

**II CONGRESSO INTERNACIONAL DE  
DIREITO, POLÍTICAS PÚBLICAS,  
TECNOLOGIA E INTERNET**

**RESPONSABILIDADE CIVIL E TECNOLOGIA**

---

R434

Responsabilidade civil e tecnologia [Recurso eletrônico on-line] organização II Congresso Internacional de Direito, Políticas Públicas, Tecnologia e Internet: Faculdade de Direito de Franca – Franca;

Coordenadores: Liton Lanes Pilau Sobrinho, Alisson Jose Maia Melo e Marcelo Toffano – Franca: Faculdade de Direito de Franca, 2024.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5274-014-4

Modo de acesso: [www.conpedi.org.br](http://www.conpedi.org.br) em publicações

Tema: Regulação do Ciberespaço.

1. Responsabilidade Civil. 2. Tecnologia. 3. Relações de Consumo. 4. Políticas Públicas de Desenvolvimento. 5. Efetividade do Direito. I. II Congresso Internacional de Direito, Políticas Públicas, Tecnologia e Internet (1:2024 : Franca, SP).

CDU: 34

---

## **II CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO, POLÍTICAS PÚBLICAS, TECNOLOGIA E INTERNET**

### **RESPONSABILIDADE CIVIL E TECNOLOGIA**

---

#### **Apresentação**

Entre os dias 27 e 30 de agosto de 2024, a Faculdade de Direito de Franca recebeu o Congresso Internacional de Direito, Políticas Públicas, Tecnologia e Internet. O evento reuniu acadêmicos, profissionais, pesquisadores e estudantes, promovendo o debate interdisciplinar sobre o impacto das inovações tecnológicas no campo jurídico e nas políticas públicas. A programação envolveu Grupos de Trabalho (GTs) organizados para aprofundar temas específicos, abordando desde o acesso à justiça até as complexidades da regulação tecnológica, com ênfase na adaptação do sistema jurídico aos avanços da inteligência artificial e da automação.

O GT 10 – Responsabilidade Civil e Tecnologia dedicou-se ao estudo das interfaces entre responsabilidade civil e tecnologia, abordando os princípios que orientam a responsabilidade civil no contexto contemporâneo. Foram discutidos temas como a responsabilidade subjetiva e objetiva, tanto em contratos quanto fora deles, e a responsabilidade das pessoas jurídicas e de seus administradores em um ambiente cada vez mais influenciado por tecnologias. As discussões também se aprofundaram na responsabilidade por fato de outrem e nas implicações tecnológicas nas relações de consumo, enfatizando como as novas tecnologias desafiam e reconfiguram os conceitos tradicionais da responsabilidade civil. Este GT trouxe reflexões essenciais sobre a adaptação dos marcos jurídicos para responder às exigências de uma sociedade digital e conectada.

**JOGO DO TIGRINHO: A RESPONSABILIDADE CIVIL DOS CRIADORES E DOS INFLUENCIADORES COM O IMPACTO NA VIDA DOS JOGADORES.**

**TIGRINHO'S GAME: THE CIVIL LIABILITY OF CREATORS AND INFLUENCERS WITH THE IMPACT ON PLAYERS' LIVES.**

**Talita Paula de Souza  
Tainá Maria Nunes De Freitas  
Vanessa dos Santos Ramos**

**Resumo**

É necessário averiguar a responsabilidade civil dos criadores e influenciadores do jogo de azar.

**Palavras-chave:** Responsabilidade, Jogo, Influencia, Danos e consumidores

**Abstract/Resumen/Résumé**

It is necessary to ascertain the civil liability of gambling creators and influencers.

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** Responsibility, Game, Influences, Damages and consumers

## 1. INTRODUÇÃO

No âmbito da responsabilidade civil, vale ressaltar que esta, constitui um pilar fundamental para reparar danos causados a terceiros em decorrência de atos ilícitos ou situações de risco criadas pelo agente causador. Nesse sentido, a responsabilidade civil pode ser compreendida como a obrigação de indenizar um dano causado a alguém em virtude de ato próprio, de pessoa sob sua responsabilidade, logo, destacam-se dois tipos principais de responsabilidade: a subjetiva e a objetiva.

A responsabilidade civil objetiva, conforme ensinado por Pablo Stolze Gagliano e Rodolfo Pamplona Filho (2019)<sup>1</sup>, dispensa a comprovação da culpa do agente. Neste caso, basta comprovar o nexo causal entre a conduta do agente e o dano sofrido pela vítima. Em outras palavras, mesmo que o agente tenha agido de forma cuidadosa, ele pode ser responsabilizado pelo dano se sua atividade ou objeto sob sua responsabilidade criarem um risco de dano para terceiros e esse dano efetivamente ocorrer. Um exemplo clássico é o caso de um dono de um estabelecimento comercial que responde pelos danos causados a terceiros em decorrência do desabamento de sua estrutura, ainda que tenha adotado todas as medidas de segurança necessárias.

Já a responsabilidade civil subjetiva, conforme explicado por Carlos Roberto Gonçalves (2020)<sup>2</sup>, fundamenta-se na culpa ou dolo do agente. Isso significa que para que alguém seja responsabilizado civilmente por um dano, é necessário comprovar que houve uma conduta voluntária (ação ou omissão), que essa conduta foi negligente, imprudente ou intencional (dolo), e que essa conduta foi a causa direta do dano. Por exemplo, se um motorista provoca um acidente de trânsito por ter ultrapassado um sinal vermelho, ele pode ser responsabilizado civilmente pelos danos materiais e corporais causados às vítimas.

Em resumo, contextualizando com a tecnologia contemporânea, especialmente nos jogos de azar online, esses princípios enfrentam novos desafios que exigem uma análise cuidadosa e adaptativa.

Portanto, questionamos: como a aplicação da responsabilidade civil objetiva se adapta aos desafios legais apresentados pelos jogos de azar online? Além disso, como os princípios

---

<sup>1</sup> GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. Novo Curso de Direito Civil: Responsabilidade Civil. 10. ed. São Paulo: Saraiva, 2019.

<sup>2</sup> GONÇALVES, Carlos Roberto. Direito Civil Brasileiro: Responsabilidade Civil. 16. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

dessa responsabilidade são aplicados em casos de danos decorrentes de práticas ilícitas em plataformas de jogos de azar online?

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 GERAIS**

O presente trabalho tem por objetivo analisar a responsabilidade civil dos influenciadores e dos criadores de jogos de azar, visto que os jogos são divulgados e comercializados de uma forma a ludibriar os jogadores, e não informam as reais consequências que essa prática pode causar em sua vida.

### **2.2 ESPECÍFICOS**

Ademais, ao analisar o papel de cada pessoa que colabora para que os jogos cheguem a ser disponibilizados e amplamente utilizados pela sociedade, será investigado o reflexo que esse jogo de azar causa na vida dos jogadores, como danos financeiros, dívidas e abalos emocionais, como depressão e angústia.

## **3. METODOLOGIA**

A metodologia utilizada na presente pesquisa é a bibliográfica, que consiste em um levantamento de informações acerca do tema, por meio de diferentes autores e dados.

Para o desenvolvimento do estudo, utilizar-se-á os estudos da Legislação vigente e suas aplicações para os casos expostos, além de informações e notícias que demonstram a gravidade e as consequências sociais do tema exposto.

Assim, para alcançar os objetivos almejados far-se-á o uso do método proposto por Karl Popper (1902-1994), o método hipotético-dedutivo, que consiste em uma pesquisa de conjecturas, que busca possíveis soluções e propostas para o tema exposto, objetivando uma reflexão a partir de ideias gerais para alcançar um ponto de maneira racional.

## **4. DESENVOLVIMENTO**

Com a facilidade de acesso à internet, a divulgação dos jogos de azar migra para o mundo virtual, possibilitando maior praticidade para os jogos e as apostas. A figura dos

influenciadores digitais é essencial para a divulgação virtual acontecer, e chegar ao maior número de pessoas.

Com o Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941, Lei das Contravenções Penais<sup>3</sup>, os jogos de azar, foram proibidos em todo o território nacional, podendo a sua prática, ainda que pela internet ou por outro meio de comunicação, resultar em pena de prisão simples, multa e apreensão dos equipamentos e utensílios utilizados para a jogatina.<sup>4</sup>

O Código Civil traz a responsabilidade como forma de reparação de danos causados a outrem<sup>5</sup>, e dentre os diferentes tipos, encontra-se a responsabilidade civil objetiva e subjetiva. Na responsabilidade objetiva a reparação do dano ocorre independente de culpa do agente, provar a culpa não é elemento essencial para configurar o dever de indenizar, bastando que o dano e o nexo de causalidade sejam provados. Na responsabilidade subjetiva a culpa do agente é essencial para que haja o dever de indenizar, e somente terá responsabilidade se agiu com dolo ou culpa, tendo que provar esses elementos.<sup>6</sup>

O Projeto de Lei nº 3.915/23 proíbe artistas e influenciadores digitais de fazerem divulgação ou propaganda de atividades relacionadas a jogos de azar, empresas de apostas e cassinos.<sup>7</sup> O principal objetivo do projeto é garantir a proteção devido aos impactos negativos na saúde mental e financeira dos usuários.

O influenciador digital transmite uma imagem de segurança para seu público, e com a divulgação dos jogos, ele passa a ter uma posição de publicidade, enquanto que seus seguidores enquadram em consumidores. O Código de Defesa do Consumidor dispõe sobre a proteção dos consumidores perante o fornecedor, visto ser o polo mais frágil da relação de consumo. Apesar da legislação não falar exclusivamente sobre os publicitários, por equiparação, entende-se a aplicação do art. 7º do CDC, que dispõe da solidariedade da reparação do dano: “tendo mais de

---

<sup>3</sup> BRASIL. Decreto Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. Institui a Lei das Contravenções Penais. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del3688.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm). Acesso em: 06 de jul. 2024.

<sup>4</sup> MARÇAL, Carolina Hespagnol Pinheiro. A responsabilidade civil dos influenciadores digitais que fazem publicidade de plataformas digitais de jogos de azar e apostas online à luz do ordenamento jurídico brasileiro. 2023.

<sup>5</sup> BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm). Acesso em: 06 de jul. 2024.

<sup>6</sup> MARÇAL, Carolina Hespagnol Pinheiro. A responsabilidade civil dos influenciadores digitais que fazem publicidade de plataformas digitais de jogos de azar e apostas online à luz do ordenamento jurídico brasileiro. 2023.

<sup>7</sup> CÂMARA DOS DEPUTADOS, Agência Câmara de Notícias. Projeto proíbe artistas e influenciadores de fazer propaganda de empresas de apostas. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/1016556-projeto-proibe-artistas-e-influenciadores-de-fazer-propaganda-de-empresas-de-apostas/>. Acesso em: 06 de jul. 2024.

um autor a ofensa, todos responderão solidariamente pela reparação dos danos previstos nas normas de consumo.”<sup>8</sup>

A jurisprudência recente, exemplificada pelo Recurso Especial nº 1.509.923 - SP, reflete a crescente preocupação dos tribunais brasileiros com a responsabilidade das empresas operadoras de jogos de azar<sup>9</sup>. Nesse caso específico, o Superior Tribunal de Justiça (STJ) analisou a obrigação das empresas de adotar medidas eficazes para prevenir e mitigar os danos causados pelo vício em jogos, reconhecendo a necessidade de proteger consumidores vulneráveis. A decisão do STJ sublinha a importância de uma regulamentação robusta e da implementação de políticas de jogo responsável por parte das empresas, incluindo a disponibilização de informações claras sobre os riscos associados e a oferta de mecanismos efetivos de controle do comportamento de jogo.

Em concordância com esses princípios, os jogos de azar online devem ser regulamentados de forma a equilibrar o direito de empreender das empresas com a proteção dos direitos dos consumidores. A responsabilidade civil nestes casos é fundamental não apenas para garantir a justiça individual, mas também para fortalecer a confiança pública nas plataformas de jogos de azar, mitigando os riscos de abusos e prevenindo danos potenciais causados pelo uso irresponsável desses serviços.

O famoso jogo do Tigrinho é uma espécie de cassino virtual, em que promete que os jogadores ganhem de forma fácil valores exacerbados de dinheiro. Além disso, pode ser analisado que o público-alvo desse jogo são principalmente os seguidores de influencers que divulgam essa plataforma de jogo, pois são alvos mais fáceis de serem manipulados.

Os criadores dos jogos contratam influenciadores para divulgar seus produtos, mas de uma forma maliciosa induz os consumidores a erro, pois a divulgação é feita por pessoas que aparentam ser bem sucedidas financeiramente, além de transmitir uma saúde mental excelente e uma vida fácil e estável, tendo na maioria das vezes a única fonte de renda o jogo de azar. Sendo assim, por fazerem propaganda desses jogos de forma a induzir o público ao erro, os criadores e influenciadores tem que responder por seus atos conforme está expresso no art. 37, parágrafo primeiro, do Código de Defesa do Consumidor.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Institui o Código de Defesa do Consumidor. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18078compilado.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm). Acesso em: 06 de jul. 2024.

<sup>9</sup> BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial nº 1.509.923 - SP (2015/0000777-0). Relator: Ministro Humberto Martins. Julgado em 01/12/2009. Publicado em: Diário de Justiça Eletrônico, Brasília, DF, 26 fev. 2010. Disponível em: <http://www.stj.jus.br/>. Acesso em: 6 jul. 2024.

<sup>10</sup> BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Institui o Código de Defesa do Consumidor. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18078compilado.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm). Acesso em: 06 de jul. 2024.

Ademais, esses jogos trazem reflexo para a vida das pessoas não só financeiramente, mas também psicologicamente, pois o vício que adquirem ao jogar leva a dependência e a frustração ao perder valores em dinheiro no jogo.

Em uma notícia divulgada no dia 01/07/2024 pelo portal Contilnet, foi constatado que no estado de São Paulo foram contabilizadas ao menos quatro mortes por suicídio, tendo sua motivação as consequências que o jogo do Tigrinho causou. Em um dos casos, um homem vendeu um imóvel avaliado em R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais) e apostou todo o valor da venda do imóvel no jogo de azar, ao verificar que perdeu todo o valor apostado, o mesmo cometeu suicídio.<sup>11</sup>

Além desse caso, uma mulher se endividou com as apostas realizadas com esse jogo, ao verificar que a sua dívida somava o valor de R\$ 25.000,00 (vinte e cinco mil reais) a mesma teve um surto psicológico e desapareceu por 8 dias.<sup>12</sup>

Diante desses fatos, pode ser analisado que as publicidades desses jogos induzem os jogadores a acreditarem em uma verdade que está sendo passada de uma forma distorcida da realidade, gerando graves consequências, como endividar as pessoas levando-as à morte.

## 5. CONCLUSÃO

Os criadores de plataformas de jogos de azar, assim como seus divulgadores influenciadores, devem ser responsabilizados civilmente pelos danos causados. Eles omitem informações cruciais sobre a dinâmica do jogo, agindo com dolo ao não orientar os jogadores, induzindo-os ao erro de acreditar que é possível obter ganhos fáceis.

Essas práticas resultam em danos materiais e morais significativos aos consumidores, a responsabilidade civil emerge como um pilar essencial para reparar os prejuízos decorrentes de condutas ilícitas, especialmente visíveis no contexto dos jogos de azar online. Este estudo enfatizou a análise da responsabilidade dos influenciadores e criadores de jogos, cujas estratégias de marketing inadvertidamente promovem comportamentos prejudiciais.

O Projeto de Lei nº 3.915/23 exemplifica a crescente preocupação legislativa em regular a publicidade desses jogos, visando proteger os consumidores dos impactos adversos, tanto financeiros quanto mentais. Desta forma, é fundamental reconhecer como a publicidade

---

<sup>11</sup> CONTILNET. De casa vendida a suicídio: como o Jogo do Tigrinho destrói famílias. Disponível em: <https://contilnetnoticias.com.br/2024/07/de-casa-vendida-a-suicidio-como-o-jogo-do-tigrinho-destroi-familias-3/>. Acesso em: 06 de jul. 2024.

<sup>12</sup> Idem.

pode distorcer a percepção dos jogadores e impactar negativamente suas vidas, reforçando a necessidade de medidas regulatórias eficazes para mitigar esses danos e promover um ambiente mais seguro e ético no campo dos jogos de azar online.

## 6. REFERÊNCIAS

BRASIL. Decreto Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941. Institui a Lei das Contravenções Penais. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del3688.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm). Acesso em: 06 de jul. 2024.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Institui o Código de Defesa do Consumidor. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8078compilado.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm). Acesso em: 06 de jul. 2024.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm). Acesso em: 06 de jul. 2024.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial nº 1.509.923 - SP (2015/0000777-0). Relator: Ministro Humberto Martins. Julgado em 01/12/2009. Publicado em: Diário de Justiça Eletrônico, Brasília, DF, 26 fev. 2010. Disponível em: <http://www.stj.jus.br/>. Acesso em: 6 jul. 2024.

CÂMARA DOS DEPUTADOS, Agência Câmara de Notícias. Projeto proíbe artistas e influenciadores de fazer propaganda de empresas de apostas. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/1016556-projeto-proibe-artistas-e-influenciadores-de-fazer-propaganda-de-empresas-de-apostas/>. Acesso em: 06 de jul. 2024.

CONTILNET. De casa vendida a suicídio: como o Jogo do Tigrinho destrói famílias. Disponível em: <https://contilnetnoticias.com.br/2024/07/de-casa-vendida-a-suicidio-como-o-jogo-do-tigrinho-destroi-familias-3/>. Acesso em: 06 de jul. 2024.

GONÇALVES, Carlos Roberto. Direito Civil Brasileiro: Responsabilidade Civil. 16. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. Novo Curso de Direito Civil: Responsabilidade Civil. 10. ed. São Paulo: Saraiva, 2019.

MARÇAL, Carolina Hespagnol Pinheiro. A responsabilidade civil dos influenciadores digitais que fazem publicidade de plataformas digitais de jogos de azar e apostas online à luz do ordenamento jurídico brasileiro. 2023.