

Jogador só pode ser banido de game online se houver prova

Site que organiza jogo de videogame online não pode banir jogador sem provas de ilegalidade de sua conduta. Com esse entendimento, a 24ª Câmara Cível do Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro, por unanimidade, condenou nesta quarta-feira (16/10) a produtora Activision Blizzard Brasil a pagar indenização por danos morais de R\$ 5 mil a um homem banido do jogo *World of Warcraft*.

Reprodução



Jogador aciona Justiça ao ser banido de game online *World of Warcraft*
Reprodução

Em 28 de janeiro de 2015, o homem era muito bem classificado no game, ocupando a posição 6.770 entre mais de 10 milhões de jogadores.

Neste dia, porém, ele foi banido do *World of Warcraft* por uma prática chamada *bot*, que consiste em permanecer online por mais de 10 horas seguidas sem interrupções.

A ocorrência dessa prática por repetidas vezes gerou o banimento do jogador, mesmo com suas afirmações de que ninguém possuía sua senha — ou seja, era o próprio quem realmente permanecia jogando.

O homem tentou reativar sua conta, mas a Activision Blizzard negou o pedido. Ele então foi à Justiça, argumentando que o banimento estava prejudicando sua posição no ranking e gerando constrangimento.

A 2ª Vara Cível da Regional de Jacarepaguá determinou que a empresa promovesse o reingresso do homem ao jogo, com as características que o personagem possuía no momento de seu banimento. Porém, negou o pedido de indenização por danos morais.

O relator do caso no TJ-RJ, desembargador Alcides da Fonseca Neto, afirmou que, com relação à expulsão do homem do *World of Warcraft*, vale o *in dubio pro consumidor* do serviço. “Não pode o site de jogos banir o consumidor sem provas de qualquer ilegalidade em sua conduta. Ora, não ficou claro nem provado, e essa era a obrigação da apelada, que o consumidor estava agindo de forma desonesta no jogo, não restou provado em nenhum momento que o apelante não permanecia, de fato, mais de 10 horas seguidas jogando”.

A medida da Activision Blizzard abalou a imagem virtual do jogador, uma vez que seu nome ficou na

lista dos banidos por bastante tempo, ressaltou o magistrado. E isso, segundo ele, gerou transtornos entre os conhecidos do autor e demais competidores.

Para calcular o valor da indenização por danos morais, Fonseca Neto usou o sistema bifásico de arbitramento, definido pelo ministro do Superior Tribunal de Justiça Paulo de Tarso Sanseverino. Na primeira etapa, deve-se estabelecer um valor básico para a indenização, considerando o interesse jurídico lesado, com base em grupo de precedentes jurisprudenciais que apreciaram casos semelhantes. Na segunda, devem ser consideradas as circunstâncias do caso, para fixação definitiva do valor da indenização, atendendo a determinação legal de arbitramento equitativo pelo juiz.

Com base em precedentes e o grau de lesão aos direitos do autor, o relator fixou o valor inicial da indenização em R\$ 4 mil. Na segunda fase, após ponderar a gravidade do fato, as consequências para a vítima, a culpabilidade da empresa e condição econômica do autor, Fonseca Neto aumentou o valor em R\$ 1 mil.

Os demais integrantes da 24ª Câmara Cível do TJ-RJ seguiram o voto do relator e condenaram a Activision Blizzard a pagar indenização ao jogador de R\$ 5 mil.

Clique [aqui](#) para ler a decisão

Apelação Cível 0033863-56.2016.8.19.0203

Date Created

19/10/2019