

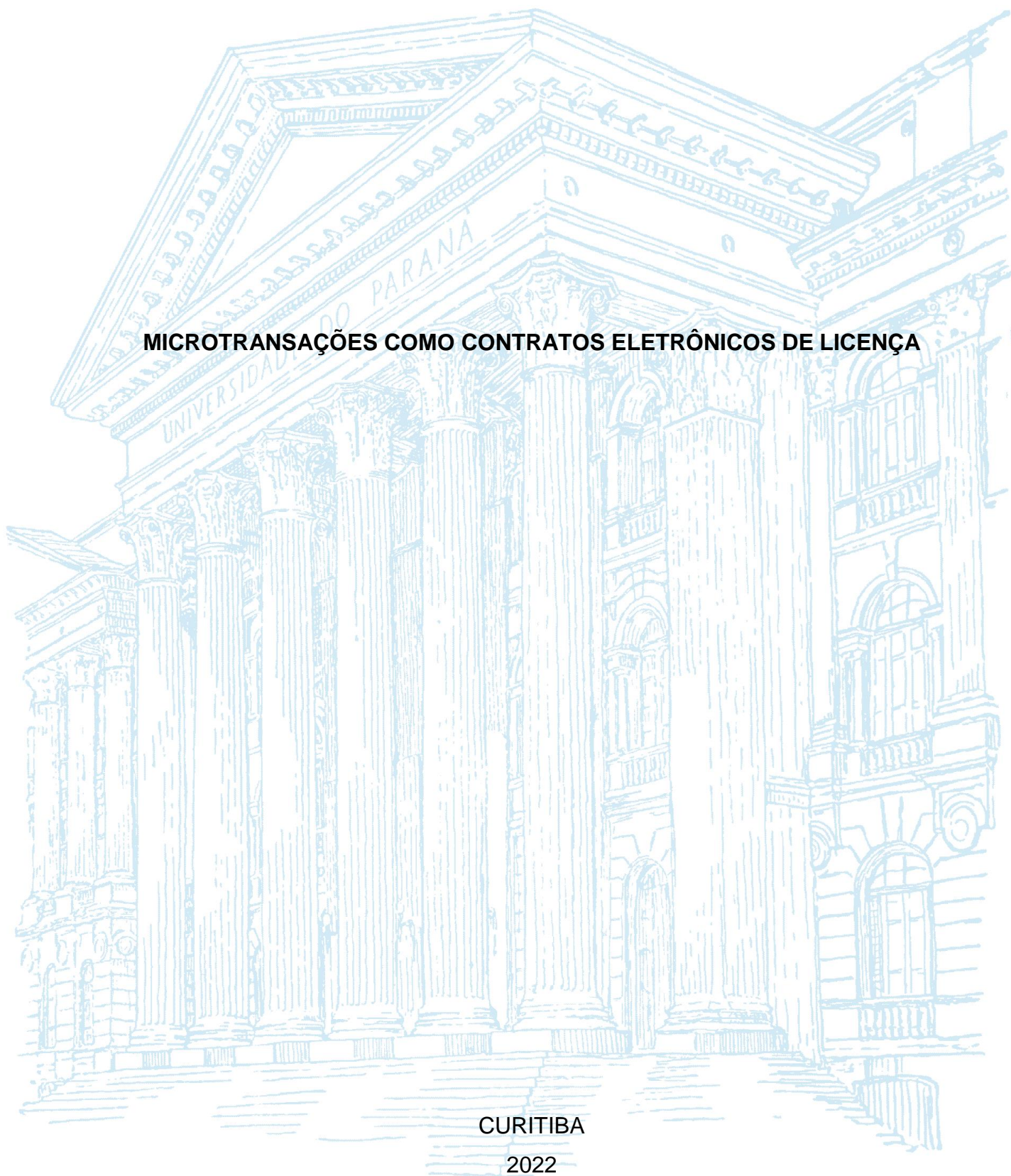
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

JULIA HISSAI YAEGASHI

MICROTRANSAÇÕES COMO CONTRATOS ELETRÔNICOS DE LICENÇA

CURITIBA

2022



JULIA HISSAI YAEGASHI

MICROTRANSAÇÕES COMO CONTRATOS ELETRÔNICOS DE LICENÇA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Direito do Setor de Ciências Jurídicas da Universidade Federal do Paraná como requisito parcial à obtenção do título de Bacharela.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Eduardo Pianovski Ruzyk

CURITIBA

2022

TERMO DE APROVAÇÃO

MICROTRANSAÇÕES COMO CONTRATOS ELETRÔNICOS DE LICENÇA

JULIA HISSAI YAEGASHI

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito parcial para obtenção de Graduação no Curso de Direito, da Faculdade de Direito, Setor de Ciências jurídicas da Universidade Federal do Paraná, pela seguinte banca examinadora:



Prof. Dr. Carlos Eduardo Pianovski Ruzyk

Orientador



Prof. Dra. Rosalice Fidalgo Pinheiro

1º Membro



Prof. Dra. Maria Cândida Pires Vieira do Amaral Kroetz

2º Membro

MICROTRANSAÇÕES COMO CONTRATOS ELETRÔNICOS DE LICENÇA

Julia Hissai Yaegashi

Resumo:

A recente popularização das microtransações e, conseqüentemente, sua transformação em modelo econômico no mercado de jogos eletrônicos acarretou uma expansão significativa do meio tanto em termos de arrecadação quanto de usuários. Não por acaso, logo se tornaram visíveis diversas problemáticas que circundam esse fenômeno, a exemplo da aleatoriedade das *Loot Boxes* que faz com que possam ser encaradas como jogos de azar, a exposição de crianças a estímulos visuais que incentivam o consumismo, possibilidade de se aplicar o Código de Defesa do Consumidor a essas compras e afins. Este trabalho, contudo, visa a apresentar uma proposta de enquadramento jurídico das microtransações como negócios jurídicos e, no particular, como contratos eletrônicos de licença de uso, o que possibilitará que, em momento oportuno, que seja feita verificação mais profunda e embasada das problemáticas apontadas, deixando de fora, no momento, questões de ordem processual e focando, por ora, naquelas relativas ao direito material.

Palavras-chave: jogos eletrônicos; licença de uso; microtransações; negócio jurídico.

Abstract:

The recent popularization of microtransactions and, consequently, its transformation into an economic model in the electronic games market led to a significant expansion of this business in terms of profit as well as users. It is not a coincidence, therefore, that soon enough became visible several problematics that surround this phenomenon, such as the randomness of Loot Boxes that allows them to be seen as a form of gambling, the exposure of children to visual stimuli that encourage consumism, the possibility of prosecution under the Consumer Protection Code and other controversial situations regarding this type of purchase. This article, however, intends to present a proposal of a legal framework to microtransactions as legal business and, in particular, as use license electronic contracts, which will allow, in the due time, those appointed problematics to be faced with more profundity, leaving aside, for now, procedural matters and focusing on material aspects of it.

Keywords: electronic games; use license; microtransactions; legal business.

Sumário: 1 Introdução (p. 5); 2 Microtransações e modelo econômico (p. 5); 3 Contratos eletrônicos de licença de uso de conteúdo virtual (p. 10); 4 Microtransações sob a ótica das três dimensões do negócio jurídico: existência, validade e eficácia (p. 15); 5 Considerações finais (p. 25); 6 Referências (p. 27)

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho versa sobre a natureza jurídica das microtransações, peças de um modelo econômico em ascensão no mercado de jogos eletrônicos e que, por sua distinção de outras formas de contratação, reclamam exame individualizado. O objetivo fundamental do trabalho consiste, portanto, na conceituação dessa prática por meio da verificação de sua compatibilidade com categorias clássicas do direito privado.

Para essa finalidade, o presente percorrerá três etapas. De início, cumpre especificar o que são as microtransações, qual o contexto em que elas se inserem e, outrossim, sua relevância prática em termos de engajamento de usuários e arrecadação das desenvolvedoras e distribuidoras de jogos. Ato contínuo, investigar-se-á os contratos de licença de conteúdo virtual (com ênfase naqueles dos quais é possível fazer uso apenas eletronicamente), examinando também, no propósito, as especificidades a eles agregados devido à sua formação e execução pela via eletrônica. Finalmente, é caso de esquadrihar a adequação das microtransações às dimensões de existência, validade e eficácia do negócio jurídico, analisando suas particularidades e potenciais obstáculos na passagem do mundo fenomênico ao jurídico.

À conta da relativa novidade do tema, a investigação compreende, sobretudo, exploração bibliográfica das categorias jurídicas indicadas, apontando-se, no quanto couber, as singularidades das microtransações, isso tudo a habilitar eventual escrutínio racional de vicissitudes mais intrincadas do que sua natureza jurídica, a exemplo da comercialização de caixas com premiação aleatória (as chamadas *Loot Boxes*).

2 MICROTRANSAÇÕES E MODELO ECONÔMICO

Muitos dos problemas que circundam as microtransações são decorrentes da incompreensão acerca delas, mesmo porque cada desenvolvedora e distribuidora de jogos tem sua maneira própria e não regulamentada de comercializar seus conteúdos *in-game*, o que impõe dificuldades ao tratamento da questão como um todo. Nas palavras de King *et. al.* (2019, p. 132), “Apesar dessas preocupações, um grande desafio à regulação e criação de medidas de proteção ao consumidor em jogos online

continua sendo a falta de consenso ou clareza sobre o *status* legal de alguns tipos de compras *in-game*¹ (tradução nossa).

As microtransações, no entanto, ocorrem a todo momento e alcançam um contingente incalculável de jogadores tanto com seus benefícios quanto com os malefícios, de forma que, a exemplo de países como os Estados Unidos² e China³, faz-se cada vez mais necessário pensar as respostas que o direito pode oferecer às questões que certamente se lhe apresentarão, afinal, ao que tudo indica, esse modelo de comercialização de conteúdo de jogos eletrônicos continuará forte por um bom tempo.

Antes de mais, no entanto, convém explicar o que são as microtransações.

Tratam-se, em essência, de operações por meio das quais usuários de jogos eletrônicos, mediante pagamento e concordância com termos de serviço pré-ajustados, podem desbloquear conteúdos virtuais e adicionais ao jogo, tais como elementos modificativos de aparência de personagens, habilidades complementares, moeda de jogo, acessórios diversos etc., os quais são disponíveis para uso tão somente na conta em que foi feita a aquisição e nos limites da plataforma do jogo. São comumente de baixo custo e podem (ou não) modificar a experiência *in-game*.

A importância desse tipo de aquisição ao modelo econômico posto em prática em grande parte do universo dos jogos eletrônicos, contudo, é resultado de uma estratégia de comercialização que remonta às últimas décadas do séc. XX, as quais viram, nos anos subsequentes, a franca ascensão tanto da demanda quanto da oferta desse tipo de entretenimento (TOMICÍ, 2017, p. 240). Como resultado, o mercado dos videogames é, hoje, um dos ramos da indústria do entretenimento mais lucrativos do

¹ Texto original: “Despite the concerns, a major challenge for online gaming regulation and consumer protection measures has continued to be the lack of consensus or clarity regarding the legal status of certain types of in-game purchases”.

² Sobre o assunto: TASSI, Paul. We shouldn't trust the US Government to know how to ban loot boxes and microtransactions. *Forbes*, 2019. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/paultassi/2019/05/10/we-shouldnt-trust-the-us-government-to-know-how-to-ban-loot-boxes-and-microtransactions/#5161e54331c7>>. Acesso em: 25 ago. 2020; WRIGHT, Dickinson, Video game industry responds to regulation of pay-to-win microtransactions and loot boxes. *Lexology*, 2019; WEBB, Kevin. A US Senator is pushing a bill to stop 'Fortnite' and other games from selling 'loot boxes' to kids. Here's why loot boxes are causing so much panic. *Business Insider*, 2019.

³ Sobre o assunto: KING *et. al.* Op. cit., p. 132; LONG, Jiang, *et. al.* Prevalence and correlates of problematic online gaming: a systematic review of the evidence published in Chinese. *SpringerLink*, 2018. Disponível em: <<https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs40429-018-0219-6>>. Acesso em 25 ago. 2020; GRAYSON, Nathan. Blizzard reveals Overwatch loot boxes odds in China. *Kotaku*, 2017. Disponível em: <<https://www.kotaku.com.au/2017/05/blizzard-reveals-overwatch-loot-box-odds-in-china/>>. Acesso em: 25 ago. 2020.

mundo. Segundo relatório financeiro da estadunidense SuperData, jogos eletrônicos movimentaram US\$ 120,1 bilhões em todo o mundo em 2019⁴.

Anteriormente, todavia, seria improvável pensar que o faturamento oriundo de jogos eletrônicos alcançaria patamares tão expressivos, máxime porque, até então, a forma prioritária de faturamento das desenvolvedoras de jogos era a venda de cópias do jogo completo (LIZZARD, 2012, p. 34) – o chamado *pay-to-play*, ou *premium* –, o que gerava dificuldades para empresas que não conseguiam se diferenciar positivamente em um meio superfaturado de jogos de todos os gêneros. Foi nesse sentido que, em referência a período anterior à popularização da venda de conteúdos adicionais, chegou-se a afirmar que “é estimado que apenas 3 por cento dos jogos eletrônicos dão lucro”⁵ (LIZZARD, 2012, p. 34, tradução nossa).

Diante desse cenário, desenvolvedoras e editoras precisaram encontrar uma nova forma de atrair o público e gerar receita, e foi então que começou a se popularizar a prática de disponibilizar jogos de graça (*free-to-play*, ou *freemium*) – ou a custos muito baixos – e comercializar conteúdo adicional e extensões opcionais (TOMIC, 2017, p. 240). Dessa forma, o jogador poderia experimentar parte do jogo sem dispendir de muito e, se gostasse, investir em mais conteúdo, estratégia que se mostrou agradável tanto à comunidade *gamer* quanto às desenvolvedoras de jogos: estas poderiam atrair consumidores lhes proporcionando boas experiências *in-game* e os integrantes daquela poderiam comprar conteúdo adicional por valores mais baixos (KING *et. al.*, 2019, p. 131) e na quantidade que lhe conviesse.

Se os jogadores não gostassem do jogo, por outro lado, poderiam simplesmente parar de jogá-lo sem prejuízo à desenvolvedora ou à editora, vez que, diferentemente do que ocorre ainda hoje com os jogos *pay-to-play*, decepcionar-se com um jogo grátis gera muito pouca – quando alguma – revolta (TOMIC, 2017, p. 250)⁶.

Convencionou-se, então, chamar essas aquisições de itens adicionais em jogos eletrônicos (gratuitos ou pagos) de microtransações, que são comumente feitas dentro do jogo e com o uso de moeda virtual própria para aquisição de itens (adições

⁴ Disponível em <<https://www.superdataresearch.com/reports/2019-year-in-review>>. Acesso em: 16 ago. 2020.

⁵ Texto original: “it is estimated that only 3 percent of digital games make a profit”.

⁶ Tomic (2017, p. 250) explica: “Besides, freemium games are not accompanied by a negative publicity in the case of lower quality – players simply would not play the game. On the other hand, premium games are accompanied by negative publicity due to dissatisfaction of those who paid full price, which could turn away potential buyers from purchasing.”

cosméticas aos personagens, ícones etc.), bônus (vantagens de status, habilidades etc.) ou serviços internos ao jogo (ZENDELE; MEYER; BALLOU, 2020, p. 2).

As extensões opcionais, por sua vez, referidas como DLCs (*downloadable content*), são geralmente pacotes de expansão de mundos, histórias, campanhas etc. e quase tão caras (quando não mais caras) quanto seu jogo-base⁷, vez que são disponibilizadas majoritariamente em jogos *pay-to-play* e compradas fora de jogo (costumeiramente na plataforma de compra do jogo-base). Em estudo sobre o tema, Lizzard (2012, p. 35) explica que “Esse conteúdo suplementar é extremamente importante para muitos gêneros de jogos por múltiplos motivos, incluindo oferta de adições à história do jogo bem como mantendo o jogo ‘fresco’”⁸ (tradução nossa).

Em decorrência das vendas de DLCs e das microtransações, as receitas do mercado dos jogos eletrônicos cresceu exponencialmente, tanto porque permitiu que muitas mais pessoas tivessem acesso a esse tipo de entretenimento cujo ingresso costumava ser muito caro quanto porque a compra de vários pequenos conteúdos por preços baixos é muito mais atrativa aos consumidores do que a compra de grandes conteúdos com grande dispêndio (TOMIĆ, 2017, p. 242).

Em comentário sobre o assunto, King *et. al.* (2019, p. 131) ilustram o expressivo lucro oportunizado pela venda de tais conteúdos adicionais:

Em 2017, a editora Activision Blizzard declarou lucro de US\$ 4 bilhões em microtransações (Activision Blizzard, 2017) Muitas outras grandes empresas de games ‘AAA’, incluindo-se Ubisoft e Electronic Arts, têm sido muito ativas nessa área incorporando microtransações nos seus títulos de jogos-franquias, como Madden, FIFA, Star Wars: Battlefront e Assassin’s Creed (Drummond & Sauer, 2018)⁹ (tradução nossa)

Uma das grandes empresas do ramo, Electronic Arts, inclusive, faturou quase US\$ 1 bilhão com microtransações no último trimestre e quase US\$ 3 bilhões ao todo em 2019 (ABENT, 2020, não p.), lucro obtido também por diversas outras empresas,

⁷ A título de exemplo, o jogo Grand Theft Auto V custava, a 23 de setembro de 2021, R\$ 32,89 na plataforma Steam, enquanto a DLC Bundle Grand Theft Auto V: Edição Premium & Pacote Tubarão-Branco custava, na mesma data e na mesma plataforma, R\$ 59,95.

⁸ Texto original: “This supplemental content is extremely important for many game genres for a multitude of reasons, including offering additions to the in-game story as well as keeping a game ‘fresh’”.

⁹ Texto original: “In 2017, the publisher Activision Blizzard declared a \$4 billion revenue from microtransactions (Activision Blizzard, 2017). Many other major ‘AAA’ game companies, including Ubisoft and Electronic Arts, have been very active in this area by incorporating microtransactions into their franchise game titles, such as Madden, FIFA, Star Wars: Battlefront and Assassin’s Creed (Drummond & Sauer, 2018)”.

vez que, de acordo o já citado relatório financeiro produzido pela SuperData¹⁰, a Epic Games faturou US\$ 1,8 bilhões com o sucesso Fortnite, a Nexon lucrou US\$ 1,6 bilhões com Dungeon Fighter Online, e a Riot Games embolsou US\$ 1,5 bilhões com o popular League of Legends em 2019, faturamentos não integralmente compostos, mas muito marcados pela venda de DLCs e microtransações.

Não é surpreendente, face ao exposto, que esse modelo de negócio se tornou extremamente popular no mercado de jogos eletrônicos feitos para *personal computer* (PC), *console* e também *mobile* (TOMIĆ, 2017, p. 241).

Todavia, à medida em que cada vez mais jogadores e empresas aderiam às microtransações – as quais serão, em detrimento da venda de DLCs, o foco deste trabalho –, tornavam-se visíveis alguns de seus problemas conceituais e práticos no que diz respeito tanto à sua operacionalização quanto às suas consequências, podendo-se citar, relevantemente, o enquadramento jurídico desse tipo de aquisição, possibilidade de alguns itens de sorteio se caracterizarem como jogos de azar, geração de vícios ou consumo desenfreado especialmente por crianças que são expostas a intensa propaganda *in-game*, e até mesmo possíveis afetações à justiça do jogo na venda de melhoramentos de desempenho e afins que tornam jogadores que os compram excessivamente superiores aos que não compram (*pay-to-win*) (TOMIĆ, 2017, p. 246), entre várias outras problemáticas decorrentes do parco entendimento ou mesmo consenso sobre a realidade das microtransações (KING *et. al.*, 2019, p. 132).

Nesse contexto é que se pretende investigar a natureza jurídica das microtransações, visando a compreender, nesse mesmo sentido, que possíveis respostas o direito poderia oferecer aos problemas acarretados por esse sistema de vendas que, ao que tudo indica, predominará por muitos anos mais no mercado dos jogos eletrônicos.

Sobreleva destacar que as microtransações não se confundem com micropagamentos, categoria que:

[...] associa-se mais ao montante [da compra] enquanto microtransações são determinados pelo seu propósito. Dessa forma, podemos afirmar que grande parte das microtransações acabam por ser micropagamentos devido ao seu reduzido montante, contudo nem sempre é assim, pois existem aplicações ou jogos onde é possível movimentar dentro dos mesmos, montantes bastante elevados, na ordem das centenas de dólares (ANDRADE, 2019, p. 9)

¹⁰ Disponível em <<https://www.superdataresearch.com/reports/2019-year-in-review>>. Acesso em: 16 ago. 2020.

Para se viabilizarem como modelo econômico às desenvolvedoras e distribuidoras de jogos, as microtransações se valem de alguns mecanismos, como o baixo valor de transações em jogos *mobile*, o impacto que microtransações de melhoramento podem ter no jogo etc. que as tornam muito atrativas. O mesmo autor afirma, referenciando Hamari (2015, p. 299-308), que

[...] os potenciais benefícios financeiros advindos da incorporação de microtransações são enormes, mas para tal suceder, o jogo/aplicação terá de ser devidamente arquitetado e suficientemente atraente a nível de conteúdos para que os consumidores se sintam tentados a gastar parte do seu rendimento disponível, viabilizando assim esta estratégia (ANDRADE, 2019, p. 10)

Para além dos custos das microtransações e dos seus impactos no jogo, no entanto, ainda podem ser citados, como motivos de seu sucesso, a possibilidade de adquirir conteúdo diretamente dentro de jogo (sem interrupções) ou em loja embutida no sistema do jogo, a ocultação do custo real do conteúdo adquirido pelo uso de moedas virtuais com valor próprio (TOMICÍ, 2019, p. 19) e até mesmo as cores do ambiente da loja virtual que estimulam vontade de comprar (SARCINELLI, 2019, p.32).

Esses mecanismos são bastante eficientes na criação e estímulo de um mercado consumidor fiel – tanto que são adotados pela grande maioria das editoras e desenvolvedoras de jogos –, impulsionando não somente o lucro das empresas, mas também do mercado de jogos eletrônicos.

É com base nessa compreensão inicial sobre as microtransações e sua importância à manutenção dessa indústria de entretenimento que se pode intentar analisar sua natureza jurídica.

3 CONTRATOS ELETRÔNICOS DE LICENÇA DE USO DE CONTEÚDO VIRTUAL

Previamente ao exame sobre natureza jurídica das microtransações, necessário investigar o que é contrato eletrônico para, apenas depois, analisar como elas se enquadram nesse conceito. Trata-se de matéria imprescindível à compreensão do tema, vez que diversos aspectos elementares às microtransações correspondem à disciplina dos contratos eletrônicos, razão pela qual, somente sob esse prisma, há terreno fértil para desenvolvimento do presente trabalho.

Antes disso, no entanto, sobreleva destacar alguns aspectos dos negócios jurídicos, nos quais os contratos – e, conseqüentemente, contratos eletrônicos – inserem-se.

De acordo com Pontes de Miranda (1954a, p. 55-56),

Negócio *jurídico* é classe de fatos *jurídicos*, e não de suportes fáticos. Negócio jurídico já é o suporte fático, o *negotium*, após a entrada desse no mundo jurídico. Se o negócio jurídico fosse o suporte fático, que não o enche, não seria possível falar-se de negócio jurídico nulo, anulável, rescindível, resolúvel, resilível, denunciável. Suportes fáticos não podem ser nulos, nem anuláveis, nem rescindíveis, nem resolúveis, nem resilíveis, nem denunciáveis. Quando A joga, ou aposta, as manifestações de vontade, que fazem o suporte fático do negócio jurídico de jogo, ou de aposta, não são nulas: nulidade “de fatos” não teria sentido. Nulo é o negócio jurídico de jogo, se é, por exemplo, proibido, sem se lhe vedar a entrada no mundo jurídico (PONTES DE MIRANDA, 1954a, p. 55-56)

De qualquer forma que seja encarada, no entanto, a declaração de vontade é elemento fundante do negócio jurídico, o qual se volta à sua realização, gerando efeitos jurídicos por ela guiados (THEODORO JÚNIOR; FIGUEIREDO, 2020, p. 56). Humberto Theodoro Jr. e Helena Lanna Figueiredo (2020, p. 56) citam Francisco Amaral (2003, p. 371-372), que diz que o negócio jurídico é:

[...] a declaração de vontade privada destinada a produzir efeitos que o agente pretende e o direito reconhece. Tais efeitos são a constituição, modificação ou extinção de relações jurídicas, de modo vinculante, obrigatório para as partes intervenientes (...) o negócio jurídico é o meio de realização da autonomia privada, e o contrato é o seu símbolo (AMARAL, 2003, p. 371-372)

Pontes de Miranda (1954a, p. 8) concorda com esse entendimento, consignando que “Todo negócio jurídico cria *relação jurídica*, constituindo, ou modificando, ou constituindo negativamente (extintividade) direitos, pretensões, ações ou exceções”.

Contudo, é certo que, conforme desenvolve Marcos Bernardes de Mello (2019a, p. 238-239), sem suporte normativo, a declaração de vontade é incapaz de criar relação ou negócio jurídico, pois pertence ao mundo fenomênico e só pode ingressar no mundo jurídico, de onde extrai sua relevância e capacidade de gerar os efeitos pretendidos, caso exista previsão normativa que a abarque – daí que evidente, aliás, que a declaração de vontade não se confunde com o próprio negócio jurídico, apenas integrando o suporte fático que lhe dá razão de ser (MELLO, 2019a, p. 238-239).

Isso considerado, “Para que o ato jurídico possa *valer*, é preciso que o mundo jurídico, em que se lhe deu entrada, o tenha por apto a nele atuar e permanecer” (PONTES DE MIRANDA, 1954b, p. 61), do quanto se extrai que o negócio jurídico se projeta em três planos distinguíveis, porém complementares: o da existência, da validade e da eficácia.

Suscintamente, o plano da existência diz respeito ao ingresso do suporte fático no mundo jurídico (abarcando elementares do sujeito, do objeto e da forma), o da validade se refere à perfectibilidade do ato (vinculando-se a condições complementares do seu sujeito, objeto e forma), enquanto o da eficácia se relaciona à capacidade de produzir efeitos jurídicos pretendidos (MELLO, 2019a, p. 163-168).

Nesse contexto, é certo que, como afirma Marcos Bernardes de Mello (2019a, p. 233) os contratos “são a mais importante espécie de negócio jurídico”, notadamente por sua “utilidade para a satisfação dos interesses humanos no tráfico social” (MELLO, 2019a, p. 272), finalidade também dos contratos eletrônicos, os quais são contratos como quaisquer outros, conformando-se a estes em todos os seus aspectos fundamentais (LÔBO, 2021, p. 38). Eles se distinguem dos demais apenas:

[...] quanto à forma e o meio utilizado para declaração da vontade. Ou seja, qualquer contrato em espécie pode ser utilizado no meio eletrônico, ou, ainda, como contrato de consumo ou contrato de adesão a condições gerais. Do mesmo modo, condutas típicas também estão presentes no meio virtual (LÔBO, 2021, p. 38)

Nesse sentido Panichi (2003, p. 3-4) cita Barbagalo (2001, p. 37), que converge no entendimento de que a declaração da vontade (elemento formador do negócio jurídico e, pois, do contrato) é um dos principais elementos diferenciadores dos contratos eletrônicos:

[...] a distinção entre contrato eletrônico e contratos tradicionais está no meio utilizado para a manifestação das vontades e na instrumentalidade do contrato – o que assegura aos contratos eletrônicos características peculiares – definimos como contratos eletrônicos os acordos entre duas ou mais pessoas para, entre si, constituírem, modificarem ou extinguírem um vínculo jurídico, de natureza patrimonial, expressando suas respectivas declarações de vontade por computadores interligados entre si (BARBAGALO, 2001, p. 37)

Além disso, esse tipo de ato jurídico, quando realizado pela via eletrônica, é marcado “(...) pela forma digital dos documentos e dos procedimentos remotos de formalização dos contratos e de manifestação de vontade” (OLIVEIRA FILHO, 2014, p. 180). Com isso, verifica-se outra característica dos contratos eletrônicos, qual seja

o caráter digital dos documentos que os envolvem e, outrossim, do estabelecimento dos contratos, que assumem forma digital, sendo certo que

Quando a lei exigir forma escrita, este requisito estará satisfeito pela utilização do meio eletrônico que assegure as mesmas características do documento escrito, a saber, a intelegibilidade a durabilidade e a autenticidade, e desde que seja passível a informação de ser reproduzida mediante impressão. E, segundo o art. 6º da lei-modelo da Uncitral, quando a lei requeira que certa informação conste por escrito, este requisito considerar-se-á preenchido por uma mensagem eletrônica, se a informação nela contida for acessível para consulta posterior (LÔBO, 2021, p. 90)

Essa mensagem tem sua autenticidade assegurada por meio de assinatura ou certificação digital (LÔBO, 2021, p. 89), e serve para firmar os negócios jurídicos pela via da internet, eis que é o meio pelo qual as partes manifestam sua vontade de contratar, expedindo, pois, oferta, aceitação e confirmação da aceitação, sendo, da mesma forma, meio de prova da contratação (OLIVEIRA FILHO, 2014, p. 181). É imprescindível, portanto, à formação do negócio jurídico eletrônico e, conseqüentemente, do contrato eletrônico. Nesse sentido, confira-se:

O negócio jurídico eletrônico é dotado de outras particularidades que interferem na formação do vínculo, como a distância entre as partes, a impessoalidade, a redução do tempo e custo das transações, o caráter internacional e desterritorializado que ele pode assumir (OLIVEIRA FILHO, 2014, p. 181)

É nesse contexto que se pode constatar que existem três categorias de contratação eletrônica, quais sejam contratos interpessoais, intersistêmicos e interativos (LÔBO, 2021, p. 36). Confira-se:

No primeiro tipo as pessoas utilizam o meio eletrônico para veicular oferta e aceitação, através de mensagens eletrônicas. No segundo, os contratos são formados mediante troca de informações entre sistemas informatizados. No terceiro, há típicos contratos de adesão, tendo uma pessoa interessada de um lado e sítio virtual do outro, muito utilizado para aquisição de bens e serviços oferecidos on-line, ou para reservas de hotéis, viagens, espetáculos (LÔBO, 2021, p. 36)

Em suma, dessarte, os contratos eletrônicos pressupõem declaração de vontade expedida por meio eletrônico, forma digital da documentação relacionada e da formalização do vínculo, além de assinatura digital, subdividindo-se em categorias de acordo com a maneira de interação entre os contratantes, as quais envolvem, invariavelmente, mensagens eletrônicas e/ou sistemas informáticos e virtuais.

Os contratos de licença, por sua vez, possuem algumas características adicionais. Para Minatti (2013, p. 12634),

Contratos de licença são, à partida, o meio de instrumentalização de licenças voluntárias, pelas quais o titular (ou requerente), em geral de forma onerosa e temporariamente, coloca um terceiro em posição de uso de todas ou algumas faculdades exclusivas e inerentes ao bem industrial intelectual (MINATTI, 2013, p. 12634)

Convém constatar que as licenças voluntárias são formalizadas por meio de negócios jurídicos realizados conforme convier às partes e expressam liberdade contratual, sendo certo que “A menos que as partes cheguem a um consenso, o titular do direito não tem obrigação de abrir os exclusivos a quem quer que seja, fazendo-o na medida de seu próprio e exclusivo interesse econômico” (MINATTI, 2013, p. 12627).

Marcelo de Athayde Furtado Krieger (2015, p. 186) explica que, tal qual jogos eletrônicos, “os programas de computador são fornecidos para seus usuários mediante contratos de licença de uso”, que:

[...] é um contrato para utilizar o produto, e o programador ao disponibilizar o software deverá esclarecer as limitações para uso, gozo, disponibilidade, tempo de uso e possibilidade de alterações e a quem pertence o código-fonte, protegendo seu direito autoral e se eximindo de determinadas responsabilidades (FERRARI, 2003, p. 76-77). Wilson Furtado e Cristine Schreiter Furtado (2004, p. 21) ressaltam que essa licença fornecida pelo proprietário do software não transfere nenhum direito relativo à propriedade intelectual do software, pois o licenciado ou usuário do produto ao assinar o contrato está adquirindo apenas o direito de usar a cópia de um programa em sua versão standard, adequada às suas necessidades [...] No aspecto jurídico, o contrato deve ser formal; porém, nos dias atuais, o contrato virtual tem sido corriqueiramente utilizado, sendo considerado um contrato de adesão ao qual o usuário adere em consentimento com as normas estabelecidas, sem a possibilidade de discutir tais condições (FURTADO; FURTADO, 2004, p. 22). (Krieger, 2015, p. 187-188)

É, portanto, por meio de contratos de licenciamento (formalizados pela via eletrônica ou convencional) que produtos e serviços digitais — entre os quais itens em jogos (objeto do presente trabalho) e afins — são comercializados, sendo certo que o que se adquire não é a propriedade da coisa e sim uma licença de uso (COSTA FILHO, 2016, p. 197-215), estando o licenciado “sujeito a termos e serviços que regulamentam o uso destes objetos” (SILVA, 2014, p. 50). Diversas plataformas que comercializam esses bens, aliás, estabelecem condições que limitam a transmissão desses direitos, sendo vedada a transferência da licença a terceiros ou mesmo herdeiros (SILVA, 2014, p. 51).

De todo modo, é certo que, no que diz respeito a bens virtuais, “o Legislador admite uma alienação parcial e temporária, o que equivale ao próprio ato de

licenciamento ou concessão, que configura negócio jurídico de uso e gozo” (SANTOS; WACHOWICZ, 2010, p. 67).

Não por acaso, ao discorrer sobre *loot boxes* (um objeto de microtransação), citando Zaniolo (2011, p. 53), conclui Galvão (2020, p. 9-10):

Os programas de computador entram no mundo comercial através do seu licenciamento. O licenciamento, ou cessão de direitos de uso de um programa de computador é realizado em caráter de exclusividade, sendo intransferível. Comparando o licenciamento de software a um aluguel residencial perpétuo, pessoas podem morar em uma casa locada, mas não lhes é permitido vendê-la ou sublocá-la a outrem, sem a expressa e prévia autorização do proprietário, pois os locatários não possuem a propriedade do imóvel locado (ZANIOLO, 2011, p. 53)

Isso tudo considerado, tem-se que os contratos eletrônicos de licença, além de ostentarem as características fundamentais aos contratos em geral – adequando-se ao conceito de negócio jurídico em todos os seus três planos (existência, validade e eficácia) –, diferenciam-se pela formação mediante expedição de declaração de vontade por via eletrônica, com a documentação e formalização respectivas em forma digital, são assinados eletronicamente, visam à concessão de uma licença de uso e podem ser de diferentes categorias de acordo com a modalidade de interação entre licenciante e licenciado.

As microtransações se enquadram nessa conceituação, sendo, portanto, contratos eletrônicos de licença. Passa-se, na sequência, a analisar cada peça desse encaixe, designadamente estudando essa forma de licenciamento sob a ótica da teoria geral dos negócios jurídicos e, outrossim, explicando a presença dessas características especiais nas microtransações.

4 MICROTRANSAÇÕES SOB A ÓTICA DAS TRÊS DIMENSÕES DO NEGÓCIO JURÍDICO: EXISTÊNCIA, VALIDADE E EFICÁCIA

Em que pese sejam os planos da existência, validade e eficácia autônomos e não confundíveis (MELLO, 2019a, p. 162), é certo que “o elemento existência é a base de que dependem os outros elementos” (MELLO, 2019a, p. 162). Isso porque, sem ingresso no mundo jurídico, não se pode sequer falar na validade ou eficácia do ato, vez que ele pertencerá apenas ao mundo fenomênico, sendo, portanto, desinteressante ao olhar jurídico. Precisamente por isso, o plano da existência se volta aos elementos fundantes do negócio jurídico, notadamente os aspectos essenciais

dos sujeitos, objeto, forma e declaração de vontade, quais sejam seus pressupostos (NOGUEIRA, 2018, p. 28). Tratam-se de elementos que, ausentes, tornam impossível falar em negócio jurídico e, entre eles, em contratos.

As microtransações, assim como qualquer negócio jurídico no que diz respeito ao plano da existência, derivam de declarações de vontade, emitidas por usuários e fornecedoras, que “é elemento essencial do suporte fático, que é o negócio; com a entrada desse no mundo jurídico, tem-se o negócio jurídico” (PONTES DE MIRANDA, 1954a, p. 56). Trata-se, no particular, de uma vontade de produzir efeitos jurídicos que assume forma tácita ou expressa (PONTES DE MIRANDA, 1954b, p. 56-57) (aqui, sobretudo, quanto à declaração manifestada pelo ente empresarial) e é voltada à assimilação, pelo direito, do objeto que, *in casu*, é o licenciamento de conteúdos virtuais.

Ora, a declaração de vontade, nas microtransações, pode ser tácita ou expressa porque, para declinar sua intenção de contratar com a empresa responsável pelo jogo a aquisição de uma licença para usar determinado conteúdo, o usuário deve concordar com condições gerais, ou termos de uso/serviço previamente estabelecidos por ela, os quais determinam a intransmissibilidade do conteúdo mesmo que reconheçam, em regra, uma licença para acessar o conteúdo virtual respectivo.

Os termos de serviço da empresa Riot Games – conhecida pelos populares jogos League of Legends, Valorant e Wild Rift –, por exemplo, definem o seguinte:

3.1. O que posso fazer com os Serviços da Riot? (Você pode usufruir dos Serviços da Riot para seu próprio uso pessoal, não comercial). Concedemos a você uma licença limitada, não exclusiva, intransferível e revogável para usar e desfrutar dos Serviços da Riot (e qualquer Conteúdo Virtual) apenas para fins individuais, não comerciais, de entretenimento e expressamente condicionados à sua observância dos termos deste Contrato. Se encerrarmos sua conta, qualquer licença concedida a você sobre os Serviços da Riot, assim como Conteúdo Virtual, estará cancelada automaticamente (...) Nós (e nossos licenciantes) detemos e reservamos todos os direitos, titularidade e participações sobre os Serviços da Riot, assim como de todos os dados e conteúdos publicados, gerados, fornecidos ou disponibilizados de outra forma nos Serviços da Riot, ou por meio deles, inclusive contas de usuário, código de computador, títulos, objetos, artefatos, personagens, nomes de personagens, logs de chat, gravações e transmissões de jogos, locais e nomes de locais, histórias, diálogos, frases de efeito, arte, gráficos, desenhos estruturais ou de paisagens, animações, sons, composições e gravações musicais, produtos virtuais, moeda do jogo (...) Ao usar os Serviços da Riot, podemos oferecer a você oportunidades de adquirir uma licença limitada para acessar bens virtuais, como campeões, skins, emotes etc. ('Produtos Virtuais') e moeda do jogo ('Moeda do Jogo'), associado à sua conta (em conjunto, denominados 'Conteúdo Virtual') (RIOT GAMES, 2021, não p.)

A empresa Blizzard estabelece similarmente, discriminando, contudo, sua propriedade em relação a todo o conteúdo da plataforma:

Propriedade da Blizzard. A. Com a única exceção dos Jogos dos Licenciadores, a Blizzard é a proprietária ou licenciada de todos os direitos, títulos e interesses na Plataforma, incluindo os Jogos que são produzidos e desenvolvidos pela Blizzard (“Blizzard Games”), Jogos Personalizados derivados de um jogo da Blizzard, contas e todos os recursos e componentes da Blizzard. A Plataforma pode conter materiais licenciados por terceiros para a Blizzard, e esses terceiros podem fazer valer seus direitos de propriedade contra você caso você viole este Contrato. Os seguintes componentes da Plataforma (que não incluem conteúdo ou componentes dos Jogos dos Licenciadores) são de propriedade ou licenciados pela Blizzard: i. Todo o conteúdo virtual que aparece na Plataforma, incluindo os Jogos Blizzard, como: 1. Componentes Visuais: Locações, obras de arte, projetos estruturais ou paisagísticos, animações e efeitos audiovisuais; 2. Narrações: Temas, conceitos, histórias e enredos; 3. Personagens: Os nomes, semelhanças, inventários e frases de efeito dos personagens do Jogo; 4. Itens: Bens virtuais, como cartões digitais, moeda, poções, armas, armaduras, itens vestíveis, skins, sprays, animais de estimação, montarias, etc.¹¹ (BLIZZARD, 2021, não p., tradução nossa)

Extraí-se disso que, sendo a propriedade dos bens virtuais exclusiva da produtora ou distribuidora dos jogos, quando o usuário concorda com as condições gerais ou termos de uso dos bens, declara tácita (por meio de um silêncio conclusivo [LIMA, 2009, p. 507]) ou expressamente (assinalando uma caixa interativa em que declara concordar com o estabelecido) sua vontade de obter uma licença de uso dos mesmos, em razão da qual, aliás, o objeto desse contrato é um licenciamento. Isso considerado, bem preenchidos os requisitos de existência dos contratos eletrônicos relativos às microtransações.

O plano da validade, por outro vértice, designa a higidez de cada ato jurídico frente ao direito posto, no qual se insere e, portanto, do qual extrai os parâmetros para aferição da conformidade do fato surgido no mundo fenomênico aos requisitos que lhe conferirão efetividade de ordem jurídica (MELLO, 2019b, p. 40-41). Trata-se, *in casu*, das exigências previstas no Código Civil, art. 104, quais sejam: “I – agente capaz; II –

¹¹ Texto original: “Blizzard’s Ownership. A. With the sole exception of the Licensors’ Games, Blizzard is the owner or licensee of all right, title, and interest in and to the Platform, including the Games that are produced and developed by Blizzard (“Blizzard Games”), Custom Games derived from a Blizzard Game, Accounts, and all of the features and components thereof. The Platform may contain materials licensed by third-parties to Blizzard, and these third-parties may enforce their ownership rights against you in the event that you violate this Agreement. The following components of the Platform (which do not include content or components of the Licensors’ Games), are owned or licensed by Blizzard: i. All virtual content appearing within the Platform, including the Blizzard Games, such as: 1. Visual Components: Locations, artwork, structural or landscape designs, animations, and audio-visual effects; 2. Narrations: Themes, concepts, stories, and storylines; 3. Characters: The names, likenesses, inventories, and catch phrases of Game characters; 4. Items: Virtual goods, such as digital cards, currency, potions, weapons, armor, wearable items, skins, sprays, pets, mounts, etc.;

objeto lícito, possível, determinado ou determinável; III – forma prescrita ou não defesa em lei” (BRASIL, 2002).

No exame das microtransações como contratos eletrônicos de licença, observa-se algumas particularidades quanto a esses elementos.

Primeiramente, sobre a capacidade dos agentes envolvidos no negócio jurídico.

De acordo com Nogueira (2018, p. 31), “A capacidade que importa à validade do contrato é a capacidade de fato ilimitada, que se traduz no pleno discernimento (...) como aquela adquirida ao completar 18 anos de idade”, o que implica que o sujeito está plenamente habilitado “à prática de todos os atos da vida civil” (NOGUEIRA, 2018, p. 31).

Com isso em vista, não há qualquer controvérsia na afirmativa de que as desenvolvedoras de jogos são, se regularmente inscritas nos órgãos registrais competentes, capazes à realização de negócios jurídicos. Evidentemente, há exigências adicionais à capacidade caso seja a empresa estrangeira – registre-se, no propósito e com especialidade, as determinações do Código Civil, art. 1.134, §§ 1º e 2º¹² –, contudo, se inexistentes pendências nesse tocante, não há maiores dificuldades no vislumbre de sua habilitação civil.

Maiores controvérsias cingem-se, todavia, aos usuários dos jogos como agentes capazes de firmar um negócio jurídico. Isso porque não é incomum que sejam absoluta ou relativamente incapazes, nos termos do Código Civil, arts. 3º e 4º¹³. E, nesse caso, sobreleva pontuar que:

¹² “Art. 1.134. A sociedade estrangeira, qualquer que seja seu objeto, não pode, sem autorização do Poder Executivo, funcionar no País, ainda que por estabelecimentos subordinados, podendo, todavia, ressalvados os casos expressos em lei, ser acionista de sociedade anônima brasileira. § 1º. Ao requerimento de autorização devem juntar-se: I – prova de se achar a sociedade constituída conforme a lei de seu país; II – inteiro teor do contrato ou do estatuto; III – relação dos membros de todos os órgãos da administração da sociedade, com nome, nacionalidade, profissão, domicílio e, salvo quanto a ações ao portador, o valor da participação de cada um no capital da sociedade; IV – cópia do ato que autorizou o funcionamento no Brasil e fixou o capital destinado às operações no território nacional; V – prova de nomeação do representante no Brasil, com poderes expressos para aceitar as condições exigidas para a autorização; VI – último balanço. § 2º. Os documentos serão autenticados, de conformidade com a lei nacional da sociedade requerente, legalizados no consulado brasileiro da respectiva sede e acompanhados de tradução em vernáculo” (BRASIL, 2002).

¹³ “Art. 3º. São absolutamente incapazes de exercer pessoalmente os atos da vida civil os menores de 16 (dezesseis) anos. Art. 4º. São incapazes, relativamente a certos atos ou à maneira de os exercer: I – os maiores de 16 (dezesseis) e menores de 18 (dezoito) anos; II – os ébrios habituais e os viciados em tóxico; III – aqueles que, por causa transitória ou permanente, não puderem exprimir sua vontade; IV – os pródigos. Parágrafo único. A capacidade dos indígenas será regulada por legislação especial” (BRASIL, 2002)

Os contratos eletrônicos, independentemente do seu valor, se celebrados por absolutamente incapazes deverão ser declarados nulos de pleno direito. O risco do negócio é do empreendedor e, portanto, deverá este adotar as medidas cabíveis para evitar a nulidade. Se forem praticados por relativamente incapaz serão anuláveis. Se, ainda omitida a idade por estes nos cadastros virtuais, deverão responder seus representantes legais ou seus pais, conforme o art. 180 do CC/2002 (SOUZA, 2008, p. 33, apud ESPÍRITO SANTO, 2014, p. 10)

Bem por isso, é de praxe que, já na etapa de criação de conta nas plataformas das empresas ou diretamente dos jogos – passo inicial sem o qual não é possível sequer jogar o jogo –, seja necessário inserir a data de nascimento do usuário. Algumas empresas não permitem a criação da conta caso o sujeito seja absolutamente incapaz (como a Blizzard, que usa a plataforma “Battle.net”, na qual apenas maiores de 13 anos podem criar conta [BLIZZARD, 2021, não p.]), sendo necessária a supervisão de seus responsáveis legais. Outras, por outro lado, explicitam que, ao concordar com seus termos de serviço, o menor e seus responsáveis concordam que as interações do incapaz dentro do jogo – nas quais incluem-se as compras –, são de responsabilidade do responsável legal (é esse o caso da Riot Games [RIOT GAMES, 2021, não p.]). Ainda, há aquelas (como a Electronic Arts, que usa a plataforma “Origin” [ELECTRONIC ARTS, 2021, não p.]) que permitem a criação de conta de criança vinculada à conta de seus pais, os quais terão controle sobre compras nos jogos da empresa. Essa última alternativa, ao que parece, atende melhor às exigências de supervisão necessárias à garantia de que as microtransações sejam realizadas entre agentes capazes, contudo, é certo que:

Existe uma grande tendência de se reputar válidos os vínculos negociais estabelecidos por adolescentes, especialmente aqueles cotidianos, de pequeno valor, que dificilmente têm sua validade questionada por qualquer das partes. E assim deve ser, pois, do contrário, teríamos que exigir a presença do representante legal do incapaz caso este desejasse tomar um ônibus ou comprar um lanche no comércio da esquina, por exemplo - o que seria um evidente absurdo (SANTOS, 2007, p. 41)

Por evidente, isso não implica que os negócios praticados por relativa e absolutamente incapazes deixam de ser anuláveis e nulos (respectivamente), razão pela qual podem, a qualquer tempo, ser objeto de disputa judicial em que terão sua validade questionada¹⁴.

¹⁴ No propósito, cumpre destacar que, conforme Leal (2007, p. 132-133, apud SANTOS, 2007, p. 41): “(...) Caso, todavia, o ato cotidiano praticado por um jovem absolutamente incapaz se torne objeto de disputa nos tribunais, o juiz deverá, na verdade, aplicar a lei e declarar a sua nulidade. Somente excepcionalmente poderá um ato desta espécie, dado o seu valor econômico irrelevante, ser considerado válido”.

No entanto, inobstante eventual invalidade, não se pode olvidar que os negócios realizados por agentes incapazes são dotados de evidente relevância social, de onde os contratos por eles firmados extraem sustentáculo jurídico (TEPEDINO, 2014, p. 36). É que, no caso, tratam-se de condutas sociais típicas que constituem “relações contratuais objetivas” (SIRENA, 2014, p. 203) constituídas, fundamentalmente, sobre “o contato social estabelecido entre as partes, ao qual a lei atribui valor de fonte de relação e das respectivas obrigações e responsabilidade” (ROPPO, 2009, p. 304, apud SIRENA, 2014, p. 203).

Ora, a capacidade do agente é requisito de validade do negócio jurídico porque se presume que, se o sujeito é dotado de tal qualidade, é também habilitado a emitir a declaração de vontade consciente necessária ao exercício da autonomia privada que lhe vinculará quando firmado o contrato (PONTES DE MIRANDA, 1954a, p. 65-66; LÔBO, 2021, p. 56). Os negócios realizados por incapazes, via de consequência, careceriam de emancipada manifestação de vontade. Contudo, a doutrina acerca das condutas sociais típicas – às quais Paulo Lôbo (2021, p. 83) se refere como “conduta negocial típica, para fazer ressaltar sua natureza jurídica, como fato jurídico e não apenas fato social” – se arrima no valor das interações que, por serem “admitidas como socialmente úteis e legítimas pelo corpo social” (TEPEDINO, 2014, p. 32), assumem caráter de relações jurídicas de fato, às quais a declaração de vontade (ou, no caso, sua ausência) não é capaz de, por absoluto, de declinar validade:

[...] a análise dos comportamentos socialmente típicos, especialmente na perspectiva ascarelliana de atividade contratual sem negócio, não renega o papel da vontade, limitando-se a considerar secundária, para determinadas atividades socialmente típicas, a vontade negocial, ou seja, a existência de negócio jurídico que inaugure a atividade já existente de fato (TEPEDINO, 2014, p. 35)

Precisamente por isso, mesmo que, de acordo com a doutrina voluntarista, os negócios jurídicos realizados por incapazes culminem inviáveis, há margem, com base na teoria das condutas sociais típicas, para que se lhes repute válidos e para que produzam seus efeitos no mundo jurídico.

De todo modo, é certo que a supervisão dos representantes legais para que realizada uma compra na modalidade de microtransação é requisito essencial à conferência de validade ao negócio jurídico, de modo que deve ser promovida, tão concretamente quanto possível, para assegurar a higidez do ato.

Sobre a necessidade de que o objeto do negócio seja “lícito, possível, determinado ou determinável”, não há maiores dificuldades.

Primeiramente porque a licença para uso de conteúdo virtual está em plena conformidade com o Ordenamento Jurídico, que admite a aquisição desse tipo de autorização para uso de bem (corpóreo ou incorpóreo) pertencente a outrem, nos termos da Lei nº 9.610/98, arts. 28 e 29¹⁵, razão pela qual é não apenas lícita, mas possível.

É, da mesma forma, determinado e determinável, vez que o usuário pode escolher, entre diversas opções disponíveis, exatamente qual é o conteúdo virtual cuja licença pretende adquirir.

É possível adquirir a licença para uso de uma *skin*, habilidade, qualquer outro conteúdo específico disponível ou de uma certa quantidade da moeda virtual com que será possível adquirir licença de outros conteúdos virtuais. Essas duas hipóteses, no entanto, correspondem a objetos determinados, circunstância que atribui, sob esse aspecto, validade ao negócio jurídico.

Por fim, quanto à forma do ato, que deve ser “prescrita ou não defesa em lei”, vê-se também a adequação das microtransações. Sobreleva destacar, no propósito, que

Em contraposição aos instrumentos escritos e assinados da contratação tradicional, a forma da contratação eletrônica resume-se frequentemente à exibição de uma tela ou página virtual que o consumidor pode, se cuidadoso, se dar ao trabalho de imprimir ou copiar para o seu próprio computador ou dispositivo móvel. Pode ainda dispor de um e-mail ou outra forma de aviso eletrônico, como uma breve mensagem ao seu aparelho de telefonia celular (SMS, sigla de Short Message Service) (SCHREIBER, 2014, p. 98)

É que os contratos eletrônicos, em comparação com negócios realizados por vias convencionais, são pautados por maior informalidade e automaticidade. Tanto o é que, em muitas plataformas de jogos, para adquirir algum conteúdo virtual, basta escolher o item cuja licença se pretende adquirir, realizar o pagamento e nada mais é necessário para que perfectibilizado o negócio. Nota-se, no entanto, que algumas empresas, como a Blizzard, especificam que o contrato será firmado apenas após o envio de uma notificação via e-mail em que a empresa autorizará o acesso aos itens cujas licenças foram adquiridas (BLIZZARD, 2017, não p.).

¹⁵ “Art. 28. Cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica. Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como:” (BRASIL, 2002)

Destaca-se que, por vezes, a simplificada e eletrônica manifestação de vontade de aceitação dos termos de serviço impostos gera condições similares às aquelas de contratos de adesão – como já explicitado em tópico anterior –, razão pela qual, novamente, é imprescindível que o processo de criação de conta na plataforma seja realizado de modo a assegurar a plena capacidade civil ou representação do agente, a fim de que o modo direto e descomplicado de aquisição de licença de uso de determinado conteúdo virtual não propicie invalidação do negócio, máxime porque, não existindo forma rígida pela qual ele deve ocorrer, não há qualquer problema em assim fazê-lo.

Isso considerado, bem preenchidos os requisitos de validade dos contratos eletrônicos relativos às microtransações.

A eficácia do negócio jurídico, por fim, envolve os elementos materiais e formais (MELLO, 2019c, p. 50) que lhe atribuem “efeitos próprios e finais” (MELLO, 2019c, p. 51). São eles, em suma:

[...] a condição (evento futuro e incerto), o termo (evento futuro e certo), o encargo ou modo (ônus introduzido em ato de liberalidade), as regras relativas ao inadimplemento do negócio jurídico (resolução), os juros, a cláusula penal (multa) e as perdas e danos, o direito à extinção do negócio jurídico (resilição), o regime de bens do negócio jurídico no casamento e no registro imobiliário (NOGUEIRA, 2018, p. 33)

Sobre as categorias que designam condição, termo ou encargo aos negócios jurídicos, no entanto, convém maiores esclarecimentos. É caso, todavia, de abstenção (ao menos, por ora) da verificação das demais, sobretudo por sua baixa incidência nessa modalidade de contração.

A condição é prevista no Código Civil Brasileiro, art. 121, que determina que “Considera-se condição a cláusula que, derivando exclusivamente da vontade das partes, subordina o efeito do negócio jurídico a evento futuro e incerto” (BRASIL, 2002). Isso significa, trocando em miúdos, que, em havendo cláusula que subordine o início, a suspensão ou o fim dos efeitos do negócio a um evento futuro e incerto (como a doação a nascituro, que somente terá efeito com o nascimento com vida [TARTUCE, 2017, p. 449]), sua eficácia estará irremediavelmente a ele associado.

Nas microtransações, não é corriqueira a existência de condição ao início dos efeitos. É que, assim que realizadas todas as etapas – automatizadas, como já explanado –, o ato já produz todos os pretendidos, *in casu*, conferir, ao usuário, autorização e meios para usufruto do conteúdo virtual cuja licença adquiriu.

Nesse sentido, descreve a Blizzard Entertainment (aqui tomada como exemplo) que, no que respeita à eficácia: “o fornecimento do Conteúdo Digital e a prestação dos nossos Serviços terão início imediatamente após nós termos enviado o nosso Email de Confirmação ou autorizado o acesso ao Conteúdo Digital ou aos Serviços” (BLIZZARD, 2017, não p.).

Por outro lado, nos mesmos termos de venda, a empresa destaca que

[...] não será responsabilizada ou colocada em situação de descumprimento contratual por qualquer perda ou dano que possa ter sido sofrido direta ou indiretamente como resultado de impedimento da Blizzard, dificuldade ou atraso na performance por quaisquer circunstâncias além do controle razoável da Blizzard, incluindo, entre outras, casos fortuitos, guerras, distúrbios, comoções civis, ações do governo, explosões, incêndios, enchentes, tempestades, acidentes, ataques, greves, disputas comerciais ou interrupções no trabalho, colapsos em fábricas ou máquinas, interrupções no fornecimento de energia ou materiais. Na ocorrência de tais eventos, A Blizzard se resguarda o direito de escolher cancelar seu pedido e reembolsar quaisquer pagamentos feitos (BLIZZARD, 2017, não p.)

É essa uma cláusula que, como se extrai dos ensinamentos de Tartuce (2017, p. 321), “gera a resolução do contrato em decorrência de um evento futuro e incerto, geralmente relacionado ao inadimplemento”, traduzindo-se na possibilidade de se determinar o fim dos efeitos do negócio jurídico por meio de condição resolutiva. Convém ressaltar que a infração às regras de conduta impostas pela empresa ao jogador pode, igualmente, acarretar resolução e revogação do acesso ao conteúdo cuja licença foi adquirida, como destaca a Electronic Arts em seus termos ou contrato de usuário (ELECTRONIC ARTS, 2022, não p.).

Por outro lado, quanto ao termo, trata-se de circunstância futura e certa que, estabelecida em contrato, determina o início ou fim dos efeitos do negócio. Aliás, a fim de frisar a distinção entre condição e termo, há quem defenda que este deve ser encarado como “evento futuro e inevitável” (FARIAS; ROSENVALD, 2015, p. 451). De todo modo, é essa cláusula definidora da eficácia do ato, sendo exemplo disso a doação a termo, modalidade de transferência de propriedade em que a coisa é doada ao donatário por um tempo limitado, após o qual pertencerá a outrem (TARTUCE, 2017, p. 446).

Não é essa disposição comum às microtransações, mesmo porque os conteúdos virtuais geralmente ficam disponíveis, ao usuário, por todo o período de funcionamento do jogo. Cabe um apontamento, porém, referente ao encerramento do jogo Grand Chase, desenvolvido pela KOG Games e distribuído, no Brasil, pela Level

Up Games. O servidor respectivo foi fechado, aqui, a 13/04/2015, determinando-se, via de consequência, o fim do jogo no país. Contudo, muitos usuários ainda tinham créditos de moeda virtual ou outros itens adquiridos em conta, dos quais tinham o direito de usufruir. Em função disso, a Level Up Games permitiu que os créditos não utilizados fossem transferidos para outros jogos por ela distribuídos, o que não configura, por evidente, cláusula de termo. Destaque seja feito, todavia, ao contrato (ou, sob outra ótica, termos de serviço) do Grand Chase. Lá (LEVEL UP, 2013, não p.), a Level Up estabelecia apenas que o usuário poderia usar os créditos remanescentes no período antecedente ao encerramento das operações (sem menção, portanto, à possibilidade de transferência a outros jogos), no prazo mínimo de 30 (trinta) dias, do quanto se presumia, anunciado o fechamento dos servidores (evento futuro e certo), não ser mais possível usar os bens virtuais cuja licença fora adquirida, circunstância que se aproxima de termo.

Por fim, quanto ao encargo, destaca-se que esse elemento determinante à eficácia do negócio jurídico é, em essência, uma cláusula que reduz o grau de liberdade dos contratantes. Destaque-se que:

Encargo ou modo e uma limitação trazida a uma liberalidade, quer por dar destino ao seu objeto, como, por exemplo, dão a A uma casa, contanto que ele aí vá morar; quer por impor ao beneficiário uma contraprestação, como, por exemplo, deixo a B cinco milhões, mas ele terá de educar meus filhos até a maioridade. É um ônus que diminui a extensão da liberalidade (RODRIGUES¹⁶, 1974, p. 231, apud AZEVEDO, 2002, p. 38)

Não se verifica a inclusão de cláusula determinante de encargo ou modo nas microtransações. Isso porque, como explanado, assim que adquire a licença para uso de determinado conteúdo virtual, o usuário pode, ilimitadamente (ou seja, sem limitação de liberalidade), fazer uso de tal de todas as formas permitidas na plataforma do jogo, o que não inclui, faça-se nota, direito de revenda ou modificação, nem implica transferência de propriedade da coisa virtual. Aliás, é comum que as empresas esclareçam que nem mesmo uma contraprestação possibilitaria que o usuário se tornasse proprietário do conteúdo – nesse sentido, são os termos de serviço da Riot Games, aludidos anteriormente: “(...) você não tem nenhuma titularidade, direito de propriedade ou outro tipo de direito exclusivo sobre qualquer Conteúdo Virtual, independentemente de qualquer contraprestação oferecida ou paga em troca” (RIOT GAMES, 2021, não p.).

¹⁶ RODRIGUES, Silvio. Direito civil - parte geral. v. 1. 5. ed. rev. e atual. São Paulo: Saraiva, 1974.

Dessa forma, também sob a ótica da dimensão da eficácia, há a adequação das microtransações aos negócios jurídicos, de modo que se afigura, nisso baseado, como contrato de licença de uso.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As microtransações são fenômeno relativamente novo no mundo do comércio de jogos eletrônicos. Anteriormente, o faturamento das empresas envolvidas nesse mercado era quase que exclusivamente composto pela venda de cópias de jogos completos e, quando muito, de artigos físicos a eles relacionados. Não havia muitas outras formas de arrecadação, o que, aliado a um mercado consumidor consideravelmente enxuto, levava a dificuldades financeiras às desenvolvedoras e distribuidoras de jogos. Todavia, no final do séc. XX, houve uma significativa mudança nesse cenário. Bruno Miragem explica um importante fator para esse movimento:

Dentre os vários exemplos de avanço tecnológico, nenhum é mais relevante do que o desenvolvimento da internet, o qual deu causa, mesmo, ao surgimento de uma dimensão nova do mercado de consumo (mercado de consumo virtual) e as relações que se estabelecem por intermédio dela, como o comércio eletrônico – integrando fenômenos diversos como a oferta pela internet e os meios de pagamento eletrônico –, novas estruturas negociais de oferta de produtos e serviços – caso, e.g. do fornecimento por plataforma digital – e a estratégia de reconhecimento mais preciso dos interesses dos consumidores – em especial pelo tratamento de dados pessoais (MIRAGEM, 2019, p. 123)

Foi nesse contexto que as empresas viram uma oportunidade de alterar esse panorama e, pois, garantir melhor arrecadação. Aproveitando-se das novas formas de operacionalização decorrentes do uso da internet (a exemplo da inserção dos jogos em plataformas em que é possível adquirir não apenas o jogo, mas conteúdos virtuais adicionais, tais como Steam e Origin), muitas passaram a disponibilizar os jogos gratuitamente e a vender itens que poderiam ser neles usados, como *skins*, bônus, experiências e habilidades adicionais etc.

Isso permitiu não apenas que mais pessoas ingressassem no mercado de jogos (pois de nada precisam dispendir para acessá-los), mas que, mesmo sendo de menor valor, as compras de itens adicionais suplantassem, porque feitas em substancialmente maiores quantidades, os valores da arrecadação de venda de jogos completos, o que tornou essa prática popular e, bem por isso, novo modelo econômico do mercado, pautado no que se convencionou chamar de microtransações.

Sob a ótica do Direito Civil contemporâneo, as microtransações constituem contratos eletrônicos de licença, vez que é textual a indicação das distribuidoras dos jogos de que, ao realizar uma compra da categoria ora tratada, o usuário apenas adquire uma licença para uso, dentro dos limites do jogo, do conteúdo virtual selecionado, o que implica que não há transferência de propriedade, nem mesmo direito de passar o item de uma conta para outra. Assim que é realizada a aquisição, o conteúdo se vincula à conta específica em que foi realizada a microtransação, de modo que, assim como ocorre com os programas de software, essa modalidade de compra figura como um contrato de licença de uso.

Ademais, porque realizado por vias eletrônicas, as microtransações possuem algumas características especiais. Destaca-se, no propósito, (i) a declaração de vontade expedida pela via eletrônica e plasmada na aceitação dos termos de serviço unilateralmente formulados pela distribuidora do jogo; (ii) a dificuldade de assegurar que aquele que realiza a compra é agente capaz ou devidamente representado, o que torna imprescindível maior rigor na criação de conta de usuário; (iii) aquisição de licença de uso, dentro dos limites da plataforma do jogo, do conteúdo virtual respectivo; (iv) sistema simplificado e automatizado de realização das aquisições. Cláusulas relativas a condição, termo e encargo não costumam ser modificativas dos efeitos desse negócio jurídico senão no que se refere ao encerramento da eficácia, vez que o usuário imediatamente tem, ao adquirir licença para uso de determinado conteúdo virtual, acesso a todas as funcionalidades possíveis do item adicional nos limites da plataforma, sem que haja, todavia, transferência de propriedade da coisa.

Nenhuma dessas particularidades afasta as microtransações daquilo que se pode entender como um negócio jurídico, a qual, encarada na forma de contrato, aproxima-se dos contratos de licença de uso, tal qual comum na comercialização de músicas por aplicativos de *streaming* e outros tipos de conteúdo utilizáveis exclusivamente na via eletrônica, aplicando-se, via de consequência, todas as disposições correlatas.

Essa compreensão inicial possibilita prospectar respostas que o direito pode oferecer aos problemas que essa modalidade de aquisição lhe apresentar – prestando-se, o Direito Civil, como instrumento à práxis forense – e, do mesmo modo, habilitar discussões mais profundas sobre outros aspectos das microtransações, como o possível enquadramento das *Loot Boxes* como jogos de azar, o marketing intenso e incentivo ao consumismo aos quais são submetidas crianças, os limites da

responsabilidade das empresas envolvidas nos jogos por impactos sociais do jogo e afins, de forma que, tal qual se pretendeu, este estudo serviu à formulação de uma proposta de conceituação prévia e basilar do fenômeno referido, sem pretensão, contudo, de esgotar o tema.

REFERÊNCIAS

ABENT, Eric. **This is why EA won't give up on microtransactions**. Slashgear, 2020. Disponível em: <<https://www.slashgear.com/this-is-why-ea-wont-give-up-on-microtransactions-31608202/>>. Acesso em 17 ago. 2020.

ANDRADE, Daniel Rodrigues. **O impacto das microtransações num mundo digital**. Dissertação (dissertação em Gestão e Estratégia Industrial) – Lisbon School of Economics & Management. Lisboa, 2019.

BLIZZARD. Blizzard end user license agrément. [S.L.]. 2021. Disponível em: <<https://www.blizzard.com/en-us/legal/fba4d00f-c7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement>>. Acesso em: 19 nov. 2021.

BLIZZARD. Termos de venda. [S.L.]. 2017. Disponível em < <https://www.blizzard.com/pt-br/legal/e3fc786b-1c1a-40ac-ad24-96ca1651e67b/termos-de-venda>>. Acesso em: 30 mar. 2022

BRASIL. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Institui o Código Civil. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm>. Acesso em: 09 mar. 2002.

COSTA FILHO, Marco Aurélio de Farias. **Herança digital: valor patrimonial e sucessão de bens armazenados virtualmente**. *In: Revista Jurídica da Seção Judiciária de Pernambuco*, n. 9, p. 187-215, 2016. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/360777410/Heranca-Digital-Valor-patrimonial-e-sucessao-de-bens-armazenados-virtualmente>>. Acesso em 19 set. 2021.

ELECTRONIC ARTS. Como configurar uma Conta EA para menores de idade para seu filho ou filha. [S.L.]. 2021. Disponível em: <<https://help.ea.com/br/help/account/set-up-child-ea-account/>>. Acesso em 16 mar. 2022.

ELECTRONIC ARTS. Contrato do Usuário. [S.L.]. 2022. Disponível em: < <https://tos.ea.com/legalapp/WEBTERMS/US/br/PC/>>. Acesso em: 31 mar. 2022.

ESPÍRITO SANTO, Natália Alves de. **A responsabilidade civil nos contratos eletrônicos consumeristas**. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-graduação Lato sensu) – Escola de Magistratura do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: < https://www.emerj.tjrj.jus.br/paginas/trabalhos_conclusao/2semestre2014/trabalhos_22014/NataliaAlvesdoEspiritoSanto.pdf>. Acesso em 09 mar. 2022.

FARIAS, Cristiano Chaves de; ROSENVALD, Nelson. **Curso de Direito Civil: Parte Geral e LINDB**. vol. 1. 13. ed. rev. ampl. e atual. São Paulo: Atlas, 2015.

GALVÃO, Matheus Oba. **Contratos de licenciamento de Software Aleatórios: Loot Boxes e a Aplicação do Direito do Consumidor**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais, Centro Universitário de Brasília. Brasília, 2020.

GRAYSON, Nathan. **Blizzard reveals Overwatch loot boxes odds in China**. Kotaku, 2017. Disponível em: <<https://www.kotaku.com.au/2017/05/blizzard-reveals-overwatch-loot-box-odds-in-china/>>. Acesso em: 25 ago. 2020.

KING, Daniel L, *et. al.* **Unfair play? Video games as exploitative monetized services**: An examination of game patents from a consumer protection perspective. *Computers in Human Behavior* 101. Elsevier, 2019.

KRIEGER, Marcelo de Athayde Furtado. Direito autoral e penal do software. *In*: WACHOWICZ, Marcos. **Direito Autoral e Marco Civil da Internet**. Curitiba: Gedai Publicações, p. 179-211, 2015.

LEVEL UP GAMES. Contrato Grand Chase. [S.L.]. 2013. Disponível em: <<https://levelup.com.br/levelup/jogos/grand-chase/contrato-grand-chase.html>>. Acesso em: 31 mar. 2022.

LIMA, Cíntia Rosa Pereira de. **Validade e obrigatoriedade dos contratos de adesão eletrônicos (*shrink-wrap* e *click-wrap*) e dos termos e condições de uso (*browse-wrap*)**: um estudo comparado entre Brasil e Canadá. Tese (Doutorado em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2009.

LIZARD, Ryan. **DLC: Perpetual commodification of the video game**. *Democratic Communiqué*, vol. 25, no. 1, 2012.

LÔBO, Paulo. **Direito Civil: Contratos**. 7. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2021.

LONG, Jiang, *et. al.* **Prevalence and correlates of problematic online gaming**: a systematic review of the evidence published in Chinese. SpringerLink, 2018. Disponível em: <<https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs40429-018-0219-6>>. Acesso em 25 ago. 2020;

MELLO, Marcos Bernardes de. **Teoria do Fato jurídico**: Plano da Existência. 22. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2019a.

MELLO, Marcos Bernardes de. **Teoria do Fato jurídico**: Plano de Validade. 15. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2019b.

MELLO, Marcos Bernardes de. **Teoria do Fato jurídico**: Plano de Eficácia. 11. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2019c.

MINATTI, Luís Gustavo. Contratos de licença e sua natureza jurídica. *In*: **Revista do Instituto do Direito Brasileiro**, Lisboa, v. 2, nº 11, p. 12613-12669, 2013. Disponível em: <https://www.cidp.pt/revistas/ridb/2013/11/2013_11_12613_12669.pdf>. Acesso em 18 de set. 2021.

MIRAGEM, Bruno. **Curso de direito do consumidor**. 8. ed. rev. atual. e ampl. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2019.

NOGUEIRA, Marcelo. **Regras legais dos contratos de licença voluntária de exploração de patentes de biotecnologia no Brasil**. Dissertação (Mestrado em Propriedade Intelectual e Inovação) – Instituto Nacional da Propriedade Industrial. Rio de Janeiro, 2018.

OLIVEIRA FILHO, Ivanildo de Figueiredo Andrade de. **Forma de declaração de vontade na Internet: do contrato eletrônico ao testamento digital**. Tese (Doutorado em Direito) – Faculdade de Direito do Recife, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2014.

PANICHI, Raphael Antônio Garrigoz. Meios de provas nos contratos eletrônicos realizados por meio da internet. **Revista Jurídica do Curso de Direito da Faculdade de Educação São Luís**. São Luís, n. 1, dez. 2005.

PONTES DE MIRANDA, Francisco Cavalcanti. **Tratado de Direito Privado**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 1954a. t. III.

PONTES DE MIRANDA, Francisco Cavalcanti. **Tratado de Direito Privado**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 1954b. t. IV.

RIOT GAMES. Termos de Serviço da Riot Games. [S.L.]. 2021. Disponível em: <<https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR#id.svas12uxrnjp>>. Acesso em: 09 mar. 2021.

SANTOS, Leonardo Drosda Marques dos Santos. **Aspectos da teoria jurídica dos contratos eletrônicos**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2007. Disponível em: <<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/46036/M892.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em 16 mar. 2022.

SANTOS, Manuel Joaquim Pereira dos; WACHOWICZ, Marcos. **Estudos de direito de autor: A revisão da Lei de Direitos Autorais**. Florianópolis: Fundação José Arthur Boiteux, 2010.

SARCINELLI, Arthur França. **Estímulos visuais de loja virtual e seu impacto no comportamento de compra de microtransações eletrônicas em jogos eletrônicos**. Dissertação (dissertação em Administração) – UFES. Vitória, 2019

SCHREIBER, Anderson. Contratos Eletrônicos e Consumo. *In: Revista Brasileira de Direito Civil*, v. 1, p. 88-110, jul/set 2014.

SILVA, Jéssica Ferreira da. **Herança digital: a importância desta temática para os alunos da Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal de Goiás**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/bitstream/ri/10808/1/TCC%20-%20Biblioteconomia%20-%20J%C3%A9ssica%20Ferreira%20da%20Silva>>. Acesso em 19 set. 2021.

SIRENA, Hugo Cremonez. Direito dos Contratos: Relações Contratuais de Fato e o Princípio da Boa-Fé. **Revista Jurídica da Procuradoria Geral do Estado do Paraná**. Curitiba, n. 5, p. 193-239, 2014.

TARTUCE, Flávio. **Direito Civil: Teoria Geral dos Contratos e Contratos em Espécie**. 12. ed. rev. atual. e ampl. Rio de Janeiro: Forense, 2017.

TASSI, Paul. **We shouldn't trust the US Government to know how to ban loot boxes and micotransactions**. Forbes, 2019. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/paultassi/2019/05/10/we-shouldnt-trust-the-us-government-to-know-how-to-ban-loot-boxes-and-micotransactions/#5161e54331c7>>. Acesso em: 25 ago. 2020;

TEPEDINO, Gustavo. Esboço de uma classificação funcional dos atos jurídicos. *In: Revista Brasileira de Direito Civil*, v. 1, p. 8-37, jul/set 2014.

THEODORO JR., Humberto; FIGUEIREDO, Helena Lanna. **Negócio Jurídico**. vol. 1. 1. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2020. p. 56. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788530992835/>. Acesso em: 26 out. 2021.

TOMIĆ, Nenad Zoran. Economic Model of Microtransactions in Video Games. *In: Journal of Economic Science Research*, v. 1, 2019.

TOMIĆ, Nenad. Effects of microtransactions on vídeo games industry. *In: Megatrend revija/Megatrend Review*, Belgrado, v. 14, n. 3, 2017.

WEBB, Kevin. **A US Senator is pushing a bill to stop 'Fortnite' and other games from selling 'loot boxes' to kids**. Here's why loot boxes are causing so much panic. Business Insider, 2019.

WRIGHT, Dickinson, **Video game industry responds to regulation of pay-to-win microtransactions and loot boxes**. Lexology, 2019;

ZENDLE, David; MEYER, Rachel; BALLOU, Nick. **The changing face of desktop vídeo game monetisation: An exploration of exposure to loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most played Steam games of 2010-2019**. PLoS ONE, 2020.