

UEA
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS



**ESCOLA DE
DIREITO**

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS



EQUIDADE:

**REVISTA ELETRÔNICA DE DIREITO DA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS**

UEA
EDIÇÕES

editora
UEA

GOVERNO DO ESTADO DO AMAZONAS

Roberto Cidade
Governador Interino

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO
AMAZONAS**

Prof. Dr. André Luiz Nunes Zogahib
Reitor

Profa. Dra. Kátia do Nascimento Couceiro
Vice-Reitor

Prof. Dr. Fábio Carmo Plácido Santos
Pró-Reitor de Ensino de Graduação

Prof. Dr. Monica Dias de Araújo
Pró-Reitora de interiorização

Prof^ª. Dr. Roberto Sanches Mubarak Sobrinho
Pró-Reitor de pesquisa e pós-graduação

Prof^ª. Dra. Samantha Coelho Pinheiro
Pró-Reitora de Planejamento

Prof. Dr. Valber Barbosa Martins
**Pró-Reitor de Extensão e Assuntos
Comunitários**

Prof. Dr. Nilson José de Oliveira Junior
Pró-Reitor de Administração

Prof^ª. Dra. Isolda Prado
Diretora da Editora UEA

Prof^ª. Dra. Glaucia Maria de Araújo Ribeiro
**Coordenação do Programa de
Pós-Graduação *Stricto sensu* em Direito
Ambiental**

**EQUIDADE:
REVISTA ELETRÔNICA DE DIREITO DA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO
AMAZONAS**

Prof. Dr. Ricardo Tavares, UEA
Coordenação do curso de Direito

Prof. Pós-Dr. Denison Melo de Aguiar, UEA
Prof^ª. Dra. Patrícia Fortes Attademo Ferreira -
UEA

Prof. Dr. Ricardo Tavares, UEA
Editores Chefe

Prof^ª. Msc. Monique de Souza Arruda
Prof. Esp. Átila de Oliveira Souto
Editores Assistentes

Prof. Dr. Celso Antonio Pacheco Fiorillo, PUCSP
Prof^ª. Dr. Danielle de Ouro Mamed, UFMS
Prof. Dr. Antonio Carlos Morato, USP
Prof^ª. Dra. Tereza Cristina S. B. Thibau, UFMG
Prof. Dr. Sandro Nahmias Melo, UEA
Prof. Dr. Cássio André Borges dos Santos, UEA
Conselho Editorial

Prof^ª. Dr. Lidiane Nascimento Leão, UFOPA
Prof. Msc. Assis da Costa Oliveira, UFPA
Prof. Dr. Nirson da Silva Medieros Neto, UFOPA
Prof^ª Ma. Roberta Priscila de Araújo Lima
Esp. Glenda Martins Monteconrado
Bruna Maria da Silva Mota
Comitê Científico

Prof. Dr. Daniel Gaio - UFMG
Prof. Dr. Paulo Victor Vieira da Rocha, UEA
Prof. Dr. Alcian Pereira de Souza, UEA
Prof. Dr. Erivaldo Cavalcanti e Silva Filho, UEA
Prof^ª. Msc. Monique de Souza Arruda
Prof. Esp. Átila de Oliveira Souto
Prof^ª. Dra. Adriana Almeida Lima
Prof. Dr. Ygor Felipe Távora da Silva
Prof. Dr. Neuton Alves de Lima
Avaliadores

Prof. Dr. Denison Melo de Aguiar
Primeira revisão e Revisão Final

Equidade: Revista Eletrônica de Direito da UEA

Vol. 14. Nº 3, Julho-Dezembro/2026

ISSN: 2675-5394

Artigo Científico

Os artigos publicados, bem como as opiniões neles emitidas são de inteira responsabilidade de seus autores.

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da Universidade do Amazonas

R454

Equidade: Revista Eletrônica de Direito da Universidade do Estado do Amazonas/ Programa de Pós-Graduação em Direito Ambiental da Universidade do Estado do Amazonas. Vol. 14. Nº 3. (2026). Manaus: Curso de Direito, 2026.

Semestral

1. Direito – Periódicos. I. Título

CDU 349.6

PIRATARIA EXCULPANTE OU JUSTIFICANTE NOS JOGOS ELETRÔNICOS*EXCULPATORY OR JUSTIFYING PIRACY IN ELECTRONIC GAMES*Keven Junio Bezerra Moura¹Marco Aurélio de Lima Choy²**RESUMO**

Este artigo busca analisar a possibilidade de aplicação das causas excludentes de ilicitudes e exculpantes de culpabilidade do Direito Penal Brasileiro nos crimes de pirataria de jogos eletrônicos, analisando os institutos jurídicos no Código com o apoio da doutrina especializada em Direito Penal e no Direito do Consumidor, avaliando também a jurisprudência consolidada, principalmente quanto a súmula nº 502 do Superior Tribunal de Justiça, além buscar auxílio e esclarecimentos em outras ciências que possam contribuir com seus objetos de estudo, principalmente quanto as ciências da tecnologia. A problemática surgiu quando o jogo eletrônico Tron: Evolution teve seus servidores online desativados em razão do fechamento da desenvolvedora, fazendo com que ninguém mais pudesse acessar o jogo para jogá-lo. Não sendo possível mais jogar nem realizar o reembolso fez-se necessário que os consumidores que adquiriram o jogo legalmente por meio da compra viessem a piratear para poder usufruir de seu bem. Porém, essa conduta seria crime? Utilizando o método dedutivo de pesquisa foi buscado uma gama de doutrinas, livros, julgados, súmulas e jurisprudências para chegar a uma resposta.

Palavras-chave: Pirataria, Jogo Eletrônico, Direitos Autorais, Direito Penal, Código de Defesa do Consumidor.

ABSTRACT

This article seeks to analyze the possibility of applying the causes that exclude unlawfulness and exculpate guilt of Brazilian Criminal Law to crimes of piracy of electronic games, analyzing the legal institutes in the Code with the support of specialized doctrine in Criminal Law and Consumer Law, also evaluating the consolidated jurisprudence, mainly regarding summary nº 502 of the Superior Court of Justice, in addition seeking assistance and clarifications in other sciences that can contribute with Its objects of study, mainly regarding the sciences of technology. The

¹ Acadêmico do curso de Direito da Universidade do Estado do Amazonas – UEA

² Prof. Dr. da Universidade do Estado do Amazonas (UEA) Orcid: <https://orcid.org/0009-0006-0459-5138>

problem arose when the electronic game *Tron: Evolution* had its online servers deactivated due to the closure of the developer, causing no one to access the game to play it anymore. Since it was no longer possible to play or make a refund, it became necessary for consumers who acquired the game legally through purchase to pirate it in order to enjoy their property. However, would this action be a crime? Using the deductive research method, a range of doctrines, books, judgments, summaries and jurisprudence were sought to arrive at an answer.

Keywords: Piracy, Electronic Games, Copyright, Criminal Law, Consumer Protection Code.

INTRODUÇÃO

Tron: Evolution foi um jogo desenvolvido pela Canadense Propaganda Games e lançado pela Walt Disney Company, que detinha a desenvolvedora como subsidiária, em 7 de dezembro de 2010¹, para várias plataformas incluindo: PlayStation 3, Xbox 360, PC etc¹. O jogo teve uma recepção mediana, entretanto o que nos importa neste artigo é o fato de seu sistema *Anti-cheat* (contra trapaças, comumente usados por vários jogos para evitar crimes contra a propriedade intelectual dos desenvolvedores) possuía um diferencial, utilizava um sistema de “SecuROM DRM” junto da cópia original o comprador receberia um número de série para ser usado na primeira vez que abrisse o jogo, esse código seria responsável por conectar-se com os servidores da Desenvolvedora para verificação de veracidade, em sendo positivo o jogo seria liberado, se o resultado fosse negativo o jogo não funcionaria e acusaria de ser um cópia falsa.

Não estou aqui para denegrir esse sistema, mesmo sendo arcaico para o período que fora lançado. O problema surge em janeiro do ano seguinte, a Desenvolvedora Propaganda Games foi fechada pela Walt Disney Company², como resultado, os servidores também foram fechados eventualmente, impossibilitando assim, qualquer verificação de veracidade por parte daqueles que compraram o jogo de forma lícita, incorrendo sempre em uma falha na verificação³.

Sendo impossível receber o reembolso por uma série de fatores (sendo pela compra ter sido feita a muito tempo ou pela onerosidade excessiva de entrar em uma briga judicial contra a Walt Disney ou qualquer outro fator), a única solução tida por alguns consumidores foi a pirataria, alterando o código fonte do jogo para que este não solicitasse mais a verificação, incorrendo assim no crime contra a propriedade intelectual tipificada no Art. 184, *Caput* do Decreto-Lei Nº2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal). Porém, devemos questionar se tal conduta é realmente reprovável, tendo em vista que, mesmo que a Companhia não tenha culpa pela decisão de fechar seu estúdio de desenvolvimento, esta situação desfavorável ao consumidor foi igualmente

construída por decisão unilateral daquela, onde esses que foram lesados, se viram diante da seguinte escolha: piratear para usufruir aquilo que adquiri licitamente ou ficar no prejuízo.

Diante disso, analisaremos os institutos próprios do Direito Penal com apoio da doutrina especializada avaliando também a jurisprudência consolidada, principalmente quanto a súmula 502 do Superior Tribunal de Justiça, além buscar auxílio e esclarecimentos em outras ciências que possam contribuir com seus objetos de estudo, principalmente quanto as ciências da tecnologia. Antes de partir para a defesa da atitude tida por esses agentes, faz-se mister entender como a pirataria ocorre nos jogos eletrônicos, tópico que trataremos após abranger a proteção existente para os direitos autorais.

1. PROTEÇÃO DO DIREITO AUTORAIS NO BRASIL

De fato, os direitos autorais não são protegidos por apenas uma lei, devemos fazer uma sistematização com todo o ordenamento jurídico brasileiro, então, começemos com a Constituição Federal de 1988, que em seu Art. 5º, inciso XXVII traz os direitos do autor como fundamentais⁴.

Do mesmo modo, o Código penal brasileiro traz a tipificação do crime de violação de direitos autorais, em sua forma simples e qualificadas, assim no escrito no Art. 184 e parágrafos do referido código, com a redação dada pela Lei nº 10.695/03⁵. O parágrafo 4º do referido artigo levanta uma excludente de tipicidade para as formas qualificadas do crime em questão, informação importante que será lembrada para a defesa dos agentes.

Com a precisão que lhe é notória, GRECO nos ensina que é preciso uma interpretação em conjunto com outras normas para total entendimento do assunto⁶. Como foi aludido pelo grandíssimo autor, o art. 184 do Código Penal se trata de norma em branco, devendo ser preenchida por outra, nesse caso a Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 (Lei dos Direitos Autorais), a referida Lei traz em seu corpo que os programas de computador se encontram dentro da proteção de obras intelectuais.

No inciso XII do Art.7º da referida Lei, encontramos expressamente “os programas de computador”, situação em que os jogos eletrônicos se encaixam perfeitamente como veremos mais à frente. O primeiro questionamento que surge é: o que é um programa de computador? Tal resposta não será dada na mesma lei, como observamos no parágrafo 1º do artigo em análise: “§1º Os programas de computador são objeto de legislação específica, observadas as disposições desta Lei que lhes sejam aplicáveis.”

Por fim chegamos na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998 (Lei de Programa de Computador), que nos traz em seu art. 1º a definição do que seria um programa de computador⁷.

Dessa forma, verificamos toda a sistemática de normas no Ordenamento Jurídico brasileiro para proteção dos direitos autorais de jogos eletrônicos, veremos no tópico seguinte a explicação de como esses jogos eletrônicos se encaixam na definição de programa de computador.

2. O QUE É UM JOGO E ONDE ELE SE ENCAIXA NA PROTEÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS?

Como vimos no tópico anterior, não existe expressamente no ordenamento jurídico brasileiro uma proteção aos direitos autorais de jogos eletrônicos, então estes não possuem proteção? A resposta a essa pergunta só poderia ser negativa, e para entender, devemos primeiro entender o que é um jogo eletrônico.

Como ensina o programador de jogos eletrônicos Erik Bethke, os jogos são um aglomerado de códigos de programação: *“Because electronic games boil down to just code - code with art, code with sound, code with gameplay, yes, but it is still just code.”*⁸ Esses códigos estruturam um software que precisa ser instalado em um computador físico para que possam ser executados pelo sistema operacional do computador, por exemplo o Windows, IOS, Linux etc.

Observando a definição dada pelo programador em consonância com a definição de programa de computador dada pelo art. 1º da Lei nº 9.609, conclui-se que os jogos eletrônicos estão dentro da proteção dada pela referida Lei.

3. COMO OCORRE A PIRATARIA NOS JOGOS ELETRÔNICOS?

Notoriamente, vale o ensinamento de como ocorre a pirataria nos jogos eletrônicos para aqueles que não estão familiarizados com o tema.

Como visto no tópico anterior, o games podem ser reduzidos a “um aglomerado de códigos” que devem funcionar coordenadamente, qualquer erro em uma linha de código poderá causar total ou parcial inexecução do programa. Em sua obra “Código Limpo” - Robert C. Martin nos conta uma história de seu passado, sobre um programa que foi lançado às pressas e não teve erros de códigos corrigidos com a atualizações, o que levou a empresa a sair do mercado, já que seu programa não funcionava corretamente⁹.

A pirataria ocorre de maneira parecida, o agente adentra nas linhas de códigos (propriedade intelectual) e as modifica, fazendo com que o programa não funcione devidamente, essa

modificação pode se dar de várias formas e com vários propósitos; como mudar o nome dos personagens, as roupas etc. Porém, o mais comum é remover a verificação de veracidade (ou originalidade) do jogo, fazendo com que a cópia pirata venha a funcionar como se original fosse. Incurrendo desta forma, na violação de direitos autorais.

4. COMPRA DE UM JOGO ELETRÔNICO

Para explicar o contrato de compra de um jogo eletrônico em mídia digital separei este tópico exclusivamente para aqueles não familiarizados com o assunto.

Em primeiro lugar devemos nos remeter ao conceito geral do contrato de compra e venda do Direito Civil (Art. 481 e ss, CC/02); a compra e a venda é um contrato obrigacional onde uma pessoa se obriga a transferir o domínio de certa coisa à outra pessoa que lhe pague o preço acordado em dinheiro. Esse domínio é entendido como domínio pleno da coisa, ou seja, sua propriedade (direito de usar, gozar, dispor, transigir etc.), diferente da posse, que apenas detém os direitos de usar e gozar, não podendo dispor nem transigir daquele bem.

Ocorre que a compra e venda de jogos eletrônicos não segue essas regras, como exemplo, usaremos o jogo “Nier: Automata” que tomei a liberdade de comprar na plataforma Steam (loja digital de jogos para computador) para trazer as cláusulas da compra:

1. Legal Agreement

This EULA is a legal agreement between you and Square Enix, which governs your use of the software Product.

2. Grant of Limited Non-Exclusive License

As long as you are in compliance with the provisions of this EULA Square Enix grants You the non-exclusive right and limited license to:

(a) install one (1) copy of the Software product into, and use it on, a single hard drive which is under your custody and control and which meets the specifications referred to in the manual for your own private and domestic use only

3. Restrictions

You are not permitted to:

(a) make any commercial use or exploit the Software Product in any manner whatsoever;

(b) Install or use the software Product on a network server, multi-user arrangement or remote access arrangement for the purposes of distribution to one (1) or more other computer(s) on that network or to effect such distribution or otherwise make a copy of the Software Product available in any manner or wa any media where it could be used by multiple users;

(c) without a separate license from Square Enixa use the Software Product or permit the use of the Software Product , on more than one personal CPU, game console, handheld device, "smart phone" PDA at the same time;

(d) to rent, lease, sub-license, loan, exploit for profit or gain, copy, modify, adapt, merge, translate, use, reproduce, distribute, broadcast, publicly perform, store in a retrieval system or otherwise deal in the Software Product or any part thereof in any way. except as expressly permitted by this EULA and/or the extent expressly permitted under applicable law.

(f) remove, disable or circumvent any security protections or any technical measures that control access to the software Product and/or are designed to prevent or inhibit the infringement of any copyright or other intellectual property right in the Software Product;

Traduzindo essas cláusulas para aqueles que não compreendem inglês chegamos ao seguinte:

1. Acordo Legal

Este Acordo de Licença de Usuário Final é um acordo legal entre você e a Square Enix, que rege seu uso do Produto de software.

2. Concessão de Licença Limitada Não Exclusiva

Desde que você esteja em conformidade com as disposições deste Acordo de Licença de usuário Final, a Square Enix concede a você o direito não exclusivo e limitado para:

(a) instalar uma (1) cópia do produto de software e usá-la em um único disco rígido que esteja sob sua custódia e controle e que atenda às especificações mencionadas no manual, apenas para seu uso privado e doméstico.

3. Restrições

Você não tem permissão para:

(a) fazer qualquer uso comercial ou explorar o Produto de Software de qualquer maneira;

(b) Instalar ou usar o Produto de software em um servidor de rede, arranjo multiusuário ou arranjo de acesso remoto para fins de distribuição para um (1) ou mais outros computadores naquela rede ou para efetuar tal distribuição ou de outra forma disponibilizar uma cópia do Produto de software de qualquer maneira ou em qualquer mídia onde possa ser usado por vários usuários;

(c) sem uma licença separada da Square Enix, usar o Produto de Software ou permitir o uso do Produto de Software em mais de uma CPU pessoal, console de jogos, dispositivo portátil, "smartphone" PDA ao mesmo tempo;

(d) alugar, arrendar, sublicenciar, emprestar, explorar com fins lucrativos, copiar, modificar, adaptar, mesclar, traduzir, usar, reproduzir, distribuir, transmitir, executar publicamente, armazenar em um sistema de recuperação ou de outra forma negociar o Produto de Software ou qualquer parte dele de qualquer forma, exceto conforme expressamente permitido por este EULA e/ou na medida expressamente permitida pela lei aplicável.

(f) remover, desabilitar ou contornar quaisquer proteções de segurança ou quaisquer medidas técnicas que controlem o acesso ao Produto de software e/ou sejam projetadas para impedir ou inibir a violação de quaisquer direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual no Produto de Software;

Notoriamente já é possível perceber que o bem que é comprado não é a propriedade do jogo, mas apenas uma licença de direito de uso, que inclusive pode ser revogada a qualquer momento pela empresa. Embora eu não concorde com tais cláusulas deixarei minhas críticas para o momento oportuno.

O principal ponto que quero destacar se encontra no item 3, “d” e “f”, que trata das proibições de “modificar o Software” e de “remover, desabilitar ou contornar as proteções de segurança do Software”. Dessa forma, fica claro que a pirataria é uma violação de cláusulas contratuais que levaria a quebra de contrato, sem excluir outras punições e reparações.

5 CÓDIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR

Certamente uma das áreas jurídicas que compõem o núcleo deste artigo é o CDC, neste tópico será discutido de que forma o Código de defesa do consumidor seria aplicado ao caso concreto.

Primeiramente devemos estabelecer alguns critérios para avaliação, o jogo eletrônico é um produto ou serviço? Para a surpresa de ninguém a resposta para essa pergunta é “depende”.

Um jogo eletrônico pode ser tanto um produto quanto um serviço a depender da forma de venda: se você compra o jogo uma única vez e pode jogar da maneira que desejar, você adquiriu um produto; agora se você paga uma assinatura (Streaming de jogos da Nuvem por exemplo) para jogar jogos por um período certo, você possui uma assinatura. Para o presente caso devemos caracterizar o jogo “Tron: Evolution” como produto.

Finalmente iniciando a análise do caso de acordo com o CDC já nos esbarramos no Art. 18, que trata dos vícios (defeitos / irregularidades) de qualidade ou quantidade¹⁰.

A partir da leitura do artigo fica claro que estamos diante de um caso de vício de qualidade, ora, comprei o jogo e ele não funciona. Analisando as opções dadas pelo CDC e pela realidade do caso: a) a opção de abatimento proporcional do preço se torna inviável, já que o produto por inteiro se encontra inútil; b) a substituição do produto é válida, já que basta entregar outro jogo de mesmo valor para o consumidor, desde que este concorde e; c) por óbvio, a restituição do valor se mostra a melhor opção

Tudo parece perfeito no texto, mas devemos sempre lembrar que a realidade não é como nos livros, utilizando como exemplo novamente a Steam, a loja digital em questão possui uma política de reembolso própria, tal política depende de dois fatores: 1º. O jogo deve ter sido adquirido em menos de 1 mês e; 2º. O usuário não pode ter jogado o jogo por mais de 2 horas.

Como usuário da plataforma que já utilizou o reembolso algumas vezes, posso afirmar que o processo é extremamente rápido e em menos de 1 dia o valor é devolvido. Porém, esses critérios podem não ser a realidade de todos os usuários, mesmo que o problema tenha aparecido posteriormente, também é assim no CDC, a priori, conforme o Art. 26: trinta dias, tratando-se de fornecimento de serviço e de produtos não duráveis ou; noventa dias, tratando-se de fornecimento de serviço e de produtos duráveis. Lembrando que se inicia a contagem do prazo decadencial a partir da entrega efetiva do produto ou do término da execução dos serviços.

Como foi dito, a desenvolvedora fechou 1 mês depois do lançamento do jogo, dessa forma podemos concluir que aqueles que compraram o jogo no lançamento já decaíram do direito de

reclamar. Entretanto, o § 3º do mesmo artigo é claro quanto aos vícios ocultos: “tratando-se de vício oculto, o prazo decadencial inicia-se no momento em que ficar evidenciado o defeito.”

Dessa forma, o vício apenas se concretizou e tornou-se conhecido com fechamento dos servidores. Infelizmente a Disney, empresa detentora dos direitos do jogo, apenas abandonou os usuários e a loja digital Steam seguiu com sua política de devolução, o que inviabilizou o reembolso ou qualquer outra ação dos consumidores pela via administrativa.

Assim sendo, essa recusa de ambas fabricante e comerciante tomarem as devidas providências dá ensejo à busca pelo judiciário em busca dessa pretensão. Porém, não aparenta ser uma escolha tão fácil, devemos perguntar se vale a pena o desgaste no judiciário por R\$59,00? Sem contar que o consumidor irá entrar em uma briga judicial contra uma das maiores (se não a maior) empresa de entretenimento do mundo, por isso pergunto novamente: buscar o judiciário é mesmo uma opção?

Por fim, cabe falar sobre esse encerramento abrupto dos servidores, as empresas podem mesmo fazer isso? Essa é uma resposta difícil, certamente as empresas podem decidir terminar suas atividades por “N” motivos, mas isso não significa que os usuários daquele serviço devem ficar desamparados

Um belo exemplo foi o recente lançamento da Sony: Concord - um jogo que foi lançado pela empresa que não gerou o resultado desejado, sendo fechado com apenas 14 dias de existência, entretanto, a empresa realizou um reembolso total para todos aqueles que haviam comprado o jogo¹¹. Uma decisão excelente para os consumidores.

Também vale perguntar quanto tempo deve existir os servidores? Entendo que tal manutenção se assemelha à obrigação dos fabricantes de manterem a oferta de peças de reposição para o produto vendido, mesmo que este produto não seja mais comercializado¹².

Como é possível ver; não há nenhum critério objetivo para isso, por isso fica livre à relativização de cada indivíduo. Em meu entendimento devemos estabelecer a expectativa legítima de duração como parâmetro, por exemplo: uma empresa anuncia seu jogo online mais recente que já tem conteúdo planejado por 3 anos - infelizmente o jogo não faz sucesso e fecha em 3 meses. Vejo isso como uma clara quebra da expectativa legítima dos consumidores, que deveria ser indenizada.

6 DIREITO PENAL

Adentraremos agora no núcleo do presente artigo, o Direito Penal é a matéria onde destinarei o maior foco, para manter a didática deste artigo farei a exposição deste capítulo separando a temática em partes, acompanhando a “Teoria do delito”.

A Teoria do Delito (ou crime se preferir) se trata de uma fórmula que deverá ser obrigatoriamente seguida pelos operadores do direito para concluir se algum fato constitui um crime, ela se divide em 3 fases sequenciadas e obrigatórias, são elas: tipicidade, ilicitude (ou antijuridicidade) e culpabilidade.

Aqui vale um adendo; a tipicidade e a ilicitude são requisitos para a caracterização da conduta criminosa, já a culpabilidade é requisito para a punibilidade do agente¹³. Caso a conduta não se adeque em alguma das 3 fases, resta comprometido a caracterização do crime.

6.1 Tipicidade

A tipicidade condiz com um modelo abstrato previsto na Lei, uma conduta descrita e pré-fixada como crime. No caso concreto, se uma pessoa realiza a conduta descrita pré-fixada, esta cometeu um fato típico. Por exemplo, o Art. 121 do CP: “Matar Alguém: Pena - reclusão, de 6 (seis) a 20 (vinte) anos.”, se o agente mata outrem, cometeu o fato típico que tem como punição a reclusão entre 6 a 20 anos.

A tipicidade já foi alvo para a defesa da pirataria, entre a primeira e segunda década dos anos 2000 os advogados tentavam a tese da “Adequação Social”, tendo em vista que a conduta de pirataria de filmes em DVDs para comercialização era prática comum na sociedade, esta não deveria ser punida, por isso a Lei devia se adequar à realidade da época, tornando assim, um fato atípico.

A tese em questão não vigorou, diversos recursos a respeito foram rejeitados¹⁴, chegando ao ponto do Superior Tribunal de Justiça fixar entendimento nesse sentido, criando a Súmula nº502, que diz em seu enunciado: “Presentes a materialidade e a autoria, afigura-se típica, em relação ao crime previsto no art. 184, § 2º, do CP, a conduta de expor à venda CDs e DVDs piratas.” (SÚMULA 502, TERCEIRA SEÇÃO, julgado em 23/10/2013, DJe 28/10/2013).

Obviamente no mundo atual não é mais comum a prática de vender CDs ou DVDs piratas, mas nem por isso devemos afastar a aplicação da súmula para os casos de pirataria de mídias digitais.

Dessa forma, vemos que a tipicidade está clara no caso das pessoas que piratearam o jogo Tron: Evolution.

6.2. Ilicitude

A ilicitude se traduz no desacordo entre a conduta e o ordenamento jurídico, é a inimizade com um bem juridicamente tutelado pelo direito. Como ensina Rogério Greco: “É a relação de antagonismo, de contrariedade entre a conduta do agente e o ordenamento jurídico (ilicitude formal) que cause lesão, ou exponha a perigo de lesão, um bem juridicamente protegido (ilicitude material)”¹⁵

A ilicitude é tratada no Código Penal, em especial nos Arts. 23, 24 e 25.

O Art. 23 diz que não há crime quando o agente pratica o fato: a) em estado de necessidade; b) em legítima defesa ou; c) em estrito cumprimento de dever legal ou no exercício regular de direito.

Como visto acima, o fato é típico, mas deixa de ser criminoso caso se adeque à algum dos incisos do Art. 23, vejamos detidamente cada um desses de maneira individual:

6.2.1. Estado de necessidade

O estado de necessidade se traduz no sacrifício de um direito em prol de outro, atendido aos requisitos estabelecidos pelo Art. 24 do Código Penal¹⁶.

Analisando o artigo supracitado, é possível averiguar certas condições para caracterizar a excludente, sendo elas: o perigo tem de ser atual; o perigo não pode ter sido causado pelo autor do fato; impossibilidade de agir de outro modo e; não ter o dever legal de enfrentar o perigo.

Além desses, a doutrina costuma classificar o estado de necessidade em alguns tipos a depender das características. Quanto ao modo: defensivo (quando o agente se volta contra a ameaça. Ex: uma pessoa é atacada por um cão raivoso e se vê na obrigação de matá-lo para sobreviver); agressivo (o agente se volta contra outro ser que não a ameaça. Ex: para salvar uma pessoa que precisa chegar ao hospital, o agente rouba um carro para levar o indivíduo). Também é possível classificar quanto ao bem sacrificado: justificante (o bem sacrificado é de valor inferior ou igual ao bem resguardado. Ex: o agente quebra o vidro de um carro fechado para que possa retirar uma criança que estava sufocada dentro); exculpante (o bem sacrificado é de valor superior ao bem resguardado, adentrando à teoria da “inexigibilidade de conduta diversa”, que será trabalhada de maneira mais aprofundada no tópico da Culpabilidade. Ex: um arqueólogo que passa anos buscando uma relíquia, ao encontrá-la numa caverna e ocorrer um desmoronamento (a lá Indiana Jones), prefere fugir salvando a relíquia do que seus companheiros).

Deve ser levantado um ponto relevante quanto ao aspecto do estado de necessidade justificante e exculpante, seus resultados para o ordenamento jurídico são distintos: o primeiro retira a ilicitude, desconstituindo o crime; já o segundo retira a culpabilidade do agente, ou seja, o fato é crime, mas não será punido. Em termos práticos, nos dois casos o agente será inocentado, mas por motivos e fundamentações diferentes.

Uma terceira possibilidade recai no §2º do mesmo artigo, o enquadramento dessa situação é extremamente difícil. Será uma ocasião de estado de necessidade exculpante que não se enquadre em inexigibilidade de conduta diversa, onde o juiz irá apreciar as condições subjetivas do agente para reduzir a pena a ser aplicada.

Averiguando o caso concreto, podemos ver a possibilidade de sua aplicação à pirataria do jogo Tron:

I - perigo atual. Um dos critérios elencado é de que o perigo tem de ser atual, não passado, como é visto os servidores estão fechados até os dias atuais, e levando em conta que os agente praticaram o delito em seguida ao descobrimento que não seria possível realizar o reembolso do jogo, estes também agiram com atualidade;

II - perigo não pode ter sido causado pelo autor do fato, nem pode o agente ter outro modo para agir. De fato, o agente não optou por fechar a desenvolvedora, conseqüentemente causando o fechamento dos servidores impossibilitando o funcionamento do jogo. Também foi demonstrado até o momento que o agente não conseguiu resolver o problema de outro modo;

III - impossibilidade de agir de outro modo e. Conforme mostrado até o momento, o usuário não pode resolver a situação de outro modo, sendo a sua única solução modificar o código fonte do jogo;

IV - não ter o dever legal de enfrentar o perigo. Nem precisamos nos aprofundar em tal requisito, sendo óbvio que o adquirente não detém um dever legal de impedir o fechamento dos servidores.

V - direito próprio ou alheio, cujo sacrifício, nas circunstâncias, não era razoável exigir-se. Nesse ponto a discussão se aflora - em primeiro lugar devemos avaliar os dois direitos que estão envolvidos: os direitos autorais da empresa é o sacrificado, já o direito resguardado se torna um problema, pois é difícil até mesmo definir qual direito é esse. Não se pode falar em direito à propriedade porque no ato de compra não se é cedido a propriedade do jogo, mas sim o uso, nessa mesma compra e venda existem as cláusulas que permitem o uso mediante a não violação da propriedade intelectual.

Outra visão um pouco mais distante é pensar no direito ao lazer (Art. 24º da Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH), entretanto tal direito é mais utilizado no ramo jus laboral.

Dessa forma, não vejo com bons olhos a aplicação da tese de “estado de necessidade”. Primeiramente pela dificuldade de se dizer com certeza qual o conflito de direitos do caso concreto, também pela questão das próprias cláusulas do contrato de compra e venda, pois está expresso que a prestação do serviço pode ser interrompida a qualquer momento. Obviamente, pode se falar em cláusula abusiva ou de o risco da atividade ser inteira do fornecedor, mas também é impróprio pensar em uma obrigação perpétua de prestar o serviço.

Diante disso, não desmereço a tese por completo, mas também não a vejo sendo aplicada no caso concreto, não consigo ver como uma situação igual ao “furto de um remédio de uma farmácia por uma pessoa enferma” (um típico exemplo de estado de necessidade) e o caso de pirataria analisado neste artigo.

6.2.2. Legítima defesa

A legítima defesa está impressa no Art. 25 do código penal, onde diz: “entende-se em legítima defesa quem, usando moderadamente dos meios necessários, repele injusta agressão, atual ou iminente, a direito seu ou de outrem”.

Felizmente não precisamos nos prender muito à legítima defesa para entender pela sua não aplicação. De fato, o instituto possui fundamento no direito humano de proteger a si mesmo e seus bens diante de uma agressão injusta, sendo possível a defesa de qualquer direito (posição defendida por Zaffaroni e Pierangeli)¹⁷ ou apenas qualquer direito individual (posição defendida por Muñoz Conde¹⁸ e José Cerezo Mir¹⁹).

Entretanto, devemos avaliar do termo injusta agressão com cautela, concordo com o pensamento de Welzel, ao dizer: “por agressão deve entender-se a ameaça de lesão de interesses vitais juridicamente protegidos (bens jurídicos), proveniente de uma conduta humana.”²⁰ Conforme o pensamento do doutrinador, para que se configure legítima defesa o bem jurídico defendido deve ser de interesse vital, como a vida, incolumidade física, saúde etc. Assim sendo, não vejo nenhuma possibilidade para aplicação do instituto em questão.

6.2.3. Em estrito cumprimento de dever legal ou no exercício regular de direito

As últimas causas de excludente de ilicitude não receberão grande atenção por não haver dúvidas significativas quanto à sua não aplicação ao caso concreto.

O estrito cumprimento de dever legal possui dois elementos caracterizadores, o primeiro é a existência de um dever legal imputado ao agente por Lei (Lato sensu), como exemplo podemos citar os agentes policiais que possuem o dever de zelar pela segurança e ordem na sociedade, o segundo critério diz quanto ao modo de atuação desses agentes, a sua atuação deve se dar de acordo com os limites legais impostos em Lei. Com isso vemos a desconexão com o caso analisado neste artigo.

O exercício regular de direito pressupõe, como óbvio, a existência de um direito, e o seu exercício regular, sem atuar com abuso (Art. 187, Código Civil, 2002). Como apresentado no item referente à compra de um jogo digital, o consumidor apenas possui o direito de uso, somado à cláusula de possibilidade de encerramento do serviço pela prestadora. Ainda por cima é expresso a proibição de violação dos direitos autorais e de propriedade intelectual, ou seja, não há que se falar em exercício regular de direito, pois esse direito não existe.

Diante dos argumentos apresentados ao decorrer do item, fica claro que não é possível a aplicação de alguma tese excludente de ilicitude, sendo o fato típico e ilícito até o presente momento.

6.3. Culpabilidade

Conforme o entendimento de GRECO, a culpabilidade é o juízo de reprovação pessoal que se faz sobre a conduta ilícita do agente. A concepção finalista assumida pelo Brasil possui 3 elementos integrantes, sendo eles: a) imputabilidade; b) potencial consciência sobre a ilicitude do fato; c) exigibilidade de conduta diversa²¹.

Dessa forma, para a aplicação da pena no caso concreto é necessário que o agente possa ser culpado, ou seja, sua conduta seja socialmente reprovável seguindo os critérios apresentados, caso a culpabilidade não seja auferida estaremos diante de um fato típico, ilícito, mas não culpável. Vejamos cada um dos elementos da culpabilidade:

6.3.1. Imputabilidade

A imputabilidade se traduz na possibilidade de se atribuir ao agente, o fato típico e ilícito, fazendo assim com que este seja responsabilizado por sua conduta, recebendo uma punição (a pena). No Código Penal, a inimputabilidade (não responsabilização do agente) é tratada nos artigos

26, 27 e 28. Estabelecendo duas hipóteses para o caso, a saber: I - inimputabilidade por doença mental e; II - inimputabilidade por imaturidade natural.

A primeira hipótese define que se o agente, no momento da ação ou omissão que constitui fato típico e ilícito, por alguma doença mental (esquizofrenia por exemplo) faz com que o agente fique inteiramente incapaz de entender o caráter ilícito da conduta (Art. 26, Código Penal). Aqui vale ressaltar que a conduta apenas será inimputável perante a absoluta incapacidade de discernimento da ilicitude. O parágrafo único do mesmo artigo ressalta a diminuição de pena para aqueles agentes que possuírem consciência da ilicitude de maneira parcial.

A segunda reflete uma escolha político-criminal, a faixa etária da maioridade, que se encontra hoje nos 18 anos completos, no momento a ação ou omissão, vide artigo 27 do Código Penal: “Os menores de 18 (dezoito) anos são penalmente inimputáveis, ficando sujeitos às normas estabelecidas na legislação especial.” Aqui fica claro que aqueles que não tiverem 18 anos completos não serão punidos penalmente, mas podem ser aplicadas as medidas socioeducativas contidas no ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente), constantes no Art, 112 e seguintes.

Dessa forma, aplicando-se o caso concreto do jogo, o agente é imputável, exceto se for menor de 18 anos ou sofrer de alguma doença mental que lhe retire totalmente a compreensão da ilicitude da pirataria. Imaginamos não ser esse o caso, por isso, seguiremos com os outros critérios.

6.3.2. Potencial consciência sobre a ilicitude do fato

Ninguém pode alegar desconhecer a Lei para cometer um ilícito, é compreensível que ninguém conheça todas as Leis do Brasil, atualmente com mais de 15 mil em 2024, contando apenas as Federais. Porém, se qualquer um pudesse dizer que não conhece a norma para cometer um crime e ficar impune, nossas regras de nada valeriam, então do que se trata a potencial consciência sobre a ilicitude do fato?

O Art. 21 do Código Penal é claro em distinguir o desconhecimento e o erro²². O erro se trata da circunstância em que o agente realiza uma conduta proibida acreditando que tal conduta não é ilícita, seja por desconhecimento absoluto da ilicitude ou até mesmo por conhecer mal a norma proibitiva. Para facilitar o entendimento vamos à um exemplo extremamente didático que talvez nunca saia dos livros: “um soldado que defendia seu país em uma guerra acaba se perdendo do pelotão no meio da floresta ficando sem qualquer comunicação, a guerra acaba e os países rivais assinam um acordo de paz, quando esse soldado consegue voltar ao ambiente urbano acaba se

encontrando com pessoas do país rival, e acreditando ainda estar em guerra dispara contra essas pessoas”.

Deste modo, é notório que o agente acaba de agir com erro sobre a ilicitude do fato, sem saber que tal conduta era ilícita e sem ter condições de atingir essa consciência.

É forçoso dizer que há tal erro no caso analisado neste Artigo, além do conhecimento geral acerca da pirataria também há no contrato de compra cláusula expressa da proibição de modificar o bem (conforme visto no item referente a compra), ou seja, mesmo que o agente alegue não conhecer a Lei, o mesmo possuía as condições necessárias para ter o conhecimento da ilicitude.

6.3.3. Exigibilidade de conduta diversa

A exigibilidade de conduta diversa como elemento da culpabilidade se traduz na possibilidade de o agente, no momento da ação ou omissão, pudesse agir de acordo com o direito, não ofendendo assim, um bem juridicamente tutelado pelo direito, nesse caso, os direitos autorais da empresa que detinha os direitos sobre a inteligência do jogo eletrônico. Excelente é a lição de URZÚA, ao definir a exigibilidade de conduta diversa como a “possibilidade, determinada pelo ordenamento jurídico, de atuar de uma forma distinta e melhor do que aquela a que o sujeito se decidiu”²³.

Dessa forma, caso o Ordenamento Jurídico não ampare uma determinada situação ou não preveja uma maneira mais adequada para a atuação do agente, estaremos falando de ‘inexigibilidade de conduta diversa’ - uma causa exculpante, ou seja, que retira do agente a sua culpabilidade. Restando apenas um fato típico e ilícito, mas não culpável, portanto, não constituindo crime.

A inexigibilidade de conduta diversa decorre do Art. 22 do Código Penal, que trata da coação irresistível e da obediência hierárquica, in verbis: “Se o fato é cometido sob coação irresistível ou em estrita obediência a ordem, não manifestamente ilegal, de superior hierárquico, só é punível o autor da coação ou da ordem.”

De fato, se você é coagido a cometer um crime, não deve ser punido por isso, entretanto, a coação pode ser irresistível ou resistível, e seus efeitos também variam.

Coação irresistível - conforme o Art. 22 deixa claro, se o agente não é capaz de resistir à coação, não será culpabilizado, por exemplo um chaveiro que é ameaçado com uma arma apontada para sua cabeça para que abra um cofre alheio. Agora se a coação é resistível (levando em consideração as características individuais do agente), sua culpabilidade permanece, mas é

possível a aplicação de uma das circunstâncias atenuantes, sendo ela a constante do Art. 65, III, c, CP: “São circunstâncias que sempre atenuam a pena: III - ter o agente: c) cometido o crime sob coação a que podia resistir, ou em cumprimento de ordem de autoridade superior, ou sob a influência de violenta emoção, provocada por ato injusto da vítima.”

Sobre a obediência hierárquica, se trata de uma situação onde o agente obedece a uma ordem que não aparenta ser ilegal de seu superior hierárquico, Por exemplo: imagine que você trabalha como motorista em uma transportadora de sorvete, e seu patrão lhe diz para transportar uma quantidade de caixas de sorvete para uma farmácia, com a nota fiscal em mãos você se dirige até o local. Porém, é parado no caminho por policiais que revistaram o caminhão e encontram entorpecentes dentro dos potes de sorvete, com toda a certeza você será autuado e preso em flagrante por tráfico de drogas, mas em tal situação você estava apenas seguindo ordens de seu superior hierárquico e nem sabia dos entorpecentes.

A atenuante do Art. 65, III, c do Código penal também pode ser aplicada para o caso de a ordem não ser manifestamente legal, por exemplo, um comandante da polícia dá a ordem para que os policiais matem os criminosos apreendidos, mesmo que aleguem estar apenas seguindo ordens, os policiais ainda serão culpabilizados pela conduta.

Mesmo que o Art. 22 traga apenas essas duas hipóteses, estas não são taxativas, a Inexigibilidade de conduta diversa é uma causa supralegal de exculpação do agente, obviamente deve ser provada em juízo e essa é a parte mais difícil dos juristas, mas sua aplicabilidade é notória em qualquer caso que seja possível. a exemplo do processo 1.0024.14.107700-8/001-MG - “EMENTA: APELAÇÃO CRIMINAL - PORTE ILEGAL DE ARMA DE FOGO E DE MUNIÇÕES DE USO PERMITIDO - ABSOLVIÇÃO - NECESSIDADE - INEXIGIBILIDADE DE CONDUCTA DIVERSA CARACTERIZADA.”

Esse caso trata de uma prisão em flagrante pelo crime contido no Art. 14 da Lei 10.826/03 (porte ilegal de arma de fogo e de munições de uso permitido). O réu foi preso em flagrante em seu carro contendo uma arma de fogo de calibre permitido junto de munições, tendo a posse de arma devidamente registrada (pode ter uma arma em casa para defesa pessoal) mas sem ter o porte (pode transitar em vias públicas com a arma). Ocorre que o agente era guarda municipal, e havia passado por diversos episódios de ameaças em razão da função que exercia, junto de outras ocasiões onde sua casa foi invadida por criminosos que destruíram o local, onde precisou fugir de casa com os dois filhos com ajuda de policiais militares e outros guardas. Dessa forma, o agente

mudou de endereço, adquiriu a arma e passou a guardá-la no carro por medo de ser alvo de criminosos novamente.

O recurso de apelação contra a sentença que condenou o réu teve a relatoria do Des. Flávio Leite, que diz no relatório do Acórdão de sua autoria:

A inexigibilidade de conduta diversa - causa supralegal de exculpação - tem incidência quando o agente se encontrar numa situação tal que, após sopesar os valores dos bens envolvidos, constata que a prática do crime se apresenta como única providência para escapar dessa situação.

O apelante foi absolvido pelo Tribunal de Justiça de Minas Gerais com base na inexigibilidade de conduta diversa.

Aqui se estabelece a principal defesa desta tese; conforme apresentado durante o artigo, nessas circunstâncias o consumidor teria algumas possibilidades permitidas e tuteladas pelo ordenamento jurídico brasileiro. a saber: 1. trocar o produto por outro de igual valor; 2. reembolso total e; 3. o abatimento proporcional do valor. Todavia, conforme dito na parte referente ao Código de Defesa do Consumidor, essas opções de escolha do consumidor não puderam ser concretizadas, também não é razoável exigir que o consumidor vá pleitear em juízo contra uma (senão a maior) empresa da indústria de entretenimento do mundo.

Diante disso, se mostra claro que o consumidor possuía apenas duas possibilidades: 1. piratear o próprio jogo que comprou de maneira lícita ou; 2. ser lesado e deixar pra lá.

Por isso, para não ser lesado e vir a perder o bem e o valor gasto com este, o agente viu-se obrigado a piratear o jogo para que pudesse utilizar aquele bem para o qual pagou o preço.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que foi tratado ao longo deste Artigo chegamos à conclusão.

Em primeiro lugar tecerei minhas críticas à deficiência do CDC para as relações de consumos atuais de jogos eletrônicos: já é uma realidade na vida de todos que o consumidor compra em mídia digital não lhe pertencem, deixando-o em ligeira desvantagem para com o comerciante, que pode a qualquer momento cessar a prestação do serviço (fechando os servidores) sem que o consumidor nada possa fazer.

Obviamente entendo ser inviável exigir que uma empresa com finalidade lucrativa tenha que passar anos tendo prejuízo para manter uma atividade, isso seria uma afronta à livre iniciativa.

Equidade: Revista Eletrônica de Direito da UEA

Vol. 14. Nº 3, Julho-Dezembro/2026

ISSN: 2675-5394

Artigo Científico

Porém, mais injusto é fazer com que o consumidor arque com a infelicidade de uma empresa que tem a falta de lucro como risco inerente à sua atividade. Acredito que uma atualização do CDC com um olhar voltado para esse tipo de relação se faz necessário, para que o consumidor possua proteção e que a livre iniciativa da empresa não sofra com práticas de defesa abusivas.

Por fim, respondendo a questão levantada por este trabalho: entendo que é possível a aplicação da causa genérica de exculpante de culpabilidade por inexigibilidade de conduta diversa para os casos de pirataria de jogos eletrônicos. Apenas peço que não me entendam mal, não estou defendendo a pirataria de qualquer jogo, estou defendendo que o caso do jogo Tron: Evolution o crime de pirataria não deve ser punível pelos argumentos que foram apresentados no tópico anterior, outros jogos que também compartilhem das mesmas características desse caso também poderiam se valer dos argumentos para que o consumidor não seja lesado.

Um exemplo de como tal situação deveria ser tratada se encontra no caso do jogo Concord desenvolvido pela Sony Group Corporation: o jogo Concord foi não atingiu o sucesso esperado pela empresa em seu lançamento, e em exatos 14 dias após o lançamento, os servidores do jogo foram fechados, efetuando-se o reembolso total para aqueles que haviam comprado, certamente um exemplo a ser seguido pela indústria do ramo²⁴.

Referências

- BETHKE, Erik. GAME DEVELOPMENT AND PRODUCTION - Wordware Publishing, 2003;
- BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidente da República. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm [Acesso em: 10 de março de 2025]
- BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm [Acesso em: 13 de abril de 2025]
- BRASIL. Decreto-Lei nº 2.848, de 07 de dezembro de 1940. Código Penal. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm - Acesso em: 12 de março de 2025]
- CEREZO MIR, José. Curso de derecho penal - parte general, v. 11;
- CURY URZÚA, Enrique. Derecho Penal - parte general, t. II;
- GRECO, Rogério. CÓDIGO PENAL COMENTADO - 16ª ed. Barueri/SP - Atlas, 2023;
- MARTIN, Robert C.. CLEAN CODE – Pearson Education, Inc, 2008;

Equidade: Revista Eletrônica de Direito da UEA

Vol. 14. Nº 3, Julho-Dezembro/2026

ISSN: 2675-5394

Artigo Científico

MUNOZ CONDE, Francisco. BITENCOURT, Cezar Roberto. Teoria geral do delito;

WELZEL, Hans. Derecho penal alemán;

ZAFFARONI, Eugenio Raúl; PIERANGELI, José Henrique. Manual de direito penal brasileiro.