

O DIREITO DO CONSUMIDOR NO COMÉRCIO ELETRÔNICO DOS JOGOS “MMORPG” E JOGOS SOCIAIS (FREEMIUNS)

LEGAL ASPECTS OF MMORPG AND IN SOCIAL GAMES - FREEMIUNS

João Victor Rozzati Longhi
Cristiano Medeiros de Castro

RESUMO

O mundo da internet está cada vez mais interligado à sociedade e o mundo digital evoluiu de uma forma que é de difícil associar o direito aos casos práticos, salientando que nos jogos online esta realidade não é diferente. Na internet existe uma baixa regulamentação que vem crescendo exponencial, nos jogos online o único direito perceptível são os contratuais e a relação de consumo. O Marco Civil apenas abortou alguns casos de uma maneira principiológica, visto que nos *virtual games* o direito é silente em muitos casos. Percebe-se que muitos usuários dos jogos online aceitam condições, por meio dos contratos por *click*, que não são justas devido à existência de cláusulas leoninas. Com a evolução dos jogos e a sua crescente adesão de usuários, não há como deixa-los a margens da mera deliberalidade dos donos dos jogos quando algum erro ocorre ou há abuso destes. O Facebook, por meio da Zynga e outras terceirizadas, bem como o Social Life ou o League of Legends, lucram com os serviços prestados, existindo assim uma relação de consumo, mesmo que forneçam o jogo de graça ou algum de seus serviços. É de se observar, em meras pesquisas, que muitos usuários são estão sendo ouvidos nas reclamações e muitas vezes estão ficando isentos de qualquer resposta ou resolução por parte destes servidores, podendo ser por ausência de interesses dos donos do jogo em resolver a questão ou pela ausência de conhecimentos legais de seus usuários. Assim o presente trabalho vem demonstrar, primeiramente, conceitos básicos do mundo virtual e, posteriormente, a relação de direitos ali existentes.

PALAVRAS – CHAVE

Jogos Online; Direito do Consumidor; Relações de consumo; Bens Virtuais; Usuários.

ABSTRACT

The world of the internet is increasingly interconnected in the society and has evolved in a way that is difficult to monitor its progress; in online games this situation is no

different. Just as the internet regulation is low, considering that the “Marco Civil” just miscarried some cases a principled way, the law in virtual games are not present. It is noticed that many users of online games accept conditions just by clicking in contracts that are not fair and these contracts have sometimes some unfair terms. With the evolution of games and their growing of membership users, it’s wrong to leave them to the margins of deliberation of the owners of the game when an error occurs or abuse of these parts. Facebook, Zynga and other subcontractors and the Social Life or League of Legends profits from the services provided and there exists a consumer relationship, even providing the game for free or any of its services. As of observing, in mere research, that many users are being listened to complaints and many times don’t have any explanation or resolution of these servers, could be by the lack of interest of the owners of the game or the absence of knowing their rights. Thus, the present work is, first, to demonstrate basic concepts of the virtual world and, subsequently, the relationship of rights that exists there.

KEYWORDS

Online Games; Consumer Law; Consumer Relationship; Virtual Goods; Users.

INTRODUÇÃO

Os jogos digitais e os mercados de jogos, das mais diversas categorias, é um mercado emergente em todo o mundo e que possui uma grande atuação na economia atualmente. Estima-se que o Brasil é o quarto maior consumidor destes tipos de produtos, contudo se encontra prematuro quando discorremos sobre evolução desta tecnologia ou quanto de discussões jurídicas sobre o tema. Este mercado não é compreendido apenas de crianças, sendo perceptível o grande número de usuários jovens e adultos.

Objetivam-se as relações que existem entre os próprios Jogadores, por meio de seus Avatares, realizando ações e interações como de comprar, vender e trocar itens ou informações; e relações entre o Software, o mundo digital ou próprio servidor do jogo, com os seus participantes. Verifica-se que tais relações de consumo existentes entre os sujeitos mencionados não podem ser desmerecidas, pois o direito tutela a todos e em certos casos existem vultosos investimentos dos jogadores nos jogos online, o que poderia causar danos a ao jogador de medidas arbitrárias do servidor.

Para introdução do tema vem se explicar que os jogos MMOPGs são tipos de Software especializados em interação entre os jogadores, onde os players avançam em um universo inteiramente digital, guiados por leis criadas pelos desenvolvedores e onde as relações são mais intensas, como compra entre jogadores ou terceiros e bem como interações sociais que extrapolam o ambiente virtual. Em regra, tais jogos são pagos, porém alguns

servidores tem adotado o modelo gratuito e são mantidos por um forte marketing interno e venda de bens virtuais em dinheiro real.

Quanto aos jogos freemiums, esses são tipos de jogos gratuitos que são geralmente usados nas redes sociais e onde a interação com os outros colegas digitais é peça chave para evoluir, conhecidos como Solicitações nas redes sociais. As ações destes tipos de jogos são mais restritas entre os jogadores e o modo de avanço rápido costuma ser comprando itens diretamente do servidor.

A compra e venda de materiais digitais podem acontecer das mais diversas maneiras, podendo ser realizadas por meio das moedas digitais ou moeda virtual do jogo, ou por meio da compra direta de um determinado item em troca de dinheiro vivo. Verifica-se que a compra de moedas digitais em servidores fora do território nacional devem ser tributadas, porém vista a falta de interesse do legislador ou de fiscalização se perde uma fonte rentável de tributos, além de dificuldade de fiscalização e aplicações das sanções na falta de seu cumprimento.

Outro ponto forte que cumpre assinalar é resolver quando os itens digitais são de titularidade do jogador ou ora são dos servidores, donos do jogo. Os itens digitais, bem formados por bits de informação, são infinitos e podem se replicar por meios de programas fora do servidor ou quando determina o servidor, ambos os casos os bens digitais ali contidos são do próprio servidor por meio dos direitos autorais, visto que muitos jogos possuem características únicas e por muitos são considerados como arte misturada ao jogo de azar e de capacidade. Neste ponto a pesquisa vem debater se há transferência da propriedade ou cessão de direitos dos itens e de qual forma isso pode ocorrer, pois sem a propriedade ou outra escusa legal para realizar atos pertinentes à propriedade, em regra, torna alguns atos ilegais e ilegítimas.

Verifica-se uma crescente adesão de usuários, não apenas nos jogos casuais, pois eles expandiram ainda mais a relação da sociedade com a internet, principalmente nas redes sociais por meio dos jogos freemiums. Outra grande importância deste mercado é que muitos dados ali coletados servem de base para as mais diversas pesquisas, que podem ser vendidas ou distribuídas para os mais diversos interesses. Tais métodos de venda de dados ou cessão não são exclusivos das redes sociais.

O mercado online se expande devido a rápida melhoria das comunicações [CCI, QUT, GDAA, 2011] que vem favorecendo o crescimento dos jogos multiplayer massivos (MMOG) e casuais e o surgimento de novos modelos de negócio baseados em microtransações e freemiums[4]. Por estas razões, o mercado de games tem sido objeto de diagnósticos, articulações setoriais, cooperação inter-agências, revisão e

criação de mecanismos institucionais, tanto por governos quanto por organizações multilaterais. (WILDE, 2012);

Nossos Serviços e sites

Utilizamos suas informações pessoais para fornecer quaisquer serviços que você solicitar, para nos comunicarmos com você e para permitir a realização de compras. Utilizamos informações não pessoais agregadas sobre nossos usuários para compreender a demografia de nossos sites, como a distribuição geográfica de nossos usuários, faixas etárias ou uma combinação dessas ou de outras informações. Utilizamos os dados coletados para analisar o tráfego, identificar tendências, elaborar estatísticas e compreender como nossos sites estão sendo utilizados. Isso nos ajuda a aprimorar nosso conteúdo, nossas ofertas de produtos, nossas ferramentas e nossas iniciativas promocionais, além de prevenir ou detectar fraudes ou abusos em nossos sites e serviços. Também os utilizamos para permitir que terceiros exerçam suas funções técnicas, logísticas ou outras tarefas em nosso nome. (Política de Privacidade – Level Up Games) “

Vem-se discutir também que tipo de relação existe neste mundo virtual e se há responsabilidade, mesmo em crimes virtuais, dos servidores e também verificando se podem ser responsabilizados os servidores por *virtual crimes*¹, como roubos de itens do mundo digital, ações criminosas realizadas no mundo virtual, bem como a responsabilidade dos servidores em caso de erros dos servidores.

1. BENS REAIS E BENS VIRTUAIS

O comércio eletrônico já é um fato e está ainda em um amplo processo de expansão. A troca de mercadorias ou bens virtuais é realizada por meio de uma cadeia de processos negociais exclusivamente em um ambiente eletrônico ou digital. Em termos técnicos, toda fase de escolha, pagamento e tradição é realizado por meio virtual, sem a necessidade de um meio físico para a sua concretização. Envolve o compartilhamento de informação, manutenção e transação realizada por meios das partes, como pessoas físicas, jurídicas ou até mesmo entre máquinas.

O e-commerce pode ter muitas facetas a depender do grau de profundidade virtual dos produtos, serviços oferecidos, bem como a interação do ambiente físico para a efetivação dos serviços prestados. Para a conclusão de qualquer compra, podendo ser digital ou física, deve haver uma relação entre as partes e os produtos oferecidos por meio de interações como: seleção de produtos, produção, pesquisa de mercado, busca, ordem de compra, pagamento, entrega e consumo.

¹ O cybercrime ou virtual crimes compreendem os crimes em que o alvo são os sistemas informáticos, ou seja, o meio pode ser realizado pelo meio digital ou a finalidade é o crime a um bem digital. Pode ser também os crimes convencionais realizados com recurso e dispositivos eletrônicos e ainda aqueles em que, não sendo o computador o instrumento principal da atividade ilícita, do qual o meio de realização de prova assume a forma digital.

“Sendo assim, a diferença entre um produto físico e um virtual consiste no fato de que o produto virtual pode ser divulgado, vendido e pago pela Internet, enquanto que o produto físico pode, além disso, ser entregue através dela. Conforme citado anteriormente, um produto virtual pode também ser um serviço.” (FREITAS e LUCIANO,2003)

Percebe-se que nos mercados virtuais, diferentemente das indústrias físicas que veem o processo como maximização da produção e redução de custos, o cerne é a produção da maior categoria possível de produtos a serem visualizados e comprados. Este modelo em franco crescimento pode ser observado de maneira clara nas lojas de jogos virtuais, como a venda de uma roupa, arma e outros objetos que podem ser usados nos jogos.

Na era industrial, o foco era a aplicação do conhecimento para maximizar a produção e reduzir os custos, enquanto na economia digital o foco é fornecer ao consumidor a maior quantidade de escolhas (Choi e Whinston, 2000). Novos produtos demandam novas estratégias de atuação e novos modelos de negócios, a fim de que seja possível compreender o mercado de atuação e explorá-lo adequadamente. (FREITAS e LUCIANO, 2003)

Assim, se percebe que enquanto o valor dos bens virtuais se dá pela sua utilidade online ou por meio de seus benefícios, podendo ser apenas questões de estética, os bens físicos em regra são valorados de acordo com a sua escassez e raridade, intentando que há algumas ressalvas. Logo a lógica que se aplica no mundo real não pode ser a mesma utilizada no ambiente digital, pois o conceito de escassez e raridade não podem ser comparados entre esses mundos. O que torna um bem digital raro é a sua quantidade de replicação determinada pelo jogo ou a disponibilização do servidor do objeto, assim o bem digital não é escasso por si, mas é colocado como escasso fosse pelos controladores da rede.

Pode-se dizer que os bens virtuais, itens em geral, são considerados como commodities, o que possui certa razão de ser, pois são bens que não possuem um valor funcional em relação ao mundo real, conforme se demonstra abaixo:

Lehdonvirta, Wilska e Johnson (2009) argumentam que este fenômeno transforma bens virtuais em commodities, no sentido de que incorrem nos mesmos objetivos e características de bens de luxo e de commodities no sentido tradicional da palavra. Os itens virtuais estariam servindo o mesmo propósito, logo, que um relógio de luxo ao seu dono: a compra não foi motivada pelas capacidades técnicas do relógio, uma vez que este exerce a função com a mesma eficácia que relógios muito mais baratos. O principal fator motivador da compra é a vontade de se diferenciar, de se destacar na sociedade e, de certa forma, de mostrar poder através da exibição de riqueza que está associada ao uso do relógio de luxo.

Castranova (2006) denomina a transição deste tipo de comportamento do mundo offline ao mundo online de raridade artificial. Como objetos online tem um custo próximo do nulo de distribuição seria de se imaginar que estes itens seriam universais, sem restrições a sua conquista. Porém barreiras planejadas são impostas a estes itens de forma a dificultar o acesso a eles, fazendo com que se tornem raros e, conseqüentemente, mais valiosos no papel de demonstrador de poder e riqueza dentro de um mundo virtual. (BENZAZZI e PEREIRA, 2012)

Assim os servidores possuem a titularidade desses commodities por meio dos chamados direitos autorais. Esses direitos autorais são a mistura entre a criação do software com formatos artísticos criadas na própria web. Os jogos online possuem um alto grau de desempenho artístico e funcional, ou seja, cada detalhe que foi criado pertence em regra a uma empresa que detém tais direitos. Se verificarmos o tema debatido, poderíamos dizer que os todos os itens, por assim dizer, pertencem ao dono do servidor, logo não podendo ser alienados sem o seu consentimento.

“Nesse contexto, as obras culturais no ciberespaço irão encontrar novas “formas de expressão”. A obra aberta aqui não se refere somente à possibilidade de instaurar várias interpretações, mas à possibilidade de o mundo virtual conferir múltiplos sentidos, realizações e atualizações, ao que Lévy designa “obra-fluxo”, “obra-processo”, ou ainda “obra-acontecimento”, em que o autor “não assina uma obra acabada, mas um ambiente por essência inacabado, cabendo aos exploradores construir não apenas o sentido variável, múltiplo, inesperado, mas também a ordem de leitura e as formas sensíveis” (Lévy, 2000, p. 148).”(MONTEIRO, 2004)

Contudo, tal ideia não pode ser adotada de maneira extrema, pois o usuário do jogo também deve possuir certas liberalidades dos itens ali obtidos, conforme se demonstrará adiante.

1.1. Propriedade dos bens virtuais

Nos jogos online os bens virtuais são, via de regra, dos donos dos jogos ou dos servidores que lhes mantêm. Os jogadores por meio de um contrato de click assinam cláusulas que descrevem que os itens ali obtidos não os pertencem, cláusula de exclusão de propriedade como chamaremos, mas apenas pertencem aos mantenedores dos jogos. Cabe ressaltar que mesmo que em cada mundo virtual existem regras de direitos a serem a ser seguidas, conforme o termo de adesão do usuário e princípios gerais que norteiam a situação de consumo.

Em regra os bens virtuais são dos servidores dos jogos ou da empresa controladora. Exemplificando-se a situação, o jogo Second Life não permite a transferência e a venda de bens virtuais fora de seus limites como em sites de compra e venda ou leilões, visto que não recebe os lucros dali resultantes. Ao analisar o contrato e termos de Uso do LindenLab do jogo Second Life, verifica-se no trecho:

“Linden Lab possui todos os direitos de propriedade intelectual e ao Serviço, incluindo, mas não limitado ao conteúdo Linden, Linden Software, os servidores, e os sites relacionados ao mesmo, e dentro e para nossas marcas registradas, marcas de serviço, nomes comerciais, logotipos, nomes de domínio, slogans e trade dress (coletivamente, o "Linden Marcas"). Você reconhece e concorda que a Linden Lab e seus licenciadores detêm todos os direitos, títulos e interesses relativos ao Serviço, incluindo todos os direitos de propriedade intelectual, que não diz respeito ao conteúdo do usuário. Você compreende e concorda que, sem um acordo por escrito com a Linden Lab, não o autoriza a fazer qualquer uso das marcas Linden, incluindo

mas não limitado a "Linden," ou "Linden Lab". Uso das Marcas Linden, no todo ou em parte, incluindo, sem limitação, "Second Life", "SL", "Linden", e o logotipo da Eye-in-Hand, está sujeito às diretrizes e termos de qualquer licença aplicável fornecidas em ourTrademark Diretrizes e Second Life Brand Center. Exceto quando expressamente concedidos neste Acordo, todos os direitos, títulos e interesses no e para o Serviço, e no e para o Marcas Linden são reservados pela Linden Lab. Direitos autorais, marcas registradas e outras leis dos Estados Unidos e de países estrangeiros proteger o Serviço e as marcas Linden.²” (LindenLab – Term of Service, 2014)

Verificando-se o contrato é nítida a existência da cláusula de exclusão de propriedade. Tal cláusula é abusiva, pois os bens virtuais possuem valores e em alguns são pagos em moedas reais para a sua obtenção. Está pratica também está atrelada aos servidores brasileiros, que proíbem certas condutas do usuário como se demonstra abaixo:

“17. Você não pode vender, comprar ou negociar personagens ou itens com dinheiro real. Qualquer anúncio a respeito de negociar personagens ou itens nos fóruns de discussão (message boards) pode ser apagado sem aviso prévio e os autores punidos. (Políticas de Privacidade – 2014).”

“A exploração do Serviço, de um Jogo ou qualquer parte dele para quaisquer finalidades comerciais, incluindo, entre outras, (a) uso do Serviço em cyber cafés, centros de jogos de computador e quaisquer estabelecimentos comerciais sem o expreso consentimento por escrito da Blizzard; (b) comunicação ou promoção de quaisquer anúncios ou solicitações comerciais; (c) obtenção de moedas, itens ou recursos dentro do jogo para venda fora do Jogo sem a autorização da Blizzard; e (d) prestação de serviços dentro do jogo em troca de pagamento fora do Jogo, tais como obtenção acelerada de níveis;” (Políticas de Privacidade – Blizzard)”.

Contudo, cabe ressaltar que se um bem virtual é único para o jogador, pois há por meio de seu uso e aquisição temporária (narrativa do jogo), e estes bens acabam dotados de um valor além do material para o jogador, como um adorno de valor moral dotado de funcionalidade para a narrativa, logo a cláusula de exclusão de propriedade seria por si só abusiva. O jogador através de seu tempo adquiriu o tal item, por meio da narrativa ou por meio da compra direta de tais produtos. O player consume a todo o tempo o jogo, ao se deparar com propagandas, compra determinados itens ou quando dispersa o jogo para outras pessoas.

² Linden Lab owns Intellectual Property Rights in and to the Service, including but not limited to the Linden Content, Linden Software, the Servers, and the Websites related thereto, and in and to our trademarks, service marks, trade names, logos, domain names, taglines and trade dress (collectively, the "Linden Marks"). You acknowledge and agree that Linden Lab and its licensors own all right, title, and interest in and to the Service, including all Intellectual Property Rights therein, other than with respect to User Content. You understand and agree that without a written license agreement with Linden Lab, we do not authorize you to make any use of the Linden Marks, including but not limited to "LINDEN," or "LINDEN LAB". Use of the Linden Marks in whole or in part, including without limitation "Second Life," "SL," "Linden," and the Eye-in-Hand logo, is subject to the guidelines and terms of any applicable license provided in ourTrademark Guidelines and Second Life Brand Center. Except as expressly granted in this Agreement, all rights, title and interest in and to the Service, and in and to the Linden Marks are reserved by Linden Lab. Copyright, trademark and other laws of the United States and foreign countries protect the Service and the Linden Marks

O que reforça tal ideia é que o jogador é ao mesmo tempo é consumidor dos serviços ali prestados, bem como proprietário da conta ali existente:

16. Você não deve/pode compartilhar as informações de sua conta com outras pessoas. Você, como proprietário da conta, é completamente responsável por todas as ações realizadas pela sua conta. (LEVELUPGAMES, 2014)

Por mais que neste sentido a propriedade aqui descrita trata-se de posse, visto a cláusula que proíbe a venda, não se pode desconsiderar a titularidade do player em realizar atos pertinentes à propriedade. Conforme descrito, o jogador consome os produtos contidos e quando os adquire também adquire a sua propriedade, mesmo aqueles a títulos “gratuitos”. Assim, verifica-se que o jogador não apenas usa e utiliza os bits existentes de forma a apenas o possuí-lo, mas na forma de ser também proprietário deles e sua conta. O tempo bem como a narrativa o transfere a propriedade, porém tal propriedade não é absoluta, pois conforme se verificará é proibido ao jogador replicar itens ou utilizar-se deles em servidores piratas.

Os jogos online são uma mistura de jogos de azar formados por percentuais e valores randômicos, a persistência do jogador faz com que à medida que ele vai evoluindo no jogo consiga bens mais “valiosos” virtualmente, conta-se com o fator sorte muitas vezes para adquirir tais itens.

Por mais que a empresa possua tais direitos autorais sobre os bits ali contidos, seria oneroso demais pensar que ela possui todos os bens existentes de maneira absoluta, pois seria o mesmo que dizer que em quase todos os casos ela estaria isenta de qualquer responsabilidade e que o jogador não possuiria nenhum direito em usá-los como bem entenda.

Partindo para o direito por meio de uma visão contratualista, não poderíamos sustentar a ideia de o jogador poder alienar ou trocar o bem virtual da maneira que lhe convier, pois está ligado a um contrato que lhe diz ser proibida a venda, conforme já demonstrado, exceto em lugares e formas especificadas pelo próprio administrador do sistema. Contudo, sustentar esta forma rígida de contrato pode se tornar injusta para o consumidor do jogo, já que ao comprar o bem virtual ele teria direito a utilizar do jeito que bem entender, podendo ser entendido como uma “cessão temporária de direitos”; logo o item lhe pertence. Cabe ressaltar que nos jogos online existe a uma relação formada por meio de um contrato por adesão realizada por meio do click e cadastro.

Caso o jogador obtenha no próprio jogo o item raro, por meio da probabilidade e da perseverança do mesmo, ele poderá usá-lo como bem entender, possuindo a propriedade ou alguns direitos cancelados pela propriedade. O consumo do mundo ali existente, o tempo para adquirir e a sorte são preponderantes para essa transferência de propriedade. Pensamento

diverso a esse seria o mesmo que sustentar que a compra de bem ou amostra é de propriedade da marca que realizou a produção do produto.

O ambiente virtual não é um mundo aparte, mas uma complementação deste mundo, devendo as relações de consumo ser obedecidas. A Clausula de exclusão de propriedade não pode efetivada, tratando-se de abuso do servidor. Neste caso não exclui assim a cessão dos itens do servidor para o jogador, mas apenas protege os donos dos jogos contra replicações ilegais, como servidores fraudulentos ou hacks* que copiam itens.

A Lei de direitos Autorais descreve:

Art. 49. Os direitos de autor poderão ser total ou parcialmente transferidos a terceiros, por ele ou por seus sucessores, a título universal ou singular, pessoalmente ou por meio de representantes com poderes especiais, por meio de licenciamento, concessão, cessão ou por outros meios admitidos em Direito, obedecidas as seguintes limitações:

I - a transmissão total compreende todos os direitos de autor, salvo os de natureza moral e os expressamente excluídos por lei;

II - somente se admitirá transmissão total e definitiva dos direitos mediante estipulação contratual escrita;

[...]

IV - a cessão será válida unicamente para o país em que se firmou o contrato, salvo estipulação em contrário;

V - a cessão só se operará para modalidades de utilização já existentes à data do contrato;

VI - não havendo especificações quanto à modalidade de utilização, o contrato será interpretado restritivamente, entendendo-se como limitada apenas a uma que seja aquela indispensável ao cumprimento da finalidade do contrato.

Art. 50. A cessão total ou parcial dos direitos de autor, que se fará sempre por escrito, presume-se onerosa.

[...]. (Lei 9610 de 1998).

A lei é clara ao descrever também que softwares em geral estão embutidos no conceito dos direitos autorais. Contudo neste caso se verifica que os direitos atuais atuam apenas no modo de reprodução e não na narrativa que existe entre os consumidores e o servidor de jogo. Tal lei o protege contra os abusos de terceiros, assim os bens adquiridos no jogo pelo jogador por meio da narrativa o tornam o titular do bem digital, até a cessão para outro jogador ou consumo do item no próprio jogo.

A conduta de replicar itens é contra a lei, sendo que é ação é devidamente descrita nos termos de privacidade do jogo, pois lesa os direitos autorais da empresa em replicar-los de forma não autorizada.

“14.6. Você não poderá obter itens ou moedas no jogo de forma irregular (ex. itens duplicados ou providos de alguma alteração de client ou anormalidade do jogo).” (Política de Privacidade – Level Up Games)

* termo que refere-se à reconfiguração ou reprogramação de um sistema de função de forma que não autorizada pelo proprietário, administrador ou designer.

Condutas como está são tutelados pelo judiciário brasileiro ao destacar que ações que fraudem os direitos autorais não podem ser tutelados ou alegados para indenizações:

OBRIGAÇÃO DE FAZER E INDENIZAÇÃO Jogo online Acesso bloqueado em virtude de prática denominada "bug exploit" Confessada a ocorrência de duplicação de itens na conta do autor, o qual se limita a alegar que não deu causa a esse fato Existência, contudo, de regra de conduta a exigir a comunicação de erros Medida não adotada pelo autor, que optou por se beneficiar da falha no sistema Irregularidade configurada Bloqueio cabível Punição prevista anteriormente à respectiva aplicação Sentença mantida RECURSO NÃO PROVIDO.
(TJ-SP - APL: 00114729120108260084 SP 0011472-91.2010.8.26.0084, Relator: Elcio Trujillo, Data de Julgamento: 04/02/2014, 10ª Câmara de Direito Privado, Data de Publicação: 04/02/2014)

Conclui-se que a relação que ali existe é, antes de tudo, entre consumidores e fornecedores do jogo, todavia caso o jogador replique os itens sem autorização do servidor ou crie um servidor pirata, neste caso é onde o servidor poderá pleitear os direitos atuais e afastando assim a relação que existia, podendo ocasionar nestes casos a exclusão do usuário do jogo ou medidas judiciais como pagamento de indenização.

2. BREVE CONCEITO DE AVATAR

É importante dispor de breves palavras para falar sobre o tema, pois, assim como no mundo material para que algo tenha efeito nas relações humanas é necessário, em regra, a interação entre os homens.

O avatar, termo de domínio comum por assim dizer, é de origem hindu e vem do sânscrito. Significa a encarnação ou incorporação de um espírito a uma matéria. É um meio de comunicação entre os deuses e os seres terrestres. Os avatares, portanto, podem existir em diversos mundos e em diversos lugares.

Esse termo foi adotado no mundo virtual, pois além de ser independente das limitações do espaço e do tempo e é também representante do usuário que o controla no mundo virtual. Há assim uma transferência de “alma” ou personalidade, podendo ser esta personalidade ser totalmente diferente daquela apresentada no mundo físico.

Nos jogos online não há uma interação “real” e raramente é semelhante à pessoa que o controla, podendo ser o Avatar uma manifestação adversa daquela do qual a pessoa é realmente, como uma mulher manipulando um avatar masculino, um jogador baixo pode ser grande e etc.

Podemos assim dizer que os avatares são as criações de identidades virtuais para a vida social virtual. Os corpos usados servem para as mais diversas interações pelos usuários, como compra e venda, comunicação social e entre outros.

”Os avatares, na verdade, funcionam como pontos de acesso para a criação da identidade e para a vida social. Os corpos que as pessoas usam nesses espaços permitem viver digitalmente – habitar plenamente o mundo. Os usuários não existem apenas como ‘mentes’, eles constroem suas identidades através dos avatares.” (TAYLOR, 2002).

Ou como dispõem no termo técnico.

"Avatara, ou a encarnação da Divindade, descende do reinado divino pela criação e manutenção da manifestação em um corpo material. E essa forma singular da Personalidade da Divindade que então se apresenta é chamada de encarnação ou Avatara. Tais Personalidades estão situadas no mundo espiritual, o reinado divino. Quando Eles transcendem para a criação material, Eles assumem então o nome Avatara."

[...]

Em uma concepção mais abrangente, a encarnação poderia ser descrita como o corpo de carne. Mas essa concepção seria talvez errada, conquanto tais formas divinas não se tornam reais seres de carne e osso, ou assumem corpos materiais. Uma alma comum assume corpos matérias de carne e osso, mas no caso dessa manifestação divina, Seu corpo e Sua alma transcendem a matéria e embora apareçam como impessoalizações, aquele corpo também pertence a Sua essência espiritual.

[...]

Essa palavra Avatar se tornou popular entre os meios de comunicação e informática devido às figuras que são criadas à imagem e semelhança do usuário, permitindo sua "personalização" no interior das máquinas e telas de computador. Tal criação assemelha-se a um avatar por ser uma transcendência da imagem da pessoa, que ganha um corpo virtual, desde os anos 80, quando o nome foi usado pela primeira vez em um jogo de computador.” (WIKIPEDIA)

Assim, no campo do direito, podemos dizer que o avatar é uma extensão da personalidade do jogador, não precisando ser fiel a suas crenças e modos de vida, mas bastando que o jogador assim o sinta. Por isso as relações formadas dentro dos mundos virtuais possuem efeitos que vão além do simples ato de jogar, podendo ser as ofensas prejudiciais ao jogador e levando a danos morais ou, raros casos, danos ao patrimônio virtual do jogador, por meio do furto e roubo.

”A tendência a replicar o mundo físico não se limita aos avatares: muitos, se não a maioria, dos objetos do Second Life são cópias de coisas do mundo offline. Lugares também são recriados, sendo possível encontrar equivalentes de várias cidades, monumentos nacionais e favelas, todos ostentando a fidelidade da cópia. O residente que frequenta esses lugares virtuais percebe que o que se transcreve para dentro do AGMUO não é apenas a aparência dos ambientes, mas todo o arcabouço social e cultural a eles associado. Por causa disso, essas duplicações informam acerca dos balizadores vigentes e indicam as identidades e as alteridades lá esperadas (Fragoso, 2008) e, conseqüentemente, facilitam a adaptação e a interação com o mundo online: avatares usam traje de banho em ambientes que representam praias, mas não nas lojas; sabem que é mais provável encontrar pessoas que falam português na Ilha Brasil do que no Second Japan; consideram aceitável fazer sexo em espaços privados, mas não em ambientes públicos, etc.”(FRAGOSO e ROSÁRIO, 2008).

Há nestes mundos online uma verdadeira sociedade, cheia de interações, por mais absurdas que possam parecer, que afetam o avatar bem como o jogador que o controla. Os

jogadores, imersos nesta Cybersocialidade, criam e desfazem estas interações, podendo ser que tais laços extrapolarem o mundo do virtual.

Logo, é importante chegar à conclusão, pois como descrito, que existem relações entre pessoas e do próprio jogo com os seus usuários, por meio dos NPCs³. Os jogadores possuem a sua personalidade expandida por meio dos avatares, criando os mais diversos laços. O direito, que tem como uma das funções tutelar o “direito” e evitar danos aos outros, não pode ficar a mercê apenas de regras que não estão descritas. Os danos causados são reais ao usuário, tais como danos patrimoniais, reais, podendo ser em alguns casos crimes.

2.1. Os danos morais dos Avatares na Jurisprudência Brasileira

A jurisprudência brasileira é sedimentada em descrever que os danos morais causados nos ambientes virtuais, nos jogos online, são meros dissabores dos jogadores, visto que os jogos ainda são considerados para o público infantil-adolescente, segue a seguir alguns exemplos:

RECURSO INOMINADO. OBRIGAÇÃO DE FAZER C/C INDENIZAÇÃO POR DANOS MORAIS. BLOQUEIO DE CONTA RELATIVA A JOGO ONLINE, COMO MEDIDA DE SEGURANÇA. SUSPENSÃO MERAMENTE TEMPORÁRIA, COM A POSTERIOR REATIVAÇÃO DA CONTA. AUSÊNCIA DE ABUSIVIDADE NA CONDUTA DA RÉ. VEROSSIMILHANÇA DA VERSÃO TRAZIDA EM CONTESTAÇÃO, QUE APONTA PARA A INOBSERVÂNCIA PELA AUTORA DAS REGRAS DO JOGO. SITUAÇÃO, ADEMAIS, INCAPAZ DE REPRESENTAR LESÃO A DIREITO DA PERSONALIDADE. MERO DISSABOR COTIDIANO. DANO MORAL INOCORRENTE. SENTENÇA DE IMPROCEDÊNCIA MANTIDA POR SEUS PRÓPRIOS FUNDAMENTOS. (Recurso Cível Nº 71004351888, Segunda Turma Recursal Cível, Turmas Recursais, Relator: Alexandre de Souza Costa Pacheco, Julgado em 04/09/2013)

(TJ-RS - Recurso Cível: 71004351888 RS , Relator: Alexandre de Souza Costa Pacheco, Data de Julgamento: 04/09/2013, Segunda Turma Recursal Cível, Data de Publicação: Diário da Justiça do dia 09/09/2013)

Assim, verifica-se que a expansão da personalidade é mitigada pelos mais diversos motivos do juízo julgador. Contudo, para uma melhor análise do dano causado pelo jogador é necessário verificar o grau de afinco dele no jogo, sua reputação e bem como qual o grau de relação entre o jogo e as relações sociais.

Percebe-se que neste mundo virtual muitos jogadores são reconhecidos pelos seus players, sendo assim um dano gerado ao Avatar pode levar a muitas vezes danos relacionados à própria pessoa.

³ Personagem não jogável/manipulável (em inglês: non-player *character* ou NPC) é um personagem de qualquer jogo eletrônico que não pode ser controlado por um jogador mas se envolve de alguma forma no enredo de um jogo. Ele exerce um papel específico cuja finalidade é a simples interatividade com o jogador.

O servidor, como regulamentador e fornecedor do serviço, pode se responsabilizar pelos danos morais ali gerados quando não toma as atitudes corretas ao ser notificado ou verificar que está havendo danos a personalidade, como ofensas ou injúrias. As atitudes a serem tomadas devem ser aquelas que evitem a continuidade do ato, como a punição do jogador infrator ou sua suspensão.

O servidor também será responsável quando por motivos alheio gerou prejuízos ao jogador. Exemplo seria um jogador profissional que está entre os melhores jogadores e não consegue adentrar à sua conta para jogar e perde grandes posições nos rankings, gerando danos assim de difícil reparação, bem como a moral não estar entre os primeiros e que muitas vezes se espalha para a vida social.

Assim, o dano moral nestes casos deve ser analisado com muito cuidado para evitar medidas injustas.

3. DINHEIRO VITUAL

O Dinheiro Virtual, conhecido como muitos como o dinheiro do futuro, é a moeda que pode ser usada no mundo virtual. Cabe informar que o BitCoin não cabe necessariamente a este caso dos jogos online, pois o BitCoin tem como um de seus cernes a facilitação de compra e transações entre bens físicos e não a interações nos jogos online que possuem a sua própria Moeda Eletrônica. O Bitcoin possui cotação própria e varia como uma Ação na Bolsa de Valores.

O Dinheiro virtual aqui descrito é aquele que é usado exclusivamente para os jogos online, como no Social Life que vemos os Linder Dollar ou no Ragnarok com os ROPs, não sendo a moeda virtual BitCoin.

Refere-se como “dinheiro virtual” as moedas que circulam em diferentes aplicativos (como os jogos) e que vinculam um valor financeiro simbólico que é usufruído apenas no ambiente virtual, visto que os itens ali obtidos são utilizados somente no mundo virtual que se encontram.

A uma linha tênue entre o dinheiro existente no mundo real e aqueles que existem no mundo virtual, em questão da função e de sua aquisição. Percebe-se que ambos os valores dados de maneira a valorizar um objeto, facilitando assim a movimentação de mercadorias. Nos Mundos Virtuais a função é a mesma, contudo os valores dos objetos são totalmente arbitrados pelo dono do jogo.

A moeda virtual e a moeda real têm uma conexão, visto ser possível a compra de moedas de um determinado jogo pagando por elas em dinheiro vivo. Pode-se também, em um sistema mais avançado como o Social Life, a conversão do dinheiro ali ganhado em moeda real, como o Linder Dollars em Dólares em espécie, mostrando assim a criação de um mercado própria que interage com o seu meio.

Logo com a criação de um mercado próprio se que certos bens, como já explanado, possuem um valor agregado por mais que sejam inacabáveis no mundo virtual, como segue exemplo abaixo:

“Um diamante, por exemplo, não tem valor pela pedra material, ou por suas utilidades. É o valor agregado do diamante que conta. Uma pessoa que passe grande parte de seu tempo livre em um MMORPG, tirando seu entretenimento dele, verá como natural a possibilidade de investir dinheiro real para aprimorar sua experiência de jogo.

Forma-se, deste modo, um grande mercado de potenciais compradores de dinheiro, itens e comodidades virtuais e também uma grande comunidade de vendedores virtuais.” (FILHO e COLEHO, 2011)

Logo, o dinheiro virtual, que tinha como uma de suas principais finalidades o aspecto de ser usado no próprio jogo, este pode ser usado para a troca de dinheiro virtual por dinheiro real, podendo o jogador vender as suas moedas digitais por um preço abaixo ao fornecido pelo servidor.

É possível também que pelo sistema de trocas uma pessoa pague por uma quantidade mínima de moeda virtual e, fora do mundo virtual, por uma quantidade de uma moeda real. Também é possível que para a compra de um determinado item se pague em dinheiro real, verificando que a barreira entre as interações destes mundos são complexas, não sendo possível separá-los.

3.1. Transações entre “Moeda Real” e Moedas Digitais

Com o grande avanço dos jogos virtuais e a criação de uma nova extensão do terreno além do real, isso fez com que o comércio visse as possibilidades de lucrar e consolidar-se em determinados mercados. O tema pode chegar até ser mais controvertido nos jogos MMOGs, visto o que poderia se considerar um bem virtual dotado de “característica” únicas e de alto valor pode ser vendido em outro país e ser comprado diretamente por outra pessoa sem passar por maiores transações de tarifação de produtos. Logo tal item que tem como um país estrangeiro a sua sede pode ser comprado por meio de transações que evitem a taxaço.

Como uma interação complexa entre o dinheiro real e virtual isto ocasionou uma verdadeira economia própria, sendo possível assim o câmbio entre estas moedas e compra de produtos criados no exterior.

“Outro dos aspectos mais marcantes do Second Life, sendo o principal, neste momento, é sua economia. O Second Life tem sua economia própria e sua moeda de circulação, os Linden dollars (L\$). Possível até mesmo adquirir no mundo virtual quantias do dinheiro corrente e mundo real. Segundo a Wikipedia (www.wikipedia.com), a economia do Second Life gera, semanalmente US\$ 50 mil, em média, na economia americana. Além disso, os avatares podem ter seus empregos e até mesmo montar seu próprio negócio in world.

Existe uma possibilidade enorme de [...] e oportunidades no vasto mapa, que você, por exemplo, de engenheiro espacial a designer de avatares. Existe também um Terceiro Setor do SL, extremamente desenvolvido. Além de apoio para campanhas no mundo real de ar [...] de dinheiro para instituições reais, os avatares podem fazer trabalho voluntário dentro do próprio SL, contribuindo para a sociedade online.

Isto fica evidente uma vez que nos lembremos, por exemplo, que é possível gerar dinheiro real através de ações realizadas em cibernundo e, ainda, fazê-lo em prol de uma causa real como bandeira de uma organização real. O SL se constitui, assim, num ambiente experimental bastante rico e esta é uma peculiaridade que já vem sendo amplamente utilizada. Universidades estudam comportamentos sociais ou planejamento urbano usando o Second Life. A uma entidade de auxílio a deficientes motores utiliza a plataforma para permitir aos seus doentes uma socialização sem preconceitos.” (PIMENTA e VARGES, 2006)

Ou bem como a notícia a seguir:

“Este modelo de consumo virtual começou a se misturar com dinheiro real com os jogos denominados de MMORPG (massively multiplayer online role playing game) ou jogo online de grande porte. Nestes jogos, que ganharam maior destaque com Uta Online e Everquest, os jogadores tinham o objetivo de criar personagens virtuais e evolui-los dentro do mundo virtual do jogo através de missões diversas ou apenas repetindo certas atividades. Esta evolução permitia aos usuários conquistar itens cada vez mais raros e poderosos que posteriormente também poderiam ser trocados pelo dinheiro virtual específico de cada jogo. A grande mudança começou quando os jogadores começaram a trocar seus itens virtuais por dinheiro real (Lehdonvirta 2006). Inicialmente os jogadores colocavam seus itens em sites de leilão (como o eBay) dando a oportunidade de outros jogadores adquirirem os itens com menor esforço, porém pagando por eles. Neste primeiro momento as empresas que desenvolveram e operam o jogo não participaram da receita gerada pela compra e venda de itens virtuais, sendo um processo iniciado e totalmente operado pelos próprios jogadores. Contudo não tardou para que as empresas desenvolvedoras percebessem o potencial de mercado deste tipo de transação, o que as levou a rapidamente adotar este modelo em jogos tradicionais. Esta é a base do sistema de jogo baseado na venda de itens virtuais com a grande diferença de que, nestes jogos, os itens são produzidos e vendidos diretamente pela desenvolvedora do jogo que passa a ficar com as receitas das vendas.” (BENZAZZI, PEREIRA – 2012)

Com isto os servidores ou os controladores dos jogos começaram a vender itens exclusivos a base de dinheiro real ou a conversão deste em moeda virtual. A partir deste ponto começa-se a chegar qual o valor a ser dado nestes itens virtuais e até que ponto a alienação deve passar pelos trâmites tarifários.

Todo bem comprado no exterior, de alto valor, deve ser tarifado, sob pena de retenção dos órgãos públicos, contudo como realizar tais fiscalizações em bens virtuais? Tal medida por si é onerosa. A venda entre moedas estrangeiras, em regra, deve possuir uma tarificação obrigatória, conforme resolução nº 3.568, de 29.05.2008 do Banco Central do Brasil.

“Art. 1º O mercado de câmbio brasileiro compreende as operações de compra e de venda de moeda estrangeira e as operações com ouro-instrumento cambial,

realizadas com instituições autorizadas pelo Banco Central do Brasil a operar no mercado de câmbio, bem como as operações em moeda nacional entre residentes, domiciliados ou com sede no País e residentes, domiciliados ou com sede no exterior.

Parágrafo único. Incluem-se no mercado de câmbio brasileiro as operações relativas aos recebimentos, pagamentos e transferências do e para o exterior mediante a utilização de cartões de uso internacional e de empresas facilitadoras de pagamentos internacionais, bem como as operações referentes às transferências financeiras postais internacionais, inclusive mediante vales postais e reembolsos postais internacionais. (Redação dada pela Resolução nº 3.997, de 28/7/2011.). “ (BANCO CENTRAL DO BRASIL).

Não sendo o tema do projeto, é possível dizer que a solução possa ser simples, por meio da tarifação, mas a fiscalização seria um árduo trabalho, pois praticamente todas as compras realizadas são por meio dos servidores internacionais.

No Brasil existe um mercado forte e que pode servir de arrecadação, ressalta-se que quando os servidores aqui se localizam a compra de tais moedas não precisam ser tarifadas, contudo caso a compra de tais moedas for realizada por agentes internacionais, ou a compra e de um item virtual estrangeiro, seja daí aplicada a tarifação.

O problema que a compra e a troca de tais moedas não é necessariamente segura, além do ataque de hackers é impossível dizer ao certo o valor de troca destas moedas por não possuírem lastro e determinar o valor de mercado dos bens ali disposto, vista a abstração que um mundo exclusivamente virtual possui.

É um tema controverso e que por ora não será focado neste projeto, porém se adianta que deve haver a tarifação na transferência e compra entre o dinheiro virtual, que podem ter as mais variadas origens, e o dinheiro real. O Banco Central sobre o tema emitiu um alerta sobre os riscos de comprar e utilizar as moedas virtuais, pois não a fiscalização, a falta de lastro e a abstração de cotação dificulta os assim a arrecadação. (Banco Central do Brasil, 2014)

Conclui-se que é necessário fiscalizar os bens e moedas destes jogos, bastando uma análise dos servidores onde se encontram ou a empresa controladora para que em determinados caso seja aplicada uma tarifação e evite abusos dos servidores na venda de suas moedas ou bens de alto valor, a exemplo do Social Life.

4. JOGOS FREEMIUNS

Os Jogos Freemiuns, ou gratuitos, são jogos básicos que não exigem nenhum conhecimento técnico do jogador, possuindo regras simples e que não exigem experiências em jogos necessariamente, contudo para avançar de uma maneira mais rápida e conseguir itens exclusivos deve-se pagar ou obter uma ampla rede de amigos que joguem o jogo.

Estes jogos de redes sociais ou jogos casuais, em regra, necessitam de pouco tempo do usuário, pois não foram desenvolvidos para se longas horas, exceto quando o usuário se empenha demasiadamente e realiza compras de energia extra para que possa jogar ou convida seus amigos para tal ação. São, portanto jogos fáceis e qualquer ação dos usuários são, em regra, recompensados de maneira gratuita.

A categoria do jogo casuais é importante porque aponta elementos relevantes dos jogos nos sites de redes sociais: são jogos simplificados, fáceis de aprender e com um baixo nível de engajamento. São jogos que não necessitam de um grande investimento de tempo para que se obtenha algum tipo de recompensa. A maior parte desses jogos é também constituída de assincronia (Rao, 2008). Ou seja, os participantes jogam por turnos individuais subsequentes, muitas vezes, espalhados no tempo. Tausend (2006) argumenta ainda que esses jogos costumam ser transmidiáticos, ou seja, não são uma exclusividade do Facebook, mas de várias plataformas de jogos. (RECUERO, 2010)

Verifica-se que com a popularização das redes sociais, como Facebook e o antigo Orkut fizessem que estes tipos de jogos começassem a se disseminar, tornando assim medidas altamente rentáveis muitas vezes para as empresas. Esses tipos de jogos crescem quando o usuário da rede social interage com o meio ali existente e partir deste ponto começar a solicitar que seus amigos joguem.

Um exemplo que demonstra a febre que tais jogos se tornaram hoje:

Destes, de um modo especial, os jogos representam uma novidade importante. Não apenas tornaram-se incrivelmente populares nos últimos meses e anos, como também trouxeram novas práticas para o contexto das redes sociais. Apenas para que se tenha uma ideia, somente a Zynga, empresa que desenvolve vários dos jogos mais populares no Facebook concentra quase 250 milhões de usuários, mais de 50% do percentual total de usuários do site de rede social. Dados recentes do Ibope/Nielsen, por exemplo, mostraram que nesse mesmo site, o segundo site de rede social mais utilizado no Brasil, o uso de aplicativos cresceu 323% entre maio e novembro de 2009. Desde grupo, quase 50% das visitas foram direcionadas a apenas um aplicativo, um jogo, denominado FarmVille seguido por outros jogos, como o Mafia Wars e o Café World . Tal tendência também passou a refletir-se no Orkut, que apenas adotou a possibilidade de desenvolvimento de aplicativos por terceiros em 2007, através do Open Social. Recentemente, os jogos também passaram a tomar uma boa parte da audiência do site. De acordo com ReadWriteWeb , por exemplo, o Colheita Feliz, jogo desenvolvido para o Orkut concentra, sozinho, cerca de 14 milhões de pessoas, mais usuários do que o Twitter inteiro, o terceiro site de rede social mais acessado do Brasil. (RECUERO, 2010)

Tais jogos não são desenvolvidos pelas redes sociais, mas sim terceiros, dando como exemplo a Zynga, empresa terceirizada que tem como finalidade a criação de jogos sociais e que funcionam necessariamente dentro da própria página HTML da rede social, não sendo necessário adentrar em um novo site.

Os jogos digitais encontram-se praticamente arreigados na sociedade, visto que atualmente uns grandes números de usuários consumidores se utilizam da rede para jogar,

cabe ressaltar que atualmente os jogos sociais não são encontrados apenas nas redes sociais, o que também facilitou a transação para estas novas plataformas.

Por fim, os jogos para redes sociais mostraram-se como forte potencial em especial para o Brasil, dado o grande interesse revelado por usuários desta modalidade no país [COMSCORE, 2011]. Entretanto, a ampla adoção do modelo Freemium, em que se oferece o jogo de forma gratuita, porém funcionalidades extras acesso a novas fases e acessórios são vendidos, pode não trazer retorno financeiro no curto prazo. O compromisso dos jogadores é em geral tênue, fazendo com que gastem pouco dinheiro quando comparado com jogos online. Também se tem destacado que jogos nesta plataforma tendem a ter mecânicas muito parecidas, fazendo com que os jogadores comecem a demonstrar certo “cansaço”. Como consequência, vem ocorrendo uma queda no interesse das grandes empresas pelo desenvolvimento de jogos para redes sociais. (MARTELETO, 2001)

Os jogos freemiums ou casuais, citando um exemplo clássico, não possuem um contrato típico com cláusulas específicas, ficando o acordo firmado apenas com a Aceitação de uma solicitação enviada de um amigo ou a aceitação de maneira rápida nos feeds⁴ do Facebook.

Verifica-se que é um contrato por click mais simples ainda, pois praticamente não existem cláusulas nele. O Jogo FarmVille, criado pela Zynga, é um claro exemplo onde o contrato ou “produto” não se percebe no primeiro momento, mas ao analisar a situação do jogo se percebe que possui um marketing indireto fortíssimo, como Árvores de Coca-Cola e entre outros exemplos, verificando-se que há uma relação entre as partes, o jogador e o servidor de consumo.

4.1 Modo de Aquisição de Bens e Defeitos

Além das facilidades do jogo é possível que o jogo se torne mais fácil bastando que o usuário – consumidor esteja disposto a gastar por isso. O sistema utilizado para estes tipos de transações é por meio do Cartão de Crédito, onde que o usuário por meio de uma transação simples compra o item sem precisar se esforçar para ganhá-lo.

A empresa Zynga criadora do jogo digital CityVille utiliza-se do recurso de oferecer ao jogador-consumidor a possibilidade de acelerar o desenvolvimento de sua construção caso compre algumas vantagens com seu cartão de crédito. Na Europa, a taxa de penetração do modelo F2P total para jogos on-line é de 80%, deixando 20% para o modelo de negócio de jogos para pagar pelo acesso ou Pay to Play. O F2P tem uma massa estimada de usuários em mais de 30 milhões de pessoas em toda a Europa (ONTSI, 2010).

Verifica-se que as empresas desenvolvedoras de jogos digitais aproveitam-se dos valores almejados pelos jogadores de poderem se divertir, aproveitar a vida e satisfazer seus desejos em ambientes nos quais podem e passam a ser sentirem valorizados e importantes.(COELHO, ESPINOZA e MEDINA, 2013)

⁴ Na prática, **Feeds** são usados para que um usuário de internet possa acompanhar os novos artigos e demais conteúdo de um site ou blog sem que precise visitar o site em si. Sempre que um novo conteúdo for publicado em determinado site, o "assinante" do **feed** poderá ler imediatamente.

Esse modelo é altamente rentável, visto como já explicado, a produção desses itens exclusivos é praticamente inacabada. Percebe-se que nos jogos contidos no Facebook não há uma garantia destes itens e muito dificilmente haverá um defeito. Os defeitos contidos no CDC abrangem poucos casos, como a não utilidade demonstrada para o item ou a ausência dele no sistema do jogador.

Vejamos o Código de Defesa do Consumidor:

Art. 12. O fabricante, o produtor, o construtor, nacional ou estrangeiro, e o importador respondem, independentemente da existência de culpa, pela reparação dos danos causados aos consumidores por defeitos decorrentes de projeto, fabricação, construção, montagem, fórmulas, manipulação, apresentação ou acondicionamento de seus produtos, bem como por informações insuficientes ou inadequadas sobre sua utilização e riscos.

§ 1º O produto é defeituoso quando não oferece a segurança que dele legitimamente se espera, levando-se em consideração as circunstâncias relevantes, entre as quais:

I - sua apresentação;

II - o uso e os riscos que razoavelmente dele se esperam;

III - a época em que foi colocado em circulação. (Código de Defesa do Consumidor).

Logo, os defeitos que podem ocorrer seriam os já explanados. Nos dois casos o servidor deve ressarcir o consumidor com o item pretendido ou em últimos casos indeniza-lo. Neste caso até o item gratuito, desde que valioso, deveria ser indenizado, pois o servidor arrecada créditos por meio dos usuários.

Assim, poderíamos dizer que o servidor deve indenizar os erros dos programas ali decorrentes, sendo o Facebook também responsável pelas falhas dos serviços, visto ser responsável pela terceirizada.

Logo a aquisição, portanto pode se dar de duas maneiras, comprando-os pela moeda do próprio jogo ou comprando-os por meio do dinheiro real. Nos dois casos a Empresa é responsável em fornecê-los e ressarcir-los pelos danos ali decorrentes, visto que em ambos casos lucra pelo uso do consumidor, pela venda dos itens ou de informações dos usuários.

4.2 Possibilidades de Transações

Nestes tipos jogos, após o explicado, a transação de itens pode ocorrer apenas entre o servidor, por meio das trocas das moedas virtuais e o item ou a compra direta de itens por meio da moeda real.

Não há a possibilidade, nos jogos sociais, de trocas de itens entre os usuários, contudo é possível utilizar-se da rede de amigos para que seja mais fácil a evolução dos jogos. Tal característica se utiliza dos usuários para que possam chamar novos usuários do jogo.

Tais servidores devem, por estes motivos, zelar pelo bom andamento do jogo sem retalhar bens ali disposto e em casos de erros restaurarem aos usuários itens que tenham perdidos. Isso deve ocorrer pelo tipo de relação de consumo ali existente, risco proveito e o marketing indiretos que lhe imputa este dever, mesmo que o jogador não utilize os serviços pagos.

5. JOGOS MMOGS

Os MMORPGS (massively multiplayer online role playing games) são jogos da internet cujos requisitos são: a presença de um mundo virtual onde deve haver as mais diversas interações com os objetos do mundo virtual bem como os usuários ali presentes e regras que suportam uma narrativa complexa. São jogos que, em regra, demandam tempo do jogador e investimentos para que se possa evoluir. Estes tipos de jogos possuem os mais diversos tipos de usuários, sendo que estes interagem das mais diversas maneiras.

O Jogo Second Life, um jogo do tipo MMOGs, possui um entretenimento altamente evoluído, visto que possui uma economia própria e é o mais avançado em o conceito de dinheiro virtual nos jogos online. Neste jogo o dinheiro muda de cotação diariamente, demonstrando a independência dele muitas vezes com o mundo real.

Em comparação aos jogos do Facebook, aqueles denominados jogos casuais, que são simples e não necessitam de muito tempo, este não são MMORPGs, visto que a interação entre os usuários é bastante restrita pelo tipo de jogo. MMORPGs exigem um nível maior de comprometimento e envolvimento dos jogadores, tanto em termos de cultura quanto em termos de performance.

“Massively Multiplayer Online Game, os MMOGs. Estes jogos tradicionalmente adotam um modelo de negócios baseado em assinatura. Neste caso o consumidor compra ou recebe o jogo da empresa mas, uma vez que estes jogos só funcionam quando conectados aos servidores da empresa, este deve também pagar uma mensalidade extra para garantir o direito de acesso e, conseqüente, uso do software. Recentemente surgiu um novo gênero na indústria: os jogos sociais e os jogos casuais. Por pertencerem a gêneros mais recentes de jogos e demonstrarem alto potencial de mercado, esta pesquisa estará focada nestes dois novos tipos de jogos.”.
(BENZAZZI, PEREIRA – 2012)

Os MMOGs adotam dois tipos de modelos, um onde o usuário se cadastra de maneira gratuita e outra de maneira onerosa, sendo que este último se baseia em um modelo de assinatura. O consumidor, assim, possui o direito de jogar, porém em alguns casos é necessário o pagamento de uma mensalidade.

Além de alguns modelos MMOGs serem pagos, a grande parcela possuem outros tipos de arrecadação de dinheiro, por meio do próprio marketing que compõem o jogo ou pela

vendas de itens. Neste último caso repara-se que o consumo de moedas virtuais e moedas reais começam a se misturar maciçamente, a exemplo do Second Life, onde já é possível comprar a moeda por meio de cotação, sendo o único com esta ferramenta.

5.1 Possibilidades de Transações

Estes jogos forneçam tal autonomia aos jogadores, visto a vastidão de recursos que oferecem, que logo muitos “hardcore gamers” viram a chance de reunir o lazer que os jogos oferecem e a chance de lucrar com isso.

Muitos jogadores começaram, primeiramente, a trocar os itens entre si, ferramenta possível nos jogos, contudo a interação destes jogos fez que estes jogadores começassem a colocar os seus itens em leilões ebay, amazon e entre outros sites, dando-lhes a oportunidade de receberem alguma verba e que outros jogadores adquirissem itens com mais facilidade.

Os desenvolvedores de jogos, em um primeiro momento, não operavam estes leilões e não recebiam a receita ali gerada pela compra e venda de itens virtuais. Posteriormente as empresas/servidores viram um forte mercado neste tipo de transação. Há servidores que disponibilizam canais para trocas, como o Second Life ou Ragnarok, e outros não, visto que aquele fica com uma receita das verbas.

O jogo que mais se aproxima da realidade é o jogo Social Life, contudo a venda de itens fora do jogo é ilegal, conforme se demonstrou no contrato acima, contudo a fiscalização fora dos servidores é complexa e imputar a quebra contratual por vender fora dos padrões contratuais muitas vezes gera gastos desnecessários.

Tal caso foi motivo de disputa judicial nos Estados Unidos, visto que o Linden Lab, dona do Social Life, confiscou uma terra virtual por quebra de contrato. A corte dos EUA decidiram que neste caso há um contrato de adesão e que a terra confiscada deve ser ressarcida, ou o dinheiro devolvido, podendo neste caso ser considerado um abuso do Linden em retirar a terra “virtual” sem pagar uma indenização para isso. Percebe-se também que o autor também pediu danos morais, visto o tempo gasto, a reputação do jogador e danos materiais pelo dinheiro ali investido. Segue abaixo a decisão do caso:

Este caso é sobre a propriedade virtual mantido em um mundo virtual na Internet. Autora, março Bragg, esq., reivindica a propriedade virtual. Bragg alega que os Réus, os operadores do mundo virtual, confiscado ilegalmente sua propriedade virtual e negou-lhe o acesso ao seu mundo virtual. Em última análise, a questão neste caso é o questões novas do que os direitos e obrigações crescer fora do relação entre o proprietário e criador de um mundo virtual e seus residentes-clientes. Enquanto a propriedade e do mundo onde ele é encontrado são "virtuais", sendo a disputa é real.

Atualmente, o Tribunal está Movimento dos Réus para derimir por falta de jurisdição pessoal (doc. n.º 2) e Movimento para obrigar Arbitragem (doc. n.º 3).

Pelas razões estabelecidas abaixo, os movimentos serão negados.⁵
(DURANSKE,2007)

Assim, nos jogos MMOPGs, há diversas possibilidades de transações que são tutelados por direitos, podendo ser consumeristas e contratuais, tanto do servidor para servidor, jogador com jogador e jogador e pessoa fora do mundo virtual. Essas transações possuem os mais diversos efeitos.

No caso, um abuso da parte mais forte, o servidor em regra, poderia se caracterizar abuso do direito e um erro não corrigido um atentado ao código do consumidor. Este consumidor não precisa necessariamente pagar algo para tutelar um item perdido ou erros em geral, pois basta que esteja no jogo, em um servidor legal, para que possa requerer os seus direitos.

5.2 Contratos Inter Jogadores e Jogadores

O contrato formado entre os jogadores pode ser igualado a um contrato de compra e venda previsto do Código Civil:

Art. 481. Pelo contrato de compra e venda, um dos contratantes se obriga a transferir o domínio de certa coisa, e o outro, a pagar-lhe certo preço em dinheiro.

Art. 482. A compra e venda, quando pura, considerar-se-á obrigatória e perfeita, desde que as partes acordarem no objeto e no preço.

Art. 483. A compra e venda pode ter por objeto coisa atual ou futura. Neste caso, ficará sem efeito o contrato se esta não vier a existir, salvo se a intenção das partes era de concluir contrato aleatório. (Código Civil Brasileiro,2002)

Logo, se um jogador quiser comprar algum item de outro esta relação será regida pelo Código Civil. Contudo os erros e defeitos dos itens ali disposto será ainda de responsabilidade do servidor, pois no mundo virtual é praticamente impossível imputar a culpa de defeitos ao vendedor/usuário.

Quanto aos mercadores⁶, estes em sua grande maioria são usuários normais que se especializaram em vender objetos. Percebe-se que nestes mercados é difícil ainda imputar o

⁵ This case is about virtual property maintained on a virtual world on the Internet. Plaintiff, March Bragg, Esq., claims an ownership interest in such virtual property. Bragg contends that Defendants, the operators of the virtual world, unlawfully confiscated his virtual property and denied him access to their virtual world. Ultimately at issue in this case are the novel questions of what rights and obligations grow out of the relationship between the owner and creator of a virtual world and its resident-customers. While the property and the world where it is found are “virtual,” the dispute is real. Presently before the Court are Defendants’ Motion to Dismiss for Lack of Personal Jurisdiction (doc. no. 2) and Motion to Compel Arbitration (doc. no. 3). For the reasons set forth below, the motions will be denied.

A Federal judge in the Eastern District of Pennsylvania issued a new 46 page order (.pdf) in the Bragg v. Linden case denying Philip Rosedale’s motion to dismiss the portion of the lawsuit directed at him for lack of personal jurisdiction, and also denying defendants’ motion to compel arbitration.

⁶ Sujeitos que vendem itens no mundo online, possuindo muitas vezes um nome e um estabelecimentos. Há jogadores especializados em vender itens para outros jogadores.

código de defesa do consumidor a estes mercados. Estes marcadores só iram responder pelo fato se causarem fraudes a outro jogador, por meio do erro, ou não realizar o avençado.

Outro tipo de venda que é comum nos jogos online são as vendas de Avatares ou de personagens no jogo. É um caso contravertido, pois o cadastro do jogador será diferente em relação ao real titular, sendo que muitas vezes é difícil mudar estas informações. A venda de Avatares não imputa ao servidor eventuais problemas, mas apenas se exige que o usuário os avise para que possam ocorrer as mudanças necessárias, exceto como já repetidos os casos de erros no software.

Conclui-se que a relação entre os jogadores é em regra gerida pelo código civil, por meio da compra, visto serem todos consumidores do servidor e a dificuldade de se imputar erro ou defeito do produto ali vendido, cabendo a estes problemas a serem resolvidos pelo servidor.

6. RESPONSABILIDADE DOS CRIMES VIRTUAIS

Atualmente existem crimes que ocorrem estritamente nos ambientes virtuais, conhecidos como virtual crimes, estes crime são um pouco diferentes dos delitos convencionais, pois o meio em que ocorre o fato criminal é abstrato. Segue abaixo uma lista de exemplos dos *Virtual Crimes*:

Na Coreia do Sul, onde o número de jogadores de jogos de computador é enorme, algumas pessoas relataram o surgimento de gangues e máfia, onde os jogadores poderosos roubam e demanda que os novatos dar-lhes dinheiro virtual para sua "proteção".

Na China, Qiu Chengwei foi condenado à prisão perpétua após esfaquear e matar colega The Legend of Mir 3, jogador Zhu Caoyuan. No jogo de Qiu havia emprestado Zhu uma espada poderosa (um "sabre dragão"), que Zhu então passou a vender no eBay por 7.200 yuans (cerca de £ 473 ou 870 dólares EUA). Sem leis chinesas que cobrem a disputa on-line, não havia nada que a polícia pudesse fazer. [7] [8]

No jogo The Sims Online um menino de 17 anos que era reconhecido no jogo como "Evangeline", foi descoberto para ter construído um cyber bordel, onde os clientes pagariam em sim-money para minutos de sexo virtual. Isto levou ao cancelamento de suas contas, mas nenhuma ação legal, principalmente porque ele estava abaixo da idade de consentimento. [9] [10] [11]

O termo "agressão virtual" foi cunhado quando alguns jogadores de Lineage II usando bots para derrotar personagens de outros jogadores e levar seus itens. No Japão, A polícia de Kagawa prendeu um estudante de intercâmbio chinês em 16 de agosto de 2005, após os relatos de assalto virtual e venda on-line dos itens roubados. [12]

As economias virtuais de muitos MMOs e troca de itens virtuais e moeda por dinheiro real provocou o nascimento da fábrica exploradora do jogo, em que os trabalhadores no mundo g, geralmente China (embora tenha havido relatos deste tipo de atividade em países do Leste Europeu), ganham salários reais por longos dias passados monotonamente a execução de tarefas no jogo. A maioria dos casos geralmente envolvem a agricultura de recursos ou de moeda, o que deu origem ao

epíteto chinês Adena Farmer, por causa de seu primeiro relataram o uso generalizado em Lineage II. Os casos mais flagrantes envolvem o uso de exploits como, enganar dinheiro ou itens, como um incidente de grande escala em Star Wars Galaxies. Ambas as práticas podem colocar grande ênfase na economia artificial dos criadores, o que requer um design robusto e atualizações muitas vezes repetidas, para preservar relações de trabalho / recompensa razoáveis e saldo do jogo. Há também relatos de conluio (ou integração vertical, dependendo da fonte) entre agricultores e trocas de moeda on-line. Em 2002, uma empresa chamada BlackSnow Interactive, uma troca de moeda do jogo, admitiu o uso de trabalhadores em uma "sweatshop virtual" em Tijuana, México cultivar dinheiro e itens de Ultima Online and Dark Age of Camelot. Quando Mythic Entertainment reprimiram a prática, BlackSnow tentou processar a empresa de jogos.

Foi relatado em 14 de novembro de 2007, que um adolescente holandês foi preso por supostamente roubar mobília virtual de "quartos" em 3D site de rede social Habbo Hotel. Os adolescentes envolvidos foram acusados de criar sites falsos Habbo, a fim de induzir os usuários colocar detalhes de sua conta, que passaria então a ser usado para roubar mobília virtual comprado com dinheiro real no valor de 4000 €.⁷ (WIKIPEDIA)

Percebe-se que em alguns casos é possível que o servidor responda pelos danos ali causados, baseando-se pelo risco proveito, por terceiros e em outros casos apenas quando for omissão. Alguns países em que ocorreu o fato não se manifestarem no judiciário por falta de uma lei os ampare como se percebe.

Por crimes de injúrias, racismo e entre outros realizados por outros usuários o servidor responderá caso não tome as medidas necessárias, como banir o jogador ou aplica-lo

7 "In South Korea, where the number of computer game players is massive, some have reported the emergence of gangs and mafia, where powerful players steal and demand that beginners give them virtual money for their "protection".

In China, Qiu Chengwei was sentenced to life in prison after stabbing and killing fellow The Legend of Mir 3 gamer Zhu Caoyuan. In the game Qiu had lent Zhu a powerful sword (a "dragon sabre"), which Zhu then went on to sell on eBay for 7,200 Yuan (about £473 or US\$870). With no Chinese laws covering the online dispute, there was nothing the police could do.[7][8]

In the game The Sims Online a 17-year old boy going by the in-game name "Evangeline", was discovered to have built a cyber-brothel, where customers would pay sim-money for minutes of cybersex. This led to the cancellation of his accounts but no legal action, mainly because he was above the age of consent.[9][10][11]

The term "virtual mugging" was coined when some players of Lineage II used bots to defeat other player's characters and take their items. In Japan, the Kagawa prefectural police arrested a Chinese foreign exchange student on 16 August 2005 following the reports of virtual mugging and the online sale of the stolen items.[12]

The virtual economies of many MMOs and the exchange of virtual items and currency for real money has triggered the birth of the game sweatshop, in which workers in the developing world, typically China (although there has been reports of this type of activity in Eastern European countries), earn real-world wages for long days spent monotonously performing in-game tasks. Most instances typically involve farming of resources or currency, which has given rise to the epithet Chinese Adena Farmer, because of its first reported widespread use in Lineage II. More egregious cases involve using exploits such as in duping money or items, such as a large-scale incident in Star Wars Galaxies. Both practices can place great stress on the creators' artificial economy, requiring robust design, and often repeated updates, to preserve reasonable work/reward ratios and game balance. There have also been reports of collusion (or vertical integration, depending on the source) among farmers and online currency exchanges. In 2002, a company called Blacksnow Interactive, a game currency exchange, admitted to using workers in a "virtual sweatshop" in Tijuana, Mexico to farm money and items from Ultima Online and Dark Age of Camelot. When Mythic Entertainment cracked down on the practice, Blacksnow attempted to sue the game company.

It was reported on 14 November 2007 that a Dutch teenager had been arrested for allegedly stealing virtual furniture from "rooms" in 3D social-networking website Habbo Hotel. The teenagers involved were accused of creating fake Habbo websites in order to lure users into entering their account details, which would then be used to steal virtual furniture bought with real money totalling €4000.

uma sanção diversa. Se formos seguir o sistema do Marco Civil será impossível realizar alguma ação, pois os endereços, os textos e a própria narrativa do jogo são velozes e se for esperar alguma medida judicial o dano poderá ser maior. Neste caso o melhor sistema será o Notice and Take Down, onde o usuário dilatando o fato bastará que o servidor tome as providências, sob o risco de responder pelos danos.

“Evidentemente, a problemática ganha contornos de maior gravidade, já que não só as relações jurídicas lícitas deverão ser tuteladas, como os negócios jurídicos virtuais, as aquisições de bens ou serviços, como também a possibilidade de ilicitude, já que o furto do personagem virtual, o uso do nome virtual indevidamente, as ofensas a terceiros, injúrias, calúnia ou difamação, dentre outros, terão, inevitavelmente uma repercussão nas diversas áreas do direito, tanto no civil, comercial, penal como no tributário. O ambiente eletrônico poderá, ainda, permitir a troca e livre circulação de riquezas, em que facilmente desponte a necessidade de um novo direito relativo a Sociedade de informação, com características próprias e autônomas, em que pese o seu caráter multidisciplinar. (SOUZA, 2009)

Quanto ao furto de contas realizado por Hackers ou vírus é dividido em dois campos: a primeira parte versará quando o problema vier do computador do próprio jogador, ou seja, a falta de cuidados necessários para evitar os vírus ou a invasão por terceiros elidirá, assim como nos Bancos, a Responsabilidade de indenizar, pois quebrará onexo causal; a segunda parte versará quando tais atos forem dentro do servidor, à invasão dos vírus ou dos hackers, e neste caso é correto dizer que o servidor arcará com os custos e danos ali decorrentes.

Agora quanto aos bens virtuais furtados no jogo, o próprio servidor responde em regra, pelos objetos virtuais furtados, além dos mais eles possuem um sistema de segurança especialmente anti-hacker para evitar problemas. Só não responderá quando o jogador por desleixo deixar-se invadir ou realizar trocas inválidas por outro jogador por falta de atenção.

Então nos virtual crimes o servidor responderá quando o problema versar de desleixo seu ou quando por falta de ação causar danos. Não responderá nas causas dos quais rompe o nexocausal, mesmo que os bens sejam infinitos no mundo digital a ele não será obrigado a ressarcir.

7. CONCLUSÃO

A projeção de direitos de futuros direitos digitais e a falta de leis nos mundos virtuais muitas vezes fazem que ocorram verdadeiras injustiças, pois há abusos dos servidores, a ausência de informação que ali existem ou a ocorrência de crimes virtuais.

Vê-se que nestes mundos virtuais existe uma projeção do usuário e a partir desta projeção ele se relaciona e desenvolve das mais diversas maneiras. O avatar é assim uma expansão da personalidade que pode sofrer danos morais ou em alguns casos ofensas graves,

casos de crimes do código penal e indenização. Em diversos casos se deve analisar a extensão dos danos, a tempo gasto e a reputação do jogador para a aplicação dos danos morais e matéria quando existentes.

Diversos casos de transações comerciais nos jogos virtuais ainda são um tabu, pois a ausência de fiscalização e a multi-territorialidade existente na internet dificulta aplicação das leis tributárias, contudo tal medida facilita a transição de bens virtuais.

O estudo nos possibilita visualizar o contexto da aplicação dos direitos do consumidor e separar os casos de sua aplicação, pois em casos dos mercadores/usuários seria difícil ainda aplicar tal diploma legal, visto que muitas vezes os erros ali dispostos não possuem nexo causal do vendedor, pois o servidor é aquele que controla os bits do jogo.

Demonstrou-se que nos casos crimes virtuais, é necessário analisar caso a caso para se imputar a responsabilidade ao servidor, visto que alguns tipos de fatos a omissão do servidor lhe impute o dever de indenizar.

Em suma, vislumbrou-se demonstrar as controvérsias e resolve-las, como a divisão entre o mundo real e o mundo digital bem como a sua conexão, tendo como foco a efetivação dos direitos mesmo em ambientes digitais. No decorrer da pesquisa foi buscado pela bibliografia acerca do tema para proteger o consumidor, sem incorrer em exageros, sendo as principais fontes são os artigos esparsos sobre o assunto, sites e notícias e decisões e casos de outros países.

Com o tema será possível visualizar e utilizar os casos para defesa dos direitos no ambiente dos jogos digitais, expandindo além do teórico, aplicando-o na realidade do judiciário brasileiro. Tal tema possui uma quantidade ínfima de debates nos tribunais, mesmo sendo o Brasil o 4º maior consumidor de jogos.

Por fim, conclui-se que o mundo virtual dos jogos é uma mera expansão do mundo real e que as relações ali existentes podem ser tuteladas na ausência de um direito, bastando em alguns casos usar a analogia. Cumpre finalizar que nos jogos o servidor responde pela segurança, zelo e o funcionamento dos serviços prestados, ou seja, o bom desempenho dos jogos, cabendo a ele na maioria dos casos indenizarem, e nos casos de uma empresa terceirizada e as redes sociais, ambos, protegendo assim a parte hipossuficiente da situação, o consumidor.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANGELUCI e SANTOS, Regiane Alonso e Coriolano Aurélio de Almeida Camargo, Sociedade da informação. **O mundo virtual Second Life e os crimes cibernéticos,**

Disponível em: <http://www.migalhas.com.br/dePeso/16,MI46552,101048-Sociedade+da+informacao+O+mundo+virtual+Second+Life+e+os+crimes>

BANCO CENTRAL DO BRASIL, **BC esclarece sobre os riscos decorrentes da aquisição das chamadas “moedas virtuais” ou “moedas criptografadas”**, Disponível em: <http://www.bcb.gov.br/pt-br/Paginas/bc-esclarece-sobre-os-riscos-decorrentes-da-aquisicao-das-chamadas-moedas-virtuais-ou-moedas-criptografadas.aspx>, Acesso em: 07/05/2014;

BANCO CENTRO DO BRASIL, **RESOLUÇÃO Nº 3.568 Dispõe sobre o mercado de câmbio e dá outras providências**, Disponível em: http://www.bcb.gov.br/pre/normativos/res/2008/pdf/res_3568_v9_P.pdf.

BENAZZI e PEREIRA. João Renato de Souza Coelho e Henrique - **Jogos casuais e sociais com microtransações: uma análise exploratória da relação entre estratégias de venda dos jogos e o comportamento dos jogadores**. Disponível em: [1www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/r7-0745-1.pdf](http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/r7-0745-1.pdf), Acesso em: 25/03/2014

BLIZZARD. **Políticas de Privacidade**, Disponível em: <http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/privacy-revise.html>.

BUENO, Renato. **Rentáveis, jogos on-line atraem criminosos**, Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL109159-6174,00-RENTAVEIS+JOGOS+ONLINE+ATRAEM+CRIMINOSOS.html>

CAMPI, Monica. **Brasil não será tão afetado por falha na PSN**. Disponível: <http://info.abril.com.br/noticias/tecnologia-pessoal/brasil-nao-sera-tao-afetado-por-falha-na-psn-27042011-27.shl>

CÓDIGO. BRASIL. **Código Civil**, 2002. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406.htm

CÓDIGO. BRASIL. **Código de Defesa do Consumidor**, 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078.htm.

CÓDIGO. BRASIL. **Lei de Direitos Autorais**, 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm.

COELHO, ESPINOSA e MEDINA, Patrícia Margarida Farias, Ruth S. Contreras e Irene García. **O game CityVille: uma nova tendência da Web**, Disponível em: http://repositori.uvic.cat:8888/bitstream/handle/10854/2762/artconlli_a2013_contreras_ruth_game_cityville.pdf?sequence=1.

CRUZ e KRUGER. Dulce Márcia e Fernando Luiz - **As estratégias de marketing dos jogos eletrônicos de simulação da vida**, Disponível em: http://www.prodemge.gov.br/images/revistafonte/revista_9.pdf#page=65

CUSTÓDIO, M.; PINTO, V.; DE CARVALHO, S. **Virtualidade e Realidade: a linha tênue entre dois mundos**. Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação, Brasil, v. 7, n. 2, 2013. Disponível em: <http://revistas.univerciencia.org/index.php/anagrama/article/view/8660/7927>. Acessado em 12, abril de 2014.

DURANSKE, Benjamin. **Bragg v. Linden Update: Defendants' Motions to Dismiss and Compel Arbitration Denied** Disponível em: <http://virtuallyblind.com/2007/06/01/bragg-v-linden-update-motions-to-dismiss-and-compel-arbitration-denied/>

FELITTI, Guilherme. Época Negócios - **DEU TILT NA ZYNGA**, Disponível em: <http://epocanegocios.globo.com/Informacao/Dilemas/noticia/2012/10/deu-tilt-na-zynga.html>.

FILHO e COELHO, Adilson Vaz Cabral e Fabio Cunha Pinto. **Realidades Sintéticas e MMORPGS para a Comunicação**, Disponível em: <http://www.mundodigital.unesp.br/revista/index.php/comunicacaomidiatica/article/viewFile/77/59>.

FLOR, Joseane Mendes. **E-commerce: a extinção anormal dos contratos celebrados via internet**. Disponível em, <http://revistaseletronicas.pucrs.br/fo/ojs/index.php/fadir/article/viewFile/8821/6316>.

FMU. **Descrição de Projeto: Linhas de Pesquisa 1**. Disponível em: <http://www.portal.fmu.br/mestrado/direito/descricao-dos-projetos.aspx>.

FRAGOSO e ROSÁRIO, Suely e Nisia Martins do. **Melhor que eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multiusuário online de caráter multicultural**, Disponível em: <http://interin.utp.br/index.php/vol11/article/view/89/78>.

GUIA DE INDENIZAÇÕES. **Responsabilidade Subjetiva e Objetiva**. Disponível em <http://www.guiadeindenizacoes.com.br/responsabilidade-objetiva-e-subjetiva.asp>.

HAMANN, Renann. **O futuro dos programas e jogos é Freemium?**. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/jogos/32531-o-futuro-dos-programas-e-jogos-e-freemium-.htm#ixzz2SYvm5uIa>.

HEEKS, Richard. **Dinheiro real de mundos virtuais**. Disponível em: http://www2.uol.com.br/sciam/reportagens/dinheiro_real_de_mundos_virtuais.html.

JUSBRASIL, **Recurso -TJ-SP - APL: 00114729120108260084 SP 0011472-91.2010.8.26.0084**, Disponível em: <http://tj-sp.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/122430617/apelacao-apl-114729120108260084-sp-0011472-9120108260084>.

JUSBRASIL, **TJ-RS - Recurso Cível: 71004351888 RS**, Disponível em: <http://tj-rs.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/113306602/recurso-civel-71004351888-rs>.

LEVELUPGAMES, **Políticas de Privacidade**, Disponível em: <http://levelupgames.uol.com.br/levelup/empresa/politica-de-privacidade.lhtml>.

LEVELUPGAMES, **Regras de Conduta**, Disponível em: <http://levelupgames.uol.com.br/ragnarok/suporte/regras-conduta-2.lhtml>

LINDEN LAB, **CONTENT LICENSES AND INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS**, Disponível em: <http://lindenlab.com/tos#tos2>, Acesso em: 02/02/2014;

LUCIANO e FREITAS , Edimara Mezzomo e Henrique Mello Rodrigues. **Comércio Eletrônico de Produtos Virtuais: definição de um Modelo de Negócios para a comercialização de software**, Disponível em: <http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/27413-27423-1-PB.pdf>

LUCIANO e FREITAS, Edimara M. e Henrique. **COMÉRCIO ELETRÔNICO DE PRODUTOS VIRTUAIS: A INTERNET MODIFICANDO A OPERAÇÃO DE COMPRAR E VENDER PRODUTOS**. In.: VI SIMPOI - Simpósio de Administração da Produção, Logística e Operações Internacionais, 2003, São Paulo/SP, Disponível em: <http://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/24733-24735-1-PB.pdf>.

MARQUES, Cláudia Lima. **Confiança no comércio eletrônico e a proteção do consumidor** (um estudo dos negócios jurídicos de consumo no comércio eletrônico). São Paulo: Revista dos Tribunais, 2004.

MARTINS, Guilherme Magalhães. **Confiança e aparência nos contratos eletrônicos via internet**. in Revista de direito do consumidor. Revista de Direito do Consumidor. Ano 17. n. 64. Set-Dez./2007. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2008.

MÁXIMO, Welton. **Falta de segurança compromete uso de moedas virtuais**. Disponível em <http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2014-02/falta-de-seguranca-compromete-uso-de-moedas-virtuais>.

MIRAGEM, Bruno. **Responsabilidade por danos na sociedade da informação e proteção do consumidor: defesas atuais da regulação jurídica da Internet**. in Revista de Direito do Consumidor. Ano 18. n. 70. Abr-jun./2009. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2009.

MONTEIRO, Silvana Drumond. **Aspectos filosóficos do virtual e as obras simbólicas no ciberespaço**, Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ci/v33n1/v33n1a13>.

OLIVEIRA, Rodolpho Silva. **A sociedade da informação: princípios e relações jurídicas**. Disponível em: http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=10792

PIMENTA e VARGES, Francisco José Paoliello e Júlia Pessoa. **Second Life: vida e cidadania além da realidade virtual?**, Disponível em: http://encipecom.metodista.br/mediawiki/images/d/d6/GT6-IC-CELACOM-03-_Second_Life-Francisco_e_Juliana.pdf

PINHEIRO, Patricia Peck. **Direito Digital**, Ed. Saraiva, Edição 4ª, 2010.

PROTASIO, Arthur. **CTS participa da GDC 2010 em São Francisco, EUA**. Disponível em: <http://ctsgamestudies.files.wordpress.com/2011/06/cts-participa-da-gdc-2010-em-sc3a3o-francisco.pdf>.

PROTASIO, Arthur. **Games e Liberdade de Expressão**. Disponível em: <http://ctsgamestudies.files.wordpress.com/2011/06/games-e-liberdade-de-express3a3o1.pdf>.

PROTASIO, Arthur. **Relatório do CTS Game Studies sobre a GDC 2011 em São Francisco, EUA**. Disponível em:

<http://direitorio.fgv.br/sites/direitorio.fgv.br/files/Relato%CC%81rio%20CGS_GDC%202011.pdf>.

REBS, Rebeca Recuero. **Bens virtuais em social games**, Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/interc/v35n2/11.pdf>.

RECUERO, Raquel. **Jogos e Práticas Sociais no Facebook: Um estudo de caso do Mafia** , Disponível em: <http://www.raquelrecuero.com/arquivos/livrofalcaofinal.pdf>.

SOUSA, Igor Ramady Lira de. **Cibersocialidade e a emergência de relacionamentos cibernéticos nos jogos massivos: o significado de Socialidade na mídia pós-moderna**, Disponível em: http://insite.pro.br/2008/Dezembro/Cibersocialidade_MMORPG_Ramady.pdf.

SOUZA, Sérgio Iglesias Nunes de. **Lesão nos Contratos Eletrônicos na Sociedade da Informação**, Ed: Saraiva Jur. Profissionalizante, Edição 1, 2009.

TAYLOR, T.L. “**Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds.**” **The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments**, Schroeder, R. (ed.). Springer-Verlag, London, 2002.

VIEIRA, Eduardo. **Mundo virtual, dinheiro real**: Os jogos on-line criam uma mistura de mentira com dólares de verdade - e já movimentam uma economia avaliada em US\$ 1 bilhão. Disponível: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDR73992-6012,00.html>>.

WACHOWICZ , Marcos e SANTOS, Manoel J. Pereira dos. **ESTUDOS DE DIREITO DE AUTOR E INTERESSE PÚBLICO**. Disponível em: <http://www.direitoautoral.ufsc.br/arquivos/anais_na_integra.pdf>

WIKIPEDIA. **Avatar**, Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar>.

WIKIPEDIA. **Virtual Crime**, Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_crime.

WITGEN, Julia. **Como comprar e vender moeda estrangeira no Brasil**, Disponível em: <http://exame.abril.com.br/seu-dinheiro/noticias/como-comprar-vender-moeda-estrangeira-brasil-568482>