



ESCOLA DA MAGISTRATURA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

OBSTÁCULOS À EFICÁCIA DA TUTELA JURISDICIONAL EM FACE DO  
FORNECEDOR DE JOGOS ELETRÔNICOS *ON LINE* DE MASSAS (MMO)

Jorge Henrique Monteiro Calil

Rio de Janeiro  
2020

JORGE HENRIQUE MONTEIRO CALIL

OBSTÁCULOS À EFICÁCIA DA TUTELA JURISDICIONAL EM FACE DO  
FORNECEDOR DE JOGOS ELETRÔNICOS *ON LINE* DE MASSAS (MMO)

Artigo científico apresentado como exigência  
de conclusão de Curso de Pós-Graduação *Lato  
Sensu* em Direito Processual Civil da Escola da  
Magistratura do Estado do Rio de Janeiro.  
Professores Orientadores:  
Nelson C. Tavares Junior  
Ubirajara da Fonseca Neto

Rio de Janeiro  
2020

## OBSTÁCULOS À EFICÁCIA DA TUTELA JURISDICIONAL EM FACE DO FORNECEDOR DE JOGOS ELETRÔNICOS *ON LINE* DE MASSAS (MMO)

Jorge Henrique Monteiro Calil

Graduado pela Faculdade de Direito da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Pós-Graduado em Direito do Consumidor e Responsabilidade Civil pela Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro. Advogado.

**Resumo** – Através da popularização do acesso à internet diversas novas aplicações domésticas para esse novo universo virtual apareceram, dentre elas um poderoso ramo da indústria do entretenimento: os jogos eletrônicos *on line* de massas. Como decorrer natural desse enorme crescimento, inúmeras demandas sobre essa temática surgiram, as quais, diante de suas particularidades, encontraram incontáveis obstáculos tanto no direito material quanto no processual. O presente trabalho visa justamente abordar, de forma breve, os obstáculos que são relacionados ao direito processual civil, com enfoque na execução, levando em consideração a vulnerabilidade inerente das relações de consumo, a natureza eminentemente digital dos jogos *on line*, a regulação da internet e a enorme diferença entre costumes de cada ambiente digital.

**Palavras-chave** – Direito Processual Civil. Direito do Consumidor. Direito Digital. Execução. Jogos Eletrônicos *On line*.

**Sumário** – Introdução. 1. A enorme gama de particularidades dos diferentes universos *on line* pode gerar decisões judiciais de difícil efetivação? 2. Quais são os efeitos da natureza digital, em um mundo globalizado, ao se tratar de obstáculos à efetivação de medidas afirmativas de jurisdição? 3. Como balancear a aplicação de medidas executivas nas relações digitais oriundas de MMOs? Conclusão. Referências.

### INTRODUÇÃO

Embora a internet tenha surgido na década de 1960, foi a partir dos anos 1990 que ela se popularizou de forma exponencial, transformando todas as relações e interações de nossa sociedade. Tão importante é esse universo eminentemente digital que ele se tornou o motor de nosso mundo moderno, onde acesso à internet significa acesso à informação, um direito básico e essencial para cada ser humano.

Foi nesse contexto de evolução tecnológica, a partir dos anos 90, que surgiram os jogos eletrônicos *on line* de massas, os MMOs (*Massive Multiplayer Online*), que são jogos digitais que possuem um conjunto de regras, costumes e objetivos próprios, calcados na interação em tempo real entre inúmeros jogadores via *internet*. Essa ramificação da indústria do entretenimento, apenas em 2016, arrecadou 19,8 bilhões de dólares, e acumulou, apenas com os dez mais populosos MMOs, mais de cento e trinta milhões de jogadores.

Colocando em números gerais do segmento de jogos eletrônicos, em 2018, só no Brasil existiam 75,7 milhões de jogadores, movimentando mais de 1,5 bilhões de dólares, fazendo nossa nação figurar em décimo terceiro lugar do ranking mundial para esse segmento.

Entretanto, o mesmo mundo instantâneo, em constante mudança, sem fronteiras e com regras escorregadiças, se torna campo fértil para uma infinidade de injustiças. E o judiciário, último bastião de resguardo do cidadão, acaba por não conseguir atingir a eficiência pretendida de suas decisões relacionadas ao tema deste artigo.

Dessa forma, o escopo deste trabalho é determinar, para a execução civil, quais são os obstáculos que tornam a tutela jurisdicional relacionada ao fornecimento de jogos eletrônicos *on line*, seja ela individual ou coletiva, inefetiva, bem como, se possível, apontar seus contornos.

Para tanto, no primeiro capítulo serão delimitados os limites conceituais do princípio da efetividade, levando em consideração as relações de consumo, e analisado se o árduo trabalho de compreensão, por parte do julgador, das enormes particularidades de cada universo *online* ao longo do processo de conhecimento pode gerar decisões de difícil cumprimento.

No segundo capítulo serão enfrentadas as repercussões dos impactos causados pelas relações eletrônicas estritamente globalizadas presentes nos MMOs. O enfoque será dado no princípio da efetividade aliado ao debate sobre a regulação da internet.

Já no terceiro capítulo será debatido se, diante das particularidades dos MMOs, há efetividade, na prática, de medidas executivas, identificar quais medidas poderiam gerar os melhores resultados e discutir sua legalidade.

Com o intuito de atingir os objetivos traçados para este artigo, será empregada a metodologia hipotético-dedutiva, dentro da qual será primeiro construído o problema com base em dados empíricos qualitativos, seguidos pela construção de hipóteses centrais e suposições auxiliares. Partindo dessas questões centrais, será possível tanto a dedução das hipóteses particulares, quanto os seus respectivos testes e provas.

Por fim, é fundamental pontuar a importância do tema abordado, uma vez que as características oriundas dos ambientes de jogos eletrônicos *on line*, aliadas às práticas de determinados fornecedores, acabam por gerar uma enorme gama de ofensas aos legítimos anseios da sociedade consumidora, de difícil combate por parte do provocado judiciário. É apenas através do debate que se pode ampliar o alcance legal, efetivando o real acesso à justiça e assegurando a função social do ordenamento jurídico e dos poderes, balanceando a viabilidade econômica do fornecedor e o resguardo dos direitos fundamentais de milhões.

## 1. A ENORME GAMA DE PARTICULARIDADES DOS DIFERENTES UNIVERSOS *ON LINE* PODE GERAR DECISÕES JUDICIAIS DE DIFÍCIL EFETIVAÇÃO

Conforme pontua sabiamente Fredie Didier Jr.<sup>1</sup>, o princípio da efetividade determina que não basta que os direitos sejam reconhecidos, eles precisam ser efetivados. Ou seja, é um direito fundamental à execução, derivado da cláusula geral do devido processo legal e do princípio da inafastabilidade da tutela jurisdicional, que deve ser compreendido de forma ampla, traduzido no acesso à justiça. “Processo devido é processo efetivo”<sup>2</sup>.

É a partir dessa ótica que se pode observar a necessidade de enfrentamento dos obstáculos que permeiam a tutela executiva, pois representam obstáculos ao amplo acesso à justiça. Logo, os entraves à execução devem ser analisados de forma mais ampla, não apenas dentro do conjunto de atos compreendidos nesta fase.

Dessa forma, torna-se fundamental abordar as barreiras que podem nascer no processo de conhecimento, que são o tema deste capítulo. De nada adianta uma determinação judicial que seja impossível de ser cumprida, pois sem a atividade satisfativa não há real acesso à justiça.

A realidade é ilimitada. Não é possível, sobretudo nesse breve artigo, pretender-se exaurir todas as objeções que podem colocar em xeque a eficácia pretendida pela tutela executiva, sendo feito, assim, um recorte nas barreiras de maior relevância.

O primeiro obstáculo se dá através do difícil reconhecimento do verdadeiro alcance e classificação dos danos envolvendo jogos eletrônicos *on line* de massas.

De acordo com João Victor Rozzati Longhi e Cristiano Medeiros de Castro<sup>3</sup>, é fundamental reconhecer que bens completamente virtuais constituem patrimônio, cujo valor se dá pela sua utilidade, quantidade de benefícios atribuídos, ou, ainda, por sua raridade. Nessa esteira, constituem patrimônio imaterial do jogador não apenas a licença de acesso aos jogos eletrônicos em si, mas todo e qualquer item no jogo que o jogador consumidor possua, ainda que sua função seja meramente estética, bem como seus personagens e conquistas alcançadas pelo mesmo dentro do jogo, independentemente se o consumidor obteve acesso ao seu rol de bens imateriais através de microtransações<sup>4</sup> ou de permuta pelo tempo jogado.

---

<sup>1</sup> DIDIER JR., Fredie. *Curso de direito processual civil: introdução ao direito processual civil, parte geral e processo de conhecimento*. 20. ed. Salvador: Jus Podivm, 2018, p. 143-144.

<sup>2</sup> Idem. p. 143.

<sup>3</sup> LONGHI, João Victor Rozzati; CASTRO, Cristiano Medeiros. *O direito do consumidor no comércio eletrônico dos jogos “MMORPG” e jogos sociais (freemiums)*. Disponível em: <<http://www.publicadireito.com.br/artigos/?cod=6b3829244a3cb6ef>>. Acesso em: 04 jun. 2019.

<sup>4</sup> Microtransações é o nome dado à compra e venda de itens virtuais dentro de um jogo. Essas transações são realizadas em dinheiro, ainda que o jogador precise comprar moedas virtuais para então trocar por itens.

Jogos eletrônicos *on line* são geralmente marcados pela sua competitividade fomentada entre sua comunidade, ainda que o escopo do jogo não seja um confronto direto entre seus consumidores, mas uma cooperação para vencer determinados desafios comuns. Mesmo na cooperação cada jogador exerce uma função, precisando se manter competitivo para que o objetivo de seu grupo seja alcançado.

Dessa forma, todo bem que possa dar alguma vantagem ou destaque para um consumidor usuário, ainda que meramente visual, usa a competitividade para atingir seu valor, trazendo lucros para o fornecedor através de microtransações, permuta por tempo jogado e venda de licenças de jogo. Seu cunho patrimonial é inegável.

A permuta se dá pelo fato de ser possível ao jogador ganhar vantagens através de itens e novas habilidades de seu personagem como remuneração por conquistas alcançadas e tempo jogado no universo *on line* que frequenta. Mesmo nesse caso o fornecedor é remunerado, pois para que exista qualquer tipo de competição, bem como para atingir os objetivos de jogos estritamente *on line*, é necessário que o jogo seja populado por jogadores.

Dessa forma, o tempo jogado acaba por fomentar as vendas do fornecedor, seja por poder vender licenças para conteúdo de jogo, seja por vender itens através de microtransações que tornam competitivos aqueles que possuem dinheiro para comprar os itens ali vendidos, mas não possuem muito tempo para jogar. Tão forte é a liquidez desse rol de bens imateriais que um dos grandes problemas que os fornecedores enfrentam é o combate ao mercado paralelo de venda de itens e acessórios relacionados aos jogos<sup>5</sup>.

Na mesma esteira, faz-se também importante o reconhecimento de que as interações sociais, seja entre jogadores ou entre jogadores e fornecedores, dentro dos jogos eletrônicos *on line* possam gerar ofensas objetivas aos direitos da personalidade, trazida nos danos morais. Só que, conforme expõem João Victor Rozzati Longhi e Cristiano Medeiros de Castro<sup>6</sup>, é necessário interpretar que a ofensa aos direitos da personalidade não opera apenas quando há ofensa direta à pessoa do consumidor usuário, mas também a seu avatar, muitas vezes na figura de seu personagem, que é, em relação ao jogador, a extensão de sua “[...] “alma” ou personalidade, podendo esta personalidade ser totalmente diferente daquela apresentada no mundo físico”.

---

<sup>5</sup> Nesse sentido, existem ainda pessoas que “trabalham” jogando, passando o dia utilizando programas que muitas vezes atentam contra as regras do jogo para obter itens dentro de determinado universo virtual e vende-los para outras pessoas, ou, ainda, cobrando para evoluir o personagem de algum jogador. É uma espécie de microtransação que não é controlada pelo fornecedor. – PLARIUM. *How do black markets affect MMO games*. Disponível em: <<https://plarium.com/en/blog/black-markets-hacking-mmos/>>. Acesso em: 5 jun. 2019.

<sup>6</sup> LONGHI; CASTRO, op. cit.

Criticam os autores, citados no parágrafo anterior, que o poder judiciário ainda é muito reticente em compreender a natureza e extensão desses danos, de modo que a jurisprudência argui que os jogos eletrônicos são destinados ao público infanto-juvenil, e que por isso as alegações de danos morais calcadas nesse ambiente seriam meros dissabores, gerando incontestável injustiça. Além de público alvo não ser motivo para afastar danos à personalidade, a maioria dos jogadores possui mais de 18 anos, e nos Estados Unidos sua média é de 33 anos<sup>7</sup>.

O que se observa é o equivocado afastamento da tutela jurisdicional oriunda de uma clara dificuldade de compreensão das particularidades relacionadas à temática. Nessa esteira, aponta Fernando Henrique Rossi<sup>8</sup> que há um enorme preconceito social sobre o tema, trazendo ainda que, embora de enorme relevância, a preocupação jurídica é quase inexistente.

A dimensão processual deste obstáculo se dá pelo fato de que, sem sua superação, não há como o julgador compreender os deslindes da tutela pretendida pelas partes, nem como, por exemplo, compreender a natureza e extensão da obrigação pretendida e sua possibilidade de conversão em perdas e danos. Logo, a ausência de compreensão destes pontos por eventual sentença ou acórdão proferidos ensejariam inegável comprometimento à eficácia pretendida.

Com efeito, tanto a barreira arguida supra, quanto as que serão demonstradas a seguir, acabam por também afetar a própria satisfação ao princípio da adequação do processo em sua dimensão jurisdicional, que, segundo Fredie Didier Jr.<sup>9</sup>, permite ao juiz adaptar o procedimento às particularidades da causa. Além da adequação aos sujeitos do processo, há a adequação teleológica, que se faz de acordo com os objetivos que a demanda visa alcançar. Continua Didier<sup>10</sup> ao argumentar, *in verbis*:

Três são, basicamente, os critérios *objetivos* de que se vale o legislador para adequar a tutela jurisdicional pelo procedimento: um, a natureza do direito litigioso, cuja relevância impõe uma modalidade de tutela diferenciada; o segundo, a evidência como se apresenta o direito material no processo; o terceiro, a situação processual da urgência.

Esses mesmos critérios do princípio da adequação se aplicam também à execução, sustentando Araken de Assis<sup>11</sup> que os atos executivos devem harmonizar com o objeto da tutela pretendida. Não há como adequar aquilo cuja dimensão não se compreende.

---

<sup>7</sup> ESA, Entertainment Software Association. *2019 Essential facts about the Computer and Video Game industry*. Disponível em: <[https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA\\_Essential\\_facts\\_2019\\_final.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf)>. Acesso em: 5 jun. 2019.

<sup>8</sup> ROSSI, Fernando Henrique. *Jogos eletrônicos e o consumidor: responsabilidade civil pela perda de uma vida ou algo a mais?* Disponível em <<http://www.migalhas.com.br/dePeso/16,MI214375,41046-Jogos+eletronicos+e+o+consumidor+responsabilidade+civil+pela+perda+de>>. Acesso em: 03 abr. 2019.

<sup>9</sup> DIDIER JR., op. cit. p. 144-150.

<sup>10</sup> Ibidem, p. 147.

<sup>11</sup> ASSIS, Araken de. *Manual da execução*. 20. ed. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2018. p. 133.

O segundo obstáculo se dá através da possibilidade de determinações que são demasiadamente onerosas de serem atendidas e se relacionam à viabilidade econômica do fornecedor. Porém, esse é um ponto muito polêmico, pois uma grande gama de fornecedores usa este argumento para cometer diversos abusos e fugir de sua responsabilidade<sup>12</sup>.

Embora possua cifras de arrecadação bilionárias, os custos de produção são também enormes, gerando um monumental risco, assumido pelo fornecedor, ao produzir determinados títulos. Como exemplo, vale colocar que se estima que o jogo *Star Wars the Old Republic* custou, apenas para sua produção, sem contar com seu *marketing*, mais de 223 milhões de dólares<sup>13</sup>. Além do custo de produção, há ainda um considerável custo mensal para a produção constante de novos conteúdos, itens e manutenção de um servidor que aguenta a conexão de milhares, se não milhões, de jogadores de forma simultânea.

Dessa forma, além de precisar sempre manter seu servidor populado, as vendas de itens, assinaturas mensais e licenças precisam estar na casa dos milhões. Diante desse aspecto, é preciso sempre ponderar a viabilidade de tutelas que exijam mudanças no código fonte dos jogos. Mesmo pequenas mudanças que exijam que um servidor de algum jogo *on line* fique fora do ar por alguns minutos para sua implementação podem gerar impactos significativos.

Mais ainda, existem jogos que não possuem itens programados previamente, eles são criados por um gerador no momento em que o consumidor os obtém, com atributos aleatórios. Inclusive, esse caráter único acabar por fomentar seu valor através da raridade e, assim, as receitas do fornecedor.

Nesses casos, é fundamental ao julgador adequar a obrigação pretendida pela parte, pois não poderia o fornecedor simplesmente gerar outro item igual, ou, pelo menos, parecido. É necessário aqui não só observar os limites práticos da demanda para que ela tenha eficácia, é preciso também ponderar os impactos econômicos da decisão judicial, pois se o fornecedor for à falência, não haverá nada para executar.

Uma solução que vinha sendo adotada pela prática era a de decidir conforme estabelecia o contrato do fornecedor. Só que essa solução não parece razoável, pois além do fornecedor poder impor mudanças unilaterais a seu bel prazer, contrato nenhum pode ter peso maior do que aquilo que está disposto em lei.

---

<sup>12</sup> Sobre o tema, o escritor do presente trabalho publicou um artigo tratando da responsabilidade civil do fornecedor de jogos eletrônicos *on line*. CALIL, Jorge Henrique Monteiro. *Bloqueio de acesso de consumidor de jogos online (MMO) e abusividade do fornecedor como estratégia de mitigação à efetivação dos direitos consumeristas*. Disponível em: <[http://www.emerj.tjrj.jus.br/paginas/rcursodeespecializacao\\_latosensu/direito\\_do\\_consumidor\\_e\\_responsabilidade\\_civil/edicoes/n62018/pdf/JorgeHenriqueMonteiroCalil.pdf](http://www.emerj.tjrj.jus.br/paginas/rcursodeespecializacao_latosensu/direito_do_consumidor_e_responsabilidade_civil/edicoes/n62018/pdf/JorgeHenriqueMonteiroCalil.pdf)> Acesso em: 12 out. 2019.

<sup>13</sup> WIKIPEDIA. *List of most expensive video games to develop*. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_most\\_expensive\\_video\\_games\\_to\\_develop](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_expensive_video_games_to_develop)>. Acesso em: 5 jun. 2019.



Seguindo esta lógica, faz-se necessário observar o terceiro obstáculo, o fato de que as relações entre consumidores jogadores e fornecedores é uma relação entre desiguais. Justamente por se observar a necessidade de massificação das vendas e ter o jogador como destinatário final, é inegável que se está diante de uma relação de consumo.

Segundo Claudia Lima Marques<sup>14</sup>, a dinâmica das relações de consumo é calcada na vulnerabilidade, de modo que o consumidor é a parte mais fraca, sendo esta presumida no caso de pessoas físicas. O próprio fato de serem relações eminentemente digitais ainda contribui com essa disparidade, pois, de acordo com Guilherme Guimarães Martins<sup>15</sup>, até os meios probatórios ficam à disposição exclusiva do fornecedor. Dessa forma, levando também em consideração as demais práticas agressivas desse ramo da indústria do entretenimento, estamos diante de uma situação em que o consumidor é hipervulnerável<sup>16</sup>.

Nessa esteira, deve incidir toda a esfera processual exposta no Código de Defesa do Consumidor para tentar equilibrar a latente disparidade entre as partes, pois, do contrário, o fornecedor sempre conseguirá se eivar de responsabilidade ao criar obstáculos que impossibilitariam a eficácia da tutela pretendida pela parte. Deve o magistrado sempre ter em mente que não é o fornecedor a melhor fonte para determinar aquilo que é ou não possível de se realizar na fase executiva, especialmente por se tratar de assuntos, que, de tantas particularidades, se tornam complexos, e que a parte mais fraca não possui qualquer condição de produzir efetivas provas.

Por fim, cumpre trazer que um quarto obstáculo se dá através da impossibilidade prática de uniformização de um rol de medidas executivas efetivas à categoria, pois cada ambiente *on line* constitui um universo com regras e costumes próprios muito diferentes entre si. É necessário observar casuisticamente quais são os costumes de uma comunidade de jogadores para adequar tanto a tutela pretendida, como a eficácia de suas medidas executivas.

A maior problemática se dá através da impossibilidade prática de aferição desses costumes pela corte, não sendo possível, como já exposto anteriormente, obter essa informação do fornecedor. O magistrado precisaria quase que de um *amicus curiae* para cada jogo eletrônico *on line* de massas diferente que existe, a fim de compreender o alcance da tutela e a eficácia das medidas executivas, sendo algo impossível de ser realizado na prática.

---

<sup>14</sup> BENJAMIN, Antônio Herman de Vasconcellos; MARQUES, Claudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. *Manual de Direito do Consumidor*. 7. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016, p. 107-119.

<sup>15</sup> MARTINS, Guilherme Magalhães. *Contratos eletrônicos de consumo*. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2016. p. 67-76.

<sup>16</sup> Nesse sentido, o autor deste trabalho publicou um artigo abordando as razões que levam à hipervulnerabilidade. CALIL, op cit.

## 2. QUAIS SÃO OS EFEITOS DA NATUREZA DIGITAL, EM UM MUNDO GLOBALIZADO, AO SE TRATAR DE OBSTÁCULOS À EFETIVAÇÃO DE MEDIDAS AFIRMATIVAS DE JURISDIÇÃO

Passados os obstáculos oriundos da fase de conhecimento, é também necessário compreender os desafios do alcance da regulação estatal no mundo virtual, a fim de balizar quais mecanismos executivos seriam dotados de alguma eficácia. De nada adianta formar um título executivo de fácil cumprimento em que o executado não se sinta compelido a cumprir.

Segundo Georges Abboud<sup>17</sup>, “[...] o Direito e o Ciberespaço estão numa constante concorrência de valores, sendo que o primeiro os herda da ordem jurídico-democrática, e o segundo adota os que bem entenderem seus programadores, forçados ou não por decisões judiciais”. Nesse sentido, continua o autor ao trazer que é fundamental a compreensão de que o mundo virtual não tem uma natureza própria, ele é simplesmente uma construção da mente humana, que pode ou não seguir os padrões impostos pelo direito. A *internet* é exatamente aquilo que os poucos que controlam seu código-fonte<sup>18</sup> querem que ela seja.

Entretanto, de acordo com o professor Juliano Madalena<sup>19</sup>, é preciso compreender que, embora a *internet* tenha sido concebida sem se preocupar com fronteiras, ela é um território em que é possível estabelecer fronteiras territoriais em decorrência de sua arquitetura. Ora, a capacidade de processamento de dados das interações virtuais não é ilimitada, sendo necessário que a própria rede estabeleça a localização do usuário para que o direcione ao servidor mais próximo, reduzindo assim sua latência<sup>20</sup> e aumentando a efetividade da transmissão de dados.

O grande problema ocorre quando, como na maioria dos casos, o usuário se encontra em um limite territorial diferente do emissor de conteúdo digital. Dessa forma, o problema não residiria em uma falta de fronteiras, mas sim em uma multiplicidade delas. Aparentemente, caberia então ao direito internacional trazer soluções para essa questão.

Porém, a cooperação internacional estabelecida em nosso Código de Processo Civil, conforme suscita Rodolfo Hartmann<sup>21</sup>, ao tratar de cumprimento de sentença brasileira no

---

<sup>17</sup> ABBoud, Georges. Verdades inconvenientes sobre o direito e ciberespaço: uma pequena introdução ao mundo digital. *Revista dos tribunais online*, São Paulo, vol. 1000/2019, p. 291-299. fev. 2019.

<sup>18</sup> Aplica-se aqui uma definição mais abrangente, sendo o código-fonte o conjunto de instruções lógicas que formam a base de determinado programa.

<sup>19</sup> MADALENA, Juliano Souto Moreira. *Regulação das fronteiras da internet*: um primeiro passo para o Direito Digital. Aula gravada para o curso de pós-graduação em Direito Digital da Fundação Escola Superior do Ministério Público do Rio Grande do Sul. Aula disponibilizada em: 08. jul. 2019.

<sup>20</sup> É o tempo que decorre entre qualquer ação ou requisição feita pelo usuário ao servidor e sua resposta. Quanto maior o caminho percorrido pelos dados, maior a latência.

<sup>21</sup> HARTMANN, Rodolfo Kronenberg. *Curso completo do novo processo civil*. 4. ed. Niterói: Impetus, 2017, p. 295-297.

estrangeiro, se dá, por via de regra, através de carta rogatória ativa, a qual, além de não ter garantia do cumprimento de seu conteúdo, ainda seria extremamente burocrática, precisando, por exemplo, ser mandada do juízo de origem com os devidos documentos necessários e tradução juramentada para o Ministério da Justiça, o qual, por sua vez, o encaminharia para a respectiva embaixada. O mundo digital muda constantemente e de forma intensa, sobretudo nos jogos eletrônicos *on line*, em que o elemento competitividade é fator determinante na liquidez dos itens que compõem o patrimônio virtual dos jogadores usuários, logo, é provável que, ainda que o direito alienígena assegure o cumprimento da sentença dada no Brasil, até o término do procedimento o objeto já fora perdido em decorrência do dano marginal.

Tão grave é esse problema, que há, segundo Felipe Marçal<sup>22</sup>, um esforço em matéria de cooperação internacional para, através de acordos e tratados em que o Brasil é signatário, dispensar a própria necessidade de homologação, nos termos do art. 960 do Código de Processo Civil, sobretudo em matéria que verse sobre o mundo digital.

Em segundo lugar, é necessário pontuar que a própria arquitetura da internet é descentralizada, podendo o conteúdo estar espalhado por inúmeros servidores situados em diversos países de forma simultânea. Dependendo do nível de difusão do conteúdo, seria praticamente impossível gerar efeitos globais à tutela pretendida.

O mesmo se aplica ao caso dos jogos eletrônicos *on line*, especialmente por ser um ambiente que estimula competição, sendo necessária a difusão de servidores para reduzir a latência, tendo cada um, dependendo do estilo de jogo, quase que um ecossistema próprio, em que uma mesma decisão pode gerar efeitos diversos em cada um dos diferentes servidores. Mais ainda, há diversos jogos em que os próprios jogadores podem montar servidores de forma rápida e indiscriminada, de modo que apenas o próprio fornecedor possui algum tipo de controle.

Em terceiro lugar, é mister pontuar que a relação entre fornecedores de jogos eletrônicos *on line* e os jogadores usuários é uma relação de consumo, conforme já exposto no capítulo anterior, marcada pela vulnerabilidade. Ou seja, ao impor o complicado e custoso trato do direito internacional a uma parte que já não possui uma paridade de armas com o fornecedor, há inegável ampliação dos obstáculos ao pleno acesso à justiça, indo em rota de colisão com os objetivos de nossa legislação, sobretudo de cunho consumerista e constitucional.

Ademais, a descentralização dos servidores e enorme facilidade de deslocamento da fonte dos dados permitiria que o fornecedor, parte mais forte, pudesse quase que escolher qual

---

<sup>22</sup> MARÇAL, Felipe. *Conflito de Competência. Reclamação. Homologação de decisão estrangeira*. Aula ministrada em 29. jul. 2019 no Curso de Pós-graduação em Direito Processual Civil da Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro.

legislação se aplicaria ao caso. É nesse sentido que postula Daniele Maria Tabosa Machado<sup>23</sup>, adicionando, ainda, que embora existam esforços por parte do Mercosul e da União Europeia, há lacuna legislativa relacionada à proteção do consumidor *on line* em âmbito internacional.

Em quarto lugar, segundo Juliano Madalena<sup>24</sup>, o direito internacional traz normas indiretas, não normas concretas que permitam uma efetiva tutela em escala global. Logo, a fim de garantir eficácia, é preciso identificar qual o mecanismo de alcance estatal que seria o mais independente possível dos métodos do direito internacional.

Continua o professor Madalena ao afirmar que duas das formas de regulação poderiam ser dadas através de um bloqueio de determinado conteúdo por região geográfica<sup>25</sup> ou também pelo bloqueio por domínio<sup>26</sup>. Além de muitas vezes serem medidas desproporcionais para compelir um fornecedor a cumprir determinada decisão judicial, tema tratado no próximo capítulo, e de representar o risco de censura, esses mecanismos são facilmente burláveis através de uso de *front-end*<sup>27</sup> e VPNs<sup>28</sup>, ou ainda, da simples mudança de localidade e endereço.

Ao se tratar de jogos eletrônicos *on line*, a questão se torna mais complicada, pois o fornecedor controla o endereçamento dos servidores através do *client*<sup>29</sup> do jogo, não tendo, geralmente, o jogador qualquer controle sobre a questão. Logo, pode o fornecedor trocar livremente o endereçamento e a localização de seus servidores sem que o jogador sequer perceba, caso assim o queira.

Nessa esteira, ainda segundo Juliano Madalena<sup>30</sup>, a forma mais eficaz de regulação da rede mundial de computadores se dá através do intermediário, que é aquele que faz o trâmite entre o usuário e o local de armazenamento do conteúdo. Dessa forma, as medidas executivas para compelir o fornecedor a cumprir decisões judiciais brasileiras devem focar nessa figura.

---

<sup>23</sup> MACHADO, Daniele Maria Tabosa. *A não proteção do consumidor brasileiro nos contratos eletrônicos internacionais de consumo*. Disponível em <<http://www.publicadireito.com.br/artigos/?cod=5f6f704230e538d2>>. Acesso em: 03 abr. 2019.

<sup>24</sup> MADALENA, op. cit.

<sup>25</sup> Como um exemplo de bloqueio de conteúdo por região, é só perceber que os catálogos de serviços de *streaming* são geralmente diferentes entre cada país.

<sup>26</sup> Domínio é o nome usado para endereçar uma página da internet, ou seja, para localizar qual é o conteúdo que o usuário quer acessar, bem como direcionar a conexão do mesmo.

<sup>27</sup> *Front-end* é o tipo de desenvolvimento que trabalha com a conversão do código de programação relacionado a determinada página em uma interface gráfica em que o usuário possa interagir. É plenamente possível, através de *front-end*, fazer com que o usuário, ao acessar um determinado domínio que o leva a determinado conteúdo, veja conteúdos de vários outros endereços carregados na mesma página da internet.

<sup>28</sup> VPN significa rede virtual privada (*virtual private network*), onde um grupo de computadores fazem entre si uma espécie de rede autônoma dentro das redes públicas. Dessa forma, para burlar um bloqueio de conteúdo por localidade, é possível utilizar um computador dessa rede como intermediário, localizado em um local não afetado pelo bloqueio, e o utilizando para reenviar o conteúdo.

<sup>29</sup> *Client* é uma espécie de programa usado para lançar o jogo, onde o usuário executa e ele faz automaticamente a conexão com o servidor de jogo pretendido.

<sup>30</sup> MADALENA, op. cit.

### 3. COMO BALANCEAR A APLICAÇÃO DE MEDIDAS EXECUTIVAS NAS RELAÇÕES DIGITAIS ORIUNDAS DE MMOS

Adentrando no último capítulo, cabe esclarecer que, ao se tratar da Lei 12.065 de 2014 (Marco Civil), o foco estará na dinâmica processual, ainda que indireta ou no campo filosófico.

Continuando a linha argumentativa trazida no capítulo anterior, o Marco Civil trouxe uma importante inovação no ordenamento jurídico, permitindo, embora com ressalvas, a responsabilização de determinados tipos de provedores por conteúdo de terceiros após, salvo em casos de nudez, efetivo controle judicial. Dessa leitura, observa-se a opção por uma forma de regulamentação da internet através do intermediário, com especial apreço ao cumprimento de decisões, estendendo, assim, o alcance do acesso à justiça e a eficácia da tutela jurisdicional.

Parece que o legislador compreendeu que a internet não possui natureza própria, onde os tradicionais mecanismos de coerção muitas vezes não funcionam. É preciso então fazer uma espécie de terceirização: controlar aquele que controla a internet.

Desse bojo é possível extrair que, principalmente em tutelas que visam obrigação de fazer ou não fazer, é muito comum no meio digital o uso de medidas atípicas, com base no art. 139, IV do Código de Processo Civil, em virtude das enormes particularidades de cada caso concreto, tema tratado no capítulo um. Segundo Marcelo Miranda Caetano<sup>31</sup>, há, inclusive, corrente doutrinária que defende que as medidas atípicas, desde que não sejam ilegais, não possuem caráter subsidiário em face das medidas típicas.

Mas nem todos os tipos de provedores podem ser controlados e responsabilizados por conteúdo de terceiros, apenas os de aplicação respondem, estando os de conexão excluídos. De acordo com Patrícia Peck Pinheiro<sup>32</sup>, os provedores de conexão são aqueles que estão relacionados à transmissão de dados em si, ou seja, serviços de telecomunicações, enquanto que os de acesso seriam aqueles elencados no art. 5º, IV do Marco Civil<sup>33</sup>.

Ora, mesmo com a possibilidade de, em tese, medidas coercitivas processuais poderem ser aplicadas a qualquer tipo de provedor, se a reponsabilidade civil discutida está diretamente

---

<sup>31</sup> CAETANO, Marcelo Miranda. A atipicidade dos meios executivos – coadjuvante com ares de estrela principal -, o art 139, IV, CPC e o resguardo ao escopo social do processo. IN: DIDIER JR, Fredie (Coord. Geral); TALAMINI, Eduardo (Coord.); MINAMI, Marcos Youji (Coord.). *Coleção grandes temas do novo CPC - medidas executivas atípicas*. v. 11. Salvador: Jus Podivm, 2018, p. 226.

<sup>32</sup> PINHEIRO, Patrícia Peck. *Direito Digital*. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2016, p. 140-146.

<sup>33</sup> “Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se: [...] IV - administrador de sistema autônomo: a pessoa física ou jurídica que administra blocos de endereço IP específicos e o respectivo sistema autônomo de roteamento, devidamente cadastrada no ente nacional responsável pelo registro e distribuição de endereços IP geograficamente referentes ao País; [...]”. Retirado de: BRASIL. *Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014*. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm)>. Acesso em: 25 ago. 2019.

relacionada ao não cumprimento de medidas judiciais, parece que, partindo de uma interpretação negativa, o Marco Civil limitou quais provedores poderiam ou não ser objeto de medidas coercitivas, pois estipulou que uma classe deles não responderia civilmente caso não cumprisse decisões judiciais, e, conforme suscita Fredie Didier Jr.<sup>34</sup>, sem eficácia não há processo devido. Ou seja, ainda que de maneira indireta, o Marco Civil balizou os limites da aplicação de medidas executivas aos intermediários.

Dessa forma, no caso dos fornecedores de jogos eletrônicos, não obstante as possibilidades de burlar medidas coercitivas trazidas no capítulo anterior, seria possível ao judiciário impor com maior eficácia medidas, sobretudo atípicas, contra todos os servidores em território nacional que hospedam ou redirecionam conteúdo relacionado a determinado jogo *on line*. Além das multas, o próprio intermediário responderia civilmente se não cumprisse.

Logo, ainda que a matriz do jogo estivesse em território internacional, haveria viabilidade de aplicar meios de coerção dentro de nossas fronteiras. Do mesmo modo, seria possível trazer medidas que atacassem diversos intermediários ao mesmo tempo, combatendo o problema da descentralização já retratado anteriormente.

Mas essa matéria é delicada independente do alvo das medidas, seja o fornecedor ou um intermediário. O cuidado na razoabilidade das medidas cabíveis deve ser igual para ambos.

O próprio Marco Civil já traz essas preocupações, pois, de um lado, há um cuidado com a defesa do consumidor na rede, parte vulnerável, enquanto que, de outro, há uma preocupação com a liberdade e com o combate a qualquer tipo de censura. Tanto é assim que, salvo em casos de nudez, todo o controle de conteúdo deve ser feito por medida judicial.

Sobre o tema, Maria Gabriela Grings<sup>35</sup> coloca que é necessário ao julgador ter uma enorme ponderação na hora de aplicar medidas coercitivas, pois medidas que gerem bloqueio por completo acabam por afetar inúmeros usuários e provedores que não tem nada a ver com o assunto, não sendo, dessa forma, opções viáveis quando se busca dar efetividades a decisões judiciais com obrigações de fazer ou não fazer. Medidas como essa só poderiam ser utilizadas em *ultima ratio*, se relacionadas a graves temas com enormes repercussões no direito penal.

Corroborando para essa linha argumentativa, Andre Vasconcelos Roque<sup>36</sup> expõe que,

---

<sup>34</sup> DIDIER JR., op. cit., p. 143.

<sup>35</sup> GRINGS, Maria Gabriela. Medidas judiciais e ambiente digital. IN: DIDIER JR, Fredie (Coord. Geral); TALAMINI, Eduardo (Coord.); MINAMI, Marcos Youji (Coord.). *Coleção grandes temas do novo CPC - medidas executivas atípicas*. v. 11. Salvador: Jus Podivm, 2018, p. 421-450.

<sup>36</sup> ROQUE, Andre Vasconcelos. Em busca dos limites para os meios executivos atípicos: até onde pode ir o art. 139, IV do CPC/2015? IN: DIDIER JR, Fredie (Coord. Geral); TALAMINI, Eduardo (Coord.); MINAMI, Marcos Youji (Coord.). *Coleção grandes temas do novo CPC - medidas executivas atípicas*. v. 11. Salvador: Jus Podivm, 2018, p. 744.

embora o executado não tenha direito ao inadimplemento, é preciso estabelecer limites para a utilização de meios executivos atípicos, independente da natureza da obrigação:

[...] (i) não se pode adotar meio executivo proibido pela lei; (ii) a utilização do meio executivo não pode acarretar impossibilidade do cumprimento voluntário da obrigação; (iii) o meio executivo escolhido não pode implicar sacrifício do bem jurídico mais relevante; (iv) o meio executivo empregado deve passar no teste de proporcionalidade (considerados os seus subprincípios – adequação, vedação do excesso e proporcionalidade em sentido estrito); e, por fim, (v) o meio executivo utilizado não pode implicar prejuízo a terceiros.

Diante das questões envolvendo jogos eletrônicos *on line*, é preciso entender que são jogos de massa, onde os servidores lidam com o acesso de milhares, ou, ainda, milhões de jogadores que necessitam da viabilidade de conexão para usufruir de seu patrimônio digital construído dentro de determinado jogo. Nessa esteira, não seria nada razoável, por exemplo, para compelir um fornecedor a restituir determinado item do patrimônio de um jogador, bloquear o acesso ao servidor, fazendo com que inúmeros outros perdessem o acesso aos seus.

Ainda sobre a aplicação de medidas executivas atípicas voltadas aos meios digitais, Eduardo Talamini<sup>37</sup> lembra que é necessário ao julgador compreender que o intermediário é alvo de medidas coercitivas, não punitivas. Ele não pode ser confundido com o causador do dano originário, ou seja, as medidas devem ser ainda mais moderadas.

Continua esse autor ao trazer que, muitas vezes, uma medida excessiva se torna ineficaz por atingir um ponto sem volta, bem como pode dar ao destinatário a impressão de que será obrigatoriamente revista em instância superior, esvaziando seu caráter de pressão psicológica. Dessa forma, medidas que pugnem pelo bloqueio total, além de atentarem contra a própria liberdade de comunicação de todos os jogadores que não fazem parte da lide, não poderiam nem ser justificadas sob a égide dos arts. 10 a 12 do Marco Civil, que versam sobre a proteção de dados, registros e comunicações pessoais.

Ainda segundo Eduardo Talamini<sup>38</sup>, há outras medidas atípicas que podem ser aplicadas e que não incorrem no risco à censura oriundo de qualquer tipo de bloqueio de acesso, sobretudo quando os servidores são do próprio executado e estão em território nacional. Como exemplo, cita o autor a hipótese de utilizar medidas que deem publicidade ao não cumprimento de decisões judiciais por determinada parte, utilizando a opinião pública como instrumento.

Ora, no caso de jogos eletrônicos *on line* isso poderia ser uma medida razoavelmente

---

<sup>37</sup> TALAMINI, Eduardo. Medidas coercitivas e proporcionalidade: o caso WhatsApp. IN: DIDIER JR, Fredie (Coord. Geral); \_\_\_\_\_ (Coord.); MINAMI, Marcos Youji (Coord.). *Coleção grandes temas do novo CPC - medidas executivas atípicas*. v. 11. Salvador: Jus Podivm, 2018, p. 775-798.

<sup>38</sup> Idem.

efetiva quando a maior base de jogadores é oriunda de nosso território nacional, sobretudo por ser necessária a sua massificação para que continue arrecadando. Mas ainda assim é necessário cautela, pois a massificação também é responsável pela viabilidade do fornecedor e as medidas executivas não podem ter o condão de impedir seu funcionamento.

Diante do exposto, salvo em casos de extrema gravidade em que um conteúdo possui inegável reflexo no direito penal, parece ser mais adequada a aplicação de medidas típicas ou atípicas que ataquem o caráter patrimonial, independente da natureza da obrigação que culminou na tutela jurisdicional. É nesse sentido que defende, novamente, Eduardo Talamini<sup>39</sup>, trazendo que mesmo nos casos onde o provedor ou fornecedor consigam suportar multas na casa dos milhões, é preciso dota-las de efetividade, superando sua mera cominação para a efetiva constrição patrimonial quase que imediata, elevando o poder coercitivo da medida.

Conforme aponta Maria Gabriela Grings<sup>40</sup>, uma vez que o objeto do arbitramento de multa é o cumprimento da obrigação, é possível que a multa por ato atentatório à dignidade de justiça seja cumulada com astreintes, por exemplo. E parece que esse entendimento focado no patrimônio é reiterado pelo Marco Civil, uma vez que a responsabilização de provedores por conteúdo de terceiros oriunda do não cumprimento de decisão judicial seria como uma outra espécie de “astreintes”, um valor pago pelo não cumprimento revertido para a parte contrária.

Mais ainda, salvo nos gravíssimos casos que necessitem de um bloqueio de conteúdo, a possibilidade de reversão do valor, mesmo considerando que a finalidade das astreintes não seja ressarcitória, é suficiente para não onerar demasiadamente a parte lesada pelo não cumprimento de decisão a seu favor. Cumprida a decisão, cessa a majoração da multa. Trocando de lado, as astreintes também serviriam como se fossem responsabilidade civil, que tem caráter ressarcitório, eis que findo o dano advindo do não cumprimento, ela também pararia de subir.

Por fim, é necessário pontuar que muitas vezes fornecedores de jogos eletrônicos não possuem grande patrimônio no Brasil. Mesmo nesse caso, a solução está no caráter patrimonial, só que indireto. Para tanto, é necessário conjugar todo o rigor do Marco Civil na obtenção de informações sobre aqueles que fazem o repasse de verbas obtidas em vendas relacionadas a determinado jogo *on line* em nosso território nacional, e, mesmo muitas vezes não cabendo a responsabilização dada pelo Marco Civil contra esses intermediários financeiros, aplicar-lhes todo o rol possível de medidas de constrição patrimoniais do Código de Processo Civil, caso eles já não figurem no polo passivo em razão da cadeia de consumo, evitando o repasse de verbas e atingindo, ainda que indiretamente, o fornecedor responsável.

---

<sup>39</sup> Ibidem, p. 789-792.

<sup>40</sup> GRINGS, op. cit., p. 421-450.



## CONCLUSÃO

Diante do exposto, pode-se concluir que a temática proposta neste trabalho enfrenta inúmeros desafios, de modo que o rol de obstáculos levantado nesse artigo não é de qualquer maneira exauriente. É possível observar que a doutrina começou a tratar de parte desses problemas, mas por ser um tema de recente enfrentamento pelo direito e pela legislação específica, efetivos contornos aos obstáculos apresentados ainda precisam ser sedimentados.

Mas mesmo em face desse prisma de obstáculos e incertezas, é possível extrair um traçado comum preocupante: o consumidor de jogos eletrônicos é parte ainda mais vulnerável, sobretudo no espectro processual. Embora os obstáculos apresentados acabem por afetar os dois polos processuais, parece que há uma maior preocupação em proteger o fornecedor.

Para tanto, basta observar que mesmo quando se trata do segundo obstáculo trazido no capítulo um, retratando a necessidade de compreensão para evitar a cominação de tutelas impossíveis de serem cumpridas, há uma preocupação por parte do legislador com o tema, de modo que ao tratar da responsabilidade civil por conteúdo de terceiros oriunda do não cumprimento de decisões judiciais, o próprio Marco Civil já traz uma cláusula de não responsabilização caso fuja dos limites técnicos do provedor de aplicações de internet. Nesse sentido, quando não se está diante de alguma necessidade de modificação no código fonte de um jogo eletrônico, é ainda possível fazer uma crítica ao dispositivo, pois, além de ser muito improvável que um provedor consiga colocar determinado conteúdo sem ter a capacidade de retirá-lo, é como se fosse dada uma oportunidade ao provedor de poder escolher ser ou não responsabilizado, como, por exemplo, optando por aplicar criptografia de ponta a ponta.

Corroborando com essa linha argumentativa, a legislação, como demonstrado no terceiro capítulo, também se preocupa com o excesso do poder coercitivo executivo em face do fornecedor, sobretudo ao repudiar, de forma justa, qualquer tentativa de censura. Até mesmo a regulação da internet através do intermediário, que facilita a defesa do consumidor, também tem um condão de proteger os fornecedores, sobretudo quando se trata do combate à pirataria.

Entretanto, não é possível observar essa mesma preocupação o consumidor, que muitas vezes acaba prejudicado pelas limitações no emprego de medidas executivas relacionadas às aplicações *on line*. O próprio Marco Civil é vago nesse sentido, mesmo mencionando a defesa do consumidor em seu corpo de princípios, não trazendo alguma nova medida concreta para tal.

A lógica legislativa precisa atuar de forma contrária, trazendo maior preocupação com o consumidor digital, buscando soluções práticas que possam de fato reduzir a latente disparidade de armas entre os envolvidos. Ora, é assim que determina a constituição, trazendo

em seu rol de direitos fundamentais a defesa do consumidor e o princípio da igualdade material.

Mas enquanto solução legislativa ou, ainda, solução preventiva através de agências reguladoras específicas sobre o tema não se encontram disponíveis, devem os operadores de direito e, especialmente, o judiciário, último guardião da justiça e da democracia, atuar de forma magistral para, na prática, tentar trazer equilíbrio em uma relação de desigualdade abissal.

## REFERÊNCIAS

ABBOUD, Georges. Verdades inconvenientes sobre o direito e ciberespaço: uma pequena introdução ao mundo digital. *Revista dos tribunais online*, São Paulo, vol. 1000/2019, p. 291-299. fev. 2019.

ASSIS, Araken de. *Manual da execução*. 20. ed. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2018.

BENJAMIN, Antônio Herman de Vasconcelos; MARQUES, Claudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. *Manual de Direito do Consumidor*. 7. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016.

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil*. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso em: 02 abr. 2019.

\_\_\_\_\_. *Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990*. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L8078.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8078.htm)>. Acesso em: 01 abr. 2019.

\_\_\_\_\_. *Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014*. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm)>. Acesso em: 02 abr. 2019.

\_\_\_\_\_. *Lei nº 13.105, de 16 de março de 2015*. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2015-2018/2015/Lei/L13105.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13105.htm)>. Acesso em: 14 dez. 2019.

CALIL, Jorge Henrique Monteiro. *Bloqueio de acesso de consumidor de jogos online (MMO) e abusividade do fornecedor como estratégia de mitigação à efetivação dos direitos consumeristas*. Disponível em: <[http://www.emerj.tjrj.jus.br/paginas/rcursodeespecializacao\\_latosensu/direito\\_do\\_consumidor\\_e\\_responsabilidade\\_civil/edicoes/n62018/pdf/JorgeHenriqueMonteiroCalil.pdf](http://www.emerj.tjrj.jus.br/paginas/rcursodeespecializacao_latosensu/direito_do_consumidor_e_responsabilidade_civil/edicoes/n62018/pdf/JorgeHenriqueMonteiroCalil.pdf)> Acesso em: 12 out. 2019.

DIDIER JR., Fredie. *Curso de direito processual civil: introdução ao direito processual civil, parte geral e processo de conhecimento*. 20. ed. Salvador: Jus Podivm, 2018.

\_\_\_\_\_. (Coord. Geral); TALAMINI, Eduardo (Coord.); MINAMI, Marcos Youji (Coord.). *Coleção grandes temas do novo CPC - medidas executivas atípicas*. v. 11. Salvador: Jus Podivm, 2018.

ESA, Entertainment Software Association. *2019 Essential facts about the Computer and Video Game industry*. Disponível em: <[https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA\\_Essential\\_facts\\_2019\\_final.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf)>. Acesso em: 5 jun. 2019.

HARTMANN, Rodolfo Kronenberg. *Curso completo do novo processo civil*. 4. ed. Niterói: Impetus, 2017

LONGHI, João Victor Rozatti; CASTRO, Cristiano Medeiros. *O direito do consumidor no comércio eletrônico dos jogos “MMORPG” e jogos sociais (freemiums)*. Disponível em: <<http://www.publicadireito.com.br/artigos/?cod=6b3829244a3cb6ef>>. Acesso em: 04 jun. 2019.

MACHADO, Daniele Maria Tabosa. *A não proteção do consumidor brasileiro nos contratos eletrônicos internacionais de consumo*. Disponível em <<http://www.publicadireito.com.br/artigos/?cod=5f6f704230e538d2>>. Acesso em: 03 abr. 2019.

MADALENA, Juliano Souto Moreira. *Regulação das fronteiras da internet: um primeiro passo para o Direito Digital*. Aula gravada para o curso de pós-graduação em Direito Digital da Fundação Escola Superior do Ministério Público do Rio Grande do Sul. Aula disponibilizada em: 08. jul. 2019.

MARÇAL, Felipe. *Conflito de Competência. Reclamação. Homologação de decisão estrangeira*. Aula ministrada em 29. jul. 2019 no Curso de Pós-graduação em Direito Processual Civil da Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro.

MARTINS, Guilherme Magalhães. *Contratos eletrônicos de consumo*. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2016.

MMO POPULATION. *Top MMO players in 2019*. Disponível em: <<https://mmo-population.com/top/2019>>. Acesso em: 03 abr. 2019.

NEWZOO. *Brazil Games Market 2018*. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>>. Acesso em: 03 abr. 2019.

PINHEIRO, Patrícia Peck. *Direito Digital*. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2016.

PLARIUM. *How do black markets affect MMO games*. Disponível em: <<https://plarium.com/en/blog/black-markets-hacking-mmos/>>. Acesso em: 5 jun. 2019.

ROSSI, Fernando Henrique. *Jogos eletrônicos e o consumidor: responsabilidade civil pela perda de uma vida ou algo a mais?* Disponível em <<http://www.migalhas.com.br/dePeso/16,MI214375,41046-Jogos+eletronicos+e+o+consumidor+responsabilidade+civil+pela+perda+de>>. Acesso em: 03 abr. 2019.

SUPERDATA. *MMO and MOBA Games Market Report 2016*. Disponível em: <<https://superdata-research.myshopify.com/products/mmo-market-report?variant=920229831>>. Acesso em: 03 abr. 2019.

WIKIPEDIA. *List of most expensive vídeo games to develop*. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_most\\_expensive\\_video\\_games\\_to\\_develop](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_expensive_video_games_to_develop)>. Acesso em: 5 jun. 2019.