



Centro Universitário de Brasília – UniCEUB
Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais – FAJS

MATHEUS OBA GALVÃO

**Contratos de Licenciamento de Software Aleatórios: Loot Boxes e a
Aplicação do Direito do Consumidor**

BRASÍLIA

2020

MATHEUS OBA GALVÃO

**Contratos de Licenciamento de Software Aleatórios: Loot Boxes e a
Aplicação do Direito do Consumidor**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Direito pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais do Centro Universitário de Brasília.

BRASÍLIA

2020

MATHEUS OBA GALVÃO

**Contratos de Licenciamento de Software Aleatórios: Loot Boxes e a
Aplicação do Direito do Consumidor**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Direito pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais do Centro Universitário de Brasília.

Brasília, _____ de _____ de 2020.

Banca Avaliadora

Professor Me. Paulo Henrique Franco Palhares

Orientador

Professor(a) _____

Avaliador(a) _____

Contratos de Licenciamento de Software Aleatórios: Loot Boxes e a Aplicação do Direito do Consumidor

Matheus Oba Galvão

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar, discutir e enquadrar a figura emergente das *loot boxes*, contratos aleatórios acessórios usados pelas empresas de entretenimento para o licenciamento de softwares, com enfoque no ramo de jogos eletrônicos. O foco do artigo é tentar evidenciar que a distribuição de bens imateriais em território nacional para indivíduos é suficiente para configurar uma relação de consumo, devendo ser respeitados os deveres impostos ao fornecedor, em específico os que advêm do direito de informação do consumidor. Conclui-se que, presentes os elementos para a configuração da relação de consumo, existem diversas omissões em relação ao dever de prestar informação que recai sobre o fornecedor, em específico nos serviços prestados pelas empresas: Riot Games; Valve e EA.

Palavras-chave: Loot boxes. Contratos aleatórios. Relação de Consumo. Licenciamento de Software. Direito à Informação. Princípio da Informação. Princípio da Transparência.

ABSTRACT

This paper aims to study the contractual figure of the loot box, a common way that video game companies tend to monetize their game in the current times. Loot boxes are items that can be purchased in-game for real-world money, and provide randomized rewards. One of the objectives of the study is to argue that the loot box should fall into the jurisdiction of Brazilian consumer law due to the presence of the consumer/business interactions, and to explore the ramifications of this fact, especially to what pertains to the rights that the consumer has in relation to the publicity of products. Finally, four games were studied in regards to the obligations that the business has towards the consumer. $\frac{3}{4}$ were found to breach said obligations.

Keywords: Loot boxes. Consumer Law. Right to Information. Video-games. Software Licensing. Monetization. Microtransactions.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo se propõe ao estudo contratual da emergente figura das *loot boxes*, uma forma de monetização usada dentro de serviços regidos pela sistemática do licenciamento de softwares, e tem como ênfase uma redução do fenômeno fático em termos jurídicos, apreciando a legislação aplicável e seus desdobramentos e anomalias dentro do presente paradigma brasileiro, com ênfase nos serviços de maior expressividade que utilizam tal figura, em específico no ramo dos jogos eletrônicos.

A *loot box* pode ser descrita sucintamente como um bem imaterial consumível que, ao ser consumido, gera a aquisição de outro bem imaterial dentro de um rol pré-definido com um determinado grau de risco, sob a forma de uma licença de uso de software.

A figura em questão veio a ser amplamente adotada pela indústria de entretenimento como forma de dirimir as práticas de pirataria sobre seus softwares e aumentar seus rendimentos, sendo a maior parte do faturamento destas empresas fruto da prática¹. Estudos realizados na plataforma Steam, uma das maiores distribuidoras de jogos eletrônicos, apontou que a prevalência da prática passou de 4.27% em março de 2010 para 71.28% em abril de 2019².

Entende-se como de extrema relevância o estudo da figura em função da insípida produção legislativa e acadêmica acerca do tema e da possível aplicação da legislação do Direito do Consumidor sob a matéria, criando uma vasta gama de obrigações ao fornecedor do serviço em função da situação presumida de vulnerabilidade do consumidor em face ao fornecedor. Ressalta-se também que o estudo das *loot boxes*, mesmo que de esparsa produção nacional, tem ampla relevância dentro do contexto internacional, sendo amplamente reconhecido seu caráter nocivo, em especial para menores e pródigios³, devido a sua vasta representatividade no mercado de entretenimento atual.

¹ JUNIPERRESEARCH. **in-game gambling**: the next cash cow for publishers, 2019. Disponível em: <https://www.juniperresearch.com/document-library/white-papers/in-game-gambling-the-next-cash-cow>. Acesso em: 1 mar. 2020.

² ZENDLE, D.; BALLOU, N.; MEYER, R. **The changing face of desktop video game monetisation**: An exploration of trends in loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played Steam games of 2010-2019. 2019. Disponível em: psyarxiv.com/u35kt. Acesso em: 1 mar. 2020.

³ CHILDREN'S COMMISSIONER. **Gaming the system**, 2019. Disponível em: <https://www.childrenscommissioner.gov.uk/wp-content/uploads/2019/10/CCO-Gaming-the-System-2019.pdf>. Acesso em: 5 nov. 2019.

Pretende-se, portanto, ao entendimento do fenômeno sob os princípios do direito contratual, a subsunção da aplicação do direito do consumidor, visto que presentes as características para tal, e as subseqüentes obrigações que advém de tal legislação para o fornecedor, em específico no que tange o direito à informação do consumidor, para dirimir os efeitos nocivos que a presunção de igualdade entre as partes acataria ao suposto consumidor.

2 CONTEXTO HISTÓRICO

A visão de um negócio sob as lentes da economia tende à maximização de lucros, nas palavras de Roberto Luis Troster e Francisco Mochón⁴: “O objetivo principal da empresa em atividade consiste em buscar a *maximização* dos lucros.”.

A indústria do entretenimento não foge de tal padrão. Uma subseção da indústria do entretenimento é a de jogos eletrônicos, que, hoje, constitui grande parte do faturamento de tal setor. Segundo a Entertainment Software Association, ESA, em 2017 o faturamento nos Estados Unidos chegou ao montante de 36 bilhões de dólares⁵, e, em 2018, 43.8 bilhões⁶, sendo 35.8 bilhões de tal montante faturamento advindo da venda de softwares e assinaturas, e, apenas 7.5 bilhões referentes à venda de hardwares e periféricos, apontando um vertiginoso crescimento da indústria, em especial no faturamento relacionado ao licenciamento de softwares.

De tal forma, pode-se verificar que o software é iminentemente o elemento preponderante para a constatação do valor final do produto, sendo a mídia que o contém, seja ela um disquete, disco, ou mesmo pela internet, de pouca relevância econômica. Estima-se que jogos eletrônicos de distribuição exclusivamente online lidam com um custo médio de 12% de seu valor final de venda como custo, sendo apenas 1% direcionado especificamente à sua distribuição⁷.

⁴ TROSTER, R. L.; MOCHÓN, F. **Introdução à economia**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2002. p. 82.

⁵ ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **US video game industry revenue reaches \$36 billion in 2017**, 2018. Disponível em: <https://www.theesa.com/press-releases/us-video-game-industry-revenue-reaches-36-billion-in-2017/>. Acesso em: 5 de nov. de 2019.

⁶ TECHCRUNCH. **Video game revenue tops \$43 billion in 2018, an 18% jump from 2017**, 2019. Disponível em: <https://techcrunch.com/2019/01/22/video-game-revenue-tops-43-billion-in-2018-an-18-jump-from-2017/>. Acesso em: 5 nov. 2020.

⁷ BUSINESS INSIDER. **Casual gaming is a spectacular business, with profit margins near 90%**, 2009. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/casual-gaming-profit-margins-near-90-2009-101>. Acesso em: 5 nov. 2019.

Devido a grande valoração do software e o irrisório preço da mídia física, um grande mercado insurgiu para realizar a prática da pirataria de tal conteúdo, distribuindo o software sem a devida licença para tal em detrimento dos reais autores⁸.

A indústria dos videogames não foi a única afetada pelo fenômeno da pirataria, sendo o caso mais icônico o da empresa Napster, que prestava um serviço de compartilhamento de arquivos ponto a ponto que foi amplamente utilizado por seus usuários para difundir arquivos no formato mp3 sem a devida licença das empresas titulares de tais direitos, e culminou no julgamento *A&M Records, Inc. v. Napster*⁹.

Para combater tal prática que, evidentemente, influencia nos lucros da empresa¹⁰, os distribuidores começaram a vincular o acesso a seus produtos à necessidade a um tipo de assinatura ao seu serviço, sendo tal assinatura paga, ou não, e se consolidando mais próximo de uma prestação de serviço contínua que um contrato de cessão vitalícia como previamente entendido. Diversos são os exemplos de tais serviços na atualidade expandindo a todas as searas do entretenimento, como: Spotify, Deezer, Vivo Music, para músicas; Netflix, Amazon Prime Video, Globo Play, para vídeos; e Amazon Reading e Kobo Plus para ebooks.

Um dos serviços de jogos eletrônicos que se tornou ubíquo na atualidade é o da Steam, operado pela empresa Valve que, segundo a plataforma Steam Spy, que monitora todas as vendas da empresa, atingiu um faturamento estimado de 4.3 bilhões de dólares em 2017¹¹. A plataforma possui uma base de usuários de 291 milhões de contas, sendo que 3.1% do tráfego global da plataforma advêm de usuários brasileiros¹².

A plataforma se propõe a funcionar como uma loja virtual de jogos eletrônicos e de softwares, com uma acevo de mais de 30.000 produtos¹³, no entanto, assim como

⁸ MONTEIRO, W. B.; MALUF, C. A.; SILVA, R. G. **Curso de Direito Civil**: direito das obrigações. 40. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.V. 5.

⁹ WASHINGTON UNIVERSITY IN ST. LOUIS. **Case study: A&M Records, Inc. v. Napster, Inc.**, 2013. Disponível em: <https://onlinelaw.wustl.edu/blog/case-study-am-records-inc-v-napster-inc/>. Acesso em: 5 nov. 2019.

¹⁰ UNIVERSITY OF AMSTERDAM, INSTITUTE FOR INFORMATION LAW. **Global Online Piracy Study**, 2018. Disponível em: <https://www.ivir.nl/publicaties/download/Global-Online-Piracy-Study.pdf>. Acesso em: 5 nov. 2019.

¹¹ SERGEY GALYONKIN. **Steam in 2017. How Steam Direct, PUBG and the rise of China affected the biggest PC gaming marketplace in 2017**, 2018. Disponível em: <https://galyonk.in/steam-in-2017-129c0e6be260>. Acesso em: 8 nov. 2019.

¹² STEAM. **Estatísticas de download do Steam**, 2020. Disponível em: <https://store.steampowered.com/stats/content/>. Acesso em: 12 dez. 2019.

¹³ PCGAMER. **Steam now has 30,000 games**, 2019. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/steam-now-has-30000-games/>. Acesso em: 8 de nov. de 2019.

as empresas supracitadas, para ilidir o fenômeno da pirataria, requer uma conexão com a internet para o uso pleno dos softwares adquiridos.

Além das licenças próprias de uso de softwares como jogos eletrônicos e programas de edição, grande parte da receita que a empresa aufer advém de bens imateriais acessórios ao software principal, e tal se dá por meio de licenças adicionais para o software adquirido. No contexto dos jogos eletrônicos elas podem ser as denominadas “expansões”, que visam aumentar o conteúdo do software principal, ou os “cosméticos”, que agem como bens imateriais que não concedem vantagens ao adquirente, e atuam meramente como uma forma de distinguir o usuário dos demais.

A comercialização das licenças adicionais usadas para expandir o conteúdo de jogos eletrônicos é uma prática que teve seu início nos anos 1981 com a primeira expansão catalogada¹⁴, no entanto, as licenças de cunho cosmético só vieram a existir depois da difusão da internet, tendo sua primeira expressão em 2006¹⁵, e sua subsequente popularização no ocidente em 2009, em função do o jogo eletrônico Team Fortress 2, desenvolvido, distribuído e operado pela empresa Valve.

Inicialmente o jogo eletrônico Team Fortress 2 poderia ser adquirido por meio de uma licença para seu uso, pela via digital, ou por uma mídia física, e nenhuma outra monetização encontrava-se presente, mas, eventualmente, tendo em mente a possibilidade de aumentar sua receita, a empresa começou a comercializar licenças adicionais para a customização dos avatares dos jogadores na forma de chapéus.

Com os dados de que os usuários aderiram ao sistema em massa para adquirir um grau de individualidade dentro do mundo virtual, a empresa lançou mão de um sistema adicional para comercializar tais bens. Além da venda própria de licenças que concediam o uso dos chapéus, a empresa passou a vender duas licenças adicionais e complementares, uma que licenciava um cofre, e outra que licenciava uma chave. O usuário, ao adquirir ambos o cofre e a chave, poderia consumir essas licenças para gerar o licenciamento de um chapéu dentro de um grupo previamente definido.

O sistema adicional foi amplamente adotado pelos usuários, pois o valor monetário para adquirir as licenças do binômio cofre e chave era inferior ao de comprar direta-

¹⁴ MOBYGAMES. **Dunjonquest**: Upper Reaches of Apshai, 1982. Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/dunjonquest-upper-reaches-of-apshai>. Acesso em: 15 nov. 2019.

¹⁵ MICROSOFT. **Horse Armor Pack**, 2006. Disponível em: <https://marketplace.xbox.com/en-US/Product/Horse-Armor-Pack/00000000-0000-400c-80c0-0000425307d1>. Acesso em: 15 nov. 2019.

mente o chapéu na loja virtual, e, ademais, tal binômio tinha o potencial de gerar licenças que não poderiam ser adquiridas diretamente pela loja virtual, possuindo grande valor no mercado secundário devido à sua raridade.

Tamanho foi o sucesso de tal empreitada que este jogo eletrônico passou a ser distribuído de forma exclusivamente gratuita com o intuito de aumentar o número de possíveis consumidores dos bens imateriais acessórios. Durante o ano de 2013, após a transição para o modelo gratuito, a empresa Super Data estima que o faturamento específico do jogo eletrônico Team Fortress 2, relacionado à comercialização de tais licenças acessórias, foi de aproximadamente 139 milhões de dólares¹⁶.

Com o sucesso de tal experimento financeiramente, e, de forma mais importante, sob os olhos do público, o sistema foi adotado em diversos jogos eletrônicos como forma de controlar a crescente pirataria e aumentar os lucros do produto, não se limitando a licenças que tem efeitos meramente cosméticos, tendo ocasiões em que os jogadores que adquirem tais bens obtêm uma vantagem sobre os demais, e tal fenômeno pode ser observado na grande maioria dos jogos que são distribuídos no presente, tanto nas plataformas clássicas, como nos computadores e consoles em geral, quanto no emergente mercado de jogos de celular.

3 LOOT BOXES

Superada a incursão ao contexto que permeia a indústria dos jogos virtuais atual, adentra-se à definição da figura cerne do presente estudo, a *Loot Box*.

3.1 Definição

A *Loot box* veio a ser o termo adotado para exemplificar qualquer sistema que se assemelha ao adotado no jogo Team Fortress 2 para a distribuição, onerosa ou não, de licenças acessórias mediante o elemento de risco, trazendo a possibilidade do usuário

¹⁶ VENTUREBEAT. **10 online PC games that made more than \$100M in microtransaction sales last year**, 2014. Disponível em: <<https://venturebeat.com/2014/01/20/10-online-pc-games-that-made-more-than-100m-in-microtransaction-sales-last-year/>>. Acesso em: 8 de nov. de 2019.

consumir um bem imaterial primário para receber outra licença dentro de uma lista pré-definida¹⁷.

Segundo a publicação dos autores: David Zendle; Rachel Meyer; Stuart Waters; e Paul Cairns, a definição de *loot box* é: “*Loot boxes are items in video games that may be bought for real-world money but provide randomised rewards. When buying loot boxes, players stake real-world money on the chance outcome of a future event.*”¹⁸, em tradução própria: as *loot boxes* são itens em jogos virtuais que podem ser comprados por dinheiro do mundo real, mas geram recompensas randomizadas. Ao comprar uma *loot box*, o jogador aposta dinheiro em um resultado futuro eivado pelo risco.

Devido a todo o histórico da pirataria de softwares, grande parte da indústria de jogos eletrônicos adotou o sistema das *loot boxes* como forma primária de monetização, pois, sob tal estrutura, passou a ter maior controle na distribuição de suas licenças.

Assim, o sistema inaugurado pelo jogo eletrônico Team Fortress 2 foi adaptado para diversos softwares, podendo estar transvestido na forma de pacotes de figurinhas que concedem jogadores, como no jogo Pro Evolution Soccer, na forma de baús que concedem espólios como no jogo Defense of the Ancients 2, ou mesmo como caixas que retornam armas, como no jogo Counter Strike: Global Offensive, restando como elemento comum entre todas a existência do elemento do risco para o licenciamento final ao consumir a licença inicial.

3.2 Classificação Contratual

Ao analisar juridicamente o fenômeno das *loot boxes*, é possível apontar que se trata de um contrato de licença, como defendido por Zaniolo:

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

¹⁷ PARLIAMENT UK. **Immersive and addictive technologies**, 2019. Disponível em: https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmsselect/cmcumeds/1846/184606.htm#_idTextAnchor034>. Acesso em: 10 de nov. de 2019.

¹⁸ ZENDLE, D. et al. **The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games**, 2019. Disponível em: psyarxiv.com/mkhp2. Acesso em 10 nov. 2019.

ou sublocá-la a outrem, sem a expressa e prévia autorização do proprietário, pois os locatários não possuem a propriedade do imóvel locado.¹⁹

A *loot box* se opera mediante o seguinte encadeamento temporal: Inicialmente, é realizado o licenciamento do software principal. Posteriormente, adquire-se uma licença acessória que pode ser consumida para que seja gerada uma licença final dentro de um grupo de possíveis licenças pré-definidas.

Tendo em vista a legibilidade do presente estudo, o contrato de licenciamento do software principal será referido como: Licenciamento Principal; o contrato para o licenciamento acessório sob a forma da *loot box* será referido como: Licenciamento Acessório; e a licença que advém do consumo da figura da *loot box* será referido como: Licenciamento Final.

O contrato estudado possui caráter preponderantemente ligado à probabilidade, podendo o resultado do contrato ser economicamente positivo ou negativo é, segundo a sabedoria de Cristiano Chaves de Farias e Nelson Rosenvald, deve classificado como aleatório, pois é eivado pela incerteza das partes sobre o final do contrato²⁰.

Além disso, como o contrato sempre retorna, ao menos, o licenciamento final de um dos bens imateriais dentro do grupo pré-definido, define-se o contrato, portanto, como *Emptio Rei Sperare*, que é o contrato de natureza aleatória no qual as partes esperam a existência ou não do bem ao término do contrato. No caso do licenciamento acessório, entende-se que cada bem imaterial elencado no rol inicial pode existir, ou não, restando, ao final do licenciamento a existência de, ao menos uma licença²¹.

Trata-se de contrato bilateral, tendo como partes o jogador, licenciado, e a empresa que disponibiliza o software, o licenciante²², e, a depender da existência ou não de pagamento por parte do licenciado para adquirir o licenciamento acessório, pode ser caracterizado como oneroso ou gratuito, tomando, majoritariamente, a modalidade gratuita. Classifica-se como um contrato de adesão, sendo o licenciante o único capaz de alterar as cláusulas contratuais, estando o licenciado sujeito à mera aceitação do contrato que lhe é apresentado²³.

¹⁹ ZANIOLO, P. A. **Crimes modernos**: o impacto da tecnologia do direito. 1. ed. Curitiba: Jurúa, 2011. p. 53.

²⁰ FARIAS, C. C.; ROSENVALD, N. **Curso de direito civil**: contratos. 6. ed. Salvador: JusPodivum, 2016.

²¹ *Ibidem*.

²² FARIAS, C. C.; ROSENVALD, N. **Curso de direito civil**: contratos. 6. ed. Salvador: JusPodivum, 2016.

²³ FINKELSTEIN, M. E. **Aspectos jurídicos do comércio eletrônico**. Porto Alegre: Síntese, 2004.

Pode ser classificado também como acessório, estando vinculado a um contrato de licenciamento principal que dá acesso ao software, não existindo de forma autônoma²⁴. É também formalmente típico, sendo legislado pelo Capítulo IV – Dos Contratos de Licença de Uso, de Comercialização e de Transferência de Tecnologia da Lei 9.609/98, em seus artigos 9º a 14, mas materialmente atípico, pois o conteúdo legal não é suficiente para exaurir a descrição do tipo contratual²⁵.

E, ao final, é um contrato de trato sucessivo, no qual o licenciante se obriga a disponibilizar o software licenciado via a internet, similar aos serviços de assinatura, não podendo o licenciado acessar o software de forma autônoma²⁶. Tal modalidade, como exposto anteriormente, é a mais utilizada no licenciamento de softwares para que o distribuidor mantenha um maior controle sobre sua propriedade imaterial.

4 DO DIREITO DO CONSUMIDOR

O direito do consumidor, vertente extremamente jovial da família civil é criado com o intuito de garantir a proteção ao consumidor em face de fornecedores devido à sua posição de vulnerabilidade, conforme os preceitos elencados na carta magna brasileira. Segundo autor Bruno Miragem:

A sociedade de consumo, com seus fenômenos e processos de circulação de riquezas é que justifica a existência do direito do consumidor, cujo traço principal é o de regulação deste complexo sistema de trocas econômicas massificadas, sob a perspectiva da parte vulnerável: aquele que adquire ou utiliza produtos e serviços, sem ser quem os produza ou promova sai prestação, razão pela qual não possui o domínio ou a expertise sobre essa relação.²⁷

O Código de Defesa do Consumidor, Lei 8.078 de 1990, elenca, portanto, direitos do consumidor e obrigações de fornecedores para garantir a dita paridade de armas entre as partes, e, devido a tal sistema que difere do sistema privado clássico civil²⁸, no

²⁴ FARIAS; ROSENVALD, op. cit.

²⁵ LISBOA, R. B. **Manual de direito civil**: contratos. ed. São Paulo: Saraiva, 2013. V.3. p.

²⁶ FARIAS; ROSENVALD, op. cit.

²⁷ MIRAGEM, B. **Curso de direito do consumidor**. 5. ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2014. p. 35.

²⁸ *Ibidem*.

qual se pressupões a igualdade das partes, é necessário definir de forma clara quais são as hipóteses de sua aplicação²⁹.

4.1 Definição e incidência do Direito do Consumidor

O Direito do Consumidor, segundo os artigos 2º e 3º da lei, é o que deve ser aplicado em relações de consumo entre fornecedor e consumidor, e, como elencado previamente, é necessário definir de forma clara qual a incidência de tal legislação.

O consumidor, segundo a literalidade do artigo 2º, é toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final. Rizzatto Nunes, sabiamente aponta que o destinatário final é aquele que adquire o produto final que não constitui bem típico de produção, englobando tanto consumidores naturais como jurídicos³⁰.

Aponta-se, no entanto que a falta de onerosidade do contrato não é elemento que desvirtua a aplicação da legislação consumerista, tendo em vista que contratos, mesmo que gratuitos, podem ser sujeitados aos preceitos do direito do consumidor, se evidenciado o ganho monetário indireto dos fornecedores com tal relação.

O fornecedor, conforme a literalidade do artigo 3º, é classificado: “como 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.”. Humberto Theodoro Junior salienta que a legislação brasileira destoa da europeia ao não inserir o caráter de profissionalismo para a caracterização do fornecedor caracterizando uma generalização da figura, em suas palavras:

No CDC brasileiro, a definição de fornecedor é feita objetivamente, de maneira a precisar que o importante é que a entidade, qualquer que seja sua natureza

²⁹ Ibidem.

³⁰ NUNES, R. **Comentários ao código de defesa do consumidor**. 7. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

jurídica, desempenhe sua atividade “no mercado de consumo, mediante remuneração”.³¹

E, finalmente, os produtos e serviços são classificados como, respectivamente: qualquer bem, móvel ou imóvel, material ou imaterial; e qualquer atividade fornecida no mercado de consumo, mediante remuneração³². A doutrina é vastamente expansiva ao delimitar o que pode ser considerado como um produto, José Geraldo Brito Filomeno os define como: “[...] para fins do Código de Defesa do Consumidor, *produto* (entenda-se “bens”) é qualquer objeto de interesse em dada relação de consumo, e destinado a satisfazer uma necessidade do adquirente, como destinatário final.”³³

Deve ser ressaltado também que o CDC incide sobre todas as relações de natureza consumerista, independente do meio pelo qual se realizou o contrato, sendo a internet meio próprio para a celebração do contrato. Diversos autores defendem tal posição, como Fabio Ulhoa Coelho³⁴, Jorge José Lawand³⁵, Ricardo Luis Lorenzetti³⁶ e Humberto Theodoro Junior, que postula:

O uso generalizado das vias eletrônicas para a comunicação de vontade entre os participantes dos atos e negócios jurídicos não importa, por si só, a alteração alguma na natureza e eficácia dos contratos concluídos por meio da Internet. O instrumento de intercâmbio de vontades é o que se inovou, não a natureza e os efeitos dos negócios, que conservam os mesmos tradicionalmente definidos e validades pelas leis civis. [...] Quando o intercâmbio eletrônico se faz diretamente entre fornecedor e o consumidor, o regime de obrigações e responsabilidades não oferece dificuldade alguma, pois em nada difere do que acontece no plano tradicional da contratação.³⁷

Na presente situação, as empresas de jogos eletrônicos com maior expressividade no mercado brasileiro são majoritariamente internacionais, mas prestam serviços e comercializam bens imateriais em território nacional com direcionamento explícito ao consumidor individual.

³¹ THEODORO JUNIOR, H. **Direitos do consumidor**: a busca de um ponto de equilíbrio entre as garantias do Código de Defesa do Consumidor e os princípios gerais do Direito Civil e do Direito Processual Civil. 8. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2013. p. 24.

³² MIRAGEM, B. **Curso de direito do consumidor**. 5. ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2014.

³³ GRINOVER, A. et al. **Código brasileiro do consumidor comentado pelos autores do anteprojeto**. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2011. p. 56.

³⁴ COELHO, F. B. **Os negócios e as negociações entre empresas “pontocom”**. In: O Direito na era da internet, São Paulo: IOB Cursos Empresariais, 2000.

³⁵ LAWAND, J. J. **Teoria geral dos contratos eletrônicos**. 1. ed. São Paulo: Editora Juazeiro de Oliveira, 2003.

³⁶ LORENZETTI, R. L. **Tratado de los contratos**: parte general. Buenos Aires. Rubinzal Cunnizoni, 2004.

³⁷ THEODORO JUNIOR, op. cit., p.365-367.

O posicionamento das empresas em disponibilizar licenças para uso pessoal e não comercial pode ser constatado na praxe do mercado, no entanto, tal direcionamento é cristalino nos contratos das respectivas empresas.

No caso da empresa Valve, sob o item 2, alínea A, de seu contrato de assinatura, encontra-se a seguinte redação:

[...] 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).³⁸ (Grifo nosso).

Similarmente, no contrato de assinatura da empresa EA, pode-se identificar tal direcionamento, sob o item 2:

[...] Os Serviços EA são licenciados a você, não vendidos. **A EA lhe concede uma licença pessoal, limitada, intransferível, revogável e não exclusiva de utilização dos Serviços EA aos quais você tem acesso para uso não comercial**, sujeito ao cumprimento deste Contrato.³⁹ (Grifo nosso).

O mesmo pode ser verificado no contrato de termos de uso da empresa Riot Games, que rege seu sítio virtual, software e serviços relacionados, sob os itens 1.1, e 3.1, que lê:

[...] **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.** [...] (Grifo nosso).

[...]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.[...].⁴⁰

³⁸ STEAM. **Acordo de assinatura do steam**, 2019. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_. Acesso em: 1 mar. 2020.

³⁹ EA. **Contrato do usuário da Electronic Arts**, 2019. Disponível em: <https://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/US/br/PC/>. Acesso em: 1 mar. 2020.

⁴⁰ RIOT GAMES. **Termos de serviço da Riot Games**, 2020. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR>. Acesso: em 9 mar. 2020.

De tal forma, visto que o serviço é prestado e licenças de uso são transacionadas em território nacional, inclusive com contratos redigidos no vernáculo brasileiro, com o direcionamento para consumidores para uso estritamente pessoal, resta por evidente a aplicação da legislação consumerista sob as relações elencadas, estando plenamente presentes os elementos do fornecedor, consumidor e produto ou serviço.

4.2 Dos desdobramentos da aplicação do Direito do Consumidor

Superada a questão sobre a aplicação do Direito do Consumidor, passa-se à exposição de reflexos que advém das normas legais que visam operacionalizar a proteção ao consumidor⁴¹.

Vastos são os direitos que devem ser garantidos ao consumidor, e, de forma primária, são elencados no Art. 6º do CDC, estes permeiam a defesa à incolumidade física e mental, meios para efetivar tal restituição, proteção contra propaganda enganosa, proteção contra contratos evidentemente desproporcionais e a facilitação da defesa de seus direitos em juízo⁴². A grande maioria destes direitos são respeitados em função de sua fácil demonstração e de evidente dano, no entanto, um dos direitos é comumente sub representado, o direito à informação.

O inciso III do artigo 6º postula o direito à informação que o consumidor possui, e, ao observar o artigo 31, entende-se que o ônus de prover informações acuradas sobre o serviço, ou bem comercializado, recai sobre o fornecedor⁴³.

Tal dever por parte do fornecedor é, muitas vezes, apenas operacionalizado com a intervenção legal que impõe tal necessidade. Como exemplo, temos a necessidade da indicação de alergênicos presentes nos rótulos alimentares, que só teve reflexo na realidade brasileira após a Resolução da Diretoria Colegiada, RDC, 26 de 2015⁴⁴, que

⁴¹ VANCIM, A. R.; MATIOLI, J. M. **Direito & internet**: contrato eletrônico: e responsabilidade civil na WEB: jurisprudência e legislação internacional correlata, São Paulo: Lemos e Cruz, 2011.

⁴² BENJAMIN, A. H.; MARQUES, C. L.; BESSA, L. R. **Manual de direito do consumidor**. 8. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2017.

⁴³ Ibidem.

⁴⁴ BRASIL. Agência Nacional. **Resolução da Diretoria Colegiada – RDC N 26, de 2 de julho de 2015**, 2015.

Disponível em: http://portal.anvisa.gov.br/documents/10181/2694583/RDC_26_2015_.pdf/b0a1e89b-e23d-452f-b029-a7bea26a698c. Acesso em: 19 nov. 2019.

foi fruto do movimento “Põe no Rotulo”⁴⁵, encabeçado por parentes de crianças que possuíam alergias alimentares.

Não há dúvidas de que a situação da falta de informações sobre elementos alergênicos em produtos alimentares evidentemente vai contra a proteção básica elencada ao consumidor, mesmo na redação prévia do art. 6º, III, do diploma legal, trazendo uma situação na qual a incolumidade física do consumidor encontrava-se em cheque em função da supressão de informações na oferta do produto. Mesmo com tal situação de risco à vida, visto que as alergias alimentares podem até culminar na morte, o fornecedor não adimplia com seus deveres informacionais de forma plena devido aos custos relacionados à adequação de seu produto⁴⁶.

O artigo 31 do Código de Defesa do Consumidor é extremamente claro ao elucidar a necessidade da veiculação de informações claras e ostensivas em língua portuguesa sobre as características dos bens que são objeto da legislação, tendo a seguinte redação:

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.⁴⁷

De tal forma, o direito à informação visa dirimir a situação de vulnerabilidade do consumidor por meio de uma exposição completa sobre os aspectos do produto ou serviço que é fornecido, não se limitando a aspectos estritamente nocivos, mas englobando todas as informações relevantes para a decisão informada do consumidor.

Assim, adentra-se na crux do presente trabalho, a omissão no dever de prestar informações por parte do fornecedor em contratos aleatórios de licenciamento de *softwares*. O contrato que se presta ao estudo, como elencado previamente, trata-se de

⁴⁵ EBC. **Campanha pede que rótulos informem sobre presença de alérgenos nos alimentos**, 2014. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2014-02/campanha-pede-que-rotulos-informem-sobre-presenca-de-alergenos-nos-alimentos>. Acesso em: 19 nov. 2019.

⁴⁶ BENJAMIN, A. H.; MARQUES, C. L.; BESSA, L. R. **Manual de direito do consumidor**. 8. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2017.

⁴⁷ BRASIL. **Lei Nº 8.078, de 11 de setembro de 1990**. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências, 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078.htm. Acesso em: 21 nov. 2019.

um contrato aleatório de licenciamento de software, nominalmente de bens imateriais acessórios ao contrato de prestação principal.

Entende-se que, em função da falta de legislação específica para tal modalidade contratual, este deve ser regido pela regra geral elencada pelo CDC, em especial no que tange o Art. 6, III, e o Art. 31, pois, para que o consumidor possa fazer uma decisão informada sobre seu interesse em adquirir um bem que se encontra vinculado a um elemento probabilístico, é necessário que ele tenha informações claras sobre qual a probabilidade de obter cada bem.

De forma específica, entende-se que a plenitude da oferta no contrato das *loot boxes* se dá quando encontram-se presentes 5 elementos: **A.** Uma descrição clara da natureza da *loot box*, uma licença consumível que gera uma licença final de natureza aleatória; **B.** A lista completa de todos os possíveis resultados ao consumir a licença inicial, seja ela exposta graficamente, de forma escrita, ou por meio de listas agrupadas, dentro do software principal, ou nos sítios eletrônicos da empresa; **C.** A probabilidade relacionada à aquisição de cada licença, de forma clara e explícita de modo a elucidar o consumidor da raridade de cada licença final expressa no elemento “**B**”; **D.** A utilização da língua portuguesa de forma plena para expor todas as informações prévias ao consumidor; e **E.** Que esteja claramente expresso o valor do bem a ser adquirido, podendo este ser em moeda nacional, ou moeda virtual que pode ser comprada pelo usuário.

5 SERVIÇOS ESTUDADOS

Tendo em vista a aplicação do Direito do Consumidor sobre a relação jurídica estudada e os subsequentes desdobramentos das obrigações e direitos que advém de tal legislação, adentra-se à aplicação das teses no mundo fático.

São inúmeros os jogos eletrônicos distribuídos em território nacional, porém, existem alguns que possuem alta representatividade tanto em número de usuários quanto em relação ao seu faturamento, no presente tópico, pretende-se avaliar se os fornecedores adimplem com as obrigações elencadas pelo direito à informação, e, para tal, faz-se uso da lista elaborada previamente.

5.1 Defense Of The Ancients 2

O mais claro exemplo de um serviço que lida de forma plena com as obrigações elencadas pelo dever de prestar informações é o do jogo Defense Of The Ancients 2, DOTA 2, desenvolvido e operado pela empresa Valve, e tal se deu em função do alto grau de judicialização de suas práticas em países como a Bélgica⁴⁸ e a China⁴⁹.

Neste jogo, a aquisição da licença se dá com uma vasta gama de informações, esclarecendo qual o rol pré-definido de licenças que podem advir do consumo da *loot box*, e qual é a chance de cada bem ser adquirido, sendo modular em função do número de licenças adquiridas.

A Figura 1 elucida a forma com que o sistema apresenta a possibilidade de aquisição de licenças, estando evidentes as informações de quais são os bens que podem ser gerados com o consumo do denominado “tesouro”, e o valor em moeda nacional.

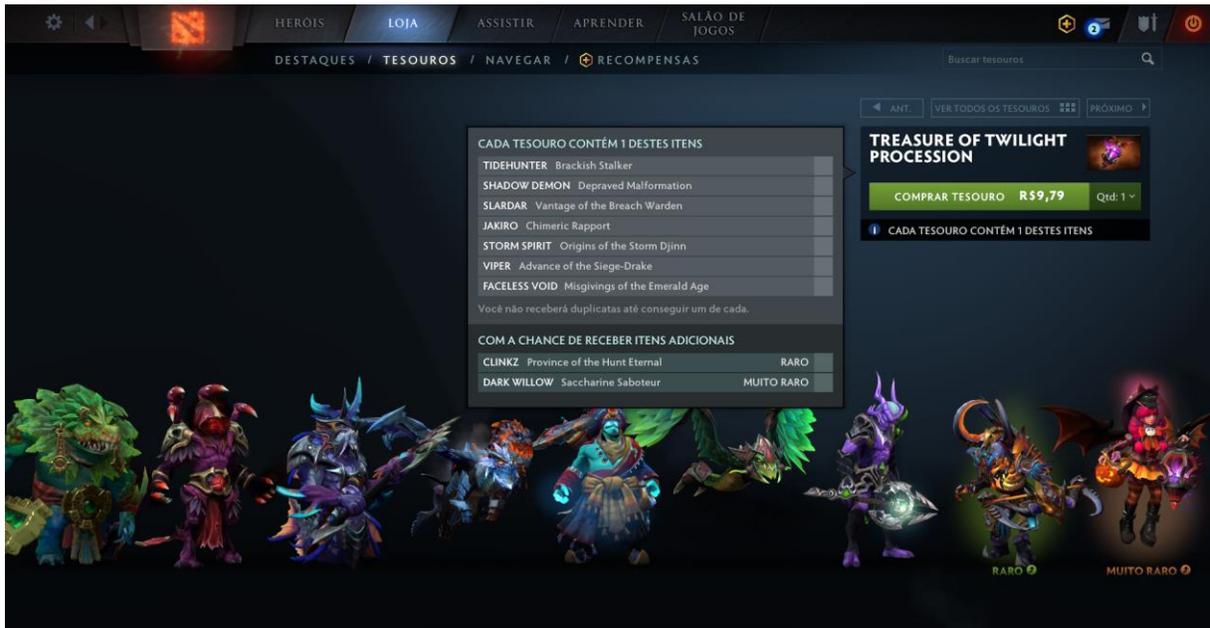
Já a Figura 2 elucida o consumidor do processo pelo qual será criada a licença final, apontando de forma clara o elemento da aleatoriedade presente no contrato.

E, finalmente, a Figura 3 enumera de forma extensiva a probabilidade de adquirir as licenças mais raras, elemento facilmente acessível ao clicar no ícone de interrogação localizado na Figura 1.

⁴⁸ BBC NEWS. **Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws**, 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/technology-43906306>. Acesso em: 19 nov. 2019.

⁴⁹ MONDAQ. **China: A Middle-Ground Approach**: How China Regulates Loot Boxes And Gambling Features In Online Games, 2018. Disponível em: <http://www.mondaq.com/china/x/672860/Gaming/A+MiddleGround+Approach+How+China+Regulates+Loot+Boxes+and+Gambling+Features+in+Online+Games>. Acesso em: 19 nov. 2019.

Figura 1 – Sistema para adquirir licenças adicionais no jogo DOTA2



Fonte: DOTA 2, Valve (2019).

Figura 2 – Informação adicional sobre o resultado do contrato no jogo DOTA 2

TREASURE OF TWILIGHT PROCESSION

COMPRAR TESOURO R\$9,79
Qtd: 1 ▾

i CADA TESOURO CONTÉM 1 DESTES ITENS

Até que seja comprado e aberto, não é possível saber o que receberá. Caso compre mais de um, você não receberá duplicatas até que tenha um de cada item não raro.

Além disso, caso tenha muita sorte, você pode receber um dos itens raros bônus junto com o item normal.

Fonte: DOTA 2, Valve (2019).

Figura 3 – Informações sobre a probabilidade de resultados específicos no jogo DOTA 2



TESOURO ABERTO	CHANCE
1º	1 : 10000
2º	1 : 1658
3º	1 : 474
4º	1 : 217
5º	1 : 123
6º	1 : 80
7º	1 : 56
8º	1 : 41
9º	1 : 32
10º	1 : 25
11º	1 : 21
12º	1 : 17
13º	1 : 14.1
14º	1 : 12.1
15º	1 : 10.5
16º	1 : 9.2

Fonte: DOTA 2, Valve (2019).

De tal forma, o jogo informa o possível licenciado de todos os dados relevantes para que faça uma decisão informada, respeitando todos os elementos elencados previamente, nominalmente: **A.** o software contém extensivas informações acerca do contrato que será celebrado, informando a aleatoriedade presente e a natureza consumível do bem; **B.** ele graficamente mostra quais os possíveis resultados do consumo da licença inicial; **C.** é possível visualizar todas as probabilidades correlatas de forma intuitiva; **D.** é utilizada a linguagem portuguesa para informar o consumidor; e, **E.** encontra-se presente o valor do bem em moeda nacional.

5.2 Apex Legends

Similarmente à situação do jogo DOTA 2, o jogo Apex Legends, desenvolvido pela empresa Respawn Entertainment, e disponibilizado pela empresa EA, elenca de forma clara o rol de licenças regulares que podem advir da *loot box* e sua respectiva probabilidade, no entanto, se limita a expor que existe uma probabilidade ínfima, 1<%, de ad-

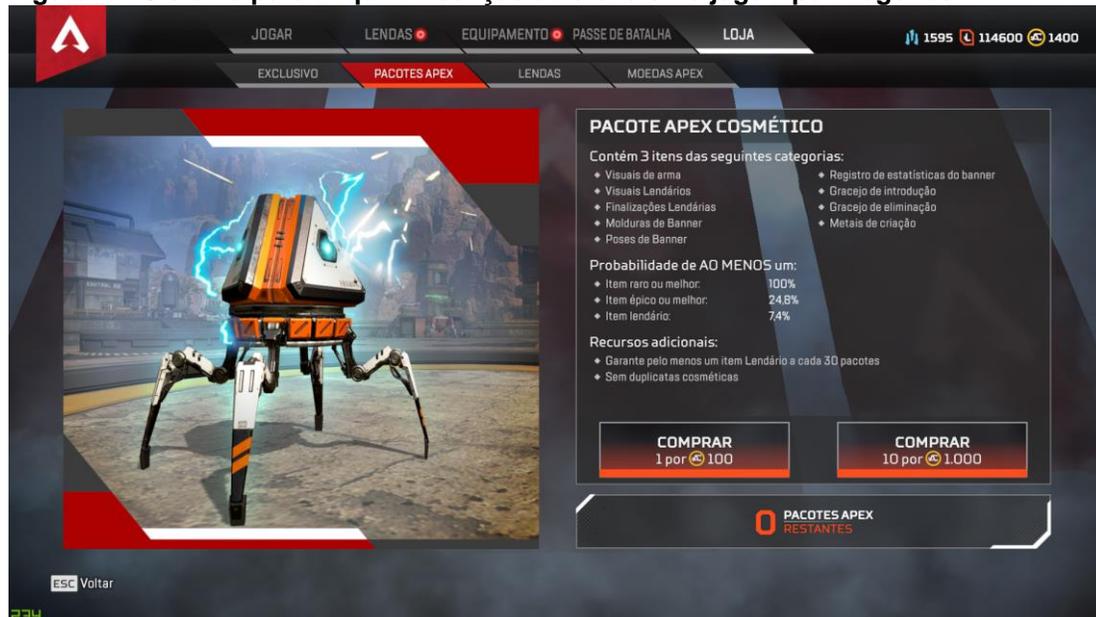
quirir uma licença adicional de alta raridade em seu website⁵⁰. Expõe também, em seu sítio eletrônico, informações adicionais em relação ao contrato, no entanto não possui todas as informações na língua portuguesa, mesmo na versão nacional do sítio virtual.

A Figura 4 mostra a forma com que o jogo apresenta a possibilidade de aquisição de bens imateriais acessórios, estando presentes as informações de quais tipos de licenças que podem ser geradas, e a probabilidade de tal. Diferente da interface apresentada na Figura 1, a empresa não apresenta visualmente todas as possíveis licenças em função de um grande número de cosméticos, no entanto tal informação é facilmente acessível no software.

A Figura 5 trata da licença adicional de alta raridade que pode vir a ser gerada, informação não acessível no software do jogo em si, no entanto, mesmo na versão brasileira do website, o texto é redigido na língua inglesa, constituindo uma clara violação ao Art. 31 do CDC.

A Figura 6, também retirada do website do jogo Apex Legends, enumera informações adicionais sobre os tipos de licença que podem ser geradas pela *loot box*, no entanto, não o faz na língua portuguesa.

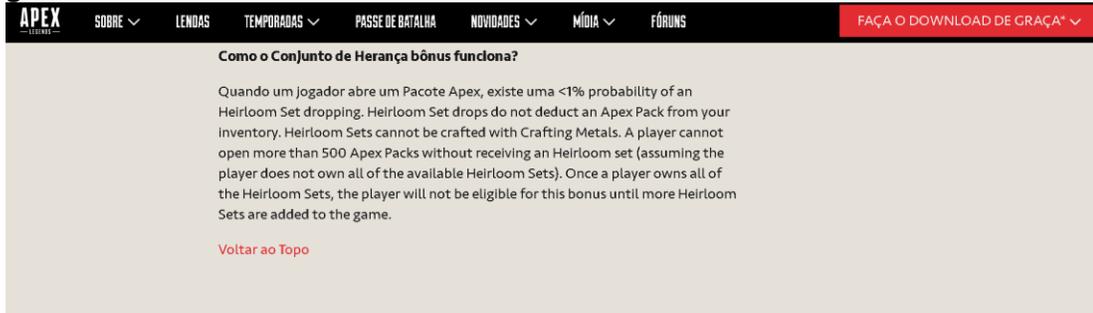
Figura 4 – Sistema para adquirir licenças adicionais no jogo Apex Legends



Fonte: Apex Legends, EA (2019).

⁵⁰ EA. **Perguntas frequentes sobre apex legends**, 2019. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/apex-legends/about/frequently-asked-questions>. Acesso em: 19 nov. 2019.

Figura 5 – Informações adicionais sobre possíveis resultados do contrato no jogo Apex Legends



Fonte: Website Apex Legends, EA (2019)⁵¹.

Figura 6 – Informações adicionais sobre quais licenças podem ser adquiridas no jogo Apex legends, informações provenientes da versão brasileira do website

Qual é o maior nível possível de raridade para cada item?

Os itens do jogo estão disponíveis nas seguintes raridades:

	COMMON	RARE	EPIC	LEGENDARY
Weapon Skins	✓	✓	✓	✓
Legend Skins	✓	✓	✓	✓
Legend Finishers	—	—	—	✓
Banner Frames	✓	✓	—	✓
Banner Poses	—	✓	✓	—
Banner Stat Trackers	✓	✓	—	—
Intro Quips	✓	✓	—	—
Kill Quips	✓	—	—	—
Crafting Metal	✓	✓	✓	✓

Fonte: Website Apex Legends, EA (2019)⁵².

Assim, entende-se que existem falhas no dever de informar, ao submeter o jogo eletrônico aos parâmetros delimitados, temos a seguinte conclusão: **A.** o software apresenta uma clara descrição do contrato aleatório; **B.** ele exemplifica listas agrupadas dos

⁵¹ EA. **Perguntas frequentes sobre apex legends**, 2019. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/apex-legends/about/frequently-asked-questions>. Acesso em: 19 nov. 2019.

⁵² Ibidem.

possíveis resultados do licenciamento inicial, entende-se que a utilização de listas agrupadas não atenta contra o direito à informação do consumidor, pois o conteúdo das listas pode ser facilmente acessado dentro do programa. No entanto, a oferta ainda se dá de forma incompleta, pois uma das listas, a denominada “conjunto de herança”, não encontra-se presente no software, sendo apenas mencionada no sitio eletrônico da companhia, e, mesmo em tal local, não há a exemplificação do que vem a ser o “conjunto de herança”; **C.** é possível observar as informações relacionadas à probabilidade de cada licença em seu respectivo grupo no programa, no entanto, a omissão da última lista agrupada, mencionada anteriormente faz com que seja constatada uma falha neste item; **D.** o software encontra-se regular ao usar a língua portuguesa para expressar as informações, no entanto, o uso do inglês no sítio eletrônico brasileiro da empresa claramente constata uma situação deficiente; **E.** a empresa utiliza de uma moeda virtual para realizar as transações dentro do software, sendo de fácil acesso a taxa de conversão para moeda nacional. Na presente data, uma *loot box* equivale a R\$ 4,40.

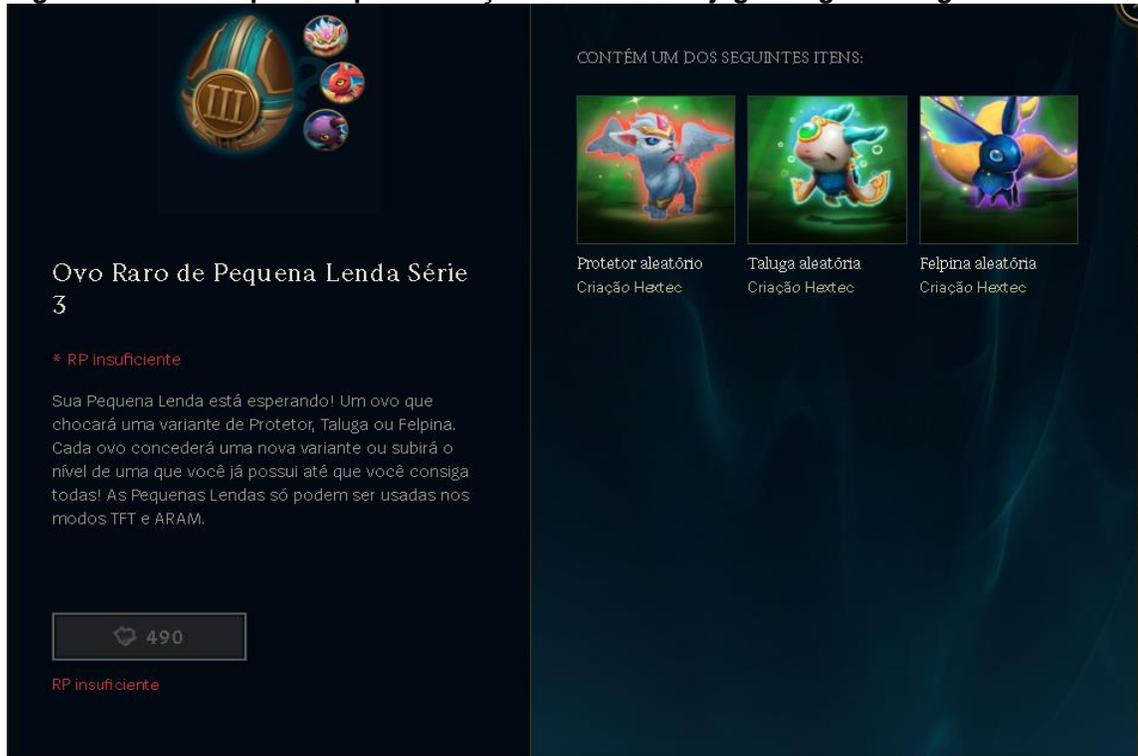
5.3 League of Legends

Em contrapartida, existem serviços que não expõe a probabilidade relacionada à aquisição das licenças, como o do jogo League of Legends, desenvolvido e operado pela empresa Riot Games.inc, que se limita à exposição das licenças que podem ser adquiridas pelo contrato aleatório. Deve ser apontado também que nenhuma informação sobre o contrato pode ser encontrada nos websites nacionais da empresa ou do jogo, restando como uma incógnita a probabilidade ligada à aquisição de tais licenças.

A Figura 7 demonstra qual o sistema implementado no jogo League of Legends para a aquisição de *loot boxes*, aponta-se a falta de informações no que tange a probabilidade de gerar cada licença e que o sistema não presta informações claras de quais licenças podem ser geradas, pois cada “pequena lenda” pode ser uma de 6 variações, conforme a Figura 8, cada uma com grau de raridade específico sendo eles: lendário, épico ou raro, não estando sujeitos à mesma probabilidade. Conforme estudos empíricos realizados pelos usuários do serviço, estima-se que a probabilidade de gerar as licenças pelo consumo da *loot box* se dá pela seguinte probabilidade: 75% de gerar

uma licença do grupo raro, 20% de gerar uma licença do grupo épico, e 5% de gerar uma licença do grupo lendário⁵³.

Figura 7 – Sistema para adquirir licenças adicionais no jogo League of Legends



Fonte: League of Legends, Riot Games (2019)

⁵³ FANDOM. **Little legends (teamfight tactics)**, 2019. Disponível em: [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Little_Legends_\(Teamfight_Tactics\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Little_Legends_(Teamfight_Tactics)). Acesso em: 19 nov. 2019.

Figura 8 – Possíveis resultados da *loot box* no jogo *League of Legends*



Fonte: League of Legends, Riot Games (2019)

Ao aplicar os parâmetros supracitados, entende-se que: **A.** o software traz uma breve descrição do contrato, apresentando o quesito do risco, entende-se como suficiente; **B.** no que tange os possíveis resultados entende-se que o conjunto das informações presentes no programa é suficiente para elucidar o consumidor, sendo utilizadas as listas agrupadas para demonstrar os resultados de forma gráfica; **C.** já em relação à exposição do grau de risco, há uma evidente falha, pois, existe um grau de raridade ligado às licenças finais, como apontado pelos estudos empíricos da comunidade, que é ativamente ocultado pela empresa; **D.** é utilizado o português tanto no programa quanto no *website* nacional; **E.** e a empresa utiliza uma moeda virtual para as transações dentro do software, sendo de fácil acesso a taxa de conversão para a moeda nacional. Atualmente, uma *loot box* pode ser adquirida por aproximadamente R\$ 9,50.

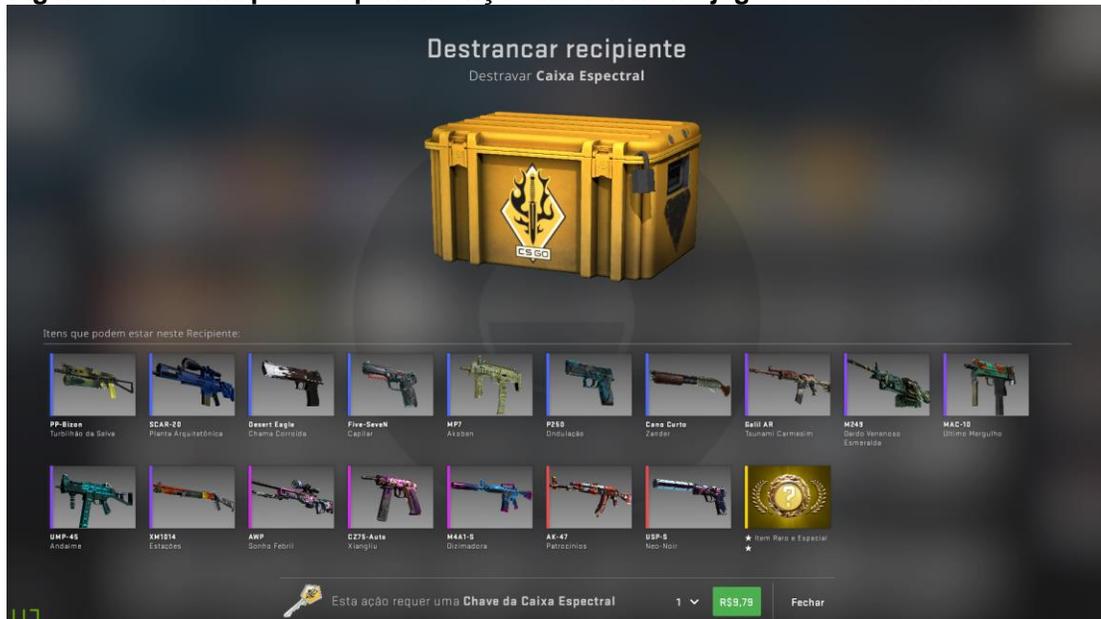
5.4 Counter Strike: Global Offensive

E, ao final, no ponto mais extremo, tem-se a prática do jogo Counter Strike: Global Offensive, desenvolvido e operado pela empresa Valve, que não expõe o rol das licenças que podem advir do contrato aleatório, tão pouco qual a probabilidade de ad-

quirir cada licença, sem informações adicionais tanto no website nacional, como no internacional.

Na Figura 9, encontra-se presente o sistema que é utilizado para adquirir licenças adicionais, no qual, nenhum elemento pode ser clicado para mostrar informações adicionais.

Figura 9 – Sistema para adquirir licenças adicionais no jogo Counter Strike: GO



Fonte: Counter Strike: Global Offensive, Valve (2019)

Figura 10 – Sistema de raridade para licenças do jogo Counter Strike: Global Offensive



Fonte: Counter Strike: Global Offensive (2019)

O jogo Counter Strike: Global Offensive é o que apresenta o maior grau de falhas no dever de informar.

Inicialmente, o software não elucida quais licenças podem ser geradas com o contrato, se limitando a apontar um número de possibilidades, mas não adentrando o que seria um “Item Especial e Excessivamente Raro”. Segundo o website *csgostash*⁵⁴, uma plataforma que age como um mercado secundário para as licenças do jogo, existem 361 licenças que adentram a categoria de “Item Especial e Excessivamente Raro”, sendo que tal informação não pode ser encontrada no software em si, ou mesmo nos websites, nacionais e internacionais, do jogo.

Secundariamente, o software não aponta a probabilidade ligada a cada licença específica, meramente indicando por meio de cores que existe um grau de raridade inversamente proporcional ao número de licenças que compõe cada cor. Nenhuma informação pode ser acessada sobre a probabilidade no software, tanto em sites, nacionais e internacionais, do jogo, da empresa que o opera, Valve, ou mesmo da plataforma em que está disponibilizado, Steam.

No entanto, o jogo Counter Strike: Global Offensive pode ser jogado em diversos países, incluindo a China, no qual o serviço é disponibilizado pela empresa Perfect World em parceria com a Valve, e, devido a legislações chinesas, qualquer jogo que tenha a figura de *loot boxes* deve prover informações acuradas sobre a probabilidade de adquirir cada licença⁵⁵. Em seu lançamento no país, foram disponibilizadas tais informações sendo a probabilidade de adquirir uma licença conforme as cores expostas na Figura 9 as seguintes⁵⁶: 79.92% para uma licença do grupo azul; 15.98% para uma licença do grupo roxo; 3.2% para uma licença do grupo rosa; 0.64% para uma licença do grupo vermelho; e, finalmente, 0.26% para uma licença do grupo amarelo, denominado “Item Especial e Excessivamente Raro”.

Finalmente, o jogo ainda falha ao omitir a informação de que cada uma das licenças finais encontra-se submetida a um grau extra de aleatoriedade, como exposto

⁵⁴ Knife Skins, **CS:GOstash**, 2019. Disponível em: <<https://csgostash.com/skin-rarity/Knife>>. Acesso em: 19 de nov. de 2019.

⁵⁵ MONDAQ. **China: A Middle-Ground Approach**: How China Regulates Loot Boxes And Gambling Features In Online Games, 2018. Disponível em: <http://www.mondaq.com/china/x/672860/Gaming/A+MiddleGround+Approach+How+China+Regulates+Loot+Boxes+and+Gambling+Features+in+Online+Games>. Acesso em: 19 nov. 2019.

⁵⁶ PCGAMESN. **Here are CS:GO's loot box odds**, 2017. Disponível em: <https://www.pcgamesn.com/counter-strike-global-offensive/csgo-case-odds>. Acesso em: 12 nov. 2019.

na Figura 10. Ao consumir a licença acessória, a licença final que é gerada é submetida a um sistema adicional que define características de raridade, sob as nomenclaturas: estilo de revestimento; catálogo de revestimento; estilo do padrão; e nível de desgaste, que totalizam mais de três bilhões de variações para cada licença.

Ao submeter este jogo eletrônico aos elementos apresentados no tópico anterior, entende-se que só são respeitados os itens **D.** e **E.**, pois são providas informações na língua nacional e encontra-se presente o valor em moeda nacional.

6 CONCLUSÃO

Consolidando o exposto, entende-se que a figura das *loot boxes* deve ser entendida como um contrato de licenciamento aleatório que deve ser regido pelos preceitos do Direito do Consumidor, visto que encontram-se presentes os elementos do consumidor final, fornecedor e produto.

Assim, preza-se pela efetivação do direito à informação do consumidor para que este possa ter em mãos todo o arcabouço necessário para realizar uma decisão informada acerca do seu interesse de consumir o produto em questão, por meio dos elementos: **A.** Uma descrição clara da natureza da *loot box*, uma licença consumível que gera uma licença final de natureza aleatória; **B.** A lista completa de todos os possíveis resultados ao consumir a licença inicial, seja ela exposta graficamente, de forma escrita, ou por meio de listas agrupadas, dentro do software principal, ou nos sítios eletrônicos da empresa; **C.** A probabilidade relacionada à aquisição de cada licença, de forma clara e explícita de modo a elucidar o consumidor da raridade de cada licença final expressa no elemento “**B**”; **D.** A utilização da língua portuguesa de forma plena para expor todas as informações prévias ao consumidor; e **E.** Que esteja claramente expresso o valor do bem a ser adquirido, podendo este ser em moeda nacional, ou moeda virtual que pode ser comprada pelo usuário.

Entende-se que o vertiginoso crescimento da prática nos últimos anos⁵⁷ se dá em função dos crescentes lucros relacionados à exploração da situação de vulnerabili-

⁵⁷ZENDLE, D.; BALLOU, N.; MEYER, R. **The changing face of desktop video game monetisation:** An exploration of trends in loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played Steam games of 2010-2019, 2019. Disponível em: psyarxiv.com/u35kt. Acesso em: 23 nov. 2019.

dade do consumidor, e, diferente da situação dos alergênicos, no qual ilidia-se a legislação como meio de dirimir custos, a presente situação se consolida como um paradigma no qual as empresas exploram a falta de ação estatal para auferir lucros.

Como exemplificado pelos serviços Defense of the Ancients 2 e Counter Strike: Global Offensive, que são operados pela mesma empresa, Valve, a correção das falhas no fornecimento só ocorre quando há atuação estatal com tal intuito, sendo de grande importância a conscientização da população sobre a incidência do CDC nas relações contratuais que advêm dos jogos eletrônicos, para, assim, compelir uma maior ação estatal no que tange a regulação, fiscalização e proteção do consumidor.

REFERÊNCIAS

BBC NEWS. **Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws**, 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/technology-43906306>. Acesso em: 19 nov. 2019.

BENJAMIN, A. H.; MARQUES, C. L.; BESSA, L. R. **Manual de direito do consumidor**. 8. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2017.

BRASIL. Agência Nacional. **Resolução da Diretoria Colegiada – RDC N 26, de 2 de julho de 2015**, 2015. Disponível em:

http://portal.anvisa.gov.br/documents/10181/2694583/RDC_26_2015_.pdf/b0a1e89b-e23d-452f-b029-a7bea26a698c. Acesso em: 19 nov. 2019.

BRASIL. **Lei Nº 8.078, de 11 de setembro de 1990**. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências, 1990. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078.htm. Acesso em: 21 nov. 2019.

BUSINESS INSIDER. **Casual gaming is a spectacular business, with profit margins near 90%**, 2009. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/casual-gaming-profit-margins-near-90-2009-101>. Acesso em: 5 nov. 2019.

CHILDREN'S COMMISSIONER. **Gaming the system**, 2019. Disponível em: <https://www.childrenscommissioner.gov.uk/wp-content/uploads/2019/10/CCO-Gaming-the-System-2019.pdf>. Acesso em: 5 nov. 2019

COELHO, F. B. **Os negócios e as negociações entre empresas “pontocom”**. In: O Direito na era da internet, São Paulo: IOB Cursos Empresariais, 2000.

EA. **Contrato do usuário da Electronic Arts**, 2019. Disponível em: <https://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/US/br/PC/>. Acesso em: 1 mar. 2020.

EA. **Perguntas frequentes sobre apex legends**, 2019. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/apex-legends/about/frequently-asked-questions>. Acesso em: 19 nov. 2019.

EBC. **Campanha pede que rótulos informem sobre presença de alérgenos nos alimentos**, 2014. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2014-02/campanha-pede-que-rotulos-informem-sobre-presenca-de-alergenos-nos-alimentos>. Acesso em: 19 nov. 2019.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **US video game industry revenue reaches \$36 billion in 2017**, 2018. Disponível em: <https://www.theesa.com/press-releases/us-video-game-industry-revenue-reaches-36-billion-in-2017/>. Acesso em: 5 de nov. de 2019.

FANDOM. **Little legends (teamfight tactics)**, 2019. Disponível em: [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Little_Legends_\(Teamfight_Tactics\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Little_Legends_(Teamfight_Tactics)). Acesso em: 19 nov. 2019.

FARIAS, C. C.; ROSENVALD, N. **Curso de direito civil: contratos**. 6. ed. Salvador: JusPodivum, 2016.

FINKELSTEIN, M. E. **Aspectos jurídicos do comércio eletrônico**. Porto Alegre: Síntese, 2004.

GRINOVER, A. et al. **Código brasileiro do consumidor comentado pelos autores do anteprojeto**. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2011. p. 56.

Knife Skins, **CS:GOstash**, 2019. Disponível em: <https://csgostash.com/skin-rarity/Knife>. Acesso em: 19 de nov. de 2019.

LAWAND, J. J. **Teoria geral dos contratos eletrônicos**. 1. ed. São Paulo: Editora Juazer de Oliveira, 2003.

LISBOA, R. B. **Manual de direito civil: contratos**. ed. São Paulo: Saraiva, 2013. V.3. p.

LORENZETI, R. L. **Tratado de los contratos: parte general**. Buenos Aires. Rubinzal Cunlizoni, 2004.

MICROSOFT. **Horse Armor Pack**, 2006. Disponível em: <https://marketplace.xbox.com/en-US/Product/Horse-Armor-Pack/00000000-0000-400c-80c0-0000425307d1>. Acesso em: 15 nov. 2019.

MIRAGEM, B. **Curso de direito do consumidor**. 5. ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2014.

MOBYGAMES. **Dunjonquest: Upper Reaches of Apshai**, 1982. Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/dunjonquest-upper-reaches-of-apshai>. Acesso em: 15 nov. 2019.

MONDAQ. **China: A Middle-Ground Approach: How China Regulates Loot Boxes And Gambling Features In Online Games**, 2018. Disponível em: <http://www.mondaq.com/china/x/672860/Gaming/A+MiddleGround+Approach+How+China+Regulates+Loot+Boxes+and+Gambling+Features+in+Online+Games>. Acesso em: 19 nov. 2019.

MONTEIRO, W. B.; MALUF, C. A.; SILVA, R. G. **Curso de Direito Civil: direito das obrigações**. 40. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.V. 5.

NUNES, R. **Comentários ao código de defesa do consumidor**. 7. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

PARLIAMENT UK. **Immersive and addictive technologies**, 2019. Disponível em: https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcomeds/1846/184606.htm#_idTextAnchor034>. Acesso em: 10 de nov. de 2019.

PCGAMER. **Steam now has 30,000 games**, 2019. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/steam-now-has-30000-games/>. Acesso em: 8 de nov. de 2019.

PCGAMESN. **Here are CS:GO's loot box odds**, 2017. Disponível em: <https://www.pcgamesn.com/counter-strike-global-offensive/csgo-case-odds>. Acesso em: 12 nov. 2019.

RIOT GAMES. **Termos de serviço da Riot Games**, 2020. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR>. Acesso: em 9 mar. 2020.

SERGEY GALYONKIN. **Steam in 2017. How Steam Direct, PUBG and the rise of China affected the biggest PC gaming marketplace in 2017**, 2018. Disponível em: <https://galyonk.in/steam-in-2017-129c0e6be260>. Acesso em: 8 nov. 2019.

STEAM. **Acordo de assinatura do steam**, 2019. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?snr=1_44_44_. Acesso em: 1 mar. 2020.

STEAM. **Estatísticas de download do Steam**, 2020. Disponível em: <https://store.steampowered.com/stats/content/>. Acesso em: 12 dez. 2019.

TECHCRUNCH. **Video game revenue tops \$43 billion in 2018, an 18% jump from 2017**, 2019. Disponível em: <https://techcrunch.com/2019/01/22/video-game-revenue-tops-43-billion-in-2018-an-18-jump-from-2017/>. Acesso em: 5 nov. 2020.

THEODORO JUNIOR, H. **Direitos do consumidor: a busca de um ponto de equilíbrio entre as garantias do Código de Defesa do Consumidor e os princípios gerais do Direito Civil e do Direito Processual Civil**. 8. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2013. p. 24.

TROSTER, R. L.; MOCHÓN, F. **Introdução à economia**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2002. p. 82.

UNIVERSITY OF AMSTERDAM, INSTITUTE FOR INFORMATION LAW. **Global Online Piracy Study**, 2018. Disponível em: <https://www.ivir.nl/publicaties/download/Global-Online-Piracy-Study.pdf>. Acesso em: 5 nov. 2019.

VANCIM, A. R.; MATIOLI, J. M. **Direito & internet: contrato eletrônico: e responsabilidade civil na WEB: jurisprudência e legislação internacional correlata**, São Paulo: Lemos e Cruz, 2011.

VENTUREBEAT. **10 online PC games that made more than \$100M in microtransaction sales last year**, 2014. Disponível em: <https://venturebeat.com/2014/01/20/10-online-pc-games-that-made-more-than-100m-in-microtransaction-sales-last-year/>. Acesso em: 8 de nov. de 2019.

WASHINGTON UNIVERSITY IN ST. LOUIS. **Case study: A&M Records, Inc. v. Napster, Inc.**, 2013. Disponível em: <https://onlinelaw.wustl.edu/blog/case-study-am-records-inc-v-napster-inc/>. Acesso em: 5 nov. 2019.

ZANIOLO, P. A. **Crimes modernos: o impacto da tecnologia do direito**. 1. ed. Curitiba: Jurúa, 2011. p. 53.

ZENDLE, D. et al. **The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games**, 2019. Disponível em: psyarxiv.com/mkhp2. Acesso em 10 nov. 2019.

JUNIPERRESEARCH. **in-game gambling: the next cash cow for publishers**, 2019. Disponível em: <https://www.juniperresearch.com/document-library/white-papers/in-game-gambling-the-next-cash-cow>. Acesso em: 1 mar. 2020.

ZENDLE, D.; BALLOU, N.; MEYER, R. **The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of trends in loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played Steam games of 2010-2019**, 2019. Disponível em: psyarxiv.com/u35kt. Acesso em: 23 nov. 2019.