



Evento	Salão UFRGS 2018: SIC - XXX SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2018
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	OS DIREITOS DE PERSONALIDADE E OS JOGOS DIGITAIS ONLINE: UMA AMPLIAÇÃO DA PERSONALIDADE DO INDIVÍDUO NA ERA DIGITAL
Autor	YAN VIEGAS SILVA
Orientador	FABIANO MENKE

OS DIREITOS DE PERSONALIDADE E OS JOGOS DIGITAIS ONLINE: UMA AMPLIAÇÃO DA PERSONALIDADE DO INDIVÍDUO NA ERA DIGITAL

Autor: Yan Viegas Silva

Professor Orientador: Dr. Fabiano Menke

Instituição de Ensino: Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Os jogos digitais surgiram na década de 1970, com o advento da era da informática. Contudo, não se esperava a rápida e exponencial popularização desses jogos, passando de um passatempo para uma indústria sólida, a qual estima-se ter movimentado mais de US\$ 60 bilhões apenas em 2013¹. Dentro do segmento de jogos digitais, um estilo merece ser analisado em destaque: 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, por meio de “avatars”, dentro de um mesmo cenário, sob as mesmas condições. Sua popularização se dá pelo fato de não ter um único objetivo ou roteiro final, possibilitando um jogo contínuo por tempo indeterminado, sempre em transformação pela ação dos jogadores ou pelos desenvolvedores.

Paralelamente ao surgimento da era digital, a dogmática dos direitos de personalidade foi se fortalecendo no âmbito internacional a partir da metade ao final do século XX, e no ordenamento pátrio com a edição da Constituição Federal de 1988, e, posteriormente, tutelados pelos artigos 11 a 21 do Código Civil de 2002. Dentre esses direitos, estão: direito à vida, ao corpo, à saúde, à liberdade de expressão, à privacidade, ao nome, à honra e à imagem. Nesse sentido, alvo de tutela pelo ordenamento jurídico, foi aventada a possibilidade de reparação pela violação desses direitos.

Ocorre que, com a popularização dos jogos digitais online (MMOs) a partir de 2004, isto é, posterior ao Código Civil de 2002, a tutela dos direitos de personalidade na esfera virtual acabou ficando de fora das hipóteses fáticas previstas pelo legislador ao proteger aqueles direitos. E, mesmo que em 2014 tenha sido sancionada a Lei nº 12.965, conhecida como o Marco Civil da Internet, buscando tutelar as hipóteses não aventadas pelo legislador à época do Código Civil, este serviu como um norte, mas não esgotou os debates a respeito do tema. Assim, acabou sendo atribuído ao Poder Judiciário o encargo de proteger os direitos de personalidade em qualquer escala, embora os tribunais e suas decisões têm revelado, contudo, certo despreparo deste órgão para lidar com os novos desafios cibernéticos².

Desta forma, partindo-se do pressuposto de que os direitos de personalidade consistem em direitos que decorrem da própria condição de pessoa humana do indivíduo, bem como de seus prolongamentos e projeções, colocam-se os seguintes problemas de pesquisa: **é possível a tutela dos direitos de personalidade nos jogos digitais online? Se sim, quais seriam os direitos afetados?** A estas perguntas, elabora-se a hipótese de que sim, é possível, contudo, apenas na esfera moral, como a honra, nome, privacidade e imagem, não sendo cabível no que diz respeito à integridade física, como saúde, à vida ou ao corpo, pois fogem ao escopo das relações interpessoais no mundo virtual.

Para responder à pergunta, utilizar-se-á o método de abordagem dedutivo, partindo-se pesquisas teóricas, com análise da doutrina e jurisprudência nacional e internacional dos últimos anos, para obter, ao final, uma conclusão geral. A pesquisa encontra-se em andamento e ainda não apresenta conclusões.

¹ 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. p. 35.

² SCHREIBER, Anderson. Direitos da Personalidade. 2ª ed. São Paulo: Atlas, 2013. p. 125.