



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS – CCJ
COORDENAÇÃO DO CURSO DE DIREITO – CAMPUS JOÃO PESSOA
COORDENAÇÃO DE MONOGRAFIA

BRUNNO RICHARDSON TORRES AIRES

PROPRIEDADE DOS BENS DIGITAIS ADQUIRIDOS NO JOGO *COUNTER*
STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

JOÃO PESSOA
2022

BRUNNO RICHARDSON TORRES AIRES

PROPRIEDADE DOS BENS DIGITAIS ADQUIRIDOS NO JOGO *COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Direito de João Pessoa do Centro de Ciências Jurídicas da Universidade Federal da Paraíba como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Orientador: Dr. André Luiz Cavalcanti Cabral

**JOÃO PESSOA
2022**

A298p Aires, Bruno Richardson Torres.

Propriedade dos bens digitais adquiridos no jogo
Counter Strike: global offensive / Bruno Richardson
Torres Aires. - João Pessoa, 2022.

53 f. : il.

Orientação: André Luiz Cavalcanti Cabral.

TCC (Graduação) - UFPB/CCJ.

1. Propriedade de bens digitais. 2. Jogos digitais.
3. Counter Strik. 4. Skins. I. Cabral, André Luiz
Cavalcanti. II. Título.

UFPB/CCJ

CDU 34

BRUNNO RICHARDSON TORRES AIRES

**PROPRIEDADE DOS BENS DIGITAIS ADQUIRIDOS NO JOGO COUNTER
STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Direito de João Pessoa do Centro de Ciências Jurídicas da Universidade Federal da Paraíba como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Orientador: Dr. André Luiz Cavalcanti Cabral

DATA DA APROVAÇÃO: 06/12/2022

BANCA EXAMINADORA:


**Prof. Dr. André Luiz Cavalcanti Cabral
(ORIENTADOR)**


**Prof. Dr. Adriano Marteleto Godinho
(AVALIADOR)**


**Profa. Dra. Marília Marques Rego Vilhena
(AVALIADORA)**

Ao Ninho: nós conseguimos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais, Sandro e Wanessa, pelo sacrifício que sempre fizeram em prol da educação dos seus filhos. Acima de tudo por me ensinarem como ser um adulto responsável e de caráter.

Agradeço aos meus avós, Vânia, Valdeci e Conceição, que nunca me desampararam. Agradeço em especial a minha bisavó Aurina, que sempre me apoiou durante toda minha jornada.

Agradeço aos meus amigos que são para mim como irmãos, Viviane e Hugo, que estão comigo desde sempre. Agradeço também aqueles amigos que conheci durante a graduação, mas levarei para vida, Neto, Isabela, Rafael, Fernanda, Raira, Fabrício e Gustavo. Especialmente agradeço a Bruno Alarcão, sem ele não sei o que seria da minha graduação.

Quero agradecer a meu namorado, Carlos, que me acompanhou durante toda criação do TCC, o seu amor me deu forças para não desistir. Agradeço a Willânia, minha psicóloga, talvez eu não estaria aqui se não fosse por ela. Agradeço a Felipe, por ser o melhor mentor que poderia ter e um exemplo de profissional. Por fim, agradeço a Rebeca, que sempre me inspirou com suas ideias.

“Existem mais coisas, Lucílio, susceptíveis de nos assustar do que existem de nos derrotar; sofreremos mais na imaginação do que na realidade... Assim, algumas coisas nos atormentam mais do que deveriam; algumas nos atormentam antes do que deveriam; e algumas nos atormentam quando não deveriam nos atormentar.”

Sêneca

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo geral investigar a propriedade dos bens digitais adquiridos pelos jogadores no jogo *Counter Strike: Global Offensive*. Para tanto, por meio de uma pesquisa bibliográfica, legislativa e jurisprudencial serão definidos o que são videogames, os tipos de jogos online e o que são bens digitais. Para a pesquisa foi preciso utilizar a perspectiva do direito autoral quanto ao tema da propriedade dos bens digitais, por ser a ramificação jurídica que regula os videogames no Brasil. Sob a ótica do direito autoral, os videogames são regulados tanto pela lei nº 9.610/98 (lei dos direitos autorais), nas fases de criação, quanto pela lei nº 9.609/98 (lei do programa de computador), quando o videogame já está desenvolvido. Assim, aqueles que participaram do projeto de criação de um videogame possuem o direito moral sobre o que contribuíram, enquanto a desenvolvedora é titular do direito patrimonial, sendo para todos os fins a proprietária do jogo, como programa de computador. Por fim, foi abordado o jogo *Counter Strike: Global Offensive* mediante a análise do contrato de licença de uso disponibilizado pela desenvolvedora do jogo, a Valve, concluindo que a propriedade é da desenvolvedora, sendo os usuários meros desfrutadores dos bens digitais, enquanto jogadores do game.

Palavras-chave: Videogames. Jogos Online. Bens Digitais. Propriedade Intelectual. Direito Autoral. *Skins*.

ABSTRACT

The present work has as general objective to investigate the property of the digital assets acquired by players in the game Counter Strike: Global Offensive. Therefore, through a bibliographical, legislative and jurisprudential research, it will be defined what are video games, the types of online games and what are digital assets. For the research, it was necessary to use the copyright perspective on the issue of ownership of digital assets, as it is the legal branch that regulates video games in Brazil. From the point of view of copyright, video games are regulated both by law No. 9,610/98 (copyright law), in the creation stages, and by law No. 9.609/98 (Computer Program Law) when the video game is already developed. Thus, those who participated in the video game creation project have the moral right over what they contributed, while the developer holds the patrimonial right, being for all purposes the owner of the game, as a computer program. Finally, the game Counter Strike: Global Offensive was approached through the analysis of the license agreement made available by the game's developer, Valve, concluding that the property belongs to the developer, with users being mere enjoyers of digital goods, while players of the game.

Key-words: Videogames. Online Games. Digital Assets. Intellectual Property. Skins. Copyright.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Videogame Atari 2000	15
Figura 2 - Videogame Nintendo Entertainment System (NES)	16
Figura 3 - Títulos Famosos do Super Nintendo Entertainment System (SNES)	16
Figura 4 - Jogo <i>Final Fantasy VII</i>	17
Figura 5 - Console <i>Playstation 2</i>	18
Figura 6 - Jogo <i>Farcry 4</i>	18
Figura 7 - Console Nintendo Switch	19
Figura 8 - Jogo <i>Elden Ring</i>	20
Figura 9 - Partida no Campeonato Brasileiro de <i>League of Legends</i> (CBLOL) de 2021	22
Figura 10 - Batalha cooperativa no MMORPG <i>Final Fantasy XIV</i>	23
Figura 11 - Partida no <i>Counter Strike: Global Offensive</i> (CS:GO)	24
Figura 12 - Personagem de <i>League of Legends</i> : Thresh	26
Figura 13 - Thresh com a <i>skin</i> temática Florescer Espiritual	26
Figura 14 - Linhas de <i>skins</i> de armas do CS:GO	27
Figura 15 - <i>Skin AWP Dragon Lore</i> do CS:GO	41

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 O MUNDO DOS VIDEOGAMES	13
2.1 DEFINIÇÃO DE VIDEOGAMES	13
2.2 EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES	14
2.3 JOGOS MULTIPLAYER ONLINE E ESPÉCIES	20
2.3.1. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)	21
2.3.2 Massively Multiplayer Online (MMO)	22
2.3.3 First Person Shooter Online (FPS)	23
2.4 BENS DIGITAIS NOS VIDEOGAMES	24
3 PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS VIDEOGAMES	28
3.1 PROPRIEDADE INTELECTUAL	28
3.2 CLASSIFICAÇÃO DOS VIDEOGAMES COMO PROPRIEDADE INTELECTUAL	29
3.3 PROTEÇÃO LEGISLATIVA AOS VIDEOGAMES	31
3.4 DIREITOS MORAIS E PATRIMONIAIS	33
3.5 PROPRIEDADE DOS BENS DIGITAIS NOS VIDEOGAMES	35
4 ESTUDO DE CASO: COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE	38
4.1 DESCRIÇÃO DO JOGO	38
4.2 SISTEMA DE SKINS DO CS:GO	39
4.3 PROPRIEDADE DAS SKINS E CONTRATO DE LICENÇA DE USO	41
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS	47

1 INTRODUÇÃO

Desde as últimas décadas do século XX os videogames se tornaram elementos cada vez mais presentes nas residências das pessoas. Os videogames se destacam tanto pela relevância social quanto econômica, sendo uma indústria que movimenta grande quantidade de dinheiro através de seus jogos, consoles e campeonatos. Além das vendas de *hardware* e *software*, grande parte de toda essa receita vem através de microtransações realizadas dentro das plataformas dos próprios jogos online, que são em sua maioria gratuitos para jogar.

As microtransações são operações realizadas virtualmente para a aquisição de itens a serem utilizados dentro do próprio jogo. Os mais comuns destes itens são ornamentos que os jogadores compram para a aparência de seus avatares ou das armas que estes utilizam durante as partidas. Estas transações são comumente realizadas nas plataformas dos próprios jogos, podendo ser realizadas entre o jogador e a desenvolvedora, ou entre os próprios jogadores.

Estas microtransações configuram como o principal motivo para os jogadores investirem muito dinheiro nesses jogos, além de serem as maiores fontes de lucro para as publicadoras e desenvolvedoras. Entretanto, o problema que surge através desse mercado tão ativo e valioso é: os itens digitais adquiridos nessas microtransações são de propriedade dos jogadores ou das desenvolvedoras?

Os videogames não possuem regulação própria perante a legislação brasileira, sendo considerados, de forma majoritária, pela jurisprudência e a doutrina como programas de computador, regulamentados pela lei nº 9.609/98. Além disso, as fases da produção de um videogame são regulamentadas pela lei de direitos autorais (lei nº 9.610/98), por envolverem a produção de obras literárias, audiovisuais e plásticas para a formação do jogo eletrônico.

O presente trabalho pretende realizar uma análise jurídica acerca da propriedade dos bens digitais adquiridos nas microtransações dentro do jogo *Counter Strike: Global Offensive*.

O método a ser utilizado será o hipotético-dedutivo, com uma abordagem qualitativa, através análise de trabalhos já publicados sobre os temas da propriedade intelectual e direito dos videogames. Será analisada a jurisprudência

para identificar qual a posição do judiciário sobre a classificação dos videogames no direito. Também será aplicada a metodologia do estudo de caso, tendo como objeto de pesquisa o jogo *Counter Strike: Global Offensive*. A hipótese inicial é a de que os jogadores não possuem direito de propriedade sobre os bens digitais adquiridos no jogo.

O primeiro capítulo irá se debruçar no contexto social dos videogames, em especial os focados no *multiplay online*. Conceituar-se-á o que são os *videogames*, qual a relevância jurídica dos mesmos, o que são os jogos *multiplayer online*, e o que são bens digitais.

O segundo capítulo tratará da propriedade intelectual e a classificação dos videogames como bens tutelados pelo direito autoral no ordenamento jurídico brasileiro. Discorrer-se-á sobre como é regulada propriedade dos videogames e dos bens digitais mediante a análise da doutrina, legislação e jurisprudência brasileira.

Por fim, o terceiro capítulo discorrerá sobre o título *Counter Strike: Global Offensive* para investigar se os bens digitais adquiridos pelos jogadores são de propriedade destes ou da Valve, desenvolvedora do game, através da análise do termo de assinatura disponibilizado na plataforma da empresa, a *Steam*.

O motivo pelo qual o jogo *Counter Strike: Global Offensive* foi escolhido como objeto do estudo de caso é pela relevância econômica do jogo e o mercado de microtransações que existe na plataforma.

Espera-se que o presente trabalho contribua para melhor entendimento acerca da propriedade sobre bens digitais, visando a compreensão da sociedade sobre estes negócios jurídicos tão comuns contemporaneamente.

2 O MUNDO DOS VIDEOGAMES

2.1 DEFINIÇÃO DE VIDEOGAMES

Por serem mídias que possuem vários aspectos intrínsecos, ainda não há consenso acerca da definição exata dos videogames. Muitas das abordagens teóricas para definir o que são videogames focam em alguns dos seus aspectos para definir o todo, tais como: a abordagem dos jogos como objetos narrativos, a abordagem dos jogos como instrumentos lúdicos e a abordagem dos videogames como ficção interativa (TAVINOR, 2008).

A abordagem narrativa enxerga os videogames como uma nova forma de contar histórias e narrativas, tais quais os livros são usados para literatura. A concepção de videogames nessa abordagem somente enxerga o elemento textual e narrativo de um jogo, podendo estes serem um complemento dos livros para as novas gerações (MURRAY, 1998).

O problema que surge através desta abordagem teórica é a limitação da definição dos videogames unicamente como elementos narrativos. Tal visão pode ser perfeitamente encaixada em jogos de *Role Play Gaming*, ou jogos com foco narrativo, porém, ainda assim há uma diminuição da dimensão destes jogos. Outro ponto a ser considerado é que existem jogos que não possuem nenhuma narrativa, ou aqueles que se a narrativa for retirada não mudará em nada a experiência do jogador para com o jogo.

Outra abordagem existente é a lúdica, que interpreta os videogames como uma série de regras implementadas que permitem a jogabilidade dos usuários. Através dessa abordagem, a narrativa seria somente um elemento utilizado para explicar as regras do jogo, podendo ser dispensada dependendo do título que for jogado (JUUL, 2011).

As regras são elemento essencial para o desenvolvimento de um jogo eletrônico, porém, não é a existência delas que definem o que é ou não um videogame. Vários outros elementos lúdicos são regidos por regras, tais como: xadrez, baralho e o futebol, sendo que nenhum desses se confunde com os videogames. Portanto, a limitação que essa abordagem pode oferecer, não se demonstra o suficiente para definir o videogame.

Já a terceira abordagem encara os videogames como uma nova forma de ficções interativas. De acordo com esta abordagem defendida por Jesper Juul (2011), os videogames estão baseados na realidade e na ficção ao mesmo tempo. As regras presentes nos jogos são reais, a exemplo de jogos que envolvem competição, porém, os elementos presentes são fictícios, como os zumbis de *Resident Evil Revelation*.

Ocorre que a abordagem das ficções interativas também não é capaz de definir completamente o que são videogames em sua totalidade, em virtude de não levar em consideração títulos que por vezes estão baseados na realidade, a exemplo de jogos de guerra como *Call of Duty*, *Medal of Honor* ou *Battlefield* que trazem uma imersão do jogador com base em acontecimentos históricos.

Todas as abordagens acima expostas trouxeram grandes contribuições para a definição do que seria um videogame, sendo que o erro delas está em considerar somente um único aspecto do objeto. Considera-se que a melhor definição do que é um videogame é aquela que abarca as três abordagens de forma conjunta. Na definição de Grant Tavinor (2008) um objeto pode ser considerado videogame se:

X is a videogame iff it is an artefact in a digital visual medium, is intended primarily as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of one or both of the following modes of engagement: rule bound gameplay or interactive fiction.

Definido o que é um videogame, passa-se agora a discorrer sobre a evolução dos mesmos até os dias atuais e como hoje os jogos eletrônicos fazem parte da cultura, influenciando gerações, trazendo inovações para o mercado e alcançando até mesmo a serem considerados esportes, ou *e-sports*.

2.2 EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES

Para analisar a evolução dos videogames será necessário abordar através de uma linha do tempo contendo os principais acontecimentos, que levaram os videogames à relevância que possuem nos dias atuais.

Durante os anos de 1975 a 1979 houve o estouro na venda de consoles de videogames e de computadores pessoais. Aqui, tanto os computadores quanto os

consoles ainda eram extremamente rudimentares oferecendo somente alguns programas simples e jogos simples de tênis ou de naves espaciais. Eram famosos os videogames da *Atari* e computadores como *Apple II*, *Commodore PET* e *TRS-80* (PEPE, 2017).

Figura 1 - Videogame Atari 2000



Fonte: Pinterest¹

A partir da década de 1980 os videogames se tornaram populares com o lançamento do *Nintendo Entertainment System* (NES), pela empresa japonesa Nintendo, que começou a vender seus consoles no mercado ocidental apresentando-os como brinquedos, além de criar o “Selo de Qualidade Nintendo”, que forçou as desenvolvedoras dos jogos a seguirem certos padrões impostos pela empresa se quisessem que seus jogos fossem publicados para o console. Essa estratégia foi determinante para ressuscitar o mercado de consoles nos Estados Unidos (PEPE, 2017).

1

Disponível em: [https://br.pinterest.com/pin/548524429586512022/?amp_client_id=CLIENT_ID\(\)&mweb_unauth_id={default.session}}&url=https%3A%2F%2Fbr.pinterest.com%2Famp%2Fpin%2F548524429586512022%2F&_expand=true](https://br.pinterest.com/pin/548524429586512022/?amp_client_id=CLIENT_ID()&mweb_unauth_id={default.session}}&url=https%3A%2F%2Fbr.pinterest.com%2Famp%2Fpin%2F548524429586512022%2F&_expand=true). acesso em: 09/10/2022

Figura 2: Videogame Nintendo Entertainment System (NES)



Fonte: wikipedia²

A década de 1990 foi marcada pela revolução criativa e tecnológica no mundo dos videogames, com os principais consoles e jogos sendo lançados. No início da década vieram os famosos consoles *Super Nintendo Entertainment System* e o *Sega Genesis*, sendo lançados neles títulos que definiram os mais variados gêneros de jogos como: *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Super Mario World*, *The Legend of Zelda: A Link to The Past*, *Final Fantasy VI*, *Sonic* e *Castlevania*. Importante ressaltar também o advento da *World Wide Web*, a internet como conhecemos atualmente, sendo de grande relevância para as futuras gerações dos videogames (PEPE, 2017).

Figura 3: Títulos Famosos do Super Nintendo Entertainment System (SNES)



Fonte: Hardware³

² Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System; Acesso em: 09/10/2022

³ Disponível em: <https://www.hardware.com.br/artigos/14-jogos-inesqueciveis-do-super-nintendo/>; acesso em: 09/10/2022

Na segunda metade da década de 90, surgiram os jogos com gráficos em 3D e os videogames passaram a tomar novas proporções, trazendo uma experiência mais imersiva para os jogadores. Graças à internet, os novos processadores que estavam sendo lançados, como o *Windows 95*, e a tecnologia dos CD's, os jogos também passaram a se fazer presentes nos computadores pessoais, surgindo inclusive os jogos *multiplayer online*, como *Warcraft II*, *Age of Empires*, *Quake* e *Starcraft* (PEPE, 2017).

Figura 4: Jogo Final Fantasy VII



Fonte: Techtudo⁴

Mas foi a partir do novo milênio, na década de 2000, que a indústria de videogames como é conhecida atualmente se formou. O lançamento do *Playstation 2* as vendas do console dispararam, se tornando até hoje o videogame mais vendido da história, com 157 milhões de unidades vendidas (START, 2022). O maior triunfo do *Playstation 2* foi a sua capacidade de ser um console multimídia, sendo capaz de ler DVDs e CDs, inclusive em formato MP3, além de ser possível reproduzir filmes pelo aparelho (BATISTA *et al*, 2007, p.19).

⁴Disponível

em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/02/final-fantasy-7-completa-23-anos-veja-curiosidades-do-classico-rpg.ghtml>. Acesso em: 09/10/2022

Figura 5: Console Playstation 2



Fonte: Techtudo⁵

A partir da segunda metade da década de 2000 a *Microsoft* lançou o *Xbox 360* que trouxe uma evolução nos gráficos, que estavam bem mais impressionantes, inteligência artificial dos inimigos mais bem trabalhada, cenários imersivos e enredos mais complexos, além de ser possível acessar à internet e jogar online através do console (*Ibidem*, p.21). A Sony também lançou um novo console, o *Playstation 3*, com a pretensão de rivalizar com o *Xbox 360*, e a Nintendo lançou o *Wii*, trazendo uma nova forma de jogabilidade através de controles sem fio e sensores de movimento (*Ibidem*, p. 22). Foi uma época marcada pelo surgimento de grandes franquias e lançamentos de jogos com orçamentos milionários para serem produzidos (*Ibidem*, p. 22).

Figura 6: Jogo Farcry 4



Fonte: Ubisoft⁶

⁵

Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/03/ps2-completa-20-anos-relembre-fatos-curiosos-sobre-o-console-da-sony.ghtml>. Acesso em: 09/10/2022

⁶ Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/far-cry/far-cry-4>. Acesso em: 09/10/2022

A oitava geração dos videogames, a partir da década de 2010, veio com os lançamentos do *Playstation 4*, *Xbox One* e *Nintendo Switch*, aparelhos cada vez mais aprimorados e com jogos sempre mais ricos em detalhes, possibilidades, recursos, imersão e interatividade entre os jogadores (PEPE, 2017).

Imagem 7: Console Nintendo Switch



Fonte: Nintendo⁷

Desde o começo da década de 2020, está surgindo a nova geração dos videogames com o lançamento do *Playstation 5* e o *Xbox Series X*, consoles ainda mais potentes em termos de gráficos e jogabilidade. Essa nova geração é marcada por jogos focados na imersão do jogador dentro do mundo e a história do game.

Além dos gráficos cada vez mais realistas, os jogadores precisam pensar nas decisões que irão tomar na jogatina, pois esta pode influenciar toda a gameplay. Destaca-se aqui também a utilização da realidade virtual, proporcionando uma imersão cada vez maior do jogador com os títulos jogados.

⁷ Disponível em: <https://www.nintendo.com/pt-br/switch/>. Acesso em: 09/10/2022

Figura 8: Jogo Elden Ring



Fonte: everyeye.it⁸

Partindo da recapitulação histórica feita, se faz necessário abordar em um subtópico específico os videogames online, mais especificamente os focados em *multiplayer online*, e quais são os seus principais tipos.

2.3 JOGOS MULTIPLAYER ONLINE E ESPÉCIES

Os jogos online são espécies de videogames que são jogados via internet, onde um jogador com um console ou computador conectado à rede pode jogar com outros jogadores de forma remota (WIKIPEDIA, s.d).

Só no Brasil 67% da população que possui acesso à internet jogam *videogames*, com tempo médio de duas horas e trinta minutos por dia, ocupando a 15ª posição no ranking mundial (KANTAR, 2022). Desta forma os jogos online se destacam tanto pela relevância não só social mas também econômica, sendo uma indústria que somente no ano de 2021 movimentou US\$175,8 bilhões de dólares, e está prevista para movimentar mais 200 bilhões de dólares até 2023 (PACETE, 2022).

Deve-se ressaltar que grande parte da receita desses jogos, que em sua maioria são gratuitos para jogar, advém da compra de *skins* e outros bens digitais a fim de servirem de adornos para os avatares dos jogadores.

Os jogos online podem ser divididos em vários tipos, cada qual com seu subgênero específico que pode ir desde *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) a jogos de simulação. Neste tópico serão abordados os gêneros mais relevantes dos

8

Disponível em: <https://www.everyeye.it/notizie/elden-ring-primi-dettagli-differenze-modalita-grafiche-ps5-series-x-5514-01.html>. Acesso em: 09/10/2022

jogos online que são: *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *Massively Multiplayer Online* (MMO) e o *First Person Shooter Online* (FPS) (VILLELA, 2021).

2.3.1. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

Os *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA's) são jogos online focados em batalhas entre dois times de cinco jogadores que batalham entre si dentro de um mapa simétrico até que um dos times consiga destruir a base do oponente. O título mais famoso e consolidado do gênero é *League of Legends* (LoL), jogável para computador.

Os MOBA's são marcados por possuírem dezenas de personagens cada qual com habilidades e funções diferentes que podem ser: tanques, personagens com maior vida e resistência; magos, personagens focados em causar dano através de suas habilidades; atiradores, personagens focados em ataques à longa distância; suportes, personagens focados em proteger e curar os outros membros do time; e os caçadores, personagens focados em transitar e adquirir recursos do mapa a fim de auxiliar o time.

Uma partida de MOBA pode durar de minutos até mais de uma hora, dependendo muito das composições dos times e a proficiência dos jogadores com o jogo. Para se obter sucesso em uma partida de jogos MOBA, o jogador deve cumprir com a função do personagem que está sendo jogado, além calcular a melhor estratégia de jogo com base no time inimigo escolhendo quais itens serão investidos durante a partida e quais habilidades do personagem devem ser fortalecidas primeiro (GUERRA, 2019).

Figura 9: Partida no Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) de 2021



Fonte: ge⁹

O MOBA está entre um dos gêneros mais relevantes do *e-sports*. Os títulos do gênero estão entre os que mais premiam os times em competições nacionais e mundiais, sendo o *Defense of the Ancients 2* (DotA 2) o jogo que mais pagou em seus torneios, totalizando US\$ 47 milhões de dólares entre os seus 91 campeonatos realizados no mundo em 2021 (ESPORTS EARNINGS, 2021).

2.3.2 Massively Multiplayer Online (MMO)

Os *Massively Multiplayer Online* (MMO), é o gênero no qual seus títulos são caracterizados pela presença simultânea de milhares de jogadores ao mesmo tempo via internet. Estes tipos de jogos focam na interação dos jogadores, sendo a maior parte das missões existentes dentro dos jogos focadas em encorajar os jogadores a conversarem, competirem, ou se unirem em prol de um objetivo em comum (GOLDENBOY, 2022).

Diferente dos MOBA's, os MMO's não são divididos por partidas, tudo é compartilhado e as ações dos jogadores dentro dele influenciam aqueles que estão dentro do mesmo servidor.

9

Disponível em: https://ge.globo.com/esports/lol/zantins/noticia/lol-como-aprender-a-jogar-vendo-partidas-profissionais_gh.html. Acesso em: 09/10/2022

Figura 10: Batalha cooperativa no MMORPG *Final Fantasy XIV*



Fonte: Wired¹⁰

Por serem jogos que tem como proposta comportar uma quantidade massiva de jogadores ao mesmo de forma simultânea, os MMO's possuem os servidores, que melhoram a gerência e a performance desses jogos. Cada jogador deve escolher um servidor para jogar antes de iniciar a jogatina e cada servidor pode compor centenas ou até milhares de jogadores ao mesmo tempo (DUCHENEAUT, et al, 2006).

Dentro do gênero dos MMO's, os títulos mais famosos são os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), tais como: *World of Warcraft*, *Ragnarok* e *Perfect World*. Atualmente, o maior de todos os títulos é o *Final Fantasy XIV Online*, que em 2021 bateu o recorde de maior quantidade de jogadores simultâneos, chegando a marca de 95 mil pessoas online ao mesmo tempo nos servidores do game (ARRAZ, 2021).

2.3.3 First Person Shooter Online (FPS)

Os *First Person Shooters* (FPS), ou na tradução literal tiros em primeira pessoa, é o gênero no qual a visão do jogador no jogo é a mesma do personagem, permitindo uma maior imersão dentro do jogo. Os títulos de FPS são focados em ação de tiros com armas de fogo ou armas brancas, assim como combate corpo a corpo (GOGONI, 2019).

Dito isto, as principais características dos FPS Online são a visão que o jogador possui do ambiente, já que seria a mesma do personagem e o foco no

¹⁰ Disponível em: <https://www.wired.com/2012/05/final-fantasy-xiv-2-0-e3/>. Acesso em: 09/10/2022

combate com armas de fogo. Os jogadores se organizam em times e se enfrentam em um determinado ambiente virtual, um campo de batalha, até que um dos lados seja o vencedor (*Ibidem*).

Figura 11: Partida no *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO)



Fonte: UOL¹¹

Dentre os títulos mais famosos do gênero está o *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO), lançado em 2012 como uma nova versão do *Counter Strike*, lançado em 1999, que se mantém ativo até os dias atuais. O CS:GO é famoso tanto pelo seu mercado super rentável de adereços para as armas dos avatares, quanto por ter sido um dos pioneiros na criação de competições e profissionalização dos jogadores (BENTO, 2022), sendo um título determinante para a consolidação dos *e-sports* no mundo.

Desta forma, definidos os três principais gêneros de jogos online, é importante tratar acerca da principal forma de renda das desenvolvedoras destes jogos, o mercado de *skins*, que será abordado no próximo tópico.

2.4 BENS DIGITAIS NOS VIDEOGAMES

Como já exposto anteriormente, a maior parte dos videogames online são gratuitos para jogar, ou *free-to-play*, ou seja, os jogadores não precisam pagar para

11

Disponível

em:

<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2022/03/09/minerador-de-dados-acha-arquivos-para-novos-jogos-de-cs-portal-e-half-life.htm>. Acesso em: 09/10/2022

ter acesso ao jogo. Entretanto, para tornarem esses jogos rentáveis as desenvolvedoras passaram a criar universos com diversos itens e moedas virtuais a serem adquiridos pelos jogadores para continuar a jogabilidade, ou melhorá-la (MARTINS e FERRER, 2022).

Estes itens adquiridos são bens imateriais existentes somente dentro da realidade do jogo. De acordo com Rebeca Rebs (2012) os bens digitais são elementos formados por pixels que vinculam valores capitais para sua aquisição (REBS, 2012).

Estes bens digitais podem ser tanto utilitários, quanto estéticos. Os bens digitais utilitários criam algum tipo de vantagem para o jogador dentro do jogo, podendo ser desde melhorias nos atributos dos seus avatares, aumento no ganho pontos de experiência, alguma arma ou armadura que possuam atributos diferenciados.

Já os bens estéticos, também chamados de *skins*, são aqueles que mudam a aparência estética do avatar, sem que a mecânica do jogo seja alterada (TAKAHARA, 2020, p.19). Ao adquirir uma *skin*, o jogador pode mudar a aparência do personagem sem que isso altere a jogabilidade do game. Estes são os mais comuns e rentáveis dentro dos jogos *multiplayer online*.

A relevância das *skins* se dá pelo valor simbólico atribuído a elas, que é o resultado de uma cultura existente dentro do próprio jogo, como a realização de eventos temáticos, que enriquecem as histórias do game (MAZUREK, 2012). Tem-se como exemplo a linha de *skins* Florescer Espiritual, do *League of Legends*, que é focada em uma narrativa folclórica das culturas orientais. Alguns personagens que fizeram parte do enredo de Florescer Espiritual ganharam *skins* temáticas do evento, como é o caso do personagem Thresh, demonstrado nas figuras abaixo:

Figura 12: Personagem de *League of Legends*: ThreshFonte: Pinterest¹²Figura 13: Thresh com a *skin* temática Florescer EspiritualFonte: visaletterapplication¹³

É possível também ter *skins* de armas, como no caso de jogos *First Person Shooter*, os jogadores mudam as aparências das armas utilizadas, já que nesta modalidade os avatares não aparecem, em virtude da visão em primeira pessoa. O jogo *Counter Strike: Global Offensive* possui inúmeras linhas de *skins* dos mais variados temas.

¹² Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/543880092504929937/>. Acesso em: 09/10/2022

¹³ Disponível em: <https://visalettersapplication.com/>. Acesso em: 09/10/2022

Figura 14: Linhas de *skins* de armas do CS:GO

Fonte: medium¹⁴

A aquisição destes itens digitais é realizada através das microtransações. De acordo com Takahara (2017), as microtransações são as vendas de conteúdos virtuais, sejam *skins*, pacotes, ou expansões do game, por um baixo valor financeiro (*Ibidem*, p. 27). Desta forma, as desenvolvedoras possuem uma grande fonte de lucro através das microtransações, como por exemplo o *League of Legends* que em 2021 faturou US\$ 1,75 bilhões de dólares em vendas desses bens digitais (SUPERDATA, 2020)

Por outro lado, o mercado de compra e venda de *skins* pode ficar mais complexo a depender do título, não podendo mais ser classificadas como microtransações. É o caso do *Counter Strike: Global Offensive*, que permite aos jogadores criarem, venderem e negociarem suas *skins* com outros jogadores. Há *skins* dentro do jogo que chegam a valer R\$ 396 mil reais (CARBONE, 2021). Ademais, o mercado de *skins* do CS:GO movimenta em torno de US\$ 10 bilhões de dólares por ano espalhado por várias plataformas de transações diferentes, tais como: *csgo.net* e *csgoroll.com* (GLOBE, 2022).

Portanto, levando em consideração todas as definições feitas no presente capítulo, será abordado no próximo capítulo qual a natureza jurídica dos videogames e dos bens digitais existentes dentro desses jogos.

¹⁴ Disponível em: <https://medium.com/@csmoney/the-most-popular-cs-go-skins-23aa96137e90>, acesso em: 09/10/2022

3 PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS VIDEOGAMES

3.1 PROPRIEDADE INTELECTUAL

Dentro do ordenamento jurídico brasileiro os videogames são protegidos pelos direitos autorais, mais especificamente regulamentados pela lei nº 9.610/98 (lei dos direitos autorais), e a lei nº 9.609/98 (lei do programa de computador). Além disso, há proteção dos tratados internacionais tais como a Convenção de Berna, homologada pelo decreto nº 75.699/75 e o Acordo TRIPs, que criou a Organização Mundial do Comércio, homologado no Brasil pelo decreto nº 1.355/94.

De acordo com Otávio Afonso (2009), o direito autoral pode ser conceituado como:

[...] o direito que o criador de obra intelectual tem de gozar dos produtos resultantes da reprodução, da exceção ou da representação de suas criações.

Portanto, de forma bastante primária, quando falamos de direito de autor, estamos nos referindo às leis que têm por objetivo garantir ao autor um reconhecimento moral e uma participação financeira em troca da utilização da obra que ele criou.

Desta forma, o direito autoral é o ramo jurídico que regula e garante as prerrogativas dos autores de obras artísticas, literárias e científicas. Neste sentido, o art. 2º da Convenção da Organização Mundial da Propriedade Intelectual define a propriedade intelectual como os direitos relativos a:

Artigo 2º - Definições:

viii) às obras literárias, artísticas e científicas,
 — às interpretações dos artistas intérpretes e às execuções dos artistas executantes, aos fonogramas e às emissões de radiodifusão,
 — às invenções em todos os domínios da actividade humana,
 — às descobertas científicas,
 — aos desenhos e modelos industriais,
 — às marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como às firmas comerciais e denominações comerciais,
 — à protecção contra a concorrência desleal;
 e todos os outros direitos inerentes à actividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico

A propriedade intelectual pode ser dividida em duas formas, a propriedade industrial e direitos autorais. A propriedade industrial engloba as patentes, as invenções, os modelos de utilidades, marcas, desenhos industriais, e assim por diante, no Brasil a propriedade industrial é regulamentada pela lei nº 9.279/96. Por sua vez, os direitos autorais incluem as obras literárias, artísticas, científicas e os

programas de computador, regulamentados pela lei nº 9.610/96. Dentro da classificação jurídica, os direitos autorais são considerados bens móveis, podendo ser corpóreos ou incorpóreos (CABRAL, 2003).

Levando em consideração o exposto, é possível perceber que a pretensão da propriedade intelectual não é de proteger a ideia, mas sim a externalização desta através das criações dos autores, seja uma invenção, um livro, uma música, e até mesmo os videogames.

No presente tópico abordar-se-á os direitos autorais no contexto dos videogames, por serem estes regidos pelas leis nº 9.609/90 e 9.610/96, conforme será discorrido no subtópico seguinte.

3.2 CLASSIFICAÇÃO DOS VIDEOGAMES COMO PROPRIEDADE INTELECTUAL

Não existe no ordenamento jurídico brasileiro nenhuma menção legislativa direta aos videogames, conforme leciona André Luiz Cavalcanti Cabral (2016), existem certos bens que não se enquadram totalmente tanto na classificação da propriedade industrial, quanto na classificação do direito autoral, podendo vir a ser considerada uma nova classificação para estes tipos de criações, como o caso dos programas de computador. Dentro desses bens *sui generis (ibidem)* podemos encaixar também os videogames.

Não obstante, sendo necessária uma classificação para fins de regulação destes bens, ainda que de forma precária, a jurisprudência pátria considera os jogos eletrônicos como programas de computador, conforme conceituação do art. 1º da lei nº 9.609/90.

Sendo assim, de acordo com o Silva Filho (2017), por se tratarem de itens imateriais, formados através de softwares, os bens digitais são comparados aos programas de computador. A jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça tem sido favorável em reconhecer os jogos de videogames como programas de computador:

TRIBUTÁRIO. MANDADO DE SEGURANÇA. JOGOS ELETRÔNICOS EM CD's/DVD's PARA APARELHOS DE VIDEOGAME. NATUREZA JURÍDICA. SOFTWARES (PROGRAMAS DE COMPUTADOR). BASE ECONÔMICA DO IMPOSTO DE IMPORTAÇÃO. VALOR DO SUPORTE FÍSICO. REGULAMENTO ADUANEIRO, ARTIGO 81, CAPUT. INCIDÊNCIA. 1. A autoridade coatora está exigindo a retificação da base de cálculo do valor declarado pela Impetrante, ora apelante, no que toca à composição do valor

aduaneiro, nos jogos para videogames em CD's/DVD's importados, por entenderem que, em razão de sua finalidade de entretenimento, eles se assemelhariam aos conteúdos audiovisuais previstos no parágrafo 3º do artigo 81 do Regulamento Aduaneiro (Decreto 6.759/2009), e, portanto, estariam sujeitos à carga tributária mais alta, ou seja, a base econômica do imposto de importação não se cingiria ao valor do suporte físico, para fins do cálculo do Imposto de Importação devido. 2. Com efeito, como se extrai da Lei n. 12.485/2011, os conteúdos audiovisuais consistem em “resultado da atividade de produção que consiste na fixação ou transmissão de imagens, acompanhadas ou não de som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento”. **3. Definitivamente, os jogos eletrônicos para videogames não se limitam à “fixação ou transmissão de imagens, acompanhadas ou não de som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento”, razão pela qual não podem ser enquadrados na definição contida no art. 2º, VII, da Lei 12.485/2011. Ao revés, Os jogos para videogames em CD's/DVD's não são meras gravações de som, cinema e vídeo, e sim verdadeiros softwares, enquadrando-se na definição do art. 1º da Lei 9.609/98 (programas de computador).** 4. **Os jogos para videogames, também denominados de jogos digitais, são, indubitavelmente, programas de computadores com linguagem codificada, contida em suporte físico, e que podem ser empregados em computadores ou máquinas próprias (videogames), em que há interação com os usuários, que os utilizam para um finalidade específica: lazer (entretenimento) e/ou atividade lúdica e educacional.** 5. Há, inclusive, consultas realizadas junto à RFB, em que este órgão se manifestou no sentido de que os jogos de entretenimento CD's/DVD's importados para os videogames PLAYSTATION, XBOX, entre outros, seriam softwares (programas de computador). 6. Dessa feita, tendo os jogos para videogame natureza jurídica de programas de computador, a base econômica do imposto de importação deverá ser aquela prevista no art. 81, caput, do Decreto nº 6.759/2009: “O valor aduaneiro de suporte físico que contenha dados ou instruções para equipamento de processamento de dados será determinado considerando unicamente o custo ou valor do suporte propriamente dito (Acordo de Valoração Aduaneira, Artigo 18, parágrafo 1, aprovado pelo Decreto Legislativo no 30, de 1994, e promulgado pelo Decreto nº 1.355, de 1994; e Decisão 4.1 do Comitê de Valoração Aduaneira, aprovada em 12 de maio de 1995)”. 7. Apelo interposto por SANDRAGISELE COMERCIAL LTDA – EPP a que se dá provimento (grifo nosso)¹⁵.

TRIBUTÁRIO. RECURSO ESPECIAL. DIREITO ADUANEIRO. JOGO ELETRÔNICO PARA APARELHO DE VIDEOGAME. SOFTWARE. IMPOSSIBILIDADE DE REVOLVIMENTO DO CONJUNTO FÁTICO-PROBATÓRIOS DOS AUTOS. RECURSO ESPECIAL DA FAZENDA NACIONAL A QUE SE NEGA SEGUIMENTO. [...] Deve-se reconhecer que não há a necessidade de conhecimento técnico invulgar para se inferir que em tais jogos há a interação ininterrupta do usuário com um conjunto organizado de instruções codificadas pré-programadas em linguagem semelhante ou igual a de outros programas de computador, gravadas em suporte físico de qualquer natureza, no caso, CDs/DVDs. Ademais, sendo equipamentos que recebem fluxo contínuo de dados, processando os mesmos com via a se obter um resultado, os aparelhos popularmente conhecidos como consoles de videogame guardam semelhanças estruturais, podendo ser considerados análogos a computadores. Situação que difere bastante de um DVD/CD de filme ou música, onde o espectador apenas assiste ou escuta um conteúdo que nunca se modifica¹⁶.

¹⁵ STJ REsp 1878216/RJ; Rel. Min. Benedito Gonçalves; DJe 14/08/2020

¹⁶ STJ REsp 1527652/PR; Rel. Min. Napoleão Nunes Maia Filho; DJe 25/06/2019

Entretanto, deve-se destacar que apesar de ser entendimento majoritário que os videogames são semelhantes aos jogos de computador, ainda não há um consenso jurisprudencial sobre o tema. Conforme dito por Felipe Turesso (2018), um jogo eletrônico possui várias fases de produção, como enredo, trilha sonora, gráficos, que combinados formam o game, sendo possível uma classificação distributiva para os jogos eletrônicos.

Desta forma, será abordado no próximo tópico como a lei nº 9.610/98 regula a proteção à propriedade intelectual dos videogames, sendo que esta proteção é realizada de forma separada para cada uma das fases de formação de um jogo eletrônico.

3.3 PROTEÇÃO LEGISLATIVA AOS VIDEOGAMES

Conforme introduzido no tópico anterior, os videogames não possuem legislação própria, sendo considerados perante o ordenamento jurídico brasileiro como programas de computador. Não obstante, as fases que compõem a criação de um jogo eletrônico também são protegidas pela legislação brasileira, mais especificamente pela lei nº 9.610/98. Dito isto, percebe-se que os videogames são regulados tanto pela lei dos direitos autorais (lei nº 9.610/98) quanto pela lei dos programas de computador (lei nº 9.610/96).

Para se produzir um videogame são necessárias várias etapas que envolvem o enredo, as artes conceituais, os designs gráficos e as trilhas sonoras. Cada uma dessas fases possui proteção própria perante a lei nº 9.610/98, conforme art. 7º, incisos I, V, VI, VIII, XII:

Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

I - os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;

V - as composições musicais, tenham ou não letra;

VI - as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;

VIII - as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;

XII - os programas de computador;

Desta forma, para que haja uma proteção total do videogame é necessário que cada fase seja registrada separadamente. Deve-se ressaltar que os direitos relativos à propriedade intelectual independem de registro, conforme art. 18 da lei nº 9.610/98, entretanto, o legislador facultou aos autores das obras o registro delas perante o órgão competente estatal, para fins de comprovação de autoria, conforme art. 19 da referida lei.

O Art. 11 da lei nº 9.610/98 também define quem são os autores das obras, que são todas as pessoas físicas, ou jurídicas que criaram a obra literária, artística ou científica.

Desta forma, a lei também traz os conceitos do que seriam consideradas obras para fins de proteção jurídica. No caso dos videogames, estes podem ser feitos em co-autoria, inédita, coletiva e audiovisual, conforme art. 5º, inciso VII, alíneas a, d, h e i da lei dos direitos autorais:

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

VIII - obra:

a) em co-autoria - quando é criada em comum, por dois ou mais autores;

d) inédita - a que não haja sido objeto de publicação;

h) coletiva - a criada por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a pública sob seu nome ou marca e que é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma;

i) audiovisual - a que resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação;

Dentre estas, a mais comum dos videogames é a coletiva, já que são realizadas por uma coletividade de pessoas subordinadas a uma pessoa jurídica (TURESSO, 2018). Insta salientar que está sendo abordado neste subtópico as fases da produção de um videogame como obras separadas, ainda não integrando o todo, que é o programa de computador, cuja a regulação se dá pela lei nº 9.610/96.

A versão final da produção dos videogames, aquele que é comercializado para o público, é regido pela Lei dos Programas de Computador (lei nº 9.610/96), já que conforme exposto anteriormente, o ordenamento jurídico considera os jogos eletrônicos como programas de computador.

Nas palavras de Hélio Tadeu Brogna Coelho e ACIGAMES (2015), o videogame é disciplinado tanto pela lei dos programas de computador, quanto pela lei de direitos autorais, pois:

A última etapa da criação de um jogo eletrônico [e a mais difícil] é o início da programação, ou seja, é fase em que consiste em transformar o enredo do jogo em códigos próprios da linguagem de programação para dar vida ao projeto e funcionalidade aos comandos do jogo. É ao final desta etapa que o jogo pode ser efetivamente considerado software, pois perfeitamente adequado aos termos do art. 1º da Lei 9.609/1998. Embora o regime jurídico para a proteção dos softwares seja disciplinado especificamente pela referida lei, tem-se também como aplicável subsidiariamente aos demais elementos de criação do jogo – que antecedem, portanto, a fase de programação – a Lei de Direito Autoral (Lei 9.610/1998).

O questionamento que resta é acerca de quem usufrui os direitos morais e patrimoniais sobre os videogames, em especial aqueles que são criados como obras em co-autoria ou coletiva. Tal questionamento será abordado no subtópico seguinte.

3.4 DIREITOS MORAIS E PATRIMONIAIS

A propriedade intelectual é exercida de duas formas, mais especificamente em dois direitos: o direito patrimonial e o direito moral. O direito moral é a relação do autor com sua obra, eles nascem a partir da concretização da ideia do autor através de uma obra (ALBA, 1994).

O direito moral está ligado ao direito de personalidade absoluto do autor, que pode se opor a todos para defendê-lo (LIPSYC, 1993), utilizando de todas as medidas propostas no art. 24 da lei nº 9.610/98, a saber: reivindicar a qualquer tempo a autoria da obra, ter seu nome indicado como sendo o autor da obra, assegurar a integridade da obra, modificar a obra antes ou depois de utilizá-la, retirar de circulação a obra, dentre outras.

Conforme Delia Lipszyc (1993) os direitos morais do autor possuem as seguintes características básicas: essencialidade; extrapatrimonialidade; é inerente ao autor; é absoluto; inalienável e irrenunciável. Tais características estão também de acordo com a legislação pátria, visto que o art. 27 da lei nº 9.610/98 prediz que “os direitos morais do autor são inalienáveis e irrenunciáveis”.

Já os direitos patrimoniais dizem respeito à exploração comercial das obras criadas, conforme definição de Carlos Alberto Bittar (1994):

Direitos patrimoniais são aqueles referentes à utilização econômica da obra, por todos os processos técnicos possíveis. Consistem em um conjunto de prerrogativas de cunho pecuniário que, nascidas também com a criação da obra, manifestam-se em concreto, com a sua comunicação ao público.

O conceito trazido pelo autor está em concordância com o art. 28 da lei nº 9.610/98 que prevê a prerrogativa exclusiva do autor em utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica. É evidente que tais direitos patrimoniais visam garantir que o autor obtenha o lucro devido das vendas de sua obra.

Quanto aos videogames, se este houver sido desenvolvido por uma única pessoa, esta detém os direitos morais e patrimoniais sobre o jogo, conforme previsto no art. 22 da lei nº 9.610/98. No caso dos jogos desenvolvidos em co-autoria, os direitos morais e patrimoniais serão divididos de forma igualitária entre os desenvolvedores, com a possibilidade de acordos entre as partes para determinar a divisão, conforme art. 23, da lei nº 9.610/98.

Já no que diz respeito aos videogames desenvolvidos de forma coletiva, mais especificamente por uma pessoa jurídica, os autores serão creditados de forma individual de acordo com suas respectivas funções para o desenvolvimento do game, exercendo assim o direito moral sobre suas obras.

Já o direito patrimonial sobre o game será exercido pela pessoa jurídica organizadora do videogame, nos termos do arts. 17 e 88 da lei nº 9.610/98. A pessoa jurídica, titular do direito patrimonial sobre a obra, exercerá o direito à exploração econômica da obra, assegurando aos criadores os créditos devidos pelas suas participações para o desenvolvimento do game.

Aqui existem algumas peculiaridades, pois, pode acontecer do co-criador ser independente e a organizadora garante a ele além dos créditos pelo que fez, também garante uma participação nos lucros dentro dos limites de sua atuação, como é o caso dos criadores independentes de skins do *Counter Strike: Global Offensive*, que será abordado no próximo capítulo.

Mas também, sendo o mais comum dos casos, a organizadora poderá contratar os criadores para o desenvolvimento do jogo, sendo que estes irão receber um salário pelo trabalho desenvolvido, sem possuírem quaisquer direitos patrimoniais sobre a obra, recebendo somente os créditos pelo que produziu, como prevê o artigo 17, § 3º, da lei nº 9.610/98.

Assim, ficou claro que nos casos dos videogames desenvolvidos de forma coletiva, os profissionais envolvidos na produção terão garantidos os seus direitos morais sobre suas obras, enquanto a empresa irá exercer o direito patrimonial, sendo a verdadeira proprietária do jogo.

3.5 PROPRIEDADE DOS BENS DIGITAIS NOS VIDEOGAMES

O último ponto que necessita de consideração é acerca da propriedade dos itens digitais dentro dos videogames. Conforme já exposto, os jogos eletrônicos possuem elementos dentro de si que contribuem para a jogabilidade dos jogadores, seja através de ornamentos, como no caso das *skins*, quanto pela utilidade no jogo, como as moedas virtuais utilizadas dentro do game.

Assim como os videogames, os bens digitais não possuem regulação expressa no ordenamento jurídico brasileiro, portanto, a definição e a regulação destes se dá através da jurisprudência e da analogia. De acordo com Marcelo Mattoso (2022), os bens digitais são:

Na prática, quando falamos em “bens virtuais”, estamos nos referindo a tudo aquilo que é comercializado dentro dos jogos eletrônicos. Todo e qualquer item, skin, música, arte, som, ou seja, todo conteúdo comercializado in-game e que altere ou incremente a experiência do usuário é chamado (equivocadamente, a meu ver) de “bem virtual”.

Para o autor, a nomenclatura “bem digital” é equivocada porque os bens digitais não pertencem aos jogadores, mas sim às desenvolvedoras, já que são componentes que integram os videogames, sendo parte deles como um todo. Sendo assim, os “bens digitais” são melhores classificados como serviços do que como bens (*Ibidem*).

Como os bens digitais são os elementos presentes dentro de um videogames, para a criação deles é necessário um processo criativo durante o desenvolvimento do game, o que enseja a proteção desses bens com base nos direitos autorais. Ou seja, os jogadores não possuem a propriedade destes bens, mas somente o utilizam mediante os contratos de licença de uso. Nas palavras de Pedro Augusto Zaniolo (2011):

Os programas de computador entram no mundo comercial através do seu licenciamento. O licenciamento, ou cessão de direitos de uso de um programa de computador é realizado em caráter de exclusividade, sendo intransferível. Comparando o licenciamento de software a um aluguel residencial perpétuo, pessoas podem morar em uma casa locada, mas não lhes é permitido vendê-la ou sublocá-la a outrem, sem a expressa e prévia autorização do proprietário, pois os locatários não possuem a propriedade do imóvel locado.

Já é praxe de mercado a obrigatoriedade das licenças para uso pessoal e não comercial dos jogadores, por parte das empresas, conforme se verifica através da redação do contrato das desenvolvedoras, como no caso do contrato de assinatura, item 2, alínea “a”, da Valve:

[...] A Valve concede, por meio deste, e você aceita, um direito e uma licença não exclusiva de uso do Conteúdo e dos Serviços para o uso pessoal não comercial (exceto quando o uso comercial for expressamente permitido aqui ou nos Termos de Assinatura aplicáveis) (STEAM, 2018)

Da mesma forma, a Riot Games, mediante o contrato dos termos de uso, prevê a permissão somente para o uso pessoal e não comercial de seus serviços, conforme itens 1.1 e 3.1 do instrumento:

[...] Apenas "pessoas físicas", em oposição a quaisquer tipos de entidades jurídicas (por exemplo, empresas, sociedades de responsabilidade limitada e/ou parcerias), terão o privilégio e a autorização para criar uma conta para o Jogo ou qualquer outro jogo ou aplicativo que seja regido por este Contrato.
[...]

[...]3.1 O que posso fazer com os Serviços da Riot? (Você pode usufruir dos Serviços da Riot para seu próprio uso pessoal, não comercial.)
Concedemos a você uma licença limitada, não exclusiva, intransferível e revogável para usar e desfrutar dos Serviços da Riot apenas para fins individuais, não comerciais, de entretenimento e expressamente condicionados ao seu cumprimento com os termos deste Contrato (RIOT GAMES, 2022).

Portanto, entendemos que quem detém a propriedade dos bens digitais são as desenvolvedoras dos games. Os jogadores seriam os tomadores dos serviços prestados pelas desenvolvedoras, utilizando estes bens através da permissão concedida pelo contrato de licença de uso. As desenvolvedoras quem possuem todos os direitos de exploração e disponibilidade dos bens digitais, por estes fazerem parte do código do jogo.

Tecidas as considerações acerca da propriedade intelectual e os videogames à luz da legislação brasileira, será realizado no próximo capítulo um estudo de caso

tomando como base o jogo *Counter Strike: Global Offensive*, analisando as peculiaridades do jogo, a fim de entender quem detém a propriedade das skins compradas no videogame.

4 ESTUDO DE CASO: COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

4.1 DESCRIÇÃO DO JOGO

O jogo *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO) é um *first person shooter* (FPS) onde dois times de 5 jogadores competem dentro de uma partida de 30 *rounds*. Os times são divididos entre terroristas (T) e contra terroristas (CT), sendo suas posições trocadas a cada 15 *rounds*. O time que obtiver maior número de vitórias vence a partida.

Em CS:GO as batalhas acontecem dentro de mapas que possuem cenários realistas, como uma simulação de um confronto de guerra na realidade. Atualmente o CS:GO possui 7 principais mapas, que são os utilizados nos campeonatos profissionais: *Vertigo*, *Dust 2*, *Inferno*, *Mirage*, *Nuke*, *Overpass* e *Train*.

Cada um dos times começa em um dos lados dos mapas, lado A e lado B. Para vencer os *rounds* os jogadores devem eliminar todos os jogadores do time adversário. Outra forma de vencer um *round* é através do cumprimento da tarefa incumbida aos times dependendo de qual posição eles estejam. No caso dos terroristas (T), eles precisam ativar e explodir uma bomba em um dos lados do mapa para ganhar o *round*, já os contra terroristas (CT) devem desativar a bomba para ganhar o *round*.

O CS:GO é também um dos principais games no cenário dos e-sports, sendo o principal título de FPS da modalidade. A empresa desenvolvedora do jogo, Valve, realiza dois campeonatos mundiais de CS:GO por ano, conhecidos como *Majors*, com cada edição sendo realizada em países diferentes e organizadas por empresas diferentes, contratadas pela desenvolvedora (ORPHÃO, 2021).

A premiação para as equipes campeãs dos *Majors* é de US\$ 500 mil dólares (*Ibidem*). Além disso vários campeonatos são realizados durante o ano de forma independente por diferentes empresas organizadoras, cada qual com suas premiações. Só em 2021, o CS:GO arrecadou um total de US\$ 21 milhões de dólares para os jogadores profissionais, através de seus 513 campeonatos realizados (ESPORTS EARNINGS, 2021).

4.2 SISTEMA DE *SKINS* DO CS:GO

O motivo pelo qual o CS:GO foi escolhido para ser analisado no presente estudo de caso é por conta do seu mercado de venda de *skins* de armas, que possui duas peculiaridades: (1) a comercialização destes bens digitais fora da plataforma do jogo e (2) a possibilidade dos jogadores criarem *skins* e as comercializarem.

O CS:GO é famoso por possuir inúmeros tipos de armas, como: facas, pistolas, metralhadoras, espingardas, submetralhadoras, rifles, granadas, coletes e outros utilitários utilizados em confrontos armados. No caso do CS:GO as *skins* são as personalizações dessas armas.

Um ponto importante a ser suscitado é a possibilidade dos jogadores criarem suas próprias *skins*, que apresentam à Valve e a desenvolvedora decide se publica ou não. Atualmente um total de 130 artistas já publicaram suas criações no jogo, que hoje conta com 348 *skins* desenvolvidas por estes criadores independentes (SARKAR, 2016).

É perceptível aqui a diferenciação do direito moral e direito patrimonial sobre estes bens digitais. Os artistas que produzem as *skins* exercessem o direito moral sobre suas obras, recebendo os créditos pela criação e recebendo uma porcentagem do valor da compra das *skins* que produziram. Apesar da desenvolvedora não divulgar os valores que são repassados aos criadores, estima-se que eles ganhem em média US\$ 40 mil dólares pelas suas produções, podendo chegar a ser bem mais alto de acordo com a raridade e a quantidade de venda da *skin* (BECK, 2017).

Por outro lado, a Valve exerce o direito patrimonial sobre as *skins*, já que estas passam a fazer parte do game e a empresa possui total liberdade de exploração comercial sobre elas, já tendo movimentado em torno de US\$ 10 bilhões de dólares com a venda de *skins* (*Ibidem*).

Dentre as centenas de modelos, as *skins* são divididas de acordo com o nível de raridade das mesmas, podendo ser, em escala de raridade: comuns, incomuns, raras, místicas, lendárias, antigas e extremamente raras. Quanto mais rara for a *skin*, mais difícil será de adquirir e mais cara ela custará (SARKAR, 2016).

Outra forma de diferenciação das *skins* são através da qualidade exterior destas, que indicam o quanto elas foram usadas, podendo ser classificadas em ordem crescente de uso: *New Factory*, sendo aquela que nunca foi utilizada, sem

marcas de uso; *Minimal Wear*, utilizada de forma esporádica, com marcas mínimas de uso; *Field-Tested*, usada de forma que já demonstra certas marcas de uso como alguns arranhões; *Well-Worn*, bastante utilizada e com marcas aparentes de desgaste; e *Battle-Scarred*, aquelas que já estão muito desgastadas pelo número de vezes na qual foi utilizada (CARBONE, 2021).

Por fim, as skins podem ser normais, *StatTrack* ou *Souvenirs*. Uma arma com *skin StatTrack* irá contabilizar quantas mortes o jogador causou no jogo enquanto a utilizava, sendo este número resetado quando ele for vendê-la para outro jogador. Já as *skins Souvenirs* são disponibilizadas quando há algum campeonato de CS:GO, sendo esta temática do evento (*Ibidem*).

Para conquistar uma *skin* no CS:GO só há duas formas: gratuita e paga. A forma gratuita se dá através da aleatoriedade, os jogadores recebem prêmios aleatórios ao fim de cada partida, podendo vir uma *skin* no meio destas recompensas (*Ibidem*).

Já na forma paga, esta se dá em duas modalidades: através da compra de chaves para destrancar caixas dentro do jogo ou através do mercado de *skins*. Na primeira modalidade, o jogador pode receber uma caixa ao fim de cada partida que contém vários itens dentro, porém, para abrir a caixa o jogador deverá comprar uma chave, que atualmente custa R\$ 13,99 (*Ibidem*). Quando a caixa for aberta o jogador receberá os prêmios dentro dela que são também aleatórios.

Dito isto, a única forma de adquirir uma *skin* sem a aleatoriedade é através da compra direta da *skin* dentro do próprio mercado da comunidade do jogo. No mercado da comunidade é possível escolher o tipo de *skin*, a raridade dela e filtrar pelos preços que estão sendo comprados (*Ibidem*). Todo o mercado é alimentado pela própria comunidade do jogo, sendo que a Valve fica com 15% dos valores das transações de todos os produtos relacionados ao CS:GO (SARKAR, 2016).

Importa ressaltar que a Valve permite que as *skins* do CS:GO sejam comercializadas fora da plataforma oficial da empresa, a *Steam*. É o caso dos sites oficiais de venda de skins do jogo como csgoshop.com, opskins.com, csgo.net e csgoroll.com.

Esse mercado movimenta grandes quantidades de dinheiro, pois a *skins* se tornaram bens digitais cobiçados pelos jogadores, podendo chegar a custar milhares de reais, como é o caso da linha *Dragon Lore*, que teve um de seus modelos, *AWP*

Dragon Lore, vendida por US\$ 151 mil dólares, equivalente na época a R\$ 801 mil reais (CARBONE, 2021b).

Figura 15: *Skin AWP Dragon Lore* do CS:GO



Fonte: csgoskins.gg¹⁷

Essa linha se tornou extremamente rara e valiosa, considerada como item de colecionador, em virtude do mapa no jogo que que inspirou a temática da *skin* ter sido retirado pela Valve, não sendo mais possível adquirí-la como recompensa dentro do game (CARBONE, 2021b).

Por fim, resta saber a quem pertence as *skins* adquiridas pelos jogadores, que chegam a pagar altos preços para a aquisição destes bem digitais. No próximo subtópico será abordado sobre o a propriedade destas *skins*.

4.3 PROPRIEDADE DAS SKINS E CONTRATO DE LICENÇA DE USO

A presente análise se dará sob a ótica do direito autoral, utilizando como base o contrato de licença de uso da desenvolvedora do CS:GO, a Valve. É importante salientar que o contrato de licença de uso disponibilizado pela Valve é através da plataforma online da empresa, *Steam*. A *Steam* é uma plataforma de venda de softwares e interação da comunidade gamer criada em 2003 pela Valve (VINHA, 2019).

¹⁷ Disponível em: <https://csgoskins.gg/items/awp-dragon-lore>. Acesso em: 21/10/2022

É através da *Steam* que a Valve disponibiliza o CS:GO, além do mercado de *skins* do jogo. Assim, o jogador assina o contrato de licença de uso no momento em que faz sua conta na plataforma, conforme cláusula 1 do instrumento:

1. REGISTRO COMO ASSINANTE; APLICAÇÃO DOS TERMOS A VOCÊ; A SUA CONTA; ACEITAÇÃO DE ACORDOS

O Steam é um serviço online disponibilizado pela Valve.

Você se tornar um assinante do Steam ("Assinante") ao completar o registro de uma conta de usuário do Steam. O presente Acordo entra em vigor assim que você indicar a sua aceitação destes termos. Você não pode se tornar um Assinante se tiver menos de 13 (treze) anos de idade. O Steam não foi feito para crianças menores de 13 anos e a Valve não coletará intencionalmente informações pessoais de crianças menores de 13 anos. Restrições adicionais de idade podem se aplicar em seu país (VALVE, 2022).

Na cláusula 1ª, alíneas "a" e "b", do acordo de assinatura, fica evidente que a relação contratual é entre o jogador e a Valve, incluindo a compra e uso dos softwares e transações realizadas dentro da plataforma:

A. Parte Contratante

Para qualquer interação com o Steam, sua relação contratual será com a Valve. Salvo indicado em contrário neste instrumento ou no momento da compra (como no caso de compras efetuadas de um outro Assinante em um Mercado de Assinaturas), quaisquer transações de Assinaturas (conforme definido abaixo) do Steam são executadas com a Valve.

B. Hardware; Assinaturas; Conteúdo e Serviços

Como Assinante, você pode obter acesso a determinados serviços, software e conteúdo disponíveis para os Assinantes ou adquirir determinado Hardware (conforme definido abaixo) no Steam. O software cliente Steam e qualquer outro software, conteúdo e atualizações que você baixar ou acessar por meio do Steam, incluindo, mas sem caráter limitativo, videogames e conteúdo do jogo da Valve ou de terceiros, software associado ao hardware e quaisquer itens virtuais que trocar, vender ou comprar em um Mercado de Assinaturas Steam são mencionados no presente Acordo como "Conteúdo e Serviços"; os direitos de acesso e/ou uso de quaisquer Conteúdo e Serviços por meio do Steam são mencionados no presente Acordo como "Assinaturas".

Cada Assinatura permite o acesso a Conteúdo e Serviços específicos. Algumas Assinaturas podem impor termos adicionais específicos de tal Assinatura ("Termos de Assinatura") (por exemplo, um acordo de licença para o usuário final específico de um determinado jogo, ou termos de uso de um determinado produto ou funcionalidade do Steam). Além disso, os termos adicionais (por exemplo, procedimentos de pagamento e faturamento) podem ser publicados em <http://www.steampowered.com> ou no serviço Steam ("Regras de Uso"). As Regras de Uso incluem as Regras de Conduta Online Steam http://steampowered.com/index.php?area=online_conduct e a Política de Reembolso Steam http://store.steampowered.com/steam_refunds. Os Termos de Assinatura, as Regras de Uso e a Política de Privacidade da Valve (que pode ser consultada em <http://www.valvesoftware.com/privacy.htm>) estarão vinculados a você assim que sua aceitação deles ou do presente Acordo for indicada, ou você se tornará vinculado a eles do modo descrito na Seção 8 (Alterações do presente Acordo) (VALVE 2022).

Tendo o jogador aceitado os termos para utilizar a plataforma Steam, este também está vinculado nos mesmos termos para utilizar os produtos adquiridos dentro da plataforma, incluindo o CS:GO e as *skins*. Desta forma, a Valve esclarece que o jogador é um desfrutador do jogo, podendo utilizá-lo de forma não exclusiva e não comercial, conforme cláusula 2, alínea “a”, do acordo de assinatura da *Steam*:

2. LICENÇAS

A. Licença de Serviços e Conteúdo Geral

O Steam e as suas Assinaturas exigem download e instalação do Conteúdo e dos Serviços no seu computador. A Valve concede, por meio deste, e você aceita, um direito e uma licença não exclusiva de uso do Conteúdo e dos Serviços para o uso pessoal não comercial (exceto quando o uso comercial for expressamente permitido aqui ou nos Termos de Assinatura aplicáveis). Esta licença termina mediante a rescisão (a) deste Acordo ou (b) de uma Assinatura que inclua a licença. O Conteúdo e os Serviços são licenciados, não vendidos. A sua licença não confere qualquer título ou propriedade sobre o Conteúdo ou os Serviços. Para usar o Conteúdo e os Serviços, você necessita de ter uma Conta Steam e pode ser necessário executar o cliente Steam e manter uma conexão com a Internet (VALVE, 2022).

Mais adiante, na cláusula 2, alínea “f”, do contrato de assinatura da *Steam*, a Valve enfatiza que a propriedade do CS:GO, e dos outros serviços disponibilizados na Steam, são da desenvolvedora:

F. Propriedade do Conteúdo e dos Serviços

Todos os direitos de titularidade, propriedade e de propriedade intelectual relativos ao Conteúdo e Serviços e a todas as cópias deste são propriedade da Valve e/ou licenciantes das respectivas afiliadas. Todos os direitos são reservados, salvo como expressamente declarado no presente documento. O Conteúdo e os Serviços são protegidos por leis de direitos autorais, tratados e convenções internacionais de direitos autorais e outras leis. O Conteúdo e os Serviços contêm determinados materiais licenciados, e os licenciantes da Valve e das respectivas afiliadas podem proteger os respectivos direitos no caso de qualquer violação do presente Acordo (VALVE, 2022).

Os termos do instrumento possuem eficácia vinculante entre as partes, não havendo de se falar de qualquer direito aos jogadores além do que está previsto nos instrumentos particulares, conforme precedentes dos tribunais brasileiros:

INDENIZAÇÃO. JOGO ELETRÔNICO. Comprovação de que uma das contas do autor foi suspensa por falta de pagamento e, a outra, por violação aos termos de uso do jogo. Cláusula contratual expressa no sentido de impossibilidade de reembolso de valores pagos a título de “riot points”, moedas virtuais utilizadas para aquisição de itens ornamentais para os

personagens do jogo. Indenização por dano moral descabida. Sentença mantida. RECURSO DESPROVIDO¹⁸.

[...] No mesmo sentido, não há como acolher a pretensão autoral no que tange a restituição dos valores pagos à parte ré, considerando se tratar de um jogo disponibilizado gratuitamente. Conforme se verifica do contrato, os créditos adquiridos pelos jogadores são chamados de Riot Points, que seriam moedas virtuais utilizadas para aquisição de artefatos para seus personagens, já tendo sido usados pelo autor, não cabendo a restituição dos valores. Há que se dizer ainda, que a propriedade desses itens é exclusiva da parte ré, tendo o autor adquirido apenas o seu direito de uso durante o período em que mantivesse sua conta ativa, conforme previsão contratual, em especial o item B do Capítulo IV, vejamos: [...] ¹⁹

OBRIGAÇÃO DE FAZER CONCORRENTE COM RESTITUIÇÃO DE VALORES E DANOS MORAIS – Recorrido que teve sua conta de jogos “on line” bloqueada pela plataforma digital responsável pela administração desta funcionalidade, ora recorrente – Violação dos termos de uso do referido jogo, sendo que o recorrido utilizou-se de linguajar impróprio no chat disponibilizado aos participantes – Correta punição, embasada nos termos do contratado entre as partes – Recorrido que adquiriu créditos, denominados “riot points”, para aquisição de artefatos utilizados para incrementar os personagens da mencionada funcionalidade – Ausência de obrigação do recorrente em restituir tais valores, haja vista que este, além de transgredir as regras do denominado jogo “on line”, utilizou-se dos créditos durante a vigência de sua conta – RECURSO PROVIDO²⁰.

Assim, confirmando a hipótese inicial da pesquisa, entendemos que os jogadores não possuem nenhum tipo de propriedade sobre as *skins* adquiridas no jogo *Counter Strike: Global Offensive*, já que a relação entre eles e a desenvolvedora se dá através do contrato de licença de uso, que prevê expressamente que a propriedade de todos o jogo, assim como seus respectivos conteúdos, pertencem exclusivamente à Valve.

Os jogadores, apesar de todo o dinheiro dispendido e a liberdade de negociar as *skins* adquiridas entre si, são usuários dos serviços ofertados pela Valve, não possuindo qualquer direito sobre os bens digitais adquiridos, além do uso individual enquanto perdurar a relação contratual com a desenvolvedora.

¹⁸ TJ-SP – Proc. 1034811-20.2016.8.26.0224 – 17ª Câmara de Direito Privado – Des. Rel. Afonso Bráz – Julg. 18/10/2017

¹⁹ TJMG – Proc. 9005035-77.2017.8.13.0024 – 6º Juizado Especial Cível de Belo Horizonte/MG – Juiz Napoleão Rocha Lage – Julg. 04/04/17

²⁰ TJSP – Proc. 1000144-69.2017.8.26.0063 – 2ª Turma Cível e Criminal – Juiz Rel. Betiza Marques Soria Prado – Julg. 23/03/18

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou investigar a propriedade sobre os bens digitais adquiridos no jogo *Counter Strike: Global Offensive*. Através da análise da jurisprudência e da legislação entendemos que os jogos de videogames são considerados no ordenamento jurídico brasileiro como programas de computador, sendo, portanto, regulado pelo direito autoral.

Levando em consideração que os jogos eletrônicos são regidos pelo direito autoral, a propriedade destes pode ser exercida de duas formas: direito moral e direito patrimonial. O direito moral é exercido por aqueles que produziram o jogo em cada uma de suas fases de desenvolvimento, do enredo até a finalização. Já o direito patrimonial é exercido pela empresa que desenvolveu o jogo, sendo esta a que possui todos os direitos de exploração comercial do *software*, da marca e de qualquer outro serviço relacionado ao jogo.

No contexto do *Counter Strike: Global Offensive*, a Valve é a desenvolvedora do jogo, por ser aquela que exerce o direito de propriedade sobre o software, conforme disposto no contrato de licença de uso, sendo estes instrumentos que permitem a utilização do videogame pelos jogadores.

Desta forma, respondendo ao problema de pesquisa, entendemos que jogadores não detêm a propriedade dos bens digitais adquiridos, em virtude destes bens serem parte integrante do código do jogo e só podem ser utilizados pela permissão do contrato de licença de uso. Dito isto, os jogadores estão vinculados ao contrato de licença, que prevê de forma expressa a Valve como titular dos direitos autorais do videogame, incluindo seus conteúdos adicionais, sendo esta a verdadeira proprietária dos bens digitais.

Entretanto, considerar os bens digitais como propriedade exclusiva das desenvolvedoras é limitante. Apesar da proteção conferida no direito autoral às obras dos desenvolvedores e criadores de um game, há uma problemática no que diz respeito à quantidade de dinheiro gasto pelos jogadores para adquirirem os bens digitais dentro de um determinado jogo.

Um jogador pode gastar muitas horas e dinheiro dentro de um jogo para deixar sua conta cada vez mais valiosa, porém, sem que possua qualquer garantia de segurança do investimento. No mundo digital, é muito comum acontecerem ataques *hackers*, problemas nos servidores do game e *bugs* que podem acabar

prejudicando o jogador de alguma forma. Além disso, é possível também que a desenvolvedora desative os servidores do jogo.

Apesar da contribuição da pesquisa em ter evidenciado o problema da propriedade dos bens digitais, é evidente que o tema não foi exaurido, sendo necessário estudos acerca de possíveis formas de garantir a propriedade dos bens digitais aos jogadores, as proteções jurídicas e os limites deste direito.

Os avanços tecnológicos permitem refletir sobre certas soluções, como a utilização de *blockchain* para o desenvolvimento dos jogos. Através da tecnologia *blockchain*, é possível criar os *non fungible tokens* (NFT's), que podem ser qualquer tipo de bem digital. Tal inovação já vem sendo utilizada em jogos como o MIR4, que permite os jogadores criarem seus personagens em *non fungible tokens*, se tornando verdadeiros proprietários de seus avatares.

Assim, percebe-se que o leque de possibilidades é gigante, pois levando em consideração um novo paradigma do direito no qual os jogadores possam adquirir propriedade sobre os bens digitais adquiridos nos jogos, deve-se questionar quais os limites desse direito, como por exemplo: nos casos em que um jogador possa violar as regras do jogo; a obrigação das desenvolvedoras em manter os servidores dos jogos em funcionamento mesmo quando estes já não são mais lucrativos; ou até mesmo a decadência do direito de propriedade dos jogadores que deixaram de jogar o game.

REFERÊNCIAS

AFONSO, Otávio. **Direito Autoral: conceitos essenciais**. 1. ed. Barueri: Manole, 2009.

ALBA, Isabel Espin. **Contrato de Edición Literaria**. Barcelona: Editora Comares, 1994.

ARRAZ, Lucas. **Final Fantasy 14 Quebra Recorde de Jogadores Ativos**. Canaltech. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/final-fantasy-14-quebra-recorde-de-jogadores-ativos-203659/>>. Acesso em: 27 set. 2022.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barros; *et al.* Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber**, 2007. Disponível em: <<http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>>. Acesso em: 21 set. 2022.

BECK, Kellen. **'Counter Strike' Skin Creators Are Make At Least 6 Figures a Year**. Mashable. Disponível em: <<https://mashable.com/article/counter-strike-skins>>. Acesso em: 19 out. 2022.

BENTO, Abner. **O que é FPS? Significado e Jogos de Tiro no E-sports**. E-Sportv. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/o-que-e-fps-confira-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtm>>. Acesso em: 27 set. 2022.

BITTAR, Carlos Alberto. **Curso de Direito Civil**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1994.

CABRAL, André Luiz Cavalcanti. **Catividade Marcária como Vetor da Responsabilidade Civil Empresarial nas Cadeias de Fornecimento de Bens**. Dissertação de Doutorado. Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2016.

CABRAL, Plínio. **A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários**. 4. ed. São Paulo: Harbra Ltda, 2003.

CARBONE, Felipe. **CS:GO: Como Ganhar ou Comprar Skins**. Globo Esporte. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-como-ganhar-ou-comprar-skins.gh.html>>. Acesso em: 17 out. 2022.

CARBONE, Felipe. **CS:GO: Jogador Aplica R\$ 369 mil em adesivos em skin de arma**. Globo Esporte. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/07/10/csgo-jogador-aplica-r-369-mil-em-adesivos-em-kin-de-arma.ghtml>>. Acesso em: 23 set. 2022.

CARBONE, Felipe. **Recorde no CS:GO: AWP Dragon Lore é Vendida por Mais de R\$800 mil**. Globo Esporte. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/recorde-no-csgo-awp-dragon-lore-e-vendida-por-mais-de-r-800-mil.ghtml>>. Acesso em: 19 out. 2022.

COELHO, Hélio Tadeu Brogna; ACIGAMES. **Jogos eletrônicos e as Proteções do Direito do Autor**. p. 27, 2015. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/jogos-eletrnicos-e-as-protees-do-direito-do-ator-2015>>. Acesso em: 17 out. 2022.

DUCHENEAUT, Nicholas; YEE, Nicholas; NICKEL, Erik; *et al.* **“Alone Together?” Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games**. CHI 2006, p. 408, 2006.

ESPORTS EARNINGS. **Top Games of 2021**. [s.l.: s.n.], 2021. Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/history/2021/games>>. Acesso em: 23 set. 2022.

FILHO, Jorge Luiz Vieira Silva. **Propriedade de bens de consumo virtuais: crimes e legislação**. Monografia, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2017.

GLOBE COMMERCE. **O bilionário mercado de skins de CS:GO e como ganhar dinheiro com isso**. Globe Commerce. Disponível em: <<https://globecommerce.com.br/o-bilionario-mercado-de-skins-de-csgo-e-como-ganhar-dinheiro-com-isso/#:~:text=Um%20dos%20jogos%20online%20mais,dado%20a%20um%20programa%20computacional>>. Acesso em: 13 set. 2022.

GOGONI, Ronaldo. **O Que São Jogos “FPS”?** Tecnoblog. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-sao-jogos-fps/>>. Acesso em: 27 set. 2022.

GOLDENBOY, Felipe. **O Que É MMO?** Canaltech. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/o-que-e-mmo>>. Acesso em: 27 set. 2022.

GUERRA, Felipe. **O Que É MOBA? Confira o Significado e Games de Sucesso no Competitivo.** E-Sportv. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/o-que-e-moba-confira-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtm>>. Acesso em: 23 set. 2022.

JUUL, Jesper. Rules and Fiction. *In: Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2011, p. 189.

KANTAR. **Data Stories: O Mundo dos Games**. [s.l.]: Kantar Ibope Media, 2022. Disponível em: <<https://my.visme.co/view/kkyzjnxx-data-stories-ed-20-o-mundo-dos-games>>. Acesso em: 18 jul. 2022.

LIPSZYC, Delia. **Derechos de Autor e Derechos Conexos**. Buenos Aires: Unesco, 1993.

MARTINS, Regina Célia Carvalho; FERRER, Valkyria Martinez Heinrich. **Microtransações e Moedas Virtuais nos Jogos Eletrônicos Online: Natureza Jurídica - Um Comparativo com a Natureza Jurídica da Moeda - Karl Marx**. Revista Jurídica Luso Brasileira, v. 6, n. 2, p. 1147–1183, 2022.

MATTOSO, Marcelo. **Bens Virtuais sob a Ótica Jurídica: Por que não Posso Vender Aquela Skin Rara?** Tecmasters. Disponível em: <<https://tecmasters.com.br/bens-virtuais-por-que-nao-posso-vender-skin-rara/>>. Acesso em: 18 out. 2022.

MAZUREK, Mike Akama; POLIVANOV, Beatriz. **Bens Virtuais Em Games Online: Consumo E Publicidade Em League Of Legends**. SEMIC, 2012

MURRAY, Jane. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. Updated. New York: MIT Press, 1998.

ORPHÃO, Gabriel. **Especial ESports em Todo Lugar - CS:GO**. Facha em Todo Lugar. Disponível em: <<https://emtodolugar.facha.edu.br/2021/04/19/especial-esports-em-todo-lugar-csgo/#~:text=O%20modo%20competitivo%20do%20CS,prorroga%C3%A7%C3%A3o%2C%20que%20possui%206%20rounds.>>. Acesso em: 17 out. 2022.

PACETE, Luís Gustavo. **Os 5 Games Mais Jogados no Mundo Até Março**. Forbes. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/03/os-5-games-mais-jogados-no-mundo-ate-marco/>>. Acesso em: 18 jul. 2022.

PEPE, Felipe. **A Evolução da Indústria dos Computadores & Video Games**. MEDIUM. Disponível em: <<https://medium.com/@felipepepe/1975-2014-a-evolu%C3%A7%C3%A3o-da-ind%C3%Bastia-dos-computadores-video-games-ccb6e83bb62b>>. Acesso em: 19 set. 2022.

REBS, Rebeca. Bens virtuais em social games. **Revista Intercom**, v. 35, n. 2, p. 205–224, 2012.

RIOT GAMES. Termos de serviço da Riot Games. 2022. Disponível em: <<https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR>>. Acesso em: 10 out. 2022.

SARKAR, Samit. **How do Counter Strike: Global Offensive Skins Work?** Polygon. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2016/7/11/12129136/counter-strike-global-offensive-cs-go-skins-explainer>>. Acesso em: 17 out. 2022.

START. **Switch Ultrapassa PS1 e se torna o 5º videogame mais vendido da história**. UOL. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2022/01/28/switch-ultrapassa-ps1-e-se-torna-o-5-videogame-mais-vendido-da-historia.htm>>. Acesso em: 21 set. 2022.

STJ REsp 1878216/RJ; Rel. Min. Benedito Gonçalves; DJe 14/08/2020.

STJ REsp 1527652/PR; Rel. Min. Napoleão Nunes Maia Filho; DJe 25/06/2019.

SUPERDATA. **2020 Year In Review: Digital Games and Interactive Media**. [s.l.]: SUPERDATA, [s.d.]. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/19E0bXya2wX-tkuOIn4IhbE9Z2Z2EPKwi/view>>. Acesso em: 23 set. 2022.

TAKAHARA, Victor Massashi. **Microtransações em Jogos Eletrônicos: um Estudo Sobre a Percepção dos Usuários sobre os Itens Funcionais e Ornamentais**. Dissertação de Mestrado, FGV, São Paulo, 2020.

TAVINOR, Grant. Definition of Videogame. **Contemporary Aesthetics**, v. 6, n. 16, 2008. Disponível em: <https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16>. Acesso em: 20 set. 2022.

TJMG – Proc. 9005035-77.2017.8.13.0024 – 6º Juizado Especial Cível de Belo Horizonte/MG – Juiz Napoleão Rocha Lage – Julg. 04/04/17.

TJ-SP – Proc. 1034811-20.2016.8.26.0224 – 17ª Câmara de Direito Privado – Des. Rel. Afonso Bráz – Julg. 18/10/2017.

TJSP – Proc. 1000144-69.2017.8.26.0063 – 2ª Turma Cível e Criminal – Juiz Rel. Betiza Marques Soria Prado – Julg. 23/03/18.

TURESSO, Felipe. **Titularidade dos Jogos Eletrônicos e sua Proteção nos Direitos Autorais**. Monografia, UNINTER, Curitiba, 2018.

VALVE. Acordo de assinatura do steam. 2022. Disponível em: <https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_>. Acesso em: 10 out. 2022.

VILLELA, Marcelo. **MOBA, RPG, MMORPG, FPS e mais: entenda significado dos gêneros dos games**. Techtudo. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/03/moba-rpg-mmorpg-fps-e-mais-entenda-significado-dos-generos-de-games.ghtml>>. Acesso em: 22 set. 2022.

VINHA, Felipe. **O Que É Steam? Conheça a Loja de Jogos para PC da Valve**. Techtudo. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/02/o-que-e-steam-conheca-a-loja-de-jogos-para-pc-da-valve.ghtml>>. Acesso em: 20 out. 2022.

WIKIPEDIA. **Jogo On-line.** Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_on-line>. Acesso em: 21 set. 2022.

ZANIOLO, Pedro Augusto. **Crimes modernos: o impacto da tecnologia do direito.** 1. ed. Curitiba: Juruá, 2011.