



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
São Paulo

Registro: 2024.0000073564

ACÓRDÃO

Vistos, relatados e discutidos estes autos de Apelação Cível nº 1000327-74.2022.8.26.0286, da Comarca de Itu, em que é apelante -----
----- (JUSTIÇA GRATUITA), são apelados GOOGLE BRASIL INTERNET LTDA e BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT BRAZIL LTDA..

ACORDAM, em 21ª Câmara de Direito Privado do Tribunal de Justiça de São Paulo, proferir a seguinte decisão: "Negaram provimento ao recurso. V. U.", de conformidade com o voto do Relator, que integra este acórdão.

O julgamento teve a participação dos Exmos. Desembargadores PAULO ALCIDES (Presidente sem voto), FÁBIO PODESTÁ E RÉGIS RODRIGUES BONVICINO.

São Paulo, 5 de fevereiro de 2024

DÉCIO RODRIGUES

RELATOR

Assinatura Eletrônica

VOTO Nº: 20.191

APELAÇÃO Nº: 1000327-74.2022.8.26.0286

COMARCA: ITU

APELANTE: -----

**APELADAS: BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT BRAZIL
LTDA E GOOGLE BRASIL INTERNET LTDA**



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
São Paulo

APELAÇÃO. Ação de indenização por danos materiais e morais cumulada com obrigação de fazer. Banimento da conta do autor no jogo Dragon Ball Legends. Violação dos termos de uso do jogo. Desconexões das partidas de batalhas, com substituição do oponente operado por humano para oponente operado por inteligência artificial. Autor que fez uso de subterfúgio para aumentar artificialmente sua pontuação no ranking em detrimento de outros jogadores. Perícia e contexto probatório dos autos que favorecem a tese das empresas requeridas. Impossibilidade, ademais, de resgates das moedas de jogo virtual e das licenças, conforme dispõe o Termo de Uso do Jogo. Sentença confirmada por seus próprios fundamentos, nos termos do art. 252 do Regimento Interno deste E. Tribunal de Justiça. Recurso não provido.

VOTO Nº 20191 2/20

Cuida-se de apelação por meio da qual quer ver, o autor, reformada a r. sentença de fls. 859/869, que julgou improcedente ação de indenização por danos materiais e morais cumulada com obrigação de fazer, condenando-o ao pagamento da custas, despesas processuais e honorários advocatícios de 10% sobre o valor da causa, observada a gratuidade concedida.

Sustenta, em síntese, que o MM. Juiz *a quo* desconsiderou a conclusão pericial e presumiu a existência de conduta irregular em razão da quantidade de desconexões que



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
São Paulo

constam nas telas sistêmicas apresentadas no processo e produzidas unilateralmente pela empresa Bandai. Argumenta que o perito afirmou categoricamente que o consumidor não praticou qualquer irregularidade. Não restou demonstrada a existência de desconexão intencional, ônus de competência às apeladas. Além do mais, a própria empresa Bandai confessa em suas redes sociais a existência de instabilidade em seus servidores com queda constante da conexão dos usuários e impossibilidade de acesso ao servidor. Diz também que no dia do banimento da conta o servidor estava passando por manutenção e que a atualização do jogo da versão 3.0 para versão 3.1 ocorreu em decorrência de problemas com o carregamento das batalhas. Defende a existência de danos morais indenizáveis, em razão da suspensão indevida da conta e do dano reputacional,

VOTO Nº 20191 3/20

además do fato de que dedicou mais de 6.000 horas da sua vida e ao ambiente de jogo ao longo de 30 meses para desenvolver suas habilidades. Pleiteia a reativação da conta ----- no ambiente de jogo do Dragon Ball Legends, bem como o reembolso do saldo de Chrono Crystal não utilizados, na proporção de R\$ 0,15266667 por Chrono Crystal, sob pena de enriquecimento ilícito, ou autorização para que possa utilizar os bens virtuais adquiridos regularmente na conta ----- em outra conta ativa também de sua titularidade. Requer, ainda, sejam as apeladas condenadas ao pagamento do valor de R\$ 6.000,00 a título de danos morais.



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
 São Paulo

O recurso foi respondido. Houve oposição ao julgamento virtual.

É o relatório.

O apelo não comporta provimento.

Invoca-se o disposto no **art. 252 do Regimento Interno desta E. Corte** que dispõe:

“Nos recursos em geral, o relator poderá limitar-se a ratificar os fundamentos da decisão recorrida, quando, suficientemente motivada, houver de mantê-la.”

Nesta Seção de Direito Privado, o dispositivo regimental tem sido largamente utilizado por suas Câmaras, seja

VOTO Nº 20191 4/20

para evitar inútil repetição, seja para cumprir o princípio constitucional da razoável duração dos processos. Anote-se, dentre tantos outros: **Apelações 99406023739-8, 99402069946-8 (1ª Câmara); AI 99010153930-6 (1ª Câmara); Apelações 99405106096-7, 99404069012-1 (2ª Câmara); Apelação 99010031478-5 (3ª Câmara); Apelação 994050097355-6 (5ª Câmara); Apelação 99401017050-8 (6ª Câmara); Apelação 99109079089-9 (11ª Câmara); Apelação 99010237099-2 (13ª Câmara); AI 99010032298-2 (15ª Câmara); Apelação**



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
São Paulo

99109084177-9 (17ª Câmara); Apelação 99100021389-1 (23ª Câmara); Apelação 99207038448-6 (28ª Câmara).

O C. STJ tem prestigiado este entendimento quando predominantemente reconhece a viabilidade de o órgão julgador adotar ou ratificar o juízo de valor firmado na sentença, inclusive transcrevendo-a no acórdão, sem que tal medida encerre omissão ou ausência de fundamentação no decisum (**REsp 662.272RS, 2ª Turma; REsp 641.963-ES, 2ª Turma; REsp 592.092-AL, 2ª Turma; REsp 265.534-DF, 4ª Turma**).

Transcrevem-se, por oportuno, os seguintes fragmentos da r. sentença recorrida:

“A controvérsia estabelecida nos autos diz respeito se o banimento da conta do autor, -----, utilizada

VOTO Nº 20191 5/20

para o jogo Dragon Ball Legends, em 28/04/2021 foi justificado por comportamento violador dos termos de uso do jogo virtual.

Discorreu o autor que, em 28/04/2021, sua conta foi banida devido à suposta violação aos termos de uso do jogo que, mesmo com a insurgência, não foi esclarecido o motivo do banimento, deduzindo ter sido acusado de desconectar de partidas.



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
São Paulo

Asseverou que no dia de seu banimento (28/04/2021), a corr  Bandai estava passando por manuten o, o que permitia a instabilidade de conex o com o servidor da corr .

A corr  Google figura nos autos por ser a mantenedora da plataforma de mercado virtual em que o aplicativo   disponibilizado, assim como a aquisi o de acess rios de incrementa o do jogo.

A corr  Bandai, em contrapartida, afirmou que o autor violou os termos de uso do jogo, aceito antes do in cio do jogo, com condutas t picas de "hacks" (utiliza o de mecanismos de trapa a) e desconex o de partidas on-line, o que faz com que o jogador humano passe a disputar as batalhas com oponente de intelig ncia artificial, como forma de aumentar artificialmente a pontua o, posto que seria mais f cil a disputa por uma IA.

VOTO N  20191 6/20

Aduziu que o autor fez uso de desconex es de forma reiteradas, recebendo um alerta, em 03/02/2021, ap s o evento "Super Space-Time Duel #58", ocorrido entre os dias 20/01/2021 e 02/02/2021, em que foi apurado o uso desse subterf gio pelo autor em 70% de suas partidas. Da mesma forma, em outro evento, "Super Space-Time Clash _ Deathmatch om Namek Season 2", nos dias 14/04/2021 e 28/04/2021, foi observada a mesma utiliza o dos "hacks", sendo que 10 partidas terminaram como resultado "ambos os lados vencem".



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
 São Paulo

Em razão da conduta imprópria, em 28/04/2021, houve seu banimento do jogo virtual.

Para dirimir os pontos controvertidos fixados em decisão seneadora, foi realizada perícia específica, tendo o Expert da confiança do Juízo, após realizar o estudo dos documentos apresentados nos autos, concluiu (fls. 731/751):

"2.2. Quanto à eventual violação dos Termos de Uso do Jogo.

- *20/01/2021 a 02/02/2021 - Super Space-Time Duel #58 ("Evento 1")*

- *O "Autor" participou de aproximadamente*

154 partidas online durante os dias 21, 22,

VOTO Nº 20191 7/20

23, 24, 25 e 26 de Janeiro/2021.

- *Pelos registros sistêmicos apresentados pela própria "Ré", houveram aproximadamente 79 "Ativações de IA" durante este período.*



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
 São Paulo

- ***14/04/2021 a 28/04/2021 - Super SpaceTime Clash - Deathmatch on Namek Season 2 (“Evento 2”)***
- *O “Autor” participou de aproximadamente 230 partidas online durante os dias 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 e 28 de Abril/2021.*
- *Pelos registros sistêmicos apresentados pela própria “Ré”, houveram aproximadamente 114 “Ativações de IA” durante este período.*

(...)

3. Análise Técnica Conclusão.

Após a análise dos documentos juntados a este processo a que tivemos acesso, ou seja, utilizando-se como parâmetro os registros

VOTO Nº 20191 8/20

sistêmicos enviados pela própria “Ré”, possivelmente houveram desconexões do “Autor” durante os períodos citados, porém, somente durante os eventos especiais do jogo



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
São Paulo

*(20/01/2021 a 02/02/2021 - Super SpaceTime
Duel #58 e 14/04/2021 a 28/04/2021 -
Super Space-Time Clash - Deathmatch on
Namek Season 2).*

*Como dito, através dos registros sistêmicos
disponibilizados, não é possível afirmar se as
desconexões foram causadas de forma
intencional.*

*Também não é possível afirmar se a “Ré”,
durante os períodos dos eventos especiais,
sofreu alguma instabilidade prejudicando o
“Autor” ou qualquer outro jogador.*

(...)

***Em suma: não é possível afirmar que o
autor, durante o jogo, realizou desconexões
voluntariamente visando obter vantagens no
ambiente do jogo, pela ausência de
informações técnicas seguras a esse***

VOTO Nº 20191 9/20

respeito”.

Quanto aos quesitos, o Perito Judicial
esclareceu:



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
 São Paulo

"3. Caso ocorra alguma falha no servidor da "Ré" que cause um problema desconexão, os jogadores envolvidos nas partidas passam a jogar, cada qual, com "substituição por IA"?"

Resposta: *A "substituição por IA" é um componente do jogo executado nos servidores da "Ré". Caso exista qualquer instabilidade nos servidores, não há "substituição por IA" e não há disputa online.*

4. Ao analisar as postagens da "Ré" na sua conta oficial no Twitter (fls. 154 a 156 dos autos), é possível concluir que os servidores da própria "Ré" passaram por instabilidade durante o período entre maio e abril de 2021?"

Resposta: *Existem sim, anúncios de forma pública pela "Ré", sobre instabilidades nos serviços do jogo nos dias 12/04/2021 (fls.*

VOTO Nº 20191 10/20

156) e 31/05/2021 6:00 UTC (fls. 154). Há também um anúncio prévio sobre uma "manutenção programada" no dia 28/04/2021 11:00 JST a 28/04/2021 20:00



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
São Paulo

JST (fls. 155)".

Restou confirmado que nas datas dos eventos do jogo virtual, ou seja, 20/01/2021 a 02/02/2021 e 14/04/2021 e 28/04/2021, houve diversas desconexões do autor das partidas de batalhas, com substituição do oponente operado por humano para oponente operado por inteligência artificial, no entanto, não foi afirmada que as mencionadas desconexões foram causadas de forma proposital pelo autor.

Todavia, pelos elementos probatórios contidos nos autos, é possível concluir que o autor fez, de fato, uso deste subterfúgio para aumentar artificialmente sua pontuação no ranking em detrimento de outros jogadores.

Pois bem.

Nas respostas aos quesitos, como acima transcrito, o Expert confirma que em caso de instabilidade no servidor do provedor do jogo, a corré Bandai, não haveria disputa on-line, por ausência de substituição do oponente por inteligência artificial.

VOTO Nº 20191 11/20

Disto se extrai que, se houve a substituição, por certo que não causada por instabilidade de conexão do servidor da corré Bandai, mas comportamento do autor.



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
 São Paulo

Chama a atenção a quantidade de partidas em que houve a substituição do oponente operado por humano por oponente de IA, eis que quando instado a responder quesitos complementares, o Expert assim discorreu (fls. 802/813):

- *Evento 1 e 2 (fls. 469-479):*

Total de Partidas Disputadas: 320

Total de ativações de IA: 195 (60%)

Total de NÃO ativação de IA: 125 (40%)

- *Evento 1 e 2 (fls. 610-693):*

Total de Partidas Disputadas: 342

Total de ativações de IA: 195 (57%)

Total de NÃO ativação de IA: 147 (43%)

(...)

Resposta: Pela análise feita aos registros juntados nos autos pela “Ré”, a perícia concluí que a quantidade de “Ativações de IA” pelo “Autor” (total de 195) é maior em

VOTO Nº 20191 12/20

comparação aos usuários oponentes representados pelos números 346902108831858000 (total de 1),



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
 São Paulo

*368579180465573000 (total de 2) e
 306583161616216000 (total de 3).*

Em comparação com outros usuários identificados como jogador humano, a quantidade de substituições por IA feita pelo autor é muito superior aos demais e está evidenciado que ocorreram em mais da metade das disputas.

Logo, em que pese não se poder confirmar que as desconexões operadas pelo autor e que resultaram nas ativações dos oponentes de batalha em IA foram intencionais, restou caracterizado por outros elementos coligidos aos autos e objeto de perícia, que de fato o autor fez uso de comportamento em violação aos termos de uso do jogo (fls. 379/387).

11. CONDOTA ONLINE. Salvo por dolo ou culpa de nossa parte, a BNEI não é responsável pela conduta de nenhum usuário, independentemente de tal conduta se relacionar ao acesso ou uso dos Serviços. A BNEI poderá suspender ou extinguir seu acesso aos Serviços a qualquer momento

VOTO Nº 20191 13/20

caso você viole os termos desta cláusula 11 ou qualquer outro termo e condição deste Contrato.



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
São Paulo

(...)

De maneira específica, você concorda em não praticar, tentar praticar nem provocar que outros pratiquem alguma das ações a seguir em relação aos Serviços:

(...)

g) Usar ou explorar bugs, erros ou falhas de design para obter acesso não autorizado as Serviços, obter vantagem indevida sobre outros jogadores, trapacear ou fazer macetes não autorizados em relação aos Serviços, incluindo, sem restrição, o acesso a partes dos Serviços que você não tem autorização para acessar e usar bots, emuladores ou outras ferramentas não autorizadas de terceiros;

(...)

i) Desconectar-se intencionalmente da rede

VOTO Nº 20191 14/20

durante um jogo on-line ou deixar-se ser derrotado repetidamente por um determinado jogador para ajudá-lo a incrementar seus rankings ou suas vitórias nos Serviços”



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
 São Paulo

Embora a mensagem de alerta tenha sido enviada após o banimento, em 15/03/2022, consoante fls. 500/501 e tradução de fls. 487, não descaracteriza o comportamento do autor, ciente das proibições desde o início do uso do jogo.

Nesta esteira, o pedido principal do autor de reativação da conta é improcedente.

Por esta circunstância, fica afastada a pretensão inicial em reparação por danos morais.

Quanto aos pedidos subsidiários itens "f" e "g" da petição inicial, também não comporta acolhimento.

O Termo de Uso do jogo assim prevê em sua cláusula 8ª que as moedas de jogo virtual e as licenças obtidas não são resgatáveis ou possuem parâmetros em moeda corrente.

Ademais, o autor não comprovou o investimento que referiu ter feito para a aquisição de incremento do jogo.

8. MOEDA DO JOGO E ITENS VIRTUAIS.

VOTO Nº 20191 15/20

a) A BNEI poderá oferecer a você a possibilidade de: (i) comprar uma licença limitada para usar moeda no jogo ("Moeda Comprada no Jogo"); (ii) ganhar uma



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
São Paulo

licença limitada para usar moeda no jogo por cumprir tarefas específicas nos Serviços (junto com a Moeda Comprada no Jogo, "Moeda do Jogo"); e/ou (iii) ganhar uma licença limitada e/ou comprar uma licença limitada com Moeda do Jogo para adquirir produtos e serviços disponibilizados pela BNEI nos Serviços ("Itens Virtuais"). Caso ofereça a possibilidade de comprar ou ganhar tais licenças, a BNEI concederá a você uma licença limitada, revogável, intransferível e não exclusiva para usar tal Moeda do Jogo ou tais Itens Virtuais, conforme o caso, para seu uso pessoal e não comercial exclusivamente nos Serviços, sujeitando-se aos termos e ao cumprimento deste Contrato.

b) A Moeda do Jogo só poderá ser resgatada como Itens Virtuais para uso nos Serviços, e

VOTO Nº 20191 16/20

Moedas do Jogo ou Itens Virtuais não são resgatáveis como dinheiro, algo com valor monetário ou qualquer equivalente



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
São Paulo

monetário da BNEI ou de qualquer outra pessoa física ou jurídica, salvo conforme exigido de outra forma pela lei aplicável. A Moeda do Jogo e os Itens Virtuais não têm um valor equivalente em moeda real e não substituem moeda real. Nem a BNEI nem qualquer outra pessoa física ou jurídica tem a obrigação de converter a Moeda do Jogo ou os Itens Virtuais por algo de valor, incluindo, sem restrição, moeda real. Você reconhece e concorda que a BNEI poderá atuar de modo a afetar os atributos do jogo ou o valor percebido da Moeda do Jogo e/ou dos Itens Virtuais a qualquer momento, salvo se a lei aplicável proibir. A BNEI, a seu exclusivo critério, poderá impor limites a compras, ganhos ou resgates de Moeda do Jogo.

c) Todas as compras de Moeda Comprada no Jogo são definitivas e não são passíveis de

VOTO Nº 20191 17/20

reembolso, transferência ou conversão em nenhuma circunstância, salvo conforme exigido de outra forma pela lei aplicável. Com exceção do preço de compra da Moeda



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
 São Paulo

Comprada no Jogo e de determinados Itens Virtuais, a BNEI não cobra nenhuma taxa de acesso, uso ou não uso da Moeda do Jogo ou dos Itens Virtuais.

d) Você não pode transferir, vender, presentear, converter, comercializar, arrendar, sublicenciar ou alugar Moeda do Jogo ou Itens Virtuais, salvo nos Serviços e conforme expressamente permitido pela BNEI. Salvo se aqui acordado de outra forma, a BNEI se reserva e mantém todos os direitos, títulos de propriedade e interesse sobre a Moeda do Jogo e os Itens Virtuais.

e) Em conformidade com a Seção 5, as licenças aqui concedidas para a Moeda do Jogo e os Itens Virtuais serão extintas na rescisão deste Contrato, salvo se aqui previsto de outra forma.

Portanto, de rigor a improcedência dos

VOTO Nº 20191 18/20

pedidos.”

E a r. sentença não comporta reparos.



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
 São Paulo

Humberto Theodoro Júnior leciona que:

“No processo civil, onde quase sempre predomina o princípio dispositivo, que entrega a sorte da causa à diligência ou interesse da parte, assume especial relevância a questão pertinente ao ônus da prova. Esse ônus consiste na conduta processual exigida da parte para que a verdade dos fatos por ela arrolados seja admitida pelo juiz. Não há um dever de provar, nem à parte contrária assiste o direito de exigir a prova do adversário. Há um simples ônus, de modo que o litigante assume o risco de perder a causa se não provar os fatos alegados e do qual depende a existência do direito subjetivo que pretende resguardar através da tutela jurisdicional. Isto porque, segundo a máxima antiga, fato alegado e não provado é o mesmo que fato inexistente”. (**Humberto Theodoro Júnior, Curso de Direito Processual Civil, p. 421, 18ª edição**).

O Código de Processo Civil, atento ao princípio dispositivo, dividiu o ônus da prova entre os litigantes, estabelecendo que ao autor incumbe o ônus de provar o fato constitutivo do seu direito e, ao réu, o de provar o fato impeditivo, modificativo ou extintivo do direito do autor.

Foi o que ocorreu. Nada trouxe, a parte

VOTO Nº 20191 19/20

apelante, aos autos, capaz de ilidir o quanto decidido em primeiro grau.



TRIBUNAL DE JUSTIÇA
PODER JUDICIÁRIO
São Paulo

Desta forma, imperiosa a manutenção da r. sentença recorrida, ratificando-a nos termos do art. 252 do Regimento Interno desta E. Corte.

Por fim, tendo em vista o trabalho adicional desenvolvido em decorrência da interposição do recurso de apelação, impõe-se a majoração dos honorários advocatícios fixados na sentença de 10% (dez por cento) para 15% (quinze por cento) sobre o valor da causa, com fundamento no artigo 85, § 11º, do Código de Processo Civil, respeitada a gratuidade concedida.

Pelo exposto, pelo meu voto, é negado provimento ao recurso.

DÉCIO RODRIGUES

Relator

VOTO Nº 20191 20/20