SEPEX – Seminário de Ensino, Pesquisa e Extensão da Uneal
18 a 20 de agosto de 2026

# A ILUSÃO DA PROPRIEDADE DOS BENS DIGITAIS: UMA ANÁLISE DOS IMPACTOS NA AQUISIÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS

Gabriel Henrique Carvalho MAGALHÃES[1], Adailson Pinho de ARAÚJO[2]
[1] Discente do curso de Direito da Universidade Estadual de Alagoas (Uneal). E-mail: gabriel.magalhaes@alunos.uneal.edu.br; [2] Professor orientador. Docente do curso de Direito da Universidade Estadual de Alagoas (Uneal). Doutorando em Direito pela Universidade Católica de Pernambuco (Unicap). Mestre em Direito pela Universidade Federal Rural do Semiárido (Ufersa). E-mail: adailson.araujo@uneal.edu.br.

E-mail do autor correspondente: adailson.araujo@uneal.edu.br

**RESUMO**: Esta pesquisa em curso tem por objetivo a discussão acerca dos impactos advindos do fenômeno da ilusão da propriedade relacionada à aquisição de jogos eletrônicos no meio digital, analisando as consequências jurídicas e expondo a problemática atual na adoção do modelo de licença de uso presente neste mercado, revelando que o consumidor não detém a propriedade desses bens digitais, especialmente em comparação ao entendimento tradicional de propriedade presente na lei anteriormente à digitalização, além de evidenciar a relativização das empresas sobre o direito à informação. A pesquisa consiste em uma análise sobre como os parâmetros legais existentes relacionados a proteção do consumidor na relação de compra do bem digital não estão sendo utilizados para garantia da propriedade do consumidor sobre esses produtos digitais, constatando na grave falta de adequação legal em perspectiva à evolução do mercado digital. Assim, a pesquisa demonstrou um meio inovador para a transferência da propriedade desses bens digitais aos consumidores, em paralelo a proteção da propriedade intelectual do produto aos seus desenvolvedores e distribuidores por meio da utilização de um sistema de gerenciamento de transações digitais. Desse modo, essa realidade demonstrada por meio da presente pesquisa reflete uma apropriação seletiva de normas consumeristas em benefício das empresas de tecnologia, revelando a necessidade das novas tendências de mercado virtual serem acompanhadas da adequação da lei para aplicação adequada do Código de Defesa do Consumidor. A metodologia dialética utilizada no projeto de ensino, pesquisa e extensão somada a pesquisa bibliográfica e documental de textos acadêmicos, livros do

ramo do direito, história e da ciências da informação, além das normas legais vigentes relacionadas ao Código Civil (Lei n° 10.406/2002); Código de Defesa do Consumidor (Lei n° 8.078/90); Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos (Lei n° 14.852/2024) e; Lei da Proteção da Propriedade Intelectual de Programa de Computador (Lei n° 9.609/90), associado ao método estatístico para conclusão da pesquisa. Os resultados da pesquisa evidenciaram a ausência de conhecimento da maioria dos consumidores sobre o contrato de adesão existente junto às empresas de desenvolvimento e distribuidoras, evidenciando o grau de desinformação dos consumidores sobre a exclusividade da posse do bem digital por meio do termo de uso assinado no momento da transação virtual. Portanto, a partir dessas constatações, analisadas no decorrer do estudo, é evidente a vulnerabilidade dos consumidores no atual mercado de compra de jogos eletrônicos, sendo necessária a adoção do sistema de gerenciamento de transações digitais por meio da tecnologia *Blockchain*, utilizada como autenticador digital, garantindo a propriedade do jogo eletrônico ao comprador, limitada a respectiva cópia digital adquirida, além do fortalecimento das normas legais vigentes garantindo a transparência e direito a informações claras nas transações e promoção do respeito ao consumidor, como sujeito da relação contratual, evitando sua vulnerabilidade.

**Palavras-chave:** Propriedade. Jogo eletrônico. Consumidor. Vulnerabilidade.