

VOZES DIVERSAS

DIFERENTES SABERES



SALÃO DE
INICIAÇÃO CIENTÍFICA
XXX SIC

15 A 19
OUTUBRO
CAMPUS DO VALE



OS DIREITOS DA PERSONALIDADE E OS JOGOS VIRTUAIS ONLINE: UMA AMPLIAÇÃO DA PERSONALIDADE DO SER HUMANO NA ERA DIGITAL

PESQUISADOR: YAN VIEGAS SILVA (FACULDADE DE DIREITO, UFRGS)

ORIENTAÇÃO: PROF. DR. FABIANO MENKE

1. Introdução

1.1. Jogos online virtuais: Objeto da pesquisa, os MMOs - Massively Multiplayer Online consistem em jogos digitais capazes de suportar alto número de jogadores simultâneos por meio da internet, permitindo que eles cooperem ou disputem entre si em larga escala e em âmbito global, com a utilização de “avatars”, dentro de um mesmo cenário, sob as mesmas condições. Não possuem um único objetivo final, sendo um jogo de tempo indeterminado e que está sempre em transformação.

1.2. Direitos da personalidade: Os direitos da personalidade são direitos subjetivos especiais, fundados na dignidade da pessoa humana, que visam garantir o gozo e o respeito ao seu próprio ser, em todas as suas manifestações espirituais ou físicas. Adota-se a teoria do regime de números abertos, isto é, o rol de direitos elencados do art. 11 ao 21 do Código Civil não é exaustivo, cabendo à doutrina e jurisprudência estimular o debate acerca de “novas esferas essenciais de realização da pessoa humana”.

1.3. O problema: O atual despreparo e falta de intimidade de alguns órgãos do Poder Judiciário com o universo virtual, que, portanto, falham em conciliar e aplicar os ensinamentos da doutrina “clássica” a respeito dos direitos da personalidade aos novos desafios cibernéticos.

2. Objetivo da pesquisa

2.1 Problema da pesquisa:

É possível a tutela dos direitos de personalidade nos jogos digitais online? Se sim, quais seriam os direitos afetados?

2.2. Hipótese geral:

A estas perguntas, elabora-se a hipótese de que sim, é possível, contudo, apenas na esfera moral, como a honra, nome e privacidade, não sendo cabível no que diz respeito à integridade física, dentre outros.

3. Metodologia

O método de abordagem **hipotético-dedutivo**, partindo-se pesquisas teóricas, com análise da doutrina e jurisprudência nacional e internacional dos últimos anos, para obter, ao final, uma conclusão geral.

4. Resultados parciais

4.1. Direitos tuteláveis no âmbito dos jogos virtuais:

Direitos da personalidade	Hipóteses de incidência
Direito à privacidade	i) Invasão da conta do jogador; ii) Vazamento de mensagens pessoais e/ou dados pessoais;
Direito ao nome	i) Utilização indevida e/ou não autorizada do “nickname”;
Direito à honra	i) Bloqueio de conta temporária ou definitiva; ii) Imputação de fatos que afetem a reputação do jogador;
Direito à identidade pessoal	i) Imputação de fatos não condizentes com a “verdade” da pessoa;

4.2. O dano moral e prescindibilidade da “dor”: A doutrina brasileira contemporânea inclina-se a superar a definição de dano moral como dor, sofrimento e vergonha, visto que se tratam de sensações subjetivas e de difícil comprovação pelo indivíduo. **Assim, o dano moral deve ser definido como lesão a atributo da personalidade, e não sobre as consequências emocionais, subjetivas e eventuais da lesão.**

5. Bibliografia Básica:

- FLEURY, Afonso; NAKANO, Davi; CORDEIRO, José H. D., *Mapeamento da Indústria Brasileira de Jogos Digitais*, Pesquisa do GEDIGames, NPGT, Escola Politécnica, USP, para o BNDES, 2014.
- Schreiber, Anderson. *Direitos da personalidade*. 3ª ed. São Paulo: Atlas. 2014.
- Schreiber, Anderson. *Novos paradigmas da responsabilidade civil: da erosão dos filtros da reparação à diluição dos danos*. 6ª ed. São Paulo: Atlas. 2015.
- Beltrão, Silvio Romero. *Direitos da personalidade*. 2ª ed. São Paulo: Atlas. 2014