

MICROTRANSAÇÕES E MOEDAS VIRTUAIS NOS JOGOS ELETRÔNICOS ONLINE: NATUREZA JURÍDICA – UM COMPARATIVO COM A NATUREZA JURÍDICA DA MOEDA – KARL MARX

Regina Célia de Carvalho Martins ¹

Walkiria Martinez Heinrich Ferrer ²

Resumo: O artigo proposto analisa os jogos digitais *online*, enfocando as moedas virtuais neles criadas e microtransações admitidas no mundo virtual e sua interação com o mundo real, notadamente a moeda real, para se estabelecer se a natureza jurídica e econômica de ambas converge ou não. Apresenta orientações sobre a moeda real, sua origem, evolução e vinculação à autoridade central; demonstra o universo de relações jurídico-econômicas advindos da evolução dos jogos *online* a origem das moedas virtuais. Identifica as microtransações internas e externas aos jogos *online*, sob o referencial teórico da *law and economics*. O método de abordagem utilizado é o dedutivo, combinado com os métodos de pesquisa bibliográfico documental. Aponta em comparação com as definições clássicas de moedas reais e a dos jogos, que estas não preenchem todos os requisitos para que se configurem como moeda.

Palavras-Chave: Análise econômica do Direito. Moedas virtuais e reais. Microtransações em jogos *online*. Contratos. Direito e Economia.

¹ Mestre e Doutoranda em Direito – UNIMAR –Universidade de Marília; professora graduação em Direito Unimar

² Mestre e Doutora em Educação UNESP; Pós-Doutoranda em Sociologia do Trabalho UNESP; Professora do Programa de Mestrado e Doutorado em Direito UNIMAR

MICRO-TRANSFERS AND VIRTUAL COINS IN ELETRONIC GAMES ONLINE: LEGAL NATURE – A COMPARATIVE TO THE LEGAL NATURE OF THE CURRENCY – KARL MARX

Abstract: The proposed article analyzes the online digital games, focusing on the virtual currencies created in them and micro-transactions admitted in the virtual world and their interaction with the real world, notably the real currency, to establish if the legal and economic nature of both converges or not. It presents guidelines on the real currency, its origin, evolution and linkage to the central authority; demonstrates the universe of legal-economic relations arising from the evolution of online games the origin of virtual currencies. It identifies internal and external micro-transactions to online games, under the theoretical framework of law and economics. The method of approach used is the deductive, combined with the methods of documentary bibliographic research. It points out in comparison to the classic definitions of real currencies and of the games, that they do not fulfill all the requirements so that they are configured like currency.

Keywords: Economic analysis of Law. Virtual and real currencies. Microtransactions in online games. Contracts. Law and Economics.

Sumário: Introdução; 1. Jogos Online – A Origem das Moedas Virtuais; 1.1. Os Jogos Online- os números sobre ele e a gênese do comércio virtual; 1.2. As negociações nos jogos MMORPGs entre “Moeda Real” e Moedas Virtuais; 2. A “Economia” Virtual - Jogos e Microtransações e a Análise Econômica do Direito - Law and Economics; 2.1. A análise econômica do Direito – sua aplicação nas microtransações em jogos online; 2.2. O dinheiro e sua relevância na economia dos jogos virtuais; 2.3. As

microtransações nos jogos online e seu valor econômico; 3. A Moeda; 3.1. Origens da Moeda segundo Marx – nuances históricas; 3.2. Natureza jurídica da moeda e seu conceito; 3.3. A garantia da moeda e a autoridade central; 4. Moedas Virtuais de Jogos Online - Sua Natureza Jurídica; Conclusões

INTRODUÇÃO



s jogos digitais podem ser considerados como fenômenos econômicos e socioculturais que cresceram vertiginosamente nos últimos quarenta anos. Na década de 1970 se iniciou a expansão dos videogames ou jogos eletrônicos, tendo a mesma crescido de forma vertiginosa a ponto de sua utilização não ter mais fronteiras e permear todo o globo.

A utilização desta ferramenta não pode mais ser ignorada do ponto de vista jurídico, já que permite uma série de interações entre as pessoas em inúmeras localidades, sendo impossível se impor uma barreira física ou de soberania de uma nação entre os jogadores que se envolvem nesse mundo virtual.

Com o crescimento dos jogos eletrônicos *online*, o mercado que envolve a produção e comercialização dos jogos digitais se tornou emergente, guardando relevante atuação na economia; estima-se que o Brasil seja hoje o décimo terceiro consumidor mundial destes produtos; contudo o discurso jurídico sobre os jogos digitais e sua influência na economia, cultura e direito ainda é limitado.

Ao contrário do que pode se imaginar, o mercado de jogos não é restrito às crianças, sendo uma cultura que naturalmente é incorporada ao lazer dos jovens e que vem fazendo muitos adeptos entre os demais adultos; jogos digitais objetivam relações entre os jogadores e isso permite interações e negociações que ultrapassam o laser e são negócios, envolvendo transações e valores.

Relações jurídicas protagonizadas pelos jogadores *online* não podem ser observadas como se fossem meras “brincadeiras”, já que envolvem negócios, sendo certo que, em inúmeras situações os jogadores realizam investimentos, em jogos *online*, adquirindo os produtos oferecidos nos programas, em uma indústria que movimenta mais de 70 bilhões de dólares ao ano, o que os torna interessantes sob o enfoque da Teoria *Law and Economics*, que estuda as interações entre Direito e Economia, objetivando a maximização de riquezas.

Os jogos eletrônicos, para se tornarem rentáveis a seus desenvolvedores, criam em seu universo imaginário, diversos itens e moedas virtuais que precisam ser adquiridos pelo jogador para que o sistema lhe permita a jogabilidade, ou seja, para que ele possa avançar para a próxima etapa do jogo, passando fases ou evolua e tenha respeitabilidade naquele mundo virtual.

A expressão “moeda virtual”, alçou notoriedade em razão dos jogos de realidade virtual, sendo um item que existe em formato eletrônico, ou seja, não é físico e também não é representado por nenhuma moeda tradicional; é moeda que existe dentro de um jogo e somente possui valor dentro daquela economia virtual, ou seja, dentro daquele sistema fechado.

A aquisição destas moedas virtuais e demais negociações, quando um jogador vende esta moeda a outro jogador, são transações que se realizam e se valoram em moedas reais, notadamente o dólar americano; não se pode ignorar, portanto, que de alguma forma, o dinheiro real, passa a integrar o mundo virtual e a ele se incorpora, levando-se ao questionamento sobre os valores envolvidos nestas transações, além dos valores econômicos que as moedas virtuais podem ter e sua natureza jurídica.

Para se estudar o tema serão utilizados como parâmetros os jogos MMORPGs (*Massive Multiplayer Role Playing Games*), tipos de Software especializados em promover a interação entre os jogadores.

Nestes jogos os jogadores seguem um universo

totalmente digital, guiados por regras estabelecidas pelos desenvolvedores e onde as relações são mais intensas, ocorrendo compra entre jogadores ou terceiros e interações sociais que ultrapassam o ambiente virtual, movimentando diversos itens e moedas típicas do jogo.

Os jogos desta modalidade podem ser pagos; entretanto alguns servidores, tencionando atingir maior público, adotam o modelo de acesso gratuito; a permanência e evolução nas fases do jogo são realizadas pelo *marketing* interno e venda de bens virtuais (itens e moedas virtuais) em dinheiro real.

A compra e venda de materiais digitais ocorre de variadas formas dentro do universo do jogo, podendo ser efetuada por intermédio das moedas digitais (quando permitido) ou moeda virtual do jogo, mas também por meio da compra direta de um determinado item em troca de dinheiro real.

As microtransações que ocorrem nos jogos *online* são pequenos valores colocados no jogo com a finalidade de oferecer um determinado benefício para o jogador disposto a pagar por ele. Essas transações se tornaram populares em jogos *free-to-play*, que inicialmente permitem o acesso gratuito, entretanto estabelecem barreiras para o jogador, como por exemplo, limite de vidas, itens úteis para um melhor desempenho, etc, que geram a tentação, não raro irresistível ao jogador, em continua jogador, levando os mesmo a realizar essas microtransações, que são forma da capitalização.

Além das transações econômicas acima descritas, as empresas desenvolvedoras de games oferecem também os jogos *pay-to-win*, onde o jogador deve inicialmente adquirir o jogo ou seus itens, pagando por eles, além de oferecer nos mesmos as mais variadas modalidades de ofertas, para gerar essas microtransações que são a realidade em todos os níveis de jogos atualmente

Dentro deste panorama se verifica que os jogos digitais são terreno fértil para a criação de moedas virtuais e itens, que

se destinam a uso no ambiente do jogo e estruturam uma indústria que movimentam milhares de dólares ao ano.

Neste cenário, o objeto deste estudo será analisar a perspectiva econômico jurídica envolvendo os jogos digitais *online*, suas características para atingir a maximização de resultados preconizada pelo referencial da Teoria *Law and Economics*, envolvendo as microtransações e a natureza jurídica das moedas virtuais dos jogos.

1. JOGOS ONLINE – A ORIGEM DAS MOEDAS VIRTUAIS

1.1. OS JOGOS ONLINE- OS NÚMEROS SOBRE ELE E A GÊNESE DO COMÉRCIO VIRTUAL.

Moeda virtual é um termo que alçou notoriedade em razão dos jogos de realidade virtual, sendo algo que apenas existe em formato eletrônico, não tendo representação física e totalmente desvinculado das moedas tradicionais. Moedas de jogos *online* não são reguladas por governos e estes não exercem nenhuma influência em sua emissão, manipulação ou fornecimento. (RAMOS 2014).

Circular somente em uma comunidade específica e determinada é característica da moeda virtual; dentro da comunidade virtual ela possui valor, mesmo que não seja possível convertê-la em moeda real. As moedas virtuais, podem se cambiadas por outras moedas ou até por um determinado serviço ou material existente no contexto de um mercado, sem necessariamente se utilizar o mundo “real” para mensurar esses valores.

Em referidos mercados, as moedas virtuais são utilizadas, fundamentalmente nos jogos MMORPGS –*Massive Multiplayer Online Role Playing Game* que são uma junção dos jogos MMO – *Massive Multiplayer Online* e dos denominados RPG -

*Role Playing Games - RPG online*³, operando-se nesses sistemas virtuais a formação de sociedades fictícias, paralelas, que se organizam política e economicamente, basicamente pelo mesmo pressuposto que as sociedades humanas, a dominação e obtenção do poder.

As moedas que circulam nesses ambientes de diferentes jogos, vinculam um valor financeiro simbólico que é usufruído apenas no ambiente virtual em que são inseridos, visto que os itens ali obtidos são utilizados somente no mundo virtual que se encontram. Nos jogos *RPG online*⁴, os jogadores criam e assumem seu personagem e através dele passam a viver em uma sociedade virtual. Os jogos *RPG* em sua maioria remetem o jogador a um ambiente medieval “fantástico”; à partir da criação de seu personagem objetivos são traçados e o personagem deve cumpri-los, de acordo com sua colocação no jogo (classe a que pertença, sociedade, clã, etc).

Ao atingir os objetivos o personagem é recompensado com o ganho de itens, e/ou moedas, podendo crescer no jogo, passando as fases. A partir daí, nesta sociedade virtual e exclusiva daquele jogo, surge o comércio. Um jogo *RPG* desenvolve naturalmente roteiros diferentes e de duração imprevista, conforme a interação entre seus participantes.

“Tibia” foi um dos jogos mais relevantes desta modalidade criado em 1997, tendo atingido seu ápice comercial nos

³ Enquanto que o *MMO* baseia-se em jogos com vários jogadores simultâneos, o *MMORPG*, além de possuir essa característica, também possui os mesmos atributos que um *RPG (Role Playing Game)*.

O *RPG* é um formato de jogo que não possui uma ordem cronológica ou de ações pré-definidas. O jogador é livre para “explorar” todo o mundo virtual do game, fazer missões alternativas e ir personalizando o seu personagem, ao longo do progresso do jogo. O *MMORPG* é, portanto, a junção dos formatos *MMO* e *RPG*. <https://www.significados.com.br/mmo/>

⁴ A sigla abrevia a expressão *role playing games*, que quer dizer “jogos de interpretação de papéis”. O gênero foi criado nos Estados Unidos, no início da década de 70, pelos estudantes de história Gary Gygax e Dave Arneson, e inaugurado pelo jogo *Dungeons & Dragons (Catacumbas & Dragões)* (<https://super.abril.com.br/tecnologia/o-que-sao-os-jogos-chamados-rpg/>)

anos 2000, estando ainda disponível para ser jogado até o momento⁵. Nesse jogo, as moedas utilizadas são os *gold*, *platinum* e *crystal coins*, através das quais era desenvolvido o comércio no contexto do game. Itens, casas e demais bens possuem seu valor e sua cotação, dentro do universo do jogo.

No que se refere as moedas, em relação a questão de sua aquisição e desempenho, importante se observar a existência de uma linha tênue entre a moeda existente no mundo virtual e a que existe no mundo real. Nos dois casos, os valores se dão de maneira a valorizar um objeto, permitindo a movimentação de mercadorias. Pode-se perceber que a diferença encontrada nos Mundos Virtuais se refere ao fato de que os valores dos objetos são totalmente arbitrados pelo dono do jogo, mas a função da moeda é a mesma das moedas do mundo real.

Além disto, existe conexão entre moeda virtual e a moeda real, visto ser possível a compra de moedas de um determinado jogo pagando por elas em dinheiro vivo, podendo também ocorrer o inverso, em alguns jogos. Cite-se, por exemplo, o jogo denominado por *Second Life*, onde se pode converter o dinheiro ali ganho, o *Linder Dollars*, em moeda real, o que comprova a criação de um mercado interativo próprio que se estabelece do mundo virtual com o meio real.

Cria-se, no mundo virtual, um mercado com economia própria, onde certos bens possuem um valor agregado por mais que sejam “inacabáveis” no mundo virtual, podendo ser negociados como se fosse parte do mundo real.

Um diamante, por exemplo, não tem valor pela pedra material,

⁵. Tibia é um clássico jogo 2D da CipSoft que foi um dos primeiros MMOS. Lançado em 1997, o jogo apresenta gráficos de sprite, um sistema de missões e tarefas e uma variedade de monstros. Há muitos servidores para escolher, com um mix de PvE e PvP específicos disponíveis. O Tibia ainda está sendo atualizado e equilibrado, e ainda atrai milhares de jogadores. O jogo é grátis para baixar e jogar, mas uma assinatura premium está disponível e desbloqueia várias outras áreas, reduz a perda de XP após a morte, permite o uso do sistema de transporte e habilita as casas dos jogadores, entre outros benefícios.

<https://www.mmorpg.com/tibia#vIJrMLitRS42Gqim.99> (tradução nossa)

ou por suas utilidades. É o valor agregado do diamante que conta. Uma pessoa que passe grande parte de seu tempo livre em um MMORPG, tirando seu entretenimento dele, verá como natural a possibilidade de investir dinheiro real para aprimorar sua experiência de jogo. Forma-se, deste modo, um grande mercado de potenciais compradores de dinheiro, itens e comodidades virtuais e também uma grande comunidade de vendedores virtuais. (FILHO, COELHO, 2011)

Percebe-se, portanto, que a moeda virtual, criada para atender as finalidades de servir e ser usada no próprio jogo, não fica restrita às suas barreiras virtuais, sendo perfeitamente possível sua permuta por moeda real, já que o jogador pode vender suas moedas digitais por um preço abaixo do que o servidor oferece, por exemplo.

Também pelo sistema de permutas, um jogador pode pagar a diferença tanto em moedas virtuais como reais, verificando-se assim a impossibilidade de se impor barreiras definitivas entre o mundo econômico virtual e o real, já que as interações negociais entre eles são complexas, não sendo possível separá-los.

1.2. AS NEGOCIAÇÕES NOS JOGOS MMORPGS ENTRE “MOEDA REAL” E MOEDAS VIRTUAIS

Não passou despercebido aos empreendedores que os avanços tecnológico e comercial dos jogos eletrônicos seria capaz de proporcionar elevados lucros e a consolidação de mercados.

Quando se relaciona aos jogos MMORPGs o tema é ainda mais controvertido, porque se considera um bem virtual dotado de “característica” únicas e com alto valor econômico, que pode perfeitamente ser vendido “sem fronteiras”, em outros países e ser comprado diretamente por uma pessoa, sem necessitar submeter essas transação à tarifação do produto ou outro controle.

Em outras palavras, um item de um determinado jogo

que tem como um país estrangeiro a sua sede, pode ser adquirido em negociações que evitem a taxação, por exemplo. Tal circunstância estabelece uma relação negocial complexa envolvendo a moeda real e a virtual, motivando o surgimento de uma economia própria, verificando-se o câmbio entre estas moedas e compra de produtos criados no exterior, sem controle.

Este modelo de consumo virtual começou a se misturar com dinheiro real com os jogos denominados de MMORPG (*massively multiplayer online role playing game*) ou jogo online de grande porte. Nestes jogos, que ganharam maior destaque com *Utima Online* e *Everquest*, os jogadores tinham o objetivo de criar personagens virtuais e evolui-los dentro do mundo virtual do jogo através de missões diversas ou apenas repetindo certas atividades. Esta evolução permitia aos usuários conquistar itens cada vez mais raros e poderosos que posteriormente também poderiam ser trocados pelo dinheiro virtual específico de cada jogo. A grande mudança começou quando os jogadores começaram a trocar seus itens virtuais por dinheiro real (Lehdonvirta 2006). Inicialmente os jogadores colocavam seus itens em sites de leilão (como o eBay) dando a oportunidade de outros jogadores adquirirem os itens com menor esforço, porém pagando por eles. Neste primeiro momento as empresas que desenvolveram e operam o jogo não participaram da receita gerada pela compra e venda de itens virtuais, sendo um processo iniciado e totalmente operado pelos próprios jogadores. Contudo não tardou para que as empresas desenvolvedoras percebessem o potencial de mercado deste tipo de transação, o que as levou a rapidamente adotar este modelo em jogos tradicionais. Esta é a base do sistema de jogo baseado na venda de itens virtuais com a grande diferença de que, nestes jogos, os itens são produzidos e vendidos diretamente pela desenvolvedora do jogo que passa a ficar com as receitas das vendas.” (BENZAZZI, PEREIRA, 2012)

Assim, os desenvolvedores ou os controladores de um determinado jogo tem liberdade para criar e vender moedas virtuais e itens exclusivos, recebendo por eles em dinheiro real ou até mesmo em uma moeda digital - criptomoeda, sem controle tarifário, alfandegário ou de qualquer poder político.

Percebe-se que as negociações em jogos MMORPGs

podem movimentar elevadas cifras econômicas no país e para fora dele, sem barreiras ou fronteiras, sem controle ou tarifação; assim o que parece um inocente jogo, pode em verdade representar grande prejuízo à economia de um determinado Estado.

Em ambientes virtuais, o problema envolvendo essas negociações é estabelecer controles Estatais, através dos mecanismos tradicionais colocados à disposição da jurisdição, determinando direitos e deveres em relação aos respectivos Estados envolvidos, por ausência de normas secundárias no sistema internacional que preservem a universalidade de jurisdição:

Um ponto fundamental na descrição das distinções entre direito nacional e internacional pouco propagado na doutrina é o problema da ausência de normas secundárias no sistema internacional preservando a universalidade da jurisdição, [...].

Tal afirmação é importante para delimitar que, nem sempre, existe direito internacional, enquanto direito positivo parte de um sistema social jurídico, entendendo que o direito deve obter o acesso, pressuposto, ao sistema político correspondente para efetivar suas decisões, a possibilidade de coerção (VITA, 2011, p. 238)

Veja-se, exemplificando, os expressivos números de negociações alcançadas em um jogo MMORPGs, o *World of Warcraft*,⁶ que é um jogo lançado em 2004, sendo ainda atualmente o jogo mais utilizado desta categoria.

O jogo exemplificado, entre tantos outros existentes atualmente, conecta *online* pessoas ao redor do mundo, sem barreiras territoriais; movimenta milhões em transações regulares diretamente entre os desenvolvedores e os jogadores, mas por certo, inúmeras outras são realizadas paralelamente, sem que seja possível controlar, mensurar ou exercer algum poder estatal

⁶ Entre outros dados, a empresa disse que são feitas 50 milhões de pesquisas no Google relacionadas a "World of Warcraft" e 2,8 milhões de transações são realizadas na Casa de Leilões do game todos os dias, o que equivale ao movimento de dois sites eBay na Cyber Monday. - Em 10 anos jogo "World of Warcraft registra 100 milhões de jogadores - <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/01/em-10-anos-world-warcraft-registra-100-milhoes-de-jogadores.html>

de coerção e arrecadação.

Assim as negociações, que são as microtransações realizadas nos jogos *online*, efetuadas em moedas virtuais dos jogos e em moedas reais não conseguem ser totalmente contabilizadas ou controladas, o que pode levar a um campo obscuro, onde o dinheiro real se movimenta e se perde da economia formal, sem qualquer controle de autoridade estatal.

2. A “ECONOMIA” VIRTUAL - JOGOS E MICRO-TRANSAÇÕES E A ANÁLISE ECONÔMICA DO DIREITO - LAW AND ECONOMICS

2.1. A ANÁLISE ECONÔMICA DO DIREITO – SUA APLICAÇÃO NAS MICROTRANSAÇÕES EM JOGOS ONLINE

Capitaneada pelos trabalhos de Richard Posner, Guido Calabresi e Ronald Coase *Law and Economics* foi um movimento que surgiu nos idos dos anos 70, nos Estados Unidos da América, sendo um estudo interdisciplinar que utiliza instrumentos econômicos para a consecução de resultados na área jurídica. (SZTAJN, 2005)

O *Law and Economics* resulta de diversos paradigmas analisados; assim na interdisciplinaridade e analisando a regulação do mercado, a eficácia da lei e até mesmo o modo comportamental dos indivíduos sujeitos a um regime normativo estabelecido e como reflexo da influência axiológica do desenvolvimento econômico, busca incessantemente tornar à tona o aprimoramento social de uma cultura capitalista que é guiada pelo mercado.

A Análise Econômica do Direito, se utiliza das ferramentas econômicas para uma melhor compreensão do Direito, mostrando sob outra ótica, que não a somente jurídica, as mutações ocorridas no bojo da sociedade.

Essa teoria exerceu forte influência nas relações contratuais a partir de 1970, sendo seu ápice pelos idos 1990, quando alcançou maior relevância pela globalização econômica e influenciada pelos tratados. Pode se observar aqui também a coincidência da expansão dos jogos *online*, em razão da expansão da internet pelo mundo.

A nova dinâmica mundial observada no campo econômico e jurídico a partir de então torna as relações jurídicas mais vulneráveis às oscilações externas e alguns instrumentos jurídicos ganham mais importância à medida que o mercado exige uma maior proteção dessas relações.

Os teóricos da *Law and Economics* cômicos das limitações que os economistas encontram para lidar diretamente com questões jurídicas, procuram critérios e racionalidade que justifiquem a sobreposição do econômico em relação ao jurídico, escolhendo como uma das premissas o conceito de ação eficiente.

Posner diz que a análise do sistema legal deve ter como parâmetro a maximização de riqueza, por mecanismos menos custosos e mais vantajosos de alocação de recursos na sociedade. Todo o Direito estaria ligado a uma premissa vinculadora de análise econômica (POSNER, 2003)

Neste cenário e tendo-se em vista a proposta em estudo, o contrato virtual é o instrumento necessário para resguardar a segurança jurídica das transações de um mercado altamente crescente e competitivo na área de jogos *online*, se tornando figura importante para garantir a segurança das as microtransações realizadas entre desenvolvedores, jogadores e terceiros, tendo a eficácia, como escopo jurídico e a eficiência, como escopo econômico.

Os contratos realizados entre desenvolvedores e jogadores, dos jogadores entre si e com terceiros, todos tem natureza jurídica semelhante aos contratos de compra e venda previsto do Código Civil:

Art. 481. Pelo contrato de compra e venda, um dos contratantes se obriga a transferir o domínio de certa coisa, e o outro, a

pagar-lhe certo preço em dinheiro.

Art. 482. A compra e venda, quando pura, considerar-se-á obrigatória e perfeita, desde que as partes acordarem no objeto e no preço.

Art. 483. A compra e venda pode ter por objeto coisa atual ou futura. Neste caso, ficará sem efeito o contrato se esta não vier a existir, salvo se a intenção das partes era de concluir contrato aleatório. (Código Civil Brasileiro, 2002)

Quando um jogador compra de outro algum item ou moeda virtual, legalmente esta relação será regida pelo Código Civil. Ademais os itens de jogos e moedas virtuais são adquiridos pelo jogador em transações por meio do Cartão de Crédito, onde que o usuário compra o item sem precisar se esforçar para ganhá-lo, tendo-se aí uma relação jurídica com a intermediação do administrador do cartão.

Esse modelo de negócios é altamente rentável para a indústria desenvolvedora de jogos e se adequa ao conceito de ação eficiente proposto pela Teoria da Análise Econômica do Direito, o que se sustenta pelo resultado econômico da indústria de jogos *online*, que se preenche a proposta de maximização de riquezas preconizada por Posner.⁷

2.2. O DINHEIRO E SUA RELEVÂNCIA NA ECONOMIA DOS JOGOS VIRTUAIS

Novas e variadas formas de capitalização lícitas e ilícitas surgiram com o desenvolvimento da indústria de jogos *online*. Anteriormente, o mercado de jogos se restringia apenas à aquisição da plataforma e do próprio jogo; posteriormente, com a evolução da tecnologia, a capitalização começou a acontecer dentro dos próprios jogos.

⁷ A indústria dos games movimentou US\$ 99,6 bilhões em 2016, de acordo com a firma de pesquisa de mercado Newzoo. Hoje em dia, lançamentos de jogos como "Grand Theft Auto V" e "Call of Duty" já batem de frente com as maiores franquias... - Veja mais em <https://jogos.uol.com.br/listas/as-10-empresas-de-games-mais-ricas-do-mundo.htm?cmpid=copiaecola>

O dinheiro é o cerne de todas as relações envolvidas, já que os desenvolvedores fazem dos jogos o seu empreendimento, o seu comércio e desejam dele obter lucro se destacando no mercado; entretanto é uma das áreas onde se encontra a maior dificuldade de se separar o mundo real do virtual, já que neste aspecto estão sob observação duas virtualidades, visto que o dinheiro é uma virtualidade monetária; um metal (ou cédula) arbitrário com valor dado por convenção para facilitar as trocas.

Partindo-se desta premissa não é possível se verificar diferenças entre o valor da moeda existente, por exemplo, no jogo *World of Warcraft* e as moedas existentes no mundo real. As desenvolvedoras de jogos por trás dos MMORPGs, tem por planejado que dentro dos mundos ocorra movimentação econômica, de bens, serviços e moedas.⁸

Por outro lado a moeda real está vinculada à compra de tais jogos; assinatura mensal, a compra de certos serviços ou equipamentos são realizadas através de uma relação entre o usuário e a desenvolvedora, via de grega efetuada pelo cartão de crédito.

O que saiu do controle é o mercado paralelo que se formou do lado de fora do mundo virtual do jogo; uma relação monetária gerada entre o usuário e terceiros, deixando fora das transações o desenvolvedor. Castronova se refere a esse mercado dizendo que em 2004, ou sejam, há 14 anos atrás, no Ebay, cerca de 30 milhões de dólares foram comercializados. Quatro anos depois, tais transações teriam deixado o Ebay e se concentram em sites especializados, como o Mzot. (CASTRONOVA, 2005)

Além disso, os MMORPGs não são somente jogos, eles envolvem serviços prestados e representam o paradigma da economia da informação. Esses jogos não funcionam sozinhos, mas necessitam conexão com a internet para ingressar no mundo

⁸ As moedas nesses espaços são: Gold Pieces (World of Warcraft), Simoleons (The Sims Online), Zenies (Ragnarok), Mesos (Maple Story) ou Lindsen Dollars (Second Life).

onde os outros milhares de jogadores também estão e um cartão de crédito para jogar, isto porque, embora possam alguns deles ter acesso gratuito, a aquisição de itens e moedas não é. É comum a cobrança por serviços dentro do jogo.

Até pouco tempo atrás a internet era utilizada para acessar o conteúdo do jogo em todas suas possibilidades. Atualmente, e tomando-se por base os MMORPGs, serve apenas para configurar o computador permitindo que o jogo envie informações compartilhando-as, em tempo real e construindo *online*, a experiência do jogo, entre elas, as transações de moedas entre jogadores que qualquer parte do mundo.

Substituiu-se a antiga relação cliente x produto pela relação usuário x servidor. A penetrabilidade dos efeitos das novas tecnologias não se consegue limitar: os MMORPGs criam realidades alternativas, que em muitos aspectos simulam a vida real. Assim as características e valores dos jogos não se adstringem as experiências do jogo, podendo atingir a vida real em diversas proporções, entre elas as de natureza econômica, devido as transações de moedas.

Veja-se que não se está falando de valores módicos, sendo certo que as moedas virtuais de jogos *online* podem alçar valores comparativos a moedas oficiais; em 01/08/2017 a revista Fortune⁹ publicou reportagem noticiando que o dinheiro fictício do jogo *World of Warcraft* – chamado oficialmente no game de “ouro” – teria mais valor de mercado, na ocasião, do que a moeda Venezuelana.

No mesmo sentido se manifestou a Revista Superinteressante¹⁰, realizando uma análise das cotações entre as duas

⁹A moeda do mundo real da Venezuela - o bolívar - vale menos do que ouro falso em Azeroth, o cenário mítico de World of Warcraft. (A moeda do mundo real da Venezuela - o bolívar - vale menos do que ouro falso em Azeroth, o cenário mítico de World of Warcraft (*tradução nossa*)

<http://fortune.com/2017/08/01/venezuela-bolivar-world-of-warcraft-currency/>

¹⁰ No momento em que esta postagem foi publicada, a cotação era a seguinte: para comprar um dólar seriam precisos 16.480 bolívares (na cotação oficial, apenas 10 bolívares equivaleriam a um dólar). Agora vamos comparar esses valores aos de *WoW*:

moedas, chegando à conclusão que o bolívar vale menos que a metade do valor da unidade monetária de um dos games mais populares da atualidade, o *World of Warcraft* – 42% exatamente.

Esses exemplos demonstram a importância das moedas virtuais criadas em jogos eletrônicos online e justificam a pesquisa empreendida no sentido de se buscar a natureza jurídica de tais moedas e determinar seu valor no mercado.

2.3. AS MICROTRANSAÇÕES NOS JOGOS ONLINE E SEU VALOR ECONÔMICO

Os MMORPGs criam verdadeiros mundos paralelos *on-line*, onde inúmeros jogadores convivem e tem como objetivo acender suas posições sociais: conseguem itens, melhoram de nível, batalham, etc, sendo eles os principais responsáveis pela implementação do novo modelo de negócio, das microtransações.

Para se verificar a extensão que as microtransações podem alcançar, sem que se perceba, observe-se que, por exemplo, no Brasil em 2010, o jogo *Perfect World* chegou a alcançar o número de 22.231 pessoas jogando simultaneamente no mesmo “mundo”, segundo notícia do portal G1.¹¹

Nos servidores de MMORPGs, comumente circulam dois tipos de moeda: a que é utilizada para aquisição de itens,

para fazer compras dentro do jogo, o usuário precisa comprar tokens que custam 20 dólares. Se o jogador não quer gastar dinheiro normal para adquirir tokens, pode minar dentro do próprio game. Cada token vale, na cotação desta postagem, cerca de 140 mil pedaços de ouro. Logo, 7 mil pedaços de ouro de *WoW* equivalem a um dólar americano.

Trocando em miúdos, é como se o bolívar valesse menos que a metade do valor da unidade monetária de um dos games mais populares da atualidade – 42% para ser mais exato. E não parece que o cenário vá melhorar num curto prazo. O valor do bolívar no mercado negro despencou quase 80% nos últimos 9 meses – de novembro de 2016 a agosto de 2017.

¹¹ O game on-line “*Perfect world*”, publicado no Brasil pela Level Up quebrou o recorde brasileiro ao ter o maior número de usuários conectados em um jogo. Nesta quarta-feira (21), o MMORPG alcançou 22.331 jogadores simultâneos.

pagamento de mensalidades de uso, entre outros, que corresponde à moeda real, e aquela que se adquire dentro do próprio jogo cumprindo suas missões. A maioria das produtoras não comercializam itens que alteram o desempenho do jogador por dinheiro “real”, para não desequilibrar a competição ou até mesmo perder jogadores, que se desinteressam; porém, vendem itens extras.

Usando-se o exemplo do *Perfect World*, nele não se compra com moeda real uma espada melhor, o que afetaria a performance nas lutas, mas se pode comprar uma montaria. Não se consegue comprar uma armadura, que aumenta a defesa, mas existe como comprar roupas mais bonitas. Ou seja, recursos secundários que não afetam diretamente a jogabilidade são comercializados pelo desenvolvedor em moeda real.

Os jogos passam por constantes evoluções e não passou despercebida negocialmente aos desenvolvedores essa possibilidade de capitalização; assim mesmo que os itens que alteram a jogabilidade não pudessem ser originalmente trocados pelo dinheiro virtual, criou-se um mercado intermediário de câmbio entre a moeda conseguida dentro do jogo por um *cash* que poderia ser adquirido para se entrar no sistema do jogo, o qual se adquire com dinheiro real.

Por tal intermédio as pessoas que compram o *cash* se beneficiam e esses jogos passaram a serem conhecidos como “*pay to win*”, em tradução livre “pague para ganhar”. Se compra o *cash* e, posteriormente, troca-se as mercadorias adquiridas com dinheiro real pelas moedas do jogo e pelos itens que alteram a jogabilidade.

Muito embora esse comportamento seja mal visto por jogadores experientes, tais modalidades de jogos são oferecidos por sites de desenvolvedores, como a *Level Up*¹², demonstrando ser uma prática ainda recorrente no mercado de jogos.

¹² <http://centraldesuporte.levelup.com.br/hype/creditos/posso-comprar-cash-juntamente-com-um-jogo-no-hype>

Existe também a comercialização de recursos *in-game* (dentro do jogo) que se realiza à baliza por dinheiro real; inicialmente ela atende aos interesses comerciais das desenvolvedoras de jogos, desde que intermediada dentro da política contratual do jogo, nas lojas oficiais e autorizadas das desenvolvedoras.

O problema surge quando as atividades que envolvem transações em dinheiro real são terceirizadas e não realizadas pela desenvolvedora do jogo em si; estas militam contra os termos de uso dos jogos, são consideradas ilícitas e passíveis de banimento dos jogadores envolvidos e por esse intermédio se pulveriza dinheiro real para um mercado paralelo, sem controle estatal.

O *World of Warcraft*, por exemplo, lançou servidores com a premissa de barrar o influxo do dinheiro real dentro do jogo. O game buscava se capitalizar pela cobrança de mensalidade dos usuários, e não pela venda de itens. O modelo ficou conhecido como “*play to win*” (jogue para ganhar). Porém, o dinheiro, mesmo que ilegalmente, continua influenciando: existem até sites que fazem a troca de dinheiro real pela moeda do jogo, o ouro. Recentemente, em março de 2018, os desenvolvedores lançaram as fichas de WoW¹³, para tentar evitar as transações ilícitas.

Outro comportamento considerado ilícito na seara dos jogos digitais é a denominada *account sharing* (compartilhamento de contas), contrariando as políticas e termos de uso dos principais jogos online, aos quais os jogadores aderem ao contratar o jogo, como se observa do exemplo que segue:

9.1 - Você não pode compartilhar as informações de sua conta com outras pessoas. Você é completamente responsável por todas as ações realizadas por sua conta (LEVELUPGAMES,

¹³ Jogadores poderão comprar uma ficha de WoW através da loja dentro do jogo por dinheiro, e a partir daí, vende-la na Casa de Leilões, a preço de Mercado. Quando um jogador compra uma Ficha de WoW na Casa de Leilões, ela ficará ligada ao personagem e o jogador poderá resgatá-la por 30 dias de jogo.

2018 Ragnarok)

Existe também dentro dos jogos MMORPGs a prática ilícita de oferta de “serviço” de “*up pago*” (quando um jogador paga um terceiro para este melhorar a conta daquele), sendo esse comportamento bastante comum e frequentemente anunciado ilicitamente até mesmo dentro do jogo.

A oferta de serviços considerados ilícitos comercializados nos jogos online é tentadora; muitos jogadores podem adquirir vantagens pagando em dinheiro real, como comprando um personagem de nível elevado ou pagando um terceiro para que cumpra objetivos do jogo em seu lugar.

Todos esses fatores sugerem que a moeda real possui um relevante papel no mundo dos games, afetando direta e indiretamente o desempenho dos jogadores, fazendo com que se ignore a habilidade no jogador no âmbito da competição e priorizando o poder aquisitivo quase sempre definitivo na ascensão dos jogadores – o que resulta em um verdadeiro desequilíbrio na jogabilidade e cria um “mercado paralelo”, cercado por microtransações ilícitas.

A lista criativa de serviços considerados ilícito que são comercializados na esfera dos jogos virtuais é crescente, tendo sido citados diversos exemplos, como a realização de objetivos *in-game*, o intermédio de trocas de itens, venda de moeda fictícia dos jogos, entre outros.

Isso demonstra que todo o mecanismo criado dentro dos jogos *online*, além mesmo de suas moedas virtuais, é dotado de valor econômico, que movimenta bilhões de dólares ao ano ao redor do mundo, sendo que parte deste comércio ocorre de forma paralela, ao arrepio do controle contratual e Estatal, criando um mundo que permeia e facilita a até mesmo a proliferação de crimes.

O Estado, diante de uma indústria tão rentável, deveria debruçar estudos para implementação de normas para tentar coibir esses comportamentos que são contrários ao interesse econômico de todos aqueles envolvidos direta ou indiretamente na

indústria e jogos.

3. A MOEDA

3.1. ORIGENS DA MOEDA SEGUNDO MARX – NUANCES HISTÓRICAS

A discussão que permeia a natureza jurídica da moeda obedecer uma análise que evolui de suas bases históricas, iniciando-se a partir do advento da moeda, que remonta ao contexto da necessidade de troca entre as pessoas, inicialmente efetuado em mercadorias, como, por exemplo, animais, metais, sal, tabaco, açúcar, entre outros.

Os produtos utilizados como objeto de permuta poderiam ser destinados a uso próprio, de conformidade com suas especificidades naturais, ou poderiam ser direcionados a operar como item em uma nova troca. Marx assim se refere ao surgimento do dinheiro: “A forma mercadoria simples é, por isso, o germe da forma dinheiro”. (MARX, 1994. p.496)

O recrudescimento das relações de natureza comercial e sua evolução passaram a significar entraves de logística e divisibilidade, o que à posteriori, ocasionou o surgimento de novos instrumentos de troca, em substituição aqueles que naturalmente foram perecendo e se tornando obsoletos.

A história demonstra que a escassez de um bem está diretamente relacionada ao valor de sua utilização como moeda, o que é princípio básico de demanda e oferta das ciências econômicas. Por tal razão, a evolução convergiu para o surgimento de moedas de metais preciosos que naturalmente preenchem essa característica.

O desenvolvimento natural das relações mercantis permeia o surgimento dos instrumentos de crédito, o que segundo Marx, foi motivado pela necessidade de segregação entre as circulações de moeda e mercadoria, momento no qual surgem as

figuras de credores, devedores e a moeda como meio de pagamento. (MARX, 1994, p. 78)

O surgimento do papel-moeda é fruto da dissociação da relação direta da moeda à mercadoria e no entendimento de Marx, tratar-se-ia de um símbolo representativo do metal precioso, estabelecendo uma relação com os valores das mercadorias. Marx defende que a garantia de circulação do papel-moeda se funda no curso forçado, surgindo neste momento a dimensão do poder com alguma relevância, ou seja: no que diz respeito ao surgimento da forma papel-moeda, embora este ainda permaneça preso indiretamente à forma mercadoria, por se constituir na sua representação simbólica cuja circulação provém do curso forçado. (MARX, 1994, p. 79)

A figura da autoridade central certificando a composição, pureza e peso das moedas metálicas é simultânea ao surgimento das, caracterizando-se, assim, as moedas cunhadas, cujo fundamento foi sacramentado por Aristóteles: “Efetivamente, o objetivo original do dinheiro foi facilitar a permuta [...]” (ARISTÓTELES, 1997, p.317)

Pelo exposto, verifica-se que o poder atribuído à autoridade central torna possível a separação entre a substância metálica da moeda e a sua existência funcional pura enquanto meio de troca e circulação de mercadoria na forma de papel-moeda; entretantes fulcral se verificar que tal se dá somente nos limites das fronteiras territoriais de referida autoridade central, pois estes são os limites do curso forçado e circulação do papel-moeda.

É importante destacar que no âmbito da economia internacional isso diverge e a moeda-mercadoria ressurgiu, em detrimento de suas formas representativas, papel-moeda sobretudo.

Segundo Marx isso ocorre porque se está em um espaço para além “curso forçado”, do poder de interferência e arbítrio da autoridade central:

Para circular fora da esfera nacional, despe-se o dinheiro das formas locais nela desenvolvidas de estalão de preços, moeda, moeda divisionária e símbolo de valor, e volta a sua forma

original de barra de metais preciosos. No comércio mundial, as mercadorias expressam seu valor universalmente. [...] Só no mercado mundial adquire plenamente o dinheiro o caráter de mercadoria cujo corpo é simultaneamente a encarnação social imediata de trabalho humano abstrato. Sua maneira de existir torna-se adequada a seu conceito. (MARX, 1994, p. 157)

As dimensões de poder desaparecem no espaço internacional, e conseqüentemente a moeda readquire sua capacidade de expressar o valor das mercadorias como massa de trabalho humano, sustentando situações com existência material, sobretudo, metais preciosos sobretudo. Nesse sentido, trata-se de um espaço onde ocorre uma convergência integral entre forma e conceito.

Os acontecimentos históricos demonstram que inicialmente para se satisfazer necessidades pessoais, os bens passaram a ser negociados por permutas; sequencialmente evoluíram para mecanismo de pagamento e, finalmente, tornaram-se instrumento de quitação de obrigações perante uma autoridade.

De toda sorte, seja em razão da circulação ou até mesmo de tributação imposta pela autoridade, hodiernamente todo cidadão está ligado a uma autoridade central e, quanto maior seu poderio econômico, usualmente é maior sua interação com o sistema governamental.

3.2. NATUREZA JURÍDICA DA MOEDA E SEU CONCEITO

De conformidade com o raciocínio adotado, a maior relevância para a caracterização da moeda está relacionada à função de meio de troca. Adam Smith, por exemplo, entende que ela é o elemento central para, de modo geral, permitir a efetivação da permuta.

Tal premissa se funda da interpretação da essência de um ato de compra e venda, que, para o autor, significa de um lado a permuta entre bens e serviços e de outro, meio de troca. (SMITH, 2003)

Na proporção que a moeda avança permitindo solver obrigações, ela evolui da troca para a compra e venda, sendo que a estrutura deste contrato se distingue exatamente pelo motivo de uma das prestações ser adimplida em moeda.

Uma das vantagens da moeda, é que, diferentemente de outros bens, ela é dotada de completa liquidez; por tal razão, quem dispuser de moeda não sofre perdas caso, de improviso, se vir premido por alguma necessidade urgente, diferentemente de outros bens valiosos, não são dotados de liquidez imediata e costumam perder “valor”, quando liquidados em condições de emergência.

A moeda é, por certo, o mais líquido dos bens em qualquer economia. Mesmo os metais preciosos não são líquidos como a moeda; apenas quando há certeza de que metal será convertido em determinada quantidade de moeda, ou ainda quando a própria moeda seja cunhada em metal precioso, indiferente manter o metal ou a moeda como reserva.

Por assumir importante papel no sistema econômico, a moeda gera, de outro lado, a tentação por desviar a mesma de suas funções por meio de práticas de fácil e imediata aplicação; Esse comportamento motiva a criação de mecanismos protetores de produção, que, por sua vez, criam novas formas de desviá-los de seus objetivos.

Esse comportamento, na contemporaneidade corresponde a destruir uma, algumas ou todas as funções clássicas da moeda: unidade de conta, reserva de valor e bem intermediário de troca, sendo importante se destacar a figura da autoridade econômica e política ligada à emissão e garantia da moeda, para entender seus meandros no sistema.

3.3. A GARANTIA DA MOEDA E A AUTORIDADE CENTRAL

Frequentemente se imagina que a circunstância legal de

curso forçado do meio de pagamento emitido pela autoridade central seria a razão principal da aceitação da moeda e de seu uso generalizado, o que se justificaria tendo por centro interpretativo a teoria o caráter proclamatório do valor da moeda.

Porém é a capacidade de o poder político estabelecer dívidas tributárias aos seus cidadãos que lhes atribui a faculdade de escrever a unidade de conta e definindo o meio de pagamento reconhecido, determinando o que aceita como recebimento. (WEBER, 2004)

Compete ao Poder Político definir a moeda de referência de seus sistemas e, especificamente, a unidade de conta a ser usada nas transações privadas; ao fazer isso determina qual moeda será, ao mesmo tempo, a que aceita em seus recebimentos e a que usa em seus próprios pagamentos (KNAPP, 2003).

Cumprir destacar que essa decisão tem natureza política, proveniente de uma vontade soberana, manifestada pela capacidade do Estado impor tributos e definir o que usará e aceitará em suas transações; não se trata, destarte, de decisão técnica, resultante de uma eleição consensual criada pelo mercado.

Essa definição completa o conceito de moeda, se afirmando a partir dela que moedas são créditos, entretanto nem todo crédito é moeda. As moedas se limitam às dívidas emitidas pela autoridade central e por ela aceitas para liquidação das posições passivas impostas e continuamente recriadas sobre a coletividade sobre a qual exerce poder e dominação.

A autoridade central é também o topo da hierarquia do sistema monetário, sendo suas decisões relevantes para a atividade “privada”. Ela profere o anúncio sobre quais agentes econômicos (bancos) terão suas notas aceitas também para o pagamento de tributos. Com isso os bancos escolhidos acessam a comunidade de pagamentos existente no espaço em que a autoridade central exerce seu poder.

O agente econômico não é capaz de impor a condição de devedor como o poder político faz obrigando a coletividade a

operar dentro de sua comunidade de pagamentos e, nem mesmo consegue escrever uma moeda de conta, muito embora construa comunidades de pagamentos privadas e emita evidências de dívidas próprias. Isso ocorre porque ele não dispõe de instrumentos de coerção, sendo essa a razão pela qual os agentes privados não conseguem definir a unidade de conta de referência, como também não logram escolher o meio de pagamento socialmente reconhecido.

Historicamente se explica o poder de se impor a condição de devedor de tributos sobre a coletividade assentado no domínio pela violência e coerção física, decorrente dos processos de fortalecimento da autoridade central. Esse é o elemento característico da relação entre poder e moeda mais importante, posto evidenciar o seu caráter constitutivo e demonstrar que o decisivo nessa relação é a capacidade de criar comunidades fechadas de pagamentos em torno de uma moeda de conta.

Para o agente econômico é importante que os créditos por ele emitidos permitam liquidar dívidas tributárias, ou seja, a definição pela autoridade central sobre a sua presença ou não dentro do sistema monetário por ela criado. Com isso, essas notas bancárias são inseridas na mais importante comunidade de pagamentos, o *state monetary system*, permanecendo lá enquanto a autoridade central assim declarar. (KNAPP, 2003).

A preexistência de um processo lógico de concentração e fortalecimento da autoridade central, que lhe outorga a faculdade de impor a condição de devedor de tributos à coletividade sobre a qual exerce dominação, alimenta o processo de construção de um sistema de pagamento ou, em outras palavras, de proclamação da moeda de conta e de imposição do meio de troca socialmente reconhecido.

Por tal razão torna-se claro que a construção de um sistema monetário está diretamente relacionada à capacidade de determinada autoridade central em dominar os instrumentos de coerção e violência física dentro de suas fronteiras político-

territoriais, o que nos leva a iniciar um questionamento sobre as moedas virtuais, seu valor econômico e natureza jurídica, vez que tratam-se de “moedas” criadas pela iniciativa particular, totalmente apartadas de um poder central, propiciadas pela evolução da informática e com características específicas, mormente aquelas a que se direciona este trabalho, que são as criadas nos ambiente de jogos virtuais e nele usadas e negociadas, não figurando em um sistema monetário, mas sim virtual, para atender os interesses dos desenvolvedores de jogos, que fazem desta atividade o viés de seu perfil empresarial.

4. MOEDAS VIRTUAIS DE JOGOS ONLINE E SUA NATUREZA JURÍDICA

Os itens virtuais, entre eles as moedas dos jogos, servem a um propósito: o destaque na sociedade virtual a que pertencem. O principal fator motivador da aquisição é a vontade de se diferenciar, de se destacar na sociedade e com isso demonstrar a exibição de riqueza aliada a esse comportamento.

No mundo de bens *online* (moedas, itens, etc) onde todos eles tem um custo próximo do nulo para sua distribuição, seria possível se imaginar que a aquisição dos mesmos seriam universais, sem restrições a sua conquista; porém assim não é e nos jogos *online*, eles são o objetivos do jogo. Por tal razão barreiras são planejadas e impostas de forma a dificultar o acesso a eles, fazendo com que se tornem raros e, conseqüentemente, mais valiosos como símbolos de poder e riqueza dentro de um mundo virtual.

Via de conseqüência, o valor econômico de um item virtual e uma moeda de jogo *online* observa os mesmos preceitos utilizados para os bens em geral, com ênfase no fenômeno “raridade” que interfere na delimitação do valor e do preço de venda; o custo de criação ou obtenção destes itens são baixos e relativamente padronizados. (SOLOMON, 2008)

É forçoso se reconhecer que as moedas virtuais dos jogos *online* não possuem curso forçado e não são vinculadas a nenhuma autoridade monetária. Tratam-se de itens criados por desenvolvedores de jogos para possuir um valor dentro do mundo característico daquele jogo. Entretanto não se pode negar que servem a este propósito e dentro do mundo virtual desempenham papel de bens intermediários de troca. À proporção que são adquiridas e armazenadas no sistema, tem ao menos de forma específica, função de reserva de valor.

Ademais, o exercício da autonomia da vontade privada para a criação de instrumentos que atendam seus objetivos, em geral não pode ser coibido, a menos que constituam atos ilícitos. Assim a criação de uma moeda como monopólio do Estado e sua autoridade monetária, só ocorre sobre a moeda de curso forçado, que não pode ser recusada.

Seria possível se dizer que a moeda virtual dos jogos, para fins de classificação, se aproxima das características de uma moeda estrangeira? Se assim o fosse, nos dizeres de Tulio Ascarelli ela se classifica como sendo uma mercadoria, fruto da autonomia privada. Assim, como mercadoria, circula dentro do ambiente em que foi criada em um mercado que opera paralelamente ao mercado regular de moedas. (ASCARELLI, 1957)

Ocorre que, apesar disso possui valor econômico dentro desse mundo em que foi criada e fora dele, já que pode ser comercializada e circula sem supervisão de qualquer autoridade monetária, não possuindo garantia de conversibilidade em outra moeda e nem mesmo (moedas de curso forçado, ou metais preciosos), não existindo nenhum controle de tais moedas pelo sistema.

Veja-se também que sendo essas moedas fruto do interesse da iniciativa privada dos desenvolvedores de jogos, não há como se impor limites de criação dessa mercadoria, portanto inexistente paridade dessa moeda com qualquer outro bem. Falta-lhe a liquidez típica das moedas de curso forçado. Não obstante essa

constatação, a criação de moedas virtuais em jogos, expressão do exercício da autonomia privada, não viola norma jurídica cogente.

Se as pessoas, livremente, ajustam entre si que determinado bem tem valor específico, embora de circulação restrita, pode-se pensar em riscos que cada uma das partes aceita e assume. Os riscos são alocados pelo contrato. Se, porém, a circulação se expandir ou caso se converta em moedas reais, a falta de controle ou fiscalização pode facilitar o aumento de negócios escusos e incentivar crimes.

De notar que também que estas moedas não cumprem funções de moedas reais e comparadas às moedas fiduciárias, aceitas na economia, não possuem lastro físico e nem liquidez.

Sintetizando: moeda de curso forçado é um bem que combina circulação física, papel moeda, com circulação virtual ou imaterial; moedas criadas em jogos digitais são bens virtuais e privados, que são aceitas no mundo em que foram criadas, como bem intermediário de troca, uma das funções da moeda.

A Teoria Quantitativa da Moeda foi redefinida por FRIEDMAN (1956) que a equiparou a uma teoria da demanda *por* moeda, embora não estabeleça a natureza jurídica da moeda, no entanto lhe atribui lugar de destaque no discurso teórico da política econômica. O autor afirma que a moeda é uma *commodity*, um ativo econômico com características especiais, atribuindo-lhe liquidez e poder liberatório, características ínsitas a este ativo. Certamente, não se vislumbra tais características em moedas de jogos.

Assim, a criação das moedas virtuais de jogos eletrônicos são reconhecidamente expressões expressão da autonomia privada e não violam norma jurídica cogente; entretanto, o mesmo não pode ser afirmado do ponto de vista econômico. Embora sejam avaliadas pelas quantidades e qualidades ofertadas no mercado virtual dos jogos, a expressão de seus valores, que varia de acordo com cada jogo e tendo por base a “raridade” das moedas

é determinada em moeda corrente, precipuamente dólares norte-americanos, logo, expressas por preços cuja unidade de conta reporta-se a uma moeda corrente conhecida.

Dessa forma, pode-se falar em risco e flutuações voláteis dos respectivos preços das moedas virtuais de jogos *online*. Logo, as transações com moedas de jogos eletrônicos também podem envolver ganhos e perdas de capital.

Explica-se: em um dado momento pode se adquirir moedas de um jogo e, posteriormente ao pretender vender as mesmas, é possível que se obtenha um valor maior ou menor do que o pago, tendo em vista as circunstâncias de mercado que envolvem referido jogo.

Desta forma, embora exista uma linha tênue entre o dinheiro existente no mundo real e aqueles que existem no mundo virtual, em questão da sua função e de sua aquisição, percebe-se que ambos os valores dados de maneira a valorizar um objeto, facilitam a movimentação de mercadorias.

Nos Mundos Virtuais de jogos a função da moeda é a mesma, contudo os valores dos objetos são totalmente arbitrados pelo desenvolvedor do jogo e não por um sistema político e econômico real. A moeda dos jogos *online*, não é dotada de uma das funções usuais de qualquer moeda fiduciária, a aptidão para ser unidade de conta.

Não parece ser possível se sustentar que uma moeda criada em um jogo preencha as características necessárias a ser considerada como tal, quando comparada a uma moeda de cunho forçado; assemelha-se mais a um bem ou meio de troca possível, cuja função primordial é sustentar a viabilidade do jogo, tanto para o jogador que depende dela para prosseguir jogando como do empreendedor, que obtém lucro destas microtransações.

Assim, não cumprindo todas as funções clássicas atribuídas à moeda real, as moedas de jogos *online* devem ser consideradas como meio de troca dentro do jogo; portanto, não é moeda, mas meio de troca, cuja função primordial é atender aos

objetivos do desenvolvedor de jogos e dos jogadores.

CONCLUSÕES

1 - A internet revisitou as significações do ato de jogar, permitindo complexas relações sociais *online* entre jogadores no mundo virtual, podendo se observar que ocorrem negociações protagonizadas nos jogos *online*, tanto dentro e como fora deles, que tem características jurídicas e econômicas, através da comercialização dos recursos, das moedas do jogo, itens, etc.

2 – As negociações acima descritas se denominam microtransações e elas influenciam o consumo virtual dos jogadores, que, incentivados pelo sistema do jogo, efetuam transações de compra e venda e permuta de itens e moedas dos jogos, negociações estas fomentadas tanto pelos desenvolvedores de jogos *online*, para manter ou aumentar seu faturamento, mas também por terceiros.

3 – Microtransações são uma evolução nos jogos, em que originalmente, o jogador conquistava a moeda virtual à medida que avançava nas fases do jogo, sem se misturar com dinheiro real, situação que mudou com os jogos denominados de MMORPG (*massively multiplayer online role playing game*), onde as moedas virtuais passaram a se misturar com o dinheiro real; neste universo itens raros e poderosos adquiridos pelos jogadores podem ser trocados por moeda virtual específica do jogo, mas também podem ser trocadas por moedas reais., movimentando uma indústria atualmente milionária dos jogos.

4 – As microtransações realizadas nos jogos virtuais *online*, podem ser analisadas tendo por referencial teórico a *Law and Economics*, sendo esse modelo de negócios altamente rentável para a indústria desenvolvedora de jogos e se adequa ao conceito de ação eficiente proposta pela Teoria sobredita, o que se sustenta pelo resultado econômico da indústria de jogos *online*, que se amolda à proposta de maximização de riquezas

preconizada por Posner.

5 - Tendo por premissa a realidade negocial jurídico vivenciada nos jogos *online*, compara-se as moedas que circulam nos jogos *online* com o modelo clássico econômico da moeda real, onde esta assume as funções de reserva de valor, unidade de conta e bem intermediário de troca, sendo vinculada a um Poder Estatal, tem natureza fiduciária com poder liberatório, sendo portanto um ativo de natureza jurídica, usada como meio de pagamento, não se podendo atribuir essas funções às moedas virtuais de jogos *online*.

6 - As moedas virtuais aqui analisadas são criadas pelos desenvolvedores dos jogos para circular dentro do mundo virtual específico do jogo e possuem, teoricamente, um valor financeiro simbólico que somente pode ser usufruído no ambiente virtual do jogo. Moedas de jogos *online* não são reguladas por governos e estes não exercem nenhuma influência em sua emissão, manipulação ou fornecimento, o que constitui um problema de jurisdição e arrecadação tributárias, inclusive.

7 - Nos Mundos Virtuais de jogos a função da moeda é a mesma que no mundo real; contudo os valores dos objetos são totalmente arbitrados pelo desenvolvedor do jogo e não por um sistema político e econômico real. A moeda dos jogos *online*, não é dotada de uma das funções usuais de qualquer moeda fiduciária, a aptidão para ser unidade de conta.

8 - Existe uma linha tênue entre o dinheiro no mundo real e aqueles que existem no mundo virtual, em questão da função, natureza e de sua aquisição, concluindo-se que em ambos, os valores dados de maneira a valorizar um objeto, facilitam a movimentação de mercadorias, sendo semelhantes neste aspecto.

9 - As moedas virtuais em jogos *online* não cumprem todas as funções clássicas atribuídas à moeda real e, portanto, devem ser consideradas como meio de troca dentro do jogo, não sendo moeda na expressão econômica e jurídica, a função primordial delas é atender aos objetivos do desenvolvedor de jogos

e dos jogadores, especificamente e somente para aquele mundo virtual.

10 - Nos jogos *online*, um universo ainda em expansão de negócios e micro negócios podem despontar e interessar aos desenvolvedores, jogadores e terceiros, possibilitando inúmeras negociações com conotação jurídica e econômica que permitem outros estudos e merecem atenção do legislador, já que uma indústria que movimenta as elevadas cifras que os jogos fazem ao redor do mundo, requer cuidados, inclusive tendo em vista o crescimento econômico e tecnológico que esse mercado pode significar.



REFERÊNCIAS

- ASCARELLI, Tulio. *Teoria della concorrenza e dei beni immateriali*:> Disponível em https://books.google.com.br/books/about/Teoria_della_concorrenza_e_dei_beni_imma.html?id=p7ndMgEA-CAAJ&redir_esc=y acesso 09 julho 2018
- AS 8 EMPRESAS DE GAMES MAIS RICAS DO MUNDO> <https://jogos.uol.com.br/listas/as-10-empresas-de-games-mais-ricas-do-mundo.htm> acesso em 20 julho 2018
- ARISTÓTELES. Política. 3. ed. Brasília: UNB, 1997
- BAROSSO FILHO, Milton; SZTAJN, Rachel. *Natureza jurídica da moeda e desafios da moeda virtual*. *Revista Jurídica Luso-Brasileira*[S.l: s.n.], 2015. Disponível em <http://bdpi.usp.br/item/002714801> acesso 02 julho 2018.
- BENAZZI e PEREIRA. João Renato de Souza Coelho e Henrique - *Jogos casuais e sociais com microtransações: uma análise exploratória da relação entre estratégias de venda dos jogos e o comportamento dos jogadores*.

- Disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/r7-0745-1.pdf> acesso 04 julho 2018.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT: APRESENTANDO: AS FICHAS DE WOW.** Disponível em <https://worldofwarcraft.com/pt-br/news/18141101/apresentando-as-fichas-de-wow> acesso 09 julho 2018
- CABRAL FILHO, Adilson Vaz; COELHO, Fábio Cunha Pinto.** *Realidades Sintéticas e MMORPGS para a comunicação.* Disponível em: ><http://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/comunicacaomidiatica/article/view/77/59> Acesso 08 julho 2018
- CASTRONOVA, Edward.** *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games* https://7chan.org/lit/src/Synthetic_Worlds.pdf baixado. Acesso em 07 julho 2018
- CÓDIGO CIVIL BRASILEIRO.** Disponível em >http://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/525763/codigo_civil.pdf . Acesso 20 de julho 2018
- EM 10 ANOS DE JOGO WORLD OF WARCRAFT REGISTRA 100 MILHÕES DE JOGADORES**><http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/01/em-10-anos-world-warcraft-registra-100-milhoes-de-jogadores.html>–acesso em 07 julho 2018
- FRIEDMAN, Milton.** *Studies in the Quantity Theory of Money.* Chicago: The University of Chicago. Press, 1956
- GAME ON-LINE BATE RECORDE BRASILEIRO DE JOGADORES SIMULTÂNEOS**> <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2010/04/game-line-bate-recorde-brasileiro-de-jogadores-simultaneos.html> acesso 08 julho 2018
- KEYNES, John Maynard.** *The general theory of employment, interest, and money.* Ed. Martino Publishing, 2011.
- KNAPP, Georg. Friedrich.** *The state theory of money.* San Diego: Simon Publ., 2003.
- LEHDONVIRTA, V.** *Real-Money Trade of Virtual Assets: New*

- Strategies for Virtual World Operators. VIRTUAL WORLDS.*> Disponível em http://vili.lehdonvirta.com/wp-content/uploads/2015/08/Real-oney_Trade_of_Virtual_Assets_New_Strategies_for_Virtual_World_Operators_Proceedings_of_the_2005.pdf. Acesso 04 de julho 2018.
- LEHDONVIRTA, V.; WILSKA, T.; JOHNSON, M. *Virtual Consumerism. Information, Communication & Society.*> Disponível em <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13691180802587813>. Acesso em 04 de julho 2018.
- LEVELUPGAMES, *Políticas de Privacidade*, Disponível em: <http://levelupgames.uol.com.br/levelup/empresa/politica-de-privacidade.lhtml>. Acesso 12 julho 2018
- LEVELUPGAMES, *Regras de Conduta*, Disponível em: <http://levelupgames.uol.com.br/ragnarok/suporte/regras-conduta-2.lhtml> LINDEN LAB, CONTENT LICENSES AND INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS, Disponível em: <http://lindenlab.com/tos#tos2>, Acesso em: 13 julho 2018;
- MARX, Karl. *O capital: crítica da economia política*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994.
- MORAIS, Carlos Yury Araújo de; BRANDÃO NETO, João Batista. *Tributação das operações com criptomoedas.*> Disponível em www.ojs.ufpi.br/index.php/raj/article/download/3343/1909 - Arquivo Jurídico - file:///C:/Users/Regina/Downloads/3343-11636-1-PB.pdf. Baixado 04 julho 2018
- MORRIS, Chris. *VENEZUELA'S CASH IS NOW WORTH LESS THAN CURRENCY IN WORLD OF WARCRAFT*><http://fortune.com/2017/08/01/venezuela-bolivar-world-of-warcraft-currency/> - acesso 07 julho 2018.
- O QUE SÃO OS JOGOS CHAMADOS RPG?>*

- <https://super.abril.com.br/tecnologia/o-que-sao-os-jogos-chamados-rpg/> acesso 06 julho 2018
- OLIVEIRA, Marcos Cavalcante de. *Gabriel e a moeda*. Revista dos Tribunais, Brasil, vol. 64/2104.
- PIMENTA e VARGES, Francisco José Paoliello e Júlia Pessoa. *Second Life: vida e cidadania além da realidade virtual?*, Disponível em: http://encipecom.metodista.br/mediawiki/images/d/d6/GT6-_IC-_CELACOM-_03_-_Second_Life-_Francisco_e_Juliana.pdf (tirar do trabalho)
- PONSFORD, Matthew. *A comparative analysis of bitcoin and other decentralized virtual currencies: legal regulation in the People's Republic of China, Canada and the United States, 2105*. Disponível em: <http://papers.ssrn.com/sol3/paper.cfm?abstract_id.=2554186>. Acesso em: 02 julho 2018.
- POSNER, Richard. *Economic analysis of law*. 6 ed. New York. Aspen Publishers. 2003
- RAMOS, Rogério. “*Moeda Digitais*”. Info Escola. Disponível em: <https://www.infoescola.com/economia/moedas-virtuais/> Acesso em 01 de julho de 2018
- REGRAS DE CONDUTA RAGNAROCK*> <http://ragnarok.uol.com.br/suporte/regras-de-conduta> acesso 08 julho 2018
- SIGNIFICADO DE MMO* <https://www.significados.com.br/mmo/> acesso 06 julho 2018
- SMITH, Adam. *A riqueza das nações*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- SOLOMON, Michael R. *O Comportamento do Consumidor*. São Paulo: Bookman, 2008.
- SZTAJN, Rachel. *Law and Economics*. In: ZYLBERSZTAJN, Decio. SZTAJN, Rachel. *Direito e Economia*, Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- TIBIA*. Disponível

em><https://www.mmorpg.com/tibia#vIJrMLi-tRS42Gqim.99> acesso 06 julho 2018.

VITA, Jonathan Barros. *Teoria Geral do Direito: direito internacional e direito tributário*. São Paulo: Quartier Latin, 2011.

WEBER, Max. *Economia e sociedade*. Disponível em> <https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/weber-m-economia-e-sociedade-fundamentos-da-sociologia-compreensiva-volume-2.pdf>. Acesso 06 julho 2018