



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA - UEPB
CENTRO DE HUMANIDADES - FACULDADE DE DIREITO
CAMPUS III - GUARABIRA

JOSÉ MATEUS VITAL DE MACÊDO

**A (IN)EXISTÊNCIA DE UM DIREITO PRÓPRIO DENTRO
DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMPETITIVOS
MULTIJOGADOR ONLINE**

Guarabira – PB

2022

JOSÉ MATEUS VITAL DE MACÊDO

**A (IN)EXISTÊNCIA DE UM DIREITO PRÓPRIO DENTRO DOS JOGOS
ELETRÔNICOS COMPETITIVO MULTIJOGADOR ONLINE**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a coordenação do curso de Direito da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em direito.

Orientador: Me. Antônio Cavalcante da Costa Neto

Guarabira – PB
2022

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

M141i Macedo, José Mateus Vital de.
A (in)existência de um direito próprio dentro dos jogos eletrônicos competitivos multijogador online [manuscrito] / Jose Mateus Vital de Macedo. - 2022.
24 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades , 2022.
"Orientação : Prof. Me. Antônio Cavalcante da Costa Neto , Coordenação do Curso de Direito - CH."
1. Direito. 2. Sociedade. 3. Jogos eletrônicos . I. Título
21. ed. CDD 340

JOSÉ MATEUS VITAL DE MACÊDO

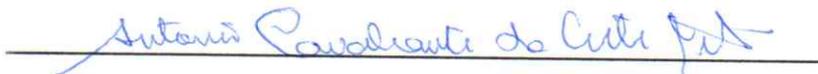
A (IN)EXISTÊNCIA DE UM DIREITO PRÓPRIO DENTRO DOS JOGOS
ELETRÔNICOS COMPETITIVO MULTIJOGADOR ONLINE

Trabalho de Conclusão de Curso
(Artigo) apresentado a coordenação do
curso de Direito da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito
parcial à obtenção do título de bacharel
em direito.

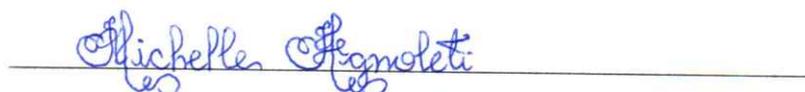
Area de concentração: Introdução ao
direito; direito e novas tecnologias;
sociologia.

Aprovada em: 29/07/2022.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Me. Antônio Cavalcante da Costa Neto (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Dr. José Baptista de Mello Neto
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Profª. Dra. Michelle Barbosa Agnoleti
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

AGRADECIMENTOS

A minha família por ter cuidado de mim ao longo dos anos, me acompanhado durante a jornada e ajudado sobre as mais diversas questões. Em especial agradeço a minha mãe por sempre estar ao meu lado, pelo amor e pelo carinho ao longo de toda minha vida.

Aos amigos que fiz durante a jornada, que ajudaram a moldar o ser humano que sou hoje, não é possível mensurar a diferença que a presença dessas pessoas fez na minha vida, desde os amigos físicos aos virtuais eu não seria quem sou se não pela sua interferência, obrigado por acreditarem e confiarem em mim quando eu não fui capaz de o fazer.

A todos que participaram da minha vida, em escala grande ou pequena, por me mostrarem que a vida pode ser mais do que eu imaginava, por me mostrarem que nem que seja um pouco, todos somos merecedores de amor e carinho, obrigado por fazerem parte da minha vida.

Sumário

1. INTRODUÇÃO	7
2. A RELAÇÃO ENTRE SOCIEDADE E O DIREITO E COMO ISSO SE ENCAIXA DENTRO DOS JOGOS COMPETITIVOS MULTIJOGADOR ON-LINE.	7
2.1 O QUE SERIA A SOCIEDADE?	7
2.2 O QUE SERIA O DIREITO?.....	9
2.3 COMO A SOCIEDADE E O DIREITO PODEM SER RELACIONADOS COM OS JOGOS COMPETITIVOS MULTIJOGADOR ON-LINE?.....	11
3. COMO FUNCIONA A SOCIEDADE DENTRO DOS JOGOS COMPETITIVOS MULTIJOGADOR ON-LINE?	13
4. COMO FUNCIONA O REGRAMENTO DENTRO DESSES JOGOS?	16
5. COMO É A RELAÇÃO DO DIREITO DO MUNDO REAL COM O ENCONTRADO NOS JOGOS?.....	19
6. CONCLUSÃO	22
7. REFERÊNCIAS:.....	23

A (IN)EXISTÊNCIA DE UM DIREITO PRÓPRIO DENTRO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMPETITIVO MULTIJOGADOR ONLINE

THE (IN)EXISTENCE OF A UNIQUE LAW WITHIN COMPETITIVE ONLINE MULTIPLAYER VIDEO GAMES

RESUMO

A pesquisa a seguir busca discutir temas da sociologia e do direito, procurando delinear as características necessárias para a existência de uma sociedade, bem como aquelas necessárias para o surgimento do direito. Tais discussões terão como base a pesquisa bibliográfica, utilizando matérias jurídicas e não jurídicas, livros, artigos, leis, material jornalístico e informações relevantes disponibilizadas pelas empresas responsáveis pelos jogos eletrônicos alvo da pesquisa, a saber, League of Legends, Valorant, Counter-Strike: Global Offensive e Free Fire. Com base nessas informações, será analisado se, em tais circunstâncias, seria possível aplicar os conceitos de Sociologia e direito, a legitimidade do direito e o Direito Positivo no ambiente virtual, especificamente em jogos eletrônicos competitivos multiplayer online. Ao final da análise, foi possível concluir que, desde que respeitados os critérios de caracterização da sociedade e do direito, o ambiente virtual proporcionado pelos jogos eletrônicos supracitados tem seu direito que convive com o Direito Positivo.

Palavras-chave: direito; sociedade; jogos eletrônicos.

ABSTRACT

The following research seeks to discuss themes of sociology and law, looking to outline the characteristics necessary for the existence of a society, as well as those necessary for the emergence of law. Such discussions will use bibliographic research as a basis, using legal and non-legal matters, books, articles, laws, journalistic material, and relevant information made available by the companies responsible for the electronic games that are the targets of the research, namely, League of Legends, Valorant, Counter-Strike: Global Offensive and Free Fire. Based on this information, there will be an analysis on whether, in such circumstances, it would be possible to apply the concepts of Sociology and Law, the legitimacy of law, and Positive Law in the virtual environment, specifically in online multiplayer competitive electronic games. At the end of the analysis, it was possible to conclude that, as long as the criteria for characterizing society and law are respected, the virtual environment provided by the aforementioned electronic games has its right that coexists with the Positive Law.

Keywords: law; society; video games.

1. Introdução

Levando em consideração que todo ser humano vive dentro de uma sociedade e são regulados por um conjunto de normas conhecido como direito, como tal direito seria possível em um ambiente diferente do habitual, sem contato físico, sem conversas em que ambos olham um para o rosto do outro?

O seguinte trabalho visa responder essa pergunta ao buscar entender o que caracteriza algo como sociedade, o que é necessário para se ter a existência do direito e, após de coletada tais informações, enxergar se as mesmas podem ser aplicadas em um ambiente completamente on-line, especificamente dentro dos ambientes gerados pelos jogos competitivos multijogador on-line.

E, ao trabalhar as hipóteses da existência destas situações ou não, identificar o tipo de direito é gerado neste espaço sociológico e quais são as relações com o direito do mundo não-digital.

Por se tratar de um tema amplo, neste trabalho se destacam apenas de alguns dos mais populares jogos competitivos multijogador on-line disponíveis no mercado, no intuito de fazer uma revisão e pesquisa de maneira mais focada e alinhada com o debate a ser trazido.

Tal pesquisa usou de livros, tanto de direito quanto Sociologia, além de utilizados legislações, jurisprudências, contratos, matérias de sites jornalísticos e experiência de jogador dos jogos alvos da pesquisa.

2. A relação entre sociedade e o direito e como isso se encaixa dentro dos jogos competitivos multijogador on-line.

2.1 O que seria a sociedade?

O ser humano é um ser sociável, isso se dá pois desde os primórdios da raça humana viver em conjunto significava maiores chances de sobrevivência. As tribos rudimentares precisavam da vida em conjunto pelos motivos de sobrevivência básica. Na contemporaneidade, os problemas são outros, mas a necessidade de se manter em sociedade ainda permanece.

Quando se fala em sociedade, vamos levar em conta Elias (1944, s/p) no intuito de deixar claro qual o conceito que será trabalhado durante a argumentação deste artigo:

A sociedade, como sabemos, somos todos nós; é uma porção de pessoas juntas. Mas uma porção de pessoas juntas na Índia e na China formam um tipo de sociedade diferente da encontrada na América ou na Grã-Bretanha; a sociedade composta por muitas pessoas individuais na Europa do século XII era diferente da encontrada nos séculos XVI ou XX. E, embora todas essas sociedades certamente tenham consistido e consistam em nada além de muitos indivíduos, é claro que a mudança de uma forma de vida em comum para outra não foi planejada por nenhum desses indivíduos.

Por meio da fala de Elias, pode-se destacar aspectos cruciais da noção de sociedade. Primeiro que, por mais inúmeras sociedades compartilhem do mesmo significado quanto à etimologia da palavra, todas são diferentes entre si, tanto no sentido geográfico quanto no temporal

Outra coisa notável é que a sociedade independe da vontade do ser que nela habita, nos dias de hoje não se escolhe viver em conjunto, se nasce dentro de uma sociedade independente do desejo do ser. Na hipótese de que todos os indivíduos sociais funcionais – os quais trabalham, estudam, convivem com outros - que compõem uma sociedade se mudem ao mesmo tempo para um lugar longínquo a sociedade deixará de existir, já que mesmo existindo apesar do desejo das pessoas que a compõem, sem um conjunto de pessoas, independentemente de seu número, não é possível a existência de sociedade alguma (Elias, 1994, s/p).

Nader (2014, s/p) complementa a relação entre humano e sociedade quando diz que:

Para atingir a plenitude do seu ser, o homem precisa não só da convivência, mas da participação na sociedade. Do trabalho que esta produz, o homem extrai proveitos e se realiza não apenas quando auferir os benefícios que a coletividade gera, mas principalmente quando se faz presente nos processos criativos.

Ou seja, não é apenas a sociedade que necessita de pessoas para existir, as pessoas também precisam da sociedade para que possam alcançar seus objetivos e se sentirem realizados dentro de sua própria vida. Trata-se de uma relação de benefício mútuo, já que de certa forma, tanto a sociedade quanto o ser humano precisam um do outro.

Para respaldar o conceito, Luhmann (1983, p.168) complementa a ideia de sociedade ao dizer:

A sociedade é aquele sistema social cuja estrutura regula as últimas reduções básicas, às quais os outros sistemas sociais podem referir-se. Ela transforma o indeterminado em determinado, ou pelo menos em uma complexidade determinável para outros sistemas. A sociedade garante aos outros sistemas um ambiente por assim dizer domesticado, de menor complexidade, um ambiente do qual já está excluído a aleatoriedade das possibilidades, fazendo assim com que ele apresente menos exigências à estrutura do sistema.

Dito isso, pode-se entender que a sociedade também serve como uma base para a criação de outros sistemas sociais que são incorporados dentro da mesma a fim de torná-la melhor e mais justa, auxiliando no seu próprio desenvolvimento como também na qualidade de vida das pessoas que nela abitam. Logo, a sociedade não é meramente um aglomerado de pessoas, ela é também uma forma pela qual se pode melhorar a vida das pessoas que a compõem.

Portanto, na discussão até agora, se entende que, para que haja uma sociedade, é preciso que existam pessoas que vivam em conjunto, é necessário a coexistência. De acordo com De Plácido e Silva (2014, v. 31, p. 1983), a sociedade pode ser interpretada como um conjunto de membros de uma coletividade que em prol do bem de todos se subordinam às mesmas leis ou preceitos. Com essa ideia podemos imaginar que qualquer grupo de indivíduos que se submeta a um conjunto de regramentos pode ser considerado como uma sociedade e seguindo esse mesmo raciocínio é possível a existência de um direito.

2.2 O que seria o direito?

Ao se falar de direito, é comum imaginar um grande conjunto de regras instituído pelo Estado ao qual todos estão submetidos. Tal direito existe e é chamado de Direito Positivo. Porém, é preciso ter em mente a fluidez desta ciência social, podendo o direito existir de formas diferente; em outras palavras, não necessariamente precisa ser instituído por um Estado ou abranger a todas as pessoas viventes dentro do Estado (Nader, 2014, s/p).

Por viver em sociedade é necessário que exista algo para regular as interações sociais, em procura da manutenção do bem-estar da comunidade, dessa forma surge o direito como algo capaz de regular ditas interações gerando justiça e segurança para aqueles que vivem em sociedade. O direito não surge como uma forma de atender aos interesses de um ser e sim de toda a coletividade. Contudo, é importante dizer que este acordo social de regras varia de acordo com a região, cultura e história de cada povo,

logo todo direito existente, assim como toda sociedade existente, será diferente um do outro (Nader, 2014, s/p).

O direito se reflete nos núcleos familiares, condomínios, empresas, dentre outros. Deve-se existir um conjunto de pessoas e um conjunto de regras e deve existir a busca de regular as interações dos indivíduos dentro daquele local geográfico, para definir o que é o direito. Neste caso, um direito que existe simultaneamente ao direito estipulado pelo Estado, ou seja, apesar de existir um direito uno que vale para todos, pode também existir diversos outros direitos completamente independentes e que valem unicamente para um grupo específico de pessoas. Venosa (2019, s/p) ajuda a compreender essa ideia ao dizer “Somente existe direito onde o homem, além de viver, convive, isto é, se relaciona.”, ou seja, desde que haja convivência e relacionamentos entre pessoas pode existir o direito.

O direito se faz necessário para regular as interações sociais, e ao viver em sociedade é natural a existência de diversas interações sociais, e, neste cenário, deve-se garantir o bem-estar da coletividade em detrimento da vontade do indivíduo. Logo, é natural que existam sanções a fim de garantir a efetividade do direito, tais sanções podendo assumir as mais diversas formas a depender do ser que regula o direito para aquele determinado conjunto de pessoas.

Com base em tudo que foi dito Nader (2014, s/p) complementa essa ideia ao dizer que:

Com a definição do espírito da lei, a sociedade passa a viver e a se articular de acordo com os novos parâmetros. Em relação aos seus interesses particulares e na gestão de seus negócios, os homens pautam o seu comportamento e se guiam em conformidade com os atuais conceitos de lícito e de ilícito.

Ou seja, as pessoas tendem a agir na conformidade do direito estabelecido, tendo em vista que o desrespeitar acarretaria em sanções contra si mesmo, moldando os indivíduos para que ajam em conformidade com as noções de certo e errado pregadas por aquela sociedade.

Algo que é importante ressaltar é que assim como a sociedade, o ser humano já nasce sobre o regramento do Direito Positivo, porém, nos casos em que se trata de um direito local criado por uma figura diferente do Estado, como por exemplo em uma empresa, as pessoas que escolhem participar daquela comunidade se submetem por consequência ao seu regramento.

O direito existe com a sociedade e andam lado a lado. O ser humano está em constante evolução, é notável o fato de que os humanos de séculos atrás não são os mesmos da atualidade, dito isso a sociedade humana evolui juntamente com o indivíduo social. Como o direito existe para regular as interações humanas dentro da sociedade, pode-se seguir um raciocínio de que o mesmo acaba evoluindo junto à sociedade, logo o direito que temos atualmente será diferente do direito do futuro.

2.3 Como a sociedade e o direito podem ser relacionados com os jogos competitivos multijogador on-line?

Na medida em que a tecnologia avançou, as interações sociais feitas pela humanidade deixaram de ser apenas de forma física, desde a invenção da carta aos telefones sem fio, e atualmente com uma rede online que se conecta com o mundo inteiro conhecida como internet.

Estas interações sociais por meio de redes sociais são extremamente comuns no dia a dia, e o fato de tais interações não serem físicas não diminui o significado ou a importância delas. Mas não as tornam imunes a regulamentação do direito, por isso que existem normas dentro do Direito Positivo que somente podem ser infringidas fisicamente, mas também existem aquelas que dispensam a fisicalidade do ato.

Vale ressaltar que apesar do direito exercido no plano material se estender ao plano virtual, o direito criado apenas a fim de regular o plano virtual não o torna possível de estendê-lo ao plano material, tendo em vista que foi criado para as especificidades daquele ambiente, um dos exemplos existentes é a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, também conhecida como Marco civil da internet.

Com base no que foi dito até o momento, mesmo que os jogos eletrônicos multijogador on-line não propiciem uma forma de interação física, eles fornecem uma forma de interação virtual, já que jogadores se comunicam e interagem entre si a todo momento.

Especificamente falando sobre os jogos eletrônicos competitivos on-line, essa mesma interação é possível, porém diferentemente dos jogos que são unicamente on-line, os jogos competitivos propiciam uma maior interação entre os jogadores, já que tange à vontade dos jogadores de formarem estratégias em conjunto, por meio da comunicação possibilitada dentro do jogo. Nader (2014) diz que tais interações geralmente tendo duas características extremamente presentes, sendo elas a cooperação,

já que para alcançar o objetivo do jogo é necessário cooperar com seus aliados, como também a competitividade, já que é necessário vencer outras pessoas para alcançar o objetivo do jogo.

Quando visto por este ângulo os jogos competitivos on-line se assemelham aos esportes conhecidos mundialmente, como futebol e basquete, a semelhança é tanta que recentemente foi criada uma categoria para os intitulados esportes eletrônicos chamados de e-sports ou eSports, onde vários jogos competitivos on-line organizam competições em formas de campeonatos entre times profissionais de jogadores, da mesma forma que acontece com os esportes convencionais.

Como as interações sociais estão presentes nas comunidades dos jogos competitivos on-line, é necessário que exista uma forma de regular as interações das pessoas dentro desse contexto. Logo, existe um conjunto de regras, que assim como o direito do mundo material se diferencia de cultura para cultura, o direito dos jogos se diferencia de jogo para jogo e possuem sanções para garantir a sua efetividade, obviamente as sanções aplicadas somente tem efeitos dentro da comunidade daquele jogo.

Essa necessidade de regulação não apenas existe a fim de proteger a segurança das pessoas naquele meio, como também se é necessária do ponto de vista empresarial já que as empresas que fornecem e mantêm os jogos poderiam ser responsabilizadas pelas ações de seus jogadores, como também poderia perder seu público caso tais regramentos fossem inexistentes.

Quando no meio digital, é necessário que o usuário possua uma conta para acessar as mais diversas redes sociais ou redes de interação com outras pessoas. Para que, dessa forma, em meio ao anonimato da internet, seja possível diferenciar um usuário do outro, e isso também se aplica aos jogos competitivos on-line. Como citado anteriormente, por não se tratar de Direito Positivo é necessário que as pessoas aceitem ter suas interações sociais reguladas, isso é feito por meio de um contrato de adesão, comumente chamado de termos de serviço. Onde, ao criar sua conta, o jogador concorda com os termos de serviço criados por empresas criadoras, distribuidoras do jogo, plataformas digitais ou consoles de vídeo game.

O contrato de adesão não apenas serve para que o jogador concorde com os regulamentos do jogo, como também para explicar certas informações sobre a relação

do jogo com o jogador e eximir a empresa das ações de seus jogadores. Algo que é importante ressaltar é que em determinadas situações o usuário precisará concordar com o contrato de adesão da plataforma digital ou console, como também com o contrato do próprio jogo competitivo on-line que deseja jogar.

3. Como funciona a sociedade dentro dos jogos competitivos multijogador on-line?

Inicialmente é necessário falar quais foram os jogos utilizados para essa pesquisa e sobre o que se trata cada jogo.

League of Legends (LOL) foi criado e distribuído pela Riot Games e é um jogo de estratégia em tempo real em equipes onde duas equipes de cinco jogadores se enfrentam em uma arena (Riot Games, 2022; Guerra, 2019) onde o objetivo de ambas é destruir a base inimiga enquanto defende a sua, o LOL é um jogo do gênero “*Multiplayer On-line Battle Arena*” (MOBA), que em português significa Arena de Batalha Multijogador On-line.

Valorant é um jogo também criado e distribuído pela Riot Games, porém, diferentemente do LOL, se trata de um jogo de tiro tático onde duas equipes de cinco jogadores interpretam papéis diferentes, enquanto um time tem de atacar um determinado ponto do mapa, o outro deve defender. Valorant é um jogo do gênero “*First Person Shooter*” (FPS), que em português significa Tiro em primeira pessoa, como nome sugere são jogos de tiro onde o ângulo de visão simula os olhos dos personagens (Riot Games, 2022; Bento, 2019).

O Counter Strike: Global Offensive (CS: GO), apesar de ter sido lançado há mais tempos que os outros, possui a mesma premissa do Valorant, se trata de um jogo de tiro tático entre duas equipes de cinco jogadores onde um time ataca um objetivo e o outro o defende. Também se trata de um jogo do gênero FPS, desenvolvido pela Valve Corporation - em conjunto com a Hidden Path Entertainment - e distribuído pela mesma em sua plataforma de compra de jogos eletrônicos digitais Steam.

Free Fire (FF) foi desenvolvido pela 111dots Studio e distribuído pela Garena, se trata de um jogo de tiro e sobrevivência, pertence ao gênero “*Battle Royale*” (gênero inspirado no livro de mesmo nome), se trata de um gênero de jogos onde o jogador,

sozinho ou com uma equipe é jogado em uma ilha ou espaço aberto junto com vários outros jogadores onde o objetivo é ser o último sobrevivente ou a última equipe sobrevivente. Infelizmente o sentido se perde com a tradução literal do termo do gênero, mas em uma interpretação livre, levando em consideração do que se trata o gênero de jogos, pode ser traduzido como Batalha pela Sobrevivência (Google, 2022; Bento, 2019).

Uma vez entendido como funcionam os jogos, a pergunta de como as pessoas se relacionam dentro desses jogos continua. Algo que é importante ressaltar é que jogos diferentes funcionam de formas diferentes, então mesmo jogos diferentes criados pela mesma empresa podem possuir formas diferentes de comunicação.

A forma de interação mais comum e presente em todos esses jogos citados é a comunicação por mensagem de texto, tanto com aliados quanto com os inimigos. Em todos os jogos citados existe uma lista de amigos onde é possível se comunicar com essas pessoas fora das partidas, como convidar para jogar em conjunto. Algo importante de ressaltar é que no FF não existe um bate papo por texto para os inimigos, apenas aliados.

Outra forma de interação via comunicação se trata da conversa por voz - como uma ligação - porém cada jogo apresenta a sua diferença sobre esse meio de comunicação, mas antes é necessário explicar como funcionam as partidas desses jogos.

Ao jogar uma partida o jogador pode optar por procurar uma partida sozinho, ao fazer isso ele será colocado em um time de pessoas aleatórias com um nível de habilidade semelhante até que seja completo o número de jogadores máximo para aquela equipe. Os jogadores podem optar jogar com pessoas da sua lista de amigos, ao fazer isso o jogador e seu(s) companheiro(s) serão postos no mesmo time e levando em conta que não completem o número máximo de jogadores por time, jogadores aleatórios irão preencher as vagas restantes.

Com isso em mente é possível explicar como funciona as interações via conversa por voz. No LOL a opção de bate-papo por voz apenas é possível para o time aliado e ainda apenas para os jogadores que jogam a partida com seus amigos, ou seja, em uma partida onde dois jogadores amigos entram em conjunto com três jogadores aleatórios, já que no LOL o máximo de jogadores por time é cinco, apenas os jogadores

amigos que entraram em conjunto poderão conversar entre si, os demais jogadores aleatórios não poderão ouvir suas vozes, sendo possível apenas a interação por texto.

Já no Valorant, CS:GO e FF o bate papo por voz funciona de forma diferente, independentemente de as pessoas do time participarem da sua lista de amigos ou tiverem começado a partida em conjunto o bate papo por voz está habilitado para todo o time aliado, ou seja, todos os jogadores de um time aliado podem se comunicar entre si, tanto pelo bate papo de voz como o de texto.

Como citado anteriormente, existem sanções dentro desses jogos que visam melhorar as experiências dos jogadores e também os proteger, contudo, assim como na vida real, a aplicação das sanções não é imediata, ou seja, o jogador ainda pode sofrer de abusos e apenas no futuro tal infrator será punido.

Afim de resguardar os jogadores de certas situações todos os jogos compartilham de uma ferramenta chamado de “*mute*” ou silenciar em português, com essa ferramenta é possível silenciar não apenas o bate papo por voz como também o por texto de um determinado jogador, isso faz com que qualquer mensagem escrita ou frase dita não alcance o jogador que o silenciou. É obvio que isso não impede que o jogador infrator infrinja as regras, mas serve para resguardar o jogador alvo de quaisquer que sejam os comportamentos tóxicos de outros jogadores.

Algo que é importante ressaltar é que em jogos competitivos existem mais de um modo de jogo, com exceção do FF os demais jogos dentre outros modos existem os dois principais, o modo de jogo casual e o modo de jogo ranqueado. Na prática o jogo continua sendo o mesmo, a diferença é que no modo ranqueado os jogadores disputam as partidas afim de ganharem pontos que aumentaram a sua colocação na classificação do jogo, enquanto no modo casual não existe essa disputa de pontos, o modo casual seria o equivalente a uma partida de futebol com amigos e o ranqueado um campeonato da cidade.

Dito isso no CS:GO além do bate papo por voz com aliados é possível também conversar por voz com seus inimigos, desde que seja em uma partida casual e apenas no período de espera entre as rodadas da partida.

Além da comunicação em alguns jogos existem outras formas de interações sociais, no LOL e no FF existe a opção de presentear alguém, onde um jogador pode

presentear outro com um ou vários itens presentes nos jogos, acompanhado de uma mensagem semelhante a uma carta.

Levando em conta que os personagens dos jogos são controlados por outros jogadores humanos, pode-se dizer que o próprio combate entre os jogadores se trata de uma interação social, semelhante ao confronto de duas pessoas em um jogo de xadrez ou dois times em um campo de futebol, a busca por métodos de vencer seu oponente é uma forma de interação social, em outras palavras a competição é uma forma de interação.

4. Como funciona o regramento dentro desses jogos?

Como já se sabe, se há interações sociais há sociedade, e se há sociedade existe o direito afim de regular essas interações sociais pelo bem da coletividade, e nos jogos competitivos multijogador on-line essa ideia não seria diferente.

No mundo material cada sociedade possui o seu próprio direito, e não é diferente no mundo virtual, cada jogo vai possuir seus próprios regramentos. Contudo é importante ressaltar que há várias normas semelhantes ou iguais entre os jogos.

Como é de se esperar, apenas o jogo que instituiu as regras tem legitimidade para punir o jogador que infringiu suas regras, desde que a tenha infringido dentro de seu jogo. Se comparado como o direito do mundo real se assemelha ao princípio da territorialidade, onde um país tem legitimidade para punir crimes cometido dentro da sua jurisdição não podendo punir um crime cometido em outra jurisdição mesmo que uma de suas normas tenha sido infringida, salvo os casos em que o crime envolve seu país ou pessoa de seu país (Brasil, 1940).

O usuário tem noção das regras de determinado jogo por meio do contrato de adesão fornecido. No caso do LOL e Valorant, como são jogos criados e distribuídos pela mesma empresa a Riot Games possui um contrato de adesão que abrange não só esses dois jogos como também outros jogos da empresa, ao falar das regras do usuário o contrato de adesão diz:

Ao usar os Serviços da Riot, você deve cumprir todas as leis, regras e regulamentos da região em que reside. Você também deve cumprir as políticas de uso e comportamento aceitáveis que publicamos periodicamente em nossos sites, aplicativos e jogos e as regras de comportamento listadas abaixo (em conjunto, denominadas “Regras de Usuário”). As Regras de

Usuário publicadas em nossos sites, aplicativos e jogos ou definidas nesta Cláusula não são exaustivas, e a Riot se reserva o direito de modificá-las, bem como tomar medidas disciplinares apropriadas, inclusive banimentos temporários, suspensão, ou encerramento e exclusão da conta a fim de proteger a integridade e o espírito dos Serviços da Riot, independentemente de um comportamento específico estar listado nas Regras de Usuário como inadequado (Riot Games, 2021).

Diferentemente da especificidade da lei do mundo real, as regras as quais o jogador se submete são genéricas. No contrato a Riot Games cita exemplos do que se enquadraria como infrações em seus jogos, mas como visto acima podem existir sanções sobre comportamentos não listados nesses exemplos, logo é possível imaginar que existe uma presunção de bom senso e conhecimento sobre as regras que tangem a sociedade material que é estendido para a sociedade virtual.

Apesar da dita presunção de bom senso se fazer presente, também existem algumas mudanças ao se falar do CS:GO. Primeiramente é importante ressaltar que não existe um contrato de adesão próprio para o jogo, o contrato que o regula é o contrato de uso da plataforma Steam, - tendo em vista que o jogo só pode ser acessado por essa plataforma, como também tanto o jogo quanto a plataforma pertencem a mesma empresa.

O contrato da Steam (2022) afirma a ideia da presunção ao dizer “A sua conduta e interação on-line com outros Assinantes deverá se orientar pelo bom senso e pelas regras básicas de etiqueta. Eles devem cumprir, em especial, as Regras de Conduta do Steam On-line”, se assemelhando ao contrato da Riot Games no sentido genérico das normas, mas ao mesmo tempo se diferencia por meio das ditas “Regras de conduta do Steam On-line”, que trazem consigo normas taxativas de não fazer.

Assim como nos demais o contrato de adesão do FF não é específico para ele e sim para todos os jogos regulados pela Garena. Similarmente a Steam ele é extremamente taxativo nas suas condutas de não fazer, sendo mais extenso que o da Steam. (Garena, 2021).

As formas pelas quais a empresa reguladora pode tomar ciência de infrações às suas regras podem ocorrer de duas formas, no caso de uso de softwares ilegais utilizados para conseguir vantagens injustas ou roubo de dados o próprio jogo conta com um sistema de antivírus que em certos casos conseguem identificar tais programas e punir os infratores de imediato. O outro método é por meio de denúncias feitas pelos próprios jogadores ao constatarem uma infração cometida por outro jogador, todo os

jogos alvos da pesquisa possuem uma ferramenta de denúncia, porém cada uma funciona de formas diferentes.

No LOL existe a possibilidade de denúncia antes e ao termino de cada partida, no FF apenas é possível a denúncia no fim da partida, enquanto no CS:GO e Valorant é possível a denúncia durante e ao fim da partida.

Por não se tratar de um Direito Positivo as empresas que distribuem e regulam os jogos não tem legitimidade para aplicar sanções restritivas de direitos, apenas sanções dentro do âmbito dos jogos. Tais sanções podem variar a depender da gravidade da conduta e reincidência do infrator.

No LOL e Valorant existem quatro tipos de punição. A restrição de bate papo, onde o jogador fica restringido a poucas ou nenhuma mensagens enviadas aos seus aliados e inimigos por um tempo determinado. Este ocorre quando o infrator quebra os bons costumes e profere palavras de baixo calão ou quaisquer espécies de preconceito, comportamento este tóxico nos ambientes dos jogos que atinge os jogadores. Também há a punição por abandono de partida, que, como o nome sugere, ocorre quando o jogador abandona, aparentemente sem motivo, partidas em andamento. E, junto a essas, há a punição ao jogador infrator, que se trata de adicionar um tempo determinado na fila de espera por um número específico de partidas.

Por último existe a suspensão parcial e banimento permanente de conta — sendo essa a pena mais grave possível — onde na suspensão parcial o jogador tem a sua conta bloqueada sendo impossível a acessar por um período de tempo estipulado na medida da infração. Já no banimento permanente, o jogador tem sua conta bloqueada por tempo indeterminado, fazendo com que o jogador perca o acesso tudo que havia naquela conta. Vale ressaltar que todos os itens adquiridos por comprar utilizando dinheiro real não são ressarcidos nos casos de banimento indeterminado.

É importante dizer que nem sempre uma conta é banida permanentemente após uma infração, geralmente o jogador recebe a suspensão de conta uma ou algumas vezes e caso a reincidência continue, ele terá a conta banida permanentemente, não existe um motivo específico para suspensão e banimento de conta, usualmente ocorre quando as infrações cometidas são graves, como uso de programas externos considerados ilegais, racismo, misoginia e xenofobia, ou quando a reincidência em tais condutas são constantes.

No FF não existe punição por bate papo, porém a suspensão de conta por tempo determinado e banimento indeterminado se fazem presentes, tais banimentos acontecem no caso de uso de programas externos ilegais e em comportamentos tóxicos. É importante ressaltar que ainda no FF em um modo de jogo chamado “*contra squad*” existe também uma punição onde o jogador fica impedido de jogar partidas ranqueadas por tempo determinado, essa punição ocorre quando o jogador abandona muitas partidas sem motivo.

Já no CS:GO existem punições parecidas, mas não iguais. Inicialmente nos casos em que os jogadores se comportarem de maneira antiesportiva ou ativamente matarem seus companheiros de equipe eles podem ser banidos da partida que estavam jogando e ficam impossibilitados de jogar outra partida por tempo determinado. O tempo de espera se torna cada vez maior na medida em que o jogador é reincidente nessa punição.

Existe a punição por restrição de bate papo onde o jogador infrator fica silenciado durante toda a partida e seus aliados escolhem se querem o ouvir ou não, tal punição ocorre devido ao comportamento tóxico do infrator. O banimento de conta também se faz presente, porém funciona de forma levemente diferente é conhecido como “*Valve Anti-Cheat Ban*” ou “*VAC Ban*” que ocorre quando se usa programas terceiros considerados ilegais, o jogador fica impossibilitado de jogar em qualquer servidor oficial disponibilizado pela Valve e fica incapacitado de acessar os seus itens como fazer trocas com outros jogadores.

5. Como é a relação do direito do mundo real com o encontrado nos jogos?

Quando se leva em consideração que tanto o Direito Positivo instituído pelos Estados como os regramentos postos pelas empresas reguladoras dos jogos coexistem, e também que tais regramentos virtuais só se fazem válidos por meio de um contrato que é regulado por este mesmo Direito Positivo, pode-se imaginar que infrações cometidas dentro dos jogos também podem ser punidas desde que também infrinjam o regramento imposto pelo Direito Positivo.

É importante ressaltar que ao utilizar a internet o anonimato é uma opção comum, já que preferencialmente as pessoas preferem não optar pela ideia de seus dados pessoais expostos no mundo virtual. Isso também se aplica aos jogos, não é necessária nenhuma comprovação da sua identidade para criar e manusear uma conta

como também assinar o contrato de adesão. Mesmo tendo o anonimato crimes virtuais não saem impunes, como é demonstrado pela lei nº 12.965 conhecida como Marco Civil da Internet.

Não há discussão quanto à assinatura de tais contratos pelos absolutamente incapazes, contudo, dada a natureza genérica do contrato, já que é utilizado o mesmo contrato em todas as regiões onde os jogos são disponibilizados, são existentes formas de lidar com esse problema. No contrato da Riot games existe o seguinte informe encontrado antes do índice:

Fornecemos informações de classificação etária de jogos em nosso site. Também recomendamos que vocês supervisionem as atividades on-line de seu filho, analisem o conteúdo que ele está acessando e, se for o caso, monitorem suas interações sociais. Para mais informações sobre classificações etárias de jogos e descrição de conteúdos, verifique seu sistema de classificação etária local.

Vemos que a forma que a Riot Games lida com essa situação é presumindo o fisco dos responsáveis nos casos de absoluto incapaz, como também presume como entendido a idade mínima para assinatura do contrato como sendo a faixa etária do jogo.

Os serviços da Steam colocam como idade mínima 13 (treze) anos de idade para assinatura do contrato, podendo varias de acordo com a lei local, essa informação encontra no seguinte trecho do contrato, no tópico 1:

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

Apesar de se tratar de uma forma diferente, se trata de algo bem mais específico do que no contrato da Riot Games. Já sobre o contrato da Garena o trecho que versa sobre tal assunto se encontra no tópico 1.5 e diz que:

1.5 SE VOCÊ FOR MENOR DE 18 ANOS OU A "IDADE DA MAIORIDADE" RELEVANTE ONDE VOCÊ VIVE, VOCÊ DEVE OBTER PERMISSÃO DOS PAIS OU RESPONSÁVEL LEGAL PARA ABRIR UMA CONTA E OS PAIS OU RESPONSÁVEL LEGAL DEVE CONCORDAR COM ESTES TERMOS DE SERVIÇO. SE VOCÊ NÃO SOUBER SE ATINGIU A "IDADE DA MAIORIDADE". ONDE VOCÊ MORA, OU NÃO ENTENDE ESTA SEÇÃO, POR FAVOR, NÃO CRIE UMA CONTA ATÉ QUE VOCÊ TENHA PEDIDO AJUDA A SEUS PAIS OU RESPONSÁVEIS LEGAIS. SE VOCÊ É O PAI OU RESPONSÁVEL LEGAL DE UM MENOR QUE ESTÁ CRIANDO UMA CONTA, VOCÊ DEVE ACEITAR ESTES TERMOS DE SERVIÇO EM NOME DO MENOR E VOCÊ SERÁ RESPONSÁVEL POR TODO O USO DA

CONTA OU SERVIÇOS, INCLUINDO COMPRAS OU OUTRAS TRANSAÇÕES FEITAS PELO MENOR EM CONEXÃO COM OS SERVIÇOS, SE A CONTA DO MENOR ESTÁ AGORA ABERTA OU CRIADA MAIS TARDE E SE O MENOR É OU NÃO SUPERVISIONADO POR VOCÊ DURANTE TAL COMPRA OU OUTRO USO DOS SERVIÇOS.

É possível enxergar que nesse caso há uma preocupação maior com a maioria do contratante, uma vez que a idade de maioria é requerida para assinatura do contrato, tendo uma preocupação não só com o absolutamente incapaz, como também o incapaz relativo.

O contrato de adesão é um produto advindo do direito do mundo material, contudo não é a única forma de interação entre os dois regramentos. Como citado anteriormente um crime cometido no âmbito virtual poderá também ser punido no mundo real. Obviamente crimes que tem como requisito interação física não entram nesse rol de crimes, dada a natureza das interações sociais propiciadas pelos jogos, porém é de senso comum que não existem apenas crimes que precisam de contato físico. No caso do código penal brasileiro existem exemplos como os crimes contra a honra, racismo e intolerância religiosa (Brasil, 1940).

O direito do mundo real já foi utilizado tendo como tema os jogos competitivos on-line. Recentemente houve um processo judicial de nº 0801514-98.2021.8.19.0038, feito por um jogador de LOL contra a empresa Riot Games no Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro. A conta do jogador havia sido banida por tempo indeterminado, logo todos os itens adquiridos por meio de transações com dinheiro real foram perdidos, o jogador utilizando o sistema de suporte fornecido pela empresa solicitou que os itens comprados fossem transferidos para outra conta criada por ele no mesmo jogo, pedido esse que foi negado pela empresa. A juíza julgadora do processo utilizou como base o código de defesa do consumidor e considerou injusta a situação do jogador decidindo contra a empresa que ficou responsável pelo ressarcimento dos itens comprados, como pagamento por danos morais ao jogador, a Riot Games por sua vez recorreu à decisão (Brasil, 2021).

Houve outro processo parecido, porém dessa vez contra a Garena e o Facebook. O processo de número 0012105-07.2021.8.19.0054, também do Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro, trata-se de uma jogadora do FF que vinculou sua conta do Facebook com a do FF e a utilizava para acessar o jogo. A conta do Facebook da jogadora foi invadida e por consequência a jogadora também perdeu sua conta do FF, causando um

grande transtorno na vida desta uma vez que a mesma é jogadora profissional do jogo e estava impossibilitada de participar de campeonatos, como também de acessar os itens pagos com dinheiro real de sua conta.

Ao informar o Facebook da invasão da sua conta, a empresa nada fez para recuperar a conta da jogadora. A juíza em decisão alegou que é responsabilidade da empresa fornecer outros métodos para que os jogadores acessem suas contas e decidiu que a conta da jogadora deveria ser recuperada além de aprovar os danos morais causados por essa situação, nenhuma empresa recorreu e a jogadora ganhou a ação (Brasil, 2021).

Logo, é possível enxergar que apesar do contrato de adesão, e mesmo elas regulando as interações sociais dentro das sociedades de seus jogos, as empresas fornecedoras, distribuidoras e reguladoras desses jogos além de não estarem livres do Direito Positivo, ainda podem cometer injustiças para com os seus jogadores.

6. Conclusão

É possível concluir com base no exposto que desde que respeitadas as condições geradoras de sociedade e direito, existe um direito próprio dentro dos ambientes sociais proporcionados pelos jogos competitivos multijogador on-line. Um direito próprio e único para cada jogo, com suas próprias sanções, regulado não pelo Estado e sim pelas empresas que gerem os jogos. Tal direito apesar de conversar com do direito do mundo real, não se sobrepõe sobre ele, mas está sujeito ao Direito Positivo.

7. Referências:

BENTO, Abner. O que é FPS? Confira significado e games de sucesso no competitivo. **e-SporTV**. 17 de junho de 2019. Disponível em <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/o-que-e-fps-confira-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtml>, acesso em 19 abr. de 2022.

BENTO, Abner. O que é Battle Royale? Confira significado e games de sucesso no competitivo. **e-SporTV**. 18 de junho de 2019. Disponível em <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/o-que-e-battle-royale-confira-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtml>, acesso em 19 abr. de 2022.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 2848, de 7 de dezembro de 1940**. Código Penal. [S. l.], 7 dez. 1940. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm, acesso em: 17 abr. 2022.

BRASIL. Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro. Processo nº 0012105-07.2021.8.19.0054. Andréia Luiza da Conceição x Facebook Serviços On-line do Brasil LTDA. São João de Meriti, RJ: Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro, [2021].

BRASIL. Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro. Processo nº 0801514-98.2021.8.19.0038. Vinicius Berlatto x Riot Games Servicos LTDA. Nova Iguaçu, RJ: Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro, [2021].

ELIAS, Norbert. **A Sociedade Dos Indivíduos**. Rio de Janeiro-RJ: Jorge Zahar Editor, 1994.

GARENA INTERNACIONAL. Atualizado em 1 de abril de 2022. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dts.freefireth&referrer=af_tranid%3DDZyFG0wlLthAh-BiGpbEvQ%26pid%3DOrganicA%26c%3Dmainpage_AND, acesso em 19 abr. de 2022.

GARENA. Termos de Serviço. Atualizado em 02 de novembro de 2021. Disponível em: https://content.garena.com/legal/tos/tos_pt.html#:~:text=A%20Garena%20também%20pode%20impor,uma%20Conta%20por%20qualquer%20motivo., acesso em 19 abr. de 2022.

GUERRA, Felipe. O que é MOBA? Confira significado e games de sucesso no competitivo. **e-SporTV**. 02 de abril de 2019. Disponível em:

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/o-que-e-moba-confira-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtml>, acesso em 19 abr. de 2022.

LUHMANN, Niklas. **Sociologia do Direito 1**. Rio de Janeiro-RJ: Edições Tempo Brasileiro, 1983.

NADER, Paulo. **Introdução ao Estudo do Direito**. v. 36. Rio de Janeiro-RJ: Editora Forense, 2014.

RIOT GAMES. Atualizado em 2022. Disponível em <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>, acesso em 19 abr. de 2022.

RIOT GAMES. Atualizado em 2022. Disponível em: <https://playvalorant.com/pt-br/>, acesso em 19 abr. de 2022.

RIOT GAMES. Termo de serviço da Riot Games. Atualizado em 30 abr. 2021. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR>. Acesso em: 10 abr. 2022.

SILVA, De Plácido e. **Vocabulário Jurídico**. Atualizado por Nagib Slaibi Filho e Priscila Pereira Vasques Gomes. 31. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2014.

STEAM. Acordo de assinatura do Steam. Atualizado em 28 ago. 2020. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?l=brazilian. Acesso em 10 abr. 2022.

VENOSA, Silvio de Salvo. **Introdução ao Estudo do Direito**. v. 6. São Paulo-SP: Editora Atlas, 2019.