

A OBSOLESCÊNCIA PROGRAMADA NOS JOGOS ELETRÔNICOS: EXISTEM PROTEÇÕES NORMATIVAS QUE ASSEGUREM O JOGADOR-CONSUMIDOR BRASILEIRO CONTRA ESSA PRÁTICA?

PLANNED OBSOLESCENCE IN ELETRONIC GAMES: ARE THERE REGULATORY PROTECTIONS THAT ENSURE THE BRAZILIAN PLAYER-CONSUMER AGAINST THIS PRACTICE?

Lucas Marques Coutinho 

Mestre em Direito Público pela Universidade Federal de Alagoas. Advogado.

Email: lmcoutinho.adv@hotmail.com

Filipe Lôbo Gomes 

Doutor em Direito pela UFPE. Professor do Mestrado em Direito Público e da Graduação em Direito da UFAL e do CESMAC. Procurador-Geral do TJAL.

Email: filipelobo@uol.com.br

RESUMO: A obsolescência programada é o ato de modificar, artificialmente, o tempo de vida útil de um produto posto no mercado, a fim de que este se torne obsoleto antes do usual. Essa prática industrial, quando aplicada no âmbito dos games, possui tom semelhante, referindo-se à diminuição do suporte ou à extinção dos servidores de um jogo por parte de sua desenvolvedora, ocasionando o fim de um produto que, geralmente, é vendido sem uma data de validade, impedindo que o jogador-consumidor usufrua de seu bem adquirido. Nesse teor, visando compreender se há normas que garantem a proteção do consumidor brasileiro contra a prática de obsolescência programada nos jogos eletrônicos no Brasil, esta pesquisa de metodologia qualitativa-bibliográfica fará uso de doutrinas, legislações e sítios eletrônicos especializados para compreender se as proteções jurídicas existentes no ordenamento jurídico brasileiro são suficientes para, mesmo diante da omissão normativa relativa à matéria, garantir o equilíbrio nas relações de consumo. Após abordar a temática dos jogos digitais e seu crescimento econômico, este estudo tratará da obsolescência programada e de sua aplicação no âmbito dos games, de modo que se pode entender o comportamento da legislação nacional frente a esse assunto. Ao final, embora as normas e órgãos de proteção ao consumidor não apresentem disposições sobre a obsolescência programada, conclui-se que há salvaguardas positivadas suficientes para proteger o jogador-consumidor brasileiro, ainda que seja evidente a necessidade de criação de textos normativos específicos que abordem essa matéria em território nacional.

Palavras-chave: obsolescência programada; jogos eletrônicos; consumo; videogames; direito do consumidor.

ABSTRACT: Planned obsolescence is the act of artificially modifying the useful lifespan of a product placed on the market, so that it becomes obsolete earlier than usual. When applied within the gaming industry, this industrial practice takes on a similar tone, referring to the reduction of support or the shutdown of a game's servers by its developer, leading to the end of a product that is generally sold without an expiration date, thereby preventing the player-consumer from enjoying their purchased good. With this in mind, and aiming to understand whether there are regulations that guarantee the protection of Brazilian consumers against the practice of planned obsolescence in video games, this qualitative-bibliographic research will make use of legal doctrines, legislation, and specialized websites to assess whether the existing legal protections within the Brazilian legal framework are sufficient to ensure balance in consumer relations, even in the face of normative omissions on the subject. After addressing the topic of digital games and their economic growth, this study will explore planned obsolescence and its application in the gaming context, allowing us to understand how national legislation responds to this issue. In conclusion, although consumer protection laws and regulatory bodies do not currently provide specific provisions on planned obsolescence, it is found that there are sufficient established safeguards to protect Brazilian player-consumers. Nonetheless, the need for the creation of specific legal texts addressing this matter within national territory remains evident.

Keywords: planned obsolescence; electronic games; consumption; video games; consumer law.

SUMÁRIO: 1 INTRODUÇÃO. 2 JOGOS ELETRÔNICOS E SEU CONSUMO NO BRASIL. 3 A OBSOLESCÊNCIA PROGRAMADA E A ECONOMIA DESCARTÁVEL; 3.1 A OBSOLESCÊNCIA PROGRAMADA NOS JOGOS ELETRÔNICOS. 4 A PROTEÇÃO DO JOGADOR-CONSUMIDOR BRASILEIRO. 5 CONCLUSÃO. REFERÊNCIAS.

1 INTRODUÇÃO

A revolução industrial tecnológica, decorrente da massificação e desenvolvimento dos meios de comunicação, promoveu alterações significativas na produção industrial de consumíveis e nos hábitos de consumo da população mundial. No Brasil, o volume e a diversidade de produtos disponibilizados no mercado cresceram e, por conseguinte, o Direito precisou evoluir para assegurar a paridade nas relações de consumo, embora certas práticas industriais possam ter ficado fora do crivo do legislativo nos últimos anos, a exemplo da obsolescência programada.

Em observância a este hábito de produção e diante da presente omissão normativa sobre o tema, esta pesquisa de bibliografia qualitativa-bibliográfica objetiva abordar a obsolescência programada como um problema de mercado, explorando suas facetas no âmbito do consumo dos jogos eletrônicos no Brasil. Para tanto, essa abordagem fará uso de artigos, doutrinas, sítios eletrônicos especializados e da legislação nacional e internacional, de modo a sintetizar a problemática central desse estudo, que visa responder à seguinte indagação: há normas que garantem a proteção do consumidor brasileiro contra a prática de obsolescência programada nos jogos eletrônicos?

Nesse intuito, deve-se esclarecer que a presente abordagem não contemplará outros ramos do Direito, senão o civil e consumerista, havendo também ponderações constitucionais no que pese às relações de consumo no Brasil. De outra forma, será necessário o uso de conhecimentos especializados sobre games para o desenvolvimento desse estudo, situação que levará a disposições principiológicas e mercadológicas sobre os jogos eletrônicos e sua projeção na contemporaneidade.

Em detrimento das dificuldades oriundas da escassez de produções científicas nacionais alusivas à obsolescência programada – e de sua inexistência quando direcionada à indústria dos jogos eletrônicos –, recorre-se à abordagem de situações de cunho estrangeiro, que, adaptadas ao contexto brasileiro, servirão de suporte para a fundamentação desse estudo.

Em conformidade com a temática, a abordagem adotada perpassará por um estudo inicial sobre os jogos eletrônicos e seu estabelecimento como indústria global e bilionária, tratativa essencial para estabelecer as bases desta pesquisa. Em seguida, será apresentada a obsolescência programada e sua respectiva inserção no âmbito dos videogames como matéria de consumo, desenvolvendo este necessário para, por último, expormos as proteções legais existentes em nosso ordenamento jurídico.

Ao final, espera-se que esta pesquisa colabore com a produção nacional direcionada ao estudo da obsolescência programada e de seus impactos no âmbito dos jogos eletrônicos, servindo suas bases jurídicas como um modelo que reitera o protecionismo ao consumidor desenvolvido pelo Estado em situações pouco positivadas pelo Direito.

2 JOGOS ELETRÔNICOS E SEU CONSUMO NO BRASIL

Originalmente produzido para o entretenimento de um grupo restrito de pessoas que possuíam acesso ao laboratório de pesquisa do físico militar William Higinbotham – cientista que participou do Projeto *Manhattan* no final da Segunda Guerra Mundial –, o primeiro simulacro de um videogame surgiu ainda na década de 1950, através da adaptação do uso de computadores voltados a calcular a trajetória de mísseis (Leozera 2022).

Comercialmente, o início da trajetória dos videogames, e, por conseguinte, dos jogos eletrônicos desenvolvidos para, inicialmente, as máquinas *Arcade* e, posteriormente, para os consoles caseiros e computadores, data da década de 1970. O período *Arcade* é caracterizado pela troca de moedas por fichas para acessar os jogos em máquinas específicas, e sua popularidade persistiu mesmo após o surgimento dos videogames caseiros e dos computadores pessoais na década de 1980 (Pereira, 2014). Nessa senda, surgiu o segundo momento da indústria, marcado tanto pela popularização e expansão do setor como pela saturação do mercado, que originou o *Video Games Crash* em 1983, a primeira e única grande crise global da indústria *gamer* (Coutinho; Rodrigues, 2023).

Em concomitância com crescimento comercial, que já naquela época destoava de outras indústrias de entretenimento, arrecadando US\$ 12 bilhões de dólares anuais (Videogames, 2020), o aspecto competitivo dos jogos eletrônicos acrescia à indústria um novo segmento ligado à desportividade e, embora já existissem competições regionais, foi com a popularização da internet, a partir de 1990 e com a melhoria das conexões após esse período, que surgiram os chamados *eSports*, os esportes eletrônicos.

Os *eSports* podem ser definidos como um conjunto de modalidades esportivas virtuais que possuem como característica principal a competitividade de seus praticantes (Zwicker, 2021), sendo distinto da prática tradicional de esporte por necessitar do emprego de tecnologias da informação e comunicação para sua prática, e por demandar de seus profissionais, considerados atletas, esforços de natureza cognitiva e física, em disputas individuais ou coletivas (Coutinho, 2025a).

O segmento profissional dos jogos eletrônicos e sua contribuição no desenvolvimento de um ecossistema de novas atividades profissionais evidenciam a potencialidade do setor, que, embora tenha apresentado resultados menos expressivos que em anos anteriores, permanece crescendo, atingindo uma receita de US\$ 184.3 trilhões de dólares em 2024, segundo relatório anual da Newzoo (Willis, 2025). Já no Brasil, as receitas obtidas colocam o país no top 10 global de maiores arrecadações com jogos eletrônicos, atingindo cerca de US\$ 2,6 bilhões por ano, fazendo do país o líder em consumo desse produto no mercado sul-americano (Assumpção, 2023).

A arrecadação bilionária é reflexo do atual patamar da cultura *gamer* no Brasil. Em relatório publicado na Pesquisa Game Brasil 2025, foi revelado que 82,8% dos brasileiros consomem algum

tipo de jogo digital, um aumento de 8,9% em comparação à última pesquisa publicada em 2024. Outros dados também revelam que 88,8% dos entrevistados consideram os jogos eletrônicos sua principal forma de entretenimento, havendo preferência pelo uso dos *smartphones* como plataforma *gamer* por 40,8% dos entrevistados (Pesquisa Game Brasil, 2025).

O recorte também pontua alta em outros importantes segmentos, como o crescimento de 12,8% de consumidores das classes econômicas D e E, e na contínua dominância do público feminino nesse setor, que agora representa um percentual de 53,2% dos jogadores brasileiros. Já na seara política, os jogos eletrônicos começaram a ganhar maior destaque desde a última década, seja negativamente, com tentativas de culpabilização por crimes ocorridos no Brasil (Coutinho, 2025b), seja positivamente, com a regulação do setor industrial através da Lei nº 14.852/2024, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, que, dentre outros objetivos, incentiva a produção nacional, a capacitação de novos profissionais e a comercialização dos jogos brasileiros (Brasil, 2024).

O Marco Legal também tratou de definir o que são os jogos eletrônicos para o ordenamento jurídico brasileiro:

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se jogo eletrônico:

I – a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, em que as imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface;

II – o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos;

III – o software para uso como aplicativo de celular e/ou página de internet, jogos de console de videogames e jogos em realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista e realidade estendida, consumidos por download ou por streaming (Brasil, 2024, p.1).

Doravante, consubstanciados os entendimentos iniciais a respeito da principiologia dos jogos eletrônicos e sua abordagem jurídica no Brasil, prossegue-se com a abordagem que coloca a indústria *gamer* em face da problemática da obsolescência programada.

2. A OBSOLESCÊNCIA PROGRAMADA E A ECONOMIA DESCARTÁVEL

A obsolescência programada pode ser definida como uma disponibilização para consumo de um produto cuja vida útil está previamente programada pelo fabricante (Serotini, 2020), ou melhor, é um mecanismo de produção que, propositalmente, torna determinado item comercializado obsoleto prematuramente, com o intuito de estimular o seu consumo de forma inconsciente e exagerada (Oliveira, 2020).

Sua origem é proveniente do desenvolvimento econômico, industrial e social ocorridos no início do século XX, momento em que as indústrias começaram a gerar grandes estoques de produtos devido ao aumento do potencial de produção das fábricas. Para não sofrer prejuízos,

adotou-se, então, o incentivo ao consumo, permeado pela prática da obsolescência programada (Leonard, 2011).

Nesse sentido, Antônio Honorato e Eddla Pereira (2020, p.1) pontuam: “essa prática induz o usuário do produto ao aumento do consumo, tendo este que comprar um novo bem em espaços de tempo cada vez mais reduzidos, aumentando, assim, a lucratividade das empresas”. É, portanto, algo não natural, que diverge da obsolescência comum, daquela em que o produto se torna desatualizado ou ultrapassado apenas em decorrência de seu desuso.

Os referidos autores ainda destacam que a obsolescência programada pode ser classificada como obsolescência física ou técnica: a primeira, identificada quando o produto demonstra uma vida funcional limitada, isto é, apresenta fragilidade, recursos limitados e um desenho estético ultrapassado; e a segunda, quando o fabricante apresenta ao mercado um produto com características similares ao anterior, mas com algumas poucas modificações inclusas, apenas com o intuito de gerar interesse pelo “novo” e atrair os consumidores (Honorato; Pereira, 2020).

Haveria ainda as obsolescências de função, qualidade e de desejabilidade. A obsolescência de função ocorre quando um novo item é colocado à venda no mercado em substituição a um produto anterior, ainda que ao tempo de produção desse produto anterior já fosse possível a criação de um modelo mais avançado. Já a obsolescência de qualidade é caracterizada pela literal programação artificial que reduz o tempo de utilização do produto adquirido. Por fim, a obsolescência de desejabilidade, diferente das anteriores, é praticada pelos próprios consumidores quando estes atribuem como obsoleto um determinado produto que já possuem devido ao seu design “fora de moda”, ainda que este funcione em sua plenitude (Oliveira, 2020).

Imersos nos formatos de obsolescência programada, os consumidores estariam expostos à chamada economia descartável, que, para Bauman (2008, p.65), seria a “economia do engano”, cuja preponderância da ansiedade social pós-moderna estimula hábitos de consumo para aliviar as tensões diárias da população, dando origem ao consumismo e à irracionalidade dos consumidores que, segundo o autor, nessa situação, ficam reduzidos e equiparados a uma mercadoria do próprio mercado.

As consequências dessa economia, embora potencialize investimentos e gere novos empregos, acabam promovendo a produção em massa de lixo, sobretudo, no século XXI, do eletrônico, situação que destaca os efeitos negativos da obsolescência programada no meio ambiente.

Outro aspecto relevante de ser pontuado é o descarte incorreto do lixo. Sabe-se que lixos eletrônicos possuem metais cancerígenos, como alumínio, bário, cobre, chumbo, mercúrio. Esses metais não apenas causam câncer aos que deles se utilizam, como também apresentam altos riscos de contaminação para o meio ambiente. Tais riscos podem ocasionar a contaminação de lençóis freáticos e/ou nascentes, fazendo com que haja contaminação do meio ambiente com o mencionado ou os mencionados metais componentes de lixos eletrônicos (Grubba; Locatelli, 2023, p.17).

Os exemplos mais evidentes da economia do descarte são provenientes das empresas de tecnologia, que utilizam da obsolescência programada de forma que seus produtos não tenham reparação em caso de falhas, ou, caso tenham, o valor exorbitante cobrado para conserto esteja próximo a de um item novo, situação que comumente leva à compra do novo bem pelo consumidor, renovando o ciclo de consumo (Honorato; Pereira, 2020).

Destarte, compreendendo as facetas da obsolescência programada em sua plenitude, passa-se, então, ao seu estudo direcionado à indústria dos jogos eletrônicos.

2.1 A OBSOLESCÊNCIA PROGRAMADA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

No início deste estudo, apresentou-se o crescimento voluptuoso da indústria *gamer* nos últimos anos e seus reflexos, que, projetados através de números, atestam o mercado bilionário que acrescem à economia de diversos países, inclusive o Brasil. Em 2024, 18 mil jogos eletrônicos foram lançados apenas em uma plataforma de jogos para computadores, a *Steam*, havendo tanto novos títulos como continuações de *games* já consagrados no mercado (Abrão, 2024).

É imperioso trazer essas informações neste ponto da pesquisa, pois a prática da obsolescência programada em jogos eletrônicos, assim configurada como aquela em que as desenvolvedoras limitam propositalmente a longevidade, o suporte técnico ou a implantação de atualizações em um jogo, será mais comum nos próximos anos devido à quantidade de games que são lançados anualmente. A não mensuração do impacto desse tipo de obsolescência programada para os consumidores desses produtos, portanto, exige que apresentemos os aspectos dessa prática no âmbito dos videogames.

Não existindo matéria similar na doutrina ou em outras fontes jurídicas brasileiras, será necessário abordar essa temática, inicialmente, a partir da perspectiva estrangeira, especificamente, a abordagem europeia, haja vista as tratativas jurídicas sobre a obsolescência nos videogames no velho continente já estarem avançadas, a exemplo do “Stop Killing Games”, iniciativa criada por consumidores europeus que possui como objetivo contestar a legalidade da prática da obsolescência programada nos jogos eletrônicos.

Essa iniciativa atesta que “um número crescente de videogames é vendido efetivamente como mercadoria, sem data de validade declarada, mas concebido para ser completamente impossível de jogar assim que o apoio da editora terminar (Stop Killing games, 2025)”, e ainda afirmam que essa prática é uma forma de obsolescência programada praticada pelas desenvolvedoras cujas consequências implicam em danos para os consumidores e para a indústria de jogos, dado que tanto o ato de jogar como a preservação da história dos videogames são prejudicados.

Outras colocações importantes desse movimento envolvem a produção de abaixo-assinados e a apresentação de queixas nos tribunais dos países europeus, havendo também arguições que

contestam a legalidade dessa prática no Parlamento Europeu, dado a possível violação da Diretiva 93/13/EEC, que trata sobre cláusulas abusivas nos contratos celebrados com os consumidores.

Artigo 3º

1. Uma cláusula contratual que não tenha sido objecto de negociação individual é considerada abusiva quando, a despeito da exigência de boa-fé, der origem a um desequilíbrio significativo em detrimento do consumidor, entre os direitos e obrigações das partes decorrentes do contrato.
2. Considera-se que uma cláusula não foi objecto de negociação individual sempre que a mesma tenha sido redigida previamente e, consequentemente, o consumidor não tenha podido influir no seu conteúdo, em especial no âmbito de um contrato de adesão (União europeia, 1993, p.1).

O desequilíbrio contratual mencionado na diretiva europeia, quando aplicada ao contexto dos jogos eletrônicos, faz alusão a uma alteração unilateral no contrato de licenciamento ou de uso daquele *game* por parte da desenvolvedora. Esses contratos são geralmente impostos aos jogadores através dos “termos de uso”, cuja aceitação é, basicamente, obrigatória para que o consumidor usufrua do jogo eletrônico, e geralmente não trazem disposições que indicam datas de encerramento dos servidores ou suporte da empresa desenvolvedora àquele produto, argumento este que é utilizado pelos consumidores europeus ao abordar a obsolescência programada nos videogames.

Ainda na Europa, a França criminaliza a obsolescência programada desde 2015. A medida instituída mediante decreto governamental exige que os fabricantes informem ao consumidor o tempo de vida útil de seus produtos, todavia, não foram identificados exemplos do cumprimento dessas normas no âmbito dos jogos eletrônicos produzidos no país até o momento (Honorato; Pereira, 2020), pelo contrário, a empresa francesa *Ubisoft* vem sendo processada após o desligamento dos servidores e da remoção do *game The Crew* da conta dos consumidores que adquiriram esse jogo eletrônico, situação que inibe completamente o acesso ao produto que dependia integralmente dos servidores para funcionar (Emboava, 2024).

Em outro frente, a Bélgica, através da Resolução 5-1251/1, de 7 de outubro de 2011, traz disposições semelhantes ao decreto francês, colocando a salvo a possibilidade de reparação para os consumidores diante de casos de obsolescência programada, alegando ainda que “[...] uma redução significativa na vida dos produtos inevitavelmente provoca um custo adicional no orçamento do consumidor (Oliveira, 2020, p.16)”, situação que causa impactos sociais e financeiros, além de ambientais.

Já a Alemanha se vale de concepções doutrinárias ao abordar a temática da obsolescência, elaborando pareceres voltados à eliminação da prática de uma maneira geral através da imposição de obrigações aos fornecedores e da positivação do chamado “vício oculto” (Oliveira, 2020), porém, assim como nos países citados, a lentidão em apresentar políticas públicas eficazes que punam as desenvolvedoras praticantes da obsolescência deixam à mercê os consumidores de jogos na Europa e prorrogam os prejuízos decorrentes da prática da obsolescência programada.

3. A PROTEÇÃO DO JOGADOR-CONSUMIDOR NO BRASIL

Comprovar a prática da obsolescência programada é uma tarefa árdua para os consumidores de jogos eletrônicos no Brasil. Além de não haver demasiada literatura sobre o tema – situação essa que dificulta sua identificação pelo próprio consumidor –, a condenação de uma desenvolvedora de jogos eletrônicos perpassa pela obtenção de provas que demonstrem a diminuição proposital da vida de um jogo ou a ausência de suporte da fabricante, demandas que, geralmente, prolongam e encarecem a resolução da lide (Honorato; Pereira, 2020).

Outrossim, o Brasil possui órgãos, em nível federal e estadual, que dão suporte ao consumidor brasileiro, a exemplo do Departamento de Proteção e Defesa do Consumidor (DPDC), que, vinculado ao Ministério da Justiça, coordena a Política Nacional de Defesa do Consumidor, e do Programa de Orientação e Proteção ao Consumidor (Procon), que atua fiscalizando, orientando, educando e aplicando sanções em prol do equilíbrio na relação entre fornecedores e consumidores. No entanto, embora possua um posicionamento contrário à prática da obsolescência programada, o Procon é omissos quanto à promoção de campanhas de orientação e proteção do consumidor, situação essa geralmente associada à escassez de normas brasileiras sobre o tema.

Quanto a esse aspecto, Antônio Honorato e Eddla Pereira (2020, p.15) pontuam: “Estes órgãos levam em consideração a legislação vigente no país, e devido à falta de legislação específica, podem encontrar barreiras para atuarem na regulação do mercado”, circunstância que coloca os consumidores brasileiros, inclusive os que consomem os jogos eletrônicos, em situação de vulnerabilidade.

Sem embargo, ressaltamos que o constituinte originário tratou de elevar a proteção do consumidor ao rol dos direitos fundamentais no art. 5º, XXXII, da Constituição Cidadã de 1988 (Brasil, 1988), havendo também predileções doutrinárias que apontam para a proteção do consumidor como um dos pilares da ordem econômica.

Ademais, pode-se dizer que a proteção do consumidor constitui um dos pilares da ordem econômica, pois, assim determina o artigo 170, caput e inciso V, da Constituição Federal, ao prever que a ordem econômica tem por base, concomitantemente, a valorização do trabalho humano e a livre iniciativa, com a finalidade de assegurar a todos existências dignas conforme os ditames da justiça social, e que deverá observar o princípio da defesa do consumidor (Oliveira, 2020, p.9).

Infraconstitucionalmente, o jogador-consumidor brasileiro poderia utilizar de alguns pontos do CDC, diante de situações de obsolescência programada em jogos, e nessa acepção, sua abordagem pode seguir três linhas de raciocínio.

A primeira equipara a obsolescência programada ao vício de qualidade de um produto ao considerar que a diminuição de valor ou a inutilização de um jogo eletrônico em detrimento de um lapso temporal curto representaria uma violação do defendido pelo CDC. Nessa situação, o art.18 do referido dispositivo responsabilizaria as desenvolvedoras de jogos por esse vício de qualidade,

colocando-as sob responsabilidade judicial devido ao estado de “inadequação ao consumo” do jogo digital (Brasil, 1990).

A segunda linha de raciocínio reverbera a aplicação do CDC à temática da obsolescência nos jogos ao associar a prática ao vício oculto. Aqui, considera-se que há uma vulnerabilidade fática em que as desenvolvedoras estariam se utilizando de meios ocultos para a redução de vida útil de um produto, no caso, os jogos eletrônicos, havendo, nessa conjuntura, violações aos direitos do consumidor relativos à boa-fé, à transparência e à informação.

Em outros termos, essa hipótese segue as disposições do CDC, que, embora tenha adotado o critério de vida útil do bem, ao estabelecer critérios temporais para o exercício do direito de reclamar pelos vícios em produtos, dispõe em seu art. 26, § 3, da possibilidade do fornecedor ser responsável pelo vício por um longo prazo, havendo responsabilidade a partir do momento que estiver configurado, nessa hipótese, pelo jogador-consumidor, a obsolescência programada no jogo eletrônico (Brasil, 2012).

A terceira abordagem é fomentada por questões contratuais, relacionadas aos “Termos de Uso” e às Cláusulas abusivas. Aqui, o raciocínio protetivo do interesse econômico do consumidor brasileiro é semelhante à narrativa europeia, já abordada nesta pesquisa, que trata da obsolescência programada nos jogos eletrônicos como um possível ato contratual abusivo e unilateral por parte das desenvolvedoras.

O CDC é enfático quanto à nulidade de cláusulas que autorizem o fornecedor de um produto, de forma unilateral, a cancelar o contrato estabelecido, conforme determinas seu art. 51, XI, sendo também vedadas modificações posteriores a sua celebração (Brasil, 1990). Nessa senda, o ato de encerrar os servidores e suporte de jogos digitais representaria a quebra ou modificação dos “Termos de Uso”, pactuados previamente com o consumidor, sendo, portanto, uma violação às diretrizes consumeristas brasileiras.

Seguindo esse raciocínio, haver-se-ia, pois, também configurado ato contra a Política Nacional das Relações de Consumo, que tem entre seus objetivos, presentes no art. 4º do Código de Processo Civil de 2015 (CPC/2015), a proteção aos interesses econômicos do consumidor, vinculados, inclusive, à durabilidade e vida útil do produto, que não estariam sendo observados na prática da obsolescência programada pelas desenvolvedoras ao desligar prematuramente os servidores de um jogo recém disponibilizado no mercado (Serotini; Poloni, 2020).

Doravante, as hipóteses acima desenvolvidas subtraem da legislação nacional formas de proteção ao jogador-consumidor, ainda que não exista qualquer dispositivo que especificamente discipline essa matéria no Brasil, e “embora o Código de Defesa do Consumidor seja bastante protetivo de um modo geral, ele se revela insuficiente para coibir a prática de tal estratégia ou até mesmo quando necessário reparar o dano (Oliveira, 2020, p.20)”, haja vista que a elaboração desse instrumento normativo ocorreu em 1990, período em que a indústria de games ainda se

desenvolvía e a obsolescência programada era pouco estudada, situações que impediam sua correlação naquele tempo.

Ademais, vale pontuar que as tratativas legislativas brasileiras recentes, alusivas à temática trabalhada neste estudo, podem mudar em breve, dado a recente aprovação do Projeto de Lei nº 7.875/2017, que inclui o inciso XIV ao art. 39 do CDC, que passaria a dispor da seguinte redação:

Art. 39. É vedado ao fornecedor de produtos ou serviços, dentre outras práticas abusivas:

(...)

XIV – programar ou executar, de qualquer forma, a redução artificial da durabilidade de produtos colocados no mercado de consumo ou do ciclo de vida de seus componentes com o objetivo de torná-los obsoletos antes do prazo estimado de vida útil (Câmara dos deputados, 2017, p.1).

Caso sancionada na forma manifestada na citação acima, haja vista que ainda poderá sofrer emendas até sua promulgação, a nova lei vedará o fornecedor de programar ou executar a redução artificial da durabilidade de produtos colocados no mercado de consumo, incluindo a diminuição do ciclo de vida de seus componentes, medida essencial contra a prática da obsolescência programada, como destacamos ao longo deste estudo.

Ademais, ainda que não aborde expressamente os produtos digitais em seu conteúdo, o alcance normativo desse Projeto de Lei possui a capacidade de perfazer as condições necessárias para inibir a prática da obsolescência programada nos jogos eletrônicos e garantir mais uma proteção ao jogador-consumidor brasileiro diante da vulnerabilidade no mercado de consumo.

5 CONCLUSÃO

Esta pesquisa abordou a problemática da obsolescência programada nos jogos eletrônicos, direcionando seu desenvolvimento ao contexto normativo brasileiro. Embora imerso em dificuldades – haja vista as poucas literaturas científicas direcionadas à exploração da temática –, o estudo logrou êxito em inserir o problema na indústria gamer e considerar o material jurídico existente para a proteção dos consumidores de jogos eletrônicos no Brasil.

Os materiais encontrados aduzem o protecionismo ao consumidor desenvolvido pelo Estado, que – mesmo em situações em que há ausência de norma específica, como é o caso da obsolescência programada nos jogos eletrônicos – possui mecanismos basilares, constitucionais e infraconstitucionais, que buscam equilibrar as relações de consumo.

O fato de a obsolescência programada ser diversa em suas formas proporcionou a exploração da temática no ambiente dos jogos, e embora seja precária sua percepção no âmbito mercadológico geral, projetá-la no campo gamer acaba permitindo que se compreenda mais uma de suas facetas, de modo a tutelar o Ordenamento Jurídico Brasileiro na proteção do jogador-consumidor nacional.

Durante a pesquisa, também se constatarem percepções estrangeiras com vistas à compreensão das sistemáticas legislativas internacionais diante da abordagem temática, mas, assim como no Brasil, não há ocorrência de leis específicas que tratem sobre a obsolescência nos jogos eletrônicos, situação que proporcionou, em alguns momentos, à adoção de uma abordagem abrangente, mas que não descarta as implicações arguidas neste estudo direcionadas ao contexto gamer.

Ademais, faz-se salutar que esta pesquisa não finda as discussões sobre a obsolescência programada nos jogos eletrônicos, sendo apenas sua iniciativa basilar a construção de novos estudos que galguem novas abordagens científicas sobre o tema e seus impactos no mundo jurídico e no mercado de jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

ABRÃO, Gustavo Bonato. Recorde! Mais de 18 mil games foram lançados na Steam em 2024. **Adrenaline**, 26 dez. 2024. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/recorde-games-lancados-na-steam-em-2024/>. Acesso em: 19 maio 2025.

ASSUMPÇÃO, Adriano. Brasil é o maior mercado gamer da América Latina e top 10 mundial em 2023. **TechTudo**, 30 nov. 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/11/brasil-e-o-maior-mercado-gamer-da-america-latina-e-top-10-mundial-em-2023-esports.ghtml>. Acesso em: 17 abr. 2025.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para Consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 12 jun. 2025.

BRASIL. **Lei Federal nº 14.852, de 03 de maio de 2024**. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. Disponível em: <https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:2024-05-03;14852>. Acesso em: 29 maio 2025.

BRASIL. **Lei Federal nº 8.078, de 11 de setembro de 1990**. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm. Acesso em: 12 jun. 2025.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. (4ª Turma). Recurso Especial 984106/SC. Relator: Min. Luís Felipe Salomão, julgado em 04 out. 2012. Publicado em 20 nov. 2012. . Disponível em: <https://www.conjur.com.br/dl/cdc-protoger-consumidor-obsolencia.pdf>. Acesso em: 06 jun. 2025.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Projeto de Lei n.º 7.875, de 2017**. Adiciona inciso ao art. 39 da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990, para vedar a obsolescência programada. Disponível

em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2141480>. Acesso em: 07 jun. 2025.

LEOZERA. Tennis for two: o primeiro videogame da história?! **Central Xbox**, 10 fev. 2022. Disponível em: <https://www.centralxbox.com.br/2022/02/10/tennis-for-two-o-primeiro-videogame-da-historia/>. Acesso em: 15 abr. 2025.

COUTINHO, Lucas Marques. **A regulação dos esportes eletrônicos no Brasil**: proposta regulatória e análise do cenário nacional. São Paulo: Editora Dialética, 2025a.

COUTINHO, Lucas Marques. Jogos eletrônicos e violência: a vulnerabilidade infanto-juvenil na era digital e os fatores negligenciados ao indicar culpados pelos massacres escolares no Brasil. **Revista Brasileira do Desporto Eletrônico**, v.1, n.2, 2025, p.81-96, 2025b. Disponível em: <https://rbderj.net/index.php/rbde/article/view/19/10>. Acesso em: 03 nov. 2025.

COUTINHO, Lucas Marques; RODRIGUES, Ricardo Schneider. A regulação do esporte eletrônico no Brasil: análise do Projeto de Lei 383/17 na perspectiva da liberdade econômica. **Revista Digital De Direito Administrativo**, v. 10, n. 1, 2023. Disponível em: <https://revistas.usp.br/rdda/article/view/196946>. Acesso em: 03 nov. 2025.

EMBOAVA, Valdecir. The Crew: Ubisoft está sendo processada por ter encerrado o jogo de corrida. **Tec Mundo**, 12 nov. 2024. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/500015-the-crew-ubisoft-esta-sendo-processada-por-ter-encerrado-o-jogo-de-corrida.html>. Acesso em: 26 maio 2025.

VIDEOGAMES: a ascensão de uma indústria multibilionária. **Expert XP**, 10 set. 2020. Disponível em: <https://conteudos.xpi.com.br/internacional/relatorios/videogames-a-ascensao-de-uma-industria-multibilionaria/>. Acesso em: 15 abr. 2025.

GRUBBA, Leilane Serratine; LOCATELLI, Huryel. Obsolescência programada: impactos no desenvolvimento sustentável e sustentado na sociedade contemporânea. **Revista de Direito**, [S. l.], v. 15, n. 01, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufv.br/revistadir/article/view/14617?articlesBySimilarityPage=15>. Acesso em: 03 nov. 2025.

HONORATO, Antônio Edson Oliveira; PEREIRA, Eddla Karina Gomes. Tratamento jurídico da obsolescência programada: uma comparação de ações entre o Brasil, EUA e Europa. **Cadernos de Direito**, Piracicaba, SP, v. 20, 2020. Disponível em: <https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=18222355496078517784&btnI=1&hl=pt-BR>.

LEONARD, Annie. **A história das coisas**: da natureza ao lixo, o que acontece com tudo que consumimos. Tradução de Heloisa Mourão. Estados Unidos: Jorge Zahar Editor, 2011.

OLIVEIRA, Bruno Ferreira Brás. **Obsolescência programada e a proteção do consumidor**: uma perspectiva jurídica nacional e comparada. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/28233>. Acesso em: 03 nov. 2025.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte**: uma comparação entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) – Universidade de Brasília,

Distrito Federal, 2014. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/9385>. Acesso em: 03 nov. 2025.

PESQUISA GAME BRASIL (PGB). **Pesquisa Game Brasil 2025**. 12 ed., São Paulo: Go Games, 2025. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 18 abr. 2025.

SEROTINI, André. POLONI, Flávia Maria. Análise legislativa da obsolescência programada no Brasil. **Revista Eletrônica da Faculdade de Direito de Franca**, v. 15, p. 37-58, 2020. Disponível em: <https://www.revista.direitofranca.br/index.php/refdf/article/view/1019>. Acesso em: 03 nov. 2025.

STOP KILLING GAMES. **Stop Killing Games**. Disponível em: <https://www.stopkillinggames.com/>. Acesso em: 20 maio 2025.

UNIÃO EUROPEIA. **Directiva 93/13/CEE do Conselho, de 5 de abril de 1993, relativa às cláusulas abusivas nos contratos celebrados com os consumidores**. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/1993/13/oj?locale=pt>. Acesso em: 20 maio 2025.

WILLIS, André. Indústria de jogos eletrônicos quase não cresceu em 2024. **O Tempo**, 01 jan. 2025. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/tecnologia-e-games/2025/1/1/industria-dos-jogos-eletronicos-quase-nao-cresceu-em-2024-confira-os-numeros>. Acesso em: 17 abr. 2025.

ZWICKER, Helio Tadeu Brogna Coelho. **Direito e eSports: conheça a nova era do Direito Digital**. Obra Independente: São Paulo, 2021.

Artigo recebido em: 17/06/2025.

Aprovado em: 15/09/2025.