

LICENCIAMENTO OU PROPRIEDADE? UMA ANÁLISE JURÍDICA SOBRE JOGOS DIGITAIS NO BRASIL

LICENSING OR OWNERSHIP? A LEGAL ANALYSIS OF DIGITAL GAMES IN BRAZIL

¿LICENCIAMIENTO O PROPIEDAD? UN ANÁLISIS JURÍDICO SOBRE LOS JUEGOS DIGITALES EN BRASIL

Felipe Alves Turesso¹

Resumo

Não há dúvida de que a aquisição de jogos eletrônicos em plataformas digitais levanta questões sobre os direitos de propriedade do consumidor, especialmente em um contexto em que tais produtos são comumente vendidos como licenças de uso. Diante do Código de Defesa do Consumidor, e do princípio de esgotamento do direito autoral de distribuição, cogita-se a possibilidade de reconhecer o consumidor como proprietário legítimo dos jogos digitais adquiridos. Sendo assim, este trabalho busca analisar a fundamentação jurídica que ampara este entendimento, com base na legislação brasileira, doutrina, produção acadêmica, notícias e casos e entendimentos estrangeiros. Deste modo, observa-se que o ordenamento jurídico brasileiro permite interpretar que o consumidor detém a propriedade do jogo eletrônico adquirido digitalmente. No entanto, a consolidação deste entendimento poderá depender de uma apreciação do Poder Judiciário ou de ajustes legislativos que acompanhem as transformações do mercado digital, tema que inclusive envolve a natureza jurídica dos bens digitais.

Palavras-chave: jogo eletrônico; direito do consumidor; direito autoral; loja digital; bens digitais.

Abstract

There is no doubt that the acquisition of digital games on online platforms raises questions regarding consumer property rights, especially in a context where such products are commonly sold as licenses for use. In light of the Consumer Protection Code and the principle of exhaustion of the distribution right under copyright law, the possibility of recognizing the consumer as the legitimate owner of digitally acquired games is considered. Therefore, this study aims to analyze the legal grounds supporting this understanding, based on Brazilian legislation, legal doctrine, academic production, news, as well as foreign cases and interpretations. Thus, it is observed that the Brazilian legal system allows for the interpretation that the consumer holds ownership of digitally acquired electronic games. However, the consolidation of this understanding may depend on judicial review or legislative adjustments that keep pace with the transformations of the digital market, a topic that also involves the legal nature of digital goods.

Keywords: digital games; consumer law; copyright law; digital store; digital goods.

Resumen

No cabe duda de que la adquisición de juegos electrónicos en plataformas digitales plantea cuestiones sobre los derechos de propiedad del consumidor, especialmente en un contexto en el que dichos productos se comercializan habitualmente como licencias de uso. A la luz del Código de Defensa del Consumidor y del principio de agotamiento del derecho de distribución en el ámbito del derecho de autor, se plantea la posibilidad de reconocer al consumidor como propietario legítimo de los juegos digitales adquiridos. Por lo tanto, este trabajo busca analizar los fundamentos jurídicos que sustentan esta interpretación, con base en la legislación brasileña, la doctrina, la producción académica, noticias, así como en casos y enfoques extranjeros. De este modo, se observa que el ordenamiento jurídico brasileño permite interpretar que el consumidor posee la propiedad del juego electrónico adquirido digitalmente. No obstante, la consolidación de este entendimiento puede depender de una apreciación

¹ Bacharel em Direito pelo Centro Universitário Internacional (UNINTER). Advogado atuante em Propriedade Intelectual e Direito Penal. E-mail: felipeturessoadv@gmail.com.

del Poder Judicial o de ajustes legislativos que acompañen las transformaciones del mercado digital, tema que incluso involucra la naturaleza jurídica de los bienes digitales.

Palabras clave: videojuego; derecho del consumidor; derecho de autor; tienda digital; bienes digitales.

1 Introdução

Nos últimos anos, o comércio digital de produtos e serviços alcançou uma relevância sem precedentes, especialmente no mercado de jogos eletrônicos. Com a ampla disseminação das plataformas de distribuição digital, muitos consumidores passaram a adquirir jogos de maneira exclusivamente *online*, o que gerou um novo questionamento sobre o real *status* de propriedade destes produtos. Afinal, ao adquirir um jogo digital, o consumidor se torna proprietário desta obra ou apenas detém uma licença de uso?

Esta questão, cada vez mais debatida, ganhou atenção especial após um caso emblemático em que consumidores perderam o acesso a um jogo, digitalmente adquirido em uma loja digital sob a égide de cláusulas contratuais de licenciamento que impõe várias restrições. Isto levanta preocupações sobre as práticas adotadas por grandes plataformas de venda digital, que impactam diretamente os direitos do consumidor e suscitam dúvidas sobre a compatibilidade destas cláusulas com o Código de Defesa do Consumidor.

Diante disso, o presente artigo busca analisar a situação da propriedade dos jogos eletrônicos adquiridos em plataformas digitais, considerando a legislação de direitos autorais e as disposições protetivas do consumidor no ordenamento jurídico brasileiro. Pretende-se, assim, proporcionar um entendimento mais claro sobre os direitos dos consumidores neste novo cenário, trazendo uma reflexão sobre a necessidade de uma regulamentação específica para a proteção dos consumidores e, por fim, uma breve apresentação da importância de um regramento envolvendo bens digitais.

2 A realidade do comércio digital: licenças ou propriedade de jogos eletrônicos?

Diante do crescente comércio digital que presenciamos atualmente, é inegável que estamos constantemente adquirindo produtos e serviços digitais, frutos de relações jurídicas que são protegidas pelo Código de Defesa do Consumidor. No entanto, no contexto específico da indústria dos jogos eletrônicos, surge a questão: será que o consumidor é realmente proprietário do *game* adquirido em uma loja digital, ou detém apenas uma licença de uso?

Primeiramente é preciso esclarecer que um jogo eletrônico, também chamado de *game*, jogo ou videogame, é um tipo de programa de computador que envolve a interação do usuário com uma interface digital por meio de dispositivos eletrônicos, como *consoles*, computadores,

celulares ou *tablets*. Esses jogos podem ser controlados por meio de controles, teclados, *mouses* ou toques na tela e, geralmente, apresentam um objetivo ou desafio para o jogador. Os jogos eletrônicos podem conter vários elementos criativos como enredo, músicas, gráficos, oferecendo uma ampla variedade de experiências, desde quebra-cabeças até jogos de aventura, esportes, estratégia, terror, simulação e muito mais (Turesso; Botelho, 2020).

Os jogos eletrônicos são considerados obras intelectuais protegidas pelo Direito Autoral, mais precisamente como programas de computador, pois se encaixam no conceito jurídico estabelecido no Artigo 1º da Lei de Programa de Computador (Brasil, 1998a).

Não obstante, embora haja discussão sobre a natureza jurídica de um jogo eletrônico, suas características o enquadram como um programa de computador de fato. Ademais, a própria Lei Federal nº 14.852/2024, que estabelece o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos, define no Inciso I do seu Artigo 5º que o jogo eletrônico é a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, em que as imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface (Brasil, 2024).

Esta discussão, sobre a compra de licenças de jogos, eventualmente surgia entre os consumidores, mas ganhou ainda mais força no início de 2024, quando a Ubisoft, empresa francesa de renome na indústria dos *games*, causou controvérsia ao “deletar” o jogo The Crew das bibliotecas dos jogadores, revogando suas licenças após o fechamento dos servidores, sem oferecer uma opção *offline*. Como resultado, o título não pode mais ser comprado ou jogado, o que gerou protestos entre os consumidores (Rosa, 2024).

Em resposta, muitos jogadores têm criticado a Ubisoft, especialmente na loja digital Steam, com avaliações negativas sobre o novo jogo The Crew: Motorfest. Frases como “Se comprar não é possuir, piratear não é roubar” refletem o descontentamento. Além disso, uma petição foi iniciada no Reino Unido, visando criar uma lei que garanta suporte contínuo para jogos comprados, independentemente de estarem *online* ou *offline*. Caso a petição atinja 100 mil assinaturas, o parlamento britânico discutirá o tema (Rosa, 2024).

Em setembro de 2024, o governador da Califórnia nos EUA, Gavin Newsom, sancionou uma lei que obriga as lojas digitais a esclarecerem para os consumidores que, ao adquirirem um jogo, estão comprando apenas uma licença de uso e não a propriedade do produto. Essa medida gerou um descontentamento generalizado entre os jogadores, que expressaram suas frustrações em diversas plataformas, além de criar um ambiente de incertezas na indústria de jogos eletrônicos (Paes; Yin-Poole, 2024).

3 Análise dos contratos de lojas digitais

É essencial examinar alguns contratos de lojas digitais renomadas, a fim de entender as práticas comuns relacionadas à venda de jogos eletrônicos por meio digital. Começaremos pela Steam, uma plataforma de distribuição digital de jogos eletrônicos, desenvolvida e gerenciada pela empresa estadunidense Valve Corporation.

A Parte 2 do Acordo de Assinatura do Steam, intitulada “Licenças”, disponível no sítio eletrônico oficial da plataforma, define os direitos e condições de uso dos conteúdos e serviços oferecidos pela Valve. Para acessar os jogos e serviços, é necessário baixar um programa e instalá-lo no computador do usuário. A Valve concede uma licença não exclusiva para o uso pessoal e não comercial do conteúdo e serviços, exceto em situações em que o uso comercial é expressamente permitido nos termos aplicáveis (Valve Corporation, [s.d.]).

É importante destacar que, esta licença termina com a rescisão do acordo ou com o término de uma assinatura de serviço que conceda uma licença. Portanto, o conteúdo e os serviços são licenciados, não vendidos, o que significa que o usuário não adquire a propriedade deles, apenas o direito de usá-los dentro das condições estipuladas (Valve Corporation, [s.d.]).

Para utilizar o conteúdo e os serviços, é essencial que o usuário possua uma Conta Steam, além de, em muitos casos, precisar executar o cliente Steam e manter uma conexão com a *internet*. Esta exigência demonstra que a experiência de jogo está integrada ao ecossistema da plataforma e à sua infraestrutura (Valve Corporation, [s.d.]).

Outro exemplo relevante é a Epic Games Store, uma plataforma de distribuição digital de jogos eletrônicos criada pela empresa estadunidense Epic Games, Inc. A Parte 1 do Contrato de Licença de Usuário Final da Epic Games Store, intitulada “Concessão de Licença”, disponível no *site* oficial da plataforma, define as condições sob as quais os usuários podem acessar e utilizar os jogos disponíveis (Epic Games, Inc., [s.d.]).

Na seção 1, referente à “Concessão de Licença”, a Epic permite que os usuários adicionem o *software* (jogo eletrônico) à sua biblioteca, seja adquirindo uma licença ou o adicionando gratuitamente, cada ação sendo chamada de “Transação”. A empresa concede aos usuários um direito e uma licença limitados, pessoais, não exclusivos, intransferíveis e não sublicenciáveis para utilizar o *software* e seus serviços associados, exclusivamente para uso pessoal e não comercial. Esta licença é condicionada ao cumprimento de todos os termos estipulados no contrato (Epic Games, Inc., [s.d.]).

A licença para o cliente da Epic Games se torna válida na data em que o usuário aceita o contrato, enquanto a licença para outros *softwares* passa a vigorar na data da conclusão da

Transação correspondente. É importante ressaltar que o jogo eletrônico é licenciado e não vendido, o que significa que a licença não confere ao usuário qualquer título ou propriedade sobre o *software* (Epic Games, Inc., [s.d.]).

Em situações excepcionais, após a conclusão de uma Transação, é possível que o *software* seja removido da Epic Games Store. Isso pode ocorrer, por exemplo, se o desenvolvedor deixar de oferecer suporte a um jogo *online*, resultando na indisponibilidade do jogo para *download* ou acesso adicional pela plataforma (Epic Games, Inc., [s.d.]).

Outro exemplo notável é a PlayStation Store, a loja digital oficial da Sony Interactive Entertainment (SIE), que se dedica à distribuição de jogos eletrônicos e outros conteúdos digitais para os *consoles* PlayStation.

O “Contrato de Licença de Produto de *Software*” da PlayStation estabelece as regras para o uso de todos os produtos de *software* em sistemas autorizados da PlayStation. A Parte “1. CONCESSÃO DA LICENÇA” estabelece que o *software* é licenciado, e não vendido, o que significa que a SIE LLC concede uma licença limitada e não exclusiva para uso pessoal do *software* no sistema PlayStation (Sony Interactive Entertainment LLC, [s.d.]).

De qualquer forma, existem diversas lojas digitais que utilizam um sistema de licenciamento baseado no EULA (*End User License Agreement*, ou Acordo de Licença de Usuário Final). Este contrato legal estabelece os termos e condições sob os quais um usuário pode utilizar um programa de computador. Normalmente apresentado durante a instalação do *software*, o EULA deve ser aceito pelo usuário antes que ele possa prosseguir com o uso.

Este sistema de licenciamento é frequentemente complementado por mecanismos de Gestão de Direitos Digitais (DRM), que têm como objetivo proteger as obras intelectuais, garantindo que os criadores e desenvolvedores mantenham controle sobre suas criações. O DRM impõe restrições quanto ao uso, cópia, compartilhamento e modificação de *software*, buscando evitar a pirataria e garantir que os desenvolvedores sejam devidamente remunerados.

Entretanto, essa proteção muitas vezes prejudica os consumidores, especialmente no âmbito de jogos eletrônicos. As restrições impostas pelo DRM podem limitar a capacidade dos usuários de acessar e utilizar plenamente os jogos que adquiriram, tornando a experiência de jogo menos flexível e mais frustrante. Por exemplo, o DRM pode exigir que o usuário esteja sempre *online* para jogar, mesmo que tenha comprado uma cópia legítima, ou proibir a transferência de jogos entre dispositivos. Assim, enquanto o DRM visa proteger os direitos autorais, sua implementação pode resultar em um desequilíbrio entre os interesses dos criadores e a experiência dos consumidores.

Por outro lado, a loja digital GOG, gerida pela GOG Ltd., uma subsidiária integral da CD Projekt localizada na Polônia, adota uma política diferenciada ao vender jogos eletrônicos sem a tecnologia DRM. Isso permite que os consumidores baixem um instalador *offline* dos jogos, possibilitando que joguem mesmo sem conexão à *internet* e sem a necessidade de iniciar o jogo exclusivamente pela loja digital.

Esta abordagem reflete uma postura mais favorável ao consumidor, evidenciando um descontentamento em relação ao sistema DRM. Além disto, a própria loja digital destaca em seus termos de uso que, “na situação muito improvável de precisarmos interromper o funcionamento da GOG, faremos o nosso melhor para avisá-lo com antecedência, para que você possa baixar e armazenar com segurança todo o seu conteúdo sem DRM” (GOG.COM., [s.d.]).

Com isso, observamos que a grande maioria dos contratos elaborados pelas diversas lojas digitais, tem como objetivo a venda de licenças e não a transferência da propriedade dos jogos eletrônicos. Essa prática suscita preocupações legítimas entre os consumidores, que podem se sentir desprotegidos diante de tais disposições. Diante deste contexto, é pertinente analisar a aplicabilidade da legislação brasileira, especialmente no que diz respeito ao Código de Defesa do Consumidor, para entender como essas normas podem influenciar e proteger os direitos dos usuários.

4 A aplicabilidade do Código de Defesa do Consumidor

A aplicação do Código de Defesa do Consumidor (CDC) ao presente estudo é incontestável, uma vez que as lojas digitais, como Steam, GOG, Epic Games e Ubisoft Connect, que comercializam jogos eletrônicos, se enquadram perfeitamente no conceito de fornecedor estabelecido pela legislação consumerista.

O Artigo 3º do CDC define fornecedor como toda pessoa física ou jurídica, pública ou privada, nacional ou estrangeira, bem como os entes despersonalizados, que exerçam atividades de produção, montagem, criação, construção, transformação, importação, exportação, distribuição ou comercialização de produtos ou prestação de serviços. Dessa forma, as plataformas digitais mencionadas, ao comercializarem produtos digitais (jogos eletrônicos), qualificam-se como fornecedores para fins de aplicação do Código (Brasil, 1990).

Além disto, o § 1º deste mesmo dispositivo conceitua produto como qualquer bem, seja móvel ou imóvel, material ou imaterial. Esta definição ampla abrange não apenas os bens físicos, mas também os bens digitais, como é o caso dos jogos eletrônicos vendidos nas lojas digitais. Já o conceito de serviço, conforme o § 2º do Artigo 3º, inclui qualquer atividade

oferecida no mercado de consumo mediante remuneração, abrangendo atividades bancárias, financeiras, de crédito e securitárias, excluídas as relações trabalhistas (Brasil, 1990).

Portanto, tanto os jogos eletrônicos quanto os serviços oferecidos por estas lojas digitais se inserem no âmbito de proteção do CDC, garantindo aos consumidores todos os direitos e garantias estabelecidos pela lei brasileira.

Lembrando que o Artigo 2º do CDC define consumidor como toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza um produto ou serviço como destinatário final (Brasil, 1990).

Dentre os diversos direitos básicos do consumidor, destacam-se os mais pertinentes para este estudo, como o direito à informação adequada e clara sobre os produtos e serviços, o que inclui a especificação correta da quantidade, características, composição, qualidade, tributos incidentes e preço, além dos riscos que possam apresentar.

Também merece destaque a proteção contra publicidade enganosa e abusiva, bem como contra métodos comerciais coercitivos ou desleais, além das práticas e cláusulas abusivas impostas no fornecimento de produtos e serviços. Outro direito importante é a possibilidade de modificação das cláusulas contratuais que imponham prestações desproporcionais, ou sua revisão em razão de fatos supervenientes que as tornem excessivamente onerosas. Por fim, o consumidor tem direito à efetiva prevenção e reparação de danos patrimoniais e morais, sejam eles de natureza individual, coletiva ou difusa (Brasil, 1990).

Diante disto, torna-se inequívoca a aplicação da legislação consumerista na situação que será analisada ao longo deste estudo. Assim, é fundamental que prossigamos com uma análise das repercussões jurídicas, levando em consideração, é claro, o Código de Defesa do Consumidor.

5 Repercussões jurídicas sob a ótica do Código de Defesa do Consumidor

Diante das particularidades que envolvem a relação jurídica entre consumidores de *games* e as lojas digitais, é possível identificar que os contratos firmados entre as partes contêm cláusulas que muitas vezes não estão em conformidade com a legislação consumerista.

Em primeiro lugar, destaca-se que estes contratos estabelecidos com lojas digitais são classificados como contratos de adesão, ou seja, contratos cujas cláusulas foram pré-determinadas unilateralmente pelo fornecedor de produtos ou serviços, sem que o consumidor tenha a oportunidade de discutir ou modificar substancialmente seu conteúdo, conforme o *caput* do Artigo 54 do CDC (Brasil, 1990).

Com isso em mente, fica evidente que o consumidor se encontra em uma posição de desigualdade. Ao não poder questionar ou negociar as cláusulas do contrato, o consumidor é forçado a aceitar as condições impostas pela loja digital. Esta assimetria é agravada pela expectativa criada em torno da aquisição dos jogos: o consumidor, ao pagar valores significativos para acessar um título, é levado a acreditar que está adquirindo uma cópia do *game*, de fato, como ocorre com produtos físicos. Entretanto, o que ele realmente está comprando é apenas uma licença de uso, limitada e não transferível.

Este entendimento pode ser visto como publicidade enganosa ou uma omissão de informação relevante, conforme o disposto no Inciso III do Artigo 6º do Código de Defesa do Consumidor. Este artigo garante ao consumidor o direito à informação clara, adequada e precisa sobre os produtos e serviços que adquire. A falta de clareza ao diferenciar a compra de uma licença, da compra de uma cópia efetiva do jogo, pode confundir o consumidor, levando-o a acreditar que possui mais direitos sobre o jogo do que realmente tem, o que pode ser interpretado como uma violação das normas de proteção ao consumidor.

Além disso, a falta de transparência quanto aos limites de uso da licença, como o risco de o jogo ser removido da biblioteca digital por motivos diversos (como perda de suporte ou questões contratuais entre desenvolvedores e a loja), reforça esta situação de vulnerabilidade. O consumidor, muitas vezes, não é devidamente informado de que sua licença pode ser revogada ou que o acesso ao jogo pode ser suspenso, o que contraria o direito à informação adequada e à proteção contra cláusulas abusivas previstas na legislação.

Em decorrência da aprovação de uma lei no Estado da Califórnia, neste ano de 2024, conforme supracitado, o Steam implementou uma nova medida de transparência, passando a informar diretamente no momento da compra que a aquisição de um jogo eletrônico se refere à compra de uma licença de uso e não à propriedade definitiva do produto. Além disso, o consumidor é orientado a consultar os termos e condições completos acessando a página do Acordo de Assinatura do Steam. Anteriormente, essa informação não era exibida de forma tão clara, estando disponível apenas no referido Acordo, o que causava confusão entre os usuários sobre a real natureza da transação (Paes; Yin-Poole, 2024).

Ademais, é importante destacar que existem jogos eletrônicos de mídia física atualmente que requerem uma conexão contínua com a *internet* para serem executados em *consoles* como o PlayStation 5 e o Xbox Series X. Isso significa que, se o consumidor não estiver conectado à *internet*, o jogo se torna inacessível. Esta situação evidencia uma crescente tendência no mercado de *games*, onde o consumidor se torna, na prática, uma espécie de inquilino que paga altos preços por um produto digital que, na verdade, não possui de fato. Essa dinâmica levanta

questões significativas sobre a propriedade e os direitos do consumidor no contexto dos jogos digitais, sugerindo que a experiência de compra se distancia cada vez mais da noção tradicional de aquisição de bens.

Ainda, é insustentável a alegação de que as condições de compra de um jogo estão claramente definidas no contrato ou nos termos de uso, e que o consumidor deve apenas lê-los para compreender plenamente suas implicações e aceitá-los. Essa perspectiva ignora a realidade da vulnerabilidade do consumidor, que é inerente à relação de consumo. O consumidor, muitas vezes, se encontra em uma posição vulnerável em relação ao fornecedor, seja pela falta de informações claras ou técnicas sobre os produtos e serviços, pela complexidade dos contratos, seja pela capacidade financeira ou pela assimetria de poder nas negociações (Schwartz, 2018, p. 55).

A legislação brasileira, especialmente o Código de Defesa do Consumidor, reconhece expressamente essa vulnerabilidade do consumidor, conforme determinam os Artigos 4º, Inciso I, e 6º, Inciso VIII, ambos do CDC, e estabelece que as cláusulas contratuais serão interpretadas de maneira mais favorável ao consumidor, de acordo com o Artigo 47 do CDC (Brasil, 1990).

O objetivo é garantir uma proteção mais efetiva aos consumidores, assegurando que eles não sejam prejudicados por cláusulas abusivas ou desproporcionais. Assim, a simples disposição nos termos de uso ou contrato não é suficiente para assegurar que o consumidor tenha compreendido adequadamente as implicações daquilo que está assinando e muito menos que tais regras do contrato são lícitas, visto que, de novo, trata-se de um contrato de adesão.

Práticas abusivas podem ser conceituadas como “condutas, comissivas ou omissivas, praticadas por fornecedores, nas quais estes abusam de seu direito, violam os direitos dos consumidores ou infringem de alguma forma a lei” (Morais; Bonatto, 2009, p. 159).

Já a cláusula abusiva pode ser definida como uma cláusula que ocasiona desequilíbrio na relação jurídica (Schwartz, 2018, p. 298), ou seja, uma cláusula “notoriamente desfavorável à parte mais fraca na relação contratual de consumo” (Nery Júnior, 1999, p. 334).

Portanto, com base nesses conceitos, conclui-se que os contratos firmados com as lojas digitais, bem como suas condutas, podem ser enquadrados como cláusulas e práticas abusivas à luz das disposições do Código de Defesa do Consumidor.

Um exemplo claro é a cláusula que estabelece jurisdições estrangeiras como foro competente para a resolução de disputas. Esta prática, no contexto do Direito Brasileiro, é considerada nula, uma vez que coloca o consumidor em desvantagem excessiva, de acordo com Inciso IV do Artigo 51 do CDC (Brasil, 1990).

Ainda, a possibilidade de alteração dos termos de uso ou contratos a qualquer momento, bem como a duração da licença estar atrelada à vigência destes termos, representa uma situação

extremamente preocupante, o que é considerado uma cláusula abusiva, conforme o Inciso XIII do mesmo Artigo 51. Essa dinâmica permite que as regras da relação jurídica sejam modificadas sem aviso prévio, o que evidencia a abusividade das cláusulas contratuais e uma violação da boa-fé, colocando o consumidor em uma posição de desvantagem, o que é expressamente proibido pelo Código de Defesa do Consumidor.

De acordo com o *site* Olhar Digital, o valor médio de um jogo eletrônico é de aproximadamente R\$ 350,00, o que equivale a cerca de 25% do salário-mínimo nacional vigente (Tunholi, 2023). Isso evidencia que a aquisição de um jogo não representa um investimento de baixo valor e, em muitos casos, este montante pode ser ainda mais elevado. Tal valor, pago pelo consumidor, torna-se completamente incompatível ao se constatar que o que está sendo adquirido é apenas uma licença de uso e não a propriedade do jogo. Essa prática carece de lógica e revela uma clara abusividade nas relações de consumo, pois o preço cobrado não reflete a realidade do que é efetivamente entregue ao consumidor.

Conforme dito, os contratos das lojas digitais que distribuem jogos eletrônicos geralmente são elaborados com base no modelo de Acordo de Licença de Usuário Final (EULA), que é um tipo de contrato legalmente reconhecido pela legislação brasileira. Contudo, para que estes contratos sejam válidos, é essencial que respeitem regras fundamentais, especialmente as diretrizes estabelecidas pelo Código de Defesa do Consumidor e Código Civil.

De mais a mais, para que um contrato seja considerado válido no sistema jurídico brasileiro, é necessário que as partes envolvidas possuam capacidade legal para contratar, consentam de maneira livre e voluntária, que o objeto do contrato seja lícito, possível e determinado ou determinável, e que sejam respeitadas as formas legais ou as formalidades acordadas pelas partes. Além disso, o contrato deve ser negociado e executado com boa-fé e as obrigações estabelecidas devem ser exequíveis. Quando essas condições são cumpridas, o contrato é considerado válido e vinculante perante a lei brasileira, nos termos do Artigo 104 do Código Civil e demais regulamentações do Código de Defesa do Consumidor (Souza; Jacob, 2024, p. 11).

Além disso, deve-se destacar a problemática envolvendo a criação de contas por pessoas legalmente incapazes, como menores de idade, o que compromete a validade destes contratos, visto que a capacidade legal é um dos requisitos essenciais para a formação de contratos válidos, podendo resultar em anulação (Souza; Jacob, 2024, p. 11).

Vislumbra-se, portanto, que determinadas cláusulas nos contratos das lojas digitais podem, eventualmente, ser objeto de apreciação pelo Poder Judiciário, levando a possíveis consequências jurídicas, como a reparação de danos patrimoniais e morais, conforme estabelece

o Inciso VI do Artigo 6º do CDC. Isso significa que o consumidor pode ser indenizado pelo prejuízo sofrido ou que o contrato da loja digital seja ajustado para cumprir a legislação brasileira.

Esta realidade reforça a importância de uma análise crítica das cláusulas contratuais impostas pelas lojas digitais, bem como da observância estrita das normas de proteção ao consumidor. Garantir os direitos dos consumidores em um mercado digital em rápida evolução é imprescindível, especialmente em um cenário onde a complexidade e a falta de transparência podem prejudicar o equilíbrio nas relações de consumo. Contudo, para além disso, existem outros aspectos jurídicos que precisam ser observados envolvendo este caso complexo de vendas de licenças de jogos eletrônicos perante as lojas digitais.

6 O direito de distribuição e o princípio de seu esgotamento

O autor de uma obra intelectual detém diversos direitos autorais, os quais são garantidos principalmente pela Constituição da República, pela Lei de Direitos Autorais e por tratados internacionais. Dentre os vários direitos previstos na legislação brasileira, como o direito de reprodução, de representação e execução, de adaptação, de tradução, destaca-se especialmente o direito de distribuição e o princípio de esgotamento deste direito.

De acordo com Inês Tuna de Almeida, o direito de distribuição é o poder do autor ou titular de uma obra de controlar sua circulação por meio da venda ou transferência de cópias físicas ou digitais. Contudo, esta exclusividade de distribuição encontra uma limitação importante no princípio do esgotamento de direitos que busca equilibrar os interesses de autores e consumidores (Almeida, 2019, p. 8).

O princípio do esgotamento estabelece que, após a primeira comercialização legítima de uma cópia da obra, o titular dos direitos autorais perde o controle sobre a redistribuição desta cópia específica. Ou seja, uma vez que o autor ou titular vende uma cópia, o comprador adquire o direito de revender, emprestar ou alugar este exemplar, sem a necessidade de uma nova autorização. O consumidor passa a ser proprietário desta cópia (Almeida, 2019, p. 8).

Este entendimento foi criado para impedir que os direitos de autor sobre uma obra fossem aplicados de forma ilimitada em relação às cópias vendidas. Este princípio, que começou nos Estados Unidos da América em 1873 e na Alemanha em 1902, estabelece que, uma vez que o autor ou um representante autorizado coloca a obra no mercado, ele perde o controle sobre o que acontece com esta cópia. Ou seja, o comprador pode revender, alugar ou doar o exemplar adquirido sem precisar de uma nova autorização do autor (Almeida, 2019, p. 49).

A ideia por trás deste conceito, conhecido como a “doutrina da primeira venda” (*first sale doctrine*), é garantir ao comprador o direito pleno sobre o exemplar que comprou, separando os direitos autorais (que pertencem ao autor) da propriedade física da cópia (que pertence ao comprador e regulado pelo Direito Real e do Consumidor). Assim, este princípio de esgotamento está ligado à livre circulação dos exemplares de uma obra intelectual (Almeida, 2019, p. 49).

O objetivo é proteger o direito de propriedade do suporte que contém a obra intelectual, garantindo que os consumidores possam dispor livremente de suas cópias após a compra. Contudo, em um mundo cada vez mais digital, onde os conteúdos são obtidos instantaneamente e sem suporte físico, a doutrina do esgotamento enfrenta novos desafios, sendo assim, como a legislação brasileira responde a este novo problema? (Almeida, 2019, p. 8).

A Lei de Direitos Autorais, em seu Artigo 5º, Inciso IV, conceitua que distribuição é a colocação à disposição do público do original ou cópia de obras literárias, artísticas ou científicas, interpretações ou execuções fixadas e fonogramas, mediante a venda, locação ou qualquer outra forma de transferência de propriedade ou posse (Brasil, 1998b).

A forma genérica com que a Lei de Direitos Autorais brasileira define o instituto da distribuição demonstra que o suporte utilizado para disseminar uma obra intelectual, seja ele físico ou digital, não é relevante para a sua proteção. Isso está em consonância com o disposto no Artigo 7º da Lei de Direitos Autorais, que estabelece que as obras intelectuais podem ser expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que venha a ser inventado no futuro (Brasil, 1998b).

Esta abordagem evidencia a flexibilidade da legislação autoral brasileira, que, por meio de uma redação ampla e conceitos abertos, permite sua adaptação a novas realidades tecnológicas e sociais, garantindo a proteção das criações intelectuais em um cenário de constante evolução.

O Direito Autoral deve, de fato, ser interpretado em favor do autor, como determina o Artigo 4º da Lei de Direitos Autorais, todavia, é fundamental que este dispositivo seja harmonizado com a proteção dos direitos do consumidor, com fulcro nos princípios da proporcionalidade e razoabilidade, para buscar um equilíbrio entre a valorização da propriedade intelectual e os interesses de quem adquire e utiliza as obras (Brasil, 1998b).

O direito de distribuição está previsto no Artigo 29 da Lei de Direitos Autorais, enquanto o princípio do esgotamento deste direito não é expressamente contemplado na legislação brasileira. Porém, ainda que não haja uma menção explícita, a “doutrina da primeira venda” emerge como uma conclusão lógica e evidentemente lícita pelo ordenamento jurídico brasileiro (Brasil, 1998b).

Ora, ao vender uma cópia de uma obra, o que se transfere é o suporte físico ou digital em que ela se encontra, e não os direitos de propriedade intelectual sobre a criação. Antes da era digital, um consumidor que adquirisse um livro, por exemplo, tinha a liberdade de usar, fruir, reaver e até dispor desta cópia, conforme previsto nos direitos reais do Artigo 1.228 do Código Civil (Brasil, 2002). No entanto, isso não lhe conferia o direito de se declarar autor da obra ou exercer quaisquer direitos morais ou patrimoniais sobre ela, uma vez que estes direitos permanecem com o autor. O comprador está adquirindo apenas uma cópia da obra, o suporte no qual ela foi fixada, sem que haja uma transferência dos direitos autorais para ele.

Dito isso, fica cristalinamente óbvio que esta “doutrina da primeira venda” também se aplica a obras adquiridas digitalmente, que podem ser consideradas como bens digitais, um tema de grande relevância que será brevemente abordado mais adiante.

Sendo assim, é de fácil constatação que, considerando o rol exemplificativo do Artigo 39 do Código de Defesa do Consumidor (Schwartz, 2018, p. 245) que regulamenta a vedação de práticas abusivas pelo fornecedor, os contratos de licença de uso celebrados atualmente com as lojas digitais podem ser vistos como uma prática abusiva e, talvez, um abuso de direito autoral, conforme explicita Carlos Affonso Pereira de Souza em sua tese (Souza, 2009).

Resumidamente, o abuso de direito autoral ocorre quando o titular dos direitos autorais exerce estes direitos além de sua função legítima, priorizando excessivamente os interesses privados e limitando o acesso público à cultura e ao conhecimento. A tese sugere que o abuso pode ser combatido aplicando a teoria do abuso de direito, prevista no Artigo 187 do Código Civil, para reequilibrar os interesses entre a exploração econômica da obra e o acesso público, especialmente em situações que envolvem prazos excessivos de proteção, restrições tecnológicas, e ações indenizatórias desproporcionais (Souza, 2009):

Art. 187. Também comete ato ilícito o titular de um direito que, ao exercê-lo, excede manifestamente os limites impostos pelo seu fim econômico ou social, pela boa-fé ou pelos bons costumes.

Como já vimos anteriormente, a celebração de um contrato de venda de uma licença de uso, ao invés de ser uma venda plena (que implicaria a transferência de propriedade), muitas vezes se limita a um mero direito de uso. Ao adquirir uma licença de uso, o consumidor geralmente não tem o direito de revender ou transferir o programa de computador, por exemplo, o que claramente é uma forma de limitar os direitos do consumidor sobre o produto que ele adquiriu.

O Artigo 39, Inciso V, do CDC, veda a exigência de vantagem manifestamente excessiva por parte do fornecedor. Ora, o consumidor paga o valor cheio por um jogo eletrônico,

mas não tem controle sobre o uso total do bem adquirido, como a possibilidade de revenda ou transferência, o que é típico de produtos físicos. Não há como contra argumentar que não se trata de uma prática abusiva.

Ainda, o Inciso IV do mesmo Artigo também proíbe que o fornecedor se prevaleça da fraqueza ou ignorância do consumidor para impingir produtos ou serviços. Em muitos casos, o consumidor não entende a diferença entre a compra de um produto e a aquisição de uma licença de uso, o que pode levar a uma falsa expectativa de controle sobre o bem adquirido.

Ademais, tal informação só passou a ser divulgada propriamente neste ano de 2024, e todas as aquisições que foram feitas antes desta publicização? De novo, percebe-se que é uma prática abusiva.

Diante disso, claramente o consumidor necessita de proteção neste caso concreto, devendo tal defesa ser razoável e proporcional para que exista um equilíbrio entre as regras do Direito Autoral e do Consumidor, que são Direitos Fundamentais elencados na Constituição da República, conforme os Incisos XXVII e XXXII do Artigo 5º.

7 As particularidades da Lei de Programa de Computador

Os jogos eletrônicos são considerados programas de computador perante a legislação brasileira, portanto, há particularidades na Lei de Programa de Computador que precisam ser analisadas com atenção.

Primeiramente, o Artigo 9º da Lei estabelece que o uso de programa de computador no Brasil será objeto de contrato de licença e, caso inexistir um contrato, o documento fiscal relativo à aquisição ou licenciamento de cópia servirá para comprovação da regularidade do seu uso (BRASIL, 1998a).

Assim, o dispositivo estabelece que o negócio jurídico celebrado será um contrato de licença de uso, porém, a Lei de Programa de Computador não define claramente a diferença entre “vender” e “licenciar”, embora sugira que exista uma distinção entre estes termos.

A Lei de Direitos Autorais disciplina a transferência total ou parcial de direitos do autor por meio de contrato de licenciamento, concessão, cessão ou por outros meios admitidos em Direito, conforme o disposto no *caput* do Artigo 49 da Lei (Brasil, 1998b). No entanto, essa Lei não detalha estes institutos, o que leva a uma interpretação em que o nome formal do contrato é irrelevante, dando ênfase ao seu conteúdo e as cláusulas que regulam o uso da obra (Bittar, 2019, p. 109). Em última análise, são as disposições contratuais que definem como a obra poderá ser utilizada.

Essa interpretação se alinha ao *caput* do Artigo 29 da Lei de Direitos Autorais que determina que depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades (Brasil, 1998b). Em outras palavras, o termo “uso” se origina do conceito de “utilização” neste contexto, significando que um contrato que regule o uso de um programa de computador pode abranger transferência total ou parcial de direitos.

Entende-se que a licença é semelhante a uma cessão parcial dos direitos do autor, permitindo que certos direitos sejam transferidos sem perder o controle completo sobre a obra (Duarte; Pereira, 2009, p. 64).

Já a cessão total (ou global), há uma transferência completa dos direitos da obra ao cessionário, que passa a ter o poder de decidir sobre aspectos fundamentais da obra, como o modo de uso, os meios de publicação, o território de circulação e o tempo de validade destes direitos, inclusive podendo revendê-los. Esta cessão é definitiva, mas sempre envolve um pagamento e precisa estar registrada em contrato (Duarte; Pereira, 2009, p. 64).

Em síntese, um contrato de licença de uso não implica, essencialmente, que uma pessoa que adquira um *software* esteja impedida de possuir um direito real de propriedade sobre ele. No final, o que define a extensão dos direitos concedidos é o conteúdo do contrato em si. Como observa Carlos Alberto Bittar (2009, p. 109), “assim, na prática, sob o nome ‘contrato de prestação de serviços’, se tem o de ‘encomenda’; muitas vezes se fala em ‘licença’, mas no fundo se trata de cessão, e assim por diante”.

Este entendimento é tão verdadeiro que a própria Lei de Programa de Computador, em seu Artigo 6º, elenca situações que não configuram violação dos direitos do titular do *software*. Dentre elas, destaca-se o Inciso I que possibilita a reprodução de um só exemplar, de cópia legitimamente adquirida, desde que se destine à cópia de salvaguarda ou armazenamento eletrônico, hipótese em que o exemplar original servirá de salvaguarda (Brasil, 1998a).

Logo, o consumidor tem o direito de fazer uma cópia de segurança de um jogo adquirido de maneira legítima, independentemente de ter comprado a licença ou a propriedade da cópia do jogo eletrônico. No entanto, a presença de tecnologias que visam coibir práticas de violações de direitos autorais, como o DRM, e os modelos contratuais utilizados pelas lojas digitais impõem barreiras ao exercício desta prerrogativa prevista na lei.

Portanto, a dificuldade ou até mesmo a impossibilidade de realizar cópias de segurança pode ser interpretada como uma cláusula abusiva, conforme o Inciso I do Artigo 51 do CDC (Brasil, 1990). Neste caso, claramente o contrato de adesão comumente utilizado pelas lojas digitais está impondo uma renúncia de um direito do consumidor. Isso ocorre porque o Artigo 6º da Lei de Programa de Computador estabelece limitações aos direitos do autor de um

software, caracterizando-se, portanto, como um direito que pode ser exercido respeitando as condições impostas pela lei.

Dessa forma, o usuário pode proteger seu investimento, garantindo que, mesmo que a loja digital desapareça, ainda terá acesso ao programa. Vale lembrar que, conforme mencionado, os preços dos jogos eletrônicos no Brasil são exorbitantes, demonstrando que as lojas digitais cobram o valor integral do produto, mas o vendem apenas como uma licença, e não como uma verdadeira propriedade. Essa prática é, sem dúvida, abusiva e prejudica enormemente o consumidor, agindo quase como uma punição para aqueles que investem na vasta indústria dos *games*, que, vale destacar, notoriamente arrecada mais do que a soma das indústrias do cinema e da música.

O mínimo que se espera, assim como ocorria antes do advento da *internet*, é que o consumidor se torne o legítimo proprietário do jogo adquirido. Portanto, essa prática é totalmente inaceitável à luz do ordenamento jurídico brasileiro. É fundamental que haja uma revisão destas condições contratuais para assegurar os direitos dos consumidores e garantir que eles possam usufruir de suas compras de maneira plena e justa.

Diante do exposto, é evidente que as cláusulas inseridas em contratos e as práticas adotadas pelas lojas digitais podem ferir os direitos do consumidor, especialmente no que tange à propriedade dos jogos adquiridos. Esta discussão se torna ainda mais pertinente quando consideramos casos e entendimentos estrangeiros que abordam a transferência de licenças digitais e a defesa dos direitos dos usuários, o que será feito a seguir.

8 Casos e entendimentos estrangeiros pertinentes

Um caso internacional interessante é o caso C-128/11, analisado pelo Tribunal de Justiça da União Europeia em 2012, que trata da disputa entre a UsedSoft GmbH e a Oracle International Corp. sobre a revenda de *software* “de segunda mão”. A questão central envolve a interpretação da Diretiva 2009/24/CE, que regula a proteção de programas de computador, especialmente os Artigos 4º e 5º, que tratam dos direitos de distribuição. A UsedSoft comprou licenças de *software* da Oracle e as revendeu, permitindo que seus clientes baixassem o programa diretamente do *site* da Oracle, que alegou que essa prática violava seus direitos autorais (Tribunal de Justiça da União Europeia, [s.d.]).

Diante do litígio, um tribunal alemão solicitou ao Tribunal de Justiça da União Europeia (TJUE) que esclarecesse se a revenda de licenças de *software* adquiridas pela *internet* infringia os direitos da Oracle, questionando se o direito de distribuição se esgota após a primeira venda.

A Diretiva 2009/24/CE estabelece que o titular dos direitos autorais tem o controle exclusivo sobre a distribuição, mas prevê uma exceção: o princípio do esgotamento do direito de distribuição, que permite a revenda após a primeira venda legal (União Europeia, 2001):

Artigo 4. Direito de distribuição: "1. Os Estados-Membros devem prever a favor dos autores, em relação ao original das suas obras ou respectivas cópias, o direito exclusivo de autorizar ou proibir qualquer forma de distribuição ao público através de venda ou de qualquer outro meio." ("Diretiva - 2001/29 - EN - EUR-Lex"); 2. O direito de distribuição não se esgota, na Comunidade, relativamente ao original ou às cópias de uma obra, excepto quando a primeira venda ou qualquer outra forma de primeira transferência da propriedade desse objecto, na Comunidade, seja realizada pelo titular do direito ou com o seu consentimento (União Europeia, 2001)

A UsedSoft argumentou que este direito se esgota após a primeira venda, independentemente de o *software* ser digital ou físico, enquanto a Oracle sustentou que esta regra não se aplicava a cópias digitais, considerando que se tratava de uma licença de uso, e não de uma venda de cópias físicas que poderiam ser revendidas. O Advogado-Geral Yves Bot recomendou que o TJUE aplicasse o princípio de esgotamento às cópias adquiridas por *download*, afirmando que não faria sentido jurídico tratar obras intelectuais físicas e digitais de maneira desigual (Tribunal de Justiça da União Europeia, [s.d.]).

O TJUE decidiu, então, que o esgotamento do direito de distribuição se aplica também a cópias de *software* baixadas da *internet*, desde que a licença seja perpétua. Assim, uma vez que a licença de *software* é vendida, o titular não pode mais impedir sua revenda, embora o comprador deva desinstalar a cópia original caso a revenda. Esta decisão é significativa, pois garante que os novos adquirentes, assim como todos que adquirirem a licença posteriormente, tenham o direito de usar e até copiar o *software*, promovendo a concorrência e protegendo os direitos dos consumidores no mercado de *software* “de segunda mão”.

Em suma, para revender programas de computador adquiridos *online* na União Europeia, com base na Diretiva 2009/24/CE, é necessário cumprir os seguintes requisitos (Almeida, 2019, p. 54-55): 1. **Licença concedida pelo titular dos direitos de autor:** o programa deve ter sido adquirido por meio de *download* diretamente do *site* do titular dos direitos de autor; 2. **Sem limite de duração:** a licença deve ser permanente, sem restrições de tempo; 3. **Pagamento:** deve ter havido o pagamento de um valor que corresponda ao preço econômico da cópia do programa; 4. **Esgotamento do direito de distribuição:** uma vez que a licença é adquirida, o direito de distribuição do titular sobre esta cópia se esgota, permitindo sua revenda. O segundo ou qualquer adquirente posterior pode invocar este esgotamento e ser considerado legítimo proprietário da cópia.

Assim, o titular dos direitos de autor não pode se opor à revenda, mesmo que haja cláusulas contratuais que tentem proibir a transferência posterior.

Apesar disso, é fundamental considerar as repercussões jurídicas que cercam esta questão, evidenciando sua complexidade. Esse tema envolve a busca por um equilíbrio entre os direitos de Propriedade Intelectual, os direitos reais e os direitos dos consumidores. Toda essa problemática eventualmente exigirá alterações legislativas para assegurar que todos os interesses sejam adequadamente protegidos e respeitados (Almeida, 2019, p. 58-65).

Outro caso internacional pertinente é o caso estadunidense da Vernor contra Autodesk em 2008 que ilustra as complexidades da “doutrina da primeira venda” no contexto do *software*. Essa doutrina se aplica apenas a proprietários de cópias protegidas por direitos autorais, mas o conceito de “propriedade” em relação ao *software* pode ser complicado. No caso, a empresa Cardwell/Thomas vendeu cópias do *software* AutoCAD, que estavam sujeitas a um contrato de licença que exigia a destruição das versões anteriores. Timothy Vernor comprou estas cópias e as revendeu no eBay, o que levou a Autodesk a alegar violação de direitos autorais (Almeida, 2019, p. 55).

O Tribunal Distrital decidiu a favor de Vernor, considerando-o proprietário das cópias, reforçando a ideia “Você comprou, você é o dono” defendida pelo grupo internacional The Electronic Frontier Foundation (EFF) (Lohmann, 2010). No entanto, o Tribunal de Recurso do Nono Circuito reverteu essa decisão, argumentando que as cópias eram licenciadas e não vendidas, e que Vernor não possuía os direitos de revenda. O tribunal estabeleceu um teste de três partes para determinar se um *software* é licenciado ou vendido, o que resultou em uma proteção maior para a indústria de *software*, limitando as vendas no mercado secundário (Almeida, 2019, p. 56).

Além disto, o Escritório de Direitos Autorais dos Estados Unidos (*U.S. Copyright Office*), publicou um relatório em 2016 abordando se existe uma *digital first sale doctrine*, ou seja, uma doutrina da primeira venda digital. Embora alguns argumentassem que as transmissões digitais não se enquadram no direito de distribuição, o relatório defendeu que a distribuição inclui transferências digitais, considerando alguns pontos pertinentes. Esta opinião, embora não vinculativa, pode influenciar futuras decisões judiciais e alterações legislativas (Almeida, 2019, p. 56-57).

9 “Você comprou, você é o dono”

Diante destes casos e entendimentos estrangeiros, que claramente servem de inspiração, e considerando que o jogo eletrônico foi adquirido legitimamente por meio de *download* diretamente na plataforma da loja digital (titular dos direitos de distribuição), com uma licença de uso pessoal por prazo indeterminado, sem restrições temporais, e que o valor pago

inegavelmente corresponde ao preço econômico da cópia do *game*, além do disposto no Inciso I do Artigo 6º da Lei de Programa de Computador, do entendimento da “doutrina da primeira venda”, da tese de abuso de direito autoral e princípios e regras do Direito do Consumidor, conclui-se de forma inequívoca que, de acordo com o ordenamento jurídico brasileiro, o consumidor é, de fato, proprietário dos jogos eletrônicos adquiridos em lojas digitais.

Conforme estabelecido no Inciso V do Artigo 6º do CDC, o consumidor tem o direito de solicitar a modificação de cláusulas contratuais que resultem em prestações desproporcionais. Nesse contexto, a cláusula que define a aquisição de uma mera licença de uso de um jogo eletrônico pode, sim, ser passível de alteração pelo Poder Judiciário. Essa intervenção busca restabelecer o equilíbrio na relação jurídica, considerando que tal imposição se mostra desproporcional em face das argumentações apresentadas ao longo deste estudo.

Assim, é viável que, por meio da análise judicial, as lojas digitais sejam compelidas a disponibilizar instaladores *offline*, assim como faz a loja GOG. Isso permitiria que os consumidores exercessem seu direito de realizar cópias do jogo adquirido, conforme disposto no Inciso I do Artigo 6º da Lei de Programa de Computador.

Apesar disso, é evidente que podem existir entendimentos divergentes, e somente o Poder Judiciário Brasileiro poderá oferecer uma resposta definitiva em um caso concreto, mesmo que isso acarrete um processo internacional. Uma eventual decisão judicial poderá servir como precedente para causos futuros, como já ocorreu diversas vezes na história do Brasil, o que pode gerar certa insegurança jurídica. Nesse sentido, é possível concluir que alterações legislativas podem ser necessárias para consolidar estas questões, a fim de equilibrar de forma mais clara os princípios e normas do Direito Autoral com os direitos do consumidor.

10 A importância e o futuro dos bens digitais no Brasil

Hodiernamente, a presença de bens digitais na vida cotidiana dos brasileiros é inegável. Mensagens, fotos, vídeos, informações financeiras e jogos eletrônicos são apenas algumas das formas que estes bens assumem no mundo virtual. No entanto, a ausência de uma legislação específica sobre a natureza jurídica dos bens digitais, inclusive sobre a herança digital, levanta questões sobre seu valor e a forma como devem ser tratados pelo Direito (Defensoria Pública do Estado do Paraná, 2023).

Gonçalves e Oliveira (2023) apontam que a falta de regulamentação resulta em insegurança jurídica, enquanto Souza e Jacob (2023) destacam a necessidade de discutir a inclusão de jogos digitais como parte do espólio, refletindo a relevância econômica destes ativos digitais.

A teoria tridimensional do direito do professor Miguel Reale fornece uma perspectiva útil para entender a complexidade dos bens digitais. Reale propõe que o Direito deve ser analisado sob três aspectos: fato, valor e norma. No caso dos bens digitais, o fato é a existência e a utilização destes ativos na vida cotidiana. O valor é atribuído não apenas pelo mercado, mas também pelas relações sociais e culturais que se estabelecem em torno deles. Por fim, a norma se refere à necessidade de um arcabouço jurídico que regule estas interações e proteja direitos (Gonzaga; Roque, [s.d.]).

A partir da análise do contexto atual, é claro que os bens digitais possuem um valor significativo, tanto emocional quanto econômico. Como destacado pelo defensor público Matheus Lobo Marinho Noleto, a herança digital inclui arquivos de texto, imagens, contas de redes sociais que podem ter um valor monetário e afetivo considerável, incluindo jogos eletrônicos (Defensoria Pública do Estado do Paraná, 2023). Portanto, a desmistificação da ideia de que bens digitais não têm valor é fundamental.

A ausência de regulamentação específica sobre bens digitais, conforme destacado por Gonçalves e Oliveira (2023), cria lacunas que podem ser prejudiciais tanto para consumidores quanto para o mercado. Como já discutido exaustivamente ao longo deste trabalho, a prática de vender licenças em vez da propriedade plena de um jogo eletrônico pode gerar frustração nos consumidores, ainda mais após investir uma quantia significativa em um *game*. Essa relação jurídica desequilibrada pode fomentar a pirataria, pois o consumidor honesto se sente lesado, o que pode comprometer a sustentabilidade do mercado.

Diante deste cenário, surge a pergunta: será necessária a criação de um Código do Direito Digital para regulamentar estes bens? Alterações no Código Civil seriam suficientes? É imperativo que este debate se fortaleça no Brasil, uma vez que a legislação atual não reflete a realidade dos bens digitais e a importância que eles assumem nas vidas das pessoas. O arcabouço legal atual até consegue proteger aspectos dos bens digitais, contudo, modificações inegavelmente são necessárias para garantir a proteção plena dos direitos das pessoas, em especial dos consumidores, em relação a estes bens e, ao mesmo tempo, respeitar a natureza específica dos ativos digitais.

Além disso, a inclusão de bens digitais, como jogos eletrônicos, no contexto da herança e do patrimônio, é um passo importante para assegurar que os direitos dos consumidores sejam respeitados. Assim como livros, CDs com músicas, discos de vinil ou filmes, os jogos

eletrônicos têm valor econômico e cultural que deve ser reconhecido pelo Direito (Defensoria Pública do Estado do Paraná, 2023).

11 Conclusão

Ante o exposto, conclui-se que ao adquirir um jogo eletrônico em plataformas digitais, o consumidor, em teoria, está comprando apenas uma licença de uso e não a propriedade total do produto. No entanto, conforme demonstrado ao longo deste estudo, a interpretação do ordenamento jurídico brasileiro permite que essa visão seja questionada. Analisando-se os princípios e regras estabelecidos pelo Código de Defesa do Consumidor, normas envolvendo o Direito Autoral, dentre outros pontos pertinentes, é possível defender que o consumidor pode, de fato, ser considerado o legítimo proprietário do jogo digital que adquiriu.

O CDC protege o consumidor contra práticas e cláusulas abusivas que possam criar desvantagens excessivas, especialmente em contratos de adesão. Em contratos como os de plataformas digitais, nos quais o consumidor não tem margem para negociar os termos, o CDC ampara o usuário, assegurando seu direito a uma relação contratual justa. A análise deste artigo aponta que os consumidores que compram um jogo digital pagam valores que sugerem a aquisição de propriedade, não de uma licença temporária e limitada. Nesse sentido, a falta de clareza sobre a distinção entre licenciamento e propriedade pode configurar uma violação do direito à informação adequada e à transparência, além de ser possível que as cláusulas contratuais sejam modificadas perante o Poder Judiciário.

Além disso, o princípio do esgotamento do direito de distribuição e a “doutrina da primeira venda”, reforçam a ideia de que o consumidor, após adquirir uma cópia do jogo, deveria ter o direito de utilizá-lo como se fosse proprietário do bem. Casos e entendimentos estrangeiros, como o caso *UsedSoft vs. Oracle* no Tribunal de Justiça da União Europeia, demonstram que, mesmo no âmbito digital, a propriedade do consumidor pode ser reconhecida quando este adquire uma cópia de um *software* de maneira legítima e permanente. Esse entendimento serve de base para a interpretação de que o consumidor possui direitos sobre a cópia digital adquirida, em consonância com o referido princípio do esgotamento.

Ademais, no âmbito do Direito Brasileiro, a possibilidade prevista em lei de o consumidor realizar uma cópia de segurança do programa de computador adquirido é um ponto de extrema importância a ser considerado. Nenhum contrato, especialmente um contrato de adesão, pode impedir tal disposição legal entre as partes.

Para obter uma resposta definitiva sobre este tema, será necessária uma apreciação pelo Poder Judiciário ou que possíveis alterações legislativas sejam feitas para buscar equilibrar esta relação jurídica, especialmente considerando que os jogos digitais podem ser enquadrados como bens digitais.

A discussão sobre o tratamento de bens digitais, englobando jogos eletrônicos adquiridos digitalmente, abre caminho para reflexões sobre a necessidade de regulamentações específicas que acompanhem a evolução do mercado digital. Esses bens, que já constituem parte significativa do patrimônio cultural e econômico de indivíduos, merecem um arcabouço jurídico que reconheça o direito dos consumidores a uma experiência de compra justa e que evite práticas e cláusulas abusivas.

Assim, reconhecer a importância de bens digitais é um ponto essencial para assegurar que o ordenamento jurídico brasileiro acompanhe as transformações do mundo digital e proteja adequadamente os direitos das pessoas.

Referências

ALMEIDA, I. T. Esgotamento de direitos de distribuição em software: um possível caminho para o esgotamento digital. 78 f. 2019. **Dissertação** (Mestrado em Ciências Jurídico-Forenses) — Universidade de Coimbra, Coimbra, 2019. Disponível em: <https://estudogeral.uc.pt/handle/10316/90288>. Acesso em: 21 out. 2024.

BITTAR, C. A. **Direito de autor**. 7ª ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília: Presidência da República, [2025]. Disponível em: planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, seção 1, Brasília, DF, 12 set. 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078.htm. Acesso em: 10 out. 2024.

BRASIL. Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, seção 1, Brasília, DF, 20 fev. 1998a. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm. Acesso em: 23 out. 2024.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, seção 1, Brasília, DF, 20 fev. 1998b. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/leis/L9610.htm. Acesso em: 21 out. 2024.

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. **Diário Oficial da União**, seção 1, Brasília, DF, v. 139, n.º 8, p. 1, 11 jan. 2002. Disponível em <https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=1&pagina=1&data=11/01/2002&totalArquivos=192>. Acesso em: 15 out. 2024.

BRASIL, Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; e altera as Leis nºs 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996. **Diário Oficial da União**, seção 1, Brasília, DF, v. 162, n.º 86, p. 3, 6 maio 2024. Disponível em <https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?data=06/05/2024&jornal=515&pagina=1&totalArquivos=150>. Acesso em: 23 out. 2024.

DEFENSORIA PÚBLICA DO ESTADO DO PARANÁ. **Herança digital: é possível herdar as redes sociais e o patrimônio virtual de uma pessoa falecida?** Curitiba, 13 set. 2023. Disponível em: <https://www.defensoriapublica.pr.def.br/Noticia/Heranca-digital-e-possivel-herdar-redes-sociais-e-o-patrimonio-virtual-de-uma-pessoa>. Acesso em: 24 out. 2024.

DUARTE, E. C. V. G.; PEREIRA, E. C. **Direito Autoral: perguntas e respostas**. Curitiba: UFPR, 2009.

EPIC GAMES, INC. **Contrato de Licença de Usuário Final (EULA)**. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <http://store.epicgames.com/pt-BR/eula>. Acesso em: 12 maio 2026.

GOG.COM. **GOG user agreement**. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://support.gog.com/hc/en-us/articles/212632089-GOG-User-Agreement?product=gog>. Acesso em: 12 maio 2026.

GONÇALVES, S.; OLIVEIRA, R. M. A natureza jurídica dos bens digitais no ordenamento jurídico brasileiro. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [s. l.], v. 9, n. 9, p. 3114-3130, 2023. DOI: <https://doi.org/10.51891/rease.v9i9.11420>. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/11420>. Acesso em: 24 out. 2024.

GONZAGA, A. A.; ROQUE, N. C. Enciclopédia jurídica da PUC-SP. **Tridimensional do direito, teoria**. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, [s. d.]. Disponível em: <https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/64/edicao-1/tridimensional-do-direito,-teoria>. Acesso em: 12 maio 2026.

LOHMANN, F. **You bought it, you own it: Vernor v. Autodesk**. Electronic Frontier Foundation, 11 fev. 2010. Disponível em: <https://www.eff.org/deeplinks/2010/02/you-bought-software-you-own-it-vernor-v-autodesk>. Acesso em: 24 out. 2024.

MORAIS, P. V. D. P.; BONATTO, C. **Questões controvertidas no Código de Defesa do Consumidor**. 5ª ed., Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2009.

NERY JÚNIOR, N. **Código Brasileiro de Defesa do Consumidor**: comentado pelos autores do anteprojeto. 6ª ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

PAES, J.; YIN-POOLE, W. Steam coloca aviso importante a usuários que comprarem na plataforma após lei aprovada na Califórnia. **IGN Brasil**, 11 out. 2024. Disponível em:

<https://br.ign.com/steam/131025/news/steam-coloca-aviso-importante-a-usuarios-que-comprarem-na-plataforma-apos-lei-aprovada-na-california>. Acesso em: 14 out. 2024.

UNIÃO EUROPEIA. Diretiva 2001/29/CE do Parlamento Europeu e do Conselho, de 22 de maio de 2001, relativa à harmonização de certos aspetos do direito de autor e dos direitos conexos na sociedade da informação. **Jornal Oficial da União Europeia**, Bruxelas, 22 maio 2001. Disponível em: <<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/HTML/?uri=CELEX%3A32001L0029>>. Acesso em: 12 maio 2026.

ROSA, V. “Se comprar não é possuir, piratear não é roubar”: jogadores protestam contra decisão da Ubisoft sobre The Crew. **IGN Brasil**, 19 abr. 2024. Disponível em: <https://br.ign.com/the-crew-motorfest/122806/news/se-comprar-nao-e-possuir-piratear-nao-e-roubar-jogadores-protestam-contradecisao-da-ubisoft-sobre-t>. Acesso em: 14 out. 2024.

SCHWARTZ, F. **Manual de direito do consumidor: tópicos e controvérsias**. Rio de Janeiro: Processo, 2018.

SOUZA, C. A. P. O abuso do direito autoral. 321 f. 2009. **Tese** (Doutorado em Direito) — Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <https://www.bdt.d.uerj.br:8443/handle/1/9371#preview-link0>. Acesso em: 12 maio 2026.

SOUZA, H. B; JACOB, A. Bens digitais: jogos eletrônicos como patrimônio partilhável na herança. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, [s. l.], v. 9, n. 1, 2024. DOI: <https://doi.org/10.61164/rmnm.v9i1.2882>. Disponível em: <https://revista.unipacto.com.br/index.php/multidisciplinar/article/view/2882>. Acesso em: 15 out. 2024.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC. **Contrato de licença de software**. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <http://www.playstation.com/pt-br/legal/softwarelicense/>. Acesso em: 12 maio 2026.

VALVE CORPORATION. **Acordo de Assinante do Steam**. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?l=brazilian. Acesso em: 12 maio 2026.

TRIBUNAL DE JUSTIÇA DA UNIÃO EUROPEIA. **Acórdão do Tribunal de Justiça da União Europeia**. Luxemburgo, [s. d.]. Disponível em: <https://infocuria.curia.europa.eu/tabs/document?source=document&docid=121981&doclang=pt>. Acesso em: 12 maio 2026.

TUNHOLI, M. Por que os preços de videogames são tão altos no Brasil? **Olhar Digital**, 01 fev. 2023. Disponível em: <https://tinyurl.com/mwbepj5w>. Acesso em: 15 out. 2024.

TURESSO, F. A.; BOTELHO, M. M. Titularidade de jogos eletrônicos e sua proteção nos direitos autorais. **Caderno da Escola Superior de Gestão Pública, Política, Jurídica e Segurança**, Curitiba, v. 3, n. 1, p. 189-215, 2020. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/ESGPPJS/article/view/1179>. Acesso em: 22 out. 2024.

Data de submissão: 11/11/2024

Data de aceite: 07/05/2026