

## DIREITO DIGITAL

### DIGITAL LAW

Antônio Márcio da Cunha Guimarães<sup>1</sup>

Gabriel Stagni Guimarães<sup>2</sup>

**Resumo:** Entramos no século XXI e a tecnologia se desenvolve assustadoramente. Com isso novas possibilidades de relações jurídicas se descortinam, em ambientes antes inexistentes. É o chamado mundo virtual, ou digital, que proporciona, através da internet, a inter-relação entre as pessoas, físicas e/ou jurídicas, de diferentes partes do mundo, de forma instantânea. Assim, um novo campo de atuação do direito se apresenta, para regulação dessas atividades – o Direito Digital. Propomos neste breve estudo uma análise se estamos diante de um novo ramo do direito, que está surgindo e se desenvolvendo com autonomia, ou apenas a aplicação do direito já existente em um novo ambiente que se apresenta para os relacionamentos humanos.

**Palavras-chave:** Direito Digital – Mundo Virtual – Cibernética.

*Abstract: We are entering the twenty-first century and technology is frightening. With this new possibilities of juridical relations are uncovered, in previously non existent environments. It is the so-called virtual or digital world that provides, through the internet, the interrelation between people, physical and / or legal, from different parts of the world, instantaneously. Thus, a new field of action of the law is presented, to regulate these activities - Digital Law. We propose in this brief study an analysis if we are dealing with a new branch of law, which is emerging and developing with autonomy, or only the application of existing law in a new environment that presents itself to human relationships.*

**Keywords:** Digital Law - Virtual World – Cybernetics.

**Sumário:** INTRODUÇÃO - 1 DIREITO DIGITAL – CONCEITOS - 2 NOVO CAMPO DO DIREITO, OU APENAS UM NOVO AMBIENTE? - 2.1 LEIS LIGADAS DO DIREITO DIGITAL - 2.2 MUNDO VIRTUAL OU CIBERNÉTICO? - 2.3 ECITIZEN (ESTÔNIA/KÊNIA) - 2.4 MOEDAS DIGITAIS (BITCOIN, DASH, EARTHCOIN, MONERO, ETC.) - 3 JOGOS ELETRÔNICOS – ESPORTS - CONCLUSÕES - REFERÊNCIAS.

## INTRODUÇÃO

---

<sup>1</sup> Doutor e Mestre em Direito Internacional pela PUC/SP; Professor da Faculdade de Direito da PUC/SP desde 1991; Membro da UJUCASP – União dos Juristas Católicos de São Paulo; Visiting Professor/Researcher on King's College University of London; Visiting Professor/Researcher na Università Degli Studi di Milano; Advogado e consultor jurídico desde 1986; Autor de obras jurídicas.

<sup>2</sup> Bacharelado em Direito na Faculdade de Direito da PUC/SP.

A sociedade humana está cada vez mais desenvolvida, tecnologicamente falando. O avanço em comunicações, transportes, mídias, medicina, e outros campos da ciência, cresce assustadoramente, em escala geométrica. Quanto mais informações possuímos, mais conseguimos avançar em novas tecnologias, nos mais diversos setores.

A obrigação do Direito é acompanhar e regular todas essas atividades, pois onde o homem interage, teremos novas relações jurídicas a serem conhecidas, estudadas e reguladas a fim de evitar ou dirimir conflitos posteriores. Assim é que vem acontecendo desde sempre. E agora temos um novo campo de estudo – o direito digital.

Nesse estudo, analisaremos se o direito digital é realmente uma nova disciplina, ou novo campo de atuação jurídica, ou apenas mais um ambiente no qual as pessoas interagem e participam de relações jurídicas, mas no qual se aplicam as mesmas regras, normas e princípios do Direito há tempos conhecidos.

## **1 DIREITO DIGITAL - CONCEITOS**

A ciência da computação, assim como muitas outras ciências, avançou muito, como já relatado na introdução, propiciando à sociedade um novo ambiente para as pessoas interagirem. Desse encontro entre a computação e o direito, do emprego dessas novas tecnologias, temos um resultado com várias consequências jurídicas. Surge um conjunto de aplicabilidades e relações jurídicas que precisam ser regradas a fim de dar o contorno e validade jurídica necessária à elas.

Nesse sentido, no entender de Marcelo C. Tavares Alves<sup>3</sup>, se faz necessário validar tais ações no mundo virtual, para que os crimes sejam impedidos, para que haja validade jurídica das informações, e a não ocorrência de “furtos” do conhecimento/manifestação – plágios – violação de direitos autorais.

Vê-se que existe uma enorme gama de atividades que ocorrem no mundo virtual, seja divulgação de conhecimento, que merecem proteção autoral, ou também, dentre outras, de operações de compra e venda através da internet ou outro tipo de sistema de comunicação. Óbvio que os comerciantes antigamente negociavam presencialmente, e tinham a disposição a possibilidade de cartas e envio de documentos. Com o tempo e o avanço tecnológico, surgem outras modalidades de comunicação – telégrafo, telefone, fax, o que já era um enorme avanço nas negociações. Agora, com a internet, whatsapp, VOIP, Skype, Messenger, e outros meios, a comunicação passou a ser incrivelmente mais barata, rápida, praticamente instantânea –

---

<sup>3</sup> Direito Digital. Goiânia, 2009.

”online, realtime”, inclusive, com a possibilidade de vídeo-conferência, gravações, e envio de fotos, documentos, etc. A distância e o tempo acabaram, ou melhor, a duração do tempo para uma interação diminuiu à zero, ou seja, passou a ser instantânea.

Diversos outros tipos de manifestações podem ocorrer no ambiente virtual, além do comércio eletrônico e da difusão do conhecimento, com a sua proteção ou sua violação de direitos autorais (como salientado por Marcelo Alves), e uma infinidade de outras relações jurídicas.

Patricia Peck<sup>4</sup> traz em sua obra a seguinte ideia:

O Direito Digital consiste na evolução do próprio Direito, abrangendo todos os princípios fundamentais e institutos que estão vigentes e são aplicadas até hoje, assim como introduzindo novos institutos e elementos para o pensamento jurídico, em todas as suas áreas (Direito Civil, Direito Autoral, Direito Comercial, Direito Contratual, Direito Econômico, Direito Financeiro, Direito Tributário, Direito Penal, Direito Internacional, etc.

Ao nosso ver, esse posicionamento reflete a ideia de que o direito digital nada mais seria do que o próprio direito, antigo, tradicional, sendo exercitado em novos ambientes. O que não deixa de ser verdade em larga escala de aplicação. Poderíamos resumir que não seria uma nova área de estudos, mas sim todas as demais áreas do direito, já existentes, que por motivos de possibilidades tecnológicas passam a se integrar com tecnologias modernas.

Já Caio Cesar C. Lima<sup>5</sup> em seu artigo publicado na página eletrônica de JUSBRASIL (abril/2015) não entra no discussão se a disciplina (direito digital ou direito eletrônico) seja autônoma, ou não. Mas, apresenta de forma precisa, a sua importância para o estudo dos reflexos jurídicos das inovações tecnológicas. Caio Lima nos apresenta ainda, a diferença existente entre Direito Digital (ou outro nome que se lhe atribua, uma vez que não há ainda uma consolidação ou unanimidade em como chama-lo) e a disciplina Informática Jurídica, “que se presta a estudar como a tecnologia auxilia os operadores do Direito de forma geral, englobando a utilização de ferramentas de edição de texto, configuração de banco de dados, informatização do processo judicial, entre outros.”

De qualquer forma, vemos que a comunidade jurídica ainda está estudando e aprendendo o que seja este fenômeno – Direito Digital, tanto que nem o próprio nome que se dará ao tema é motivo de consenso, o que dirá chegarmos à conclusão acerca de sua eventual autonomia ou não, como ramo independente do Direito.

---

<sup>4</sup> Direito Digital, Ed. Saraiva, SP, 2007.

<sup>5</sup> LIMA, Caio Cesar C., artigo “Você conhece as principais leis do Direito Digital e Eletrônico, publicado na página Jusbrasil - <https://caiocesarlima.jusbrasil.com.br/artigos/182558205/voce-conhece-as-principais-leis-do-direito-digital-e-eletronico>

O aparente consenso é de que o direito digital se preocupa com a aplicação dos diversos ramos do direito – comercial, civil, penal, trabalhista, tributário, etc, sobre as relações jurídicas produzidas ou verificadas em um ambiente cibernético. Mas será que o direito digital é somente isso mesmo? Voltaremos à estas questões no item seguinte.

## **2 NOVO CAMPO DO DIREITO, OU APENAS UM NOVO AMBIENTE?**

Entendemos, assim como a autora mencionada – Patricia Peck, Caio Lima e outros que seguem a mesma linha de pensamento, que realmente existe toda uma aplicação do direito em um novo ambiente – o ambiente digital.

Óbvio que nesse novo ambiente, que nos foi proporcionado por uma tecnologia antes não existente, acontecem atos jurídicos, para o bem ou para o mal, e devem ser regulados pelo direito, pelo bom e velho direito, há muito por nós conhecido.

Ao dizer para o bom e para o mal, queremos enfatizar que, como tudo na vida humana, existem duas facetas, a das boas ações e intenções e também a parte maléfica, dos ilícitos e das coisas ilegais. Assim é, que também no ambiente virtual o homem se manifesta em toda a sua plenitude, seja produzindo coisas boas, seja praticando más ações.

Ambas devem merecer nossa atenção. No ambiente virtual celebram-se contratos de compra e venda de mercadorias, de prestação de serviços e uma infinidade de outras relações jurídicas que visam atender às necessidades do ser humano. Mas, também nesse mesmo ambiente, o homem consegue exteriorizar o seu lado negativo, cometendo ilícitos, difamando, ofendendo outras pessoas, praticando injúrias, e até mesmo outros tipos de crime, inclusive financeiros, com desfalques contra outras pessoas, através de movimentações indevidas de seus recursos.

Entretanto, entendemos que a atuação humana nesse ambiente ultrapassou esses limites. Não se trata mais, apenas, de relações jurídicas em “outros” ambientes, mas, verdadeiramente, uma nova vida em outro ambiente, como demonstraremos a seguir,

Uma coisa é nós reproduzirmos em um ambiente (novo) o que já praticamos em outro ambiente (conhecido). Outra bem diferente, é a existência de relações jurídicas que SOMENTE ocorrem neste novo ambiente virtual, cibernético.

Vale dizer, tem determinadas relações jurídicas e coisas que só tem existência no ambiente virtual, não existem fora dele, mas produzem resultados exteriores, ou seja, em nosso mundo material.

Então, salvo melhor juízo, entendemos que o Direito Digital já extrapolou sua função de ser mera aplicabilidade do direito em um determinado ambiente, para se transformar em um direito autônomo, ou ao menos, que está nascendo e começando a se desenvolver, autonomamente.

## 2.1 LEIS LIGADAS AO DIREITO DIGITAL

Uma vez mais citamos Caio Lima, que nos indica em seu artigo supra citado, quais as principais leis aplicadas, ou que tem ligação ao Direito Digital. São elas:

- a) “Lei Nº 12.737/2012 (conhecida como Lei Carolina Dieckmann) - Introduziu 03 tipos penais específicos envolvendo crimes informáticos: i) invasão de dispositivo informático alheio (artigo 154-A do Código Penal); ii) interrupção ou perturbação de serviço telegráfico, telefônico, informático, telemático ou de informação de utilidade pública (artigo 266, §§ 1º e 2º do Código Penal); e iii) falsificação de cartão de crédito ou débito (artigo 298 do Código Penal);
- b) Decreto Nº 7.962/2013 - Regulamentou o Código de Defesa do Consumidor, para dispor sobre a contratação no comércio eletrônico. Traz diversos esclarecimentos sobre atendimento ao consumidor em relação às compras realizadas pela internet, direito de arrependimento em comércio eletrônico, abordando até mesmo o tema das compras coletivas;
- c) Lei Nº 12.965/2014 (Marco Civil da Internet) - Estabeleceu princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil, tanto para provedores de conexão, provedores de aplicação e usuários da Internet. É um marco mundial, no que concerne ao tratamento da Internet sob a ótica do Direito Civil, sendo referenciado por alguns como a "Constituição da Internet", tendo em vista o caráter principiológico da norma. Tem sido objeto de várias discussões, especialmente no que concerne à futura regulamentação que o Poder Executivo fará à norma, tratando, entre outros, do tema da neutralidade de rede, o que ocorrerá, após as consultas públicas do Comitê Gestor da Internet e da Agência Nacional de Telecomunicações; e

- d) Anteprojeto de Lei para a Proteção de Dados Pessoais - Ainda na fase de Anteprojeto, fundamental estar atento ao texto da futura norma, que se encontra em discussão perante a sociedade civil e complementará as disposições constantes do Marco Civil da Internet sobre a questão de coleta, uso, armazenamento, tratamento, compartilhamento e exclusão de dados pessoais e dados pessoais sensíveis.”

De se verificar, a priori, que a maioria dessas “leis”, são na verdade, diplomas legais já existentes – código penal, código de defesa do consumidor, ou outras, que foram adaptadas, receberam emendas, tiveram acrescentadas em seus respectivos textos, novas previsões de crimes, ilícitos, ou proteção ao indivíduo.

Poder-se-ia dizer, que talvez apenas o Marco Civil da Internet (sancionado o Decreto 8.771/2016 – regula acerca dos pacotes de dados e tráfego de informações (artigos 3º a 10), guarda e proteção dos dados (11 a 16), dentre outras regulações, fiscalização e aplicação da lei) seja realmente uma nova lei específica e diretamente ligada à regulamentação do novo ambiente virtual – cibernético.

## 2.2 MUNDO VIRTUAL OU CIBERNÉTICO?

O chamado mundo virtual, é por nós entendido, como um mundo à parte, de existência real, por mais paradoxo que isto possa transparecer. É notório que o próprio direito é uma ficção, criada pelos homens para regular sua vida em sociedade. Vivesse o homem sozinho na floresta, ou em qualquer lugar que fosse, e não precisaria de uma única norma, lei ou algo do tipo. Mas não, ao se relacionar com outros seres humanos, entabula com estes, toda sorte de relacionamentos – de paz e de guerra, de cooperação e de conflito, e passa a precisar de um conjunto normativo para estabelecer limites de convivência.

Isto funciona em todos os ambientes em que o homem se encontra. A princípio vivendo em terra, estabelece fronteiras, jurisdição de suas leis, aplicação e vigência destas, bem como a forma de impor/distribuir a justiça entre todos os membros daquele grupo social sujeitos àquela legislação. Ao aventurar-se nos mares, passa a regular também as relações humanas que nele ocorrem e se desenvolvem. E, assim por diante, em outros ambientes – espaço aéreo, espaço sideral, Antártida, etc.

Agora estamos diante de um novo espaço, de um novo ambiente, que é proporcionado pela avançada tecnologia. Nesse ambiente, iremos reproduzir nossas normas já existentes, mas

também outras se farão necessárias devido às peculiaridades desse novo ambiente, que produz novas relações jurídicas, antes não existentes, e que também não se reproduzem (as relações jurídicas) fora desse ambiente cibernético, muito embora produzam consequências e repercussões no conhecido mundo real/material.

A expressão “virtual” é entendida por alguns autores, e aqui citamos Pierre Lèvy<sup>6</sup>, como algo ainda em crescimento, ou melhor, com potencial de crescimento, uma potencialidade em desenvolver-se. O autor usa ainda uma metáfora para bem explicar sua ideia ao comparar a árvore como algo real, existente, e a semente (embora também real, existente), mas figurando como uma “potencial árvore”, uma verdadeira “árvore virtual”. Quer dizer o autor, segundo o nosso entendimento, que o virtual é aquilo que pode vir a ser, que tem essa potencialidade, no futuro.

Do ponto de visto etimológico da palavra virtual, ou seja - aquilo que existe como faculdade, mas sem exercício ou efeito atual; algo possível; suscetível de se realizar; potencial - podemos até concordar com essa ideia, mas paramos por aqui. Na verdade, vemos o fenômeno do mundo virtual como algo já existente na atualidade, não se consolidará em um futuro próximo ou distante, já existe, já produz efeitos, já temos consequências e resultados – tanto no próprio mundo virtual como também no mundo real, habitado por nós. Talvez em virtude dessa realidade tão presente em nossas vidas cotidianas, o melhor seria chamarmos o novo ambiente de Cibernético, ou Ciber-Espaço, e não mais ambiente Virtual, porque ele realmente existe, não é uma possibilidade futura ou uma potencialidade. No ambiente cibernético ACONTECEM fatos e relações jurídicas HOJE, se concretizam agora, não são potenciais, mas sim, efetivas.

### 2.3 ECITIZEN (ESTÔNIA / KÊNIA)

A República da Estônia é o primeiro país a oferecer o “e-residency”, uma identidade digital emitida pelo Governo que confere poderes à empresários ao redor do mundo a se estabelecerem e desenvolverem negócios na Estônia (virtualmente, é claro).

Já a República do Kênia, através de seu Governo, oferece serviços para os cidadãos e residentes estrangeiros, através do “e-citizen”, possibilitando a realização e atendimento de várias necessidades e interesses da pessoa em relação ao Estado e seus serviços.

Note-se que são duas ideias distintas, mas ambas projetadas para uso no mundo virtual. Enquanto no Kênia o governo tenta melhorar o acesso e a utilização dos serviços públicos para

---

<sup>6</sup> O que é o virtual ? – tradução de Paulo Neves, Ed. 34, SP, 1996.

os seus cidadãos e residentes; na Estônia, o governo vai mais além, e de forma arrojada, tenta atrair capital estrangeiro para investimento direto no país, concedendo ao empresário investidor, um “status” de residente virtual no país.

#### 2.4 MOEDAS DIGITAIS (BITCOIN, DASH, EARTHCOIN, MONERO, ETC.)

Temos outra coisa que só existe no mundo virtual, cibernético – a moeda digital – bitcoin, dash, monero e outras mais.

Trata-se de um valor existente e que circula, é aceito para pagamentos e compras, e pode vir a ser transformado em moeda real – dólar americano ou outra moeda emitida por algum país.

O interessante dessas moedas digitais é que elas não são emitidas por nenhum governo ou organização internacional. São algoritmos super complicados que devem ser decifrados, em gigantescos trabalhos de processamento de dados. Na medida que a pessoa, com seu equipamento (computador e outros específicos para tanto), vai “minerando” os dados, ou seja, vai decifrando os códigos, o algoritmo, isso vai lhe rendendo alguns centavos naquela moeda, e assim por diante.

É algo realmente incrível, complicado até mesmo para entender o seu funcionamento, já que não está ligado à emissão de moeda por parte de algum país do mundo, não está sujeito à nenhum banco central, etc., mas no final das contas – é dinheiro.

### 3 JOGOS ELETRÔNICOS - E-SPORTS

Com o avanço da tecnologia e a popularização da internet o mercado dos jogos digitais (ou games) se expandiu em uma velocidade absurda. Há alguns anos, crianças e adolescentes iriam uns nas casas dos outros para jogarem videogames juntos. Atualmente, com a evolução dos videogames e da internet, não há mais a necessidade de convidar seus amigos a irem na sua casa para jogarem, todos estão conectados por meio de salas virtuais dos próprios jogos.

A integração que as pessoas podem ter com os jogos virtuais não possui fronteiras, pois poderão conectar-se e jogar com pessoas de outros bairros, cidades, países e até continentes, todos conectados ao mesmo tempo no mesmo jogo. Para explicar como é possível essa conexão, utilizaremos o jogo World of Warcraft, da empresa Blizzard, (conhecido como “WoW” entre os que jogam) como exemplo.



O WoW foi lançado em 2004 e é um jogo na qual aqueles que dele participam são introduzidos ao mundo virtual de Azeroth, onde criarão o próprio personagem conforme as customizações existentes no jogo, contando com 13 raças jogáveis e 12 classes a serem escolhidas. Trata-se de um jogo de interpretação de personagens online e em massa para multijogadores (termo conhecido como MMORPG - Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) e é um dos jogos mais populares de todo o mundo que chegou a ter 11 milhões de jogadores ativos em 2010. Joga-se o WoW com um programa cliente ligado a uma rede de servidores localizados em diversas partes do mundo como nos Estados Unidos, Europa, Oceania, Rússia, China, Coréia do Sul, etc., porém, ninguém está limitado a jogar no servidor em que habita, afinal, até alguns anos atrás, não existia o servidor brasileiro do jogo e muitos brasileiros jogavam mesmo assim. Ou seja, aqueles que estiverem jogando o World of Warcraft estarão conectadas no mundo virtual de Azeroth, interagindo e se divertindo com pessoas do mundo inteiro.

Com o crescimento do número de jogadores desses games, cresceu também a competitividade entre eles e aqueles campeonatos que antes eram realizados em “Lan Houses” foram crescendo sem precedentes e se tornaram competições online mundiais, virando verdadeiras atrações internacionais, como o caso do torneio mundial “World Championship 2016” do jogo League of Legends (conhecido popularmente como “LoL”) que foi transmitido e por diversas plataformas (TV, Streams, Youtube) e atingiu a marca de 43 milhões “unique viewers” (pessoas diferentes que acessaram a transmissão pela internet) apenas durante a partida final da competição.

O League of Legends, da empresa Riot Games, é um jogo de arena de batalha multijogador online (MOBA – Multiplayer Online Battle Arena), trata-se de um gênero de jogo diferente do WoW que explodiu em popularidade nos últimos anos. Neste gênero, os jogadores serão introduzidos na arena virtual Summoner’s Rift, onde cada partida será composta por dois times de cinco jogadores e cada jogador controlará uma unidade (o seu herói) com o objetivo de trabalharem juntos para destruírem a base do adversário até chegar ao Nexus (estrutura localizada na base da cada time) e destruí-lo para vencer a partida.

O LoL foi lançado em 2009 e é o jogo de computador mais popular do mundo na atualidade, com cerca de 100 milhões de pessoas jogando o game regularmente dentro de um período de um mês. Considera-se o jogo como o pioneiro do “e-Sports” (esporte eletrônico), que aproveitou a popularização do serviço de streaming (transmissão em tempo real) para ganhar visibilidade e investir na criação de campeonatos competitivos com regras próprias,

como a chamada LCS (League Championship Series), que é uma competição de pontos corridos e “playoffs” entre oito equipes participantes.

O mercado do “e-Sport” ainda é muito recente mas já possui movimentações financeiras astronômicas. Há de se perceber a influência do “e-Sport” na sociedade atual e o motivo de estar chamando atenção de governos e empresas que desejam investir na área, ou seja, desejam investir no que o mundo virtual tem à oferecer à sociedade.

Essa pequena explicação acerca de um jogo eletrônico, praticado no ambiente virtual, serve para demonstrar a importância e relevo do ponto de vista social, econômico e jurídico que tal atividade alcança, já sendo chamado de uma nova modalidade de integração esportiva – e-SPORTS. De se constatar que pessoas do mundo inteiro, literalmente, estão se unindo numa atividade lúdica, mas de grande importância econômica face aos elevados montantes de recursos que movimentam, além do fato de que estas milhões de pessoas de diferentes países (não simples dezenas de indivíduos), estão superando as barreiras linguísticas e culturais, mesmo de fuso horário, e estão unidas, integradas numa única atividade. Isto representa uma nova conformação social, independente dos governos dos países dos quais cada um é oriundo, e que pode resultar, no futuro, em interessantes alianças e ligações, para dizer o mínimo.

## CONCLUSÕES

É realmente muito difícil chegar à alguma conclusão sobre o assunto, em razão do mesmo – Direito Digital - estar em seus estágios iniciais de formação e desenvolvimento.

Entretanto, a atividade cresce e se desenvolve de forma incrivelmente rápida, porque acompanha o frenético avanço tecnológico, e à tudo isso, o direito tem que oferecer uma resposta, ao menos razoável, para as novas e interessantes relações jurídicas.

Podemos dizer, como outros autores já afirmaram, que o Direito Digital é uma reprodução do próprio Direito, nada novo, que se projeta em um novo ambiente, no qual a humanidade, hoje, passa a controlar e “frequentar”.

Sendo mais ousados, poderíamos dizer ainda, que existe sim, um novo e autônomo Direito (Digital, ou Cibernético, ou qualquer outro nome que seja adotado), que virá regular todas essas atividades, principalmente aqueles que somente existem e se desenvolvem no citado ambiente “virtual”.

Como procuramos demonstrar, já existem hoje atividades específicas e únicas do ambiente cibernético – moedas virtuais, jogos na internet, e mesmo intrincadas formas de atuação (jurídica) das pessoas, com o e-Citizen e o e-Resident, que propiciam mecanismos de

atuação e interação, não somente com Governos de países estrangeiros, como também o acesso à serviços públicos e investimentos estrangeiros.

Isso tudo, sem sair de casa, no conforto de sua cadeira de escritório ou de gamer, simplesmente acessando o ambiente cibernético – a internet.

## REFERÊNCIAS

LÈVY, Pierre. **O que é o virtual?** – tradução de Paulo Neves, Ed. 34, SP, 1996.

LUCCA, Newton De; SIMÃO FILHO, Adalberto [coordenadores] e outros. **Direito & Internet – aspectos jurídicos relevantes**. São Paulo, Quartier Latin, 2ªed., 2005.

LIMA, Caio Cesar C. **Você conhece as principais leis do Direito Digital e Eletrônico**. Disponível em: <https://caiocesarlima.jusbrasil.com.br/artigos/182558205/voce-conhece-as-principais-leis-do-direito-digital-e-eletronico>. Acesso em: 29/10/2017.

MONTORO, Franco. **Estudos de Filosofia do Direito**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 1981.

PECK, Patrícia. **Direito Digital**. São Paulo: Saraiva, 2007.

CHAHIN, Ali et al. **E-gov.br: a próxima revolução brasileira: eficiência, qualidade e democracia: o governo eletrônico no Brasil e no mundo**. São Paulo: Prentice Hall, 2004.

FREY, Klaus. **Governança Eletrônica: experiências de cidades europeias e algumas lições para países em desenvolvimento**. Disponível em: <http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/19407-19408-1-PB.pdf>. Acesso em: 04/11/2017.

JOHNSON, Telma; BRAIGHI, Antônio Augusto; ALMEIDA, Roberta; HAMDAN, Ana Amélia; MIRANDA, Diego. **Redes sociais em jogos online: a dinâmica da interação social no World of Warcraft**. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós, Brasília, v.13, n.1, jan./abr. 2010. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/437/414>. Acesso em: 29/10/2017.

BARCELLOS, Rodrigo da Luz. **Suporte à tomada de decisão estratégica no âmbito de eSports : o caso do league of legends**. Dissertação de Mestrado na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Escola de Engenharia. Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Porto Alegre, 2017. Repositório digital disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/158319>. Acesso em: 29/10/2017.

CARVALHO, Ana Amélia A.; CRUZ, Sônia; MARQUES, Célio Gonçalo; MOURA, Adelina; SANTOS, Idalina (orgs.). **Os jogos mais jogados pelos alunos do ensino básico ao ensino superior**. In Atas do 2.º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning. Braga: CIED. 2014.

BRADMORE; MAGUS. **2016 League of Legends World Championship By the Numbers.** Disponível em: [http://www.lolesports.com/en\\_US/articles/2016-league-legends-world-championship-numbers](http://www.lolesports.com/en_US/articles/2016-league-legends-world-championship-numbers). Acesso em: 29/10/2017.

TASSI, Paul. **Riot Games Reveals 'League of Legends' Has 100 Million Monthly Players.** Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/09/13/riot-games-reveals-league-of-legends-has-100-million-monthly-players/#5c7a93f55aa8>. Acesso em: 29/10/2017.

KOLLAR, Phil. **The past, present and future of league of legends studio riot games.** Disponível em: <https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>. Acesso em: 29/10/2017.

WORLD OF WARCRAFT. Disponível em: <https://worldofwarcraft.com/pt-br/>. Acesso em: 29/10/2017.

LEAGUE OF LEGENDS. Disponível em: <http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/>. Acesso em: 29/10/2017.

Recebido em: novembro de 2017

Aprovado em: novembro de 2017

Antônio Márcio da Cunha Guimarães:

[guimaraes@pucsp.br](mailto:guimaraes@pucsp.br)

Gabriel Stagni Guimarães:

[stagniguimaraes@gmail.com](mailto:stagniguimaraes@gmail.com)