Neste mês o Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro, Brasil, julgou procedente o pleito de indenização por dano moral, numa demanda judicial ajuizada por um jogador de vídeo game em face da sociedade empresária, que desenvolve o jogo virtual.

Tal fato deve ganhar sua notoriedade.

Afinal, salvo engano, não se tem conhecimento de uma decisão como a mencionada.

Na pesquisa que fiz, enquanto escrevia este texto, encontrei processos judiciais que tratam sobre indenização por dano moral, mas tendo como envolvidos um jogador de futebol, físico e real, e sociedade empresária, tendo como objeto o uso indevido da imagem do respectivo jogador de futebol.

A ordem judicial proferida pelo Colegiado da 24ª Câmara Cível do Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro consta o seguinte:

> "não seria possível dissociar a imagem virtual da imagem real".

> "A imagem da pessoa física permaneceu no ambiente virtual, exposta em lista desabonadora, por tempo bastante superior ao que seria razoável, o que gerou evidentes transtornos entre seus conhecidos e demais competidores" (fonte Portal do TJRJ Empresa de game é condenada por dano moral à imagem virtual de jogador)

Lembro que uma discussão como essa, digo situações virtuais que impliquem aplicação das normas jurídicas do mundo físico, acontecerá na época na qual o jogo "The Sims" atingia seu sucesso. Explico que este jogo foi lançado no ano 2000.

No entanto, como já disse e salvo engano, nenhuma situação como a julgada pelo Tribunal do Estado do Rio de Janeiro/Brasil.

Pois bem. Afinal, qual o ponto que gera a reflexão aqui?

Penso que várias. O primeiro, ressalto a demonstração de juventude do julgador. Sim, juventude. Não aquela relacionada à idade, mas, sim, a mental. Normalmente, temos no imaginário que o Poder Judiciário é constituído de pessoas velhas, de idade e de pensamento.

Realmente, o imaginário não deixa de ser verdade. Ocorre que a supracitada decisão altera esse paradigma e estereótipo antiquado, e traz um suspiro de novos ares para o Poder Judiciário, que, aparentemente, demonstra estar atento às novas situações da sociedade.

O segundo ponto é a constatação que um programa de computador, para os mais disruptivos a "Inteligência Artificial", tem o controle da nossa "vida virtual". O motivo que gerou a indenização por dano moral foi a expulsão do jogador do ambiente virtual, tendo em vista que estava mais de 10 horas jogando.

É interessante notar que um software, no caso do jogo, está programado para banir o jogador após o prazo estabelecido. É ou não é um controle da máquina sobre o homem?

Além disso, não deixaria passar a oportunidade de mencionar a disruptiva questão: robôs agilizarão as decisões judiciais.

Se a máquina é inteligente para banir, será ela desinteligente em punir a máquina que cumpre o programado?

> "O principal objetivo dos sistemas de IA, é executar funções que, caso um ser humano fosse executar, seriam consideradas inteligentes."

Nessa grande revolução tecnológica necessitamos de inteligência para esclarecer – ou melhor seria programar? – para as máquinas que o correto não é sempre correto.

Como não posso me alongar, e nem é o propósito, cito o terceiro ponto: o valor da indenização por dano moral.

Na mencionada notícia publicada pela Assessoria de Imprensa em 23/10/2019, consta o

seguinte:

> “O caso envolve a (…) apontado como o jogo virtual mais popular do mundo.”

Pense comigo:

> não é possível dissociar a imagem virtual da imagem real;
>
> o jogador, quando banido pela “máquina”, teve sua imagem real vinculada em lista desabonadora no ambiente virtual;
>
> o jogo virtual é o mais popular do mundo e;
>
> a imagem real foi abalada em função do abalo sofrido pela imagem virtual;

Logo, novamente, a sociedade empresária deve indenizar por dano moral. Até aqui, creio, que fiz o raciocínio jovem do julgador.

Todavia, o valor de R$ 5.000,00 (cinco mil reais) – ou aproximadamente € 1000 (mil euros) – indeniza o abalo sofrido pela imagem real no ambiente do jogo virtual mais popular do mundo?

Explico que a limitação de valores ou ausência de indenização por dano moral obscurece o fato de que este instituto tem funções sociais próprias (notadamente a compensação da vítima e a prevenção de ilícitos por meio da dissuasão pela punição do responsável). Nesse sentido, o resultado de uma pesquisa realizada pela FGV (DireitoGV), série pensando o direito, DANO MORAL NO BRASIL, no 37/2010, apresentou a conclusão que:

> “verificou-se que os valores concedidos a título de reparação por danos morais tendem a ser baixos, sendo excepcionais os casos que ultrapassaram a barreira de R$ 100.000,00. Diante disso, concluímos que a temida indústria de reparações milionárias não é uma realidade no Brasil, mesmo diante da situação atual de ausência de critérios legais para o cálculos do valor da reparação por danos morais.”

Por fim, explico que não pretendo, pelo menos tentarei, encerrar meus textos com uma conclusão, mas, tão somente, com uma ou algumas reflexões apresentadas na história narrada. Desse modo, encerro deixando os 3 pontos para reflexão do leitor e a frase do Autor Latino Coelho, *in* A Ciência na Idade Média: “*O tempo desenvolve, mas não cria*”.