

JOGOS DIGITAIS COMO LICENÇAS DE USO: RESILIÇÃO UNILATERAL E CONFLITOS CONSUMERISTAS CONTEMPORÂNEOS

RECEBIDO EM:	27.2.2026
APROVADO EM:	7.5.2026

Lucas Henrique Lima Verde

 <https://orcid.org/0000-0003-0856-5009>

Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC)

Itajaí, Santa Catarina, Brasil

E-mail: limaverde@outlook.com.br

Marcia Carla Pereira Ribeiro

 <https://orcid.org/0000-0001-7540-5406>

Universidade Federal do Paraná (UFPR)

Curitiba, Paraná, Brasil

E-mail: mcarlaribeiro@uol.com.br

Para citar este artigo: VERDE, L. H. L.; RIBEIRO, M. C. P. Jogos digitais como licenças de uso: resilição unilateral e conflitos consumeristas contemporâneos. *Revista Direito Mackenzie*, São Paulo, SP, v. 20, n. 1, e18557, 2026. <http://dx.doi.org/10.5935/2317-2622/direito-mackenzie.v20n118557>.



• LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
• MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

- **RESUMO:** Este artigo analisa os conflitos consumeristas contemporâneos envolvendo jogos digitais distribuídos por plataformas digitais e estruturados sob licenças de uso condicionadas a ecossistemas de acesso contínuo. Parte-se da transformação dos jogos eletrônicos em bens da informação integrados a serviços digitais permanentes, dependentes de autenticação *on-line*, contas digitais e infraestrutura controlada pelos fornecedores. O problema investigado consiste nos limites jurídicos da resilição unilateral das licenças de uso e do encerramento de suporte ou comercialização de jogos digitais diante do ordenamento jurídico brasileiro. Utiliza-se o método dedutivo, com pesquisa bibliográfica e documental indireta, de caráter exploratório e explicativo. Conclui-se que, embora o licenciamento digital e os serviços contínuos sejam admitidos juridicamente, a arquitetura contemporânea dos ecossistemas digitais produz relações marcadas pela precariedade do acesso, impondo limites à atuação unilateral dos fornecedores à luz da boa-fé objetiva, do dever de informação e da proteção da confiança legítima do consumidor.
- **PALAVRAS-CHAVE:** Jogos digitais; licenciamento; plataformas digitais; resilição unilateral; Direito do Consumidor.

DIGITAL GAMES AS END-USER LICENSES: UNILATERAL TERMINATION AND CONTEMPORARY CONSUMER CONFLICTS

- **ABSTRACT:** This article analyzes contemporary consumer conflicts involving digital games distributed through digital platforms and structured under end-user license agreements conditioned on continuous-access ecosystems. It starts from the transformation of electronic games into information goods integrated into permanent digital services, dependent on online authentication, digital accounts, and infrastructure controlled by providers. The problem investigated consists of the legal limits of the unilateral termination of license agreements and the cessation of support or commercialization of digital games within the Brazilian legal system. The deductive method is used, with indirect bibliographic and documentary research of an exploratory and explanatory nature. It concludes that, although digital licensing and continuous services are legally permitted, the



contemporary architecture of digital ecosystems produces relationships marked by precarious access, imposing limits on the unilateral actions of providers in light of objective good faith, the duty of information, and the protection of the consumer's legitimate expectations.

■ **KEYWORDS:** Digital games; licensing; digital platforms; unilateral termination; Consumer Law.

1. Introdução

O trabalho tem por objeto as controvérsias recentes que atingem os consumidores brasileiros de jogos digitais acerca da possível revogação de suas licenças de uso e encerramento da comercialização e suporte, especialmente diante de sua exploração econômica sob o regime da propriedade intelectual por desenvolvedoras e distribuidoras. A proposta se justifica em virtude de que, apesar de o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024) constituir avanço importante no desenho de um regime especial de estímulo ao desenvolvimento do setor, contém inúmeras lacunas particularmente quando se omite os conflitos latentes entre fornecedores de jogos digitais e seus consumidores.

O estudo segue o método dedutivo, tendo por início a conceituação de jogos digitais e a exposição da relevância do seu segmento, passando pelo seu tratamento como bem da informação disciplinado pela propriedade intelectual, para, então, ao final, questionar a suficiência desse enfoque na resolução de questões atuais do direito do consumidor aplicado aos jogos digitais.

O problema de pesquisa está na busca do entendimento de como tanto o conteúdo da propriedade intelectual quanto os limites das faculdades (direitos potestativos) dos fornecedores de jogos digitais revelam-se mais instáveis e incertos, possibilitando práticas de mercado cada vez mais agressivas, que reduzem a esfera de exercício dos direitos de seus usuários finais.

A hipótese desenvolvida sustenta que a transformação dos jogos digitais em ecossistemas contínuos de acesso condicionado, dependentes de infraestrutura tecnológica e plataformas digitais, alterou substancialmente a natureza das relações de consumo nesse mercado, deslocando os conflitos jurídicos da lógica funcional tradicional da propriedade e do produto para problemas estruturais relacionados à precariedade do acesso digital e à ampliação dos poderes unilaterais dos fornecedores.



- LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
- MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

As técnicas empregadas abrangem, essencialmente, a pesquisa bibliográfica e documental indireta, por se fundamentar nas contribuições dos principais autores da literatura especializada, obras de referência, complementadas por eventuais documentos de área. O caráter é exploratório, já que esclarece as transformações em curso em matéria de propriedade intelectual e direito do consumidor aplicados aos jogos digitais, e explicativo, ao procurar demonstrar a insuficiência dos institutos e instrumentos jurídicos tradicionais para solucionar os confrontos oriundos dessas transições (Gil, 2021, p. 26-28).

Como contribuição original, o artigo propõe uma releitura dos conflitos consumeristas envolvendo jogos digitais para além das categorias tradicionais de vício do produto e obsolescência programada, sustentando que o problema contemporâneo decorre da própria arquitetura dos ecossistemas digitais de plataforma, marcados por licenciamento de uso, acesso condicionado, dependência tecnológica e precariedade estrutural do acesso ao bem digital. A partir disso, defende-se que a admissibilidade jurídica dos modelos de serviços digitais contínuos não implica reconhecimento de poderes absolutos aos fornecedores para extinguir unilateralmente jogos digitais e revogar licenças de uso sem observância qualificada da boa-fé objetiva, do dever de informação e da proteção da confiança legítima do consumidor.

A seção 1 detalha o conceito de jogos e as especificidades dos digitais, com as inúmeras ampliações registradas nesses últimos, seja de público, dispositivos ou formas de consumo e tendências de transformações na sua natureza, que tem deixado de ser um produto estático, com o intuito de expandir seu ciclo de vida e promover um aumento das receitas.

A seção 2 apresenta a lógica econômica dos bens da informação, que incluem os jogos eletrônicos e as formas de proteção desses bens tomados como propriedade intelectual no ordenamento jurídico brasileiro, com toda a complexidade oriunda das omissões, lacunas e conflitos existentes que ainda não foram pacificados.

A seção 3 debate casos existentes de práticas agressivas que objetivam o encerramento do contrato de fornecimento de licenças de acesso ou de uso dos jogos digitais e como tais casos podem ser enquadrados em face do direito consumerista brasileiro, observando as condições típicas de fornecimento de produtos digitais, a amplitude do dever de informação e os dilemas no tocante aos limites e abusividade do fornecedor ao requerer resilição unilateral dos contratos.



A seção 4 desenvolve análise crítica das perspectivas jurídicas contemporâneas sobre o encerramento de jogos digitais, discutindo os limites das categorias tradicionais de produto e propondo uma releitura do fenômeno à luz da precariedade estrutural do acesso digital em ecossistemas dependentes de plataformas e infraestrutura tecnológica contínua.

Em conclusão, o objeto e o problema de pesquisa são retomados para embasar as considerações finais em relação aos achados sobre a mudança em curso na natureza dos jogos eletrônicos, os instrumentos legais disponíveis no ordenamento jurídico brasileiro para lidar com as práticas cada vez mais agressivas dos fornecedores e os referidos dilemas sobre limites e abusividade do fornecedor na resilição unilateral.

2. A definição de jogos digitais e seu mercado em transformação

A delimitação do que são jogos pode ser mais complexa e relevante do que se imagina: o jogo digital é apenas uma espécie de jogo, em um gênero que incorpora inúmeras expressões de jogos analógicos. Quanto ao gênero, os jogos podem inicialmente ser compreendidos como atividades que envolvem conflitos, regras, emprego de habilidades dos jogadores e alguma forma de desfecho a que se espera dar valor (Wolf, 2001, p. 14-15), ou, “sistema no qual jogadores envolvem-se em um conflito artificial, definido por regras, no qual o produto é um resultado quantificável” (Salen; Zimmerman, 2004, p. 80).

A despeito de consistir em um ponto de partida, essa noção mostrou-se insuficiente e foi aperfeiçoada por estudos posteriores, nos quais o jogo representa um sistema formal orientado por regras, com resultados variáveis e quantificáveis assinalados com valores diferentes, ao mesmo tempo que os jogadores devem se esforçar para influenciar o resultado, sentindo-se emocionalmente conectados com o desfecho, as consequências são negociáveis e opcionais (Juul, 2011, p. 6-7). Contudo, ainda assim, evidenciam-se apenas perspectivas estéticas ou formais para determinar os contornos do que são jogos. Seu exame precisa incluir outros pontos de vista, como contextual e histórico, posto que normas culturais, sociais, demográficas e tecnológicas interferem na percepção do que são jogos reais ou, pelo contrário, falsos ou marginalizados (Consalvo; Paul, 2019, p. xx).

No que se refere à diferenciação entre jogos e jogos digitais, esses últimos apresentam impossibilidade de discussão das regras durante sua execução, elas são controladas



• LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
• MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

e materialmente impostas pela máquina, caracterizando uma experiência singular (Sicart, 2009, p. 27). Além disso, o aspecto digital permite retornos instantâneos às ações do jogador, reunir participantes ao redor do mundo e gerenciamento de circunstâncias complicadas (Ferrari, 2012, p. 224).

Até os anos 2000, jogos digitais eram sinônimos de jogos de computador e de consoles de videogame, oriundos de grandes desenvolvedores, com distribuição física no varejo (Consalvo; Paul, 2019, p. xxiii). Desde então, novas tendências redefiniram essa imagem, entre elas a ascensão dos jogos casuais¹, que têm uma curva suave de aprendizado, atendem à uma grande audiência de jogadores, e são jogados nas mais variadas situações, em contraposição aos jogos extremos² (*hardcore*) (Juul, 2010, p. 5); além do surgimento dos jogos para dispositivos móveis; do *download* digital como superação da distribuição por mídias físicas; dos jogos em redes sociais; e da maior organização dos desenvolvedores independentes de jogos (Consalvo; Paul, 2019, p. xxiii-xiv).

Aqueles que discutem as fronteiras entre jogos reais e falsos ou marginalizados sob as visões contextualizada e histórica defendem a existência de pelo menos três critérios que retratam jogos reais: a marca do desenvolvedor (*pedigree*), os atributos do jogo em si mesmo e sua estrutura de pagamento (Consalvo; Paul, 2019, p. xiv). Entretanto, há quem argumente pela presença de um quarto elemento: o público que joga tais jogos, considerando a sub-representação ou invisibilidade de muitos cortes populacionais – mulheres, baixa renda, certas localizações político-geográficas, como do sul global (Pepe, 2025).

Feitos tais esclarecimentos, cumpre asseverar a dimensão do mercado de jogos eletrônicos, nas categorias de computador e consoles, alcançaram uma receita de US\$ 94 bilhões em 2023, com o crescimento das receitas ultrapassando 50% no período 2015 a 2021 (Newzoo, 2024, p. 10). No período pós-pandemia, as estimativas mais atuais sinalizam um crescimento gradual e concentrado para os títulos de computador e um mercado estagnado para títulos de consoles, com uma recuperação esperada em 2025. As receitas poderão se manter no patamar de US\$ 92 bilhões em 2027 (Newzoo, 2025, p. 12 e 14).

1 O jogador de jogos casuais é concebido de forma estereotipada como aquele que possui preferência por ficções agradáveis, tendo jogado poucos títulos, interessado em dedicar pouco tempo e recursos em jogos e que não aprecia jogos difíceis (Juul, 2010, p. 29).

2 O jogador de jogos extremos (*hardcore*) é idealizado de forma estereotipada como aquele que tem inclinação por ficção científica, vampiros, fantasias, guerras, distopias, tendo jogado muitos títulos, interessado em investir bastante tempo e recursos em jogos e preza por jogos difíceis (Juul, 2010, p. 29).



Algumas estatísticas expõem que a indústria brasileira de jogos digitais, ainda que de porte consideravelmente menor, tem registrado desenvolvimento significativo, calcada no crescimento da demanda da ordem de 3% em 2022, em contraste com a queda mundial de 5,3% no período, um possível número de jogadores de cerca de 70% da população e figurando como maior mercado latino-americano e quinto maior em termos de população *online*, com 103 milhões de jogadores (Abragames, 2023, p. 11-12). O número de desenvolvedores brasileiros também cresceu significativamente, 177% entre 2018 e 2023. Em 2014 eram 133 desenvolvedores, em 2018, 375, já em 2023 foram 1.042 (Abragames, 2023, p. 25).

Nota-se globalmente uma mudança em curso nesse ramo, na qual os jogos digitais deixam de serem vistos unicamente como produto, conteúdo estático, e são então percebidos na condição de conteúdo aliado a um serviço. Argumenta-se que dessa forma é possível a expansão do ciclo de vida do jogo, bem como promover um aumento das receitas. Novos modelos de negócios passaram a incluir sistemas de assinaturas, microtransações e outros (Wilhelmsson; Wang; Zhang; Toftedahl, 2022, p. 79-80).

Os dados revelam que títulos lançados há seis anos ou mais são responsáveis por mais de 60% do tempo gasto em jogos em 2023, aumentando sua proporção de participação em comparação aos jogos com um a três anos de mercado (Newzoo, 2024, p. 18). Uma das técnicas utilizadas é a da nostalgia recursiva, que resgata conteúdos (expansões, mapas) ou mecânicas antigas dentro do mesmo jogo para retomar a atenção de jogadores inativos ou conquistar novos jogadores (Newzoo, 2025, p. 69).

3. Jogos tomados como bens da informação protegidos pela propriedade intelectual

A substituição do paradigma de jogo digital como produto para o jogo como serviço, frequentemente integrado a ecossistemas digitais de plataforma, é possível graças aos postulados econômicos, segundo os quais eles são vistos na forma de bens da informação (Lemes; Tomaselli; Camarotti, 2012, p. 2). Esses últimos podem ser conceituados como bens em que os custos marginais de produção tendem a zero, sendo muito baixos quando recebidos via internet, comercializados como fonte primária de receita (Shapiro; Varian, 1999, p. 3; Bakos; Brynjolfsson, 2000, p. 64; Carvalho, 2004, p. 99; Verde; Miranda, 2019a, p. 468).

• LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
• MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

Por natureza, qualquer informação pode ser digitalizada, codificada em *bits*, tornando-se custosa para produção e montagem, porém barata para ser reproduzida. O custo da primeira cópia pode ser relevante, não obstante o de produção de cópias adicionais é insignificante (Shapiro; Varian, 1999, p. 3; Landes; Posner, 2003, p. 37-38; Varian; Farrell; Shapiro, 2004, p. 3-4). A informação e a propriedade intelectual se distinguem da propriedade clássica por não serem naturalmente escassas, são inesgotáveis e não há necessidade de controlar a exclusividade a não ser para garantia da remuneração do criador (Shy, 2000, p. 97; Landes; Posner, 2003, p. 8; Mackaay; Rousseau, 2015, p. 310; Verde; Miranda, 2019a, p. 468-469).

A propriedade intelectual, por sua vez, alberga agrupamento de direitos, cada um deles conferindo a seu titular o controle exclusivo de um bem intangível proveniente da criatividade humana, conforme espécies determinadas e por tempo limitado (Shavell, 2004, p. 141; Mackaay; Rousseau, 2015, p. 295; Verde; Miranda, 2019b, p. 65). Juridicamente, os bens digitais criptografados se afastam da propriedade tradicional, tangível, de comercialização efetiva da propriedade do bem e, concomitantemente, aproximam-se do sistema de proteção à propriedade intelectual, em especial no que tange aos *softwares*, para os quais existem licenças de acesso ao objeto ou de seu uso e não venda de propriedade (Phillips, 2009, p. 7; Verde; Miranda, 2019a, p. 469).

A política de preços dos bens digitais reflete diferenças na estrutura dos custos, visto que a precificação estabelecida por valor de custo não funciona quando este é zero ou próximo de zero. Nesse sentido, deve ser feita de acordo com o preço ao qual o consumidor está disposto a pagar para obter determinada informação, isto é, o valor do consumidor, admitindo variações e, conseqüentemente, estratégias de versionamento consoante públicos distintos, comportamentos, estratos econômicos e sociais (Shapiro; Varian, 1999, p. 3-4; Varian; Farrell; Shapiro, 2004, p. 12-13). O controle de acesso exclusivo aos bens digitais tem sido feito pelo mecanismo antipirataria *Digital Rights Management* (DRM), fornecendo método de criptografia de conteúdo digital que impede compartilhamento de cópias ilimitadas, atrelando o conjunto de direitos atribuídos ao bem digital a uma licença (Ferreira; Miranda; Moras, 2018, p. 497; Verde; Miranda, 2019a, p. 469).

No Brasil os jogos digitais são regulados pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024), versando sobre o desenvolvimento, fabricação, importação, comercialização e uso comercial, ao indicar os princípios e diretrizes de sua utilização, além das estratégias para promoção do empreendedorismo inovador, oferta de capital



de investimento e o ambiente de negócios (Brasil, 2024, art. 2º; art. 4º). No tocante à propriedade intelectual, o referido marco legal abarca três olhares distintos: a classificação de jogos digitais na condição de criações audiovisuais e programas de computador, atrelados ao direito autoral; o registro dos jogos como possibilidade decorrente da Lei de Propriedade Industrial; a admissão de seu desenvolvimento na forma de pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura (Nero; Silva; Jones, 2025, p. 66).

O conceito de jogos digitais consoante o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos integra o programa de computador como obra audiovisual interativa, modificada em tempo real por atos do jogador com interface; tanto o dispositivo principal quanto seus acessórios para execução dos jogos, em uso privado ou comercial; o *software* a ser empregado em aplicativos de celular, internet, jogos de console, realidade virtual, realidade aumentada, mista ou estendida, por *download* ou *streaming* (Brasil, 2024, art. 5º). Por expressa disposição legal, os jogos de aposta e loterias, entendidos como aqueles que contemplem “prêmios em ativos reais ou virtuais, ou que envolva[m] resultado aleatório ou de prognóstico, não são considerados jogo eletrônico” e não podem usufruir dos mecanismos de incentivos (Brasil, 2024, art. 5º, parágrafo único).

Tais escolhas legislativas revelam o cuidado em acolher as variadas dimensões ou etapas do desenvolvimento de jogos digitais, além de distingui-los de jogos de azar, impedindo que vantagens à indústria criativa sejam destinadas para apostas (Nero; Silva; Jones, 2025, p. 68-69). Como consequência do mencionado marco, a Lei de Propriedade Industrial (Lei nº. 9.279/1996) é alterada para prever a tutela dos direitos relativos à propriedade industrial por concessão de registro para jogos eletrônicos (Brasil, 1996, art. 2º). A literatura já tem apontado algumas lacunas, a exemplo da ausência de previsão da proteção de topografia de circuitos integrados de consoles (Nero; Silva; Jones, 2025, p. 63).

Todavia é preciso admitir que tal desdobramento não contribui para dirimir dúvidas já existentes a respeito da aplicabilidade ou dos limites dos instrumentos de propriedade industrial aos *softwares*, ao contrário pode potencializar a insegurança jurídica, uma vez que a mesma Lei de Propriedade Industrial estipula que não são invenções ou modelos de utilidade os programas de computador em si (Brasil, 1996, art. 10, inciso V). Quando um jogo digital seria registrado no âmbito dessa lei? Argumenta-se que exceções que permitem concessões de patentes a programas incluem casos nos quais influenciem com efeitos técnicos que ultrapassem os programas em si, incidindo em processos que ocorrem externamente ao sistema do computador; que funcionem de forma independente deste; que levem o sistema a operar de maneira nova, que tenham sua capacidade

• LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
• MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

aumentada; que solucionem problemas nesses ou, finalmente, que sejam associados a *hardwares* (Pimentel, 2023, p. 48-50).

Há quem enxergue a materialização dessas circunstâncias excepcionais em sistemas de jogos inovadores, técnicas de inteligência artificial, algoritmos, soluções tecnológicas que tornem a experiência de jogo particular (Kanan, 2025, p. 30), mas não há previsibilidade das decisões de seu reconhecimento nem mesmo no mercado europeu, no qual várias dessas aplicações, tal qual algoritmos e inteligência artificial têm recebido decisões conflitantes³, a depender do país em que está sendo requerida a salvaguarda (Pimentel, 2023, p. 49-50). Os próprios requisitos de descrição pública das invenções, os custos de controle e monitoramento da propriedade industrial e o período concedido frequentemente afastam o interesse de fornecedores de *software* em requerer um resguardo por patente (Schafer; Ott, 2022, p. 550-551).

Em conformidade com a Lei do *Software* (Lei nº 9.609/1998) a propriedade intelectual de programa de computador é o regime “conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País”, com direitos assegurados pelo prazo de 50 anos subsequentes à publicação, independentemente de registro, mas não se aplicando os direitos morais (Brasil, 1998a, art. 2º). O decreto regulamentador estabelece que os programas poderão ser registrados no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (Inpi) a critério do titular do direito, sendo sigilosas as informações necessárias para caracterização de originalidade, devendo ser reveladas apenas por ordem judicial ou requerimento do titular (Brasil, 1998b, art. 1º).

Nesse contexto é essencial a leitura conjunta com o exposto na Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/1998) que disciplina a defesa de expressão em qualquer meio, tangível ou intangível das criações de espírito, inclusive os programas de computador, mesmo que sejam objeto de legislação específica, aplicando a eles o que couber (Brasil, 1998c, art. 7º), independentemente de registro (Brasil, 1998c, art. 18). Os direitos morais seriam resguardados apenas quando o *software* é percebido como obra audiovisual (Zamboni, 2012, p. 65). As obras audiovisuais e fotográficas, caso dos jogos digitais, seriam protegidas pelo prazo de 70 anos subsequentes à publicação (Brasil, 1998c, art. 44).

3 A Convenção Europeia de Patentes não abrange programas de computador na proteção por patentes, a não ser que elementos de programa do computador sejam parte de uma patente europeia, e o Quadro Técnico de Apelações do Escritório Europeu de Patentes (EPO) inclina-se pela rejeição de patentes de computador que aprimorem operações internas ou rendimento dos computadores, mas suas decisões não são de cumprimento obrigatório. Itália e Finlândia podem conceder patentes de programas de computador envolvendo inteligência artificial, já Alemanha, Espanha, Irlanda e República Tcheca proíbem expressamente patentes a programas de computador (Pimentel, 2023, p. 49-50).

A existência de dois prazos distintos e da ambiguidade no que diz respeito aos direitos morais revelam margens para interpretações conflituosas (Pimentel, 2023, p. 80).

A indústria de jogos eletrônicos, como todo o setor de *software* prefere a incidência dos direitos autorais, em detrimento de eventuais patentes, tendo em conta que não seria exigida uma descrição detalhada da invenção, sem necessidade de expor o conhecimento empregado que não esteja explícito na obra (relevante para algoritmos) e com a possibilidade de combinação com o instrumento do segredo de negócios⁴ (Schafer; Ott, 2022, p. 551), além da amplitude e duração da cobertura de custódia, maleabilidade e inexigência de maiores formalidades para registro (Pimentel, 2023, p. 43).

A conclusão indispensável a partir de todo o exposto é a de que não há consenso acerca da modalidade de proteção à propriedade intelectual aplicável aos jogos digitais, percebidos como bens da informação, resultado tanto de omissões e lacunas quanto de conflitos legais. Apesar das intenções de nomear a Lei nº 14.852/2024 como Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, uma expressão justificada quando a modificação contempla um conjunto de atos legislativos que guardam relação com matéria específica (Verde, 2025, p. 114), o diploma parece ainda incompleto para essa finalidade.

A resposta é fortalecida pela evidência de mera citação da “defesa do consumidor e educação e informação de fornecedores e consumidores quanto aos seus direitos e deveres” como princípio e diretriz legal (Brasil, 2024, art. 6º, inciso V), ao passo que, segundo o que será demonstrado a seguir, a disciplina consumerista dos jogos digitais traz os próprios desafios, para os quais o tratamento desses como propriedade intelectual tem sido marcadamente insuficiente.

4. Plataformas digitais, licenciamento de uso e proteção do consumidor nos jogos eletrônicos

O exame dos jogos digitais, mesmo na esfera do direito do consumidor como meros objetos de licença de acesso ou de uso, tem feito emergir novos questionamentos. Os servidores do jogo *LittleBigPlanet 3* (consoles PlayStation) desapareceram e *Wonderbox* (dispositivos Apple Arcade) foi descontinuado após a compra do estúdio Aquiris

4 O segredo de negócios é “uma informação valiosa comercial ou industrial que uma empresa se esforça para manter fora do conhecimento de outros” (Sherwood, 1992, p. 22). Há maior pertinência com o direito contratual e responsabilidade civil do que com patentes ou direitos autorais (Shavell, 2004, p. 159; Cooter; Ulen, 2016, p. 115; Verde; Miranda, 2019b, p. 74).

- LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
- MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

pela Epic Games (Cury, 2024). A Ubisoft, conhecida desenvolvedora e distribuidora de jogos decidiu que *The Crew* (consoles e computador), um de seus jogos *on-line* não apenas deixaria de funcionar a partir de 1º de abril de 2024, com a retirada do ar de seus servidores, mas também revogaria as licenças do título em todas as contas que o possuíam no sistema Ubisoft Connect (Mathias, 2024). A imprensa reportou que a Ubisoft atualizou o Contrato Base de Licença do Usuário Final que rege todos os seus jogos para estabelecer que os usuários devem desinstalar ou destruir todas as cópias de seus programas após o encerramento do suporte (Sérvio, 2025).

Essas práticas controversas no encerramento do fornecimento de licenças de acesso ou de uso indicam tendência estrutural da indústria dos jogos digitais, e não se restringem a um meio de consumo específico (no sentido de consoles, computadores ou *smartphones*). Há inúmeras evidências da difusão desse fenômeno nos diversos meios de consumo, também contemplando os dispositivos móveis, a exemplo do jogo *Dragalia Lost*, lançado na App Store (iOS) e na Google Play (Android) em 2018, e descontinuado em novembro de 2022, tornando-o jogo não mais operável, com perda de acesso integral ao conteúdo adquirido e compras internas encerradas (Romano, 2022; Williams, 2022). Outro caso famoso é o do jogo *Apex Legends Mobile*, lançado em maio de 2022 e descontinuado em maio de 2023, um caso de encerramento seletivo, enquanto as versões de console e computadores permanecem ativas (McWhertor, 2023; Obedkov, 2023).

Se por um lado resta claro que o fenômeno discutido independe do segmento dos jogos, tratando-se de ponto estrutural, também é forçoso reconhecer que o mercado de jogos para dispositivos móveis apresenta dinâmicas diferentes, visto que usualmente os jogos são instalados pelas lojas de aplicativo⁵, que funcionam como *marketplaces*, uma ponte entre os desenvolvedores e seus usuários, realizando, conforme o caso, níveis distintos de mediação, que podem englobar compras de aplicações em um único lugar, avaliações dos usuários, garantias de qualidade e segurança, controle de acesso, bem como resoluções para problemas básicos. Tendo surgido no setor *mobile*, não é mais exclusividade destes, com plataformas técnicas adotando a mesma abordagem,

5 Para os autores, a loja de aplicativos pode ser conceituada como mecanismo de distribuição digital que oferece uma coleção compreensível de programas ou de serviços baseados neles que aprimoram a infraestrutura técnica, através de uma curadoria, com garantias básicas de segurança e idoneidade, uma atuação automatizada para o usuário final, que adquire o aplicativo diretamente da loja, interage com ações da loja e tem instalações coordenadas por meio do estabelecimento (Zhu et. al., 2024, p. 9).

como Steam, Wordpress e plataformas similares (Zhu *et. al.*, 2024, p. 2; Miragem, 2024, p. 808-810).

Apesar de contarem com um núcleo comum de funções, como o gerenciamento de atualizações, descoberta de novos aplicativos, garantias fornecidas e controles de acesso, há uma série de outras características que variam caso a caso, ao refletirem diferentes objetivos – como ser a loja única de um sistema operacional específico, ser multiplataforma, ou fornecer apenas aplicações de código aberto e gratuitas, ou muitas versões de uma mesma aplicação para que o usuário faça a escolha. Podem ainda apresentar diferentes modelos de negócios, como a centralização dos meios de pagamento, como intermediário entre desenvolvedor e usuário, cobrando um percentual do preço por isso (mediante registro e autenticação de usuários e desenvolvedores, proteções à propriedade intelectual e mecanismos de pagamento), ou lojas comunitárias, não lucrativas (Zhu *et al.*, 2024, p. 24-28).

Em termos econômicos, como convenção do mercado, as lojas de aplicativos cobram entre 15 e 30% do valor recebido pelo desenvolvedor, que dia após dia, sinaliza pela tendência de aumento da venda direta aos usuários, eliminando tais taxas e recuperando o controle do relacionamento com o cliente. Essas mudanças também são estimuladas por desdobramentos de disputas jurídicas em países como Estados Unidos da América, União Europeia e Brasil, com a determinação de que uma loja de aplicativo não pode impedir compras através de *links* externos fornecidos pelos desenvolvedores. A mudança é liderada pelo segmento de dispositivo móvel, em que 44% dos desenvolvedores já possuem sua própria loja (Hong *et al.*, 2025, p. 23-25).

Já juridicamente, se os contratos com lojas de aplicativos são mais complexos do que os estabelecidos no passado, por serem trilaterais, envolvendo consumidor e loja intermediária e, ao mesmo tempo, desenvolvedor e loja intermediária, cada uma das relações com diferentes direitos e obrigações (Google, 2023; Google, 2025; Miragem, 2024, p. 808-810; Steam, 2026a; Steam, 2026b), tanto as especificidades econômicas quanto jurídicas das lojas de aplicativos ou, ainda, quaisquer segmentos, como o de dispositivos móveis, não são capazes de alterar substancialmente a natureza jurídica central da relação de consumo, que permanece de acesso digital condicional e precário por licenciamento revogável, em substituição da lógica da proprietária tradicional e de dependência tecnológica da infraestrutura controlada por fornecedores e operadores da plataforma.

- LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
- MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

Em todos os casos disponibilizam-se jogos digitais por meio de licenças de uso condicionadas a contas digitais, termos de serviço padronizados e, geralmente, ecossistemas fechados de distribuição, atualização e autenticação (Consalter; Anjos, 2018, p. 322; p. 328-330; Acosta, 2025, p. 5-6). Assim, persiste a importância e necessidade do debate sobre os limites dos poderes dos fornecedores por ocasião do encerramento da comercialização e suporte de um jogo, com a pretendida revogação da licença de uso e a prática de outros atos que inutilizem ou impeçam acesso ao bem da informação. Os casos exemplificativos demonstraram isso: independentemente do meio de consumo, sugerem a estruturação deliberada de novas tendências sobre o cumprimento (*enforcement*) de expectativas e comportamentos distintos que afetam as relações em toda a indústria dos jogos eletrônicos, sejam eles de *video games*, computadores ou dispositivos móveis.

Embora o fenômeno também se manifeste em jogos distribuídos em *mobile*, o presente estudo se concentra principalmente nos modelos de distribuição digital empregados em plataformas de computador e consoles conectados a serviços *on-line* permanentes. A leitura do Contrato Base de Licença do Usuário Final da Ubisoft, principalmente de sua cláusula de encerramento, confirma as alegações noticiadas, ao exigir simples notificação, rescisão de conta ou decisão de descontinuação da oferta ou suporte do produto, “após a rescisão por qualquer motivo, você deve desinstalar imediatamente o produto e destruir todas as cópias do mesmo em sua posse” (Ubisoft, 2023).

No Brasil, em concordância com o Código de Defesa do Consumidor, esses contratos são percebidos como massificados, de adesão (Brasil, 1990, art. 54)⁶, sem possibilidade de discussão e alteração das cláusulas padronizadas. Embora em inúmeros casos se empregue a expressão “rescisão contratual”, como nos contratos da Ubisoft, na verdade o que se pretende regular é a rescisão, entendida como modalidade de extinção do contrato por razão superveniente, fundamentada na mera declaração de vontade posterior de uma (rescisão unilateral, por denúncia) ou ambas as partes (distrato), em oposição

6 Art. 54. Contrato de adesão é aquele cujas cláusulas tenham sido aprovadas pela autoridade competente ou *estabelecidas unilateralmente pelo fornecedor de produtos ou serviços, sem que o consumidor possa discutir ou modificar substancialmente seu conteúdo*.

§ 1º *A inserção de cláusula no formulário não desfigura a natureza de adesão* do contrato. [...].

§ 3º *Os contratos de adesão escritos serão redigidos em termos claros e com caracteres ostensivos e legíveis, cujo tamanho da fonte não será inferior ao corpo doze, de modo a facilitar sua compreensão pelo consumidor. (Redação dada pela nº 11.785, de 2008, grifos nossos).*

§ 4º *As cláusulas que implicarem limitação de direito do consumidor deverão ser redigidas com destaque, permitindo sua imediata e fácil compreensão (Grifos nossos).*

aos demais institutos do direito civil, entre eles a resolução (extinção em decorrência de descumprimento) e a rescisão (desfazimento de casos peculiares) (Diniz, 2019, p. 182; Gagliano; Pamplona Filho, 2019, p. 231).

A resilição unilateral é disciplinada pelo Código Civil, o qual estipula que nas circunstâncias em que é permitida expressa ou implicitamente por lei, deve-se efetuar a denúncia notificada à outra parte, e em casos de investimentos relevantes para a execução, a referida denúncia somente terá efeito depois de transcorrido prazo compatível com natureza e importância investida (Brasil, 2002, art. 473). A doutrina se manifesta no sentido de que a força obrigatória dos contratos ainda é a regra, a resilição unilateral é uma exceção que ocorre sempre a partir da informação prévia da outra parte. Quando investimentos significativos são feitos, deverá haver ressarcimento por compensação justa das despesas, pela observância dos critérios da função social do contrato, dignidade da pessoa humana e boa-fé objetiva (Gagliano; Pamplona Filho, 2019, p. 233-235).

Nas relações de consumo, a resilição unilateral do contrato é cláusula nula de pleno direito quando prevista como faculdade exclusiva para o fornecedor (Brasil, 1990, art. 51, inciso XI)⁷. A doutrina se posiciona pela aplicação do comando em contratos cativos, de prestação continuada, duradoura no tempo, como assinaturas de telefonia e televisão, contratos bancários, seguros, planos de saúde. Sem embargo, parte expressiva entende que a simples previsão da permissão de resilição ao consumidor é insuficiente para permitir o cancelamento pelo empresário, sendo necessário “verificar, em concreto, se há abuso de direito ou ofensa ao princípio da boa-fé objetiva” (Benjamin; Marques; Bessa, 2021, p. 605).

O fornecedor abusa de sua posição ao extinguir unilateralmente contratos de consumo de longa duração, com interesse, por exemplo, no oferecimento de serviços novos, de preço reajustado, ou impedir o consumidor de usufruir de seus benefícios contratuais quando deles mais necessita. Nos casos de consumo, a preocupação abrange, além da boa-fé objetiva, “a fragilidade de uma das partes e sua dependência (material, física e – até – emocional) em relação a contratos de longa duração” (Benjamin; Marques; Bessa, 2021, p. 606-608).

7 Art. 51. *São nulas de pleno direito*, entre outras, *as cláusulas contratuais* relativas ao fornecimento de produtos e serviços que:

[...].

XI - autorizem o fornecedor a cancelar o contrato unilateralmente, *sem que igual direito seja conferido ao consumidor*;

[...] (*Grifos nossos*).

• LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
• MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

Constituem exemplos de abuso da posição do fornecedor de jogos digitais o banimento considerado injusto pelos usuários, exigindo a necessidade de transparência e justificativa das providências tomadas pelas empresas desenvolvedoras ou operadoras dos jogos, com análise criteriosa e personalizada (Bighetti, 2023, p. 7-11; Acosta, 2025, p. 15-16). Situações de bloqueio ou exclusão do consumidor em ambientes digitais, como as plataformas, devem observar os limites da proibição de práticas abusivas, como as de recusa de atendimento às demandas consumeristas e de venda de bens ou prestação de serviços (Brasil, 1990, art. 39, incisos II e IX; Miragem, 2024, p. 815). É o que tem sido expresso na jurisprudência de diversos tribunais do país:

Ementa: APELAÇÃO CÍVEL. RELAÇÃO DE CONSUMO. JOGO ELETRÔNICO. BANIMENTO DE CONTA. FALHA NA PRESTAÇÃO DO SERVIÇO. AUSÊNCIA DE JUSTIFICATIVA TÉCNICA PARA O BANIMENTO. DANOS MATERIAIS E MORAIS CONFIGURADOS. SENTENÇA DE IMPROCEDÊNCIA.

1) Consumidor que teve sua conta em jogo eletrônico banida sob a alegação genérica de uso de software não autorizado. Prolatada sentença de improcedência, insurge-se o Autor.

2) Ré que não apresentou prova técnica detalhada e acessível a respeito da suposta infração, limitando-se a juntar tela sistêmica de seu exclusivo acesso.

3) Relação de consumo caracterizada. Incidência do CDC. Hipossuficiência técnica do consumidor e dever de informação não observados.

4) Inversão do ônus da prova. Impossibilidade de exigir do consumidor a prova negativa do não uso de programa proibido.

5) Comprovação do prejuízo material e do abalo psicológico sofridos pelo consumidor, que extrapolam o mero dissabor.

6) Procedência do pedido de reativação da conta, além de indenização por danos morais. Sentença reformada. PROVIMENTO DO RECURSO.

(TJ/RJ - Apelação n. 0838643-49.2024.8.19.0001, Rel.: Des(a). Denise Nicoll Simões - J. 22/072025, P. 25/07/2025, 4ª Câmara de Direito Privado)

Ementa: CONSUMIDOR. PLATAFORMA VIRTUAL. RIOT GAMES. JOGOS ONLINE. BANIMENTO.

Sentença que julga improcedentes os pedidos do autor. RECURSO INOMINADO DO AUTOR. Cabia à requerida comprovar a regularidade de sua atuação, o que não se viu aqui atendido. Não se



poderia afirmar genericamente que deveriam prevalecer os termos do contrato ou mesmo que teria havido exercício de regular direito por parte da requerida quando não houve qualquer comprovação efetiva de que tivesse havido violação aos Termos de Uso da plataforma. As menções genéricas à prática de trapaça por uso de software que ofereceria vantagens indevidas ao autor, não bastava quando não corroborada com elementos probatórios concretos. Banimento arbitrário. Direito à reativação da conta. Questões subsidiárias que devem ser tratadas em cumprimento de sentença. Danos morais, contudo, não caracterizados. Mero aborrecimento fruto do impasse contratual. RECURSO INOMINADO DO AUTOR PARCIALMENTE PROVIDO.

(TJ/SP – Recurso Inominado Cível n. 1016970-25.2024.8.26.0032 Araçatuba, Rel.: Alexandre Bucci – J. 25/05/2025, P. 25/05/2025, Colégio Recursal, 4ª Turma Recursal Cível, grifos nossos).

Quanto aos bens informacionais, há entendimento de que os mais diversos softwares são classificados como produtos imateriais (Brasil, 1990, art. 3º, § 1º)⁸, com a faculdade de limitar o uso por licença de tempo determinado. As condições típicas dos meios de fornecimento de produto digital não configuram, em abstrato, abuso do fornecedor, apesar disso (Miragem, 2024, p. 822, grifos nossos):

[...]. Contudo, há nessas circunstâncias o reforço do dever de informação e esclarecimento pré-contratual pelo fornecedor, na oferta ou publicidade, de modo a indicar, precisamente, o modo e as restrições de utilização e fruição desses produtos digitais. Ou ainda, dependendo da quantidade de informações necessárias, inclusive, para que o consumidor possa perceber toda a utilidade do bem adquirido, o detalhamento das informações quanto ao modo de utilização no contrato ou termo de uso cujo acesso prévio à contratação deve assegurar. Será o eventual descumprimento deste dever de informar prévio à celebração do contrato, o fundamento para a caracterização, seja do vício de informação que origina a responsabilidade do fornecedor com fundamento no art. 18 do CDC⁹, ou mesmo a própria abusividade da cláusula contratual que defina a restrição de uso e fruição do produto digital, em razão da violação da qualidade do consentimento do consumidor. É conclusão a que se chega frente à

8 Art. 3º Fornecedor é toda pessoa física ou jurídica, pública ou privada, nacional ou estrangeira, bem como os entes despersonalizados, que desenvolvem atividade de produção, montagem, criação, construção, transformação, importação, exportação, distribuição ou comercialização de produtos ou prestação de serviços.

§ 1º Produto é qualquer bem, móvel ou imóvel, material ou imaterial.

[...] (Grifos nossos).

9 Art. 18. Os fornecedores de produtos de consumo duráveis ou não duráveis respondem solidariamente pelos vícios de qualidade ou quantidade que os tornem impróprios ou inadequados ao consumo a que se destinam ou lhes diminuam o valor, assim como por aqueles decorrentes da disparidade, com a indicações constantes do recipiente, da embalagem, rotulagem ou mensagem publicitária, respeitadas as variações decorrentes de sua natureza, podendo o consumidor exigir a substituição das partes viciadas.

[...] (Grifos nossos).

- LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
- MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

violação do dever de informar sobre as características do produto (art. 31 do CDC)¹⁰ assim como o de dar conhecimento prévio do instrumento contratual (art. 46 do CDC)¹¹.

Diante do exposto, ainda que em abstrato seja factível a comercialização de licenças de acesso ou uso por tempo determinado, como já acontece com assinaturas do Microsoft Office 365, a legalidade desse arranjo está no cumprimento do dever de informar todas as restrições de uso e fruição de produtos digitais, toda a utilidade e as características que podem influenciar a decisão do consumidor de comprar o produto, sob pena de configurar responsabilização do fornecedor por vício de produto ou serviço ou abusividade das restrições de uso e fruição contidas no contrato de produto digital.

Até o presente momento, a situação do licenciamento de acesso ou uso de jogos digitais parece bastante distinta no que se refere aos critérios de observância do dever de informação elencados pela doutrina, que se torna mais importante a partir das mudanças vistas na natureza dos jogos eletrônicos, de produto para conteúdo aliado a um serviço e, frequentemente integrado a ecossistemas digitais de plataforma, com autenticação contínua, compras internas, armazenamento em nuvem e atualizações permanentes, combinando diversos mecanismos para expandir seu ciclo de vida, assim como promover um aumento das receitas. Nesse contexto, deve ser comunicada a expectativa de duração da licença de acesso ou de uso, cuja duração deve ser ao menos determinável, ainda que não seja determinada, bem como as restrições de uso e fruição que constituem, de certo modo, as faculdades ou direitos potestativos reservados ao fornecedor.

O cenário é ainda mais sensível em jogos digitais voltados a crianças e adolescentes, especialmente no mercado *mobile*, em razão da expansão de mecanismos de monetização contínua, como microtransações, *loot boxes* e compras internas em aplicativos, levantando preocupações de ordem psicológica e jurídica, com parte desses mecanismos assemelhando-se aos jogos de azar, como em máquinas caça-níqueis (Gomes *et al.*, 2026, p. 3). Crianças e adolescentes são públicos hipervulneráveis no universo de consumidores, pelo processo de desenvolvimento cognitivo e emocional (Gomes *et al.*, 2026, p. 10-12; p. 18-19).

10 Art. 31. A oferta e apresentação de produtos ou serviços devem assegurar informações corretas, claras, precisas, ostensivas e em língua portuguesa sobre suas características, qualidades, quantidade, composição, preço, garantia, prazos de validade e origem, entre outros dados, bem como sobre os riscos que apresentam à saúde e segurança dos consumidores. [...] (Grifos nossos).

11 Art. 46. Os contratos que regulam as relações de consumo não obrigarão os consumidores, se não lhes for dada a oportunidade de tomar conhecimento prévio de seu conteúdo, ou se os respectivos instrumentos forem redigidos de modo a dificultar a compreensão de seu sentido e alcance (Grifos nossos).

A recente ampliação do debate brasileiro sobre proteção infantojuvenil em ambientes digitais, intensificada pelo chamado ECA Digital (Lei nº 15.211/2025) e seus respectivos regulamentos (Decretos nº 12.622/2025 e nº 12.880/2026), reforça a necessidade de observância qualificada do dever de informação, da transparência contratual e da vedação de práticas abusivas em ecossistemas digitais caracterizados por elevada vulnerabilidade técnica, econômica e comportamental dos usuários. Tanto é assim que o ECA Digital proibiu o emprego de *loot boxes* em jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes ou com provável acesso por eles¹², além de necessidade de moderação de conteúdos, no que se refere a contatos prejudiciais e atuação parental sobre mecanismos de comunicação¹³ (Brasil, 2025).

As plataformas de distribuição de jogos digitais estão atentas à repercussão nos seus mercados consumidores sobre seus planos para construção e cumprimento (*enforcement*) de expectativas e comportamentos diversos, o que é evidenciado por novos avisos mostrados aos jogadores, cujo modelo é apresentado na Figura 1 (Steam, 2025):

FIGURA 1 – AVISO VISUALIZADO POR CONSUMIDORES NO DECORRER DO PROCESSO DE COMPRA DE LICENÇA DE JOGO ELETRÔNICO NA PLATAFORMA STEAM



FONTE: STEAM, 2025.

12 Art. 20. São vedadas as caixas de recompensa (*loot boxes*) oferecidas *em jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles*, nos termos da respectiva classificação indicativa (Grifos nossos).

13 Art. 21. Os jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles *que incluam funcionalidades de interação entre usuários por meio de mensagens de texto, áudio ou vídeo ou troca de conteúdos*, de forma síncrona ou assíncrona, deverão observar integralmente as salvaguardas previstas no art. 16 da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, *especialmente no que se refere à moderação de conteúdos, à proteção contra contatos prejudiciais e à atuação parental sobre os mecanismos de comunicação*.

Parágrafo único. Os jogos de que trata o caput deste artigo *deverão, por padrão, limitar as funcionalidades de interação a usuários, de modo a assegurar o consentimento dos pais ou responsáveis legais* (Grifos nossos).

- LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
- MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

Em que pese ser um avanço no esclarecimento dos consumidores brasileiros acerca do que realmente estão adquirindo, esse avanço parece insuficiente para caracterizar plena observância do dever de informação sobre produtos digitais. A crescente monetização contínua dos jogos eletrônicos, com compras internas, passes de temporada e aquisição de conteúdos adicionais amplia a expectativa legítima do consumidor quanto à estabilidade mínima do acesso ao produto digital. Enquanto isso, permanece o questionamento sobre quais os limites e a possível abusividade do fornecedor ao pretender a resilição unilateral de contratos de licença de acesso ou uso em um ciclo de vida cada vez mais longo e custos cada vez mais altos, com sucessivas cobranças e compras durante o ciclo.

5. Perspectivas jurídicas sobre a descontinuação de jogos digitais

O objeto da investigação, qual seja, os limites dos direitos potestativos dos fornecedores diante da intenção de encerrar a comercialização e suporte de jogos eletrônicos, ainda recebe pouca atenção da literatura especializada. No entanto, existe um estudo recente que analisa o problema a partir da lógica da obsolescência programada dos jogos digitais, compreendida como aquela na qual “as desenvolvedoras limitam propositalmente a longevidade, o suporte técnico ou a implantação de atualizações em um jogo” e reconhece a inexistência de tratamento da questão na doutrina nacional (Coutinho; Gomes, 2025, p. 6).

A literatura recente expõe então que existem três concepções distintas para enfrentar o encerramento prematuro de jogos digitais, entendido ainda sob o escopo de obsolescência programada: a linha da caracterização de vício de qualidade do produto, nos moldes do artigo 18 do CDC; violação ao dever de transparência e vício oculto, nos termos do artigo 26, § 3º do CDC¹⁴; e cláusula abusiva nula, unilateral

- 14 Art. 26. *O direito de reclamar pelos vícios aparentes ou de fácil constatação caduca em:*
 I - trinta dias, tratando-se de fornecimento de serviço e de produtos não duráveis;
 II - noventa dias, tratando-se de fornecimento de serviço e de produtos duráveis.
 § 1º Inicia-se a contagem do prazo decadencial a partir da entrega efetiva do produto ou do término da execução dos serviços.
 § 2º Obstat a decadência:
 I - a reclamação comprovadamente formulada pelo consumidor perante o fornecedor de produtos e serviços até a resposta negativa correspondente, que deve ser transmitida de forma inequívoca;
 II - (Vetado).
 III - a instauração de inquérito civil, até seu encerramento.



em contratos de longa duração submetidos a termos de uso padronizados (Coutinho; Gomes, 2025, p. 8-9).

É importante destacar que existem várias movimentações legislativas para dar tratamento mais adequado à obsolescência programada, vedando-a, incluindo os Projetos de Lei nº 7.875/2017, nº 3.019/2019 e nº 1.791/2021, proposições apensadas, que receberam parecer da Comissão de Defesa do Consumidor, propondo um substitutivo que altera o artigo 39 do CDC, que dispõe das práticas abusivas, acrescentando o inciso XV: “promover a redução proposital e não justificada da durabilidade de produtos colocados no mercado de consumo, com o objetivo de torná-los impróprios para uso” (Câmara dos Deputados, 2026, p. 1 e p. 9).

Não obstante abordar a matéria em termos de obsolescência programada constitua avanço considerável a partir das lacunas identificadas, o tratamento doutrinário parece ainda refletir o conceito tradicional de produto, com definições nos seguintes termos:

Nesse âmbito, inclusive, situa-se a preocupação atual com políticas que assegurem uma durabilidade razoável de produtos, visando coibir a prática da denominada obsolescência programada, pela qual *“fornecedores de produtos duráveis têm sua durabilidade e utilidade reduzidas, mediante a própria concepção ou posterior dificuldade de acesso a peças de reposição e serviços de manutenção, com o objetivo de acelerar sua substituição pelo consumidor por meio de novas aquisições.”* Essa prática, que também dá causa à frustração indevida da expectativa legítima do consumidor sobre a utilidade do produto, representa riscos ambientais em face do aumento do descarte de resíduos (Miragem, 2024, p. 82, grifos nossos).

Uma importante decorrência que deve ser analisada a respeito do tempo de vida útil diz respeito à chamada obsolescência programada, hipótese em que *“o produto é preparado previamente, com a intenção de durar por tempo limitado, bem menos do que o esperado pelo consumidor. A prática é evidenciada sucessivamente nos casos de produtos eletrônicos, caso de smartphones, tablets, impressoras e computadores.”* Sendo demonstrada ou evidente tal situação no caso concreto, penso haver vício do produto, aplicando-se as consequências analisadas neste tópico (Tartuce; Neves, 2026, p. 160, grifos nossos).

§ 3º *Tratando-se de vício oculto, o prazo decadencial inicia-se no momento em que ficar evidenciado o defeito* (Grifos nossos).

• LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
• MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

De acordo com todo o argumento desenvolvido na seção 1, cada vez mais os jogos eletrônicos afastam-se dos produtos tradicionais, materiais e estáticos e passam a compor um objeto complexo composto de produto, prestação de serviços frequentemente integrados a ecossistemas digitais de plataforma. A doutrina consumerista já reconhece tais transformações de consumo tradicional por compra e venda para licenciamento com relação continuada indissociável de serviços que preservam a utilidade do bem (Miragem, 2024, p. 834-836).

Embora a abordagem da obsolescência programada tenha seus méritos de proteger a expectativa de durabilidade, a confiança legítima, e reconhece investimentos contínuos do consumidor, ela enfrenta aspectos funcionais, atrelados à perda de funcionalidade, utilidade e possível vício, partindo de lógica tradicional da propriedade e produto. E não deve ser descartada, mas deve-se ponderar que não é suficientemente completa para lidar com o assunto.

Fora dessa perspectiva, ainda tramita a conhecida reforma do Código Civil, que no âmbito de suas comissões acolheu proposições de Cláudia Lima Marques para tratar a prestação de serviços e de acesso a conteúdos digitais, estipulando que “a prestação digital de serviço ou de acesso a seus conteúdos digitais é composta por um conjunto de prestações de fazer, economicamente relevantes”, com permissões ao usuário para criação, tratamento, armazenamento, compartilhamento, alterações ou interações de dados digitais e no ambiente virtual. Caso o teor dos dispositivos permaneça o mesmo ao final da reforma, argumenta-se que:

Em termos gerais, as novas regras propostas tratam: a) da atuação dos prestadores de serviços e de conteúdo digital, conforme a boa-fé objetiva e a transparência (art. 609-B); b) do seu dever de notificação dos usuários, em sistema de suporte claro e duradouro, sobre quaisquer propostas de alteração das suas cláusulas contratuais gerais, sendo nulas as cláusulas que imponham unilateralmente alterações aos contratos ou extensão de efeitos retroativos a cláusulas contratuais, exceto se mais benéficas para os usuários, mesmo que empresários (art. 609-C); c) da determinação de que contrato de prestação de serviço pode ser celebrado por tempo determinado e renovável, mantendo-se ao menos pelo tempo necessário para a compensação dos investimentos realizados pelas partes (art. 609-D); d) do dever de os prestadores de serviços digitais tomarem medidas para salvaguardar a segurança esperada e necessária para o meio digital e a natureza do contrato, em especial contra fraudes, contra programas informáticos maliciosos, contra violações de dados ou contra a criação de outros riscos em matéria de cibersegurança, sob pena de sua responsabilização civil (art. 609-E);



e) da necessidade de que a utilização de inteligência artificial na prestação do serviço digital seja claramente identificada, seguindo-se os padrões éticos segundo os princípios da boa-fé e da função social do contrato (art. 609-F); e f) *da possibilidade de aplicação de outras leis para o contrato em questão, como o Código de Defesa do Consumidor, bem como de princípios constantes de convenções de que o País seja signatário, envolvendo, direta ou indiretamente, os serviços prestados no ambiente digital (art. 609-G)* (Tartuce; Neves, 2026, p. 293, grifos nossos).

Caso tais entendimentos prosperem, surgem pontos complementares que ultrapassam as delimitações de vícios e obsolescência e que, em verdade, dão ênfase em características estruturais do consumo digital. Isso responde às inadequações de ordem funcional, tendo em conta que o consumidor contemporâneo não adquire bem digital em sentido tradicional, mas ingressa em ecossistemas contínuos de acesso condicionado e dependência tecnológica. Essa ótica parece mais adequada ao discutido na seção 3, contemplando o funcionamento das lojas de aplicativos, com contas digitais, autenticação permanente, monetização contínua, compras internas, passes de temporada, salvamentos em nuvem, dependência infraestrutural, justamente em virtude do que é adquirido: menos um bem digital em sentido tradicional, mais o ingresso em ambientes digitais de acesso condicionado e dependência tecnológica.

Assim, essa relativa precariedade do acesso digital por licença de uso, bem como as prerrogativas do fornecedor em relação as suas faculdades, decorre menos de falhas pontuais de ordem funcional e mais da própria arquitetura econômica, contratual e estrutural dos bens da informação, mais especificamente, dos jogos eletrônicos, como visto na seção 2, de forma que provocam um tensionamento agressivo das categorias clássicas como propriedade, compra e venda, extinção contratual e durabilidade. Mesmo as licenças digitais devem observar os princípios da boa-fé, dever de informação, função social, expectativa legítima, vedação ao abuso e proteção da confiança que continuam impondo limites jurídicos aos atos e poderes do fornecedor.

Quanto maior o interesse dos desenvolvedores em um ciclo de vida cada vez mais prolongado, intensificação da monetização, aumento do investimento do consumidor e maior integração à infraestrutura *on-line*, maiores serão as restrições que devem suportar nos seus poderes ou faculdades no que tange à possibilidade de encerramento abrupto, revogação de acesso e inutilização completa do ativo digital. Isso se dá pela conclusão inevitável que, apesar do ordenamento jurídico admitir modelos de licenciamento digital e serviços contínuos, não significa reconhecer poderes absolutos aos

- LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
- MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

fornecedores para extinguir unilateralmente ecossistemas digitais complexos, sem observância qualificada dos deveres de informação, transparência, boa-fé objetiva e proteção da confiança legítima do consumidor.

6. Considerações finais

O artigo abordou controvérsias contemporâneas que atingem os consumidores brasileiros de jogos digitais, especialmente quando explorados economicamente sob o regime da propriedade intelectual de desenvolvedoras e distribuidoras. Há constatação expressa pela literatura de que o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024) representa progresso relevante no desenho de um regime de estímulo ao setor, porém não está isento de críticas pelas várias lacunas, inclusive quanto aos conflitos latentes entre fornecedores e consumidores.

Na seção 1, inicialmente, elucidou-se que a noção de jogos merece ser aprofundada, buscando a superação de visões meramente estéticas ou formais, acrescentando-se as perspectivas contextual e histórica. Discutiram-se os jogos digitais como espécie de jogo e observaram-se, concomitantemente, vários movimentos de sua expansão — os jogos casuais, as novas plataformas como dispositivos móveis e redes sociais; as formas de consumo como *download*; e a maior organização dos desenvolvedores independentes de jogos. Tais desdobramentos possibilitaram a consolidação de uma indústria de quase US\$ 100 bilhões de receita no mundo. Por fim, apontou-se pela tendência de alteração da natureza dos jogos digitais, de produtos para conteúdos aliados a serviços, com mecanismos e técnicas para expansão do ciclo de vida do jogo e promoção de aumento das receitas.

Na seção 2, partiu-se dos pressupostos econômicos dos bens da informação, nos quais os jogos eletrônicos estão contemplados, cuja principal característica é o custo marginal tendendo a zero e abordou-se a propriedade intelectual, que é um conjunto de direitos aptos a proteger esses bens da informação. Viu-se o extenso arcabouço legal aplicável aos jogos digitais tomados como propriedade intelectual, a exemplo da Lei de Propriedade Industrial, Lei de Direitos Autorais e Lei do *Software*, e concluiu-se pela ausência de consenso sobre a proteção nesse escopo, devido às omissões, lacunas e conflitos legais, situação não resolvida pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos. Os referidos diplomas também se mostraram inadequados para os conflitos entre fornecedores e consumidores.



Na seção 3, de início, foram relatados diversos episódios contendo práticas mais agressivas que visam ao encerramento do contrato de fornecimento de licenças de acesso ou uso dos jogos digitais, após os quais discutiu-se a regulação brasileira quanto à resilição unilateral, com ênfase na perspectiva consumerista. Argumentou-se que as condições típicas de fornecimento de produtos digitais não configuram abuso do fornecedor, desde que presente um dever de informação bastante amplo, englobando todas as características que possam afetar a decisão do consumidor pela compra de uma licença. Todavia, defendeu-se que a situação usual das licenças de jogos eletrônicos não parece satisfazer tais apontamentos, mesmo com novos avisos sendo introduzidos pelas plataformas de distribuição. Concluiu-se que permanece o dilema dos limites e possível abusividade do fornecedor ao requerer a resilição unilateral desses contratos.

Na seção 4, enfrentou-se a literatura recente sobre obsolescência programada dos jogos digitais, sistematizando-se as correntes existentes e demonstrando-se as insuficiências da lógica tradicional do produto, centrada predominantemente em aspectos funcionais ligados à perda de utilidade ou ao vício do bem digital. Como complemento, propôs-se uma releitura estrutural do problema, concluindo-se que a questão contemporânea reside na arquitetura dos ecossistemas digitais de plataforma, marcados pela precariedade do acesso, dependência tecnológica e licenciamento condicionado.

Verificou-se, portanto, que a transformação dos jogos digitais em ecossistemas contínuos de acesso condicionado tensiona categorias jurídicas clássicas relacionadas à propriedade, produto, durabilidade e extinção contratual. Embora o ordenamento jurídico admita modelos de licenciamento digital e prestação contínua de serviços, tal fato não implica reconhecimento de poderes absolutos aos fornecedores para extinguir unilateralmente jogos digitais, inutilizar conteúdos adquiridos ou revogar licenças sem observância qualificada da boa-fé objetiva, do dever de informação e da proteção da confiança legítima do consumidor.

São necessárias investigações futuras a respeito da configuração de possível abuso do fornecedor em contrato de licença de acesso ou uso ao empregar, por um lado, mecanismos de prolongamento do ciclo de vida de jogos e promoção de aumento das receitas, ao mesmo tempo que exerce direitos potestativos aparentemente legítimos para promover a resilição unilateral do contrato de licença, mas que se materializa por comportamentos e práticas que se revelam desproporcionais, reduzindo a previsibilidade e a própria esfera de uso e fruição dos direitos do consumidor.

• LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
• MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

REFERÊNCIAS

ABRAGAMES. *Indústria brasileira de games - 2023*. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_relatório_final_v4.3.2_-_ptbr.pdf. Acesso em: 5 ago. 2025.

ACOSTA, L. M. A tutela jurídica das contas-perfis: dano moral e responsabilidade civil nos jogos eletrônicos em rede. *Revista IBERC*, v. 8, n. 3, p. 1-20, set./dez. 2025. Disponível em: <https://revista.iber.org.br/iber/article/view/344/297>. Acesso em: 8 maio 2026.

BAKOS, Y.; BRYNJOLFSSON, E. Bundling and competition on the internet. *Marketing Science*, v. 19, n. 1, p. 63-83, fev. 2000.

BENJAMIN, A. H. V.; MARQUES, C. L.; BESSA, L. R. *Manual de direito do consumidor*. 9. ed. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2021. E-book (PDF).

BIGHETTI, B. *Proteção dos direitos dos usuários nos jogos online*. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito), Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2023. Disponível em: <https://adelfa-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/0a22e0c6-e3ab-49e1-9dc1-221d-18d4ade3/content>. Acesso em: 8 maio 2026.

BRASIL. Lei n. 8.078, de 11 de setembro de 1990. *Código de Defesa do Consumidor*. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 22 ago. 2025.

BRASIL. Lei n. 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19279.htm. Acesso em: 15 ago. 2025.

BRASIL. Lei n. 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Brasília, DF, 19 fev. 1998a. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm. Acesso em: 15 ago. 2025.

BRASIL. Decreto n. 2.556, de 20 de abril de 1998. Regulamenta o registro previsto no art. 3º da Lei n. 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Brasília, DF, 20 abr. 1998b. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/D2556.htm. Acesso em: 15 ago. 2025.

BRASIL. Lei n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF, 19 fev. 1998c. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm. Acesso em: 15 ago. 2025.

BRASIL. Lei n. 10.406, de 10 de janeiro de 2002. *Código Civil*. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm. Acesso em: 22 ago. 2025.

BRASIL. Lei n. 14.852, de 3 de maio de 2024. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; e altera as Leis n. 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm. Acesso em: 13 ago. 2025.

BRASIL. Lei n. 15.211, de 17 de setembro de 2025. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente). Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/l15211.htm. Acesso em: 8 maio 2026.



CÂMARA DOS DEPUTADOS. Comissão de Defesa do Consumidor. *Parecer do Relator PRL n. 1 CDC*. Brasília, DF, 10 fev. 2026. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=3094345&filename=Tramitacao-113-PL-7875-2017. Acesso em: 8 maio 2026.

CARVALHO, S. Os bens de informação e o problema da primeira cópia. *Revista de Administração de Empresas (RAE)*, São Paulo, v. 44, n. especial, p. 97-107, dez. 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rae/a/HPPrD3wfML6DFvq5DLMmNcFM/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 9 ago. 2025.

CONSALTER, Z. M.; ANJOS, A. dos. Apontamentos jurídicos acerca das contas de jogos eletrônicos online. *Redes*, Canoas, v. 6, n. 1, p. 319-337, maio 2018. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/redes/article/view/4504>. Acesso em: 8 maio 2026.

CONSALVO, M.; PAUL, C. A. *Realgames: what's legitimate and what's not in contemporary videogames*. USA; United Kingdom: The MIT Press, 2019. *E-book* (PDF).

COOTER, R.; ULEN, T. *Law and economics*. 6. ed. USA: Pearson, 2016. *E-book* (PDF).

COUTINHO, L. M.; GOMES, F. L. A obsolescência programada nos jogos eletrônicos: existem proteções normativas que assegurem o jogador-consumidor brasileiro contra essa prática? *Revista Direito e Liberdade*, Natal, v. 27, n. 3, p. 1-13, set./dez. 2025. Disponível em: https://www2.esmarn.tjrn.jus.br/revistas/index.php/revista_direito_e_liberdade/article/view/3004/1066. Acesso em: 8 maio 2026.

CURY, M. E. *Caso The Crew: o jogo que você comprou na internet é realmente seu? Advogados explicam direitos do consumidor*. IGN Brasil, 28 abr. 2024. Disponível em: <https://br.ign.com/games/123133/news/caso-the-crew-o-jogo-que-voce-comprou-na-internet-e-realmente-seu-advogados-explicam-direitos-do-con>. Acesso em: 22 ago. 2025.

DINIZ, M. H. *Curso de direito civil brasileiro, volume 3: teoria das obrigações contratuais e extracontratuais*. 35. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

FERRARI, S. Game, definition of. In: WOLF, Mark J. P. (org). *Encyclopedia of videogames: the culture, technology, and art of gaming*. (Volume 1). USA; United Kingdom: Greenwood, 2012. p. 222-224. *E-book* (PDF).

FERREIRA, F. C. M.; MIRANDA, L. F. M.; MORAS, M. Impacto dos e-books na cadeia editorial brasileira: uma análise exploratória. *Revista de Administração de Empresas (RAE)*, São Paulo, v. 58, n. 5, p. 494-505, set./out. 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rae/a/GMc4f9KQ7VYwDbHqJ7s-p88v/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 9 ago. 2025.

GAGLIANO, P. S.; PAMPLONA FILHO, R. *Novo curso de direito civil, volume 4: contratos*. 2. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019. *E-book* (PDF).

GIL, A. C. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 7. ed., 3. reimpr. São Paulo: Atlas, 2021. *E-book* (PDF).

GOMES, M. B.; PIZA, J. G. C. de T.; SANTANA, F. S.; SILVA, R. de M. e S. Loot boxes nos jogos eletrônicos: análise jurídica à luz do direito do consumidor e da proteção do público infantojuvenil. *Revista FT*, v. 30, n. 157, 2026. Disponível em: <https://www.revistaft.com/ft/article/view/328/345>. Acesso em: 8 maio 2026.

GOOGLE. *Termos de serviço do Google Play*. 15 mar. 2023. Disponível em: https://play.google.com/intl/ALL_br/about/play-terms/. Acesso em: 8 maio 2026.



• LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
• MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

GOOGLE. *Contrato de distribuição do desenvolvedor do Google Play*. 15 set. 2025. Disponível em: https://play.google/intl/ALL_br/developer-distribution-agreement.html. Acesso em: 8 maio 2026.

HONG, D.; CHRISTOFFERSON, A.; VIDEBAEK, A.; ROWLAND, T. *Gaming Report 2025: breaking boundaries to win*. Bain & Company. Disponível em: https://www.bain.com/globalassets/noindex/2025/bain_report_gaming_report_2025.pdf. Acesso em: 8 maio 2026.

JUUL, J. *A casual revolution: reinventing videogames and their players*. USA; United Kingdom: The MIT Press, 2010. E-book (PDF).

JUUL, J. *Half-real: videogames between real rules and fictional worlds*. USA; United Kingdom: The MIT Press, 2011. E-book (PDF).

KANAN, G. R. *Direitos autorais e jogos digitais: uma análise da propriedade intelectual sob a ótica do ordenamento jurídico brasileiro*. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) - Faculdade de Direito, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2025. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/293758/001266090.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 ago. 2025.

LANDES, W. M.; POSNER, R. A. *The economic structure of intellectual property law*. USA: Harvard University Press, 2003. E-book (PDF).

LEMES, D. O.; TOMASELLI, F. C.; CAMAROTTI, S. *A economia digital e o mercado de jogos para dispositivos móveis*. In: SBGAMES, XI, 2012, Brasília. *Proceedings of SBGames 2012*. Brasília, DF: Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, 2012. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/industria/Industria_1.pdf. Acesso em: 9 ago. 2025.

MACKAAY, E.; ROUSSEAU, S. *Análise econômica do direito*. Tradução de Rachel Sztajn. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2015. E-book (PDF).

MATHIAS, V. *Ubisoft apaga definitivamente um game da biblioteca de todos, provando mais uma vez que nada é realmente nosso*. IGN Brasil, 19 abr. 2024. Disponível em: <https://br.ign.com/ubisoft-the-crew/122606/news/ubisoft-apaga-definitivamente-um-game-da-biblioteca-de-todos-provando-mais-uma-vez-que-nada-e-realme>. Acesso em: 22 ago. 2025.

MCWHERTOR, M. *EA gives up on Apex Legends and Battlefield mobile games*. Polygon, 31 jan. 2023. Disponível em: <https://www.polygon.com/23580272/apex-legends-mobile-shutting-down-battlefield-android-ios/>. Acesso em: 8 maio 2026.

MIRAGEM, B. *Curso de direito do consumidor*. 9 ed. Rio de Janeiro: Forense, 2024. E-book (ePub).

NERO, P. A. D.; SILVA, C. A. da; JONES, C. A. F. D. N. Considerações acerca da propriedade intelectual para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos. *Revista Rede de Direito Digital, Intelectual & Sociedade*, Curitiba, v. 5, n. 9, p. 39-82, 2025. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/rrddis/article/view/100088/75561>. Acesso em: 13 ago. 2025.

NEWZOO. *The PC & Console Gaming Report 2024*. 2 abr. 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/pc-console-gaming-report-2024>. Acesso em: 17 jun. 2024.

NEWZOO. *The PC & Console Gaming Report 2025*. 8 abr. 2025. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/the-pc-console-gaming-report-2025>. Acesso em: 5 ago. 2025.



OBEDKOV, E. Why Apex Legends Mobile got shut down despite being EA's sixth highest-grossing mobile game in 2022. *GameWorld Observer*, 7 fev. 2023. Disponível em: <https://gameworldobserver.com/2023/02/07/why-ea-shut-down-apex-legends-mobile-its-sixth-highest-grossing-mobile-game-2022>. Acesso em: 8 maio 2026.

PEPE, F. *The gentrification of videogame history: we're not all suburban kids who got a Nintendo 64 for Christmas*. 3 jan. 2025. Disponível em: <https://feliipepepe.medium.com/the-gentrification-of-video-game-history-dfe11f1e08ae>. Acesso em: 8 ago. 2025.

PHILLIPS, D. E. *The software license unveiled: how legislation by license controls software access*. USA: Oxford University Press, 2009. *E-book* (PDF).

PIMENTEL, I. *Registro de marcas e desenhos industriais por desenvolvedores de videogames no Brasil*. 2023. Dissertação (Mestrado em Propriedade Intelectual e Inovação) - Instituto Nacional da Propriedade Industrial, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: https://gedai.ufpr.br/wp-content/uploads/2023/11/Pimentel-dissertacao_Videogames_2023-Isabella-Pimentel-1.pdf. Acesso em: 15 ago. 2025.

ROMANO, S. Dragalia Lost to end service on November 30. *Gematsu*, 30 ago. 2022. Disponível em: <https://www.gematsu.com/2022/08/dragalia-lost-to-end-service-on-november-30>. Acesso em: 8 maio 2026.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of play: game design fundamentals*. USA; United Kindgom: The MIT Press, 2004. *E-book* (PDF).

SCHAFER, H.-B.; OTT, C. *The economic analysis of civil law*. 2nd ed. USA; United Kingdom: Edward Elgar, 2022. *E-book* (PDF).

SÉRVIO, G. Ubisoft quer obrigar jogadores a destruírem cópias de games descontinuados. *Tecnoblog*, 8 jul. 2025. Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/ubisoft-quer-obrigar-jogadores-a-destrui-rem-copias-de-games-descontinuados/>. Acesso em: 22 ago. 2025.

SHAPIRO, C.; VARIAN, H. R. *Information rules: a strategic guide to the network economy*. USA: Harvard Business School Press, 1999. *E-book* (PDF).

SHAVELL, S. *Foundations of economic analysis of law*. USA: Harvard University Press, 2004. *E-book* (PDF).

SHERWOOD, R. M. *Propriedade intelectual e desenvolvimento econômico*. Tradução de Heloisa de Arruda Villela. São Paulo: Edusp, 1992.

SHY, Oz. The economics of copy protection in software and other media. In: KAHIN, B.; VARIAN, H. R. *Internet publishing and beyond: the economics of digital information and intellectual property*. USA: The MIT Press, 2000. p. 97-113.

SICART, M. *The ethics of computer games*. USA; United Kingdom: The MIT Press, 2009. *E-book* (PDF).

STEAM. *Carrinho de compras*. Captura de tela durante a simulação de uma compra em agosto de 2025. Disponível em: <https://store.steampowered.com/cart>. Acesso em: 22 ago. 2025.

STEAM. *Acordo de assinatura do Steam*. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/brazilian/. Acesso em: 8 maio 2026a.



- LUCAS HENRIQUE LIMA VERDE
- MARCIA CARLA PEREIRA RIBEIRO

STEAM. *SteamDirect*: participando do programa de distribuição Steamworks (Termo de desenvolvedor). Disponível em: <https://partner.steamgames.com/steamdirect>. Acesso em: 8 maio 2026b.

TARTUCE, F.; NEVES, D. A. A. *Manual de direito do consumidor*. 15. ed. Rio de Janeiro: 2026. *E-book* (ePub).

UBISOFT. *End user license agreement*. [Contrato Base de Licença do Usuário Final da Ubisoft], jan. 2023. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/legal/documents/eula/en-US>. Acesso em: 22 ago. 2025.

VARIAN, H. R.; FARRELL, J.; SHAPIRO, C. *The economics of information technology: an introduction*. USA: Cambridge University Press, 2004. *E-book* (PDF).

VERDE, L. H. L.; MIRANDA, J. I. de R. Os bens de informação e o mercado editorial brasileiro: uma análise econômica do direito sobre o PL 3.345/2015. In: KLEIN, V.; BECUE, S. M. F. (orgs). *Análise econômica do direito: principais autores e estudos de casos*. Curitiba: CRV, 2019a. p. 463-484.

VERDE, L. H. L.; MIRANDA, J. I. de R. *O futuro da propriedade intelectual no Brasil: análise econômica do direito sobre o Marco da Ciência, Tecnologia e Inovação*. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2019b. Disponível em: https://www.editorafi.org/_files/ugd/48d206_c7de7754eebe4718a9e11c45d82579f6.pdf. Acesso em: 9 ago. 2025.

VERDE, L. H. L. *Paraná, temos um problema - hélices da inovação em zona de turbulência: os desafios da implementação do Marco Paranaense da Ciência, Tecnologia e Inovação*. 2025. Tese (Doutorado em Ciências Sociais Aplicadas) - Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2025. Disponível em: <https://tede2.uepg.br/jspui/bitstream/prefix/4457/1/Lucas%20Henrique%20Lima%20Verde.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2025.

WILHELMSSON, U.; WANG, W.; ZHANG, R.; TOFTEDAHL, M. Shift from game-as-a-product to game-as-a-service research trends. *Service Oriented Computing and Applications*, v. 16, p. 79-81, jun. 2022. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11761-022-00335-7>. Acesso em: 18 jun. 2024.

WILLIAMS, L. J. Dragalia Lost will officially shut down in November 2022. *GamesHub*, 31 ago. 2022. Disponível em: <https://www.gameshub.com/news/news/dragalia-lost-game-service-shut-down-november-2022-28121/>. Acesso em: 8 maio 2026.

WOLF, M. J. P. *The medium of the videogame*. USA: University of Texas Press, 2001. *E-book* (PDF).

ZAMBONI, P. S. *Brincadeira de gente grande: os jogos eletrônicos no Brasil e as políticas públicas para o setor nos governos Lula e Dilma*. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social - Jornalismo), Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2012. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/3a91326b-3367-46f9-823a-4aa26b2fcfcf/content>. Acesso em: 15 ago. 2025.

ZHU, W.; PROKSCH, S.; GERMAN, D. M.; GODFREY, M. W.; LI, Li; MCINTOSH, Se. What is an app store? The software engineering perspective. *Empirical Software Engineering*, v. 29, article 35, 2024. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10664-023-10362-3>. Acesso em: 8 maio 2026.



Lucas Henrique Lima Verde

Professor substituto de Administração no Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), *campus Itajaí*. Doutor e mestre em Ciências Sociais Aplicadas (UEPG/PR). Doutorando em Direito (UFPR). Bacharel em Direito e em Administração (UEPG/PR).

Instituto Federal de Santa Catarina

Itajaí, Santa Catarina, Brasil

E-mail: limaverde@outlook.com.br

Marcia Carla Pereira Ribeiro

Professora Titular de Direito Empresarial (UFPR). Possui pós-doc pela FGV-SP, pela Faculdade de Direito da Universidade de Lisboa e pela Université Paris 1 Panthéon Sorbonne. Advogada no GMR sociedade de advogados.

Universidade Federal do Paraná

Curitiba, Paraná, Brasil

E-mail: mcarlaribeiro@uol.com.br

Equipe editorial

Editor Acadêmico Felipe Chiarello de Souza Pinto

Editor Executivo Marco Antonio Loschiavo Leme de Barros

Produção editorial

Coordenação Editorial Andréia Ferreira Cominetti

Preparação de texto Mônica de Aguiar Rocha

Diagramação Libro Comunicação

Revisão Vera Ayres

