

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
Departamento de Direito

Herculino de Miranda Trotta Neto

**A TITULARIDADE DE LIVROS E JOGOS VENDIDOS DE FORMA DIGITAL POR
PLATAFORMAS QUE UTILIZAM SISTEMAS DE GDD (DO INGLÊS DRM;
GESTÃO DE DIREITOS DIGITAIS) PARA PROTEÇÃO DOS ITENS VENDIDOS**

Ouro Preto
2022

Herculino de Miranda Trotta Neto

**A TITULARIDADE DE LIVROS E JOGOS VENDIDOS DE FORMA DIGITAL POR
PLATAFORMAS QUE UTILIZAM SISTEMAS DE GDD (DO INGLÊS DRM;
GESTÃO DE DIREITOS DIGITAIS) PARA PROTEÇÃO DOS ITENS VENDIDOS**

Monografia apresentada ao Curso de Direito da
Universidade Federal de Ouro Preto para
obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Orientadora: Profa. Juliana Evangelista de
Almeida

Ouro Preto

2022



FOLHA DE APROVAÇÃO

Herculino de Miranda Trotta Neto

A TITULARIDADE DE LIVROS E JOGOS VENDIDOS DE FORMA DIGITAL POR PLATAFORMAS QUE UTILIZAM SISTEMAS DE GDD (DO INGLÊS DRM; GESTÃO DE DIREITOS DIGITAIS) PARA PROTEÇÃO DOS ITENS VENDIDOS

Monografia apresentada ao Curso de Direito da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel

Aprovada em 07 de junho de 2022

Membros da banca

Doutora – Juliana Evangelista de Almeida - Orientador(a) Universidade Federal de Ouro Preto

Doutora – Beatriz Schettini- Universidade Federal de Ouro Preto

Mestranda – Kelly Christine Oliveira Mota de Andrade – Universidade Federal de Ouro Preto

Juliana Evangelista de Almeida, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 07/06/2022



Documento assinado eletronicamente por **Juliana Evangelista de Almeida, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 13/06/2022, às 11:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0343507** e o código CRC **274FF16F**.

Dedico este trabalho à memória de meus avôs Herculino Trotta e Luiz Carlos, que me ensinaram valores importantes para toda a vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à professora orientadora Juliana Evangelista de Almeida pela confiança, palavras de encorajamento, ensinamentos e correções antes e durante toda a pesquisa.

À cidade de Ouro Preto e a Universidade Federal de Ouro Preto pelas vivências e momentos marcantes, bem como pelas amizades que lá fiz.

Às minhas parceiras de curso e de Ouro Preto, Clara Franklin, Luhanna Morethzons e Isabela Werneck, sem às quais com certeza não teria chegado até aqui.

À Allana Monteiro, minha companheira nessa e em tantas outras trajetórias, pessoa primordial na manutenção da minha sanidade mental.

Aos colegas da empresa Alcance Innovation Consulting pela paciência e compreensão que sempre tiveram.

A todos os moradores e ex-alunos da república Kasa Cheia, em especial ao Vitor Araújo, Mateus Rezende, Marcelo Begulo e Igor Soyer, por terem me acolhido tão bem na minha curta passagem por essa casa tão especial.

A todos os meus amigos e colegas, que sempre me recordam que não estou só e que serviram de apoio durante essa missão.

Às minhas avós, Marlene e Mariza, meus pais, Rosemary e Herculino Júnior, e minha irmã, Ana Carolina, basilares na minha formação como pessoa e que nunca deixaram de apoiar meus estudos.

Por fim, gratidão mais que especial à Ana Beatriz Pereira, cujas palavras de motivação, ensinamentos e boa vontade serviram de acalento e foram primordiais para a conclusão deste trabalho.

“You’ll Own Nothing and You’ll Be Happy”

(Ida Auken)

RESUMO

O mercado de bens digitais, isto é, aqueles que não apresentam forma física, sendo adquiridos e consumidos diretamente no computador ou outros aparelhos do usuário, em especial os jogos e livros, vem conquistando cada vez mais espaço na vida do consumidor moderno dada a sua praticidade. Com a demanda por estes itens cada vez maior, as empresas responsáveis não medem esforços para garantir a proteção desses itens de usuários ilegais e cópias não autorizadas utilizando os chamados Sistemas de Gestão de Direitos Digitais que muitas vezes limitam a plena propriedade do item adquirido à forma permitida pela empresa. Neste sentido buscou-se, através da análise da posição doutrinária, entender quais seriam as ramificações legais desta nova classificação de bem e como estaria o direito pátrio se adaptando a eles, e em contrapartida, ao analisar os termos de serviço das maiores empresas do mercado, encontra-se situação completamente díspar à própria lei e as expectativas do consumidor, sendo necessária uma adequação do direito a esta nova realidade digital para salvaguarda dos direitos dos usuários consumidores.

Palavras-chaves: bens digitais, GDD, titularidade

ABSTRACT

The digital goods market, that is, those that have no physical form, being acquired, and consumed directly on the user's computer or other devices, especially games and books, has been gaining more space in the modern consumer's life due to its convenience. With the increasing demand, companies in change spare no efforts to ensure the protection of these items from illegal users and unauthorized copies using the so-called Digital Rights Management Systems that often limit the full ownership of the purchased item to the form allowed by the company. In this sense, through a doctrinaire analysis, it was sought to understand what the legal ramifications of this new classification of goods would be and how the Brazilian law is adapting to them. On the other hand, when analyzing the terms of service of the largest companies in the market, a situation completely different from the law itself and the consumer's expectations is found, showing the necessity to adapt the law to this new digital reality to safeguard the rights of the users.

Keywords: digital goods, DRM, ownership

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DRM	Digital Right Management
GDD	Gestão de direitos digitais
NFT	Token não fungível (Do inglês: <i>Non-fungible token</i>)
EFF	<i>Electronic Frontier Foundation</i>
DVD	Disco Digital Versátil (Do inglês: <i>Digital Versatile Disc</i>)
IBM	<i>International Business Machines Corporation</i>
CEO	Diretor Executivo (Do inglês: <i>Chief Executive Officer</i>)
EA	<i>Electronic Arts</i>
CD	Disco Compacto (Do inglês: <i>Compact Disk</i>)
PC	Computador Pessoal (Do inglês: <i>Personal Computer</i>)
CDC	Código de Defesa do Consumidor

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 OS BENS DIGITAIS.....	13
2.1 DA CLASSIFICAÇÃO	14
2.1.1 Quanto à tangibilidade.....	14
2.1.2 Quanto à fungibilidade.....	14
2.1.3 Quanto à consuntibilidade	15
2.1.4 Quanto à mobilidade	15
2.1.5 Quanto à divisibilidade	16
2.1.6 Quanto à individualidade	17
2.1.7 Quando à dependência em relação a outros bens	17
2.2 A IMPORTÂNCIA DOS BENS DIGITAIS	18
3 OS SISTEMAS DE GERENCIAMENTO DE DIREITOS DIGITAIS.....	21
3.1 OS PRIMÓRDIOS	21
3.2 PIRATARIA	23
3.3 CONTROVÉRSIAS	25
4 DIREITO E TITULARIDADE	28
4.1 PATRIMÔNIO.....	28
4.2 PROPRIEDADE	29
4.3.1 Propriedade dos bens digitais	30
4.3 POSSE	32
4.3.1 Posse de Bens Digitais.....	33
4.4 DIREITO DO CONSUMIDOR.....	34
4.5 MORTE	37
4.5.1 Sucessão <i>mortis causa</i>	37
5 AS PLATAFORMAS DE VENDA E SEUS TERMOS	39
5.1 SERVIÇOS DE ASSINATURA	39
5.1 LIVROS DIGITAIS	40
5.1.1 Amazon Kindle	40
5.2 JOGOS DIGITAIS.....	43
5.2.1 Steam	44
5.3 MENÇÃO HONROSA: COMPARTILHAMENTO DE BIBLIOTECAS.....	47
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS.....	51

1 INTRODUÇÃO

O inegável avanço do acesso à internet por todo mundo, e a evolução constante das tecnologias que a compõe, permitiu o surgimento de diferentes modelos de negócio completamente voltados ao mundo virtual, conectado e globalizado. Nesse sentido, observa-se uma tendência de digitalização de determinados produtos, em nome de uma maior facilidade ao consumidor e, ao mesmo tempo, um controle exacerbado do acesso e compartilhamento por parte das empresas produtoras sob os jogos e livros que comercializam de forma digital.

Outrossim, com as facilidades apresentadas ao consumidor, como preços menores e acesso em qualquer local e dispositivo de seus jogos e livros virtuais, desde que este seja feito pela plataforma indicada, têm-se observado um número cada vez crescente de consumidores aderindo à tais sistemas e lojas.

Em contrapartida, tais modelos de negócio trazem consigo uma proteção demasiadamente agressiva dos itens adquiridos, por meio de sistemas de Gestão de Direitos Digitais (do inglês: Digital Right Management ou DRM), fazendo com que o consumidor final acredite ser o real proprietário da coisa, esta com valor monetário intrínseco, mas que em uma análise mais detalhada, descobre não ser.

Logo, cabe-se questionar se o usuário de plataformas, que utilizam sistemas de GDD, para compra de e-books e jogos digitais como Amazon Kindle e Steam é o real detentor do direito de propriedade daqueles itens adquiridos da forma que são levados a crer.

Sendo assim, é de suma importância a investigação da forma como o direito pátrio tem se comportado perante a essas novas ferramentas e tecnologias e se este foi capaz de se manter atualizado frente às inúmeras novidades que inundam a rede diariamente e principalmente.

Para tanto, utilizou-se da análise doutrinária para entendimento do assunto, ora recente, dos bens digitais e suas ramificações legais naqueles temas pertinentes, da análise do impacto e influência dos sistemas de Gestão de Direitos Digitais nos bens adquiridos e por fim uma investigação do chamado Termo de Uso das duas maiores lojas digitais atualmente para identificação da compatibilidade destes com as posições doutrinárias que vêm se formando.

Isto posto, foi possível concluir que ainda há muito a se construir no que pese os bens digitais, havendo pouco realce jurídico específico sobre o assunto, permitindo que as companhias ajam em real detrimento do consumidor.

2 OS BENS DIGITAIS

Com uma vida virtual cada vez mais ativa e necessária, é natural e aceitável que os usuários da grande rede mundial de computadores na forma dos sites, serviços e plataformas ali disponíveis, ao longo de sua vivência gerem milhares de interações digitais das mais diversas maneiras, sejam elas fotos, mensagens, serviços e produtos adquiridos e assinados, arquivos salvos na nuvem, e até mesmo o compartilhamento de pensamentos, dentre outros tipos de registros permitidos pela evolução da internet e da forma como nos relacionamos com ela e nossos aparelhos.

Neste sentido, conforme lista, de forma exemplificada, Bruno Zampier (2020), os bens digitais são diversos e se apresentam de diferentes formas, sendo armazenadas em inúmeros sites ao longo da vida do usuário:

- a) em um correio eletrônico (todos os serviços de e-mail, tais como Yahoo, Gmail e Hotmail);
- b) numa rede social (Facebook, LinkedIn, Google+, MySpace, Instagram, Orkut, etc);
- c) num site de compras ou pagamentos (eBay e PayPal);
- d) em um blog (Blogger ou Wordpress);
- e) numa plataforma de compartilhamento de fotos ou vídeos (Flickr, Picasa ou Youtube);
- f) em contas para aquisição de músicas, filmes e livros digitais (iTunes, GooglePlay e Pandora);
- g) em contas para jogos online (como o World of Warcraft ou Second Life) ou mesmo em contas para armazenamento de dados (serviços em nuvem, como Dropbox, iCloud ou OneDrive). (ZAMPIER, 2020, p. 75)

Logo, não seria estranho pensar que tais dados compõe uma rica rede patrimonial, podendo deter valor econômico e até mesmo sentimental para seus usuários e sucessores, como bem coloca Juliana Almeida,

os bens digitais podem ou não ter conteúdo econômico. Alguns estão conexos à própria personalidade do dono dos bens digitais e outros vinculados a questões estritamente econômicas, outros com caráter misto, dizendo respeito a aspectos personalíssimos, mas com conteúdo econômico. (ALMEIDA, 2019, p. 38).

No Brasil, tal tema ainda engatinha acadêmica e juridicamente, porém, internacionalmente, têm-se comumente nomeado este tipo patrimônio como *digital*

*assets*¹ ou *digital property*², enquanto por aqui têm-se optado por chamar o supracitado complexo de **bens digitais**, a fim de adequar a nomenclatura internacional aos termos ora utilizados pelo código civil pátrio.

Para os fins deste trabalho buscou-se analisar somente uma pequena parcela destes bens: os livros e jogos adquiridos e aproveitados somente em formato digital.

2.1 DA CLASSIFICAÇÃO

É de suma importância a classificação dos bens digitais ora analisados, uma vez que *“a inclusão de um bem em determinada categoria implica a aplicação automática de regras próprias e específicas, visto que não se podem aplicar as mesmas regras a todos os bens.”* (GONÇALVES, 2021, p. 124).

2.1.1 Quanto à tangibilidade

Ademais, ainda seguindo o doutrinador Tartuce (2022, p. 347), este classifica os bens quanto à sua tangibilidade, definição essa esquecida pelo legislador pátrio quando da formatação do presente código civil. Para ele, os bens seriam tangíveis, quando possuem existência física e material, em suma, podendo ser tocados; E seriam intangíveis, quando sua existência é imaterial, não podendo serem diretamente tocados.

Neste sentido, alude-se que os bens digitais podem ser considerados como **bens intangíveis**, uma vez que estes são por caráter imateriais, nunca podendo ser de fato tocados, somente explorados ou aproveitados por meio de um aparelho-fim, como um computador, celular, sistema específico *etc.*

2.1.2 Quanto à fungibilidade

Tartuce (2022, p. 347) define os bens quanto à sua fungibilidade em: infungíveis, quando ele não puder ser substituído por outro de mesma espécie, quantidade e qualidade; e fungíveis, quando puderem ser substituídos.

¹ Ativos digitais (tradução nossa);

² Propriedade digital (tradução nossa)

Em regra, os bens digitais ora analisados, podem ser classificados como **bens fungíveis**, uma vez que se trata de produtos imateriais virtuais, de reprodução virtualmente infinita e cuja troca ensejaria em nenhuma repercussão para o consumidor, desde que salvaguardados os metadados gerados pelo usuário referentes a aquele bem, como as anotações e marcações em um e-book ou o progresso do usuário em um jogo.

2.1.3 Quanto à consuntibilidade

Quanto à sua consuntibilidade, os bens podem ser: consumíveis, quando seu uso implicar na sua destruição imediata ou aqueles destinados à alienação; e inconsumíveis quando seu uso pode ser repetido inúmeras vezes, bem como àqueles que não podem ser alienados.

Logo, os livros digitais e jogos adquiridos virtualmente são **bens inconsumíveis** praticamente perfeitos, visto que, como já citado, são replicáveis de forma virtualmente infinita, e seu uso ou proveito normalmente não acarreta nenhuma deterioração quanto a seu conteúdo ou forma.

Cabe aqui pontuar que os dados digitais podem ser acometidos pela chamada “decadência digital” ou “degradação dos dados”, onde tais bens, ao serem tratados de forma inadequada, como por exemplo armazenando-os em um dispositivo defeituoso, acabariam por se deteriorarem ou completamente perdidos com o tempo.

2.1.4 Quanto à mobilidade

Os bens podem ser imóveis ou móveis, sendo os imóveis *“aqueles que não podem ser removidos ou transportados sem a sua deterioração ou destruição”* (TARTUCE, 2022), e os móveis *“aqueles que podem ser transportados, por força própria ou de terceiro, sem a deterioração, destruição e alteração da substância ou da destinação econômico-social”* (TARTUCE, 2022).

Como já definimos anteriormente, os bens digitais seriam bens intangíveis, logo a sua mobilidade é de difícil definição ante a lei vigente, principalmente quando consideramos que o Código Civil de 2002 pouco se atentou a definir regras específicas para este tipo de coisa.

Por observação, pode-se considerar que é plenamente possível a movimentação dos bens digitais ora estudados, sendo inclusive uma das vantagens desse tipo de produto: a facilidade de acesso ao seu conteúdo em diferentes aparelhos.

Não é sem precedente a caracterização de coisa incorpórea como móvel, o próprio Código Civil de 2002, em seu art. 83, elenca bens que devem ser considerados como móveis para todos os efeitos legais: “*I - as energias que tenham valor econômico; II - os direitos reais sobre objetos móveis e as ações correspondentes; III - os direitos pessoais de caráter patrimonial e respectivas ações*” (BRASIL, 2002).

Em igual substância, o Código Penal de 1940, também equipara a energia elétrica, bem incorpóreo, a coisa móvel para efeitos do Art. 155, que define o crime de furto: “§ 3º - *Equipara-se à coisa móvel a energia elétrica ou qualquer outra que tenha valor econômico.*” (BRASIL, 1940).

Tal disposição legal define os chamados bens móveis por determinação legal, se tratando de “*bens imateriais, que adquirem essa qualidade jurídica por disposição legal*” (GONÇALVES, 2021, p. 124).

De certo, como já comentado, não há legislação específica atualmente que regulamente ou proteja os bens digitais e tampouco lhes equipare à bem móvel, sendo senão impossível defini-los como tal.

Nos resta então o contentamento com o inciso III do supracitado art. 83 do Código Civil de 2002, equiparando o direito pessoal de caráter patrimonial sobre os *digital assets* à bem móvel.

2.1.5 Quanto à divisibilidade

Os bens são classificados quando à sua divisibilidade em divisíveis, se tratando daqueles que “*se podem fracionar sem alteração na sua substância, diminuição considerável de valor, ou prejuízo do uso a que se destinam*” (BRASIL, 2002); E os indivisíveis, se tratando daqueles que não poderiam ser fracionados sem alteração na sua substância, diminuição considerável de valor ou prejuízo do uso a que se destinam.

Em uma primeira análise, seria crível pensar que esta classificação, tal qual a mobilidade no capítulo anterior, não se aplicaria aos bens infungíveis, porém, como alude Clóvis Beviláqua (p. 175), a definição de divisibilidade adotada pelo Código Civil

ajusta-se bem às coisas corpóreas; mas o direito estendeu a ideia de indivisibilidade às coisas incorpóreas, e até às próprias relações jurídicas. Assim é que as obrigações podem ser divisíveis ou indivisíveis, segundo a natureza das respectivas prestações. (*apud* GONÇALVES, 2021, p. 124).

Logo, sendo impossível a posse da fração de um livro ou de um jogo sem a diminuição de seu valor ou, no caso dos jogos digitais, até sua inutilização considerando se tratar de um conglomerado complexo de arquivos que devem ser lidos ordenadamente pela máquina do usuário, podemos definir os bens digitais ora estudados como **bens de cunho indivisível**.

2.1.6 Quanto à individualidade

Ao classificar os bens quanto à sua individualidade, podemos dividi-los em singulares, ou individuais, se tratando daqueles que “*embora reunidos, se consideram de per si, independentemente dos demais*” (BRASIL, 2002), ou como coletivos, ou universais, se tratando da “*pluralidade de bens singulares que, pertinentes à mesma pessoa, tenham destinação unitária*” (BRASIL, 2002).

Nesse sentido, os livros e jogos adquiridos digitalmente poderiam ser considerados como **bens individuais**, visto que podem ser aproveitados em sua totalidade de forma individual.

Outrossim, não é incomum que uma mesma conta em alguma das plataformas que analisaremos adiante detenha inúmeros livros e/ou jogos com acesso para o mesmo usuário, dessa forma se tornariam uma universalidade de direito, se tratando de, como explica Tartuce (2022, p. 347), um conjunto de bens individuais, visando a produção de determinados efeitos jurídicos.

2.1.7 Quando à dependência em relação a outros bens

Por fim, classifica-se as coisas em relação a outros bens, como principais, ou independentes, quando estas existirem de maneira autônoma, de forma concreta ou abstrata, e bens acessórios quando sua existência e finalidade dependerem de um outro bem, este sim chamado de bem principal.

Analisando de forma seca a explicação doutrinária das duas classificações, de certo poderíamos definir os bens em pauta como acessórios dos aparelhos que

usamos para acessá-los, visto que sua finalidade só pode ser exercida mediante o acesso a tais aparelhos, porém, “o critério para distinguir o bem principal é a sua função econômica, em razão da qual se estabelece a relação de dependência que caracteriza a acessoriedade” (GONÇALVES, 2021, p. 124).

Neste contexto, podemos dizer que embora os e-book e jogos dependam de um outro bem para serem aproveitados em sua totalidade, estes seguem existindo e sob posse do usuário, ainda que, por qualquer motivo, não possa fazer uso deles. Diferente do exemplo clássico da árvore que é acessória do terreno onde se encontra, sem o terreno, a árvore cessa sua existência, pois então, sem os aparelhos eletrônicos, os e-books e jogos meramente deixam de ser acessíveis, porém continuam existindo de maneira autônoma.

Logo, podemos concluir se tratar de **bens principais**.

2.2 A IMPORTÂNCIA DOS BENS DIGITAIS

Com o avanço e evolução da internet, se torna cada vez mais importante e interessante dar a devida atenção ao tema dos bens digitais e sua tutela, visto que ainda que os próprios usuários não percebam, tais bens são acrescidos de enorme valor financeiro e sentimentais.

Clive Humby, matemático e cientista-chefe da empresa Star Insight é comumente citado pela frase “Os dados são o novo petróleo”³ (PALMER, 2006), se referindo ao novo modelo das gigantes de tecnologia em captar o maior número possível de dados sobre seus usuários em troca de serviços gratuitos ou subsidiados, dados esses que, quando capturados, tal qual o petróleo, precisam ser refinados e analisados para então serem usados para marketing, melhorias de produtos, criação de novos produtos entre outros inúmeros usos.

Se informações brutas como horário de acesso, sites visitados pelos usuários, interesses, e-mails trocados *etc.* são tão valiosas para as empresas de tecnologia, o mesmo poderia ser dito para os bens digitais acumulados pelos usuários ao longo de sua vida, que inclusive englobariam os próprios metadados coletados pelas supracitadas empresas.

³ “Data is the new oil” (PALMER, 2006) (Tradução Nossa)

Em 2011, A McAfee, famosa empresa de segurança digital, lançou um relatório que estimava que o usuário médio de internet detém mais de 37 mil dólares em bens digitais⁴.

Se o valor era esse em 2011, não seria de se estranhar que atualmente a média é muito maior, embora não haja dados concretos para tal afirmação, com a popularização de novas tecnologias tal qual as criptomoedas como o Bitcoin, os NFTs — “*uma espécie de certificado digital, estabelecido via blockchain, que define originalidade e exclusividade a bens digitais*” (GARRETT, 2021) — e até mesmo da prática de aquisição de itens digitais em jogos para customização de personagens e melhoria da jogatina.

De forma exemplificativa, o jogo *Counter-Strike: Global Offensive*, desenvolvido pela *Valve Software*, contém um sistema onde o jogador pode alterar a aparência de suas armas por meio de itens chamados *skins*. Tais itens podem ser trocados ou comercializados livremente pelos jogadores, e a depender da raridade do mesmo, os valores são astronômicos: A “*Karambit Case Hardened Blue Gem, Factory New*” que troca a aparência de uma faca dentro do jogo foi vendida por 100 mil dólares para o jogador *Newb Rage*, que afirmou já ter recebido propostas de 1.4 milhões de dólares para revender o item⁵.

Outrossim, em dezembro de 2021, a arte “*The Merge*” feita pelo artista digital Pak foi vendida por 91.8 milhões de dólares de forma coletiva para 28.983 colecionadores no site *Nifty Gateway*, *marketplace* especializado em NFTs, sendo até então o NFT mais valioso já vendido⁶. Ao contrário do mercado de artes tradicional, a propriedade de um NFT é completamente digital.

De mesmo modo, em 2020, a venda de livros digitais, ou e-books, cresceu 83%, quando comparado com 2019, e embora o mercado de livros ainda seja predominantemente físico, onde “*a cada um e-book vendido no Brasil, são vendidos outros 42 livros tradicionais*” (NAKAGAWA, 2021), há de se considerar que a venda

⁴ MCAFEE. McAfee Reveals Average Internet User Has More Than \$37,000 In Under-Protected 'Digital Assets'. **McAfee newsroom**, 2011. Disponível em: <<https://prwire.com.au/pr/25223/mcafee-reveals-average-internet-user-has-more-than-37-000-in-under-protected-digital-assets-1>>. Acesso em: 27 Abril 2022.

⁵ PATDU, A. 10 Most Expensive CS:GO Skins: RANKED (2022). **WhatIfGaming**, 2022. Disponível em: <<https://whatifgaming.com/most-expensive-csgo-skins/>>. Acesso em: 28 Abril 2022.

⁶ BLOCK, F. PAK's NFT Artwork 'The Merge' Sells for \$91.8 Million. *Barron's*, 2021. Disponível em: <<https://www.barrons.com/articles/paks-nft-artwork-the-merge-sells-for-91-8-million-01638918205>>. Acesso em: 28 Abril 2022

de e-books têm ganhado força no país, principalmente por conta da popularização de leitores como o Kindle, da Amazon.

Perpassado pelo possível pelo valor econômico de tais bens e adentrando a seara do valor sentimental, de igual importância, é de se considerar que a “*memória afetiva de uma pessoa está cada vez mais digitalizada*” (ZAMPIER, 2020, p. 80).

Com o compartilhamento e armazenamento de fotos cada vez mais virtual por meio de serviços como o Google Fotos, a troca de experiências sociais por meio de e-mails e mensageiros como Whatsapp e Instagram, e até mesmo a partilha de pensamentos e opiniões personalíssimas em redes sociais como o Facebook e Twitter, é inegável que tais dados, ou como optamos por chama-los aqui: bens digitais, tenham uma forte serventia emocional e sentimental para os seus usuários e até mesmo para seus legatários, que gostariam de ter tais memórias eternizadas.

Nesse sentido, como coloca Bruno Zampier, “*não há como fugir da imperiosa necessidade de se fornecer algum tipo de regramento à titularidade e, principalmente, à sucessão ou administração futura destes bens digitais*” (2020, p. 82), sendo no mínimo estranho que o direito e a sociedade como um todo não se atentem a proteção de tais bens dada sua clara importância.

3 OS SISTEMAS DE GERENCIAMENTO DE DIREITOS DIGITAIS

Os sistemas de Gerenciamento de Direitos Digitais (GDD) ou *Digital Right Management* (DRM) são mecanismos implantados em produtos e serviços distribuídos digitalmente ou não que visam coibir o acesso, reprodução e cópias não autorizada a tais materiais, sob o pretexto de proteger os direitos de autor.

A EFF (Electronic Frontier Foundation), “*a principal organização sem fins lucrativos que defende as liberdades civis no mundo digital*” (ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION, 2022), resume bem a predominância dos sistemas de GDD nas mídias que consumimos, em especial as limitações artificiais criadas para manutenção destes sistemas:

Comprou um ebook da Amazon, mas não consegue lê-lo no leitor de ebooks de sua escolha? Isso é DRM.
 Comprou um videogame mas não pode jogá-lo hoje porque os "servidores de autenticação" do fabricante estão offline? Isso é DRM.
 Comprou um smartphone, mas não pode usar os aplicativos ou o provedor de serviços que você quer nele? Isso é DRM.
 Comprou um DVD ou Blu-Ray mas não pode copiar o vídeo para seu reprodutor de mídia portátil? Isso é DRM.⁷ (ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION, 2022)

De certo, as coisas nem sempre foram tão avançadas quanto hoje em dia, e para um melhor entendimento destas complexas peças de software e hardware, precisamos analisar sua história desde os primórdios até o momento atual.

3.1 OS PRIMÓRDIOS

É possível encontrar referências à sistemas de GDD desde antes da popularização e comercialização da internet fora dos meios militares e acadêmicos, por exemplo, em 1969, quando a IBM (*International Business Machines Corporation*), um Goliath da computação mundial, ao decidir iniciar vender seus softwares de forma separada dos seus equipamentos físicos, para que pudessem ser usados em outros

⁷ “*Bought an ebook from Amazon but can't read it on your ebook reader of choice? That's DRM. Bought a video game but can't play it today because the manufacturer's "authentication servers" are offline? That's DRM. Bought a smartphone but can't use the applications or the service provider you want on it? That's DRM. Bought a DVD or Blu-Ray but can't copy the video onto your portable media player? That's DRM.*” (ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION, 2022) (Tradução Nossa)

computadores, se viu diante de uma importante decisão: proteger pesadamente tais softwares de usos indevidos com encriptação ou não.

Watt S. Humpfrey, funcionário da IBM na época, pode ser citado explicando a posição da empresa naquele momento:

Sentimos que isto seria impraticável e inconveniente para os usuários e caro para a IBM. Também concluímos que qualquer sistema de uso em uma única máquina ou de chaves, ou programas especiais de time-out e autodestruição, seriam onerosos para nossos melhores clientes e não seriam eficazes contra ladrões inteligentes. Como não podíamos conceber medidas práticas de segurança física, tínhamos que confiar na honestidade inerente de nossos clientes. Nossa esperança era que a proteção legal e o processo criminal limitassem o problema da pirataria.⁸⁸ (SMITH, 2017)

Ainda que estejamos falando sobre os primórdios do DRM, já é possível observar a dicotomia entre a praticidade do usuário e a proteção a todo custo por parte das empresas, que permearia os GDDs por toda a sua conturbada existência.

Posteriormente à discussão iniciada na IBM, outras empresas veriam a necessidade mercadológica de tal tecnologia, e se utilizando desde procedimentos de ponta como criptografia de arquivos à métodos engenhosos e pouco práticos para o usuário, participariam da escalada da aplicação do DRM nas mais diversas mídias e produtos.

No começo dos anos 90, John Perry Barlow, fundador da supracitada Electronic Frontier Foundation, viu a internet como uma oportunidade única para mudar a forma como a informação era compartilhada e aproveitada. Em um artigo escrito por ele para a Wired em 1994, intitulado "*The Economy of Ideas*" (A Economia das Ideias, tradução nossa), descreve a importante transição da propriedade intelectual física para digital e principalmente suas preocupações com a dificuldade em se proteger este conteúdo digital e, portanto, as proteções draconianas que seriam impostas para seu usufruto, que agora, ante a facilidade de compartilhamento, deveria ser mais livre e facilitado:

há um problema fundamental com um sistema que exige, através da tecnologia, o pagamento de cada acesso a uma determinada expressão. Ele derrota o propósito original Jeffersoniano de garantir que as ideias estavam disponíveis para todos, independentemente de sua situação econômica. Não

⁸⁸ "We felt that this would be impractical and inconvenient for users and expensive for IBM. We also concluded that any single-machine locks and keys, or special time-out and self-destruct programs, would be onerous to our best customers and not effective against clever thieves. Because we could not devise practical physical security measures, we had to rely on the inherent honesty of our customers. Our hope was that legal protection and criminal prosecution would limit the piracy problem." (SMITH, 2017) (Tradução Nossa)

me sinto confortável com um modelo que restrinja a pesquisa aos ricos.⁹ (BARLOW, 1994)

Conquanto Barlow parece estar correto nos seus receios, nem todos receberam sua opinião de forma positiva, Mark Stefik (1997, p. 2), pesquisador da Xerox PARC, divisão de pesquisa e desenvolvimento da Xerox Corporation, em um artigo para a Escola de Direito da Universidade de Berkeley, na Califórnia, chama os comentários de Barlow de “míopes”, demonstrando seu descontentamento com a visão do autor. Para Mark, a internet serviria para dar ainda mais controle aos autores e produtores de conteúdo sobre seus produtos, ao invés de dificultar este controle.

Stefik e outros pesquisadores da XeroxPARC lançariam então o ContentGuard, uma tecnologia que “*creceria em proeminência à medida que o interesse na gestão de direitos digitais crescesse no setor.*”¹⁰ (SMITH, 2017)

A própria IBM mudaria de ideia posteriormente e lançaria o Cryptolope em 1996, um sistema de GDD para a internet que fazia a proteção dos dados compartilhados usando criptografia impedindo o uso ou acesso não-autorizados daqueles arquivos e informações. O Cryptolope, embora fosse um dos primeiros sistemas do seu tipo, demandava muitos recursos dos computadores dos usuários e por isso foi abandonado¹¹. Essa mudança de postura da IBM, embora falha, mostrava que o “*DRM logo se tornaria a língua franca das grandes empresas, quer os consumidores gostassem ou não*”¹² (SMITH, 2017).

3.2 PIRATARIA

Passados os embates tecnológicos e até mesmo filosóficos dos anos 80 e 90, algo pode ser observado: a GDD veio para ficar, em grande parte pelo enorme

⁹ “*there is a fundamental problem with a system that requires, through technology, payment for every access to a particular expression. It defeats the original Jeffersonian purpose of seeing that ideas were available to everyone regardless of their economic station. I am not comfortable with a model that will restrict inquiry to the wealthy.*” (BARLOW, 1994) (Tradução Nossa)

¹⁰ “*would grow in prominence as the interest in digital rights management grew in the industry.*” (SMITH, 2017) (Tradução Nossa)

¹¹ KASDORF, W. E. **The Columbia Guide to Digital Publishing**. P. 661. Nova York: Columbia University Press, 2003.

¹² “*DRM would soon become the lingua franca of big business, whether consumers liked it or not*” (SMITH, 2017) (Tradução Nossa)

interesse da indústria em proteger seus interesses financeiros e de sua propriedade intelectual da temida pirataria.

Segundo a Câmara Americana de Comércio (do inglês: US Chamber of Commerce), a pirataria digital custaria à economia americana pelo menos 30 bilhões de dólares todos os anos¹³.

No Brasil, a situação não é diferente, em 2021, segundo dados publicados no relatório “Piratas à vista”, pela empresa de cibersegurança Akamai em parceria com a empresa antipirataria MIMO, o Brasil é o 5º país no ranking global de consumo de produtos digitais pirateados, com 4,5 bilhões de acessos à downloads ilegítimos¹⁴.

Conquanto tal impacto econômico seja no mínimo questionável, visto que se tende a pensar que cada pessoa acessando um conteúdo ilegal seria uma venda ou cliente perdido, o que, por razões financeiras e até culturais, pode não ser a realidade, e de forma antagônica, pessoas que pirateiam conteúdo podem ser grandes consumidores de conteúdo legal.

Nesse sentido, um estudo realizado na Inglaterra em 2018 pela empresa MUSO ao entrevistar 1.000 ingleses, descobriu que

60 por cento dos entrevistados admitiram ter transmitido ou baixado ilegalmente músicas, filmes ou programas de TV em algum momento no passado. Mas o estudo também mostrou que **83% dos questionados tentam encontrar o conteúdo que estão procurando através de serviços legais antes de tentarem qualquer outra coisa**. E enquanto o estudo descobriu que 86% dos participantes da pesquisa assinam um serviço de assinatura de streaming como o Netflix, **esse total saltou para 91% entre aqueles que admitem a pirataria**.¹⁵ (BODE, 2018) (Grifo Nosso)

O mesmo estudo também revelou os motivos que os usuários pirateiam, para 34% dos entrevistados que confessaram tê-lo feito, o problema seria que o conteúdo não estava disponível legalmente para eles, outros 34% disseram que o acesso legal

¹³ PEARCE, J. DIGITAL PIRACY COSTS US ECONOMY \$30BN ANNUALLY. **IBC**, 2019. Disponível em: <<https://www.ibc.org/trends/digital-piracy-costs-us-economy-30bn-annually/4037.article>>. Acesso em: 1 Maio 2022

¹⁴ AKAMAI. State of the Internet/Segurança: Piratas à vista. Akamai, 2022. Disponível em: <<https://www.akamai.com/pt/resources/state-of-the-internet/soti-security-pirates-in-the-outfield>>. Acesso em: 01 Maio 2022

¹⁵ “60 percent of those surveyed admitted that they had illegally streamed or downloaded music, film, or TV shows sometime in the past. But the study also showed that 83 percent of those questioned try to find the content they are looking for through above board services before trying anything else. And while the study found that 86 percent of survey takers subscribe to a streaming subscription service like Netflix, that total jumped to 91 percent among those that admit to piracy.” (BODE, 2018) (Tradução Nossa)

era muito difícil e por fim, 35% disseram que o conteúdo que queriam consumir não era acessível financeiramente.

Estudos como este, embora tenham um pequeno número amostral, demonstram que a pirataria vai muito além de um problema meramente legal ou tecnológico, se tornando um problema mercadológico e social-financeiro.

Nesse sentido, Gabe Newell, CEO e fundador da *Valve Software*, empresa responsável pela *Steam*, uma das maiores lojas de jogos digitais para computador, que analisaremos mais a frente, disse na conferência *Tech NW* da *Washington Technology Industry Association* (WTIA), em 2011, que

a pirataria não é um problema de preço. É um problema de serviço. A maneira mais fácil de deter a pirataria não é colocar a tecnologia antipirataria para funcionar. É dando a essas pessoas um serviço que melhor do que o que elas estão recebendo dos piratas.¹⁶ (BRADFORD, 2011).

Conclui-se então que embora a pirataria seja um problema real para as empresas de todos os tipos de conteúdo, estas precisam se atentar às necessidades e realidades de seus consumidores, se desfazendo dos métodos draconianos de proteção, regulamentação e bloqueio de conteúdo em diferentes regiões e países, e adotando métodos mais eficientes e até mesmo baratos de universalização e acesso facilitado aos seus produtos.

É certo que determinados *marketplaces* já adotam práticas mais favoráveis ao consumidor, porém ainda estamos distantes do sistema perfeito, capaz de respeitar o consumidor em todos os seus direitos e obrigações.

3.3 CONTROVÉRSIAS

Como já exemplificado, os sistemas de gerenciamento de direitos digitais não ficam longe das polêmicas, é possível encontrar inúmeras campanhas e reclamações de usuários contra abusos promovidos por empresas em desfavor do usuário.

A Free Software Foundation, organização sem fins lucrativos criada com o intuito de promover a liberdade do usuário do computador, organiza anualmente o Dia Internacional Contra o DRM, onde os usuários são encorajados a realizar protestos

¹⁶ “*piracy is not a pricing issue. It’s a service issue. The easiest way to stop piracy is not by putting antipiracy technology to work. It’s by giving those people a service that’s better than what they’re receiving from the pirates.*” (BRADFORD, 2011) (Tradução Nossa)

virtuais contra empresas específicas e o que eles consideram práticas abusivas no uso dos GDDs.

A Free Software Foundation também é responsável pela campanha “Defective by Design”, visando expor “*dispositivos e meios de comunicação com DRM pelo que eles realmente são: Defeituosos por Design. [...] para eliminar os DRM como uma ameaça à inovação na mídia, à privacidade dos leitores, e à liberdade dos usuários de computador.*”¹⁷ (FREE SOFTWARE FOUNDATION, 2006).

Em 2009, em um caso emblemático, a Amazon apagou da conta Kindle de diversos usuários uma cópia digital do livro 1984 de George Orwell após identificarem que a venda estava sendo realizada por uma empresa sem os direitos de distribuição da obra¹⁸. Conquanto os usuários afetados tenham recebido de volta o valor pago pelo livro removido, cabe-se levantar a comparação esdrúxula do funcionário de uma loja invadindo sua casa, sem permissão, para recuperar um item físico que foi vendido erroneamente.

Em 2008, a *Electronic Arts* (EA), *publisher* de jogos para computadores e videogames, lançou o jogo *Spore*, onde o jogador se vê imbuído na tarefa de acompanhar e evoluir um ser vivo desde a fase celular até a criação de uma civilização. Conquanto o jogo tenha sido bem recebido pela crítica especializada, a mesma recepção não foi dada pelos jogadores visto que a versão em DVD do jogo veio acoplada de um sistema de DRM que permitia que ele fosse instalado somente em três computadores, uma vez que o limite fosse alcançado era necessário “*ligar para a EA para obter permissão para ativar o jogo em máquinas adicionais*”¹⁹ (SCHONFELD, 2008). A reação negativa foi instantânea, e *Spore* se tornou o jogo mais pirateado de 2008, sendo transferido de forma ilegítima mais de 1.7 milhões de vezes²⁰, uma vez que a cópia “pirata” não tinha as mesmas restrições da versão

¹⁷ “*DRM-encumbered devices and media for what they really are: Defective by Design. We are working together to eliminate DRM as a threat to innovation in media, the privacy of readers, and freedom for computer users.*” (FREE SOFTWARE FOUNDATION, 2006) (Tradução Nossa)

¹⁸ STONE, B. Amazon Erases Orwell Books From Kindle. *New York Times*, 2009. Disponível em: <<https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/2009/07/18/technology/companies/18amazon.html>>. Acesso em: 22 Abril 2022.

¹⁹ “*you have to call EA for permission to activate the game on additional machines*” (SCHONFELD, 2008) (Tradução Nossa)

²⁰ SAR, E. V. D. Top 10 Most Pirated Games of 2008. *TorrentFreak*, 2008. Disponível em: <<https://torrentfreak.com/top-10-most-pirated-games-of-2008-081204/>>. Acesso em: 27 Abril 2022.

legítima do jogo. Quando confrontada sobre o problema, a empresa optou por aumentar o limite de 3 computadores para 5²¹.

²¹ ARTHUR, C. Why has Electronic Arts relaxed the DRM on Spore? **The Guardian**, 2008. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2008/sep/25/drm.games>>. Acesso em: 27 Abril 2022.

4 DIREITO E TITULARIDADE

Titular, segundo o Dicionário Michaelis, entre outras coisas, seria “*aquele que tem direito sobre algo ou deve alguma obrigação*” (DICIONÁRIO MICHAELIS, 2022), não à toa esta foi a palavra escolhida para nomear o presente trabalho.

Certo de que o adquirente de um livro ou jogo digital é detentor de direito sobre a coisa adquirida, devemos nos indagar, qual seria esse direito?

Nesse sentido, o direito brasileiro é portador de uma série de institutos de proteção e regulamentação, alguns dos quais, crendo pela sua pertinência ao tema atual analisaremos abaixo para uma melhor compreensão do tema.

4.1 PATRIMÔNIO

Definimos anteriormente que os bens digitais comporiam uma complexa rede patrimonial, nesse sentido podemos encontrar por toda doutrina a definição clássica de patrimônio como “*o complexo das relações jurídicas de uma pessoa que tiveram valor econômico*” (TARTUCE, 2022, p. 347).

Se extrai desta definição a ideia de que o direito abarcaria tais bens somente quando deles puderem serem extraídos alguma utilidade, o que “*evoca a noção de uma universalidade de bens e direitos, importando mais o valor do conjunto, e não a identidade propriamente dita daquilo que compõe o patrimônio*” (ZAMPIER, 2020, p. 82).

Contemporaneamente, a definição de patrimônio tem sido estendida para além dos interesses econômicos, para garantia do que Tartuce (2022, p. 347) chama de “*mínimo patrimonial*”, a fim de permitir uma vida digna a todos, como coloca Paulo Lôbo (2009, p. 203):

Toda pessoa é dotada de patrimônio, até mesmo o mais miserável dos homens. Essa percepção corrente pode ser relevante para o direito em várias situações. O patrimônio é a garantia dos credores e responde pelas dívidas da pessoa, inclusive as derivadas de responsabilidade civil. Não há conceito jurídico unívoco de patrimônio, uma vez que depende da circunstância em que se insere, mas se compreende, grosso modo, como o conjunto das coisas atuais, futuras, corpóreas e incorpóreas, além dos créditos e débitos, que estejam sob a titularidade ou responsabilidade de uma pessoa e que possam ser objeto do tráfico jurídico. (*apud* TARTUCE, 2022, p. 347)

Por fim, além da definição doutrinária, o Código Civil de 2002, embora utilize a palavra patrimônio em diversos artigos, optou por não definir o conceito de patrimônio propriamente, senão pelo artigo 91, que preleciona que “*constitui universalidade de direito o complexo de relações jurídicas, de uma pessoa, dotadas de valor econômico*” (BRASIL, 2002).

Em igual teor, o artigo 57 do Código Civil de 1916, já revogado pelo Código atual, dizia que “*O patrimônio e a herança constituem coisas universais, ou universalidade, e como tais subsistem, embora não constem de objetos materiais*” (BRASIL, 1916).

Nesse sentido, embora tenhamos definido anteriormente que os *digital assets* sejam bens individuais, isto não os impediria de compor a universalidade de direito do patrimônio de um indivíduo, ainda mais se tratando daquelas coisas ora tema do presente trabalho, justamente por se tratarem de bens claramente com valor econômico.

4.2 PROPRIEDADE

Perpassado o conceito de patrimônio, podemos adentrar à seara dos direitos patrimoniais, em especial no que tange à noção de propriedade em sentido jurídico.

O Código Civil de 2002 evitou definir a propriedade como um todo, se limitando somente a enunciar os direitos do proprietário no artigo 1.228, que diz: “*O proprietário tem a faculdade de usar, gozar e dispor da coisa, e o direito de reavê-la do poder de quem quer que injustamente a possua ou detenha.*” (BRASIL, 2002)

Pela omissão, coube aos doutrinadores pátrios a árdua tarefa de concepção de uma definição para o instituto, logo, classicamente têm-se encontrado tal definição como “*o poder jurídico atribuído a uma pessoa de usar, gozar e dispor de um bem, corpóreo ou incorpóreo, em sua plenitude e dentro dos limites estabelecidos na lei, bem como de reivindicá-lo de quem injustamente o detenha*” (GONÇALVES, 2021, p. 93).

Em igual sentido, Maria Helena Diniz (2010, p. 848) conceitua o a propriedade como “*o direito que a pessoa física ou jurídica tem, dentro dos limites normativos, de usar, gozar, dispor de um bem corpóreo ou incorpóreo, bem como de reivindicá-lo de quem injustamente o detenha*” (apud TARTUCE, 2022, p. 1199).

Dessa forma, o direito de propriedade seria dividido em 4 atributos diferentes:

1. O direito de uso (*jus utendi*) da coisa, permitindo que o proprietário utilize a coisa da maneira que achar mais conveniente;
2. A faculdade de gozar (*jus fruendi*) da coisa, permitindo a extração de frutos dela;
3. O direito de dispor da coisa (*jus abutendi*), consistindo no poder de “transferir a coisa, de gravá-la de ônus e de aliená-la a outrem a qualquer título” (GONÇALVES, 2021, p. 93).
4. O direito de reivindicar a coisa contra quem a possua ou a detenha injustamente (*jus vindicandi* ou *rei vindicatio*).

4.3.1 Propriedade dos bens digitais

Nesse contexto, seria perfeitamente possível enquadrar os jogos e livros digitais adquiridos por um usuário em seu patrimônio, como disciplina Bruno Zampier:

quando a informação inserida em rede for capaz de gerar repercussões econômicas imediatas, há que se entender que ela será um bem tecnodigital patrimonial. Tal visão alinha-se à noção de patrimônio [...], sendo aceita por nosso ordenamento jurídico. (ZAMPIER, 2020)

Assim, haveríamos que estender as faculdades do supracitado artigo 1.228 do Código Civil de 2002 também para os “bens tecnodigitais patrimoniais”, permitindo além do mero uso e gozo da coisa, a sua disposição de forma livre, seja pela simples remoção ou pela alienação onerosa ou gratuita, e até pela sucessão.

Além disso, o *jus vindicandi* também deveria ser garantido ao proprietário dos bens digitais. Na jurisprudência atual é possível encontrar, ainda de forma tímida, posicionamentos favoráveis a tal faculdade:

APELAÇÃO CÍVEL. INDENIZATÓRIA. BANIMENTO DE JOGOS VIRTUAIS. FALTA DE COMPROVAÇÃO DE CONDUTA DESLEAL DO CONSUMIDOR/JOGADOR. DANO MORAL CONFIGURADO. Participante de jogos virtuais que, em razão de alegada atitude ilícita no jogo, foi permanentemente banido do site. Conduta ilícita não comprovada. Sentença de parcial procedência que determinou o reingresso do Autor no jogo, preservadas as características que seu personagem possuía no momento do banimento, com a reativação de sua conta, conforme requerido. O mundo virtual demanda hoje novas formas de soluções dos problemas da vida, ou mesmo que sejam aplicadas às novas realidades soluções pré-existentes. Por isso a internet e sua realidade virtual não podem ficar de fora dessa interação. Levando em conta uma interpretação evolutiva, afigura-se razoável impor à imagem virtual um valor, como ocorre com a imagem humana real,

notadamente em casos concretos semelhantes, além do que sempre por trás de um participante de competição virtual existe uma pessoa com sentimentos e dignidade, pelo que resta claramente configurado dano moral, posto que o nome virtual do Autor permaneceu à vista de todos como banido. Dano Poder Judiciário do Estado do Rio de Janeiro Vigésima Quarta Câmara Cível Apelação Cível nº 0033863-56.2016.8.19.0203 FLS.2 MP moral configurado. Lesão ao direito da personalidade. Patente a quebra da legítima expectativa em relação ao site, no qual o Autor era assinante e muito bem classificado, em meio a mais de dez milhões de jogadores em todo o mundo. Quantum reparatório. Elementos que justificam o arbitramento em R\$ 5.000,00 (cinco mil reais). Valor que se afigura em harmonia com o princípio da proporcionalidade. Honorários advocatícios majorados para 15% do valor da condenação, na forma do art. 85 § 11 do CPC. Reforma parcial da sentença. Provisão do recurso.²²

JUIZADO ESPECIAL. CONSUMIDOR. DESNECESSIDADE DE PROVA PERICIAL. BANIMENTO EM PLATAFORMA DE JOGOS ONLINE. FALHA NO DEVER DE INFORMAÇÃO. PRÁTICA ARBITRÁRIA. REINTEGRAÇÃO DO USUÁRIO. SENTENÇA MANTIDA.

1. Cuida-se de recurso inominado interposto contra a sentença que condenou o recorrente a reintegrar o autor na plataforma do jogo “Gods Of Rome”, preservando todas as características que sua conta possuía no momento do banimento.
2. O deslinde da controvérsia prescinde da realização de perícia, tendo em vista os demais documentos constantes dos autos. A demonstração de eventuais práticas ilícitas realizadas pelo consumidor na plataforma do jogo, registradas na tabela de ID 21158335, seria plenamente possível às partes, inclusive dispondo a recorrente de corpo técnico capaz de apresentar relatório que elucide cada um dos campos do referido registro de atividades. Preliminar de incompetência dos Juizados Especiais afastada.
3. Verifica-se que o recorrido era usuário, por 5 anos, jogo online “Gods Of Rome”, desenvolvido e administrado pela recorrente. Em 20.11.2019, o consumidor foi notificado que havia infringido os termos de uso, tendo sofrido uma suspensão de 14 dias da plataforma. Novamente, em 16.12.2019, a conta do recorrido foi bloqueada, mas desta vez de forma definitiva (ID 21158319 p.3). Em ambas as vezes, o autor entrou em contato com o serviço de apoio ao cliente, sendo informado que não poderiam revelar qual conduta proibida havia sido praticada, tão somente que não havia erro no procedimento da empresa, e que a medida foi tomada após as devidas investigações pelo departamento responsável (ID 21158311 p.1/11).
4. Conforme aduzido pela recorrente, a utilização pelos jogadores de trapaças e outros métodos inidôneos em jogos online atrapalham sobremaneira a experiência dos demais usuários, podendo, inclusive, acarretar a evasão em massa dos demais jogadores da plataforma, e prejuízos à desenvolvedora. Todavia, na hipótese, ainda que seja possível verificar atividades suspeitas às linhas 12 e 118, do registro de atividades do recorrido (ID 21158335), as punições e o banimento do consumidor foram realizados sem a prestação do devido dever de informação, impossibilitando ao autor o exercício de sua defesa ou, ainda, que pudesse melhorar sua conduta. Incumbia à recorrente esclarecer ao consumidor o momento e qual atividade ilegal havia sido por ele praticada e identificada, considerando, sobretudo, os princípios da boa-fé e o dever de informação, orientadores das relações de consumo.
5. Destarte, tendo em vista ser direito básico do consumidor o acesso à informação, conforme preconiza o CDC em seus arts. 6º e 31, considera-se

²² RIO DE JANEIRO. Tribunal de Justiça. Apelação Cível n. 0033863-56.2016.8.19.0203. Apelante: José Roberto Gallo de Oliveira. Apelada: Activision Blizzard Brasil Promoções Ltda. Relator: Desembargador Alcides da Fonseca Neto. Rio de Janeiro. Outubro de 2019. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/dl/jogador-banido-game-online-houver-prova.pdf>. Acesso em: 04 maio 2022.

abusiva e arbitrária a conduta da recorrida de não informar ao consumidor o motivo das sanções sofridas. Assim, escoreita a r. sentença que determinou a reintegração do usuário à plataforma, preservando todas as características que a conta possuía no momento do banimento.

6. RECURSO CONHECIDO e NÃO PROVIDO. Sentença mantida, por seus próprios fundamentos. Condeno o recorrente ao pagamento das custas processuais. Sem condenação em honorários advocatícios, tendo em vista a ausência de contrarrazões.

7. A ementa servirá de acórdão, conforme art. 46 da Lei n. 9.099/95.²³

Ambos os casos apresentados tratam sobre a reintegração do acesso de usuários banidos à suas respectivas contas em jogos online mediante solicitação judicial. Pode-se então aferir que já é considerada possível a reinvidicação de bem digital contra aquele que o detém injustamente.

Sobre o assunto, Zampier (2020, p. 91) ainda acrescenta o caso hipotético de *hackers* e *crackers* que podem invadir o espaço virtual do usuário e tomar para si determinados bens, sendo perfeitamente possível, ou ao menos querido, que o proprietário tome as devidas providências legais para reinvidicação daquilo que foi tomado.

A própria doutrina não considera a ideia dessa extensão escabrosa ou impossível, Judith Martins-Costa (2008, p. 645) afirma “*Não podemos confinar a ideia de coisa àquilo que se pode, materialmente, tocar com a mão, pois o mundo real abrange, sem sombra de dúvidas, o que é virtual*” (apud ZAMPIER, 2020, p. 88).

4.3 POSSE

Identificada a possibilidade de direito de propriedade sobre os bens digitais, surge a necessidade de reconhecer também a possibilidade da posse sobre tais coisas. Em um primeiro momento, mister é a acepção da posse, instituto de existência e definição turbulenta.

Inicialmente, há duas grandes correntes quando a classificação da posse como categoria jurídica:

- a) Teoria Subjetiva ou Subjetivista, idealizada por Friedrich Carl von Savigny, que entendeu a posse “*como o poder direto que a pessoa tem*

²³ DISTRITO FEDERAL. Tribunal de Justiça. RECURSO INOMINADO CÍVEL nº 0707184-48.2020.8.07.0016. Recorrente: GAMELOFT DO BRASIL LTDA. Recorrido: HERMANN PINHEIRO CARDOSO. Relator: Juíza SONÍRIA ROCHA CAMPOS D'ASSUNÇÃO. Distrito Federal. 23/03/2021. Disponível em: <https://pje-consultapublica.tjdft.jus.br/consultapublica/ConsultaPublica/listView.seam>. Acesso em: 04 maio 2022.

de dispor fisicamente de um bem com a intenção de tê-lo para si e de defendê-lo contra a intervenção ou agressão de quem quer que seja” (TARTUCE, 2022), nesse sentido a posse teria dois elementos constituidores: o *corpus*, elemento objetivo, se tratando do poder físico ou de disponibilidade sobre a coisa, e o *animus domini*, elemento material, sendo a intenção de ter a coisa para si, exercendo sobre ela o direito de propriedade.

- b) Teoria Objetiva, desenhada por Rudolf von Ihering, que concebeu a existência da posse pela mera disposição **física** ou a possibilidade para tal contato. Logo, não seria necessário o *animus* de dono para sua configuração.

Nesse sentido, o Código Civil de 2002, define o possuidor, e por consequência a posse, em seu artigo 1.196, que preconiza “*Considera-se possuidor todo aquele que tem de fato o exercício, pleno ou não, de algum dos poderes inerentes à propriedade*” (BRASIL, 2002), efetivamente consagrando a teoria objetiva de Ihering como a predominante no ordenamento jurídico civilista brasileiro.

Logo, como coloca Guimarães (2009):

podem ser considerados possuidores do bem: o usuário que o utiliza (*jus utendi*), aquele que, mesmo não sendo o dono da coisa nem estando na posse direta dela pode igualmente sê-lo (*jus fruendi* – v.g., aquele que invade imóvel alheio, adquire a posse com *animus domini* e o aluga a terceiro) e também aquele que continua mantendo, ainda que a distância, o poder de disposição ou de criar gravame real sobre a coisa (*jus abutendi*) ou o direito de reivindicá-la de quem quer que injustamente possua ou apenas detenha a coisa (*rei vindicatio*). (GUIMARÃES, 2009)

Conclui-se então que para a configuração de um possuidor basta existir o exercício de algum dos supracitados poderes inerentes à propriedade.

4.3.1 Posse de Bens Digitais

Ao remover a necessidade de qualquer *animus* para configuração da posse, tanto Ihering quanto o próprio Código Civil abrem espaço para que uma maior quantidade de bens seja possuída, e conseqüentemente, permite que um maior número de pessoas seja enquadrado como possuidor. Como coloca Bruno Zampier,

Se a posse não se prende mais ao exercício de um poder físico sobre a coisa, é possível a ampliação de seu próprio objeto, vindo então perfeitamente a se enquadrar como passíveis de posse os bens incorpóreos, tais como a energia, a propriedade intelectual, o fundo de comércio, o software, dentre outros (ZAMPIER, 2020, p. 91).

Em tal contexto, nos parece inequívoca a possibilidade não só da propriedade como da própria posse sobre bens incorpóreos, uma vez que o próprio código vigente parece considerá-la possível, à exemplo do art. 1.379 que prevê a possibilidade de usucapião de servidão de trânsito aparente. Aqui não falamos da usucapião do próprio terreno ou estrada serviente, e sim do direito, por definição imaterial, de se utilizar aquele caminho de forma incontestada uma vez que esta ocorra pelo tempo necessário em lei.

Como tal, podemos aferir que seria possível a aferição de tutela possessória para os bens incorpóreos ora estudados, ainda que destes por vezes só seja possível extrair o uso e o gozo.

4.4 DIREITO DO CONSUMIDOR

O Brasil detém uma rica malha de proteção ao consumidor, fundada principalmente pela Lei 8.078 de 11 de setembro de 1990, ora simplesmente denominada Código de Defesa do Consumidor.

Tal código não se faz presente por mero capricho do legislador, o art. 5º da Constituição Federal de 1988, em seu inciso XXXII, é bem claro ao definir o Estado como responsável pela defesa do consumidor, afirmando que “*o Estado promoverá, na forma da lei, a defesa do consumidor*” (BRASIL, 1988), adicionando tal elemento ao extenso rol de direitos e garantias fundamentais inerentes à todo brasileiro.

Em igual teor, o Art. 170, também da constituição, define a defesa do consumidor como princípio basilar da ordem econômica.

Nesse sentido, ao analisarmos o supracitado código de defesa, encontramos já no artigo 2º uma definição que muito nos interessa para conceituação do presente trabalho: a de Consumidor. Prevê este que “*Consumidor é toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final.*” (BRASIL, 1990).

Tal definição é de suma importância uma vez que, ao realizar a aquisição de um jogo ou livro, ainda que de forma digital, o usuário incorre em uma relação de consumo, e, portanto, estaria resguardado pela Lei 8.078.

Neste sentido, Donato (1993, p. 70) discorre que a “*relação que o direito do consumidor estabelece entre o consumidor e o fornecedor, conferindo ao primeiro um poder e ao segundo um vínculo correspondente, tendo como objeto um produto ou serviço*” (apud PEREIRA, 2020).

Em igual importância, o artigo 3º da presente lei também se preocupa em definir o que seria um fornecedor e o que seriam produtos e serviços:

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

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

§ 2º Serviço é qualquer atividade fornecida no mercado de consumo, mediante remuneração, inclusive as de natureza bancária, financeira, de crédito e securitária, salvo as decorrentes das relações de caráter trabalhista. (BRASIL, 1990) (Grifo Nosso)

Ademais, uma vez que o consumidor adentra a relação de consumo com o fornecedor, no caso em tela, as próprias lojas de jogos e livros digitais, havemos de considerar que estaria tal relação protegida e por tanto é mister que passemos a análise, ainda que breve, de quais seriam as obrigações e direitos do consumidor e do fornecedor no que tange nosso tema de estudo.

O artigo 39 da Lei 8.078/1990 busca vedar determinadas práticas abusivas de realização pelo fornecedor, destacamos aqui aquelas que podem vir a ser úteis quando da análise dos termos e práticas das diferentes lojas virtuais no capítulo subsequente:

IV - prevalecer-se da fraqueza ou ignorância do consumidor, tendo em vista sua idade, saúde, conhecimento ou condição social, para impingir-lhe seus produtos ou serviços;

V - exigir do consumidor vantagem manifestamente excessiva;

[...]

X - elevar sem justa causa o preço de produtos ou serviços. (BRASIL, 1990)

Em igual importância, os artigos 46 e 47 preveem que os contratos pertinentes às relações de consumo não obrigarão os consumidores se a estes não for dada

oportunidade de tomar conhecimento prévio de seu conteúdo ou se tal contrato for redigido de modo a dificultar a compreensão de seu sentido e alcance, devendo eventualmente tais cláusulas serem interpretadas de forma mais favorável ao consumidor.

Já o art. 51 do Código de Defesa do Consumidor visa anular de pleno direito determinadas cláusulas contratuais consideradas pelo legislador como abusivas. Importante salientar que a anulação de uma cláusula abusiva não invalidaria o contrato de consumo como um todo, como preconiza o parágrafo 4º do mesmo artigo: *“A nulidade de uma cláusula contratual abusiva não invalida o contrato, exceto quando de sua ausência, apesar dos esforços de integração, decorrer ônus excessivo a qualquer das partes”* (BRASIL, 1990).

Dentre as cláusulas consideradas abusivas podemos destacar aquelas que:

IV - estabeleçam obrigações consideradas iníquas, abusivas, que coloquem o consumidor em desvantagem exagerada, ou sejam incompatíveis com a boa-fé ou a equidade;

[...]

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

[...]

XIII - autorizem o fornecedor a modificar unilateralmente o conteúdo ou a qualidade do contrato, após sua celebração;

[...]

XVII - condicionem ou limitem de qualquer forma o acesso aos órgãos do Poder Judiciário (BRASIL, 1990)

Quanto ao inciso IV, o parágrafo 1º do mesmo artigo ainda discorre sobre o que seriam prestações exageradas:

§ 1º Presume-se exagerada, entre outros casos, a vantagem que:

I - ofende os princípios fundamentais do sistema jurídico a que pertence;

II - restringe direitos ou obrigações fundamentais inerentes à natureza do contrato, de tal modo a ameaçar seu objeto ou equilíbrio contratual;

III - se mostra excessivamente onerosa para o consumidor, considerando-se a natureza e conteúdo do contrato, o interesse das partes e outras circunstâncias peculiares ao caso.

Por fim, dado o caráter de massa de determinadas relações de consumo, incluindo aqui as digitais, seria inviável que cada consumidor pudesse debater livremente sobre as cláusulas e que fossem criados inúmeros contratos para atender as vontades de cada cliente específico, já atento à essa realidade e necessidade,

surge a figura do Contrato de Adesão, prevista pela primeira vez no ordenamento jurídico brasileiro justamente no Código de Defesa do Consumidor, em seu artigo 54.

Quanto ao contrato de adesão, Maria Helena Diniz (2009, p. 367) o define como “*aquele em que a manifestação da vontade de uma das partes se reduz a mera anuência a uma proposta da outra*” (apud GAGGIOLLI, 2014).

Este será o tipo mais comum, senão único, de aceite contratual nas relações de consumo digitais estudadas, geralmente existindo como uma mera caixa de seleção que deve, obrigatoriamente, ser marcada pelo usuário ao realizar sua compra ou criar sua conta no site da fornecedora.

4.5 MORTE

A morte pode ser considerada como um dos acontecimentos naturais que mais geram efeitos no direito, criando, modificando e extinguindo diversos direitos quando do seu acontecimento.

Nesse sentido, “*O legislador, preocupado com a regulamentação dos interesses do falecido, de seus familiares, do Estado e de terceiros, traz uma farta regulamentação para tal evento.*” (ZAMPIER, 2020).

No que tange os efeitos da morte do usuário, nos interessa principalmente a sucessão e seus efeitos quanto aos bens digitais.

4.5.1 Sucessão *mortis causa*

Quando da morte da pessoa física, seja ela real ou meramente presumida²⁴, ocorre têm-se a abertura da sucessão, instituto jurídico baseado no “*no direito de propriedade e na sua função social (art. 5.º, incs. XXII e XXIII, da CF/1988). Porém, mais do que isso, a sucessão mortis causa tem esteio na valorização constante da dignidade humana, seja do ponto de vista individual ou coletivo*” (TARTUCE, 2022, p. 1694).

Neste sentido, a sucessão pode ser **legítima**, quando ocorre por força da lei, seguindo a cadeia hereditária informada na mesma, ou **testamentária**, quando ocorre por ato de última vontade do morto, seja ele testamento, legado ou codicilo.

²⁴ Presunção de morte em decorrência de desaparecimento em circunstâncias sabidas ou não.

Independentemente do tipo de sucessão, esta ocorre sempre no momento de falecimento do *de cuius*, consagrando a máxima *droit de saisine*, transmitindo a herança aos herdeiros legítimos e testamentários.

Dessa forma, “os bens existentes na esfera jurídica do titular serão transmitidos incontinentemente aos seus herdeiros [...], sem que haja qualquer fase intermediária de liquidação do passivo” (ZAMPIER, 2020).

Neste aspecto, podemos definir que os bens digitais patrimoniais analisados, ao comporem, como já definimos, o patrimônio da pessoa e se tratando de bens com claro caráter econômico, não só poderiam, como deveriam ser objetos de sucessão, bastando que constem em inventário.

Veremos no capítulo seguinte, que a realidade nem sempre é tão simples quanto nossa breve análise leva a crer, havendo um claro desgosto das empresas responsáveis contra tal possibilidade sucessória.

Sobre o assunto, Zampier (2020, p. 141) faz uma série de apontamentos certos que nos cabe senão a reprodução na íntegra:

Imagine-se quanto dinheiro é gasto diariamente com a compra de músicas, filmes e livros numa loja virtual [...]. O modelo de negócios de uma sociedade empresária teria o condão de simplesmente desconfigurar a noção de patrimônio e, conseqüentemente, a de sucessão? Para um novo tipo de comércio, há que se ter uma nova norma que exclua a possibilidade de sucessão dos ativos digitais? Acredita-se que não. As musicotecas, videotecas e bibliotecas virtuais devem ser consideradas verdadeiros patrimônios digitais aptas, portanto, a serem transmitidas aos herdeiros, como forma de respeito às regras sucessórias, seja por meio de sucessão legítima ou testamentária. Não fosse a intenção de o usuário adquirir estes arquivos, em grande parte por meio de contratos online, teria ele outras opções, como simplesmente ouvir a música em diversos sites, ler o livro em bibliotecas digitais abertas, ou mesmo alugar o filme o qual preferiu comprar. Por todas essas razões, há que se ter a possibilidade de sucessão desses ativos com nítido caráter patrimonial.

Dessa forma, concluímos ser perfeitamente possível e legal a sucessão de bens digitais, cabendo às empresas responsáveis à adequação quanto ao tema.

5 AS PLATAFORMAS DE VENDA E SEUS TERMOS

Perpassados todos os conceitos técnicos necessários para compreensão do tema, podemos agora analisar os termos de uso das de algumas plataformas disponíveis para que o consumidor adquira e consuma livros e jogos digitais, buscando compreender quais limitações estas impõem sobre os direitos, já estudados, do usuário.

5.1 SERVIÇOS DE ASSINATURA

Nos anos recentes um novo modelo de negócio parece ter tomado o interesse das empresas de mídia, as assinaturas, onde o usuário, mediante pagamento mensal, anual, trimestral *etc.*, consegue acesso à uma biblioteca pré-montada de conteúdo para acesso livre.

No âmbito dos livros, podemos destacar o Kindle Unlimited, oferecido pela Amazon, onde por R\$ 19,90 por mês o usuário pode ter acesso à uma biblioteca de mais de 600 mil ebooks²⁵, podendo ler simultaneamente até 10 livros.

Já no mundo dos jogos há uma gama enorme de opções, por exemplo, o Xbox Game Pass, oferecido pela divisão de jogos da Microsoft, com custo mínimo de R\$ 29,99 por mês, o EA Play, ofertado pela já citada Eletronic Arts, custando módicos R\$ 19,90 por mês, e o Ubisoft+, criado pela distribuidora de jogos homônima, Ubisoft, com um custo de R\$ 49,99 por mês.

Enquanto os exemplos deste tipo de serviço sejam muitos, cabe salientar que estes não serão estudados no presente trabalho, visto que, embora possa haver algum valor nos metadados gerados pelo usuário dentro de tais plataformas, como por exemplo as anotações e marcações realizadas nos livros lidos e as conquistas e estatísticas do jogador, fica claro para o usuário que este está participando de um contrato de locação daqueles bens, e uma vez cessado o pagamento, este não terá mais acesso à estes.

²⁵ HIGA, P. Tudo o que você precisa saber sobre o Kindle Unlimited, o “Netflix de livros” da Amazon. **Tecnoblog**, 2014. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/kindle-unlimited-ebooks-emprestimo-tudo-sobre/>>. Acesso em: 06 Maio 2022.

Conquanto possamos falar em posse dos bens presentes na biblioteca disponibilizada para o assinante, estando presente ao menos o direito de uso daquelas coisas, seria agir em má-fé visualizar qualquer direito de propriedade pleno, e por conseguinte a possibilidade de sucessão destes itens, sendo desnecessária qualquer análise posterior.

5.1 LIVROS DIGITAIS

Os livros digitais, ou como são comumente chamados, e-books, são uma alternativa aos livros físicos que consiste na aquisição de “*um arquivo que permite o acesso do conteúdo do livro ao usuário através de um software. Assim é que, sem o software, impossível se dará o seu acesso*” (ALMEIDA, 2019, p. 158).

Logo, é comum que a loja onde se adquire os livros já ofereça um software ou plataforma específico para consumo do conteúdo mediante acesso com usuário e senha para verificar se o usuário realmente tem acesso ao livro adquirido.

Por vezes o usuário nem tem acesso direto ao arquivo adquirido para que faça o armazenamento em seu próprio computador, ou se o tem, lhe traz pouca utilidade por se tratar de arquivos encriptados e protegidos por sistemas de GDD, sendo necessário a utilização de ferramentas específicas e ilegais para a quebra destas proteções.

Neste contexto, passamos à análise da maior plataforma de venda de tais bens, a Amazon Kindle, que corresponde por ao menos 68% do mercado de e-books brasileiro²⁶ e 76% do mercado de e-books americano²⁷.

5.1.1 Amazon Kindle

²⁶ STATISTA. eBook purchases by store brand in Brazil 2021. Statista, 2022. Disponível em: <<https://www.statista.com/forecasts/1226663/ebook-purchases-by-store-brand-in-brazil>>. Acesso em: 10 Maio 2022.

²⁷ STATISTA. eBook purchases by store brand in the U.S. in 2022. Statista, 2022. Disponível em: <<https://www.statista.com/forecasts/997178/ebook-purchases-by-store-brand-in-the-us>>. Acesso em: 10 Maio 2022.

A Amazon é sem dúvidas uma gigante do mundo tecnológico, com um valor de mercado de mais de 1 trilhão de dólares²⁸, a empresa está presente em inúmeros países oferecendo desde a venda de produtos físicos à oferta de serviços de hospedagem de sites e sistemas para empresas.

Entre tais serviços, está a venda de e-books e de leitores de e-book físicos, aparelhos semelhantes a um tablet que permitem que o usuário faça o acesso de seu conteúdo, ambos ocorrem sob a marca Kindle.

Além do leitor de e-books, a empresa também disponibiliza o “App de Leitura Kindle” para smartphones e computadores, além da versão que pode ser acessada diretamente no navegador do usuário²⁹, servindo para que o usuário possa ler os e-books adquiridos em diversos sistemas e da forma que lhe for mais conveniente. Conquanto estes possam se apresentar como vantagens ao consumidor final, seu intuito real é a da aplicação do sistema de GDD utilizado pela empresa, uma vez que proíbem o adquirente de utilizar o arquivo adquirido em qualquer outro leitor de livros de sua escolha que não aquele criado e avalizado pela Amazon e suas editoras parceiras.

No que tange aos termos, temos o chamado “Termos de uso da Loja Kindle”, logo no primeiro parágrafo já se observa o caráter de contrato de adesão deste, ao especificar que “*Ao utilizar a Loja Kindle, comprar ou utilizar qualquer Conteúdo Kindle, usar qualquer Aplicativo Kindle, ou usar qualquer parte do Serviço, você concorda e submete-se aos termos deste Contrato*” (AMAZON, 2020), a empresa ainda diz que caso o usuário não concorde com os presentes termos, este não poderá utilizar nenhum dos serviços citados.

Ademais, já encontramos problemas no primeiro capítulo do termo em análise, que trata sobre o “Conteúdo Kindle”, à saber, aquele “*conteúdo digital obtido através da Loja Kindle, tal como livros, jornais, revistas, Periódicos e demais conteúdo*” (AMAZON, 2020).

Em primeiro, a Amazon é categórica em dizer que todo “Conteúdo Kindle” “*é apenas licenciado pelo Provedor de Conteúdo, não sendo vendido*” (AMAZON, 2020),

²⁸ STATISTA. The 100 largest companies in the world by market capitalization in 2021. **Statista**, 2021. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/263264/top-companies-in-the-world-by-market-capitalization/>>. Acesso em: 06 Maio 2022.

²⁹ AMAZON. Baixe o App de Leitura Kindle. **Amazon.com.br**, 2022. Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/b?ie=UTF8&node=17877530011>>. Acesso em: 09 Maio 2022

tal definição nos parece absurda uma vez que a empresa se utiliza do termo **comprar** por todo o site, incluindo durante a “não-venda” do referido conteúdo Kindle, logo não nos seria estranho que o consumidor de boa-fé, ainda que tenha feito o aceite dos termos ao criar sua conta, cresse estar de fato adquirindo aquele produto e não meramente o licenciando para uso pessoal não-transferível.

Em segundo, os termos da Loja Kindle limitam o consumidor ao mero uso da coisa, visto que este “*não poderá vender, alugar, arrendar, distribuir, sublicenciar ou transferir quaisquer direitos ao Conteúdo Kindle ou qualquer parte dele a terceiros*” (AMAZON, 2020).

Salienta-se que ambas as cláusulas estão em desconformidade com o Código de Defesa do consumidor, não sendo dadas a elas qualquer destaque que as diferencie e permita sua fácil e imediata compreensão, como preconiza o art. 54, § 4º do supracitado Código.

Em igual disparate legal, o mesmo termo ainda fere o Art. 51, inciso XI do Código de Defesa do Consumidor, ao conceder à Amazon o direito de sua alteração:

Poderemos alterar qualquer dos termos do presente Contrato a nosso critério, publicando os termos modificados no site da Amazon.com.br. A continuidade do uso do Aplicativo Kindle ou qualquer parte do Serviço após a entrada em vigor do Contrato modificado configura aceitação dos termos. (AMAZON, 2020)

E limitam o acesso ao judiciário, ao preconizarem que qualquer ação “*que digam respeito ou sejam pertinentes a estas Condições de Uso ou ao seu objeto serão instauradas somente na Cidade de São Paulo-SP*” (AMAZON, 2020), indo de encontro ao Art. 51, inciso XVII do mesmo código.

Dessa forma, podemos constatar que os termos de uso do Amazon Kindle, contrato de adesão aceito pelo usuário quando da criação de sua conta na plataforma, se encontra em defasagem quanto aos preceitos legais que norteiam as relações de consumo e do direito civil.

Quanto à propriedade, fica claro que a empresa buscou limitar os direitos inerentes a este de todas as formas possíveis, restando somente a posse, na forma do direito de uso e gozo, e por omissão, a eventual reivindicação destes itens, sobre os livros adquiridos.

Conquanto este seja o entendimento da Amazon, estipulado em contrato de adesão aceito pelo usuário quando da criação de sua conta, cabe-se aqui preconizar

que, como diz a máxima jurídica, os contratos façam lei entre as partes, eles não podem se sobrepor ao próprio ordenamento jurídico. Dessa forma, qualquer proibição quanto a alienabilidade dos livros adquiridos seria nula por força do artigo 424 do Código Civil de 2002, uma vez que se tratam de contratos onerosos por adesão, e, como coloca Juliana Almeida (2019), tal cláusula proibitiva “*implica renúncia a direito proveniente da própria natureza do contrato, sendo, portanto, em contratos de adesão, nulas essas disposições contratuais*” (2019, p. 183).

Deste modo, nos parece certa a presença de titularidade dos e-books adquiridos onerosamente pela plataforma Amazon Kindle, ainda que a contragosto da própria empresa fornecedora, sendo necessário um investimento da atenção jurisprudencial ou legislativa sobre o assunto para fins de pacificação social e atingimento da devida proteção legal a tais bens.

Indubitavelmente, a Amazon deveria se submeter à legislação brasileira, uma vez que os livros adquiridos digitalmente por meio do Kindle são pesadamente protegidos por sistemas de GDD, sendo necessário utilizar os já citados aplicativos ou leitores físicos próprios da empresa para acessar o conteúdo adquirido. Logo, a desatenção ao ordenamento jurídico implica em severo ônus para o usuário no exercício dos seus direitos de propriedade, não havendo nenhuma alternativa oferecida pela plataforma, senão a busca por métodos ilegais, para se ver livre das restrições impostas.

5.2 JOGOS DIGITAIS

Ao contrário dos e-books, os jogos digitais para computadores não apresentam forma distinta das suas versões físicas, alterando somente o meio de acesso aos arquivos para execução, enquanto na versão física adquire-se um CD, DVD ou outra mídia de armazenamento com os arquivos do jogo, nas compras digitais os arquivos são entregues via download diretamente no aparelho onde se deseja utilizar o jogo. Sendo que tal acesso e descarga é vinculada e condicionada à conta de usuário do adquirente.

Neste contexto, optamos por analisar a loja de jogos Steam, gigante do mercado de jogos digitais para computador, que dado o seu tamanho vêm sofrendo represálias nos Estados Unidos por suposta formação de truste³⁰.

5.2.1 Steam

A Steam, desenvolvida e oferecida pela Valve Corporation, proeminente produtora de jogos, responsável por sucessos como Counter-Strike e Half-Life, surge em 12 de setembro de 2003, servindo inicialmente como uma forma da própria Valve controlar o lançamento de atualizações para seus jogos, diminuir a pirataria e permitir o acesso fácil a todos os produtos que comercializava³¹.

Em 2005, a Steam começa a comercializar seus dois primeiros jogos não produzidos diretamente pela sua empresa mãe, e em 2006 ela se torna propriamente um *front* para venda de jogos digitais, com mais de 100 itens do tipo sendo comercializados em sua página, e, como colocam Matt Sayer e Tyler Wilde (2018), jornalistas da revista especializada PC Gamer, dando o pontapé inicial para o até então novo conceito da venda digital de jogos.

Sendo um dos, senão o primeiro, *marketplace* do tipo, ao longo dos seus quase 20 anos a loja angariou uma multidão de usuários, que hoje detém verdadeiras bibliotecas de jogos digitais para computador, entre outros conteúdos, residindo em suas contas.

Nesse contexto, passamos à análise do chamado “Acordo de Assinatura do Steam”. Inicialmente, a Steam se apresenta como um “*serviço online disponibilizado pela Valve*” (VALVE CORPORATION, 2022), onde o usuário se torna um **assinante** dele quando da criação de sua conta e aceitação dos presentes termos. Salienta-se que embora a empresa tenha usado o termo assinante, o serviço e manutenção de uma conta da Steam é completamente gratuito.

No que tange ao acesso à conta, a empresa é clara em aludir que esta é estritamente pessoal, vedando qualquer tipo de transferência para terceiros:

³⁰ LEONARD, M. Valve Loses Bid to End Antitrust Case Over Steam Gaming Platform. **Bloomberg Law**, 2022. Disponível em: <<https://news.bloomberglaw.com/class-action/valve-loses-bid-to-end-antitrust-case-over-steam-gaming-platform>>. Acesso em: 10 Maio 2022.

³¹ WILDE, T.; SAYER, M. The 15-year evolution of Steam. PC Gamer, 2018. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/steam-versions/>>. Acesso em: 10 Maio 2022.

A sua Conta, incluindo informações pertinentes a ela (ex: informações de contato, informações de cobrança, histórico e Assinaturas da Conta, etc.) é estritamente pessoal. Portanto, você não pode vender, nem cobrar dos outros pelo direito de uso da sua Conta, nem transferir, de outro modo, a sua Conta, nem pode vender, nem cobrar dos outros pelo direito de uso, nem transferir quaisquer Assinaturas que não sejam as expressamente autorizadas pelo presente Acordo (incluindo quaisquer Termos de Assinatura ou Regras de Uso) ou especificamente permitidas, de outra forma, pela Valve. (VALVE CORPORATION, 2022)

Dessa forma, seria proibido o compartilhamento das informações de uma conta Steam e por consequência, a biblioteca nela residida, com outras pessoas que não o titular da conta.

No que tange à propriedade dos itens adquiridos, encontramos situação semelhante àquela da Amazon Kindle:

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

Logo, todos os itens adquiridos na loja seriam meramente licenciados para o adquirente e não vendidos, afastada qualquer possibilidade de propriedade plena sobre eles.

Por fim, a Valve Corporation (2022) se reserva no direito de restringir ou terminar a conta do usuário à qualquer momento, sem aviso prévio, em razão de conduta que ela considere ilegal, trapaceira, que afete negativamente a experiência com a loja por outros usuários, ou pela violação de qualquer cláusula do contrato ora estudado, não sendo *“concedido qualquer reembolso, incluindo quaisquer taxas de Assinatura ou fundos não utilizados em sua Carteira Steam”* (VALVE CORPORATION, 2022).

No que tange o direito do consumidor, a empresa *“poderá alterar o presente Acordo (incluindo quaisquer Termos de Assinatura ou Regras de Uso) a qualquer momento, a seu critério exclusivo”* (VALVE CORPORATION, 2022), afronte ao art. 54, § 4º do Código de Defesa do Consumidor.

E em maior descompasso, na seção 11 do mesmo termo, ao aceitar o termo analisado, os usuários aceitam resolver todo e qualquer litígio por meio de arbitragem vinculativa individual, “*ABDICANDO DO DIREITO DE TEREM UM PROCESSO EM TRIBUNAL E UM JULGAMENTO PERANTE UM JUIZ OU UM JÚRI*” (VALVE CORPORATION, 2022), efetivamente limitando o acesso aos órgãos do Poder Judiciário, sob pena de perda de acesso à sua conta mediante rescisão contratual por não observância das cláusulas ali impostas, em claro desagravo com o art. 51, inciso XVII do Código de Defesa do Consumidor.

Nesse sentido, a empresa já se resguarda legalmente, permitindo o juízo em casos em que a supracitada seção 11 for considerada ilegal ou inexecutável:

Se qualquer parte da Seção 11 (Resolução de Disputa/Arbitragem Vinculante/Renúncia de Ação Coletiva) for considerada ilegal ou inexecutável, o restante permanecerá em vigor (com uma sentença arbitral emitida antes de qualquer processo judicial começar), exceto se a descoberta de ilegalidade parcial ou inexecutabilidade permitir arbitragem de classe, coletiva ou representativa, toda a Seção 11 não será aplicável e a reivindicação ou o litígio será resolvido em juízo. (VALVE CORPORATION, 2022)

Por fim, o contrato não apresenta nenhum destaque que explicita qualquer limitação de direito, como define o art. 54, § 4º do CDC, sendo todo o texto apresentado com o mesmo tamanho de fonte e sem nenhum tipo de negrito ou qualquer elemento que possa destacar alguma parte específica.

Dessa forma, podemos aferir, em igual modo à loja analisada anteriormente, que há sério embate entre o contrato apresentado e o ordenamento jurídico brasileiro.

Outrossim, ao menos ao que pese à Valve Corporation, o usuário não teria o direito de propriedade pleno sobre os jogos adquiridos, senão o seu uso, gozo e eventual reivindicação, também se utilizando de todos os meios para garantia de tal limitação.

Em tempo, recorda-se aqui a discussão compartilhada no capítulo 5.1.1 do presente trabalho, se tratando de contrato oneroso por adesão, não haveria como a empresa restringir o direito à alienabilidade do item adquirido a seu bel prazer sob pena de nulabilidade da cláusula contratual que instituiu tal restrição.

Destarte, ao menos em teoria, haveria sim, em conflito com o próprio contrato para uso e aquisição dos jogos, a plena propriedade sobre os jogos adquiridos, podendo o adquirente fazer uso, gozo, alienação e reivindicação de tais coisas,

porém, tal situação só seria comprovável em eventual ação movida contra a empresa ou por meio da corroboração legislativa.

Ademais, ambas as lojas analisadas, e muitas outras, se utilizam da ideia de que os itens adquiridos seriam meramente licenciados ao usuário, tal licença é pessoal, e não personalíssima, o que significaria que uma pessoa por vez deve acessar o conteúdo e não que o conteúdo é licenciado exclusivamente ao adquirente, abrindo espaço para uma interpretação mais favorável ao usuário, como já preconiza o Direito do Consumidor e o próprio Direito Civil.

Destaca-se, igualmente ao Amazon Kindle, que a anuência da empresa às normas brasileiras é essencial, visto que a própria loja serve como um sistema de GDD sendo necessário o acesso à conta e execução de aplicativo próprio não só para download dos arquivos dos jogos, como para o próprio funcionamento legítimo deles, havendo uma comunicação entre a Steam e o *game* para garantir que o usuário está autorizado a jogá-lo.

5.3 MENÇÃO HONROSA: COMPARTILHAMENTO DE BIBLIOTECAS

Talvez já prevendo problemas tal qual o analisado no presente trabalho, ambas as lojas oferecem serviços não-onerosos, que permitem ao usuário compartilhar sua biblioteca com um número limitado de pessoas.

Na Amazon temos o “Amazon para a família”, ou “*Amazon Household*” na versão em inglês, que permite compartilhar entre dois adultos e quatro crianças, entre outros benefícios, “*eBooks, audiolivros, aplicativos e jogos no seu Kindle e outros dispositivos Amazon e aplicativos de mídia*” (AMAZON, 2022) e o acesso ao “*conteúdo digital de ambas as contas de adulto e compartilhe com até quatro perfis de criança*” (AMAZON, 2022).

No caso da Steam, temos o “Compartilhamento de Biblioteca Steam”, ou “*Steam Family Share*”, que permite compartilhar toda a sua biblioteca de jogos, com exceção daqueles títulos que necessitam de um código, conta ou assinatura de terceiros, com até 5 contas de usuário³².

³² VALVE CORPORATION. Compartilhamento de Biblioteca Steam. **Steam**, 2022. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/promotion/familysharing>>. Acesso em: 11 Maio 2022.

Logo, seria viável que o usuário, ainda em vida, compartilhasse sua biblioteca com aqueles familiares que deseja que tenham acesso a estes bens específicos.

Há de se considerar, porém, que ocorrerão problemas devido a limitação no número de usuários para compartilhamento, caso haja um número maior de pessoas que deveriam receber o acesso do que aquele permitido pela empresa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise da nova temática dos “bens digitais” e sua posição ainda novel no ordenamento jurídico brasileiro, sem obstar a relevância de tais coisas para as novas dinâmicas de uma sociedade cada vez mais digital e conectada.

Os bens digitais seriam então toda e qualquer informação produzida, e aqueles itens digitais adquiridos por um usuário, durante sua vivência na internet, nas mais diversas plataformas e serviços que a compõe.

Considerando a importância econômica e sentimental de tais metadados e ainda sua difícil classificação e conjunção visto estarem formados das mais diversas formas e nos mais diversos locais, muitas vezes não sendo dada a devida atenção e importância pelos próprios usuários, é mister a visão de que aqueles merecem a atenção legislativa.

Ainda que tal atenção não tenha sido provida, pudemos traçar importantes considerações teóricas quanto a possibilidade de posse e propriedade de tais bens, e conseqüentemente a possibilidade de sucessão destes, bem como pela proteção consumerista que deve ser dada aos itens digitais adquiridos.

Ademais, observamos como os Sistemas de Gestão de Direitos Digitais, enquanto válidos quanto a seu propósito original, podem e são utilizados de forma abusiva pelas empresas responsáveis, trazendo conseqüências danosas ou inconvenientes ao usuário final, que seriam impensáveis ou incabíveis no mundo físico, mas que são comuns no meio digital.

Finalmente, por meio da leitura dos Termos de Serviço das duas maiores lojas de jogos e livros digitais, pudemos constatar que, ao menos ao entendimento das próprias, não haveria qualquer direito de propriedade pleno dos bens digitais adquiridos, sendo estes meramente licenciados para o usuário, sendo permitido a ele somente o uso, gozo e por omissão, a reivindicação, e eventualmente alguma benesse fornecida pelas empresas, como o já citado compartilhamento de biblioteca.

Outrossim, ainda que as empresas tentem desfigurar a realidade por meio de contratos de adesão obtusos e, como vimos, em desabono legal, ficaria configurado o direito de propriedade pleno sobre os e-books e jogos digitais adquiridos pelos usuários ao longo de sua vida, ainda que estes direitos sejam pesadamente afetados pelos sistemas de DRM impostos pelas empresas.

Neste sentido, observa-se que ainda há um longo caminho legal, jurisprudencial e doutrinário quanto a tratativa do tema, não podendo ser este deixado à mercê dos próprios comerciantes digitais que se utilizam de todo e qualquer subterfugio, legal ou não, para limitação dos direitos do usuário.

REFERÊNCIAS

AKAMAI. State of the Internet/Segurança: Piratas à vista. **Akamai**, 2022. Disponível em: <<https://www.akamai.com/pt/resources/state-of-the-internet/soti-security-pirates-in-the-outfield>>. Acesso em: 01 Maio 2022.

ALMEIDA, J. E. D. **Testamento Digital**: como se dá a sucessão bens digitais. Porto Alegre: Editora Fi, 2019.

AMAZON. Termos de uso da Loja Kindle. **Amazon**, 2020. Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/gp/help/customer/display.html?nodeId=201014950>>. Acesso em: 06 Maio 2022.

AMAZON. Amazon para a família. **Amazon**, 2022. Disponível em: <<https://www.amazon.com/-/pt/myh/households>>. Acesso em: 11 Maio 2022.

AMAZON. Baixe o App de Leitura Kindle. **Amazon.com.br**, 2022. Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/b?ie=UTF8&node=17877530011>>. Acesso em: 09 Maio 2022.

ARTHUR, C. Why has Electronic Arts relaxed the DRM on Spore? **The Guardian**, 2008. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2008/sep/25/drm.games>>. Acesso em: 27 Abril 2022.

BARLOW, J. P. The Economy of Ideas. **Wired**, 1994. Disponível em: <<https://www.wired.com/1994/03/economy-ideas/>>. Acesso em: 30 Abril 2022.

BLOCK, F. PAK's NFT Artwork 'The Merge' Sells for \$91.8 Million. **Barron's**, 2021. Disponível em: <<https://www.barrons.com/articles/paks-nft-artwork-the-merge-sells-for-91-8-million-01638918205>>. Acesso em: 28 Abril 2022.

BODE, K. Study Again Shows 'Pirates' Tend to Be The Biggest Buyers of Legal Content. **VICE**, 2018. Disponível em: <<https://www.vice.com/en/article/evkmz7/study-again-shows-pirates-tend-to-be-the-biggest-buyers-of-legal-content>>. Acesso em: 01 Maio 2022.

BRADFORD, M. Gabe Newell: Piracy is an issue of service, not price. **GamesRadar+**, 2011. Disponível em: <<https://www.gamesradar.com/gabe-newell-piracy-issue-service-not-price/>>. Acesso em: 01 Maio 2022.

BRASIL. LEI Nº 3.071, DE 1º DE JANEIRO DE 1916. **Código Civil dos Estados Unidos do Brasil.**, 1916. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l3071.htm>. Acesso em: 03 Maio 2022.

BRASIL. DECRETO-LEI Nº 2.848, DE 7 DE DEZEMBRO DE 1940. **Código Penal.**, 1940. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm>. Acesso em: 28 Abril 2022.

BRASIL. CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL DE 1988, 1988. Disponível em:

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 05 Maio 2022.

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/l8078compilado.htm>. Acesso em: 05 Maio 2022.

BRASIL. LEI Nº 10.406, DE 10 DE JANEIRO DE 2002. **Institui o Código Civil.**, 2002. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm>. Acesso em: 28 Abril 2022.

DICIONÁRIO MICHAELIS. titular. **Dicionário Michaelis**, 2022. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/titular/>>. Acesso em: 02 Maio 2022.

ELETRONIC FRONTIER FOUNDATION. DRM. **Eletronic Frontier Foundation**, 2022. Disponível em: <<https://www.eff.org/issues/drm>>. Acesso em: 30 Abril 2022.

ELETRONIC FRONTIER FOUNDATION. Sobre a EFF. **Eletronic Frontier Foundation**, 2022. Disponível em: <<https://www.eff.org/pt-br/sobre-a-eff>>. Acesso em: 30 Abril 2022.

FREE SOFTWARE FOUNDATION. We Oppose DRM. | Defective by Design. **Defective by Design**, 2006. Disponível em: <<https://www.defectivebydesign.org>>. Acesso em: 20 Abril 2022.

GAGGIOLI, S. O contrato de adesão. **jus.com.br**, 2014. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/33114/o-contrato-de-adesao>>. Acesso em: 05 Maio 2022.

GARRETT, F. O que é NFT? Entenda como funciona a tecnologia do token. **TechTudo**, 2021. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/03/o-que-e-nft-entenda-como-funciona-a-tecnologia-do-token.ghtml>>. Acesso em: 28 Abril 2022.

GONÇALVES, C. R. **Direito civil brasileiro v. 1 - Parte Geral**. 12^o. ed. São Paulo: Editora Saraiva, v. 1, 2021.

GONÇALVES, C. R. **Direito Civil Brasileiro v. 5 - Direito das Coisas**. 16^a. ed. São Paulo: Editora Saraiva, v. 5, 2021.

GUIMARÃES, A. D. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A POSSE E A PROPRIEDADE NO DIREITO VIRTUAL. **Revista Virtual da Faculdades de Direito Milton Campos**, Belo Horizonte, v. 7, 2009. ISSN 1679-4524.

HIGA, P. Tudo o que você precisa saber sobre o Kindle Unlimited, o “Netflix de livros” da Amazon. **Tecnoblog**, 2014. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/kindle-unlimited-ebooks-emprestimo-tudo-sobre/>>. Acesso em: 06 Maio 2022.

KASDORF, W. E. **The Columbia Guide to Digital Publishing**. Nova York: Columbia University Press, 2003.

LEONARD, M. Valve Loses Bid to End Antitrust Case Over Steam Gaming Platform. **Bloomberg Law**, 2022. Disponível em: <<https://news.bloomberglaw.com/class-action/valve-loses-bid-to-end-antitrust-case-over-steam-gaming-platform>>. Acesso em: 10 Maio 2022.

MCAFEE. McAfee Reveals Average Internet User Has More Than \$37,000 In Under-Protected 'Digital Assets'. **McAfee newsroom**, 2011. Disponível em: <<https://prwire.com.au/pr/25223/mcafee-reveals-average-internet-user-has-more-than-37-000-in-under-protected-digital-assets-1>>. Acesso em: 27 Abril 2022.

NAKAGAWA, F. Vendas de livros eletrônicos crescem 83% em 2020 na comparação com ano anterior. **CNN Brasil**, 2021. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/business/vendas-de-livros-eletronicos-crescem-83-em-2020-na-comparacao-com-ano-anterior/>>. Acesso em: 28 Abril 2022.

PALMER, M. Data is the New Oil. **ANA Marketing Maestros**, 2006. Disponível em: <https://ana.blogs.com/maestros/2006/11/data_is_the_new.html>. Acesso em: 28 Abril 2022.

PATDU, A. 10 Most Expensive CS:GO Skins: RANKED (2022). **WhatIfGaming**, 2022. Disponível em: <<https://whatifgaming.com/most-expensive-csgo-skins/>>. Acesso em: 28 Abril 2022.

PEARCE, J. DIGITAL PIRACY COSTS US ECONOMY \$30BN ANNUALLY. **IBC**, 2019. Disponível em: <<https://www.ibt.org/trends/digital-piracy-costs-us-economy-30bn-annually/4037.article>>. Acesso em: 1 Maio 2022.

PEREIRA, K. W. S. O Código De Defesa Do Consumidor E Os Contratos Digitais. **Âmbito Jurídico**, 2020. Disponível em: <<https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-do-consumidor/o-codigo-de-defesa-do-consumidor-e-os-contratos-digitais/>>. Acesso em: 05 Maio 2022.

SAR, E. V. D. Top 10 Most Pirated Games of 2008. **TorrentFreak**, 2008. Disponível em: <<https://torrentfreak.com/top-10-most-pirated-games-of-2008-081204/>>. Acesso em: 27 Abril 2022.

SCHONFELD, E. Spore And The Great DRM Backlash. **TechCrunch**, 2008. Disponível em: <<https://techcrunch.com/2008/09/14/spore-and-the-great-drm-backlash/>>. Acesso em: 27 Abril 2022.

SMITH, E. The Incredibly Technical History of Digital Rights Management. **Vice**, 2017. Disponível em: <<https://www.vice.com/en/article/evbgkn/the-incredibly-technical-history-of-digital-rights-management>>. Acesso em: 10 abril 2022.

STATISTA. The 100 largest companies in the world by market capitalization in 2021. **Statista**, 2021. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/263264/top-companies-in-the-world-by-market-capitalization/>>. Acesso em: 06 Maio 2022.

STATISTA. eBook purchases by store brand in Brazil 2021. **Statista**, 2022. Disponível em: <<https://www.statista.com/forecasts/1226663/ebook-purchases-by-store-brand-in-brazil>>. Acesso em: 10 Maio 2022.

STATISTA. eBook purchases by store brand in the U.S. in 2022. **Statista**, 2022. Disponível em: <<https://www.statista.com/forecasts/997178/ebook-purchases-by-store-brand-in-the-us>>. Acesso em: 10 Maio 2022.

STEFIK, M. Shifting the Possible: How Trusted Systems and Digital Property Rights Challenge Us to Rethink Digital Publishing. **Berkely Law | Library Catalog**, 1997. Disponível em: <<https://lawcat.berkeley.edu/record/1115956>>. Acesso em: 30 Abril 2022.

STONE, B. Amazon Erases Orwell Books From Kindle. **New York Times**, 2009. Disponível em: <<https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/2009/07/18/technology/companies/18amazon.html>>. Acesso em: 22 Abril 2022.

TARTUCE, F. **Manual de Direito Civil - Volume Único**. 12^a. ed. Rio de Janeiro: Editora Método, 2022.

VALVE CORPORATION. Acordo de Assinatura do Steam. **Steam**, 2022. Disponível em: <https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?l=brazilian>. Acesso em: 10 Maio 2022.

VALVE CORPORATION. Compartilhamento de Biblioteca Steam. **Steam**, 2022. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/promotion/familysharing>>. Acesso em: 11 Maio 2022.

WILDE, T.; SAYER, M. The 15-year evolution of Steam. **PC Gamer**, 2018. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/steam-versions/>>. Acesso em: 10 Maio 2022.

ZAMPIER, B. **Bens Digitais**. 2^a. ed. Indaiatuba: Editora Foco, 2020.