



Gustavo Junqueira

# A REGULAÇÃO DO USO DE JOGOS ONLINE DE COMPUTADOR\*

*LEGAL REGULATION REGARDING THE USE OF ONLINE COMPUTER GAMES*

Anna Zharova

Tradução: Ricardo Perlingeiro e Daniela Juliano Silva

## RESUMO

Tendo por referência a Rússia e a Europa, enfoca a classificação legal do processo dos jogos de computador, com vistas a determinar as fontes e os riscos que levam aos conflitos jurídicos. Descreve as características da regulação do uso dos jogos de computador online, traçando um paralelo entre a incerteza da estrutura legislativa e o advento dos conflitos na regulação das relações no caso do uso de objetos virtuais.

## PALAVRAS-CHAVE

Direito Eletrônico; objeto virtual; Código penal russo; jogo de computador – processo; ambiente virtual.

## ABSTRACT

*Based on Russia and Europe, the author focuses on the legal classification of computer game lawsuits, aiming at establishing the sources and risks leading to legal conflicts. She describes the legal regulation related to the use of online computer games, drawing a parallel between the uncertainty of the legislative framework and the conflicts arising from the regulation of relationships when using virtual objects.*

## KEYWORDS

*Computer Law; virtual object; Russian Criminal Code; computer game lawsuit; virtual environment.*

\* Tradução do original *Legal regulation of the use of computer games online* para o português.

## 1 INTRODUÇÃO: O CONCEITO DE VIRTUALIDADE

Pesquisadores da jurisprudência têm chamado atenção para as questões que envolvem jogos de computador *online*. Cientistas se utilizam do termo “objetos virtuais” e buscam descobrir a essência da relação entre os jogadores e os proprietários dos jogos de computador na criação de mundos, objetos e vidas virtuais. Infelizmente, eles não consideram o termo “objetos virtuais” nos estudos legais sobre o tema.

Nesse sentido, gostaria de destacar o trabalho de Leushkin (2014), no qual ele define “virtualidade”. O autor escreve que: *O que chamamos de ‘realidade’ ou ‘mundo exterior’ não é a realidade livre de qualquer interpretação da realidade, mas sim o que acreditamos firme e inabalavelmente ser real. Tudo o que não compreendemos no mundo real ou o que acreditamos ser questionável ou insuficientemente completo nos força a recriar essa ideia [...] Realidade, apresentada em uma síntese ontológica da ciência, cultura, religião, com uma associação das experiências coletivas e pessoais, é relativa. Existem muitas imagens semelhantes, mas não temos nenhum critério para a seleção de uma delas como a ‘verdadeira’.*

Não podemos atribuir à virtualidade uma existência objetiva. O conteúdo virtual é aquele que não se encontra claramente dissociado pelo objetivo e pelo subjetivo, e no qual estes se encontram inter-relacionados. Além disso, a virtualidade, diferentemente de outros derivativos mentais, tais como a imaginação, é caracterizada pelo fato de que as pessoas percebem a situação não como um produto de sua própria mente, mas como uma realidade (LEUSHKIN, 2014).

Ademais, ele conclui que a relação entre a realidade e a virtualidade pode ser definida por meio de um modelo lógico que nos permite chegar a dois tipos principais de estruturas objetivas: instalações existentes e não existentes. Se há evidências que confirmam a existência de um objeto, somos capazes de falar sobre a estrutura do objeto existente; caso contrário, teríamos a estrutura de um objeto, que nega o fato da existência. A lei do terceiro excluído não autoriza a manifestação do terceiro.

Dessa maneira, essa construção de

modelos de realidade não nos autoriza a negar a existência de estruturas incompletas e nos permite aceitá-las. Em outras palavras, virtualidade é um conjunto de propriedades de um objeto ou um processo que repousa no campo da incerteza teórica ou empírica.

Em nosso caso, a fonte dessa incerteza é a estrutura legal que não nos autoriza unicamente a interpretar as relações na *internet*. A lei russa não possui o conceito de “objeto virtual” ou “ambiente virtual”, “mundo virtual”, incluindo o conceito de *internet*. Todavia, não podemos argumentar que essas relações foram eliminadas do campo da lei na Rússia. Pesquisadores têm utilizado a analogia da lei, por meio da qual definem métodos e demonstram as áreas problemáticas da regulação legal dessas relações.

Apesar de haver incerteza legal, objetos virtuais são alvo de transações, furto e outras ações. As regras do jogo *Second Life*, por exemplo, definem a possibilidade de os jogadores participantes venderem objetos virtuais do jogo, utilizando qualquer moeda existente. Em tais casos, os advogados se utilizam de outros termos, definidos por lei, para descrever os objetos virtuais. Assim, objetos virtuais são denominados de “mobiliário” e “imobiliário” virtual (KIRBY, 2009).

Entretanto, nessa circunstância/situação, os advogados questionaram a legalidade das transações realizadas, uma vez que esses objetos virtuais não estão claramente definidos em lei. Consideremos, em termos de direitos, a possibilidade de classificação dos atos comprometidos com objetos virtuais quando eles forem criados e posteriormente utilizados. Dentro da matéria, objetos virtuais serão tratados como objetos gerados pelo processo do jogo e dotados/portadores das propriedades do *software*.

Greg Lastowka (2011) escreve que: *todos os universos virtuais, entretanto, são ambientes simulados baseados na internet, que caracterizam objetos e eventos animados por software. Usuários são representados no mundo virtual por ‘avatars’, alter egos digitais que, ao mesmo tempo, autorizam e personificam os usuários dentro do espaço simulado. A complexidade interativa e social do universo virtual pode ser substancial, fazendo com que os usuários se sintam realmente*

*‘presentes’ em algum outro lugar. Essa é razão pela qual o universo virtual é denominado de ‘mundos’.*

## 2 A REGULAÇÃO DAS RELAÇÕES ENTRE PESSOAS QUE CRIARAM E AS QUE USAM OBJETOS VIRTUAIS

Para se entender a regulação das relações entre os criadores e os usuários dos objetos virtuais no ambiente da *internet*, é preciso analisar dois componentes desse processo. De um lado, existe a classificação legal das ações que são comprometidas pelos participantes do jogo (*gamers*) com o objeto virtual e, de outro, a classificação legal desses objetos virtuais (objetos criados pelo processo do jogo) como resultado da atividade intelectual.

Andryushchenko (2012) estudou as peculiaridades da regulação jurídica das relações provenientes do ambiente da *internet* entre as pessoas que utilizam objetos virtuais, concluindo que os relacionamentos virtuais *online*, existindo somente no espaço dos mundos virtuais ou de outros serviços da *internet*, não teriam resultados jurídicos no mundo real e não deveriam ser objeto de regulação legal.

Todavia, não há outros pontos de vista quanto à necessidade e à possibilidade de regulação dessas relações. Arkhipov (2014) questiona se os desenvolvedores têm a responsabilidade pelo conteúdo criado pelos usuários no jogo. Adiante, neste artigo, sugere-se uma resposta a essa questão.

Gostaria de endossar a visão de Andryushchenko (2012) no sentido de que é necessário regular somente aquelas relações *online* que tenham consequências jurídicas no mundo real.

## 3 A CLASSIFICAÇÃO JURÍDICA DAS AÇÕES DOS JOGADORES EM JOGOS DE COMPUTADOR

Consideremos cada uma das questões. A classificação jurídica dos processos regidos em um jogo de computador levanta um número variado de questões, tais como: quais seriam as qualificações dos objetos virtuais criados pelos jogadores no processo de um jogo *online*, como resultado de uma atividade intelectual (RAI)?; quais são os termos de uso que proibiriam os jogadores de utilizarem seu RAI fora do espaço de jogo?; quais comportamentos dos jogadores podem ser ilegais dentro do jogo de computador?

A primeira questão foi levantada há 20 anos, no tempo em que as tecnologias começaram a ser amplamente aplicadas na sociedade, e estava associada à definição da propriedade de objetos que foram criados por um robô ou um programa de computador. Surgiram diferentes pontos de vista quanto ao assunto, havendo autores que sugeriam que o desenvolvedor do robô ou do *software* fosse o proprietário, e outros que defendiam a propriedade do usuário do robô ou do *software*. A resposta foi formulada da seguinte forma: não é qualquer usuário de um robô que poderá criar um RAI e somente aquele que estiver se utilizando da capacidade do dispositivo eletrônico de forma criativa e intelectual é que poderá criar pré-requisitos de emergência do resultado de uma atividade intelectual.

Alguns objetos audiovisuais (por exemplo, um tanque, uma vila, um herói, dentre outros) são resultado de uma operação do *software*, que determina as propriedades funcionais dos jogos de computador, bem como a possibilidade de seus participantes. O *software* permite a criação, dentro do jogo, de novas cidades, de novos heróis e de um novo enredo, possibilitando a adição de novos elementos aos objetos já existentes. Tudo o que acontece no jogo é somente o resultado da operação do *software*. Qualquer alteração realizada pelos participantes do jogo é aprovada pelo programa e suas funções admitem a possibilidade de gravar as mudanças feitas pelos jogadores.

Assim, de acordo com o art. 1.261 do Código Civil da Federação Russa: *um programa de computador é o material preparatório produzido durante o desenvolvimento de um software; a imagem audiovisual e todos os dados objetivos, comandos e instruções que visem à operação dos computadores e de outros dispositivos do computador, de modo a obter um certo resultado.*

Todavia, existe outra posição. Savelyev (2014) acredita que o objeto virtual que resulta de um jogo de computador *pode ser classificado como 'outras coisas' no contexto do art. 128 do Código Civil. O processo de proteção de objetos virtuais pode ser percebido por meio da constatação das várias irregularidades das ações e regulações de enriquecimento ilícito.*

De acordo com o art. 128 do Código Civil da Federação Russa, os objetos de direitos são: *coisas, dinheiro e títulos certificados, meios de pagamento sob a forma de títulos escriturais, outras coisas, direitos de propriedade e outra propriedade; o resultado das operações e serviços; os resultados protegidos da atividade intelectual e recursos de individualização (propriedade intelectual); benefícios intangíveis.*

A esse respeito, é difícil concordar com Savelyev, uma vez que o art. 128 do Código Civil expressamente prevê a existência de um objeto legal como resultado da atividade intelectual. Nesse caso, o RAI é o *software* ou um jogo de computador criado pelo desenvolvedor.

Uma situação similar surge nos jogos *online*. De acordo com o art. 1.228 do Código Civil, *o autor da atividade intelectual é um cidadão cujo trabalho criativo funciona como resultado do que é criado.* Essa frase da lei define que, se o participante de um jogo cria objetos virtuais sem sua atividade criativa, então, tal resultado não será considerado um RAI e o jogador não poderá ser seu autor. Assim, se não pudermos provar que nosso RAI possui criatividade, consequentemente não seremos seus proprietários legais.

Entretanto, a criatividade, como categoria legal, não foi de-

finida pela legislação da Rússia. Criatividade como processo é entendida de modos diferentes, quando, por exemplo, é definida como *a criação de um novo projeto para bens culturais e materiais* ou como *uma atividade humana que produz algo de alta qualidade, original e único* (MESIATZ, 1998).

Portanto, se o jogador está usando as capacidades do jogo de computador para criar um objeto virtual que é novo e único, então esse objeto será RAI. Contudo, nesse caso, temos uma segunda questão que se conecta com as oportunidades dos autores de cessão dos direitos dos recém-criados RAI.

A disseminação de alguns RAI é baseada no princípio dos seus direitos territoriais. Direitos exclusivos somente podem ser protegidos em um determinado país, e a proteção poderá ser concedida no território de outros Estados por meio de tratados internacionais. Há diversos tratados multilaterais voltados para a proteção simultânea em vários Estados, e contratos de licença devem fornecer o território no qual o direito à propriedade intelectual será garantido.

### ***O software permite a criação, dentro do jogo, de novas cidades, de novos heróis e de um novo enredo, possibilitando a adição de novos elementos aos objetos já existentes.***

Contudo, o autor pode estabelecer direitos exclusivos de uso do RAI somente no "território" do jogo de computador onde aquele foi criado. Isso está relacionado aos elementos tecnológicos do *software*, uma vez que muitas tecnologias não podem ser integradas umas às outras. Ainda assim, um jogo de computador pode ser compartilhado nos mais diferentes Estados, e o autor ou jogador pode ceder os direitos exclusivos a outro jogador que seja um cidadão estrangeiro. Nesse caso, devem constar do contrato de licença os termos sobre o foro de eleição.

Há, ainda, situações nas quais o jogador não pode usar seu RAI sem o pagamento de *royalties* aos desenvolvedores dos jogos de computador. Tais situações são detalhadamente analisadas por Arkhipov (2014).

Consideremos que o terceiro caso de classificação das ações seja feito pelos jogadores em jogos *online*. Isso é necessário para compreender as relações entre usuários de jogos de computador e para a determinação da estrutura de tais relacionamentos. Primeiramente, o desenvolvedor ou o titular do direito de um jogo *online* é a pessoa a quem são legalmente garantidos todos os direitos exclusivos de uso do *software*.

Em segundo lugar, os jogadores têm garantias legais de uso do jogo de computador. Os direitos exclusivos desses jogadores são identificados pelos contratos de licença com os titulares dos direitos do jogo de computador. O contrato de licença deverá indicar, dentre outros aspectos, a possibilidade e a lista de ações de que um jogador dispõe em uma partida. Entretanto, existem dificuldades legais, como quando, por exemplo, os termos do acordo incluem regras sob as quais o jogador pode ser privado de jogar sem a indicação de qualquer razão.

Greg Lastowka (2011) anota que: *'terra' no Second Life era um serviço que o Linden Lab disponibilizava e estava livre para cancelar a qualquer tempo. Linden Lab argumen-*

*tou que Bragg deveria saber disso, uma vez que foi expressamente informado da natureza dessa aquisição. Quando Bragg baixou pela primeira vez o software que rodava o Second Life foi-lhe solicitado clicar em um campo no formulário do software que indicava seu consentimento às regras que governam seu uso no Second Life. Linden Lab argumentou que esse conjunto de regras limitava os direitos legais de Bragg no jogo. Entre essas regras estava a declaração de que a Linden Lab estava livre para permanentemente banir Bragg do uso do software do Second Life: Linden Lab tem o direito de, a qualquer tempo, por qualquer razão ou ausência de razão, suspender ou cessar sua conta, dar fim a esse acordo e/ou recusar todo e qualquer uso futuro do serviço, sem aviso prévio ou responsabilização. Outras cláusulas do contrato continham a mesma mensagem: o uso do Second Life somente seria permitido àqueles que contassem com a benevolência da companhia. Assim, mesmo se alguém como Bragg tivesse pagado milhões de dólares por algo que ele e Linden Lab descreveram como 'terra', as regras escritas pela Linden Lab disseram que a propriedade prática da 'terra' de Bragg poderia desaparecer e que ele não teria nenhuma razão para reclamar.*

Podemos observar certas violações dos direitos intelectuais dos jogadores por parte da companhia desenvolvedora do software. Isso se deve ao fato de que o jogador paga por um serviço e pelo uso de certas funções do programa, responsável pela criação da "terra virtual" dentro do jogo. Por outro lado, a companhia identificou previamente as condições de interação que limitam os direitos dos participantes e estes concordaram com tais condições.

**[...] um jogo de computador pode ser compartilhado nos mais diferentes Estados, e o autor ou jogador pode ceder os direitos exclusivos a outro jogador que seja um cidadão estrangeiro.**

Entretanto, contextualizar as condições de interação no jogo pode significar qualificá-las como ilegais (de acordo com o art. 14.8 do Código Administrativo da Federação Russa). Essa norma (*a inclusão, nas condições do contrato, que infrinja os direitos dos consumidores é estabelecida pela legislação sobre a proteção do consumidor*) é a base para uma multa administrativa sobre as pessoas jurídicas.

A decisão da Corte Federal de Arbitragem do Distrito de Moscou confirmou, por exemplo, a ilegalidade das ações que infringem direitos dos consumidores. A decisão da Corte específica que: *durante a auditoria foi encontrado um contrato de venda de um carro, firmado entre a companhia (Seller) e Makushina A. F. (comprador). Nos parágrafos 7.4 e 8.3 do contrato, foram incluídas condições que violaram os direitos do consumidor em comparação com as regras estabelecidas pela legislação da Federação Russa no campo da proteção do consumidor. O parágrafo 7.4 do contrato estabelecia que, se o comprador se recusasse a executar o contrato, o vendedor devolveria parte do dinheiro, retendo 10% do preço do carro.*

A Corte reconheceu, de acordo com o item 3 do art. 497 do Código Civil, que o comprador tem o direito de recusar a execução de quaisquer termos do contrato de compra e venda no varejo antes da transferência do bem. Contudo, o comprador deverá restituir os gastos que o vendedor tenha tido em razão das ações encomendadas para a execução do contrato, salvo exceção contida em lei (seção 4, art. 497 do Código Civil).

No caso de descumprimento do contrato, a Corte Federal determinou que o comprador se encontra obrigado a pagar somente os custos reais suportados pelo vendedor, mas não a porcentagem do valor dos bens. Assim, os termos contratuais agravam a situação do comprador e não coincidem com as exigências legais (Decreto da Corte Federal de Arbitragem do Distrito de Moscou, 2010).

A Corte Federal concluiu que *os requisitos dos parágrafos 7.4 e 8.3 do contrato não respeitavam as exigências da lei civil e processual civil e violavam os direitos e garantias legais destes últimos [...]* (Decreto da Corte Federal de Arbitragem do Distrito de Moscou, 2010).

**4 AS OFENSAS OCORRIDAS DURANTE OS JOGOS DE COMPUTADOR**

Dispomos de vários exemplos capazes de demonstrar as ofensas ocorridas no processo do jogo. As autoridades chinesas condenaram e multaram um grupo de *hackers* que estavam utilizando ilegalmente objetos virtuais de múltiplos participantes do jogo *online World of Warcraft* (autoridades chinesas multaram e prenderam um grupo de *hackers*, 2014).

Há um exemplo de uma investigação, conduzida por autoridades responsáveis pela aplicação da lei, acerca do furto na *internet* de um tanque virtual em Vitebsk, Bielorrússia, em 2013. O portal jurídico nacional da República da Bielorrússia publicou a análise feita por Sergei Golesnik. A polícia encontrou um jovem *hacker* que furtou um tanque virtual enquanto jogava no computador. O dono do tanque virtual, um soldado do jogo de computador *World of Tanks*, apresentou uma denúncia no departamento de polícia local em fevereiro de 2013.

Em suas alegações, o soldado escreveu que alguém invadiu sua conta de *e-mail* e alterou sua senha de acesso no popular jogo *World of Tanks*. Devido a isso, ele não pôde mais continuar a jogar e usufruir de seu tanque *premium*, que foi adquirido por 300.000 rublos. Especialistas do departamento que investiga crimes na esfera da alta tecnologia do Departamento de Questões Internas do Comitê Executivo Regional de Vitebsk iniciaram uma investigação.

Especialistas desse departamento encontraram o tanque blindado na *World Wide Web*. Michael Sascheko, diretor executivo do escritório da Promotoria da região de Vitebsk, disse que o tanque era controlado por um estudante na área de Dokshitsky. O garoto comprou o tanque, por 30.000 rublos, de Anton P., um aluno da região de Mogilev e um *hacker* virtual. Como Anton tinha somente 15 anos, o crime não pôde ser levado à Corte. A questão foi solucionada pela esfera administrativa. É provável que o *hacker* juvenil ou seus pais sejam multados (GOLESNIK, 2013).

No fim de 2009, um homem da Califórnia processou a Sony por ter supostamente violado seus direitos de expressão (Primeira Emenda), uma vez que foi banido do mundo virtual pela *Sony Playstation Network*. O autor, Erik Estavillo, disse que a Sony o baniou de todos os jogos do *Playstation*, depois que

ele ofendeu outros participantes, em declarações durante o jogo de guerra e ficção científica, de múltiplos jogadores, *Resistance: Fall of Man*.

Estavillo, de 29 anos, de San Jose, Califórnia, disse que a *Playstation Network* era a *única forma de o autor poder verdadeiramente socializar*, uma vez que ele sofre de agorafobia, depressão, transtorno do pânico e outras condições limitadoras de sua habilidade de interação. O jogo permite que os participantes possam conversar uns com os outros enquanto se empenham na batalha contra uma invasão alienígena, momento em que Estavillo gritou termos pejorativos e ofensivos a afro-americanos e homossexuais, de acordo com uma denúncia da KTXL Fox 40 Notícias, de Sacramento, Califórnia.

A queixa de Estavillo foi registrada na Corte Distrital do Distrito Norte da Califórnia, que admite queixas privadas por supostas violações de direitos individuais garantidos pela Constituição dos Estados Unidos. Na opinião da Corte, concedendo a suspensão da acusação contra a Sony, o Juiz Ronald M. Whyte mencionou a regra geral segundo a qual *a garantia da Primeira Emenda de livre expressão somente é uma garantia contra o Estado ou governos federais e não contra atores privados*.

O Juiz Whyte citou a exceção da *company town* de Marsh vs. Alabama, que se aplicou às corporações que tinham as qualidades de uma municipalidade, mas que não se aplicava a esse caso, uma vez que a *Playstation Network: não serve uma parcela significativa das funções da municipalidade. Finalmente, o Juiz Whyte citou uma exceção em que a corporação tem um conexão com o governo, uma característica que não se aplica à Sony. O caso contra a Sony falhou miseravelmente, com a rejeição total do juiz à reclamação*. (LEI VIRTUAL, 2010).

O usuário do *Second Life*, Kevin Alderman, de Lutz, Flórida, criou uma base interativa, que permite que *avatars* se dediquem a uma série de atividades. Todavia, quando outro usuário começou a vender cópias, Alderman contratou o advogado da vida real Francis Taney, que rastreou a pessoa responsável pela cópia e garantiu seu julgamento pela Corte Distrital da Flórida, que ordenou a interrupção das vendas.

Isso aconteceu em março de 2008 e, desde então, Taney, do escritório de advocacia da Filadélfia, Buchanan, Ingersoll & Rooney, afirma que tem dedicado de 20 a 30% de sua prática à lei virtual ou disputas que acontecem no universo virtual, tais como o *Second Life*. Ele não está só. Embora as cortes tenham visto apenas algumas poucas disputas até então, um número significativo de escritórios de advocacia tem criado práticas centradas nos mundos virtuais e *video games*, ou estabelecido escritórios dentro do próprio *Second Life* (KIRBY, 2009).

Nos termos da lei russa, o furto de um objeto virtual como um RAI pode ser qualificado como fraude no campo da informação computacional, de acordo com o art. 159.6 do Código Criminal: *A fraude no campo da informação computacional é o furto da propriedade de outrem ou a compra da propriedade de outrem por meio do ingresso, eliminação, bloqueio, modificação da informação do computador ou outra interferência na operação de armazenamento, processamento ou transmissão de dados do computador ou informação e redes de telecomunicação*.

Sob a lei russa, o exemplo supramencionado de Kevin Alderman e seu RAI é uma base interativa. Essa interpretação é consistente com os arts. 128 e 1.228 do Código Civil. A expropriação do direito ao RAI não autoriza Kevin Alderman a continuar fornecendo o direito de uso da base interativa a terceiros. A esse respeito, essa ofensa pode ser descrita como "fraude no campo da informação de computacional".

Contudo, há exemplos de outras qualificações de ações irregulares pelos tribunais russos. Savelyev (2014) apresenta um exemplo de um julgamento sobre a reclamação da companhia *Innova Systems* por danos provenientes da conexão com o bloqueio de contas do jogo em *MMORPG Lineage 2*. *Innova Systems* organizava a jogabilidade no jogo *MMORPG Lineage 2*. De acordo com a opinião do reclamante, o dano ocorreu diante da impossibilidade do uso do objeto virtual chamado *fleece experience* pelo período de três dias (período de bloqueio), o que reduziu o período de utilização da subscrição de serviço do jogo, que foi pago por 28 dias.

O Tribunal rejeitou a reclamação e entendeu que *a conta do reclamante foi bloqueada pelo réu, em razão do des-*

*cumprimento das regras por parte do reclamante*. O Tribunal também determinou que a presença ou a ausência do descumprimento das ações do usuário estavam relacionadas à organização dos jogos e das apostas ou participações.

Nessa conexão, as denúncias dos reclamantes relacionadas às suas participações no jogo *MMORPG Lineage 2* não se encontram sujeitas à proteção judicial, em virtude do § 1º do art. 1.062 do Código Civil (SAVELYEV, 2014).

A exceção a essa regra dá-se com pessoas que participaram dos jogos ou apostaram sob a influência de fraude, violência, coação ou acordo doloso de seus representantes com os organizadores de jogos ou apostas, bem como sob as condições especificadas na seção 5, art. 1.063 do Código Civil.

## 5 CONCLUSÃO

As ações realizadas em um jogo de computador *online* engendram inúmeros problemas quanto à regulação jurídica. A interação entre os participantes de jogos *online* ocorre no espaço das relações da *internet* que reflete o espaço real, em conexão com as quais se sujeitou à regulação da lei. Objetos virtuais têm valor econômico potencial e real e podem se tornar objeto de relações criminosas. O *status* legal dos objetos virtuais, porém, é indefinido, o que, por sua vez, os torna uma fonte de relações conflituosas. Por essa razão, os legisladores devem redobrar a atenção nas áreas problemáticas da regulação legal do espaço da *internet*.

## REFERÊNCIAS

- ANDRYUSHCHENKO, E. *Virtual online relationship in evolution of public and legal institutions in the development of information Society Holes*. IL. Bachelo. Ed. GPI RAS, Yurkompani, 2012.
- ARKHIPOV, V. Virtual property: system legal issues in the context of the development of computer games industry. *Zakon*, [S. l.], n. 9, set. 2014.
- BURNS, S.; SHVEDOVA, H. *Dictionary of Russian language*. 3. ed. rev. Moscou: [s. n.], 1996.
- CHINESE authorities have fined and imprisoned a group of hackers who sell illegally caught virtual property of participants the multiplayer online role-playing game the World of Warcraft. Disponível em: <<http://pda.cnews.ru/news/index.shtml?top/2013/12/27/555124>>. Acesso em: 12 dez. 2014.
- GOLESNIK, S. Hijackers virtual tank shines real fine. *Sovetskaya Belorussia*, 4 mai. 2013. Disponível em: <<http://www.pravo.by/main.aspx?guid=113553>>. Acesso em: 12 dez. 2014.
- KIRBY, C. Avatars, attorneys in new world of virtual law. *SFGate*: 27 apr. 2009. Technology, San Fran-

cisco. Disponível em: <<http://www.sfgate.com/business/article/Avatars-attorneys-in-new-world-of-virtual-law-3163046.php>>. Acesso em: 12 jan. 2015.

LASTOWKA, G. *Virtual Justice: the new laws of online worlds*. New Haven: Yale University Press, 2011.

LEUSHKIN, R. *Virtual objects as a problem of realism constructive*. 1998. Disponível em: <[http://www.rae.ru/fs/?section=content&op=show\\_article&article\\_id=10003647&lng=en](http://www.rae.ru/fs/?section=content&op=show_article&article_id=10003647&lng=en)>. Acesso em: 12 dez. 2014.

MESIATZ, V. et al. *Great encyclopedic dictionary*. [S.l.: s. n.], [1998?].

SAVELYEV, A. Legal nature of virtual objects purchased for real money in multiplayer games. *Bulletin of the civil law*, n. 1, [S. l.], p. 127-150, 2014.

RÚSSIA. Código Civil n. 230-FZ, de 18 de dezembro de 2006. The legal information retrieval system. Disponível em: <<http://base.garant.ru/10164072/#ixzz3UFh1iSYb>>. Acesso em: 12 dez. 2014.

\_\_\_\_\_. Código Criminal n. 63-FZ, de 13 de junho de 1996. The legal information retrieval system. Disponível em: <[base.garant.ru/10108000/#ixzz3UFhK45Bp](http://base.garant.ru/10108000/#ixzz3UFhK45Bp)>. Acesso em: 12 dez. 2014.

\_\_\_\_\_. Decreto da Corte Federal de Arbitragem do Distrito de Moscou n. KA-A40 / 11940-10, de 13 de outubro de 2010. The legal information retrieval system Konstantant. Disponível em: <<http://www.konstantant.ru/sys/english/>>. Acesso em: 12 dez. 2014.

\_\_\_\_\_. Decreto da Corte Federal de Arbitragem do Distrito de Moscou, n. KA-A40 / 11940-10, de 13 de outubro de 2010.

THE VIRTUAL Law. *The SciTech Lawyer*, Washington, D. C.; 2010. Disponível em: <[http://www.delawarevalleylawyer.com/sites/DVL/SciTech\\_Speech-in-Virtual-Worlds-Barger-Summer2010.pdf](http://www.delawarevalleylawyer.com/sites/DVL/SciTech_Speech-in-Virtual-Worlds-Barger-Summer2010.pdf)>. Acesso em: 12 jan. 2015.

Artigo recebido em 18/8/2015.

Artigo aprovado em 1/10/2015.

---

**Anna Zharova** é pesquisadora Sênior do Instituto de Ciências do Direito e do Estado da Academia Russa de Ciência e professora associada do Departamento de Inovação e Negócios em TI da *Higher School of Economics*, na Rússia.

**Ricardo Perlingeiro** é professor da Faculdade de Direito da Universidade Federal Fluminense (UFF) e desembargador federal do Tribunal Regional Federal da 2ª Região.

**Daniela Juliano Silva** é doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Direito da Universidade Federal Fluminense (PPGSD/UFF) e advogada, em Niterói-RJ.