

A TUTELA JURÍDICA DAS CONTAS-PERFIS: DANO MORAL E RESPONSABILIDADE CIVIL NOS JOGOS ELETRÔNICOS EM REDE

THE LEGAL PROTECTION OF PROFILE ACCOUNTS: MORAL DAMAGE AND CIVIL LIABILITY IN ONLINE ELECTRONIC GAMES

Leonardo Machado Acosta *

Resumo: O presente estudo analisa a exclusão indevida de perfis de jogadores em plataformas de jogos eletrônicos em rede e os impactos dessa prática sobre os direitos da personalidade dos usuários. A pesquisa parte da compreensão de que o perfil digital do jogador não se limita a um simples cadastro, mas representa uma verdadeira extensão dos direitos da personalidade do indivíduo no ciberespaço. Adota-se o método de abordagem dedutivo e o método de procedimento bibliográfico, com base na análise doutrinária, legislativa e jurisprudencial sobre a proteção dos direitos fundamentais no ambiente digital e sobre o regime jurídico aplicável às relações de consumo nesse setor. O estudo estrutura-se em três eixos principais: (i) a caracterização dos jogos eletrônicos como espaços de interação social e formação de identidade digital; (ii) a exclusão de perfis e sua relação com os direitos da personalidade; e (iii) a responsabilidade civil das plataformas de jogos diante da prática abusiva de exclusão de perfis. Ao final, conclui-se que a exclusão arbitrária de perfis de jogadores sem a devida fundamentação e sem respeito ao contraditório e à ampla defesa representa uma violação dos direitos da personalidade e pode ensejar responsabilidade civil das plataformas, com a devida reparação pelo dano moral ocasionado ao usuário.

Abstract: This study analyzes the improper deletion of player profiles on online gaming platforms and the impacts of this practice on users' personality rights. The research is based on the understanding that a player's digital profile is not merely a simple registration but rather a true extension of an individual's personality rights in cyberspace. The study adopts a deductive approach and employs a bibliographical method, based on doctrinal, legislative, and jurisprudential analysis concerning the protection of fundamental rights in the digital environment and the legal framework applicable to consumer relations in this sector. The research is structured around three main axes: (i) the characterization of electronic games as spaces for social interaction and digital identity formation; (ii) the deletion of profiles and its relation to personality rights; and (iii) the civil liability of gaming platforms in cases of abusive profile deletion. In conclusion, the arbitrary deletion of player profiles without proper justification and without respect for adversarial proceedings and full defense constitutes a violation of personality rights and may give rise to the civil liability of gaming platforms, requiring appropriate compensation for the moral damages caused to the user.

Palavras-chave: Jogos on-line; Direitos da personalidade; Responsabilidade civil.

Keywords: Online Games; Personality Rights; Civil Liability.

Sumário: Introdução. 1. O atual fenômeno dos jogos eletrônicos em rede. 2. Conta-perfil dos jogadores e direitos da personalidade. 3. Análise sobre a exclusão de contas-perfis dos jogadores. 4. Novas formas manifestação da personalidade e o dano moral. 5. A responsabilidade civil das plataformas. Conclusão. Referências.

* Advogado. Mestre em Direito pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Franca-SP. Pós-Graduado ("lato sensu") em Direito Empresarial, Direito do Consumidor e Direito Civil e Direito Processual Civil. Graduado em Direito pela Faculdade de Direito de Franca. Integrante do Grupo de Estudos e Pesquisa em Propriedade Intelectual e Desenvolvimento Econômico e Social - GEPPIDES. E-mail: leonardo.acosta@unesp.br / ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6648-7470>

INTRODUÇÃO

A expansão da era digital transformou significativamente a forma como os indivíduos interagem e constroem suas identidades. O universo dos jogos eletrônicos em rede, que outrora se limitava a uma atividade meramente recreativa, tornou-se um espaço de interação social e constitui, para muitos jogadores, um ambiente essencial de convivência e expressão. Com o advento dos jogos online e das comunidades virtuais, o perfil digital passou a representar muito mais do que um simples registro de usuário: ele reflete uma extensão da personalidade do jogador, agregando sua história, relações e conquistas dentro do ambiente virtual.

Nesse contexto, a exclusão arbitrária de perfis de jogadores por plataformas de jogos eletrônicos suscita questionamentos relevantes no campo jurídico. As empresas que operam tais plataformas estabelecem regras e “termos de uso” que regulam a permanência dos jogadores, sendo comum a previsão de sanções como suspensão, banimento ou exclusão definitiva da conta. No entanto, o exercício desse poder privado de regulação não pode se sobrepor aos direitos fundamentais dos usuários, especialmente aqueles relacionados à personalidade, ao devido processo legal e à ampla defesa.

A questão central desta pesquisa reside na análise da legalidade da exclusão de perfis e nas consequências dessa prática sob a ótica da responsabilidade civil. Afinal, se o perfil digital se configura como uma projeção da identidade do jogador no ciberespaço, sua remoção indevida pode representar uma afronta à dignidade e aos direitos da personalidade.

A relevância do tema se justifica pelo crescimento exponencial da indústria dos jogos eletrônicos e pelo impacto social e econômico dessa atividade. Considerando que boa parte das interações humanas ocorre em ambientes digitais, a discussão sobre a tutela jurídica dos direitos dos jogadores se torna cada vez mais urgente. Assim, a presente pesquisa tem como objetivo analisar, à luz da doutrina e do ordenamento jurídico brasileiro, os limites e as possibilidades de responsabilização das plataformas de jogos eletrônicos que realizam exclusões abusivas de perfis, bem como os mecanismos de proteção cabíveis aos jogadores prejudicados.

Metodologicamente, o estudo adota uma abordagem dedutiva, partindo das premissas gerais dos direitos fundamentais e da teoria dos direitos da personalidade para examinar o caso específico das exclusões de perfis em jogos eletrônicos. O método de procedimento é bibliográfico, construído a partir da análise de doutrinas nacionais e estrangeiras, legislação pertinente e publicações científicas especializadas, com o intuito de identificar os contornos teóricos e normativos aplicáveis à tutela jurídica dos perfis digitais dos jogadores. Essa opção metodológica busca oferecer uma reflexão crítica e sistematizada sobre o tema, sem pretensão empírica, mas com enfoque teórico e jurídico consolidado.

1. O ATUAL FENÔMENO DOS JOGOS ELETRÔNICOS EM REDE

Com o advento da internet¹, vivemos a “era digital”, e o protagonismo do mundo online² adentra na sociedade contemporânea dos mais variados modos; o mesmo ocorre com as formas de entretenimento, que se tornam predominantemente digitais, passando do mundo material para o ciberespaço³, tornando certa a previsão de Castells de que as expressões humanas seriam cooptadas pelo universo digital, erigindo um “novo ambiente simbólico”⁴ como parte da realidade. Verifica-se, portanto, que a internet “superou a noção de mero serviço técnico e passou a ostentar características particulares de um ambiente social.”⁵

O ciberespaço, ambiente digital que ganha cada vez mais predominância nas atividades sociais, tem seu funcionamento condicionado à códigos de programação, produtos direto da mente humana⁶, que condicionam as condutas possíveis em tal espaço, como “barras de uma prisão”⁷.

Seguindo a tendência e consequências de tal virtualização⁸, até mesmo as brincadeiras e os jogos tornaram-se virtuais; inicialmente, eram representados por brinquedos físicos, depois passaram a ser desenvolvidos em formato eletrônico e, atualmente, integram o ambiente digital por meio da internet. Nesse contexto, Pinheiro e Lopes destacam que tais “Jogos eletrônicos são um entretenimento marcante para diversas culturas. Surgidos nos anos 80 como um experimento, os jogos expandiram sua influência, de modo que quanto mais avançados tecnologicamente se tornam mais acessíveis e mais lucrativos”⁹; do mesmo modo alertam Picon *et al.*:

¹ Sobre a origem da internet, Castells ensina que: “A criação e o desenvolvimento da Internet nas três últimas décadas do século XX foram consequência de uma fusão singular de estratégia militar, grande cooperação científica, iniciativa tecnológica e inovação contracultural. A Internet teve origem no trabalho de uma das mais inovadoras instituições de pesquisa do mundo: a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA) do Departamento de Defesa dos EUA. Quando, mais tarde, a tecnologia digital permitiu o empacotamento de todos os tipos de mensagens, inclusive de som, imagens e dados, criou-se uma rede que era capaz de comunicar seus nós sem usar centros de controles. A universalidade da linguagem digital e a pura lógica das redes do sistema de comunicação geraram as condições tecnológicas para a comunicação global horizontal.” CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 6. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2013, p. 82.

² SALDANHA, Rodrigo Róger; OLIVEIRA, José Sebastião de. Persona digital: a ampliação da proteção civilista da expressão humana por meio da autodeterminação informativa da pessoa. *Revista da Faculdade de Direito Universidade Federal de Minas Gerais*, Belo Horizonte, n. 83, p. 459-484, jul./dez. 2023. Disponível em: <https://www.direito.ufmg.br/revista/index.php/revista/article/view/2637>. Acesso em: 24 fev. 2025, p. 470.

³ “O ciberespaço pode ser conceituado, sinteticamente, como o ambiente virtual que possibilita aos indivíduos interações entre si, sem necessidade de presença próxima no espaço material, por meio da digitalização das informações, tendo como aparato físico de acesso um dispositivo informático e a internet como via de conexão.” ACOSTA, Leonardo Machado. *Cibervulnerabilidade: a vulnerabilidade agravada dos consumidores no ciberespaço*. 2025. 137 f. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Franca, 2025. Disponível em: <https://hdl.handle.net/11449/261077>. Acesso em: 24 fev. 2025, p. 62.

⁴ CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 6. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2013, p. 458.

⁵ MADALENA, Juliano. Regulação das fronteiras da internet: um primeiro passo para uma Teoria Geral do Direito Digital. *Revista dos Tribunais*, São Paulo, vol. 974/2016, p. 81-110, dez. 2016, p. 85.

⁶ ABBoud, Georges. Verdades inconvenientes sobre direito e ciberespaço: uma pequena introdução ao mundo digital. *Revista dos Tribunais*, São Paulo, vol. 1000/2019, p. 291-299, fev. 2019, p. 292

⁷ LESSIG, Lawrence. *Code 2.0*. New York: Basic Books, 2006.

⁸ Lévy destaca que “A virtualização atinge mesmo as modalidades do estar junto, a constituição do “nós”: comunidades virtuais, empresas virtuais, democracia virtual...” LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1997, p. 11.

⁹ PINHEIRO, Gabryel David; LOPES, Tacyana Karoline Araújo. Práticas abusivas e comércio de loot boxes em jogos

Nas últimas décadas os jogos eletrônicos tornaram-se cada vez mais populares, e são hoje uma das mais importantes atividades de lazer para crianças, adolescentes e adultos. A evolução tecnológica tornou possível um grau cada vez maior de realismo de imagens, sons, interatividade e velocidade dos jogos. A conexão com a internet traz como principal mudança a possibilidade de vários jogadores, distantes geograficamente ou não, participarem do mesmo jogo. Pode-se criar um mundo persistente, paralelo, que está sempre ativo, e com isso a necessidade de estar online pelo maior tempo possível.¹⁰

Assim, jogos eletrônicos em rede podem ser conceituados como *softwares* interativos voltados para o entretenimento que utilizam a internet para conectar jogadores, permitindo partidas entre múltiplos participantes, interações sociais e acesso a conteúdos dinâmicos. O grande diferencial dessa modalidade de jogos é sua disponibilidade no ciberespaço, possibilitando que diversas pessoas joguem juntas de forma simultânea e sincronizada.

O espaço ocupado pelos jogos eletrônicos cresce e “74,5% dos brasileiros afirmam jogar regularmente jogos digitais”¹¹, demonstrando um cenário que passa do entretenimento e expande-se em dimensão e importância para o mercado e sociedade, não podendo mais ter seus efeitos ignorados pelo mundo jurídico¹².

Destaca-se que, além de participarem efetivamente dos jogos online, os indivíduos estabelecem relações por meio de interações escritas ou por voz; dessa forma, criam grupos e comunidades que frequentemente perduram por anos, desenvolvendo laços sólidos de amizade e companheirismo entre os jogadores. Nesse sentido, os jogos online atuam como redes sociais e tais “(...) relações *online* modificam relações *offline* e vice-versa, fazendo com que o ambiente digital e o “real” tenham a si atribuída certa simbiose (...)”¹³.

Portanto, é notável que os jogos eletrônicos vão além de mero serviço de entretenimento, trazendo repercussões para a vida afetiva e social dos jogadores, moldando comportamentos e tendências em uma comunidade, estimulando que os usuários se tornem cativos¹⁴ e permaneçam inseridos no ambiente do jogo.

eletrônicos à luz do Código de Defesa do Consumidor no Brasil. *Revista Brasileira de Estudos Jurídicos*, Montes Claros, v. 18, n. 1, p. 186-210, jan./jul. 2024. Disponível em: <https://portalunifipmoc.emnuvens.com.br/rbej/article/view/36>. Acesso em: 26 mar. 2025, p. 192

¹⁰ PICON, Felipe et al. Precisamos falar sobre tecnologia: caracterizando clinicamente os subtipos de dependência de tecnologia. *Revista Brasileira de Psicoterapia*, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 44-60, ago. 2015. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-848156>. Acesso em: 26 mar. 2025, p. 47.

¹¹ LOPES, André. 74,5% dos brasileiros jogam videogames com frequência; classe C está mais incluída no consumo. *Exame*, 2024. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/745-do-brasileiros-jogam-videogames-com-frequencia-classe-c-esta-mais-incluida-no-consumo/>. Acesso em: 26 mar. 2025.

¹² PINHEIRO, Gabryel David; LOPES, Tacyana Karoline Araújo. Práticas abusivas e comércio de loot boxes em jogos eletrônicos à luz do Código de Defesa do Consumidor no Brasil. *Revista Brasileira de Estudos Jurídicos*, Montes Claros, v. 18, n. 1, p. 186-210, jan./jul. 2024. Disponível em: <https://portalunifipmoc.emnuvens.com.br/rbej/article/view/36>. Acesso em: 26 mar. 2025.

¹³ MARQUES, Claudia Lima; MUCELIN, Guilherme. Vulnerabilidade na era digital: um estudo sobre os fatores de vulnerabilidade da pessoa natural nas plataformas, a partir da dogmática do Direito do Consumidor. *civilistica.com*, a. 11, n. 3. 2022, p. 5.

¹⁴ Azevedo e Torres destacam a presença de “vulnerabilidade digital situacional por catividade” em tais situações. AZEVEDO, Fernando Costa de; TORRES, Julia Fátima Gonçalves. A hipervulnerabilidade digital situacional de crianças, adolescentes e do núcleo familiar no jogo eletrônico Fortnite. *civilistica.com*, a. 12, n. 3, 2023, p. 11)

2. CONTA-PERFIL DOS JOGADORES E DIREITOS DA PERSONALIDADE

Como tais jogos são estabelecidos em plataformas operadas dentro do ambiente virtual, é comum a exigência de que os jogadores realizem um cadastro, aceitem os “termos de serviço”, informem seus dados pessoais e criem uma conta e perfil, os quais o representarão dentro do jogo. É por intermédio desta conta-perfil que o indivíduo participará efetivamente da plataforma do jogo online, será por ela que o jogador manifestará suas condutas dentro deste ambiente, bem como será por este perfil que o usuário será reconhecido pelos outros jogadores.

Nesse contexto, vale salientar que os referidos “termos de serviço” assumem natureza contratual de adesão¹⁵, típica das relações de consumo digitais. A adesão é realizada de forma eletrônica, sem possibilidade de negociação individual, revelando uma acentuada desigualdade entre as partes. Esses instrumentos contratuais contêm, em geral, cláusulas amplas que atribuem aos fornecedores, plataformas dos jogos, poderes unilaterais para suspender ou excluir contas, muitas vezes com redações genéricas ou abertas, como “violações das políticas internas”, “comportamentos inadequados” ou “a nosso critério”. Assim, à título de exemplo, destaca-se o disposto no primeiro parágrafo da cláusula “3. Acesso aos serviços e Segurança da Conta”, dos “termos de serviço” da plataforma de jogos eletrônicos “Epic Games”:

Poderemos remover ou alterar os Serviços, e qualquer serviço ou conteúdo relacionado, ou restringir o acesso (inclusive por meio de cancelamento, rescisão ou modificação ou suspensão de uma conta de usuário) para todos ou determinados usuários (inclusive você) sem aviso prévio e sem responsabilidade alguma perante você a nosso critério. Além disso, devido à sua localização geográfica, os Serviços ou alguns dos recursos, dos serviços ou do conteúdo dele podem não estar disponíveis para você. Não obstante qualquer disposição em contrário aqui, poderemos encerrar ou suspender o acesso aos Serviços com base na sua violação destes Termos.¹⁶

Tal amplitude interpretativa permite a prática de condutas potencialmente abusivas, especialmente em afronta aos artigos 46 e 51 do Código de Defesa do Consumidor¹⁷, que exigem clareza e equilíbrio contratual. A ausência de transparência e de mecanismos de defesa prévia para o

¹⁵ Conforme destaca Marques, contrato de adesão (...) é aquele cujas cláusulas são preestabelecidas unilateralmente pelo parceiro contratual economicamente mais forte (fornecedor), *ne varietur*, isto é, sem que o outro parceiro (consumidor) possa discutir ou modificar substancialmente o conteúdo do contrato escrito. MARQUES, Claudia Lima. *Contratos no Código de Defesa do Consumidor: o novo regime das relações contratuais*. 9. ed. São Paulo: Thomson Reuters, Brasil, 2019. p. 54.

¹⁶ Epic Games. Termos de serviço. Disponível em: <https://legal.epicgames.com/pt-BR/epicgames/tos>. Acesso em: 08 out. 2025.

¹⁷ Art. 46. Os contratos que regulam as relações de consumo não obrigarão os consumidores, se não lhes for dada a oportunidade de tomar conhecimento prévio de seu conteúdo, ou se os respectivos instrumentos forem redigidos de modo a dificultar a compreensão de seu sentido e alcance.; Art. 51. São nulas de pleno direito, entre outras, as cláusulas contratuais relativas ao fornecimento de produtos e serviços que: BRASIL, Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de defesa do consumidor). Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 08 out. 2025.

jogador agrava a vulnerabilidade do consumidor, convertendo o contrato digital em instrumento de limitação desproporcional de direitos fundamentais, especialmente os relacionados à identidade, à expressão e à sociabilidade digital.

Destaca-se, ainda, que ao longo do tempo o histórico do jogador na plataforma, incluindo conquistas, partidas jogadas, interações sociais (como conversas e amigos), itens adquiridos por microtransações¹⁸ e outros dados, ficará permanentemente vinculado à sua conta-perfil. Assim, esse perfil consolida-se como um arcabouço representativo da identidade digital do jogador, abrangendo não apenas seu nome e imagem, mas também sua honra, trajetória, vínculos e traços comportamentais; ou seja, torna-se a materialização da sua personalidade dentro do ambiente digital do jogo.

Esta forma de conjunto representativo da pessoa física do jogador no ciberespaço pode receber diversas conceituações e nomenclaturas, tais como “persona digital”¹⁹, “corpo eletrônico”²⁰, “personalidade ciborgue”²¹ ou “identidade virtual”²². Cada uma dessas categorias traduz uma visão diversa do mesmo fenômeno de expansão da personalidade humana no espaço digital, com implicações jurídicas relevantes. Mais especificadamente, pode-se destacar que a “persona digital” corresponde à exteriorização jurídica e informacional da identidade do sujeito no ambiente online, resultante da combinação de dados, interações e registros de conduta. O “corpo eletrônico”, reflete a extensão sensorial e simbólica do indivíduo mediada pela tecnologia, que passa a integrar a própria noção de corpo protegido pelo ordenamento jurídico. A “personalidade ciborgue” expressa a hibridização entre humano e tecnologia, sugerindo uma coautoria existencial entre o sujeito e as interfaces digitais, o que desafia os limites tradicionais da titularidade dos direitos da personalidade. Já a “identidade virtual” manifesta-se como a representação pública e relacional do indivíduo no ciberespaço, associada à sua imagem, reputação e traços comportamentais.

Nesse contexto, vale também destacar, o elucidado por Basan e Faleiros Júnior sobre o tema:

Desse modo, a formação de uma projeção da personalidade, um avatar, corpo eletrônico ou persona digital aponta um novo arcabouço de valores da dignidade individual – passível de proteção e tutela jurídica –, nascendo uma preocupação desdobrada das inúmeras consequências que este indivíduo enfrentará em sua “vida tecnológica”. (...) Dito de outra forma, o sistema jurídico deve conferir meios para que os direitos fundamentais e de personalidade das pessoas produzam seus efeitos, em todas as relações existentes, inclusive interprivadas, com destaque para as situações de consumo²³

¹⁸ PINHEIRO, Gabryel David; LOPES, Tacyana Karoline Araújo. Práticas abusivas e comércio de loot boxes em jogos eletrônicos à luz do Código de Defesa do Consumidor no Brasil. *Revista Brasileira de Estudos Jurídicos*, Montes Claros, v. 18, n. 1, p. 186-210, jan./jul. 2024. Disponível em: <https://portalunifipmoc.emnuvens.com.br/rbej/article/view/36>. Acesso em: 26 mar. 2025

¹⁹ CLARKE, Roger. The digital persona and its application to data surveillance. *Journal of Law, Information and Science*, Hobart, v. 10, n. 2, jun. 1994. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01972243.1994.9960160>. Acesso em: 24 fev. 2025.

²⁰ RODOTÀ, Stefano. *Intervista su privacy e libertà*. Roma/Bari: Laterza, 2005.

²¹ IHDE, Don. Bodies In technology. United States of America. *University of Minnesota Press*, 2001.

²² BOLESINA, Iuri. *Direito à intimidade: as inter-relações entre identidade, ciberespaço e privacidade*. Florianópolis: Empório do Direito, 2017, p.131

²³ BASAN, Arthur Pinheiro; FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura. A tutela do corpo eletrônico como direito básico do Consumidor. *Revista dos Tribunais*. São Paulo. vol. 1021/2020, p. 133-168, nov. 2020. Disponível em: <https://www.thomsonreuters.com.br/content/dam/ewp-m/documents/brazil/pt/pdf/other/rt-1021-a-tutela->

O sujeito virtual é múltiplo, permitindo que o usuário imerso no ciberespaço assuma diferentes máscaras sociais, “experimenta e conhece outras formas de ser”²⁴; essa construção de um eu híbrido entre humano e tecnologia, abre espaço tanto para a vivência de desejos inalcançáveis no mundo físico quanto para o distanciamento temporário de sua existência concreta²⁵.

Seguindo este raciocínio, ensinam Soares, Moraes e Centurião:

Desta feita, analisando a teoria do corpo eletrônico, que consagra a existência virtual do indivíduo, necessário adequar a tutela dos direitos da personalidade oponíveis ao corpo físico aos elementos do corpo digital, como maneira de propiciar um panorama de proteção integral do livre desenvolvimento da pessoa humana, já que esta sofre reflexos de forma direta dos acontecimentos do mundo virtual (...) ²⁶

Diante da natureza dos perfis de jogadores em ambientes digitais, constata-se sua íntima vinculação aos direitos da personalidade. Essa relação decorre do próprio processo de construção da conta-perfil, que se forma mediante a agregação de dados pessoais do indivíduo, incluindo nome, imagem e capital social digital, configurando uma verdadeira projeção identitária no espaço virtual; no mesmo sentido ensinam Saldanha e Oliveira:

Desta forma, compreende-se que a existência de um conjunto informativo digital da pessoa, que merece ser contemplada por proteção jurídica, estamos diante de uma nova forma de expressão humana, a personalidade digital. No presente caso, a classificação das formas de expressão dos direitos de personalidade existente na doutrina não contempla o conjunto informativo digital, portanto, defende-se na pesquisa a ampliação dos da classificação dos direitos de personalidade para uma classificação quadripartite dos direitos de personalidade, pois a *persona* digital existe²⁷

Nesse sentido, verifica-se que o reconhecimento dos direitos da personalidade como “faculdades jurídicas cujo objeto são os diversos aspectos da própria pessoa do sujeito, bem assim da sua projeção essencial no mundo exterior.”²⁸ pode ser aplicado a esta exteriorização digital da pessoa, pois ele possui como finalidade fulcral a proteção dos “valores voltados ao ser humano, à dignidade da

do-corpo-eletronico-como-direito-basico-do-consumidor.pdf. Acesso em: 24 fev. 2025, p. 138-139.

²⁴ SILVA, Taziane Mara da; TEIXEIRA, Talita de Oliveira; FREITAS, Sylvia Mara Pires de. Ciberespaço: uma nova configuração do ser no mundo. *Psicologia em Revista*, Belo Horizonte, v. 21, n. 1, p. 176-196 abr. 2015. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682015000100012. Acesso em: 24 fev. 2025, p. 188

²⁵ Sibília destaca que “A rede mundial de computadores se tornou um grande laboratório, um terreno propício para se experimentar e criar novas subjetividades: (...). Como quer que seja, não há dúvidas de que esses reluzentes espaços da Web 2.0 são interessantes, nem que seja porque se apresentam como cenários bem adequados, para montar um espetáculo cada vez mais estridente: o show do eu (...)”. SIBÍLIA, Paula. *O show do Eu: A intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008, p. 27.

²⁶ SOARES, Marcelo Negri; MORAES, Alender Max de Souza; CENTURIÃO, Luis, O Corpo Eletrônico Como um Direito da Personalidade do Consumidor. (2025). *Revista Da Faculdade De Direito Da Universidade Federal De Uberlândia*, 51(2), p. 430-457. p. 440.

²⁷ SALDANHA, Rodrigo Róger; OLIVEIRA, José Sebastião de. Persona digital: a ampliação da proteção civilista da expressão humana por meio da autodeterminação informativa da pessoa. *Revista da Faculdade de Direito Universidade Federal de Minas Gerais*, Belo Horizonte, n. 83, p. 459-484, jul./dez. 2023. Disponível em: <https://www.direito.ufmg.br/revista/index.php/revista/article/view/2637>. Acesso em: 24 fev. 2025, p. 480.

²⁸ FRANÇA, Rubens Limongi. *Instituições de direito civil*. São Paulo: Saraiva, 1988, p. 1025.

pessoa humana, seu aspecto físico, moral e intelectual, tutelando sua identidade, liberdade, igualdade, existência e segurança, honra, reserva da vida privada e desenvolvimento da personalidade”²⁹.

Verifica-se que, no ambiente virtual dos jogos digitais, a personalidade do jogador é espelhada e projetada por meio de sua conta-perfil, que digitaliza, em formato de dados pessoais, aspectos de sua individualidade, sociabilidade e reputação. Essa representação virtual não apenas identifica o consumidor no ambiente do jogo, mas também reproduz elementos essenciais de sua identidade civil, repercutindo especialmente sobre o direito à imagem; que, conforme destaca Bittar, é “(...) o vínculo que une a pessoa à sua expressão externa, tomada no conjunto, ou em partes significativas (como a boca, os olhos, as pernas, enquanto individualizadoras da pessoa)”³⁰. Assim, se a imagem física é juridicamente tutelada por sua capacidade de representar a pessoa no mundo sensível, a imagem digital, incorporada à conta-perfil, merece igual proteção, pois constitui a forma contemporânea de expressão e reconhecimento social do indivíduo no ciberespaço.

Alinhando-se com o perfil digital dos jogadores, o direito da personalidade à identidade pessoal, em que pese não disposto expressamente na legislação pátria, “abrange a proteção ao nome, mas vai muito além, alcançando sua relação com os diferentes traços pelos quais a pessoa humana vem representada no meio social”³¹; assim, disserta Schreiber sobre o tema:

No ordenamento jurídico brasileiro, o direito à identidade pessoal merece proteção por exprimir aspecto relevante da dignidade humana. É verdade que o direito à identidade pessoal não encontra previsão expressa no Código Civil. Não se trata de atributo tradicionalmente incluído no rol dos direitos da personalidade. Sua apreensão é mais recente, mas isso não deve servir de obstáculo à sua proteção. Os direitos da personalidade são categoria aberta, que abarca aspectos historicamente variáveis. Seu conteúdo tende sempre à expansão, na esteira da progressiva marcha do direito rumo à mais plena realização da pessoa humana.³²

Portanto, verifica-se que todas essas categorias convergem para a conclusão de que a conta-perfil constituída por cada jogador incorpora um verdadeiro conjunto de direitos da personalidade. Nela se concentram elementos essenciais da identidade, da honra, da imagem e da liberdade de expressão do usuário, projetando no ambiente virtual sua dignidade e individualidade. Por essa razão, qualquer intervenção unilateral da plataforma, como a suspensão ou exclusão do perfil, repercute diretamente na esfera jurídica personalíssima do jogador, configurando violação aos direitos de personalidade e ensejando tutela reparatória. O reconhecimento dessa projeção digital da pessoa humana impõe, portanto, uma releitura dos institutos clássicos do Direito Civil, especialmente os direitos da personalidade dispostos nos artigos 11 a 21 do Código Civil³³, para que a proteção da

²⁹ COLOMBO, Cristiano; FACCHINI NETO, Eugênio. Violação dos direitos de personalidade no meio ambiente digital: a influência da jurisprudência europeia na fixação da jurisdição/competência dos tribunais brasileiros. *civilistica.com*, Rio de Janeiro, a. 8. n. 1. 2019, p. 7.

³⁰ BITTAR, Carlos Alberto. Os direitos da personalidade. 8. ed. São Paulo: Saraiva, 2015. p. 209.

³¹ SCHREIBER, Anderson. *Direitos da Personalidade*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2013, p. 211.

³² SCHREIBER, Anderson. *Direitos da Personalidade*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2013, p. 217.

³³ BRASIL. Lei n. 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm Acesso em: 08 out. 2025.

dignidade e da integridade subjetiva alcance também o plano eletrônico, em consonância com o princípio constitucional da dignidade da pessoa humana.

Diante do exposto, verifica-se que a conta-perfil constituída pelo jogador para acesso aos jogos eletrônicos em rede incorpora um conjunto de direitos da personalidade. Tal constatação conduz à conclusão inescapável de que eventuais violações a este constructo digital repercutem diretamente na esfera jurídica do titular, atingindo seus direitos personalíssimos; essa correlação demanda, portanto, uma reflexão aprofundada e uma resposta adequada pelo Direito.

3. ANÁLISE SOBRE A EXCLUSÃO DE CONTAS-PERFIS DOS JOGADORES

A pessoa natural cessa juridicamente com a morte, porém, os direitos da personalidade admitem violações que transcendem a dimensão biológica, com verdadeiras “mortes simbólicas” de aspectos identitários. Nessa perspectiva, a exclusão arbitrária de contas-perfis em ambientes digitais configura uma espécie de “falecimento digital”: a aniquilação da persona digital construída pelo jogador, com a abrupta desconexão de seus vínculos, histórias e representações identitárias acumuladas

Como demonstrado, o ato de ingresso em plataformas de jogos online impõe ao consumidor a criação compulsória de uma conta-perfil e a aceitação de contratos de adesão³⁴, usualmente denominados “Termos de Serviço” ou “Termos de Uso”. Essa assimetria contratual, somada a outros agravantes presentes no ciberespaço, configura o usuário como sujeito cibervulnerável³⁵.

Conforme exemplificado, esse instrumento contratual dispõe de várias cláusulas dentre as quais normalmente se encontram algumas que estabelecem a possibilidade e elencam as hipóteses para a exclusão, bloqueio ou desativação da conta do jogador. Nesse contexto, as empresas responsáveis pelo jogo atuam como “legisladores” e “órgão julgador”, conforme destacam Mendes e Fernandes ao dispor sobre fenômeno idêntico que ocorre nas redes sociais:

Além de fixar as regras do jogo no tratamento de dados e de conteúdo dos usuários, os intermediadores também assumem a função de resolver conflitos entre os

³⁴ Vale destacar que a manifestação de consentimento do consumidor em tais contratos normalmente se dá modalidade “*click-wrap*”, que ocorre em contratos eletrônicos onde uma das partes manifesta seu consentimento ao clicar em “eu concordo”, “aceito” etc. LIMA, Cíntia Rosa Pereira de. Contratos de adesão eletrônicos (“*shrink-wrap*” e “*click-wrap*”) e termos e condições de uso (“*browse-wrap*”). *Revista de Direito do Consumidor*. vol. 133. ano 30. p. 109-154. São Paulo: Ed. RT, jan./fev. 2021.

³⁵ Acosta ensina que a cibervulnerabilidade “trata-se da hipervulnerabilidade do consumidor ocasionada pela maior fragilidade deste sujeito nas relações consumeristas estabelecidas no ciberespaço diante da existência de mais incertezas, riscos e ocorrências de danos neste ambiente, o que aumenta a distância de poder entre o consumidor e o fornecedor e exige meios mais robustos para a proteção do consumidor e reestabelecimento da igualdade material na relação de consumo. Assim, passemos à análise pormenorizada dos elementos que compõem tal conceito.”. ACOSTA, Leonardo Machado. *Cibervulnerabilidade: a vulnerabilidade agravada dos consumidores no ciberespaço*. 2025. 137 f. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Franca, 2025. Disponível em: <https://hdl.handle.net/11449/261077>. Acesso em: 24 fev. 2025, p. 86.

participantes da rede ou entre esses e a própria plataforma. Ao fazer cumprir os regulamentos e termos de uso pactuados, as empresas engajam-se em uma verdadeira função adjudicatória de direitos. Nesse sentido, as plataformas digitais funcionam como verdadeiros tribunais, considerando que elas têm o poder de decidir pela exclusão ou manutenção de conteúdo ou mesmo pela permanência ou retirada de participantes da rede, sem a necessidade de qualquer interferência de um órgão administrativo ou judicial.³⁶

Diante desse panorama, a chave interpretativa mais adequada para compreender as consequências da exclusão arbitrária de contas-perfis é a da eficácia horizontal dos direitos fundamentais. Tal eficácia, como leciona Sarlet³⁷, determina que os direitos fundamentais, especialmente aqueles voltados à dignidade da pessoa humana, não vinculam apenas o Estado, mas também os particulares, produzindo efeitos nas relações privadas. Assim, as plataformas digitais, ao exercerem o poder de moderação e exclusão de perfis, devem observar os princípios constitucionais do contraditório, da ampla defesa e da proporcionalidade, sob pena de violar os direitos fundamentais dos usuários.

Essa perspectiva impõe limites à autonomia contratual das empresas fornecedoras de jogos, uma vez que o exercício do poder privado de regulação não pode se sobrepor à tutela dos direitos da personalidade. Cláusulas contratuais genéricas e de redação subjetiva não podem fundamentar sanções tão gravosas aos usuários.

Por outro lado, como hipóteses válidas para justificar medidas extremas como a exclusão de contas-perfis, devem ser considerados apenas casos concretos e objetivamente verificáveis, tais como a utilização de mecanismos fraudulentos que adulterem a lógica do jogo (*cheats, hacks*), a prática de condutas discriminatórias ou de ódio entre jogadores, ou violações graves aos princípios da leal competição e convivência digital. Nesse ponto, vale destacar o ensinamento de Margalho:

No geral, o direito à livre manifestação do pensamento é protegido no ambiente digital, mas é importante que as pessoas compreendam as limitações legais e as responsabilidades associadas à sua expressão na internet, para garantir que sua liberdade de expressão não prejudique a privacidade, a segurança ou os direitos de outras pessoas.³⁸

Outra conduta recorrente nesse ambiente, que pode justificar o banimento de um jogador, é o *cyberbullying*, no qual o indivíduo atua com o “claro propósito de humilhar, assustar, constranger, isolar aquele considerado mais fraco ou diferente”³⁹.

³⁶ MENDES, Gilmar Ferreira; FERNANDES, Victor Oliveira. Eficácia dos direitos fundamentais nas relações privadas da internet: o dilema da moderação de conteúdo em redes sociais na perspectiva comparada Brasil-Alemanha. *Revista de Direito Civil Contemporâneo*. vol. 31. ano 9. p. 33-68. São Paulo: Ed. RT, abr./jun. 2022., p. 35.

³⁷ SARLET, Ingo Wolfgang. *A eficácia dos direitos fundamentais: uma teoria geral dos direitos fundamentais na perspectiva constitucional*. 10 ed. Porto Alegre: Livraria do Advogado Editora, 2010,

³⁸ MARGALHO, Rafael Andrade de. Redes sociais digitais e direitos da personalidade. *Revista Judicial Brasileira*, Edição Especial Direito Digital, Brasília, p. 641-666, jul./dez. 2023. Disponível em: <https://revistadaenfam.emnuvens.com.br/renfam/article/view/238>. Acesso em: 24 fev. 2025, p. 651.

³⁹ DUPRAT, Maluh. Cyberbullying: ofensas e humilhações na internet. In: FORTIM, Ivelise (org.). *Conectados: pequenas reflexões sobre a tecnologia no cotidiano*. São Paulo: Homo Ludens, 2020, p. 35-36.

Portanto, cumpre destacar, que a proteção às contas-perfis não deve ser interpretada de forma absoluta, pois há situações em que a restrição temporária ou definitiva de acesso ao perfil pode ainda atuar em favor do próprio jogador, funcionando como medida de tutela de sua dignidade. Em determinadas circunstâncias, o exercício irrestrito da liberdade no ambiente virtual pode conduzir o indivíduo a práticas autolesivas ou economicamente danosas, como o dispêndio excessivo de recursos financeiros em microtransações e conteúdos pagos, comprometendo sua subsistência e equilíbrio pessoal. Nesses casos, a limitação do acesso pelo fornecedor, quando devidamente justificada, proporcional e transparente, não configura violação de direitos da personalidade, mas expressão do dever de proteção correlato ao princípio da dignidade da pessoa humana. O desafio que se impõe, portanto, é o de equilibrar a necessidade de restringir para proteger o jogador de si mesmo e o reconhecimento de seu direito de construir e preservar uma persona digital autônoma, dotada de valor existencial próprio no ciberespaço.

Mesmo quando houver motivo legítimo para exclusão, é imprescindível que se dê oportunidade ao jogador de exercer o contraditório e a ampla defesa, assegurando a efetividade dessas garantias também nas relações privadas. Bastos e Pedra (2024, p. 179) alertam que “[...] calha verificar se a observância do contraditório e da ampla defesa pelas redes sociais, quando da exclusão de perfis de seus usuários, constitui, também, um dever fundamental do ente privado”⁴⁰.

Dessa forma, verifica-se que a exclusão de contas-perfis em plataformas de jogos digitais somente se legitima quando estritamente alinhada aos parâmetros de proteção dos direitos fundamentais dos usuários. Qualquer medida extrema que ultrapasse esses limites, especialmente quando fundada em cláusulas genéricas ou aplicada de forma discricionária, configura prática ilícita e abusiva.

Assim, a exclusão indevida de perfis não deve ser compreendida apenas como descumprimento contratual ou ato ilícito civil isolado, mas como uma forma de afronta aos direitos fundamentais no âmbito das relações privadas, especialmente no tocante aos direitos da personalidade. O reconhecimento da eficácia horizontal impõe às plataformas o dever de compatibilizar a liberdade econômica e a gestão de seus serviços com a proteção da dignidade e dos direitos dos jogadores.

Em síntese, o ciberespaço deve ser compreendido como um ambiente de realização da personalidade humana. Os direitos fundamentais, nesse contexto, não se esgotam na esfera pública, mas se projetam também sobre os vínculos digitais estabelecidos entre particulares, vinculando as plataformas e garantindo ao jogador proteção contra práticas arbitrárias e abusivas.

⁴⁰ BASTOS, Rafael Calhau Bastos; PEDRA, Adriano Sant’Ana. Exclusão de perfis em redes sociais e o dever fundamental de respeito ao contraditório e à ampla defesa: uma análise à luz da eficácia horizontal dos direitos fundamentais. *Revista Direitos Fundamentais & Democracia*. v. 29, n. 1, p. 165-186, jan./abril, 2024, p. 180.

4. NOVAS FORMAS MANIFESTAÇÃO DA PERSONALIDADE E O DANO MORAL

Os direitos da personalidade são invioláveis e é assegurado o direito à indenização pelo dano decorrente de sua violação, conforme preceitua o inciso X do artigo 5º da Constituição Federal⁴¹; portanto “nenhum ser humano pode ter seus direitos da personalidade agredidos sobre os olhos e ouvidos do Estado”⁴², devendo ser garantida sua eficácia também nas relações entre particulares para uma tutela efetiva dos valores atinentes à dignidade humana.

Entre as funções jurídicas atribuídas aos direitos da personalidade destacam-se a função preventiva, voltada para impedir a violação, e a função reparatória, destinada à recomposição da lesão já concretizada. No contexto deste estudo, adota-se a função reparatória como eixo de análise, em razão da necessidade de compreender a exclusão indevida de perfis em jogos eletrônicos como causa de dano moral, a partir da violação concreta de bens personalíssimos.

Deste modo, verifica-se que a ofensa aos direitos da personalidade do indivíduo⁴³ acarreta a ocorrência de danos de ordem moral; Gagliano e Pamplona Filho também seguem tal raciocínio:

O dano moral consiste na lesão de direitos cujo conteúdo não é pecuniário, nem comercialmente redutível a dinheiro. Em outras palavras, podemos afirmar que o dano moral é aquele que lesiona a esfera personalíssima da pessoa (seus direitos da personalidade), violando, por exemplo, sua intimidade, vida privada, honra e imagem, bens jurídicos tutelados constitucionalmente.⁴⁴

Embora a doutrina tradicional já tenha consolidado o liame entre violações aos direitos da personalidade e indenizações por danos morais, o ambiente digital impõe uma ressignificação desses conceitos; nesse sentido destacam Colombo e Facchini Neto que “Violações a direitos humanos de personalidade ocorrem tanto *offline* como *online* (...) Impende destacar que, seja *offline*, seja *online*, em

⁴¹ Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes: (...) X - são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação. BRASIL. Constituição (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil*: promulgada em 5 de outubro de 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm Acesso em: 08 out. 2025.

⁴² SALDANHA, Rodrigo Róger; OLIVEIRA, José Sebastião de. Persona digital: a ampliação da proteção civilista da expressão humana por meio da autodeterminação informativa da pessoa. *Revista da Faculdade de Direito Universidade Federal de Minas Gerais*, Belo Horizonte, n. 83, p. 459-484, jul./dez. 2023. Disponível em: <https://www.direito.ufmg.br/revista/index.php/revista/article/view/2637>. Acesso em: 24 fev. 2025, p. 479.

⁴³ Schreiber destaca que “A categoria dos direitos da personalidade não tem como escopo cristalizar o rol dos atributos essenciais ao ser humano. Suas funções jurídicas são outras, como, por exemplo: (i) evidenciar as diferentes ameaças que cada um desses atributos pode sofrer, facilitando a prevenção de danos (função preventiva); (ii) permitir, por meio do desenvolvimento de instrumentos específicos, a mais plena reparação das lesões que venham a atingi-los (função reparatória); (iii) auxiliar a formulação de parâmetros próprios para a ponderação nas hipóteses de colisão entre os próprios direitos da personalidade ou entre eles e outros direitos fundamentais (função pacificadora); e (iv) estimular o desenvolvimento desses atributos por meio de políticas públicas e iniciativas sociais adequadas (função promocional). A construção dos direitos da personalidade como uma categoria geral tem a utilidade de evidenciar, para fins práticos, as semelhanças e as diferenças entre os vários atributos da condição humana, sem ameaçar a indelével unidade que os vincula, como aspectos de um todo indivisível”. SCHREIBER, Anderson. *Direitos da Personalidade*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2013, p. 224.

⁴⁴ GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. *Novo curso de direito civil: responsabilidade civil*. v. 3. 17. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019, p. 103.

ambas as hipóteses, tudo é real, tudo afeta pessoas concretas”⁴⁵. Assim, o dano moral digital não pode ser reduzido à mera metáfora ou minimizado em relação às lesões ocorridas no mundo físico, pois seus efeitos atingem concretamente a honra, a imagem e a identidade do indivíduo no espaço virtual.

Por essa razão, é necessário que o Direito acompanhe as transformações tecnológicas e reconheça que os direitos da personalidade assumem novas roupagens e são ameaçados de formas inéditas. Conforme alerta Bittar “A emergência da era digital impõe novos desafios ao Direito. Desta forma, a Teoria do Direito não pode permanecer estática diante destes novos desafios.”⁴⁶, no mesmo sentido Molinaro e Sarlet advertem que “(...) o caráter sistêmico da tecnologia contemporânea nos confronta com questões novas e inovadoras, exigindo, além disso, novas e inovadoras dimensões da responsabilidade humana.”⁴⁷

Desse modo, a violação dos direitos da personalidade no ambiente digital exige reinterpretção funcional da responsabilidade civil: mais do que reparar economicamente, é necessário restituir a integridade moral e simbólica do indivíduo, reconhecendo o valor existencial do dano. Assim, destaca-se que, no caso das exclusões de perfis em plataformas de jogos eletrônicos, o dano moral se manifesta especialmente pela supressão abrupta da identidade virtual do jogador, bem como pela perda do histórico e convívio neste ambiente digital.

Portanto, atendendo à necessidade de tutela integral do ser humano para respeito de sua dignidade, a proteção aos direitos da personalidade deve abranger “(...) a proteção do corpo em seu conjunto, que é, atualmente, tanto “físico” quanto “eletrônico” exigindo ambos o devido respeito legal.”⁴⁸; assim também argumentam Saldanha e Oliveira:

Portanto, a questão nuclear a ser encontrada na presente pesquisa, revela-se sobre o conjunto informativo digital da pessoa ser contemplada como uma nova expressão, ou nas lições acima expostas, uma quarta classificação aos direitos de personalidade, que a título de mera argumentação, se adotada a classificação mais nova, estaríamos diante das expressões de direitos de personalidade, como sendo, o direito à vida e integridade física; à integridade psíquica física e criações intelectuais; à integridade moral e o conjunto informativo digital da pessoa.⁴⁹

⁴⁵ COLOMBO, Cristiano; FACCHINI NETO, Eugênio. Violação dos direitos de personalidade no meio ambiente digital: a influência da jurisprudência europeia na fixação da jurisdição/competência dos tribunais brasileiros. *civilistica.com*, Rio de Janeiro, a. 8. n. 1. 2019. Disponível em: <https://civilistica.emnuvens.com.br/redc/article/view/400>. Acesso em: 24 fev. 2025, p. 8.

⁴⁶ BITTAR, Eduardo C. B. A Teoria do Direito, a Era Digital e o Pós-Humano: o novo estatuto do corpo sob um regime tecnológico e a emergência do Sujeito Pós-Humano de Direito. *Rev. Direito Práx.*, Rio de Janeiro, Vol. 10, N. 02, p. 933-961, 2019, p. 938.

⁴⁷ MOLINARO, Carlos Alberto; SARLET, Ingo Wolfgang. Apontamentos sobre direito, ciência e tecnologia na perspectiva de políticas públicas sobre regulação em ciência e tecnologia. In: MENDES, Gilmar F. et al. *Direito, inovação e tecnologia*. v.1. (Série direito, inovação e tecnologia). Editora Saraiva, 2015., p. 42.

⁴⁸ BASAN, Arthur Pinheiro; FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura. A tutela do corpo eletrônico como direito básico do Consumidor. *Revista dos Tribunais*. São Paulo. vol. 1021/2020, p. 133-168, nov. 2020. Disponível em: <https://www.thomsonreuters.com.br/content/dam/ewp-m/documents/brazil/pt/pdf/other/rt-1021-a-tutela-do-corpo-eletronico-como-direito-basico-do-consumidor.pdf>. Acesso em: 24 fev. 2025, p.138.

⁴⁹ SALDANHA, Rodrigo Róger; OLIVEIRA, José Sebastião de. Persona digital: a ampliação da proteção civilista da expressão humana por meio da autodeterminação informativa da pessoa. *Revista da Faculdade de Direito Universidade Federal de Minas Gerais*, Belo Horizonte, n. 83, p. 459-484, jul./dez. 2023. Disponível em: <https://www.direito.ufmg.br/revista/index.php/revista/article/view/2637>. Acesso em: 24 fev. 2025, p. 479.

A partir dessa compreensão, o dano moral decorrente da exclusão de perfis de jogadores deve ser reconhecido como lesão à personalidade digital, uma vez que o perfil representa a expressão individual do sujeito no ciberespaço. Quando o indivíduo tem seu perfil deletado, são suprimidos elementos intrinsecamente ligados à sua identidade, história e imagem, provocando uma forma de “morte simbólica” de sua presença digital.⁵⁰

A ofensa repercute de modo intenso porque o que ocorre no ambiente virtual é igualmente real e produz efeitos materiais sobre pessoas concretas, “toda e qualquer ação inserida no mundo digital gera duas reações, uma no mesmo ambiente e, outra no mundo analógico.”⁵¹ Assim, a exclusão de contas de jogadores não representa apenas uma perda de acesso técnico, mas uma violação da dignidade pessoal que merece tutela jurídica plena.

Em conclusão, o reconhecimento do dano moral nos casos de exclusão indevida de perfis em jogos eletrônicos exige a aplicação integral da responsabilidade civil voltada à tutela da personalidade, abrangendo tanto a compensação pecuniária quanto eventuais medidas de reparação simbólica e reintegração digital. A função reparatória, nesse contexto, concretiza a proteção constitucional da dignidade da pessoa humana e reafirma que, no ciberespaço, os direitos da personalidade mantêm sua força normativa e seu valor essencial como projeções da condição humana.

5. A RESPONSABILIDADE CIVIL DAS PLATAFORMAS

A responsabilidade civil decorre da violação de um interesse essencialmente particular, impondo ao infrator a obrigação de indenizar a vítima por meio de compensação pecuniária, caso não seja possível restaurar a situação anterior. Nesse sentido, são elementos que devem estar presentes para a configuração da responsabilidade civil: “a) conduta (positiva ou negativa); b) dano; c) nexo de causalidade.”⁵²

No contexto das plataformas de jogos eletrônicos em rede, verifica-se a presença desses três elementos de forma clara e objetiva. A conduta é identificada na ação da empresa, que detém o poder

⁵⁰ Sobre a figura do excluído digital alerta Marques: “Efetivamente, a internet mudou a maneira como consideramos os computadores, de simples instrumentos de trabalho (uma substituição melhorada da máquina de escrever), a instrumentos essenciais da nova conexão mundial de comunicação, gestão do tempo e dos negócios e de criação. Quem não usa o meio eletrônico é um novo tipo de excluído, um novo analfabeto-cibernético, um “excluído digital”, um novo tipo de discriminado da sociedade de consumo e informação, seja nos preços que lhe oferecem os bancos, seja nas possibilidades de compra, nos contatos de seu meio social, na quantidade de informações que está à sua disposição, dividindo a sociedade (*digital divide*) entre aqueles que detêm e aqueles que nunca deterão a informação (*information haves* e *information have-not*)!”. MARQUES, Claudia Lima. Proteção do consumidor no comércio eletrônico e a chamada nova crise do contrato: por um direito do consumidor aprofundado. *Doutrinas Essenciais de Direito do Consumidor*, São Paulo. vol. 2. p. 827-884. Abr./2011, p. 14.

⁵¹ GONÇALVES, Yuri dos Santos; FERREIRA, Keila Pacheco. A Privacidade No Ambiente Virtual: Avanços E Insuficiências Da Lei Geral De Proteção De Dados No Brasil (Lei 13.709/18). *Revista de Direito do Consumidor*. vol. 122/2019, p. 181-202, mar./abr. 2019, p. 185.

⁵² GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. *Novo curso de direito civil: responsabilidade civil*. v. 3 17. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019. p. 49.

exclusivo de proceder com a exclusão do perfil do jogador. Essa conduta torna-se ilícita quando realizada de forma arbitrária, sem fundamento justificado ou em desrespeito às garantias básicas do usuário ao contraditório e à ampla defesa. O dano, por sua vez, manifesta-se na violação aos direitos da personalidade do jogador, atingindo sua imagem, honra e identidade digital. Já o nexo de causalidade se estabelece de modo direto, uma vez que é a própria plataforma quem executa a medida de exclusão que produz a lesão na esfera moral do indivíduo.

A responsabilidade das plataformas deve ser analisada sob a ótica da relação de consumo existente entre as partes, visto que o jogador se enquadra como consumidor e a empresa como fornecedora de serviço, nos termos do Código de Defesa do Consumidor. Nessa hipótese, a responsabilidade civil é objetiva⁵³, independentemente de culpa, bastando a comprovação do dano e do nexo causal. Trata-se da aplicação do princípio do risco do empreendimento, segundo o qual aquele que auferir lucro com a atividade deve suportar os riscos inerentes à sua exploração, inclusive os decorrentes de falhas ou abusos na prestação do serviço.

Diante dessa configuração, o dano moral assume papel central na responsabilização das plataformas. A exclusão indevida de uma conta-perfil representa a supressão arbitrária da identidade virtual do jogador, com perda de sua história, conquistas, interações sociais e projeção simbólica dentro do ambiente de jogo. Esse dano atinge diretamente a personalidade digital, cuja tutela decorre dos direitos fundamentais e da dignidade da pessoa humana. A conduta ilícita não se esgota em um mero descumprimento contratual, mas traduz verdadeira violação à integridade moral e existencial do consumidor no ciberespaço, razão pela qual deve ensejar reparação plena.

Em razão deste panorama, cada vez mais frequente, a jurisprudência brasileira parece caminhar no sentido de reconhecer a presença de dano moral indenizável nos casos de exclusão ou suspensão arbitrárias de contas-perfis de jogadores digitais.

Nesse sentido, o Tribunal de Justiça do Estado do Paraná reconheceu que a restrição abrupta de acesso à conta de jogo digital submete o consumidor a sofrimento psíquico, uma vez que o impede de prosseguir com suas atividades e de usufruir dos serviços e produtos adquiridos na plataforma⁵⁴. O Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo, por sua vez, vislumbrou a ocorrência de dano moral em caso de exclusão indevida de conta de jogador, destacando que privar o usuário do uso da plataforma afeta diretamente o exercício do lazer e da socialização⁵⁵. Já o Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro reconheceu expressamente a lesão aos direitos da personalidade e o consequente dano moral,

⁵³ “O Código do Consumidor deu uma guinada de 180 graus na disciplina jurídica até então existente na medida em que transferiu os riscos do consumo do consumidor para o fornecedor. Estabeleceu, como veremos, responsabilidade objetiva (independentemente de culpa) para todos os casos de acidente de consumo, quer decorrente do fato do produto (CDC, art. 12), quer do fato do serviço (CDC, art. 14).” CAVALIERI FILHO, Sergio. *Programa de direito do consumidor*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2019. p. 311.

⁵⁴ TJ-PR 00014422320238160018 Maringá, Relatora: Vanessa Bassani, Data de Julgamento: 13/11/2023, 1ª Turma Recursal, Data de Publicação: 13/11/2023.

⁵⁵ TJ-SP 10016357220238260590 São Vicente, Relator: Rodrigues Torres, Data de Julgamento: 11/12/2024, 28ª Câmara de Direito Privado, Data de Publicação: 11/12/2024.

atribuindo à imagem virtual valor equivalente à imagem humana real, ao enfatizar que, por trás do jogador, há uma pessoa dotada de sentimentos e dignidade⁵⁶.

Essas fundamentações constantes nas referidas decisões evidenciam que, embora as argumentações adotadas variem entre os Tribunais, a conclusão é convergente: a exclusão arbitrária de perfis de jogadores configura violação de direitos da personalidade e enseja a responsabilidade civil das plataformas, com o consequente dever de indenizar pelos danos morais sofridos pelo usuário.

O mundo virtual demanda hoje novas formas de soluções dos problemas da vida, ou mesmo que sejam aplicadas às novas realidades soluções pré-existentes. Por isso a internet e sua realidade virtual não podem ficar de fora dessa interação. Levando em conta uma interpretação evolutiva, afigura-se razoável impor à imagem virtual um valor, como ocorre com a imagem humana real, notadamente em casos concretos semelhantes, além do que sempre por trás de um participante de competição virtual existe uma pessoa com sentimentos e dignidade, pelo que resta claramente configurado dano moral, posto que o nome virtual do Autor permaneceu à vista de todos como banido. Dano moral configurado. Lesão ao direito da personalidade.

Como destacam Gagliano e Pamplona Filho (2019), “a função precípua da responsabilidade civil é a de restabelecer o equilíbrio moral e patrimonial rompido em virtude do ato ilícito, buscando-se, tanto quanto possível, a restituição do status quo ante.” A indenização, contudo, não constitui a única forma de tutela possível. Além da compensação pecuniária pelos danos morais e, quando cabível, materiais, deve-se reconhecer a possibilidade de reparações de natureza inibitória e restitutória, especialmente no ambiente digital. Assim, quando houver exclusão indevida, o restabelecimento do perfil, a reativação dos bens digitais adquiridos e a garantia de que novas práticas abusivas não se repitam configuram medidas compatíveis com a reparação integral do dano.

A pretensão indenizatória, portanto, não se limita a reparar economicamente o prejuízo, mas visa restaurar a dignidade do jogador e reconstituir o equilíbrio das relações estabelecidas no ambiente virtual. De igual modo, a tutela inibitória e a declaratória assumem relevância na medida em que previnem novas lesões e reafirmam o dever das plataformas de observar os direitos fundamentais também nas relações privadas, vinculando particulares e impondo limites à autonomia privada.

A análise das implicações práticas dessa responsabilização demonstra que a conduta das plataformas, ao excluir perfis sem justa causa, produz danos de natureza complexa e multifacetada. Além do sofrimento moral, há, frequentemente, prejuízos de ordem patrimonial, como a perda de créditos virtuais e itens virtuais adquiridos, bem como a frustração de expectativas legítimas formadas ao longo da experiência interativa. Em tais casos, a reparação deve abranger todas as dimensões do prejuízo, a fim de garantir efetividade à proteção dos direitos da personalidade e reafirmar o valor da dignidade da pessoa humana no contexto das relações digitais.

⁵⁶ TJ-RJ 00338635620168190203, Relator: Alcides da Fonseca Neto, Data de Julgamento: 16/10/2019, Vigésima quarta Câmara Cível.

Portanto, conclui-se que, nos termos expostos pelo presente estudo, resta plenamente demonstrada a responsabilidade civil das plataformas de jogos digitais em rede pelo dano moral ocasionado aos jogadores quando procedem com a exclusão de perfis sem justa causa e sem respeito às garantias constitucionais. A reparação do dano, seja por meio de indenização, reintegração do perfil ou medidas inibitórias, concretiza a tutela integral da personalidade digital e reafirma o compromisso do Direito contemporâneo com a efetividade dos direitos fundamentais e a preservação da dignidade humana também no ciberespaço.

CONCLUSÃO

Diante do exposto, verifica-se que a exclusão de perfis de jogadores em plataformas de jogos eletrônicos em rede não pode ser considerado um ato discricionário irrestrito das empresas. O perfil digital, longe de ser uma mera conta de usuário, representa a identidade do jogador dentro do ambiente virtual e, como tal, encontra amparo na proteção jurídica conferida aos direitos da personalidade. A remoção arbitrária desse perfil, sem justa causa e sem observância do contraditório e da ampla defesa, configura uma violação desses direitos, ensejando responsabilidade civil por parte das plataformas.

Ao longo desta pesquisa, verificou-se que os jogos eletrônicos em rede extrapolam a esfera do entretenimento e se consolidam como espaços sociais e econômicos relevantes. A relação estabelecida entre jogadores e plataformas é essencialmente consumerista, o que impõe às empresas um dever de transparência, previsibilidade e respeito aos direitos dos usuários. A existência de “termos de serviço” e políticas internas não exime as empresas de cumprir as normativas de proteção ao consumidor e de garantir um procedimento adequado para a exclusão de perfis.

Dessa forma, a responsabilização das plataformas deve ser observada sempre que ocorrerem exclusões abusivas, principalmente quando o jogador for privado de acesso a conteúdos adquiridos, histórico de interações e relações construídas ao longo do tempo. Além da indenização por dano moral, é essencial que se estabeleçam critérios claros para a moderação e penalização dos jogadores, de modo a equilibrar a liberdade das plataformas de gerir seus serviços com a proteção dos direitos dos usuários.

Por fim, a pesquisa ressalta a necessidade de avanço legislativo e regulatório para garantir que a proteção dos direitos fundamentais dos jogadores seja efetivamente respeitada. O Direito deve acompanhar as inovações tecnológicas e assegurar que o ambiente digital não se torne um espaço de arbitrariedade, mas sim um local de interação social seguro e juridicamente tutelado.

REFERÊNCIAS

ABBOUD, Georges. Verdades inconvenientes sobre direito e ciberespaço: uma pequena introdução ao mundo digital. *Revista dos Tribunais*, São Paulo, vol. 1000/2019, p. 291-299, fev. 2019.

ACOSTA, Leonardo Machado. *Cibervulnerabilidade: a vulnerabilidade agravada dos consumidores no ciberespaço*. 2025. 137 f. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Franca, 2025. Disponível em: <https://hdl.handle.net/11449/261077>. Acesso em: 24 fev. 2025.

AZEVEDO, Fernando Costa de; TORRES, Julia Fátima Gonçalves. A hipervulnerabilidade digital situacional de crianças, adolescentes e do núcleo familiar no jogo eletrônico Fortnite. *civilistica.com*, a. 12, n. 3, 2023.

BASAN, Arthur Pinheiro; FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura. A tutela do corpo eletrônico como direito básico do Consumidor. *Revista dos Tribunais*. São Paulo. vol. 1021/2020, p. 133-168, nov. 2020. Disponível em: <https://www.thomsonreuters.com.br/content/dam/ewp-m/documents/brazil/pt/pdf/other/rt-1021-a-tutela-do-corpo-eletronico-como-direito-basico-do-consumidor.pdf>. Acesso em: 24 fev. 2025.

BASTOS, Rafael Calhau Bastos; PEDRA, Adriano Sant'Ana. Exclusão de perfis em redes sociais e o dever fundamental de respeito ao contraditório e à ampla defesa: uma análise à luz da eficácia horizontal dos direitos fundamentais. *Revista Direitos Fundamentais & Democracia*. v. 29, n. I, p. 165-186, jan./abril, 2024.

BITTAR, Eduardo C. B. A Teoria do Direito, a Era Digital e o Pós-Humano: o novo estatuto do corpo sob um regime tecnológico e a emergência do Sujeito Pós-Humano de Direito. *Rev. Direito Práx.*, Rio de Janeiro, Vol. 10, N. 02, 2019, p. 933-961.

BITTAR, Carlos Alberto. *Os direitos da personalidade*. 8. ed. São Paulo: Saraiva, 2015.

BOLESINA, Iuri. *Direito à intimidade: as inter-relações entre identidade, ciberespaço e privacidade*. Florianópolis: Empório do Direito, 2017.

BRASIL, Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de defesa do consumidor). *Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências*. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 08 out. 2025.

BRASIL. Lei n. 10.406, de 10 de janeiro de 2002. *Institui o Código Civil*. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm Acesso em: 08 out. 2025.

BRASIL. Constituição (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil*: promulgada em 5 de outubro de 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm Acesso em: 08 out. 2025.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 6. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2013.

CAVALIERI FILHO, Sergio. *Programa de direito do consumidor*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

CLARKE, Roger. The digital persona and its application to data surveillance. *Journal of Law, Information and Science*, Hobart, v. 10, n. 2, jun. 1994. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01972243.1994.9960160>. Acesso em: 24 fev. 2025.

COLOMBO, Cristiano; FACCHINI NETO, Eugênio. Violação dos direitos de personalidade no meio ambiente digital: a influência da jurisprudência europeia na fixação da jurisdição/competência dos tribunais brasileiros. *civilistica.com*, Rio de Janeiro, a. 8. n. 1. 2019.

DUPRAT, Maluh. Cyberbullying: ofensas e humilhações na internet. In: FORTIM, Ivelise (org.). *Conectados: pequenas reflexões sobre a tecnologia no cotidiano*. São Paulo: Homo Ludens, 2020.

Epic Games. Termos de serviço. Disponível em: <https://legal.epicgames.com/pt-BR/epicgames/tos>. Acesso em: 08 out. 2025.

FRANÇA, Rubens Limongi. *Instituições de direito civil*. São Paulo: Saraiva, 1988.

GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. *Novo curso de direito civil: responsabilidade civil*. v. 3. 17. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

GONÇALVES, Yuri dos Santos; FERREIRA, Keila Pacheco. A Privacidade No Ambiente Virtual: Avanços E Insuficiências Da Lei Geral De Proteção De Dados No Brasil (Lei 13.709/18). *Revista de Direito do Consumidor*. vol. 122/2019, p. 181-202, mar./abr. 2019.

IHDE, Don. *Bodies In technology*. United States of America. University of Minnesota Press, 2001.

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

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1997.

LIMA, Cíntia Rosa Pereira de. Contratos de adesão eletrônicos (“*shrink-wrap*” e “*click-wrap*”) e termos e condições de uso (“*browse-wrap*”). *Revista de Direito do Consumidor*. vol. 133. ano 30. p. 109-154. São Paulo: Ed. RT, jan./fev. 2021.

LOPES, André. 74,5% dos brasileiros jogam videogames com frequência; classe C está mais incluída no consumo. *Exame*, 2024. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/745-do-brasileiros-jogam-videogames-com-frequencia-classe-c-esta-mais-incluida-no-consumo/>. Acesso em: 26 mar. 2025.

MADALENA, Juliano. Regulação das fronteiras da internet: um primeiro passo para uma Teoria Geral do Direito Digital. *Revista dos Tribunais*, São Paulo, vol. 974/2016, p. 81-110, dez. 2016.

MARGALHO, Rafael Andrade de. Redes sociais digitais e direitos da personalidade. *Revista Judicial Brasileira*, Edição Especial Direito Digital, Brasília, p. 641-666, jul./dez. 2023. Disponível em: <https://revistadaenfam.emnuvens.com.br/renfam/article/view/238>. Acesso em: 24 fev. 2025, p. 651.

MARQUES, Claudia Lima; MUCELIN, Guilherme. Vulnerabilidade na era digital: um estudo sobre os fatores de vulnerabilidade da pessoa natural nas plataformas, a partir da dogmática do Direito do Consumidor. *civilistica.com*. a. 11. n. 3. 2022.

MARQUES, Claudia Lima. Proteção do consumidor no comércio eletrônico e a chamada nova crise do contrato: por um direito do consumidor aprofundado. *Doutrinas Essenciais de Direito do Consumidor*, São Paulo. vol. 2. p. 827-884. Abr./2011.

MARQUES, Claudia Lima. *Contratos no Código de Defesa do Consumidor: o novo regime das relações contratuais*. 9. ed. São Paulo: Thomson Reuters, Brasil, 2019.

MENDES, Gilmar Ferreira; FERNANDES, Victor Oliveira. Eficácia dos direitos fundamentais nas relações privadas da internet: o dilema da moderação de conteúdo em redes sociais na perspectiva comparada Brasil-Alemanha. *Revista de Direito Civil Contemporâneo*. vol. 31. ano 9. p. 33-68. São Paulo: Ed. RT, abr./jun. 2022.

MOLINARO, Carlos Alberto; SARLET, Ingo Wolfgang. Apontamentos sobre direito, ciência e tecnologia na perspectiva de políticas públicas sobre regulação em ciência e tecnologia. In: Mendes, Gilmar, F. et al. *Direito, inovação e tecnologia*. v.1. (Série direito, inovação e tecnologia). Editora Saraiva, 2015.

PICON, Felipe et al. Precisamos falar sobre tecnologia: caracterizando clinicamente os subtipos de dependência de tecnologia. *Revista Brasileira de Psicoterapia*, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 44-60, ago. 2015. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-848156>. Acesso em: 26 mar. 2025.

PINHEIRO, Gabryel David; LOPES, Tacyana Karoline Araújo. Práticas abusivas e comércio de loot boxes em jogos eletrônicos à luz do Código de Defesa do Consumidor no Brasil. *Revista Brasileira de Estudos Jurídicos*, Montes Claros, v. 18, n. 1, p. 186-210, jan./jul. 2024. Disponível em: <https://portalunifipmoc.emnuvens.com.br/rbej/article/view/36>. Acesso em: 26 mar. 2025.

RODOTÀ, Stefano. *Intervista su privacy e libertà*. Roma/Bari: Laterza, 2005.

SALDANHA, Rodrigo Róger; OLIVEIRA, José Sebastião de. Persona digital: a ampliação da proteção civilista da expressão humana por meio da autodeterminação informativa da pessoa. *Revista da Faculdade de Direito Universidade Federal de Minas Gerais*, Belo Horizonte, n. 83, p. 459-484, jul./dez. 2023. Disponível em: <https://www.direito.ufmg.br/revista/index.php/revista/article/view/2637>. Acesso em: 24 fev. 2025.

SARLET, Ingo Wolfgang. *A eficácia dos direitos fundamentais: uma teoria geral dos direitos fundamentais na perspectiva constitucional*. 10 ed. Porto Alegre: Livraria do Advogado Editora, 2010.

SCHREIBER, Anderson. *Direitos da Personalidade*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2013.

SIBILIA, Paula. *O show do Eu: A intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SILVA, Taziane Mara da; TEIXEIRA, Talita de Oliveira; FREITAS, Sylvia Mara Pires de. Ciberespaço: uma nova configuração do ser no mundo. *Psicologia em Revista*, Belo Horizonte, v. 21, n. 1, p. 176-196 abr. 2015. Disponível

em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682015000100012. Acesso em: 24 fev. 2025.

SOARES, Marcelo Negri; MORAES, Alender Max de Souza; CENTURIÃO, Luis, O Corpo Eletrônico Como um Direito da Personalidade do Consumidor. (2025). *Revista Da Faculdade De Direito Da Universidade Federal De Uberlândia*, 51(2), p. 430-457.



Este artigo está licenciado sob a licença *Creative Commons* Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0). Para mais informações sobre os termos desta licença, consulte: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pt>

Recebido em:
27/03/2025.

Aprovado em:
27/11/2025.

Como citar segundo a NBR 6023/ABNT:

ACOSTA, Leonardo Machado. A tutela jurídica das contas-perfis: dano moral e responsabilidade civil nos jogos eletrônicos em rede. **Revista IBERC**, Belo Horizonte, v. 8, n. 3, p. 1-20, set./dez. 2025.