global.com/gateway/chapter/20111>. Acesso em: 8 jul. 2025.

POSNER, Richard A. **Economic analysis of law**. 3. ed. [S. l.]: Wolters Kluwer, 1986.

RHEE, Hae; SONG, Doo; KIM, Jeonghoon. Comparative analysis of first person shooter games on game modes and weapons: military-themed, Overwatch, and PlayerUnknown's Battlegrounds. **Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science**, v. 13, p. 116-122, jan. 2019.

ROCHA, Guilherme Sales. **Fortnite**: uma análise das estratégias de marketing que impulsionaram o fenômeno dos jogos eletrônicos. 2023. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Administração) – Universidade Federal de Uberlândia, Ituiutaba, 2023.

ROSA, Alexandre Morais da. A questão digital: o impacto da inteligência artificial no Direito.

Revista de Direito da Faculdade Guanambi, Guanambi, v. 6, n. 2, e259, jul./dez. 2019. DOI: 10.29293/rdfg.v6i02.259. Disponível em:

<http://revistas.faculadeguanambi.edu.br/index.php/Revistadedireito/article/view/259>.

Acesso em: 7 jul. 2025.

SANTA CATARINA. Tribunal de Justiça. Juizado Especial Cível de Itajaí. Sentença nº

033.08.013470-2. Autor: Rafael Mayer da Silva. Requerido: Leonardo Feldmann e outros.

Itajaí, SC, 12 de março de 2009. **Diário de Justiça Eletrônico Nacional**. Itajaí.

SANTA CATARINA. Tribunal de Justiça. Apelação nº 0012701-13.2011.8.24.0018. Relator:

Carlos Roberto da Silva. Florianópolis, SC, 31 de agosto de 2023. **Diário de Justiça Eletrônico Nacional**, Florianópolis.

SANTA CATARINA. Tribunal de Justiça. Processo nº 5002107-47.2022.8.24.0282. Relator:

Carlos Roberto da Silva. Florianópolis, SC, 29 de junho de 2023. **Diário de Justiça Eletrônico Nacional**, Florianópolis, 29 jun. 2023.

SANTA CATARINA. Tribunal de Justiça. Apelação nº 5000515-43.2021.8.24.0139. Relator:

Selso de Oliveira. Florianópolis, SC, 27 de fevereiro de 2025. **Diário de Justiça Eletrônico Nacional**. Florianópolis.

SANTA CATARINA. Tribunal de Justiça. Apelação nº 5031566-21.2020.8.24.0038. Relator:

Mauro Ferrandin. Florianópolis, SC, 3 de junho de 2025. **Diário de Justiça Eletrônico Nacional**. Florianópolis.

SILVA, Gabriela Prates da; SILVEIRA, Lúcia da; CAREGNATO, Sônia Elisa. O Role Playing Game (RPG) na Ciência da Informação. **Folha de Rosto**, p. 9-29, 2021.

STRECK, Lenio Luiz. **Hermenêutica jurídica e(m) crise**: uma exploração hermenêutica da construção do direito. 11. ed. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2014.