

Centro Universitário de Brasília - CEUB
Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS
Curso de Bacharelado em Direito

ANE CAROLINE DE CASTRO FERNANDES

**AS RELAÇÕES CONSUMERISTAS EM SERVIDORES DE GRAND THEFT AUTO
NA MODALIDADE ROLEPLAY**

Brasília

2023

ANE CAROLINE DE CASTRO FERNANDES

**AS RELAÇÕES CONSUMERISTAS EM SERVIDORES DE GRAND THEFT AUTO
NA MODALIDADE ROLEPLAY**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Direito pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro Universitário de Brasília (UniCEUB).

Orientador: Prof. Viviane da Silva Bernardes

Brasília
2023

ANE CAROLINE DE CASTRO FERNANDES

**AS RELAÇÕES CONSUMERISTAS EM SERVIDORES DE GRAND THEFT AUTO
NA MODALIDADE ROLEPLAY**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Direito pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro Universitário de Brasília (UniCEUB).

Orientador: Prof^ª. Viviane da Silva Bernardes

BRASÍLIA, ____ DE _____ DE 2023

BANCA EXAMINADORA

Profª. Viviane da Silva Bernardes

Professor(a) Avaliador(a)

Dedico este trabalho a cada player que teve seu direito violado e que não possui maneiras de reivindicá-lo.

AGRADECIMENTO

Agradeço primeiramente a minha família, namorado e amigos pelo apoio incondicional;

Aos meus professores, em especial a professora Viviane da Silva Bernardes, por assumir a missão de construir esse trabalho comigo, mesmo sendo um tema sem precedentes no meio acadêmico e fora de seu cotidiano;

Aos advogados Helio Tadeu Brogna Coelho Zwicker e a Luana Mendes que tanto me auxiliaram nessa jornada;

Aos players, por me inspirarem;

Aos meus colegas advogados, bacharéis em direito e acadêmicos que fazem parte da comunidade do direito gamer;

Aos servidores que responderem a minha pesquisa por auxiliarem no meu trabalho.

RESUMO

O trabalho apresenta teses baseadas na legislação vigente sobre os direitos dos consumidores no cenário da modalidade RolePlay do Grand Theft Auto na plataforma FiveM, com o objetivo de impulsionar discussões jurídicas a respeito. Para materialidade da tese levantada, foram feitas pesquisas de campo com os servidores e consumidores. Foi visto que de fato existe uma violação dos direitos dos consumidores dentro do *game*, sendo impulsionado pela informalidade e falta de fiscalização.

Palavras-chaves: consumidor. player. GTARP. game.

Sumário

1. INTRODUÇÃO	10
2. A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS	11
2.1. Os Gêneros de Jogos Eletrônicos	14
2.2. O Surgimento do Grand Theft Auto	16
2.2.1. A criação da plataforma FIVEM e a modalidade Roleplay do Grand Theft Auto	16
2.2.2. A estrutura comercial em torno e dentro da plataforma	17
3. A NATUREZA JURÍDICA DE COMPRA E VENDA NO GRAND THEFT AUTO ROLEPLAY	22
3.1. Contrato de doação e regras do Código Civil	22
3.2. Aplicabilidade do Código de Defesa do Consumidor e direitos estabelecidos pelo Código	24
4. POSICIONAMENTO DA DESENVOLVEDORA DO GTA E DA PLATAFORMA FIVEM	26
5. DEMAIS LEGISLAÇÕES	26
5.1. Decreto nº 7962 de 2013	26
5.2. Marco Civil da Internet	27
5.3. Projeto de Lei do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos	28
6. OFENSAS AOS DIREITOS DO JOGADOR E A LEGISLAÇÃO	28
6.1. Direito do jogador a acesso à informação	28
6.2. Direito do jogador ao arrependimento	29
6.3. Negócio jurídico inválido	30
7. DADOS QUANTITATIVOS SOBRE AS RELAÇÕES CONSUMERISTAS NO GRAND THEFT AUTO ROLEPLAY	30
7.1. Servidores de Roleplay	31
7.2. Jogadores	36
7.3. Análise das pesquisas	38
8. CONCLUSÃO	39

REFERÊNCIAS

39

1. Introdução

O presente trabalho versa sobre as relações consumeristas dentro dos servidores da modalidade *Roleplay* do Grand Theft Auto, também conhecido como GTA RP, na plataforma FiveM. Essas relações não se restringem somente à compra e venda do jogo em si, mas tem se desdobrado e criado novos mercados e produtos virtuais para serem utilizados no jogo. Entretanto, esse mercado é marcado pela informalidade e por vícios ilegais. É esperado que o trabalho enriqueça e incentive os debates que permeiam os jogos eletrônicos.

Ao usarmos o termo "comunidade", estaremos falando de tudo que tem em torno do jogo: jogadores, servidores, donos de servidores, programadores, comerciantes e a própria plataforma.

O objeto de estudo é pouco usado na comunidade científica e possui um crescimento exponencial, precisando ter a cada dia um olhar crítico, científico e jurídico mais atento, já que seus vícios ferem diversos dispositivos legais. A relevância da pesquisa cresce da mesma maneira que jogos on-line se desenvolvem e popularizam, estando cada vez mais no cotidiano das pessoas. A atenção e pesquisa voltada para esse consumidor garante que seus direitos previstos no Código de Defesa do Consumidor sejam defendidos, além de possibilitar aos servidores a possibilidade de implementar políticas de defesa ao consumidor e se estabelecerem em acordo com a lei específica (CDC) e seus desdobramentos.

A nova realidade virtual nem sempre se adequa a legislação vigente nos países onde ocorre sua principal atuação, entretanto isso não quer dizer que ela não deva ser aplicada, assim como suas sanções em caso de descumprimento. O objeto de estudo do trabalho apresentou uma problemática quanto a aplicabilidade do Código de Defesa do Consumidor, legislação correlata e Código Civil, bem como não permite que o consumidor exerça seus direitos como prevê o Código que o defende.

Com o desenvolvimento das tecnologias e uma vida cada vez mais virtual, o surgimento de novas relações comerciais, profissionais e jurídicas, faz se necessário um olhar atento do direito. O objetivo deste trabalho é demonstrar como as relações que acontecem no ambiente virtual merecem atenção e cuidado jurídico, bem como a necessidade que os operadores de direito e legisladores se mantenham em constante atualização quanto às novas tecnologias e realidades que se apresentam com elas. A pesquisa feita com os jogadores e servidores do objeto de estudo propõe demonstrar a realidade do direito dos consumidores no jogo e a conduta viciada dos servidores. Como parte do objetivo, esse trabalho busca

demonstrar também as consequências para a sociedade pela falta de um olhar sobre as novas realidades virtuais por parte do direito e seus operadores. A longo prazo, espera-se que o trabalho contribua para enriquecer e incentivar o debate sobre o assunto na comunidade jurídica e sociedade.

Dentre os diversos tipos de metodologia, a metodologia usada na pesquisa é classificada como descritiva e exploratória. Os dados da pesquisa foram adquiridos por meio de um formulário na plataforma Google Forms com o objetivo de avaliar as questões levantadas nesse trabalho pela perspectiva dos responsáveis por servidores e jogadores, além das bibliografias usadas para embasar e descrever a parte histórica dos jogos eletrônicos e as questões legais das problemáticas apresentadas. Apesar de uma extensa pesquisa, algumas definições importantes para o trabalho não foram encontradas, sendo assim, para conseguir explicar os gêneros dos jogos eletrônicos foi preciso interpretar as divisões em gêneros que plataformas de venda de jogos utilizam.

Há um limitado número de literaturas acerca do direito dos consumidores nos jogos eletrônicos, em especial quando focados no objeto de estudo deste trabalho. Dessa forma, o marco teórico do trabalho é representado, principalmente, pelas legislações vigentes no Brasil, sendo o Código de Defesa do Consumidor, Código Civil, Decreto nº 7962 de 2013 e o Marco Civil da Internet.

A história dos jogos eletrônicos é um importante fato para o trabalho, pois demonstra o caminho histórico para a construção dos jogos atuais, bem como a sua capacidade de desenvolvimento e como se deu a sua comercialização. A divisão dos gêneros dos jogos mostra a variedade que é encontrada nas plataformas de jogos eletrônicos. Mediante o surgimento do Grand Theft Auto é possível verificar porquê o jogo se tornou um grande fenômeno e como através do jogo e da criação de uma nova modalidade do mesmo, um novo mercado virtual e objeto de estudo deste trabalho nascem.

Algumas das relações consumeristas que surgem nesses novos mercados, já nascem cercadas de vícios ilegais, incluindo a tentativa por parte dos servidores em chamar as compras e vendas de doação, desconfigurando como uma relação consumerista. Dessa forma, o que o Código Civil, Código de Defesa do Consumidor e demais legislações, assim como o posicionamento da plataforma que abriga a modalidade Roleplay do GTA e da própria desenvolvedora do jogo.

As problemáticas do presente trabalho foram construídas embasadas na legislação brasileira e constatadas por meio das imagens e da pesquisa feita com servidores e jogadores. Assim, com todas as considerações e com as pesquisas teóricas e de campo, as considerações finais do trabalho apresentam o que o desenvolvimento do trabalho demonstrou a respeito dos objetivos do trabalho.

2. A História dos Jogos Eletrônicos

Se considera como o primeiro jogo eletrônico o *Tennis for Two*, criado em 1958 pelo físico Willy Higinbotham, que podia ser jogado em osciloscópio e consistia em a bola ser rebatida em uma linha horizontal na parte interior da tela do dispositivo. Para jogar era necessário um computador analógico para processar o jogo e de osciloscópio para visualização do jogo e condução dos movimentos.¹

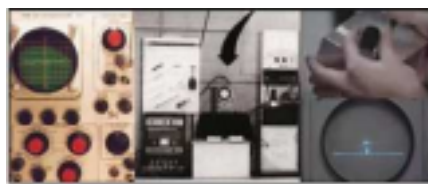


Figura 1: Osciloscópio que rodava o jogo (SOUZA e ROCHA, 2005)

Em 1961 foi criado o jogo *Spacewar!* Pelo *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), onde o jogador controla uma nave e enfrentava outras inimigas em uma guerra espacial. O jogo possuía uma jogabilidade simples e divertida, desenvolvida através de algoritmos de alta complexidade e uma linguagem de programação de baixa nível chamada *Assembly*, sendo executado em um computador *DEC - DPD 1* (Programmed Data Processor-1).²

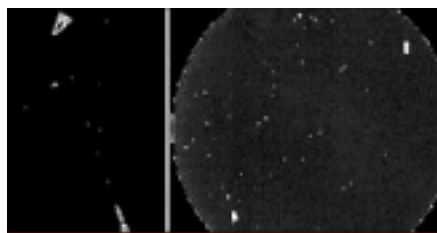


Figura 2: Jogo *Spacewar!* (AMORIN, 2006)

¹ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery-<http://re.granbery.edu.br>-ISSN, p. 0377, 2018.

² BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery-<http://re.granbery.edu.br>-ISSN, p. 0377, 2018.



Figura 3: Computador DEC - DPD 1 (Fonte: OLIVEIRA et al., 2010)

Já na década de 70, surgem os fliperamas, tendo uma adaptação de *Spacewar!* para uma máquina com um monitor acoplado e controles analógicos fixos que possibilitam que duas pessoas joguem ao mesmo tempo, sendo considerada o primeiro fliperama da história. Devido ao alto custo foram vendidas poucas unidades, criando a necessidade do desenvolvimento de mais jogos para esse tipo de máquina. O primeiro fliperama da história pode ser visto na figura 4³



Figura 4: *Computer Space*, primeiro fliperama da história (OUTERSPACE, 2007)

Nos anos seguintes da mesma décadas foram criados outros jogos para a mesma máquina, tendo inclusive diversos plágios ou jogos muito semelhantes, como foi o caso do jogo Pong da desenvolvedora Atari e o jogo *Table Tennis* do *Odyssey 100* da desenvolvedora Magnavox, ambos simulando uma partida de ping e pong, sendo o primeiro acusado de plagiar a jogabilidade do segundo. Apesar da discussão em torno disso, diversas empresas lançaram jogos muito parecidos com o da Atari e da Magnavox.³

Em 1981, a desenvolvedora Nintendo lança Donkey Kong, um jogo com enredo, onde o herói tendo o apelido de Jumpman em sua originalidade e depois ficando mais conhecido como Mário, precisa passar por missões com obstáculos e vilões para salvar sua namorada,

que era jogado em um fliperama, como é visto na figura 5.³ É possível encontrar jogos na mesma franquia até os dias de hoje e a cada novo lançamento são criados novos desafios e modalidades.⁴



Figura 5: *Donkey Kong* (CLUA e BITTENCOURT, 2005)

Em 1991, o jogo *Street Fighter II*, Figura 6, da desenvolvedora Capcom revolucionou, ao ser do gênero de luta e utilizar o modelo de animação sprites, conseguindo se tornar um dos mais populares da época. O modelo adotado pelo jogo consiste em um conjunto de fotos que dão a impressão de movimento do personagem.⁴



Figura 6: *Street Fighter II* (CLUA e BITTENCOURT, 2005)

Com um modelo de animação diferente e trazendo maior realismo estético, a desenvolvedora Acclaim lançou o jogo *Mortal Kombat*, também do gênero de luta. O modelo de animação inovador consistia em digitalizar e animar imagens de atores e também foi usado por outros jogos. O jogo *Mortal Kombat*, representado na Figura 7, também possui uma franquia e a cada lançamento são criados novos personagens e enredos para as histórias dos mesmos.⁴

³ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery-<http://re.granbery.edu.br>-ISSN, p. 0377, 2018.

⁴ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery-<http://re.granbery.edu.br>-ISSN, p. 0377, 2018.



Figura 7: *Mortal Kombat* (CLUA e BITTENCOURT, 2005)

Com o desenvolvimento tecnológico dos jogos eletrônicos e a chegada dos computadores pessoais, a indústria de jogos não apenas adaptou seus jogos já existentes, mas também criou novos jogos que poderiam ser acessados em consoles ou nos computadores, trazendo esse entretenimento ainda mais para o cotidiano, bem como a criação e adaptação de jogos para que permitissem de primeira que duas pessoas jogassem juntas e posteriormente, com a internet, múltiplas pessoas de diversos lugares do mundo. A introdução dos jogos nos cotidianos e a internet incentivaram o surgimento de novos gêneros de jogos.⁵

Os jogos de múltiplos jogadores sofre um grande impulso com a criação e popularização da internet, pois assim seria possível jogar com qualquer pessoa que tivesse acesso a um computador com acesso a internet. Mesmo aqueles jogos de *player* (jogador) único possuem o modo online onde é possível baixar conteúdos personalizados (como no jogo The Sims 4) ou participar de *ranking* (listagem com classificação) de pontuação, nacionais e internacionais.

2.1. Os Gêneros de Jogos Eletrônicos

Baseando-se nas plataformas de jogos eletrônicos como Steam e Epic Game, os jogos eletrônicos podem ser baseados em nove gêneros, sendo eles: ação, aventura, RPG (*Role-Playing Game*), esporte, corrida, estratégia, quebra-cabeça, simulação e horror.

Os jogos de ação possuem grande popularidade. Esse gênero é caracterizado por ter um ritmo mais frenético. Podem exigir do jogador uma análise mais estratégica, além de poderem incluir outros gêneros. A maior parte dos jogos desse gênero envolvem guerras, batalhas e disputas.

⁵ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery-<http://re.granbery.edu.br>-ISSN, p. 0377, 2018.

Nos jogos de aventura, é comum que sejam construídos em torno de histórias ou exigem que o jogador encontre maneiras de fazer seu personagem sobreviver. Eles podem levar o jogador a explorar mundos virtuais, encontrar itens ou resolver enigmas.

Os jogos de RPG possuem a característica de permitir que o jogador tome decisões que afetarão o desenvolvimento de seu personagem. Em geral giram em torno de uma história que é modificada com as escolhas do jogador. É comum que haja a versão online desse gênero, permitindo que os jogadores interajam entre si, independente do local físico da onde acessaram o jogo. A inclusão de outros gêneros nos jogos de RPG é muito corriqueira.

Os jogos de esporte nada mais é que a simulação das atividades esportivas. Costumam ser muito realistas e são populares entre os fãs de esportes.

Os jogos de corrida simulam corridas, podendo ser com os mais variados veículos e envolvem, na maioria das vezes, competições entre jogadores.

Os jogos de estratégia exigem dos jogadores decisões cautelosas e pensadas a longo prazo. A maioria dos jogos desse gênero envolve construções de cidades e gerenciamento de recursos.

Os jogos de quebra-cabeça envolvem enigmas e quebra-cabeças. Eles exigem que os jogadores resolvam problemas, podendo envolver lógica, matemática, geometria e outras habilidades.

Os jogos de simulação, em geral, simulam o mundo e a vida real, mas podem simular realidades fictícias. Podem simular qualquer realidade, profissão, local, pessoas e coisas. São caracterizados por mundo livre, ou seja, o jogador tem a liberdade de utilizar e explorar praticamente tudo presente no jogo.

Por fim, os jogos de horror possuem atmosferas sombrias e aterrorizantes.

2.2. O Surgimento do Grand Theft Auto

O Grand Theft Auto (GTA) é uma das franquias de jogos eletrônicos mais populares e icônicos de todos os tempos, conhecida por sua jogabilidade de mundo aberto, história complexa e personagens memoráveis. O primeiro jogo da série, Grand Theft Auto, foi lançado em 1997, para PC e PlayStation.

O GTA foi desenvolvido pela empresa escocesa DMA Design (agora conhecida como Rockstar North) e publicado pela BMG Interactive. O jogo foi criado como uma paródia dos

filmes de gângster dos anos 60 e 70, e permitia que os jogadores assumissem o papel de um criminoso que deve completar missões e cometer crimes para progredir no jogo.

O sucesso inicial do primeiro jogo levou a sequências cada vez mais populares, incluindo o lançamento de *Grand Theft Auto III* em 2001, que marcou a transição da série para um formato de mundo aberto em 3D e se tornou um dos jogos mais influentes da história dos videogames e o *Grand Theft Auto V* lançado em 2013, que além do modo história possui o modo online, que permite aos jogadores criar seus próprios personagens e participar de missões e atividades com outros jogadores.

A franquia GTA foi amplamente elogiada por sua jogabilidade única, história envolvente e personagens carismáticos. No entanto, também foi alvo de controvérsias por suas representações gráficas de violência, sexo e crime, bem como por sua glorificação da vida de gangster, recebendo a classificação indicativa de 18 (dezoito) anos.

Apesar disso, a franquia GTA continua a ser uma das mais populares e bem-sucedidas da indústria de jogos eletrônicos, com lançamentos regulares de novos jogos e milhões de jogadores em todo o mundo.

2.2.1. A criação da plataforma FIVEM e a modalidade Roleplay do Grand Theft Auto

O *FiveM* é uma plataforma de jogos modificada que permite que os jogadores criem e personalizem seu próprio servidor para jogar *Grand Theft Auto V* (GTA V) em um modo multiplayer personalizado. A plataforma foi criada por *CitizenFX Collective* em 2015 e é usada principalmente para jogar na modalidade Roleplay (RP) do GTA V.

O RP do GTA V é um tipo de jogo de *Roleplay* (RPG) e de simulação em que os jogadores interpretam personagens fictícios em um mundo virtual, criando suas próprias histórias e interagindo com outros jogadores de maneira mais realista. Os jogadores criam personagens, definem suas personalidades, habilidades e objetivos, e, em seguida, atuam dentro do mundo do jogo, tentando realizar seus objetivos e interagindo com outros personagens jogáveis e não jogáveis.

O RP do GTA V é jogado em servidores personalizados, criados pelos jogadores usando a plataforma *FiveM*, e geralmente envolve jogadores trabalhando juntos diversas profissões, como policial, médico, mecânico, advogado, empresário, incluindo atividades que na vida real são consideradas ilícitas. Os jogadores geralmente interagem com outros

personagens em situações cotidianas, como conduzir carros, fazer compras, trabalhar e socializar.

O RP do GTA V é popular por sua jogabilidade imersiva e rica em história, permitindo aos jogadores experimentar uma versão detalhada e personalizada do GTA V. A popularidade do RP do GTA V levou a um grande número de servidores personalizados sendo criados em todo o mundo, com comunidades de jogadores altamente engajadas e alguns chegando a ter mais de 1.000 (mil) *players* simultâneos.

2.2.2. A estrutura comercial em torno e dentro da plataforma

Com a popularização da modalidade Roleplay do GTA V, falta de produção de itens novos para o jogo por parte da desenvolvedora, custos para manutenção dos servidores e necessidades específicas do público, cria-se o cenário perfeito para o nascimento de um mercado comercial em torno e dentro da plataforma FiveM. São variáveis os produtos e serviços específicos para a plataforma e seus usuários, indo de roupas personalizadas até sistemas de segurança contra programas de trapaça que prejudicam a jogabilidade e estabilidade do servidor.

Cada vez mais a simulação da vida real na plataforma tenta se comparar com a realidade. O jogador pode, hoje em dia, encomendar uma roupa personalizada, um carro específico, casas ou interiores para as estruturas que já são da base do jogo ou, até mesmo, *skins* (aparência de personagens) de bebês, crianças, adolescentes e animais, entre outras coisas, como exemplificado na figura 8.



Figura 8: Barrigas de Gestantes em diferentes tamanhos vendidas na loja Ajna Mods.

(MODS, Ajna, 2023)

A prestação de serviços de design para identidades visuais e redes sociais também faz

parte do mercado comercial do *GTA RP*. Os servidores usam esses serviços para criarem suas logos, importante para que o player consiga sempre identificá-lo, além da criação de materiais para marketing e produção de conteúdo para as redes sociais, além dos *streamers* (jogadores que fazem transmissões ao vivo do jogo), que usam esses serviços para a mesma finalidade que os servidores, bem como para a criação de caricaturas próprias.

Há ainda, o serviço de fotografias e produção de filmagens *in game* (dentro do jogo) para serem usadas dentro ou fora dele, serviço exemplificado na figura 9. Para servidores, lojas e criadores de conteúdo esse tipo de serviço é importante para divulgação de produtos ou produção de materiais para as redes sociais. Não é todo *player* que consegue executar esse serviço e monetizá-lo, pois é necessário um computador de alta capacidade gráfica e desempenho, algo de elevada onerosidade para se ter.



Figura 9: Tabela de valores dos serviços fornecidos e uma foto do portfólio. (NASCIMENTO, Ateliê Stevan, 2023)

Para se abrir um servidor na plataforma do FIVEM é necessário ter um provedor de hospedagem, uma “base” (*software* do servidor - configurações do servidor) e muitos optam por ter *anti-cheats* (ferramenta que identifica trapaças ou programas ilegais de modificação de arquivos). É possível que os próprios donos dos servidores sejam os provedores de hospedagem e façam a configuração da base, além de usarem do anti-cheats da própria plataforma, entretanto é comum a contratação desses serviços.

A contratação de uma empresa especializada em prover a hospedagem de um servidor, como a BB Host, é uma maneira de garantir estabilidade e segurança ao servidor. Essa empresa ficará responsável por executar o *software* (é uma sequência de instruções escritas para serem interpretadas por um computador com o objetivo de executar tarefas específicas⁶) do servidor FiveM e garantir, por meio de seus *data centers* (instalação física onde se

⁶ BERNARDINO, Fernanda. Glossário Midia-Educação: Software. Universidade Federal de Santa Catarina, 2013. Disponível em: <https://moodle.ufsc.br/mod/glossary/showentry.php?eid=5202>. Acesso em: 01 ago. 2023.

armazena a estrutura de TI para desenvolvimento, execução e entrega de aplicativos e serviços e para o armazenamento e gerenciamento de dados. IFPA, 2018⁷) a execução rápida e estável do *software*, inclusive protegendo o servidor de ataques *Distributed Denial of Service* (DDOS - Negação de serviço distribuída).

Ao ser seu próprio provedor de hospedagem, o dono dele assume o risco de não ter um servidor estável, o que causaria uma alta evasão de players, e de ter seu computador atacado, além de ter que mantê-lo sempre ligado. O preço pelo serviço de hospedagem pode variar de acordo com a máquina onde o software será hospedado, indo desde a capacidade de armazenamento até a de processamento de dados, como demonstra a Figura 10.



Figura 10: Preços para provimento de hospedagem. (HOST, BB, 2023.).

Se o responsável do servidor souber programar a base, não há necessidade de contratar esse serviço, porém é comum pessoas adquirirem ela através de terceiros. Para configurar uma base é necessário saber programação, visto que a base é um conjunto de dados que podem ser manipulados para a configuração desejada, por isso nem todos os responsáveis conseguem fazer essa etapa, fazendo que surja mais uma prestação de serviços nesse mercado. Além da base, os servidores precisam de programadores constantemente para a correção de erros na configuração que afetam a jogabilidade e para a instalação de dados que inserem novos conteúdos ou modifiquem os já existentes. Alguns valores para esse serviço podem ser vistos na figura 11.

⁷ IFPA, Instituto Federal Do Pará. O que é um data center?. IFPA - CTEAD - Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://ctead.ifpa.edu.br/noticias/392-o-que-e-um-data-center>. Acesso em: 21 jul. 2023.

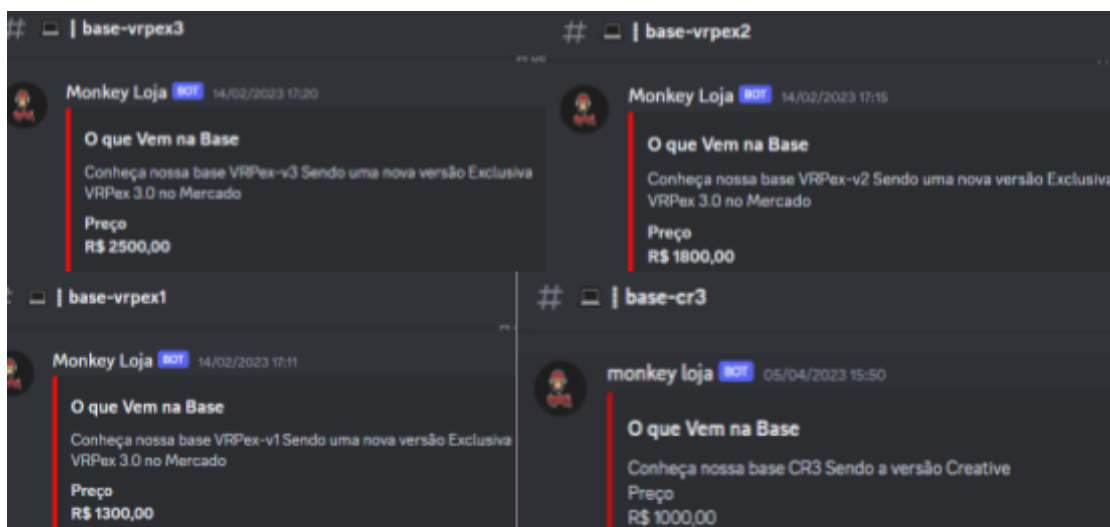


Figura 11: Valores das bases na loja Monkey, localizada na plataforma de comunicação Discord. (Fonte: MONKEY, 2023)

A própria plataforma FiveM possui seu programa contra trapaças e modificação de arquivos, entretanto ela não é tão segura por si só, já que aqueles que fazem os programas de trapaças e modificações conseguem se atualizar e burlar o programa da plataforma. Por isso é comum que os servidores contratem serviços de *anti-cheat* para a proteção de seus servidores. Um exemplo de valores e serviços de *anti-cheat* podem ser vistos na figura 12.



Figura 12: Valores dos planos de assinatura para uso do anti-cheat da loja fiveguard.net

(Fonte: FIVEEGUARD.NET, 2023.)

Os servidores também possuem gastos com os *DEV's* (desenvolvedor de software) para sua manutenção, correção de falhas na sua programação e para adicionarem novos itens e programas na sua base. Os valores pagos podem ser variáveis, pois dependem da prestação de serviço ser contínua, mediante solicitação e paga por período da disponibilidade para serviços ou pontual, sendo paga por cada serviço.

Como uma forma de custear as manutenções e sobrevivência dos servidores, surgem as “Lojas Vips”, onde são oferecidos diversos produtos e benefícios virtuais, que são usados dentro do próprio servidor, e para adquiri-los deve-se pagar com dinheiro real por meio transferência bancária, pix, cartão de crédito e débito e em alguns casos moedas eletrônicas (bitcoin, criptomoeda, etc). Alguns exemplos de produtos disponíveis mais comuns estão exemplificados na figura 13.

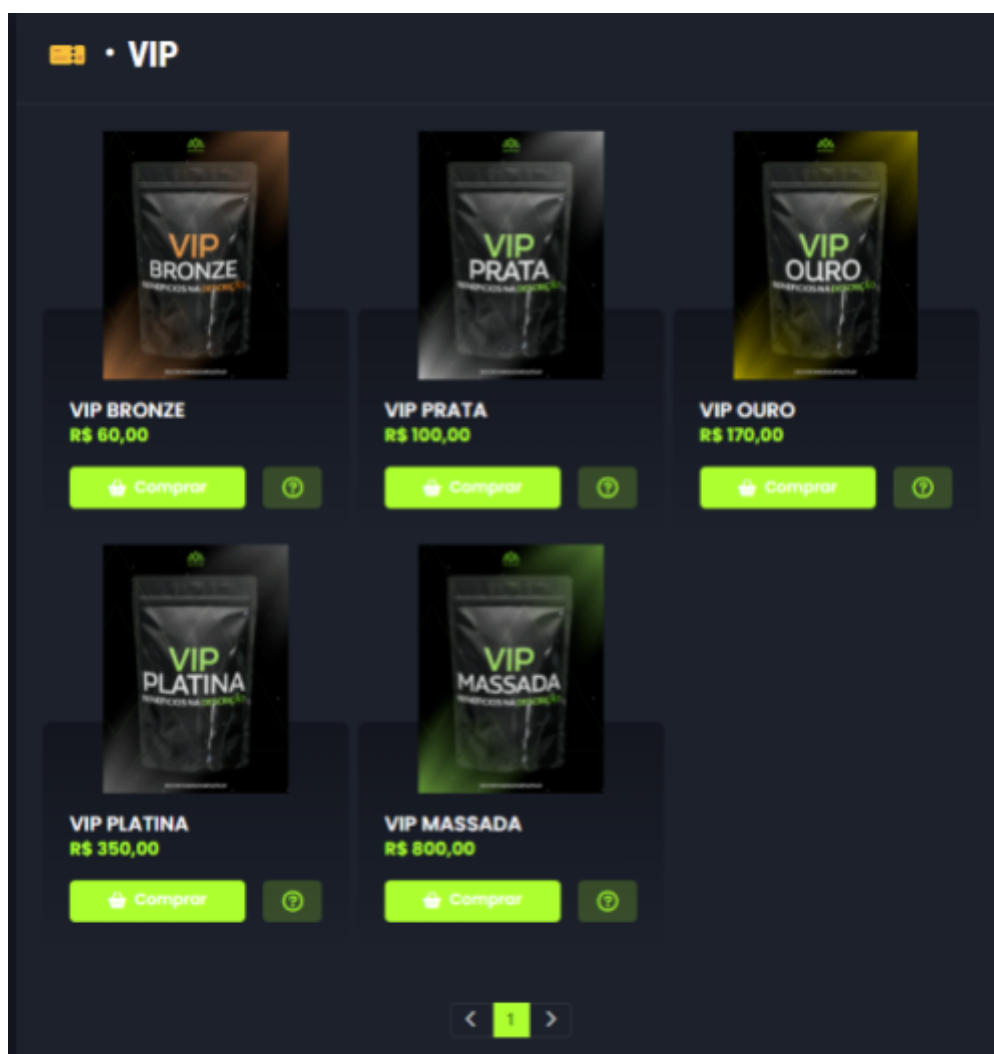


Figura 13: Vips vendidos pelo servidor Massada Roleplay (Fonte: ROLEPLAY, Massada, 2023)

3. A Natureza Jurídica de Compra e Venda no Grand Theft Auto Roleplay

O Código Civil brasileiro, em seu artigo 481, define como compra e venda quando há entrega de determinado bem mediante pagamento em dinheiro.

O Código de Defesa do Consumidor vem, em 1990, com o objetivo de proteger as relações de consumo, que envolvem os contratos de Compra e Venda. O referido código estabelece como produto qualquer bem, móvel ou imóvel, material ou imaterial e como serviço qualquer atividade remunerada fornecida no mercado de consumo, com exceção das de caráter trabalhista.

Com uma vida cada vez mais digital, é necessário que o direito se adeque a essa nova realidade, bem como reconhecer a produção existente nela. Do GTA RP surgiu um mercado grande e específico, com uma grande movimentação financeira e, ao mesmo tempo, marcado pela informalidade e regras próprias que vão contra a legislação brasileira.

3.1. Contrato de doação e regras do Código Civil

O Código Civil, em seu art. 538, define como doação quando há transferência de patrimônio, bens ou vantagens para outra pessoa por livre escolha. A principal característica de um contrato de doação é a falta de onerosidade a ser paga por quem recebe o bem, entretanto, o donatário pode fazer uma doação como gratidão ao que recebeu.

O art. 540 do mesmo Código, estabelece que pode ocorrer doação mediante merecimento, devido a gratidão pelos serviços gratuitos fornecidos por quem recebe a doação. Nesse artigo é evidente que quem estabelece a onerosidade ou até mesmo o que será doado é o doador e não o donatário, mesmo que esse tenha fornecido algum serviço ou bem anteriormente.

Entre os servidores de GTA RP é comum que uma das regras seja que não haverá o reembolso de qualquer valor, independente da circunstância, alegando que esses valores seriam doações. Em que pese estabelecerem ser doação, fixam o valor para recebimento ou vantagem, impossibilitando o direito de escolha, assim configurando uma verdadeira compra

e venda. O comportamento dos servidores de chamar as vendas de doações podem ser verificados nas figuras 14 e 15.



Figura 14: Grupo de servidores Santa Group alegando não fazer reembolso (Fonte: GROUP, Santa, 2023)



Figura 15: Servidor Hype Roleplay estabelecendo os valores como doação (Fonte: ROLEPLAY, Hype, 2023)

3.2. Aplicabilidade do Código de Defesa do Consumidor e direitos estabelecidos pelo Código

O Código de Defesa do Consumidor (CDC) estabelece, no art. 3º §1º, que bens

imateriais também são produtos, sendo assim e mesmo que presentes na internet, as relações de consumo de bens virtuais também são regidas pelo referido código. Atualmente existem vários bens virtuais, indo de moedas eletrônicas (criptomoeda, bitcoin, entre outras) até inteligências artificiais. O fato de serem bens localizados no ambiente virtual não faz com que sejam desatendidos pelo ordenamento jurídico brasileiro, apesar de não constarem em específico nele.

O Código de Defesa do Consumidor em seu art. 3º, define como fornecedor todo aquele, 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, e define no art. 2º que consumidor é toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final.

Como demonstrado anteriormente, os servidores e lojas comercializam bens virtuais que serão usados no jogo, devendo o player, destinatário final, pagar com dinheiro real, sendo na moeda brasileira vigente, o real. Sendo assim, é evidente a aplicabilidade do Código de Defesa do Consumidor quando o *player* compra em um servidor ou em qualquer outra área do mercado comercial em volta do jogo.

O referido Código estabelece os direitos do consumidor e deveres dos fornecedores, valendo tanto em consumos feitos fisicamente, como nos feitos virtualmente. Também é estabelecido por ele o direito ao arrependimento em compras feitas por telefone ou virtualmente, assim como as sanções nos casos que houver um atentado ao direito do consumidor.

O art. 6º do CDC estabelece os direitos básicos do consumidor, na qual será destaque o direito à informação, previsto no inciso III. O fornecedor, segundo o referido artigo, deverá informar adequadamente e de maneira clara os diferentes produtos e serviços, com especificação correta de quantidade, características, composição, qualidade, tributos incidentes e preço, bem como sobre os riscos que apresentem.

A Seção II do CDC versa sobre a responsabilidade pelo produto ou serviço. O art. 13 estabelece que o comerciante será responsabilizado quando o fabricante, o construtor, o produtor ou o importador não puderem ser identificados e quando o produto for fornecido sem a identificação do fabricante. Conforme é possível ver na figura 16, não há a identificação do produtor em lojas dos servidores da FiveM.

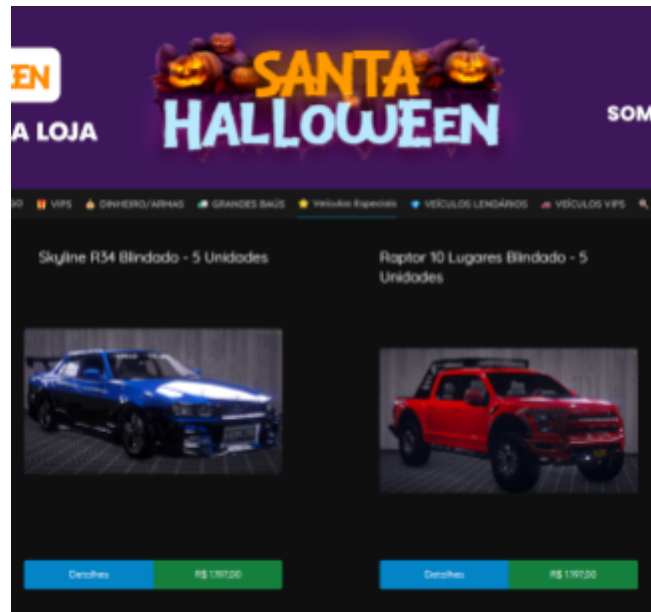


Figura 16: Produto sendo ofertado sem a identificação do fabricante. (Fonte: GROUP, Santa, 2023)

O art. 49 autoriza o consumidor que comprar via telefone ou internet o direito de desistir no prazo de 07 (sete) dias a partir do recebimento do produto, devendo ser ressarcido pelos valores eventualmente pagos.

No art. 51 estão dispostas as cláusulas abusivas e nulas, sendo destaque para esse trabalho o inciso II, onde se estabelece que a cláusula que subtrai do consumidor o direito a reembolso em casos previstos pelo CDC é abusiva e nula.

Ao infringir quaisquer normas que o CDC versa, o fornecedor, comerciante, produtor, construtor ou importador estarão sujeitos às sanções administrativas previstas pelo art. 56 do CPC, indo de multa a interdição total da atividade ou estabelecimento.

O Código de Defesa do Consumidor traz direitos e deveres a todas as partes em uma relação de consumo e tem como premissa que essa relação seja equilibrada para todos, seja em um consumo físico ou virtual.

4. POSICIONAMENTO DA DESENVOLVEDORA DO GTA E DA PLATAFORMA FIVEM

Além das questões que a legislação brasileira já regulamenta, os servidores não seguem as orientações dadas pela desenvolvedora do jogo, a Rockstar, e da plataforma FiveM

quanto à venda de produtos.

O FiveM, plataforma onde os servidores estão localizados, em seus termos de uso, que devem ser lidos e aceitos pelos players e pelos servidores, deixam claro que não é permitido remuneração para qualquer usuário da plataforma, sendo a proibição estabelecida pelo item 8 do termo de uso. O termo de uso, em seu item 9, também estabelece que o servidor ou conta pode ser desativado sem aviso prévio em casos que essa remuneração indevida seja identificada. Apesar disso, o termo de serviços da plataforma prevê que a proibição pode ser manejável desde que não haja lucro, sendo assim, se o servidor ou usuário provar que os ganhos serão destinados apenas para a manutenção do servidor poderá haver a remuneração.

A Rockstar, desenvolvedora do jogo, se manifestou através de uma nota no ano de 2022 quanto ao FiveM no geral e levou em conta, de maneira breve, as questões de remuneração dentro do servidor. O principal foco da nota foi proibir que haja modificações no jogo para divulgação de marcas dentro do jogo.

5. Demais Legislações

Além dos Códigos anteriormente citados, o ordenamento brasileiro versa a respeito das relações de consumo e sobre a internet em outras leis e decretos, sendo alguns ainda em fase de votação no legislativo.

5.1. Decreto nº 7962 de 2013

O decreto nº 7962 regulamenta o Código de Defesa do Consumidor para dispor a respeito das relações de consumo no comércio eletrônico, dando ao consumidor mais proteções e direitos ao comprar virtualmente. O decreto veio para garantir que o consumidor tenha informações claras a respeito do produto, serviço e do fornecedor, atendimento ao consumidor de fácil acesso e o direito ao arrependimento.

Em seu 2º artigo, já é estabelecido como obrigação do fornecedor colocar no site de compra as informações sobre a empresa, bem como o endereço físico e outras informações necessárias para contato e a descrição detalhada sobre o produto, além das condições de uso do produto e a data de entrega do produto.

O 4º e 5º artigos do decreto versam sobre as políticas que devem ser adotadas pelo

fornecedor para que o consumidor tenha seu atendimento facilitado, dentre elas se destaca a obrigação do fornecedor de informar os meios eficazes e adequados do consumidor exercer seu direito ao arrependimento, devendo informar de maneira adequada e ostensiva. No artigo 5º, o decreto estabelece que a manifestação do desejo ao arrependimento não gerará qualquer ônus ao consumidor e que ao manifestar-se por um meio de comunicação, os outros não deverão ser prejudicados.

No art. 7º, um dos últimos do decreto, é estabelecido que a inobservância das condutas descritas no decreto acarretará nas sanções administrativas previstas pelo artigo 59 do Código de Defesa do Consumidor.

Mesmo sendo um decreto, o legislador garantiu que as sanções previstas pelo CDC também valeriam para o âmbito virtual, bem como quaisquer direitos e obrigações previstos pelo referido Código.

5.2. Marco Civil da Internet

A lei nº 12965 de 2014, também conhecida como Marco Civil da Internet, estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Apesar de grande parte do texto ser a respeito dos bancos de dados da internet e a proteção dos dados de quem navega na internet, a lei também fala sobre a defesa do consumidor (art. 2º, V, da lei nº 12965 de 2014) e tem como um dos princípios a responsabilização dos agentes de acordo com suas atividades, nos termos da lei (art. 3º, VI, da lei nº 12965 de 2014).

O Marco Civil da Internet, em seu art. 7º versa sobre os direitos e garantias do usuário da internet, sendo uma delas a aplicação das normas de proteção e defesa do consumidor nas relações de consumo realizadas na internet, prevista pelo inciso XIII do referido artigo. Sendo assim, e conforme prevê o próprio CDC e o decreto nº 7962, mesmo que a relação de consumo seja realizada virtualmente as normas de defesa do consumidor valerão igual, ou de maneira específica se previstas em lei.

5.3. Projeto de Lei do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos

O Projeto de Lei (PL) nº 2796 de 2021, de autoria do Deputado Federal Kim Kataguiri, até o encerramento desse trabalho aguardando votação no Senado Federal. O

projeto vem para legislar a respeito dos jogos eletrônicos, sendo conhecido como Marco Legal dos Jogos Eletrônicos.

Em seus primeiros artigos o PL define o que seriam jogos eletrônicos e mais adiante apresenta iniciativas governamentais para o incentivo à produção de games no Brasil. Mesmo que não trate diretamente sobre o direito do consumidor, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos é de grande importância para a proteção dos consumidores desse setor.

Ao regulamentar os jogos eletrônicos, mesmo que de maneira breve, a visão da informalidade nos games começa a ser afastada, deixando ainda mais evidente de que as leis valem igualmente ou de maneira adaptada para o mundo virtual. O consumidor, ao ter os jogos eletrônicos regulamentados, terá a segurança que seus direitos devem ser preservados mesmo que dentro dos jogos.

6. OFENSAS AOS DIREITOS DO JOGADOR E A LEGISLAÇÃO

Como demonstrado anteriormente, é comum que os consumidores do mercado que gira em torno do GTA RP tenham seus direitos previstos pela legislação brasileira violados, em especial por parte dos servidores. Muitas dessas violações estão intrínsecas na comunidade, sendo aceitável entre todos, apesar de ilegal.

Neste capítulo será exposto as principais violações aos direitos dos jogadores praticadas pelos servidores.

6.1. Direito do jogador a acesso à informação

O Código de Defesa do Consumidor em seu art. 6º, III, prevê que um direito básico do consumidor é ter acesso a informações claras e precisas sobre o produto que irá consumir. Alguns servidores não descrevem os produtos por inteiro ao anunciarem em suas lojas, principalmente quando se trata de pacotes com diversos produtos incluídos.

No caput do artigo citado no parágrafo anterior é estabelecido que as informações devem estar acessíveis também para pessoas com deficiências, fato que não ocorre nas lojas vips dos servidores.

O direito à informação é reforçado pelo art. 13, II, do CDC, onde se prevê que o comerciante será responsabilizado pela reparação de danos derivados de defeito ou vício do

produto e por informações insuficientes ou inadequadas sobre o produto quando não identificar o fabricante. Por mais que a maioria dos servidores comprem produtos de fabricantes, não é comum que haja a devida identificação de quem produziu nos anúncios de venda, como foi demonstrado anteriormente no capítulo sobre aplicabilidade do Código de Defesa do Consumidor e direitos estabelecidos pelo Código.

A lei nº 12965 de 2014, conhecida como Marco Civil da Internet, em seu art. 7º, VI, corrobora ao já estabelecido no Código de Defesa do Consumidor quanto ao direito à informação, bem como deixa de maneira evidente que esse direito se aplica ao mundo virtual também.

O art. 2º do decreto nº 7962 de 2013 traz algumas informações que devem ser prestadas ao consumidor em sites de vendas, tendo como destaque os incisos I e II, em que estabelece que deverá ter de forma clara o nome e número de inscrição do fornecedor no Cadastro Nacional de Pessoas Físicas ou Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas do Ministério da Fazenda e informações claras para contato e localização, incluindo endereço físico e eletrônico (e-mail). Apesar dessa disposição do decreto, é comum que não haja essas informações nas lojas virtuais dos servidores e sem ocorrência de consequências jurídicas.

O art. 5º, caput, do mesmo Decreto estabelece que o fornecedor deve informar de maneira clara os canais por onde o consumidor pode manifestar seu direito ao arrependimento. Essa informação não é fornecida, bem como os servidores tentam suprimir o direito ao arrependimento.

6.2. Direito do jogador ao arrependimento

O Código de Defesa Consumidor, através do artigo 49 dá ao consumidor o direito de desistir de uma compra feita por telefone ou virtualmente a partir da assinatura do contrato ou recebimento do produto, tendo como prazo 07 (sete) dias. Ao manifestar a desistência, segundo o mesmo artigo, o fornecedor deve restituir de maneira integral o valor pago, sem que haja qualquer onerosidade ao consumidor.

Se utilizando da falácia de serem doações e ao ameaçar punir os consumidores do servidor com banimento (impedir acesso ao servidor), os servidores não permitem que os *players* utilizem seu direito previsto pelo CDC.

O decreto nº 7962 em seu art. 5º estabelece que o fornecedor deverá de maneira ostensiva e evidente os meios adequados e eficazes para o consumidor poder exercer seu direito ao arrependimento, bem como deve enviar ao consumidor a confirmação da desistência e informá-la a instituição financeira ou à administradora do cartão de crédito ou similar. Indo em uma direção oposta ao orientado no decreto, não há nas lojas de servidores as formas de contato.

6.3. Negócio jurídico inválido

O art. 122 do Código Civil estabelece que para um negócio jurídico ser válido ele não pode contrariar as leis e, dentre outras características, as condições de proteção de sujeitos também não podem ser contrariadas, onde se inclui o Código de Defesa do Consumidor.

O Código de Defesa do Consumidor elenca as cláusulas nulas de um contrato de consumo, sendo a primeira cláusula nula aquela que implica renúncia ou disposição de direitos do consumidor e que exoneram, impossibilitam ou atenuem a responsabilidade do fornecedor por vícios de qualquer natureza.

Ao forçarem o consumidor a aceitar que a relação de consumo seria uma doação e que a essa não há possibilidade de arrependimento e devolução, os servidores implicam ao player uma renúncia de seu direito. Nos termos do CDC e Código Civil o negócio jurídico realizado entre o player e o servidor é inválido.

7. DADOS QUANTITATIVOS SOBRE AS RELAÇÕES CONSUMERISTAS NO GRAND THEFT AUTO ROLEPLAY

Como não foi possível encontrar pesquisas e nem dados sobre o assunto deste trabalho, foi utilizado a plataforma Google Forms para fazer uma pesquisa de campo por meio de um formulário *online* em alguns servidores e lojas, colhendo respostas dos jogadores e donos de servidores e lojas. Alguns servidores aceitaram divulgar para os jogadores o formulário, entretanto não responderam. Todas as tentativas de contato foram através dos canais de comunicação na plataforma de comunicação Discord.

Os formulários foram feitos para quantificar a problemática e a realidade abordada anteriormente no trabalho, tentando trazer mais materialidade. As respostas foram anônimas e seguiram todos os critérios previstos pela lei nº 13.709 de 2018 (lei de proteção de dados).

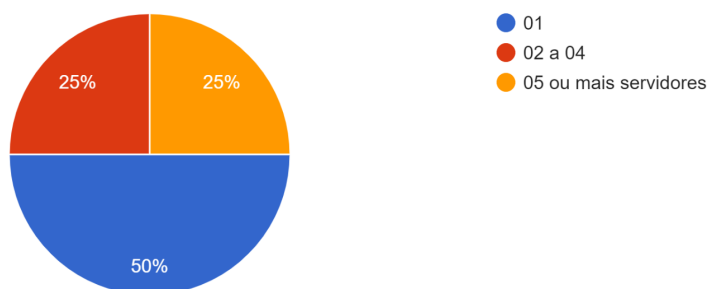
7.1. Servidores de Roleplay

Houve a tentativa de contato com 20 (vinte) servidores que apresentavam as problemáticas explicadas anteriormente, entretanto, apenas 4 (quatro) responsáveis por servidores responderam a pesquisa. Na pesquisa feita os servidores foram questionados sobre seus conhecimentos a respeito do Código de Defesa de Consumidor, Decreto nº 7962 de 2013 e suas visões quanto ao o que ocorre em seus servidores.

Inicialmente, foi perguntado qual a quantidade de servidores e *players* mensais que esses responsáveis atendem. A quantidade de jogadores é a soma do que ocorre em todos os servidores de cada um dos responsáveis. Através das respostas foi possível verificar que esses servidores, sendo mais de 05 (cinco), somam mais de 2000 (duas mil) pessoas.

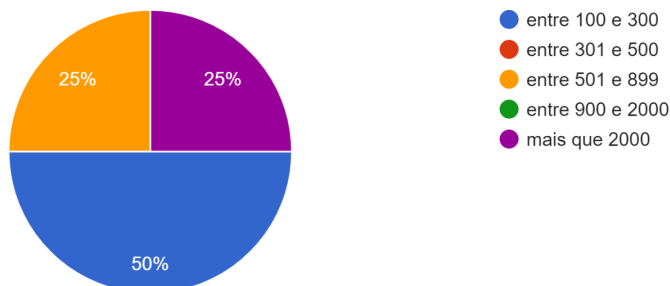
Quantos servidores você (ou sua empresa) possui?

4 respostas



Qual foi a média MENSAL de players no(s) seu(s) servidor(es) em 2022?

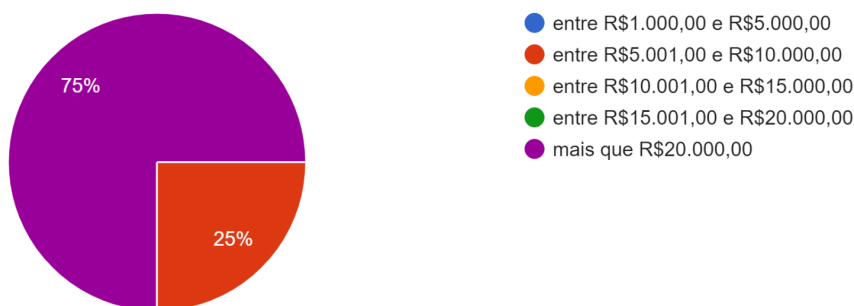
4 respostas



Com o objetivo de trazer ao trabalho uma noção dos valores que podem ser arrecadados por servidores, foi perguntado qual a arrecadação mensal. Essa arrecadação diz a respeito do total contando com todos os servidores.

Qual foi a média MENSAL de arrecadação financeira no(s) seu(s) servidor(es) em 2022?

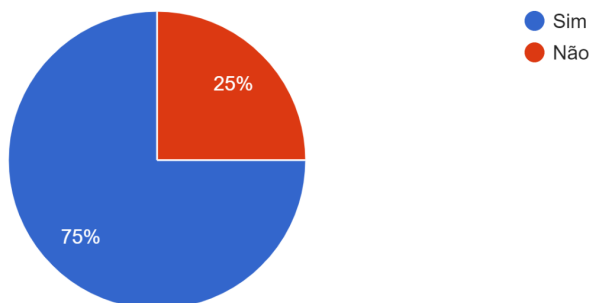
4 respostas



Depois de responderem a respeito da quantidade de servidores, players e valores arrecadados, foi iniciado as perguntas a respeito do conhecimento dos responsáveis sobre a legislação brasileira que trata a respeito dos direitos do consumidor.

Você conhece o Código de Defesa do Consumidor (lei nº 8.078 de 1990)?

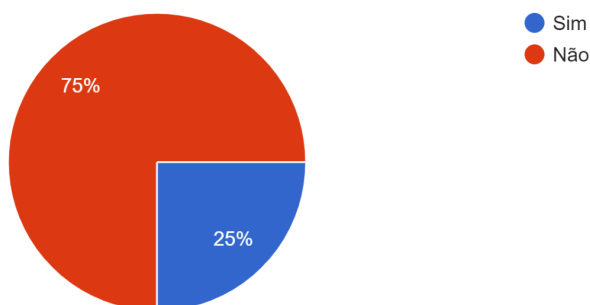
4 respostas



Foi perguntado se os responsáveis conheciam o Decreto nº 7.962 de 2013.

Você conhece o Decreto nº 7.962 de 2013?

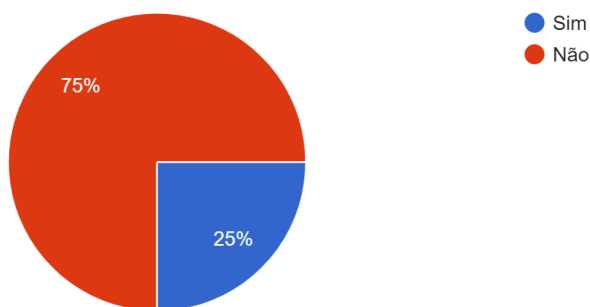
4 respostas



Também foi perguntado se conheciam as modalidades de doações previstas pelo Código Civil Brasileiro.

Você conhece as modalidades de doações previstas pelo Código Civil brasileiro (lei nº 10.406 de 2002)?

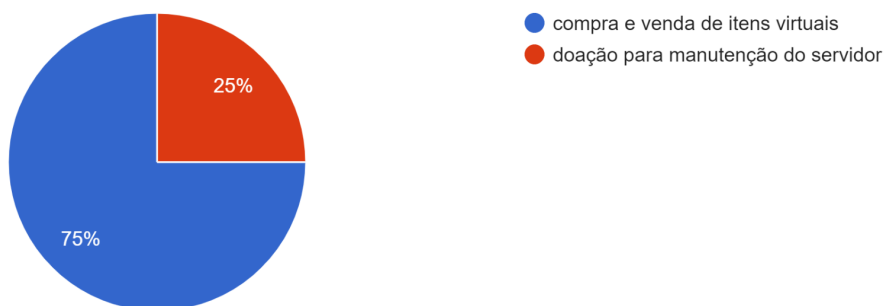
4 respostas



Entretanto, mesmo a maioria não sabendo quais são as modalidades de doação previstas pelo Código Civil, a mesma porcentagem, 75%, afirma que vê as relações que ocorrem nos servidores como uma compra e venda.

Na sua visão, quando um player compra um item na loja vip de um servidor essa ação é:

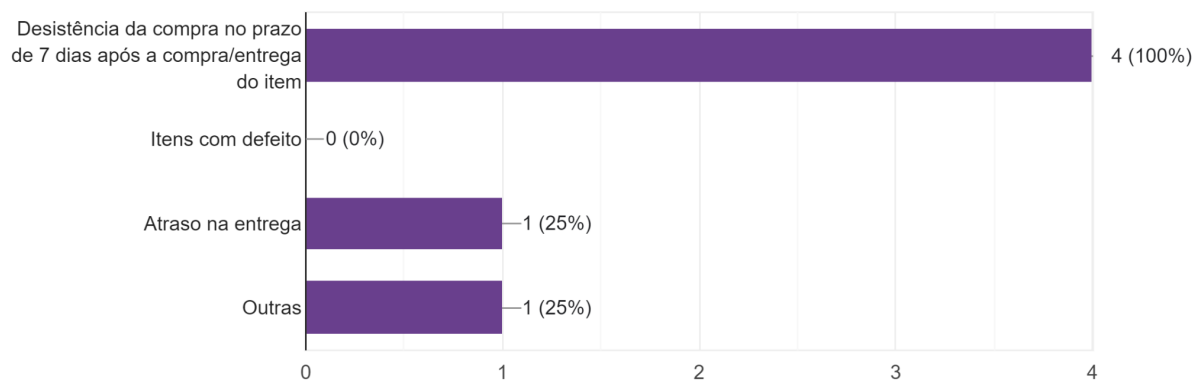
4 respostas



Todos os responsáveis afirmaram que já tiveram demandas relacionadas ao direito de arrependimento no prazo legal de 07 (sete) dias, além de atraso na entrega de algum pedido e outros problemas. Todos os responsáveis que responderam a pesquisa sinalizaram o contato com a demanda do direito ao arrependimento, conforme fica demonstrado no gráfico abaixo. Foi aberto aos responsáveis a possibilidade de responderem quais outras demandas aparecem com frequência, porém não houve respostas.

Quais demandas aparecem mais depois de comprarem na loja vip?

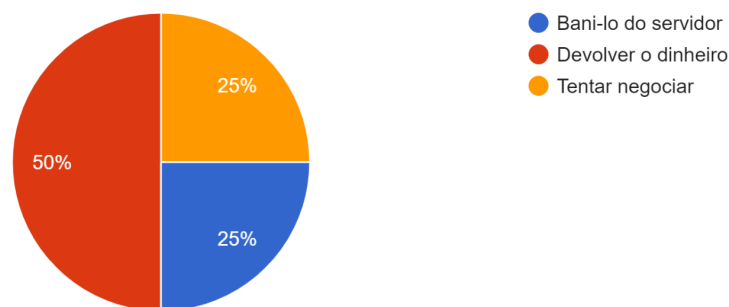
4 respostas



Também foi perguntado qual a conduta adotada por ele quando os consumidores apontam alguma das demandas.

Quando um player pede devolução do dinheiro em uma das situações citadas acima, qual é sua atitude?

4 respostas



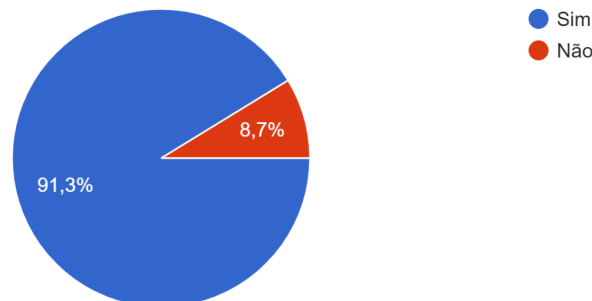
7.2. Jogadores

Os players são figuras centrais nesse trabalho, pois são consumidores e são protegidos pelos Códigos e demais normas anteriormente citadas. Com a finalidade de trazer em números a perspectiva de vivência dos jogadores, foi feita uma pesquisa específica para eles, onde 103 (cento e três) jogadores responderam.

Através da primeira pergunta foi percebido que do total que respondeu, 91,3% já havia consumido na loja de algum servidor, sendo efetivamente consumidores.

Você já adquiriu algo em uma "loja vip" de um servidor?

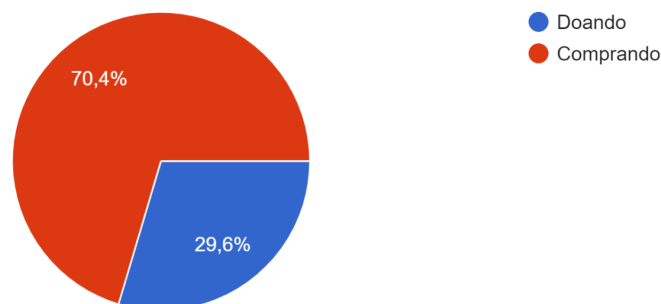
103 respostas



Assim como os responsáveis dos servidores, a maioria dos consumidores também vê como compra e venda quando adquirem um item na loja do servidor. Apesar da pergunta ser direcionada para aqueles que já consumiram, outros jogadores também responderam que veem essa relação como compra e venda, totalizando 70,4% das 98 (noventa e oito) respostas.

Se sim, você acha que ao fazer isso estava doando ou comprando no servidor?

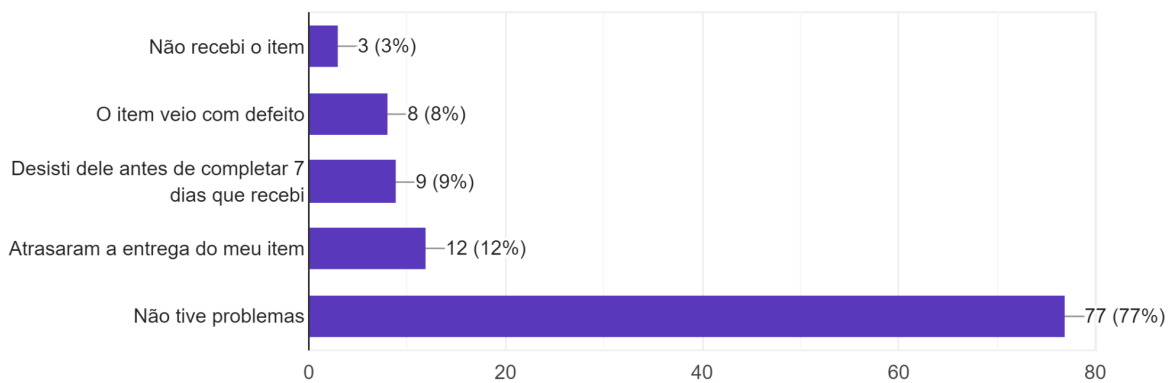
98 respostas



Com a intenção de ver qual é a demanda com mais incidência por parte dos consumidores, foi perguntado qual problema eles mais enfrentam em relação aos servidores e os produtos em uma perspectiva consumerista. A maioria, totalizando 77% das 100 respostas, afirmam que nunca tiveram algum dos problemas elencados, sendo o atraso na entrega do produto virtual o com mais incidência, aparecendo com um total de 12% das respostas, conforme pode ser visto abaixo.

Você já teve algum desses problemas ao adquirir um item em um servidor?

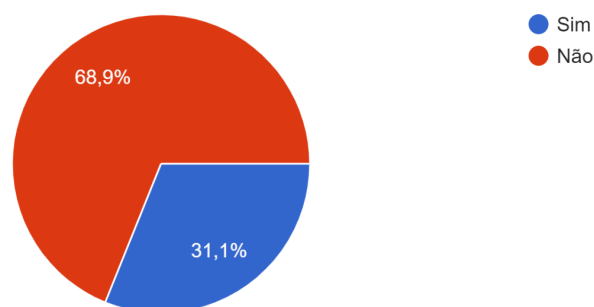
100 respostas



Foi perguntado aos consumidores se já haviam conseguido algum reembolso.

Você já recebeu reembolso?

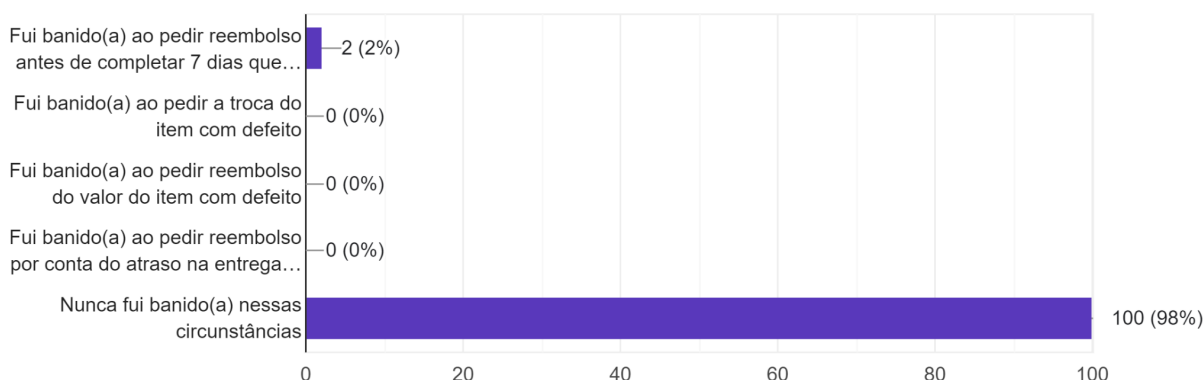
90 respostas



Ainda na mesma linha, foi perguntado aos consumidores se eles já haviam sido banidos em algumas situações onde o banimento seria uma forma de penalizar o player por buscar seu direito.

Você já foi banido(a) em alguma dessas circunstâncias?

102 respostas



7.3. Análise das pesquisas

Apesar das poucas respostas à pesquisa, ela foi importante para a análise da realidade do direito do consumidor no GTA RP. Através da análise da pesquisa é possível identificar as lesões ao Código de Defesa do Consumidor no cotidiano dos servidores, bem como a conduta de seus responsáveis em relação às demandas dos consumidores e seus conhecimentos sobre as legislações citadas anteriormente.

Os responsáveis por servidores juntos possuíam em 2022 uma média de, no mínimo, 2.701 (duas mil e setecentos e uma) pessoas, fato que pode ser constatado através da pergunta a respeito da média mensal de jogadores em 2022. Caso esse jogadores não tenham jogado em mais de um servidor que respondeu a pesquisa, seriam 32.412 (trinta e dois mil e quatrocentos e doze mil) pessoas anualmente. É importante destacar que para que a pesquisa fosse anônima não foi possível verificar quantos jogadores transitam pelos servidores que responderam a pesquisa.

Quando questionados sobre a arrecadação financeira mensal dos servidores, 3 (três) responsáveis que responderam que arrecadam mais de R\$20.000,00 (vinte mil reais) arrecadados mensalmente pelos seus servidores, sendo que 2 (dois) desses possuem de 2 (dois) a 4 (quatro) servidores e o terceiro possui mais de 5 (cinco) servidores. Anualmente, esse valor ultrapassa os R\$240.000,00 (duzentos e quarenta mil reais) por servidor ou grupo

de servidores, ultrapassando o valor limite anual que um Microempreendedor Individual, sendo de R\$81.000,00 (oitenta e um mil reais) anuais, segundo o SEBRAE (SEBRAE; 2023).

Ao serem questionados sobre as legislações que versam sobre o direito do consumidor e doações, os responsáveis demonstraram que a maioria conhece o Código de Defesa do Consumidor, totalizando 75% (setenta e cinco por cento) das respostas afirmando que conhecem o CDC. Porém a mesma porcentagem diz não conhecer o Decreto nº 7.962 de 2013, que versa sobre o direito do consumidor no ambiente virtual. Essas respostas demonstram que alguns dos comportamentos viciosos dos servidores, como não fornecer informações sobre os produtos e serviços e tentar cercear o direito ao arrependimento, nem sempre são praticados por falta de conhecimento.

Apesar de ser comum os servidores chamarem as relações consumeristas de doação, 75% (setenta e cinco por cento) afirmam não conhecer as modalidades de doação previstas pelo Código Civil brasileiro, entretanto a mesma porcentagem reconhece ser uma relação de compra e venda de itens virtuais. Não há evidências de quando começou o costume de chamar as vendas de doação, mas pelo que pode ser contestado através da análise do conhecimento sobre o Código de Defesa do Consumidor e pela as normas de uso da plataforma, há como deduzir que esse costume é para maquiagem a relação de consumo, tentando evitar eventuais conflitos, e para lubrificar a plataforma.

Todos os responsáveis demonstraram já terem se deparado com consumidores querendo exercer seu direito à desistência, porém apenas 25% (vinte e cinco por cento) responderam que banem o jogador quando solicitar a desistência. Contudo, essa resposta vai ao oposto do que os mesmos colocam em seus sites de venda ao avisarem que não reembolsam e que qualquer solicitação nesse sentido causará o banimento do *player*. No mesmo sentido do que pode ser deduzido com o comportamento de chamar a compra e venda de doação, nesse aspecto também pode se deduzir que ao tentarem cercear o direito ao arrependimento é para evitar conflitos ou redução na arrecadação financeira. Apesar dos 75% dos responsáveis por servidores terem afirmado que reembolsam os consumidores, 68,9% dos jogadores afirmam nunca terem recebido reembolso.

A maioria dos jogadores reconhecem que ao estarem adquirindo algo nos servidores estavam comprando, totalizando 70,4% das respostas reconhecendo ser uma relação de consumo. O problema mais recorrente entre os *players* que responderam a pesquisa é

relacionado ao atraso na entrega de itens, com 12% das respostas, e, em segundo lugar, a desistência da compra no prazo legal, com 9% das respostas.

8. CONCLUSÃO

Apesar de ser um mercado novo e no ambiente virtual, a legislação deve ser aplicada corretamente. No aspecto de aplicabilidade do Código de Defesa do Consumidor, não haveria grande onerosidade para o servidor, entretanto a proibição direta por parte da própria plataforma fomenta que os servidores busquem maneiras de maquiagem as relações de compra e venda.

Nas pesquisas ficou perceptível que a falta de conhecimento quanto a existência da legislação brasileira que versa sobre os direitos do consumidor é quase nula, sendo assim, é evidente que a ausência de fiscalização e judicialização das demandas são a principal causa das violações aos direitos dos consumidores. Mesmo com o conhecimento quanto às legislações de proteção ao consumidor, os servidores permanecem com comportamentos viciosos e prejudiciais, além de desmotivarem e até ameaçarem os consumidores que tentam reivindicar seus direitos.

A importância do debate jurídico a respeito de novas relações jurídicas, em especial as virtuais, é evidenciada pelo trabalho. Somente um posicionamento sólido e expressivo da comunidade jurídica nesses novos ambientes poderá garantir a todos o acesso a seus direitos, além de auxiliar a sociedade a buscar maneiras de equilibrar as relações virtuais. Dessa forma, no trabalho ficou evidenciado que a falta de atenção e cuidado de operadores do direito e legisladores para as novas realidades virtuais causam prejuízos para a sociedade. Todos os dias algum jogador tem seu direito suprimido ou é ameaçado a ser punido se reivindicá-lo e não possui uma rede de proteção ou espaço no meio jurídico para denunciar.

Resta assim, verificada a necessidade da atenção da comunidade jurídica para as relações que acontecem no virtual, sejam elas de consumo ou de qualquer outra área do direito. Se adaptar e atualizar a legislação e o entendimento jurídico garante à sociedade a proteção de seus direitos e possibilita a construção de espaços seguros para ela.

Através desse trabalho surge a possibilidade de mais pesquisas científicas, pois foram apresentados dados captados a partir da pesquisa com jogadores e servidores, além de todos os fatos levantados juntamente com imagens que os comprovam. Assim, espera-se que esse

trabalho contribua positivamente para a produção de novas pesquisas acadêmicas que liguem o direito aos jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Mônica De Lourdes Souza et al. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery, 2018. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60207130/Artigo_-_Um_estudo_sobre20190805-80467-mtavau-libre.pdf?1565004547=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DUM_ESTUDO_SOBRE_A_HISTORIA_DOS_JOGOS_ELE.pdf&Expires=1696728721&Signature=d3WhMGsOHFUdzxkMf8rDddFh2ThXIT7NbiUK3a8gtA2CQko~npkliweQ6EEU68YLKqKtaq7FVxM1bm7Hb4fp6pGr-Hq-FGKDRxcSU9iN~HJD9wKjvsU87xF08L0cPcznWwUQ2zfJ8ySXCi6dLkumMW509WHAZskyW4PREurmeGaq5x-k8jWEE-YMbQ8yckXLbA9W6hK~gNQP61KrUCzeAigKI7hCfRR2UG2YyZ4ZpfuskDcvl-Nws6K5Ly1BOUNp4m9yyxyMvAwvkqGkh-ZKARgXtBwpzA43OeBEFmbC8UuCoScLx7Lf~hieEJyJwzdhTnvUFxYu4hKII2qEXckAyQ__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA. Acesso em: 02 ago. 2023.

SOUZA, M. V. O., ROCHA, V. M. **Um estudo sobre o desenvolvimento de jogos eletrônicos**.

Unipê, João Pessoa. Dezembro/2005. 123 páginas.

AMORIN, A. **A origem dos jogos eletrônicos**. USP, 2006.

OLIVEIRA, Vitor et al. **Computador PDP - 1**. Máquinas Computacionais, 2010. Disponível em: <http://computadoresdahistoria.blogspot.com/2010/09/computador-pdp-1.html>. Acesso em: 02 ago. 2023.

MAURÍCIO A, Dias et al. **História da Computação Gráfica**. Universidade de São Paulo, 2017. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3332345/mod_resource/content/1/Aula05-Hist%C3

%B3ria%20da%20Computa%C3%A7%C3%A3o%20Gr%C3%A1fica.pdf. Acesso em: 02 ago. 2023.

CLUA, E., BITTENCOURT, J. **Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação**. Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, pp. 1313-1356, São Leopoldo, Brasil, Julho de 2005.

WORTHS, Savanna. **Gravidez**. AjnaMods, 2023. Disponível em: <https://discord.gg/ajnamods>. Acesso em: 02 ago. 2023.

NASCIMENTO, Stevan. **Valores**. Ateliê Stevan Nascimento, 2023. Disponível em: <https://discord.gg/DUTgaMj7>. Acesso em: 02 ago. 2023.

HOST, Bb. **Valores**. BB HOST, 2023. Disponível em: <https://www.bbhost.com.br/>. Acesso em: 02 ago. 2023.

OLIVEIRA, Edipo. **Nossa Loja**. Monkey Fivem Dev, 2023. Disponível em: <https://discord.gg/hm2PAUvZ>. Acesso em: 02 ago. 2023.

COSTA, Rafael Potrich. **Compras**. Fiveguard.net, 2023. Disponível em: <https://discord.gg/w2KzvDMK>. Acesso em: 02 ago. 2023.

ROLEPLAY, Massada. **Loja Vip: Vip**. Massada Roleplay, 2023. Disponível em: <https://lojamassadaroleplay.centralcart.com.br/category/vip>. Acesso em: 02 ago. 2023.

GROUP, Santa. **Loja Vip**. Santa Group, 2023. Disponível em: <https://lojagrande.santagroup.gg/>. Acesso em: 07 out. 2023.

ROLEPLAY, Hype. **Loja Vip**. Hype Roleplay, 2023. Disponível em: <https://hyperp.centralcart.com.br/>. Acesso em: 22 jul. 2023.

BRASIL. **Lei nº. 8.078, de 11 de setembro de 1990**. Código de Defesa do

Consumidor. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências.

Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8078.htm. Acesso em: 22 jul. 2023.

BRASIL. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2022**. Institui o Código Civil. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 139, n. 8, p. 1-74, 11 jan. 2022.

BRASIL. **Decreto nº 7.962, de 15 de março de 2013**. Regulamenta a Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990, para dispor sobre a contratação no comércio eletrônico. Diário Oficial da União, [S. l.], 15 mar. 2013. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d7962.htm. Acesso em: 22 jul. 2023.

BRASIL. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil. Diário Oficial [da República Federativa do Brasil], Poder Legislativo, Brasília, DF, 23 abr. 2014. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L12965.htm. Acesso em: 22 jul. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 2796/2021**. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2293861>. Acesso em: 22 jul. 2023.

Cfx.re. **Termos de Serviços**. FiveM, 2022. Disponível em: <https://fivem.net/>. Acesso em: 22 jul. 2023.

SUPPORT, Rockstar. **Servidores de RPG (RP)**. Rockstar Games, 2022. Disponível em: <https://support.rockstargames.com/articles/11374598771091/Roleplay-RP-Servers>. Acesso em: 22 jul. 2023.