# O "EU" DIGITAL, PERSONALIDADE JURÍDICA DO AVATAR E PODER DE POLÍCIA DOS SERVIDORES DE JOGOS

# THE DIGITAL "SELF," LEGAL PERSONALITY OF THE AVATAR, AND THE POLICE POWER OF GAME SERVERS

Gustavo Henrique Pacheco Belucci[1]
Amanda Marcondes Conceição[2]

**Resumo:** No centro dos debates, nos aspectos estritamente civis da Sociedade da Informação, está o conceito de "eu" digital, sua delimitação e definição de natureza jurídica. O presente trabalho traça um breve paralelo conceitual destes aspectos, levando em conta o crescente número de julgados que a jurisprudência tem consolidado para fins de se estabelecer violações a direitos da personalidade e arbitrar indenizações morais e materiais no mundo digital. Neste cenário, de representação do "eu", em toda sua fragmentação, através do avatar, estão intermediando o exercício dos respectivos direitos, as plataformas de jogos *online*, exercendo nos limites do direito privado, o poder de polícia, banindo usuários, punindo-os e, consequentemente, regulando direitos.

**Palavras-Chave:** "eu" digital; sociedade da informação; avatar; poder de polícia; plataformas de jogos *online*.

**Abstract:** At the heart of the debates, within the strictly civil aspects of the Information Society, lies the concept of the digital "self," its delimitation, and its legal definition. This work draws a brief conceptual parallel between these aspects, taking into account the growing number of judgments that jurisprudence has consolidated for the purpose of establishing violations of personality rights and awarding moral and material damages in the digital world. In this scenario of representation of the "self," in all its fragmentation, through the avatar, online gaming platforms are mediating the exercise of the respective rights, exercising, within the limits of private law, police power, banning users, punishing, and consequently, regulating rights.

**Keywords:** "Digital self"; information society; avatar; police power; online gaming platforms.

## INTRODUÇÃO

A sociedade da informação nos remete a novos conceitos e situações jurídicas inovadoras de antigos institutos, como a capacidade jurídica e a personalidade, que são revisitados e postos à prova diante dos avanços da tecnologia.

Tendo este fato em mente, à medida em que os jogos digitais tomam uma popularidade quase unânime entre os jovens, afinal, 86% destes jogam *online* ou acessam os mesmos[3], impõe-se a necessidade de análise do "eu" digital, como uma personalidade

[1] Doutor e mestre em direito processual civil pela PUC/SP. Professor universitário e advogado em São Paulo.
[2] Mestranda em direito da Sociedade da Informação, no Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas, advogada em São Paulo.
[3] Uma nova pesquisa da Unico, empresa líder em soluções para validação da identidade real das pessoas, encomendada ao Instituto Locomotiva, mostra que 86% dos jovens jogam ou acessam jogos online e 74% o fazem semanalmente. Disponível em: https://unico.io/releases/mais-da-metade-das-criancas-e-

jurídica própria, titular de direitos, dentro destas plataformas e que não possuem, naturalmente, existência no mundo real, mas nem por isso, deixam de ser sujeitos de direitos.

À medida do avanço desta popularidade de jogos, o presente trabalho se põe a analisar, além da natureza jurídica do "eu" digital, representado na figura do avatar, com distinções e características únicas, o poder de polícia das plataformas de jogos, capazes de punir e banir usuários, promovendo reflexos civis e econômicos no mundo real, quantificáveis, portanto, para fins de responsabilidade civil.

Desta forma, o trabalho analisará através de pesquisa bibliográfica e jurisprudencial, alguns reflexos desta problemática posta, acerca da caraterização do "eu" digital e os limites do poder de polícia das plataformas digitais.

## O "EU" DIGITAL E A PERSONALIDADE JURÍDICA DO AVATAR.

Como disposto no Código Civil, em seu artigo 1º, toda pessoa é capaz de direitos e deveres na ordem civil, e, do mesmo modo, conforme artigo 12, pode-se exigir que cesse a ameaça, ou a lesão, a direito da personalidade, e reclamar perdas e danos, sem prejuízo de outras sanções previstas em lei.

Resta definir, em primeiro lugar, a natureza jurídica do "eu" digital, personificado na figura do avatar.

Segundo Thais de Matos Macedo Lio e David Fernando Rodrigues, os "avatares são bonecos virtuais customizados em 3D, tendo como função principal a representação humanizada de uma pessoa real ou não, ou mesmo uma empresa. São considerados ícones que contribuem para o desenvolvimento da realidade virtual no qual estão inseridos, podendo desenvolver atividades que são comuns à vida real, como trabalhar, estudar e emular uma vida social, interagindo com pessoas reais e outros avatares. Os avatares podem ainda realizar negócios, fazer interações em games, promover anúncios, projetar, construir etc."[4].

E neste particular, no que toca aos reflexos econômicos, ressalte-se que, dados do Sebrae, apontam que o "Brasil assumiu, em 2021 o posto de maior mercado de videogames na América Latina, superando o México, e a receita do setor em território nacional pode duplicar até 2026, segundo o relatório sobre entretenimento e mídia da PwC 2022-2026.

adolescentes-que-jogam-online-interagem-com-desconhecidos-mostra-nova-pesquisa-da-unico/#:~:text=Uma%20nova%20pesquisa%20da%20Unico,durante%20as%20partidas%2C%20conversando%20e. Acesso em 25/10/2025.

[4] Lio, Thais de Matos Macedo e Rodrigues, David Fernando Protegendo a propriedade intelectual de avatares. Disponível em: https://www.migalhas.com.br/depeso/396678/protegendo-a-propriedade-intelectual-de-avatares. Acesso em 25/10/2025.

Em 2021, a indústria doméstica de jogos eletrônicos contabilizou receita de US$ 1,4 bilhão e poderá chegar até US$ 2,8 bilhões em 2026. O País deve se tornar responsável por 47,4% da receita total da região no final do período[5]".

Deste modo, pode-se evidenciar que a natureza jurídica do avatar, representação do "eu" digital, é de sujeito de direitos, que, por consequência, possui personalidade jurídica, por extensão.

Passa a gozar, o avatar, portanto, dos direitos dispostos nos artigos 16 a 18, do Código Civil – direito ao nome, indenização pela indevida utilização em até mesmo propaganda comercial, como, inclusive, a jurisprudência tem reconhecido, com aplicação da súmula 403, do STJ[6]: "Direito de imagem. Uso de avatar, dados e características do autor em jogos eletrônicos de futebol, produzidos e comercializados pelas rés. Sentença de parcial procedência para condenar as rés ao pagamento de indenização de R$ 5.000,00 por edição de jogo comercializado, a título de danos morais" (TJ/SP, apelação nº 1053158-12.2021.8.26.0100).

Pablo Stolze Gagliano e Rodolfo Pamplona Filho, sobre este tema, informam que "a internet e os ambientes digitais têm se tornado novos campos de batalha para a defesa da imagem. A violação do direito de imagem no mundo virtual, seja por meio da reprodução indevida de fotografias ou da criação de perfis e avatares sem autorização, gera danos tanto à pessoa física quanto à sua reputação, sendo passível de indenização"[7].

E evidencie-se aqui, que o "eu" digital não é pseudônimo, mas uma representação do "eu físico", no mundo virtual e esta representação, poderá ser até mesmo fragmentada.

Stefano Rodotá aborda a temática sob a ótica de que o "corpo eletrônico" seria uma extensão do corpo físico:

O "corpo eletrônico", o conjunto de informações que constroem a nossa identidade, é assim remetido ao corpo físico: a dignidade torna-se o liame forte para reconstruir a integridade da pessoa (Carta dos Direitos Fundamentais da União Europeia, art. 3º) , para evitar que a pessoa seja considerada uma espécie de "mina a céu aberto" onde qualquer pessoa possa alcançar qualquer informação e, assim, criar perfis individuais, familiares e grupais, tornando a pessoa objeto de poderes externos, que podem falsificá-la, construí-la em formas consistentes com as necessidades de uma sociedade de

---

[5] SEBRAE: Mercado de games: tendências e oportunidades. Disponível em: https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/mercado-de-games-tendencias-e-oportunidades,767cf253be2a6810VgnVCM1000001b00320aRCRD. Acesso em 25/10/2025.

[6] A Súmula 403: "independe de prova do prejuízo a indenização pela publicação não autorizada de imagem de pessoa com fins econômicos ou comerciais".

[7] GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. Novo curso de direito civil: direitos da personalidade. 3ª ed. São Paulo: Saraiva, 2017, p. 120.

vigilância, de seleção social, de cálculo econômico. A Carta dos Direitos Fundamentais da União Europeia reafirmou a proibição de fazer do corpo um objeto lucrativo. Previsto para o corpo físico, esse princípio pode ser estendido ao corpo eletrônico, como já fazem algumas normas, como as que preveem a autorização pública para tratar os chamados dados sensíveis, que dizem respeito aos aspectos mais íntimos da vida ou à posição social da pessoa. Aqui, o princípio da dignidade é combinado com o da igualdade, para evitar discriminações ou estigmatizações sociais[8].

O "eu digital", assim, assumirá diversas personificações para uma verdadeira ideia de "aparência digital", ou fragmentações do conceito de "eu". Por exemplo: o "eu" do Instagram se apresentará de uma forma diferente do "eu" do Linkedin, e do Facebook, da mesma forma que se apresentava de uma forma diferente do "eu" do Orkut. O "Surfistinha_loiro22", em outra rede social será "Tomaz Carvalho de Albuquerque".

Embora reunidos em uma única pessoa natural, o "eu" em cada uma destas plataformas se moldará a uma personificação própria, com identidade e direitos garantidos, inclusive frente ao direito de imagem próprio de cada uma delas.

Na sociedade da informação, portanto, o "eu" não corresponde ao indivíduo (como tradicionalmente se trata o tema no "mundo real"), mas sim, a uma personalidade em construção, moldada em interações dinâmicas, cotidianas e maleáveis. Vale dizer: o "eu" não será mais apenas "eu", mas como o "eu" é reconhecido em um contexto próprio de cada plataforma. Ex: o avatar do FIFA, não é o avatar do Free Fire, muito menos o "eu" do Linkedin. É uma forma gráfica em linguagem computacional que representa o indivíduo nos mundos virtuais, ou seja, uma extensão de seu "eu", sua personalidade e caráter acrescentados pelos próprios desejos de como gostaria de ser representado no ciberespaço ou em uma plataforma virtual especifica.

Há a possibilidade de mudar de aparência, de criar mais de um avatar por pessoa, podem ser animais, monstros, se submete à imaginação criativa. Assim "O avatar é, portanto, composto de dois elementos: um elemento referente ao software (o corpo gráfico criado ou utilizado pelo usuário para representá-lo no ambiente de conversação virtual) e um elemento humano (o próprio usuário que interage através do corpo gráfico). No avatar tem-se, assim, um complexo conjunto de nuances humanas e maquínicas, que representam uma identidade virtual, que pode ou não ser assumida. Essa identidade assumida só o é na medida em que o usuário conectar-se num mesmo ambiente com uma

[8] RODOTÀ, Stefano. A antropologia do homo dignus. Trad. Maria Celina Bodin de Moraes. Civilistica.com. Rio de Janeiro, a. 6, n. 2, jan.-mar./2017, p. 15. Disponível em: <http://civilistica.com/a-antropologia-do-homo-dignus/>. Acesso em: 17 out. 2025.

mesma representação, e que seja reconhecido pelos demais usuários[9].

Stefano Rodotá, explica esse fenômeno, embasado na ideia do "homo humericus", que consistiria numa evolução do homo sapiens na era digital, sendo uma integração com a tecnologia. Tendo como características uma identidade física e virtual, a utilização de tecnologia (como celulares) para otimizar sua cognição, sua relação com outros seres humanos no meio digital (por meio de whatsapp, redes sociais...) e um fluxo violento de informação e assim sua atenção sendo fragmentada:

O corpo é desafiado, a pessoa torna-se digital, "l'homo numericus" aparece, entramos na dimensão pós-humana. A antropologia profunda da humanidade parece ser transformada por técnicas de procriação que podem prejudicar os sistemas de parentesco, desde a perspectiva da clonagem, do útero artificial. O princípio da dignidade ainda é um caminho viável? Esse novo homem ainda pode ser dignus?[10]

## PODER DE POLÍCIA DAS PLATAFORMAS DE JOGOS E RESPONSABILIZAÇÃO CIVIL.

Crescente também é o reconhecimento do poder de polícia das plataformas de jogos digitais, capazes de censurar usuários, restringir ou até mesmo banir usuários de jogos online, gerando assim reflexos patrimoniais e extrapatrimoniais.

O poder de polícia pode ser definido, tradicionalmente, como a faculdade conferida ao Estado de estabelecer regras restritivas e condicionadoras do exercício de direitos e garantias individuais, tendo em vista o interesse público, conforme artigo 145, II, da Constituição Federal e artigo 78, do Código Tributário Nacional.

E no que tange às empresas privadas que regulam e moderam o conteúdo digital, tais poderes têm sido exercidos pelas plataformas de jogos *online*.

Nesse sentido, diversas decisões judiciais caminham para o reconhecimento de posturas das plataformas que punem e restringem direitos temporariamente ou definitivamente. O Tribunal de Justiça de São Paulo, por exemplo, no julgamento da apelação nº 1008084-56.2021.8.26.0577, decidiu, em um caso de suspensão definitiva de conta do jogo *Free Fire* que: "Perito que confirmou registro de uso de hack em doze oportunidades pelo jogador autor e 43 denúncias de diversos outros jogadores contra ele. Autor que optou em não disponibilizar à perícia o dispositivo que usava para acessar o jogo

[9] RECUERO, Raquel da Cunha. Avatares - Viajantes entre mundos. Disponível em: http://www.raquelrecuero.com/avatares.htm. Acesso em 25/10/2025.

[10] RODOTÀ, Stefano. A antropologia do homo dignus. Trad. Maria Celina Bodin de Moraes. Civilistica.com. Rio de Janeiro, a. 6, n. 2, jan.-mar./2017, p. 15. Disponível em: <http://civilistica.com/a-antropologia-do-homo-dignus/>. Acesso em: 17 out. 2025.

para demonstrar que não cometeu nenhuma irregularidade no ambiente do jogo para melhorar a sua performance e que o banimento da conta foi indevido".

Em outro caso, o mesmo Tribunal, no julgamento da apelação nº 1054482-40.2021.8.26.0002, decidiu que: "Possibilidade, todavia, de fiscalização, pela gestora, da atividade dos usuários, promovendo a suspensão ou desligamento, se lhe parecer adequado, em face de dados objetivos. Existência, nesse caso, de certo juízo de discricionariedade, com a desnecessidade de sujeição a procedimento rigoroso de apuração formal de eventuais irregularidades, tampouco de demonstração de justa causa, ou ainda de vinculação a hipóteses restritas autorizadoras da quebra do vínculo. Possibilidade de desligamento ante a convicção em torno da inadequação da conduta do usuário. Suspensão justificada no caso concreto, com a referência pela ré à existência de diversas denúncias relacionadas à utilização de hack, bem como constatação, por meio de ferramentas digitais próprias, de sua efetiva ocorrência".

## CONCLUSÃO

O "eu" digital e sua definição legal são discussões relevantes para o entendimento do conceito de sujeito de direito na sociedade da informação.

A concepção de que o "eu" digital seja uma extensão do "eu" no mundo físico impacta diretamente no reconhecimento da personalidade jurídica do avatar.

E diversas decisões têm reconhecido que mesmo não existindo no mundo físico, o avatar tem direitos da personalidade, concedendo indenizações no caso de violações a esses direitos.

O "eu" digital também é reconhecido como sendo fragmentado, podendo ter sua personificação diferente em cada plataforma.

No mais, há de se salientar que as plataformas de jogos online têm exercido "poder de polícia privado", banindo e punindo usuários, aplicando seus termos de uso, implicando por vezes em perdas patrimoniais e extrapatrimoniais.

Dessa forma, concebe-se o corpo eletrônico como extensão do físico, deve-se levar em consideração que a dignidade humana também é aplicável no universo online, devendo ser preservada também nessa esfera.

## REFERÊNCIAS

Lio, Thais de Matos Macedo e Rodrigues, David Fernando. **Protegendo a propriedade intelectual de avatares.** Disponível em: https://www.migalhas.com.br/depeso/396678/protegendo-a-propriedade-intelectual-

de-avatares. Acesso em 25/10/2025.

GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. **Novo curso de direito civil: direitos da personalidade.** 3ª ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

RECUERO, Raquel da Cunha. Avatares - Viajantes entre mundos. Disponível em: http://www.raquelrecuero.com/avatares.htm. Acesso em 25/10/2025.

RODOTÀ, Stefano. A antropologia do homo dignus. Trad. Maria Celina Bodin de Moraes. Civilistica.com. Rio de Janeiro, a. 6, n. 2, jan.-mar./2017. Disponível em: <http://civilistica.com/a-antropologia-do-homo-dignus/>. Acesso em: 17 out. 2025.

SEBRAE: Mercado de games: tendências e oportunidades. Disponível em: https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/mercado-de-games-tendencias-e-oportunidades,767cf253be2a6810VgnVCM1000001b00320aRCRD. Acesso em 25/10/2025.

ÚNICO. Mais da metade das crianças e adolescentes que jogam online interagem com desconhecidos, mostra nova pesquisa da Único. Disponível em: https://unico.io/releases/mais-da-metade-das-criancas-e-adolescentes-que-jogam-online-interagem-com-desconhecidos-mostra-nova-pesquisa-da-unico/#:~:text=Uma%20nova%20pesquisa%20da%20Unico,durante%20as%20partidas%2C%20conversando%20e. Acesso em 25/10/2025.