

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

DIREITO PENAL E CIBERCRIMES I

D598

Direito penal e cibercrimes I [Recurso eletrônico on-line] organização III Congresso Internacional de Direito, Políticas Públicas, Tecnologia e Internet: Faculdade de Direito de Franca – Franca;

Coordenadores: Clóvis Alberto Volpe Filho, Helen Cristina de Almeida e Lucas Gonçalves da Silva – Franca: Faculdade de Direito de Franca, 2025.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5274-370-1

Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações

Tema: Governança, regulação e o futuro da inteligência artificial.

1. Direito. 2. Políticas Públicas. 3. Tecnologia. 4. Internet. I. III Congresso Internacional de Direito, Políticas Públicas, Tecnologia e Internet (1:2025 : Franca, SP).

CDU: 34

III CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO, POLÍTICAS PÚBLICAS, TECNOLOGIA E INTERNET

DIREITO PENAL E CIBERCRIMES I

Apresentação

Entre os dias 30 de setembro e 3 de outubro de 2025, a Faculdade de Direito de Franca recebeu o III 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 9 examina as novas fronteiras do direito penal em meio à criminalidade virtual. As comunicações abordam o uso de reconhecimento facial, deepfakes e provas digitais, destacando riscos à privacidade e à integridade processual. O grupo busca construir parâmetros jurídicos que assegurem a proteção de direitos fundamentais diante dos desafios tecnológicos contemporâneos.

OS REFLEXOS DA APLICAÇÃO DE TÉCNICAS DE DEEPPFAKE NO DIREITO BRASILEIRO E A PROTEÇÃO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

THE IMPACTS OF DEEPPFAKE TECHNIQUES IN BRAZILIAN LAW AND THE PROTECTION OF CHILDREN AND ADOLESCENTS

Cinthia Obladen de Almendra Freitas ¹

Daniele Deidio ²

Resumo

A pesquisa analisa os limites do ordenamento jurídico brasileiro quanto ao aliciamento de crianças e adolescentes utilizando técnicas deepfake. Pelo método dedutivo e procedimentos bibliográficos, analisou-se como essa tecnologia é utilizada por criminosos no ambiente digital e suas consequências jurídicas. Compreendeu-se que aliciadores podem utilizar técnicas deepfake para conhecer, se aproximar, facilitar o convencimento e abusar das vítimas. Constatou-se que, embora existam normas de proteção à imagem e personalidade, não há regulamentação específica sobre deepfake, especialmente no contexto de aliciamento. Conclui-se ser necessária a criação de leis específicas que abranjam o uso de deepfake contra crianças e adolescentes.

Palavras-chave: Aliciamento, Deepfake, Ordenamento jurídico brasileiro, Crianças e adolescentes, Direito e tecnologia

Abstract/Resumen/Résumé

This research analyzes the limits of the Brazilian legal system regarding the grooming of children and adolescents using deepfake techniques. Using deductive method and bibliographic procedures, it examines how criminals in the digital environment and its legal consequences use this technology. It was understood that groomers could use deepfake techniques to identify, approach, facilitate the persuasion, and abuse victims. Although there are laws about image and personality rights, there is no specific regulation on deepfake, especially in grooming contexts. Specific laws are necessary to cover deepfake usage against children and adolescents.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Grooming, Deepfake, Brazilian legal system, Children and adolescents, Law and technology

¹ Doutora em Informática pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Brasil, Professora Titular da Escola de Direito e do Programa de Pós-Graduação em Direito da mesma instituição, e-mail: cinthia.freitas@pucpr.br

² Graduanda em Direito pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Brasil, Bolsista PIBIC - Fundação Araucária - 2023-2024, e-mail: daniele.deidio@pucpr.edu.br

1. INTRODUÇÃO

A atividade humana do reconhecimento facial tornou-se passível de reprodução por computador por meio de técnicas de reconhecimento de imagens, integrantes dos ramos de Visão Computacional e Aprendizagem de Máquina pertencentes à ciência da Inteligência Artificial (IA). Mas é possível simular computacionalmente um rosto humano? Ou se passar por outra pessoa, de modo a enganar alguém? Ambas as respostas são afirmativas. A temática do uso de técnicas de *deepfake* e aliciamento de crianças e adolescentes (*grooming*) foi apresentada na novela “Travessia”¹ e é o contexto da pesquisa ora realizada.

Ao mesmo tempo em que a Internet simplifica as operações, insere um fator restritivo e aponta para um universo de estudos sobre segurança, confiabilidade e autenticidade de dados, entre eles, os denominados crimes cibernéticos. Quando o assunto envolve criança e adolescente, a preocupação é ainda maior, pois têm aguçado o espírito por descoberta e ao mesmo tempo “pouca maturidade” e precaução com o uso da tecnologia, avaliando de modo simplificado as consequências de suas ações. A ingenuidade torna crianças e adolescentes alvos fáceis para os mais variados tipos de assédio, especialmente o aliciamento.

Tal problema é relevante ao Direito Criminal e à Criminologia, mas envolve o estudo de técnicas computacionais para compreender o uso das técnicas de *deepfake* com o intuito de ludibriar crianças e adolescentes. O estudo tem por base a Teoria da Comunicação Ludibriante (*Luring Communication Theory*)².

2. OBJETIVOS

O objetivo geral da pesquisa foi o estudo dos limites no direito brasileiro para coibir ou mitigar os riscos de aliciamento de crianças e adolescentes por meio de técnicas de *deepfake*. Assim, guiou-se o objetivo geral pelos objetivos específicos: (i) O que é *deepfake* e como é aplicado para ludibriar crianças e adolescentes nas redes sociais? (ii) O aparato normativo brasileiro, com relação à proteção de crianças e adolescentes, impede a aplicação de *deepfake* com o intuito de aliciamento na Internet? (iii) Além do aparato normativo brasileiro, que outros setores podem auxiliar na prevenção do aliciamento de crianças e adolescentes na Internet?

3. METODOLOGIA

Utilizando-se do método dedutivo e procedimentos bibliográficos, realizou-se a leitura e análise de obras bibliográficas e artigos científicos sobre os temas: aliciamento, IA, *deepfake* e reconhecimento de imagens. Em primeiro lugar, buscou-se compreender a contextualização sobre a possibilidade de utilização de técnicas *deepfake* para aliciar crianças/adolescentes. E, ainda, compreender de que forma técnicas baseadas em IA e técnicas de *deepfake* funcionam e

em que medida estão disponíveis para os usuários. Além disso, foi abordado como agem os aliciadores, em especial no ambiente digital. Para a coleta e seleção do material bibliográficos foram definidos argumentos de pesquisa (palavras-chaves), tais como: “inteligência artificial”, “aliciamento” e “*deepfake*”; selecionando-se os materiais que mais se adequaram ao objetivo da pesquisa, levando em consideração a relevância e a atualidade dos conteúdos.

Para facilitar a compreensão acerca dos limites normativos existentes na legislação brasileira, tornou-se fundamental compreender as leis vigentes no país acerca da proteção da criança/adolescente e ao uso de técnicas de *deepfake*. Foi abordada a abrangência das principais normativas brasileiras relacionadas à temática e, posteriormente, identificada suas lacunas quanto às técnicas *deepfake*. Ressalta-se que o artigo é resultado de projeto de pesquisa aprovado em edital CAPES/PROCAD – SPCF (Segurança Pública e Ciências Forenses).

4. DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

Apresenta-se a seguir, de forma sumariada, o desenvolvimento da pesquisa, destacando-se os resultados obtidos a partir de: (i) levantamento bibliográfico, (ii) normativas brasileiras e (iii) técnicas de *deepfake* e aliciamento de crianças e adolescentes por meio da Internet.

4.1. LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO

A IA é um ramo da Ciência da Computação que se originou na década de 1950 e vem sendo bastante pesquisado e aprimorado. Suas definições, se enquadram em quatro linhas de pensamento, sendo sistemas que: pensam ou atuam como seres humanos; pensam ou atuam racionalmente. Os dois primeiros aferem a fidelidade ao desempenho humano, enquanto os últimos comparam a ciência da IA ao conceito ideal de inteligência, denominado racionalidade³. Um sistema inteligente é capaz de reproduzir capacidades humanas⁴. Já um sistema racional é aquele preparado para se moldar a cada situação e adotar a melhor ação possível³. Assim, entende-se que o termo IA é utilizado, normalmente, para fazer referência a algoritmos implementados em máquinas que executam funções cognitivas humanas associadas com a própria mente e aprendem com elas, ou melhor, são treinados a partir delas.

Com foco no processamento digital de imagens, tem-se que os sistemas incluem métodos e técnicas que possibilitam capturar, armazenar e processar imagens digitais⁵. As técnicas *deepfake* vão além do reconhecimento de padrões, sendo possível substituir (adulterar) a face de uma pessoa por outra em uma imagem digital ou vídeo. Para isso, Freitas explica que são utilizados algoritmos denominados *Deep Learning* (Aprendizagem Profunda), os quais implementam estruturas semelhantes à rede neural do cérebro humano, de modo que os dados são submetidos a inúmeras camadas (*layers*) de processamento não linear, simulando a maneira

de acionar os neurônios. Portanto, *Deep Learning* especifica uma classe de redes neurais artificiais, que por sua vez são uma classe especial de algoritmos de *Machine Learning*, aplicáveis ao processamento de linguagem natural, visão computacional e robótica. Quando o objetivo é gerar e/ou substituir faces humanas em imagens e vídeos, tais algoritmos são aplicados a fim de extrair características faciais de uma pessoa em diversos ângulos e/ou movimentos, e depois usar tais informações na criação de imagens/vídeos adulterados⁶.

Os primeiros relatos da utilização de técnicas de *deepfake* ocorreram em 2017 e à medida em que a técnica foi aperfeiçoada, seus resultados se tornaram extremamente convincentes, ficando cada vez mais difícil, para um ser humano, diferenciar a imagem/vídeo real da criada artificialmente. Apesar de se tratar de um processo complexo, atualmente, existem diversos aplicativos que disponibilizam para qualquer usuário, permitindo que até mesmo pessoas leigas em tecnologia produzam com facilidade e agilidade imagens e vídeos adulterados⁷.

Entretanto, tantas inovações trazem preocupações. São várias as possibilidades de ilícitos que podem ser cometidos com a utilização das técnicas de *deepfake*, onde os agressores vêem uma oportunidade de se valer dos avanços tecnológicos para diversificar suas abordagens às vítimas. Uma das situações específicas em que a *deepfake* pode ser aplicada por pessoas com má intenção é o aliciamento de crianças e adolescentes. Na literatura inglesa, o aliciamento é referenciado pelos termos *grooming* ou *enticement*, sendo o primeiro utilizado para situações dentro do ambiente familiar e o segundo em casos de aliciamento no ambiente digital^{2,8,9}.

A Teoria da Comunicação Ludibriante (*Luring Communication Theory*), proposta por Olson *et al.*¹⁰, também abordada por Santin⁹, Santin *et al.*⁸ e Freitas, Barbosa e Santin², apresenta os estágios desenvolvidos pelos aliciadores para atrair suas vítimas, englobando as seguintes etapas: (i) ganho de acesso, momento em que o agressor busca conhecer, aproximar-se e construir uma relação com a vítima; (ii) verdade enganosa, fase em que os agressores utilizam meio de estratégias de convencimento para ganhar sua confiança, e (iii) iniciação e manutenção do relacionamento sexual, que envolve o início do ato sexual e, normalmente por meio de coação, ameaças ou simplesmente convencimento da vítima, mantém o abuso sexual.

Com isso, vez que aliciadores têm acesso às técnicas de *deepfake*, fez-se necessário compreender as normas brasileiras relativas à proteção de crianças e adolescentes na internet.

4.2. NORMATIVAS BRASILEIRAS

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)¹¹ é a principal normativa brasileira de proteção à infância e adolescência. O aliciamento de crianças por meio da Internet é tipificado no artigo 241-D que abarca as seguintes condutas: aliciar, assediar, instigar ou constranger,

através de qualquer meio de comunicação, criança com o fim de com ela praticar ato libidinoso. Entretanto, possui uma brecha na redação ao não fazer menção aos adolescentes, sendo que, só é possível punir por meio do artigo 241-D o agente que praticar aliciamento contra pessoa de até 12 anos incompletos, conforme disposição do artigo 2º, do mesmo diploma legal.

No que diz respeito à regulamentação do meio digital, já foram criadas normas que combatem os crimes praticados na rede mundial de computadores, entre elas se destacam a Lei de Crimes Informáticos¹², o Marco Civil da Internet¹³ e a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)¹⁴. Apesar da evolução legislativa acerca do uso da Internet, com diversos trechos que remetem à proteção do direito à imagem e personalidade no meio digital, não há previsão expressa sobre aplicação de técnicas *deepfake*. Na época em que essas leis foram promulgadas tais ferramentas baseadas em sistemas de IA sequer haviam sido criadas ou ainda pouco se falava dessa tecnologia no Brasil. Observa-se um movimento em coibir tais práticas por meio de projetos de lei, a saber: (i) PL 5.241/2023¹⁵ que objetiva tipificar o crime de divulgação de *deepfake* durante período de campanha eleitoral; (ii) PL 5.242/2023¹⁶ que dispõem sobre a vedação à criação, utilização e propagação de *deepfake* no âmbito eleitoral; (iii) PL 5.467/2023¹⁷ que busca reconhecer a divulgação de conteúdo falso sexual como violência doméstica e familiar e criminalizar a divulgação de registro falso não autorizado de conteúdo com cena de nudez ou ato sexual ou libidinoso. Apesar destas iniciativas, nenhuma delas se volta ao criminoso que se utiliza de tais técnicas para ludibriar crianças e adolescentes.

Entende-se pela necessária criação de normativas que coíbam expressamente as questões relativas ao desenvolvimento, colocação no mercado, supervisão e uso de sistemas de IA com foco em *deepfake* tendo como alvo crianças e adolescentes. Há que se comentar ainda o PL 2.338/2023¹⁸, que visa regulamentar o uso de sistemas de IA no Brasil.

4.3. TÉCNICAS DE DEEPAKE E ALICIAMENTO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES PELA INTERNET

O uso de técnicas *deepfake* para aliciar crianças e adolescentes na Internet mostra-se atrativo aos agressores, pois permite fazer se passar por outra pessoa de forma acessível e realista. A novela “Travessia” ilustrou esse cenário, ao retratar uma jovem enganada por um aliciador que utilizava técnicas *deepfake* para se passar por uma modelo e influenciadora digital. Fora da ficção, infelizmente, esse cenário pode ser replicado de maneira relativamente simples por meio de aplicativos que disponibilizam a *deepfake* gratuitamente. Com uma rápida pesquisa *online*, aliciadores podem encontrar ferramentas de criação de imagens/vídeos para gerar de modo surpreendente situações realistas e usá-las para atrair e enganar suas vítimas.

Tal fato, somado a inocência das crianças e adolescentes, pode ser explorado pelos aliciadores na Internet, que usam técnicas *deepfake* para aproximar-se, facilitar o convencimento e abusar das vítimas. O anonimato propiciado nas redes sociais oferece uma sensação de impunidade para os criminosos, que acreditam estar livres de investigações, criando confiança para a prática dos delitos. Essas manipulações podem começar com conversas inofensivas, e evoluir para uma relação de confiança onde as vítimas se sentem confortáveis para compartilhar informações pessoais e se envolver em atividades comprometedoras.

Infelizmente, por ser uma inovação tecnológica recente, a legislação brasileira não prevê leis específicas aplicáveis para casos que envolvem o uso de técnicas *deepfake* no aliciamento de crianças e adolescentes na Internet. Entretanto, há outras normativas aplicáveis, embora existam lacunas que ainda precisam ser regulamentadas.

No Brasil, o aliciamento de crianças na Internet independe da prática de ato libidinoso. Entretanto, há uma lacuna na norma ao não incluir adolescentes no sujeito passivo do tipo, o que deixa o *grooming* praticado contra maiores de 11 anos sem tipificação penal. Possivelmente os legisladores entenderam que, a partir dessa idade, haveria maturidade suficiente para lidar com a abordagem e identificar possíveis aliciadores *online*. Talvez os adolescentes não tenham sido incluídos porque não fizesse sentido punir quem assedia uma pessoa nessa faixa etária, já que o próprio ordenamento jurídico brasileiro prevê que ato libidinoso com maior de 14 anos não configura crime de estupro de vulnerável¹⁹. Todavia, essa divergência nas idades existente entre as tipificações pode gerar incongruência no ordenamento jurídico acerca de qual idade a pessoa passaria a ter discernimento e maturidade suficientes para fazer determinadas escolhas.

É contraditório estabelecer presunção de violência na prática de atos libidinosos com pessoa menor de 14 anos de idade, justamente porque foi entendido pelos legisladores que nessa idade não haveria maturidade para o consentimento, e não incluir essa faixa etária na tipificação do crime de *grooming*. Inclusive, foi consolidado pela Súmula 593 do Superior Tribunal de Justiça que a presunção de violência inerente ao crime de estupro de vulnerável é absoluta²⁰. Assim, nessa lógica, deveria se presumir violência na prática de *grooming* contra jovens de 12 a 13 anos, porém isso não acontece no ordenamento jurídico brasileiro.

Ademais, não há disposição específica que regule o uso de técnicas de *deepfake*, apesar do Marco Civil da Internet e da LGPD estabelecerem direitos e deveres quanto à proteção do direito à imagem e personalidade no ambiente digital, tais disposições são genéricas. Nesse sentido, os projetos de lei desenvolvidos devem ser analisados com urgência, a fim de preencher as lacunas legislativas existentes no ordenamento jurídico brasileiro, especialmente o PL 2.338/2023, em trâmite no Congresso Nacional.

5. CONCLUSÃO

A presente pesquisa teve como objetivo analisar os limites do direito brasileiro para coibir ou mitigar os riscos de aliciamento de crianças e adolescentes por meio de técnicas de *deepfake*. Observou-se que a utilização de imagens/vídeos manipulados pode ser uma ferramenta poderosa e de fácil acesso para os criminosos a fim de auxiliar no convencimento das vítimas. Quando se trata de crianças e adolescentes a preocupação é ainda maior, devido ao pouco discernimento e inocência desse grupo, que facilita a atuação dos aliciadores.

Ao averiguar as normativas brasileiras acerca do tema, notou-se que embora o país possua legislação específica e abrangente para a proteção de crianças e adolescentes, ainda existem lacunas significativas quando se trata do uso de novas tecnologias para aliciamento. O artigo 241-D do ECA criminaliza o aliciamento de crianças, mas não estende essa proteção aos adolescentes, deixando uma área cinzenta na lei. Além disso, não há menção específica ao uso de *deepfake*, o que pode complicar a identificação e a punição desses crimes. O Marco Civil da Internet e a LGPD fornecem um quadro geral para a proteção de direitos no ambiente digital, mas não abordam as nuances específicas das técnicas de *deepfake*.

Assim, conclui-se que há uma lacuna na legislação brasileira em relação à proteção de crianças e adolescentes contra o uso de *deepfakes* para aliciamento. A criação e aprovação de leis específicas, bem como a tramitação urgente de projetos de lei que abranjam a temática são essenciais para garantir uma proteção jurídica eficaz. Em suma, a pesquisa reflete a necessidade de uma atualização legislativa contínua que acompanhe a evolução tecnológica, garantindo que o ordenamento jurídico brasileiro seja capaz de responder adequadamente às novas formas de atuação da criminalidade que surgem com o avanço das tecnologias digitais, contribuindo para o estabelecimento de um ambiente digital mais seguro para crianças e adolescentes.

6. REFERÊNCIAS

¹SOUZA, V; HELDER, D. '*Deepfake ao vivo*'. G1, 2023. Disponível em: <https://surl.it/ykwovz>. Acesso em: 03 jul. 2025.

²FREITAS, C. O. A.; BARBOSA, C. M.; SANTIN, P. L. L. Aliciamento sexual de crianças e adolescentes na internet sob a perspectiva da teoria da comunicação ludibriante. **Revista Magister de Direito Penal e Processual Penal**, Porto Alegre, v. 12, n. 70, p. 13–32, 2016.

³NORVIG, P.; RUSSELL, S. **Inteligência artificial**. Rio de Janeiro: Grupo GEN, 2013.

⁴GOTTFREDSON, L. S. Mainstream science on intelligence: An editorial with 52 signatories, history, and bibliography. **Intelligence**, Norwood, v. 24, n. 1, p. 13–23, jan. 1997.

⁵STAIR, R. M. *et al.* **Princípios de sistemas de informação**. 14. ed. Cengage, 2021.

⁶FREITAS, C. O. A. **Direito e Não-Coisas**. 1. ed., Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2025.

⁷MORAES, C. P. “*Deepfake*” como ferramenta de manipulação e disseminação de “fakenews” em formato de vídeo nas redes sociais. **Biblios (Peru)**, n. 79, 2020.

⁸SANTIN, P. L. L. *et al.* Modelagem de Aliciamento de Menores em Mensagens Instantâneas de Texto. **Anais do XII Simpósio Brasileiro em Segurança da Informação e de Sistemas Computacionais**, v. 1, p. 288-301, 2012.

⁹SANTIN, P. L. L. **Análise automática de textos de mensagens instantâneas para detecção de aliciamento sexual de crianças e adolescentes**. 2013. Dissertação (Mestrado em Informática) – Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2013.

¹⁰OLSON, L. N. *et al.* Entrapping the innocent: Toward a theory of child sexual predators’ luring communication. **Communication Theory**, v. 17, n. 3, p. 231–251, 2007.

¹¹BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências**. Brasília, DF: Presidência da República, 1990.

¹²BRASIL. Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012. **Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos; altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal; e dá outras providências**. Brasília, DF: Presidência da República, 2012.

¹³BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. **Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República, 2014.

¹⁴BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**. Brasília, DF: Presidência da República, 2018.

¹⁵BRASIL. Projeto de Lei nº 5.241/2023. **Altera a Lei nº 4.737, de 15 de julho de 1965, para tipificar o crime de divulgação de *deep fake* durante período de campanha eleitoral**. Câmara dos Deputados, 2023.

¹⁶BRASIL. Projeto de Lei nº 5.242/2023. **Altera a Lei nº 9.504, de 30 de setembro de 1997, para dispor sobre a vedação à criação, utilização e propagação de *deep fake***. Câmara dos Deputados, 2023.

¹⁷BRASIL. Projeto de Lei nº 5.467/2023. **Altera a Lei nº 11.340, de 7 de agosto de 2006 (Lei Maria da Penha), e o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal)**. Câmara dos Deputados, 2023.

¹⁸BRASIL. Projeto de Lei nº 2.338, de 2023. **Dispõe sobre o uso da Inteligência Artificial**. Senado Federal, 2023.

¹⁹BRASIL. Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. **Código Penal**. Brasília, DF: Presidência da República, 1940.

²⁰BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. **Súmula nº 593**. Diário da Justiça, Brasília, DF, 2017.