

**XXXI CONGRESSO NACIONAL DO  
CONPEDI BRASÍLIA - DF**

**DIREITO, INOVAÇÃO, PROPRIEDADE  
INTELECTUAL E CONCORRÊNCIA**

**YURI NATHAN DA COSTA LANNES**

**JOÃO MARCELO DE LIMA ASSAFIM**

**CLAUDIA MARIA DA SILVA BEZERRA**

Todos os direitos reservados e protegidos. Nenhuma parte destes anais poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados sem prévia autorização dos editores.

**Diretoria - CONPEDI**

**Presidente** - Profa. Dra. Samyra Haydée Dal Farra Naspolini - FMU - São Paulo

**Diretor Executivo** - Prof. Dr. Orides Mezzaroba - UFSC - Santa Catarina

**Vice-presidente Norte** - Prof. Dr. Jean Carlos Dias - Cesupa - Pará

**Vice-presidente Centro-Oeste** - Prof. Dr. José Querino Tavares Neto - UFG - Goiás

**Vice-presidente Sul** - Prof. Dr. Leonel Severo Rocha - Unisinos - Rio Grande do Sul

**Vice-presidente Sudeste** - Profa. Dra. Rosângela Lunardelli Cavallazzi - UFRJ/PUCRio - Rio de Janeiro

**Vice-presidente Nordeste** - Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

**Representante Discente:** Prof. Dr. Abner da Silva Jaques - UPM/UNIGRAN - Mato Grosso do Sul

**Conselho Fiscal:**

Prof. Dr. José Filomeno de Moraes Filho - UFMA - Maranhão

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara - SKEMA/ESDHC/UFMG - Minas Gerais

Prof. Dr. Valter Moura do Carmo - UFERSA - Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Fernando Passos - UNIARA - São Paulo

Prof. Dr. Edinilson Donisete Machado - UNIVEM/UENP - São Paulo

**Secretarias**

**Relações Institucionais:**

Prof. Dra. Claudia Maria Barbosa - PUCPR - Paraná

Prof. Dr. Heron José de Santana Gordilho - UFBA - Bahia

Profa. Dra. Daniela Marques de Moraes - UNB - Distrito Federal

**Comunicação:**

Prof. Dr. Robison Tramontina - UNOESC - Santa Catarina

Prof. Dr. Liton Lanes Pilau Sobrinho - UPF/Univali - Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Lucas Gonçalves da Silva - UFS - Sergipe

**Relações Internacionais para o Continente Americano:**

Prof. Dr. Jerônimo Siqueira Tybusch - UFSM - Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Paulo Roberto Barbosa Ramos - UFMA - Maranhão

Prof. Dr. Felipe Chiarello de Souza Pinto - UPM - São Paulo

**Relações Internacionais para os demais Continentes:**

Profa. Dra. Gina Vidal Marcilio Pompeu - UNIFOR - Ceará

Profa. Dra. Sandra Regina Martini - UNIRITTER / UFRGS - Rio Grande do Sul

Profa. Dra. Maria Claudia da Silva Antunes de Souza - UNIVALI - Santa Catarina

**Eventos:**

Prof. Dr. Yuri Nathan da Costa Lannes - FDF - São Paulo

Profa. Dra. Norma Sueli Padilha - UFSC - Santa Catarina

Prof. Dr. Juraci Mourão Lopes Filho - UNICHRISTUS - Ceará

**Membro Nato** - Presidência anterior Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

D597

**DIREITO, INOVAÇÃO, PROPRIEDADE INTELECTUAL E CONCORRÊNCIA [Recurso eletrônico on-line]**  
organização CONPEDI

Coordenadores: Yuri Nathan da Costa Lannes, João Marcelo de Lima Assafim, Claudia Maria Da Silva Bezerra –  
Florianópolis: CONPEDI, 2024.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5274-064-9

Modo de acesso: [www.conpedi.org.br](http://www.conpedi.org.br) em publicações

Tema: Saúde: UM OLHAR A PARTIR DA INOVAÇÃO E DAS NOVAS TECNOLOGIAS

1. Direito – Estudo e ensino (Pós-graduação) – Encontros Nacionais. 2. Direito e inovação. 3. Propriedade intelectual e concorrência. XXX Congresso Nacional do CONPEDI Fortaleza - Ceará (3: 2024 : Florianópolis, Brasil).

CDU: 34



# XXXI CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI BRASÍLIA - DF

## DIREITO, INOVAÇÃO, PROPRIEDADE INTELECTUAL E CONCORRÊNCIA

---

### **Apresentação**

O XXXI CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI, realizado em Brasília-DF, de 27 a 29 de novembro de 2024, trouxe como temática central "Um Olhar a partir da Inovação e das Novas Tecnologias", destacando a crescente influência das transformações tecnológicas no campo jurídico e social. Neste contexto, o Grupo de Trabalho "Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência" reuniu pesquisas que exploram as interfaces entre o Direito, os avanços tecnológicos e os desafios contemporâneos na regulamentação da inovação e da propriedade intelectual.

Os artigos apresentados abordam uma ampla gama de temas, refletindo a diversidade e a complexidade das questões que emergem no cenário jurídico contemporâneo. Desde a regulação de conteúdos digitais e o impacto das novas tecnologias na propriedade intelectual até os desafios éticos e jurídicos da inteligência artificial, as reflexões destacam como o Direito precisa se adaptar para responder às demandas de uma sociedade em constante transformação tecnológica.

Esta coletânea inclui análises sobre a formação de contratos eletrônicos com o uso de inteligência artificial, as implicações do blockchain e da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) para a conformidade empresarial, e os desafios relacionados à moderação de conteúdo em plataformas digitais. Além disso, temas como os impactos das patentes farmacêuticas na saúde pública, a relação entre criação intelectual e direitos autorais no contexto da inteligência artificial, e as inovações no acesso à justiça por meio das serventias extrajudiciais são amplamente discutidos.

Os trabalhos refletem o esforço dos pesquisadores em conectar os avanços tecnológicos à proteção dos direitos fundamentais, à promoção da inovação e à garantia de concorrência justa no mercado. Este volume é um convite ao leitor para explorar as múltiplas dimensões do Direito frente à inovação, promovendo uma compreensão aprofundada e interdisciplinar sobre os desafios do presente e as oportunidades para o futuro.

Agradecemos a todos os autores, avaliadores e organizadores pelo compromisso em contribuir para o avanço do conhecimento jurídico e tecnológico. Que esta obra inspire novas reflexões e colaborações acadêmicas.

Boa leitura!

Dr. Yuri Nathan da Costa Lannes

Faculdade de Direito de Franca

Dr. João Marcelo de Lima Assafim

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Dra. Claudia Maria da Silva Bezerra

IDEA – Direito – São Luís e PPGDIR-UFMA

# INTEROPERABILIDADE NAS PLATAFORMAS DIGITAIS DOS JOGOS ELETRÔNICOS

## INTEROPERABILITY BETWEEN ELETRONIC GAME'S DIGITAL PLATAFORMS

Leonardo Novaes Izidorio <sup>1</sup>

### Resumo

As plataformas digitais representam uma das principais formas de comercialização de produtos, porém o seu funcionamento é baseado em dois requisitos: engajamento e escala, pois sem estes dois fatores esse meio de comercialização não seria economicamente justificável. Os jogos eletrônicos também se utilizam dessa forma de comercialização, com mais de 70% das vendas sendo realizadas de forma digital, havendo indício da extinção das antigas mídias físicas nos próximos anos. Este trabalho tem como objetivo apresentar a realidade das plataformas digitais nos consoles eletrônicos, especialmente a vinculação dos jogos aos aparelhos em que foram adquiridos, impossibilitando a transferência do catálogo de jogos entre dispositivos de diferentes fabricantes, o que obriga o usuário a se manter no mesmo ecossistema no momento em que migra entre gerações de consoles. Serão demonstradas as características dos consoles, das plataformas digitais e o resultado financeiro obtido, buscando comprovar que a limitação imposta é uma escolha comercial e não uma limitação tecnológica.

**Palavras-chave:** Plataformas digitais, Jogos eletrônicos, Consoles eletrônicos, Microsoft, Sony

### Abstract/Resumen/Résumé

Digital platforms represent one of the main forms of product marketing, but their operation is based on two requirements: engagement and scale. Without these two factors digital platforms would not be economically justifiable. Electronic games also use this form of marketing, with more than 70% of sales being made digitally, indicating the extinction of old physical media in the coming years. This work aims to present the reality of digital platforms on electronic consoles, especially the linking of games to the devices on which they were purchased, preventing the transfer of the game catalog between devices from different manufacturers, which forces the user to stay in the same ecosystem when migrating between console generations. The characteristics of the consoles, digital platforms, and the financial result obtained will be demonstrated, seeking to prove that the imposed limitation is a commercial choice and not a technological limitation.

---

<sup>1</sup> Mestrando em Direito da Regulação pela FGV Direito-Rio., pós graduado em Direito Público pela Universidade Cândido Mendes. Advogado

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** Digital platforms, Video games, Gaming consoles, Microsoft, Sony

## **Introdução**

Esse trabalho tem como objeto de exposição as plataformas digitais utilizadas para venda de jogos eletrônicos nos dispositivos computacionais (consoles) produzidos por duas das três maiores empresas do seguimento Sony Computer Entertainment e Microsoft. Os jogos adquiridos em cada plataforma só podem ser exclusivamente utilizados no console em que foram adquiridos, apesar dos dispositivos possuírem unidades computacionais semelhantes, sendo capazes de processar os mesmos jogos.

O problema de pesquisa que se pretende abordar revolve entorno da pergunta: Por que os jogos eletrônicos são vinculados ao aparelho em que são adquiridos? A hipótese que será trabalhada em resposta a essa pergunta será o interesse econômico na vinculação do usuário ao ecossistema da empresa fabricante, apesar da possibilidade tecnológica de migração entre os aparelhos de diferentes empresas. Serão levados em consideração diversos argumentos que irão embasar essa afirmação, desde questões históricas que impediam essa prática anteriormente, até a atual realidade dos jogos eletrônicos, sua forma de comercialização e capacidade dos dispositivos, apontando finalmente o interesse econômico como justificativa primária para a negativa.

Diferentemente dos computadores que concedem a liberdade de acesso a diversas plataformas digitais, como por exemplo a Steam, Epic Games, GoG, Gumble, Green Man Gaming, Origin, EA, entre tantas outras, os consoles estão limitados às plataformas mantidas por suas fabricantes PSN Store (Sony) e Xbox Store (Microsoft). É necessário ressaltar que nos computadores, os jogos, também estão vinculados à plataforma em que foram adquiridos, porém o usuário ainda poderá optar por uma gama mais ampla, inclusive pela aquisição direta com o produtor, levando em consideração o valor dos jogos e benefícios concedidos pela plataforma como salvamento em nuvem, lista de amigos, entre outros.

O trabalho será dividido em 3 partes, sendo a primeira dedicada a apresentar a atual situação do mercado de console de jogos, a evolução dos sistemas, o problema existente no Playstation 3 e a solução encontrada pelo fabricante. Também será abordado brevemente a chamada guerra dos consoles, o que possui ligação direta com o problema de competição enfrentado pela Microsoft, sendo apresentado o número de vendas dos equipamentos.

Na segunda parte serão tratados os jogos eletrônicos, a forma de comercialização atualmente adotada, a diferença com as práticas anteriores, com a adoção do modelo de plataformas digitais estabelecida por cada uma das empresas como a única forma de aquisição. Deve ser observado que o advento da internet teve impacto disruptivo no mercado de jogos, passando de bens físicos, encapsulados em mídias que permitiam o seu transporte e utilização, para programas que são instalados diretamente no aparelho através de download de dados.

Na terceira parte será tratado especificamente dos catálogos de jogos digitais vinculados aos consoles, a similaridade entre os títulos disponíveis em ambos aparelhos, a existência de jogos exclusivos, a possibilidade de transposição, o direito de propriedade, a liberdade ao direito de escolha, a importância na aplicação desse direito e os serviços associados às plataformas digitais. Note-se que nessa parte existe uma enorme carência literária sobre o tema, o que atinge o mercado de jogos eletrônicos em sua integralidade, mas é ainda mais evidente nesse ponto, tendo em vista abordar duas questões que são peculiares ao mercado de jogos, sendo elas a licença de uso dos títulos e as plataformas digitais.

A conclusão, por fim, terá como objetivo estabelecer um breve resumo dos pontos abordados no decorrer deste trabalho, facilitando uma rápida visualização do encadeamento de ideias, permitindo assim ao leitor que forme sua própria convicção, seja amparado pelos argumentos trazidos ao longo do texto ou por premissas próprias anteriormente formadas. O objetivo principal deste artigo é em estabelecer o debate, evitando que os jogos eletrônicos permaneçam encobertos por um véu de incertezas, permitindo a sofisticação do debate através da ampliação do conhecimento de questões específicas ligadas a este setor econômico.

## **1. Os consoles destinados a jogos eletrônicos**

Atualmente o mercado de consoles de jogos eletrônicos é dividido entre 3 empresas Sony, Microsoft e Nintendo<sup>1</sup>, havendo uma disputa direta entre as duas primeiras que se destinam a fornecer jogos produzidos por estúdios próprios ou terceiros, enquanto a Nintendo, com o seu console Switch, adota uma política particular. Vale a pena apontar que a Sony e

---

<sup>1</sup> Equipamentos como Steam Deck, Asus Rog Ally, Lenovo Legion Go, entre outros começam a surgir no mercado, sendo mais próximos a computadores portáteis do que os consoles, não possuindo plataformas de comercialização própria, utilizando especialmente a Steam como forma de aquisição de jogos pelos seus usuários. Estes aparelhos não serão analisados neste trabalho pela sua semelhança aos PCs, não se descartando a possibilidade da realização de uma análise futura quando esses equipamentos se consolidarem no mercado.

Microsoft apostam em um console de grande potência computacional, fornecendo gráficos até 4k p com 120fps (frames por segundo) enquanto a Nintendo utiliza um aparelho limitado a 1080p 60fps, que pode ser utilizado como um dispositivo móvel, limitado a 720p 60fps.

No cenário apresentado é difícil posicionar a Nintendo como um competidor direto com as demais empresas, sendo o Switch usualmente adquirido como um segundo console para a residência, deve ser levado em consideração também a experiência de utilização deste console se diferencia em larga escala dos demais aparelhos (LIN 2022). Note-se também a existência da versão OLED, com um display que, assim como o nome sugere, utiliza a tecnologia OLED, porém sem nenhum tipo de ganho de performance, bem como a versão Lite, que apenas pode ser utilizado no modo portátil, não possuindo a capacidade de se conectar a um televisor como é feito com a versão original.

A diferença de potência entre os consoles pode ser identificada através da análise de sua especificação técnica, que apesar de não ser capaz de refletir precisamente a utilidade de cada aparelho, já permite ao leitor identificar a diferença entre os dispositivos. Deve ser ressaltado também que os consoles PS5 (Sony) e Xbox Series X/S (Microsoft) foram lançados muitos anos após a data em que o Switch (Nintendo) foi disponibilizado no mercado, sendo respectivamente 12/11/2020, 10/11/2020 e 03/03/2017.

Com relação a capacidade de processamento dos aparelhos, o que será o ponto nodal deste trabalho, é necessário apontar que, conforme qualquer aparelho computacional, estes contam com uma unidade de processamento computacional (CPU), o que implica diretamente na portabilidade dos jogos entre os aparelhos. O PS5 e Xbox Series X utilizam um processador fabricado pela AMD utilizando a tecnologia Zen 2, 8 cores @ 3.5 GHz e 3.8 GHz respectivamente. O Nintendo Switch utiliza um processador ARM 4 Cortex-A57 cores @ 1.02 GHz a diferença de velocidade em todos os casos é um elemento relevante, porém o principal fator determinante é a arquitetura utilizada, como será demonstrado.

	<b>Playstation 5</b>	<b>Xbox Series X</b>	<b>Xbox Serie S</b>	<b>Nintendo Switch</b>
<b>Ano de Lançamento</b>	12/11/2020	10/11/2020	10/11/2020	03/03/2017

<b>CPU</b>	AMD Zen 2 8X Cores @ 3,5 GHz	AMD Zen 2 8X Cores @ 3,8 GHz	AMD Zen 2 8X Cores @ 3,6 GHz	ARM 4 Cortex-A57 cores @ 1.02 GHz
<b>GPU</b>	AMD RDNA2	AMD RDNA2	AMD RDNA2	NVIDIA TEGRA
<b>Memória RAM</b>	16 GB DDR6	16 GB DDR6	10 GB DDR6	4 GB LPDDR4
<b>Capacidade Gráfica (Teraflops)</b>	10.28 Teraflops	12 Teraflops	4 Teraflops	1 Teraflop
<b>Espaço de Armazenamento</b>	825GB interna (expansível – SSD M.2 até 8TB)	1TB interna (expansível – dispositivo proprietário)	512GB interna (expansível – dispositivo proprietário 512GB; 1TB; 2TB)	32 GB interna (expansível – micro ssd até 2TB)

A tabela acima possibilita visualizar de forma direta a diferença na capacidade do hardware presente nos consoles, sendo importante ressaltar que os aparelhos Xbox series X e Xbox Series S pertencem a mesma geração, tendo sido lançados pela Microsoft como uma forma de atender públicos distintos. A diferença existente entre os aparelhos impede que os jogos possuam a mesma qualidade gráfica, porém a empresa mantém como política estrita a necessidade de lançamento de todos os títulos para ambas ambos os consoles simultaneamente<sup>2</sup>.

### 1.1. A diferença entre processadores

<sup>2</sup> Essa política já apresentou problemas, tendo em vista que a diferença significativa de capacidade computacional impede a disponibilização dos recursos planejados para equipamentos mais robustos, sendo este o caso do título Baldur's Gate 3 que precisou ser adiado para a plataforma Xbox.

Batchelor, James. Baldur's Gate 3 shadow drops on Xbox following parity issues. GamesIndustry.biz, [S.l.], 8 dez. 2023. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/baldurs-gate-3-shadow-drops-on-xbox-following-parity-issues?> Acesso em: 19 dez. 2023.

Explicando a arquitetura de um processador de modo simplificado, o que será suficiente para os fins que se destina este trabalho, podemos resumir como um conjunto de regras definidas para que através de um conjunto de mecanismos eletrônicos a unidade computacional apresente uma resposta lógica ao sinal enviado. Esse conjunto de mecanismos podem ser traduzidos como as regras do processador, sendo comercialmente disponível hoje três arquiteturas x32, x64 e ARM (DANG, GAZET, BACHAALANY 2014) , as duas primeiras utilizadas pelas empresas Intel e AMD, enquanto a terceira pertencente a Arm Holding Ltd. comumente encontrado nos dispositivos Apple e aparelhos móveis.

A semelhança entre as arquiteturas utilizadas pelas fabricantes Intel e AMD é o elemento principal que permite que o sistema operacional Windows e a absoluta maioria dos programas sejam utilizados na maioria dos computadores sem que o usuário tenha que se preocupar com qual processador está sendo utilizado em sua máquina. Já os usuários proprietários de dispositivos Apple, salvo alguns casos, estão limitados aos programas que foram desenvolvidos para a arquitetura ARM, apesar dos recentes avanços para garantir acesso aos jogos desenvolvidos para sistemas x64(METTIG 2023).

Essa breve explicação, apesar de poder parecer desconexa com o objeto deste trabalho, está diretamente ligada ao ponto central que se pretende abordar neste artigo, na medida em que a utilização do mesmo processador por ambos os consoles facilita a portabilidade dos jogos entre consoles distintos, assim como ocorre nos computadores que suportam programas diferentes, limitados exclusivamente pela capacidade dos componentes. Por sua vez a pequena diferença nas outras especificações técnicas limitam a capacidade gráfica de exibição, sendo necessária a limitação de certos aspectos como resolução, sombreamento, iluminação, disposição de elementos volumétricos simultâneos, entre outros fatores.

Vale a pena mencionar que a adoção de um processador com tecnologia próxima a amplamente utilizada em computadores pessoais ocorreu para a Sony após o console Playstation 3, que contava com uma CPU com características tão únicas que atrasava o desenvolvimento de jogos e criava entraves para os estúdios (LIBRES, ETOM, DIMAL 2023). A justificativa dada pela empresa naquele momento estava ligada a questões relacionadas a pirataria, sendo o processador equipado com mecanismos que dificultavam a utilização de jogos reproduzidos de forma ilegal.

A partir da oitava geração dos consoles, a Sony e Microsoft optaram por equipar seus aparelhos com processadores que utilizam arquiteturas similares às utilizadas em computadores (TAKEI, NEZU 2023), o que permitiu uma maior agilidade na produção de jogos, reduzindo também a necessidade de investimento de recursos das empresas para o lançamento simultâneo nas duas plataformas. Essa decisão foi auxiliada pela completa integração de elementos online aos consoles, permitindo que a verificação da originalidade dos jogos se desse em tempo real.

## **1.2. A guerra entre consoles**

O cenário atual de dominância das empresas Sony, Microsoft e Nintendo foi alcançado após a eliminação de diversos competidores, tendo como exemplo as empresas Sega e Atari, que não foram capazes de manter a disputa após diversas manobras de mercado utilizadas pelas demais (HARRIS 2014). Ambas as empresas mantem sua relevância na produção de jogos, mas após cortes de preço dos consoles e intensa propaganda realizada pelos fabricantes dos outros consoles, estas não puderam se manter competitivas.

A existência de uma disputa constante no mercado é relevante para este trabalho na medida em que as duas empresas (Sony e Microsoft) protagonizaram, na última década, um embate comercial em escalas inéditas, sendo marcado por decisões anunciadas de forma precipitada e sem a devida análise, resultando em uma enorme diferença no número de unidades vendidas. Considerando a geração atual (Playstation 5 e Xbox Series X/S) a Sony se encontra em larga vantagem, atingindo a diferença de 20 milhões de unidades vendidas.

Essa diferença, segundo o CEO da divisão de jogos Microsoft Phil Spencer, tem ligação direta com os acontecimentos transcorridos antes do lançamento da geração anterior (Playstation 4 e Xbox One), que ao serem anunciados contavam com algumas diferenças que levaram o público a adotar massivamente o console da concorrente. Na geração apontada, estima-se que a Sony tenha vendido aproximadamente 120 milhões de aparelhos, enquanto a Microsoft teria alcançado a marca de aproximadamente 60 milhões de unidades vendidas desde o ano de lançamento em 2013.

Vários motivos foram atribuídos a essa diferença de números, variando desde a maior disponibilidade de aparelhos, até a maior reconhecibilidade da marca Playstation, porém estes argumentos encontram barreiras, tendo em vista que a geração Playstation 3 vs Xbox 360 foi

marcada pela proximidade na venda dos aparelhos, tendo a Sony vendido aproximadamente 87 milhões de unidades, enquanto a Microsoft teria alcançado a marca de 84 milhões. O motivo usualmente apontado para a mudança do cenário foi a decisão da Microsoft em limitar o compartilhamento de jogos físicos, afirmando que o console registraria a mídia em seu sistema e vincularia o jogo a um determinado usuário, impedindo que esta fosse transferida.

A decisão da empresa foi recebida de forma agressiva pelo público, que também foi surpreendido pela afirmação de que o console precisaria conectar à internet a cada 24 horas, o que foi seguido por declarações desastrosas feitas por pessoas em cargos chave da empresa, através de suas redes sociais, que antagonizavam aqueles que questionavam o motivo da decisão. Sendo necessário lembrar que este fato ocorreu em 2013, quando a repercussão de declarações feitas em redes sociais não era algo corriqueiro, fato que obrigou a empresa a mudar seu posicionamento com relação a obrigatoriedade da conexão, porém o dano já havia sido causado.

A diferença no número de consoles vendidos na geração Playstation 4 vs Xbox One, teve um impacto secundário que também não havia sido previsto, sendo este a formação dos catálogos de jogos pelos usuários, que começaram a aderir com maior intensidade às compras online e licenças digitais. Essa mudança de comportamento refletiu na oferta dos aparelhos da geração seguintes, vindo a ser disponibilizada a versão do Playstation 5 sem o drive de leitura de mídia óptica e o Xbox Series S que também não conta com um leitor.

A situação apontada foi reconhecida pelo CEO Phil Spencer, em entrevista concedida ao canal Kinda Funny Games (KINDA FUNNY 2023), no qual os catálogos de jogos adquiridos na geração anterior seriam um dos principais desafios para a Microsoft alcançar os números atingidos pela Sony. Deve ser apontado que ambas as empresas buscam ativamente aumentar a sua base de usuários, tendo a Microsoft, recentemente, realizado a maior compra da desenvolvedora de jogos Activision-Blizzard<sup>3</sup> por aproximadamente \$70 bilhões, sendo essa a maior compra realizada no mercado de tecnologia até hoje.

Observa-se, portanto, que a mudança de comportamento dos usuários que jogam utilizando consoles mudou drasticamente na última geração, sendo necessário analisar os meios pelos quais esses jogos são adquiridos, para que possamos isolar o objeto de estudo deste trabalho, as plataformas digitais. A contextualização realizada nesta primeira parte é necessária

---

<sup>3</sup> SEI/CADE - 08700.003361/2022-46. Ato de Concentração. Procedimento ordinário. Requerentes: Microsoft Corporation e Activision Blizzard, Inc. Parecer nº 23/2022/CGAA3/SGA1/SG/CADE, de janeiro de 2023. Disponível em: 1. Acesso em: janeiro de 2023.

para que se tenha a dimensão do impacto causado por essa mudança, que não recebe a devida atenção pela literatura.

## **2. A nova forma de comercialização de jogos**

A integração completa de elementos online aos consoles, unida pela disponibilização de unidades de armazenamento maiores impulsionou o escalonamento das vendas de jogos através das plataformas digitais mantidas pelas empresas fabricantes, sendo disponibilizadas na sétima geração dos consoles (Playstation 3 e Xbox 360), porém sua funcionalidade era limitada, tendo em vista que os aparelhos contavam com pequenas unidades de armazenamento, o que impossibilitava a instalação de muitos títulos simultaneamente, permanecendo o hábito de aquisição de mídias físicas pelos consumidores.

Durante a oitava geração (Playstation 4 e Xbox One) houve um grande investimento por parte das empresas a instigar os jogadores a adquirirem versões digitais dos jogos, permitindo acesso imediato aos títulos no dia de lançamento através do chamado *pre-load*, situação em que é permitido ao usuário fazer o download do jogo alguns dias antes da data de disponibilização do acesso. É importante ressaltar que o lançamento dos jogos ocorre usualmente as sextas-feiras, em meio a madrugada, o que garante algumas horas de vantagem frente a usuários que precisam aguardar a abertura das lojas ou o recebimento da entrega das mídias físicas.

Esse crescimento no interesse em jogos disponibilizados digitalmente causou uma mudança na própria construção dos equipamentos, sendo a nona geração (Playstation 5 e Xbox Series X/S) a primeira a disponibilizar aparelhos sem o leitor de mídia, permitindo assim que apenas jogos baixados pela internet sejam utilizados. A mudança de comportamento asseverou a questão das plataformas digitais nos consoles, tendo em vista que o mercado secundário de jogos deixa de existir por completo, tornando as empresas as únicas vendedoras dos títulos que são comercializados por preços únicos, sem qualquer possibilidade de variação a depender do revendedor que se tornou figura quase extinta, a exemplo da GameStop, uma das maiores lojas do mundo em vendas de jogos, que foi obrigada a modificar por completo sua atividade comercial.

As plataformas digitais de jogos funcionam ao mesmo tempo como revendedoras e *marketplaces* realizando uma função híbrida com direitos residuais (HAGIU, WRIGHT 2015),

permitindo a comercialização de jogos fabricados por terceiros, retendo uma taxa de administração pela venda como forma de compensação, mas utilizando de regras próprias que vinculam o usuário a uma determinada forma de utilização. Esse caráter híbrido permite que as empresas lucrem tanto com a venda do produto, como também com a retenção do cliente.

## **2.1. Licença de Uso**

Neste ponto torna-se necessário adentrarmos na forma de comercialização dos jogos, anteriormente distribuídos através de mídias físicas, como cartuchos ou discos ópticos, agora majoritariamente comercializados através de downloads e instaladas no dispositivo de armazenamento dos aparelhos. Essa mudança parece simples para aqueles que não participam deste mercado, mas carrega consigo uma mudança completa com a relação de consumo existente, que se afasta cada vez mais da propriedade tradicional e assume contornos próprios.

O usuário ao adquirir um jogo nas plataformas PSN Store (Playstation) ou Xbox Store (Xbox) não tem a propriedade sobre o software pelo qual pagou, sendo essa relação exposta nos termos de uso de ambas as plataformas, ficando claro que, apesar da terminologia utilizada, não se trata de aquisição de um bem, mas tão somente o direito de uso do programa. Essa diferença acarreta em uma seara completamente diferente de direitos, incluindo a possibilidade de interrupção de acesso, sem qualquer aviso prévio ou direito de reembolso<sup>4</sup>.

A prática adotada por ambas as empresas não sofre qualquer questionamento usualmente, sendo um fato que merece estudo próprio e que não está no escopo deste trabalho, sendo tido como corriqueiro, apesar deste comportamento não se replicar em outros programas computacionais. Aplicações como Microsoft Office, Adobe Photoshop, Autocad e tantas outras podem ser transportadas para qualquer dispositivo que utilize a mesma arquitetura de processador, sem que o usuário esteja adstrito ao equipamento em que originalmente instalou o programa.

Montadoras de computadores como a Dell, Positivo, Lenovo, Asus, Samsung, LG e demais, não possuem a capacidade de obrigar os seus usuários a permanecerem no seu ecossistema de produtos, apesar de diversas tentativas em criar conexões entre aparelhos da

---

<sup>4</sup> Essa condição pode ser verificada na cláusula 10 dos Termos de Serviço da PSN Store disponível em <https://www.playstation.com/pt-br/legal/psn-terms-of-service/> constando também no item 3 dos termos de uso do Xbox Store disponível em <https://www.xbox.com/pt-BR/legal/xboxapptou>

mesma marca, o que facilitaria o dia a dia do usuário, mas com relação aos aplicativos não existe barreira que impeça que o usuário migre de dispositivo. Essas táticas são utilizadas de forma mais aparente pela Apple, que possui um processador com arquitetura própria, o que fez surgir um conjunto de programas que apenas podem ser utilizados em seus aparelhos, criando assim uma barreira mais parecida com os consoles.

O paralelismo aqui estabelecido se dá pela semelhança entre as unidades computacionais utilizadas pela Sony e Microsoft em seus consoles, o que, em teoria, permitiria transferir os jogos com facilidade entre um sistema ou outro. O mesmo acontece com a forma de comercialização dos softwares para computadores, que também são adquiridos na forma de licença de uso, como no caso do Microsoft Office (Office 365), Adobe (Creative Cloud) e Autocad (AutoDesk), o que por si apresenta uma problemática particular, porém será debatido em outro artigo.

## 2.2. *Cross-play e Cross-save*

Nos últimos anos, após intensa pressão exercida pelos usuários, a Sony permitiu que o console Playstation se conectasse em partidas que contivessem jogadores com equipamentos distintos (Xbox, PC e Switch), o que é chamado de *cross-play*. Essa mudança de postura somente ocorreu depois de um largo embate, tendo o jogo Fortnite como uma das principais forças motrizes para o acontecimento, o que foi recentemente revelado pelo vazamento de comunicações trocadas entre a empresa Epic Games e Sony, em que diversas vantagens eram oferecidas para que a possibilidade fosse habilitada, sendo inclusive revelado que a opção não exigiria qualquer tempo de desenvolvimento, bastando um clique de um botão.

Alternativamente, os usuários também podem ter acesso ao chamado *cross-save*, que significa a possibilidade de manter o seu progresso em duas plataformas distintas, desde que o jogador possua o software em ambas as plataformas, tendo adquirido de forma gratuita ou paga. Neste caso as informações do jogador são salvas no servidor da empresa que mantém o jogo, afastando os custos e a responsabilidade das fabricantes dos dispositivos, porém obrigando o usuário a adquirir novamente o título para a plataforma que pretende utilizar.

A existência da possibilidade dos jogos funcionarem simultaneamente em ambos os consoles, reconhecendo os dados enviados por um dispositivos distintos em tempo real, durante

partidas que exigem a troca intensa de informações para que a posição de cada jogador seja precisamente demonstrada para os demais é indicativo de que os programas possuem similaridade suficiente para se reconhecer entre diferentes plataformas. O mesmo acontece com os dados salvos que instantaneamente são transportados para outro console após serem solicitados pelo usuário, o que também demonstra o compartilhamento da identidade entre os dispositivos.

Nos casos em que os jogos permitem a disputa entre usuários de diversas plataformas, as competições apenas separam categorias relacionadas ao controle utilizado, portanto, aqueles que utilizam um controle dedicado são agrupados em uma categoria diferente daqueles que utilizam teclado e mouse, na maioria dos casos. A diferenciação ocorre porque os usuários de controle dedicado usualmente possuem assistência na mira, ou seja, o software faz pequenas correções que permite que o jogador tenha maior precisão ao focar o adversário, o que não ocorre na opção teclado e mouse.

### **2.3 Exclusividade de títulos**

Não se pretende afirmar neste trabalho que todos os jogos devam ser compatíveis com ambos os sistemas, sendo reconhecido que alguns jogos são desenvolvidos exclusivamente para determinado console, especialmente aqueles feitos por estúdios pertencentes a empresa fabricante do equipamento. Ocorre que existe uma longa lista que não se encaixa nessa classificação, sendo reduzido o número de títulos que apenas são disponibilizados em uma plataforma apenas, tendo por exemplo o caso dos jogos considerados exclusivos e posteriormente lançados para PC, como por exemplo Horizon Zero Dawn, God of War 2018, Spider-Man.

O planejamento comercial para que determinado jogo seja exclusivo para uma plataforma conta muitas vezes com o aporte de largas quantias que justifiquem a exclusão dos usuários do console competidor, devendo assim ser respeitado o contrato. Este trabalho se dedica tão somente a análise dos títulos produzidos para ambas as plataformas e que são adquiridos através de uma licença de uso.

### **2.4 A retrocompatibilidade em consoles**

O termo retrocompatibilidade é utilizado no mercado de jogos quando um console é capaz de processar um jogo originalmente lançado para o console de uma geração passada, mas pertencente a mesma família (eg. Xbox Series X quando executa um jogo lançado para o Xbox One). Essa possibilidade é um aspecto valorizado especialmente no momento de anúncio de um novo console, sendo criticada a falta de acesso aos títulos mais antigos.

A explicação usualmente concedida para a impossibilidade de acesso aos jogos pertencentes a consoles mais antigos usualmente está associado ao processador utilizado pelo aparelho, como por exemplo no caso do Playstation 3, que possuía uma CPU com arquitetura tão peculiar que impossibilitou que os jogos lançados para aquele aparelho sejam reproduzidos. A Sony afirma que para conseguir executar o jogo com os mesmos aspectos de seu lançamento original seria necessária a instalação de uma segunda CPU com as mesmas características, o que tornaria o aparelho sucessor muito caro.

Deve ser apontado que além de questões gráficas, como resolução da imagem, número de frames, sombreamento e outras, a CPU também controla a velocidade em que a aplicação roda. Esse ponto específico pode ser considerado banal para a absoluta maioria das pessoas, mas é um elemento fundamental para os jogadores, especialmente aqueles que querem reviver os jogos da sua infância. A modificação deste elemento pode resultar em um jogo completamente diferente, inclusive inviabilizando certas contagens, como o próprio tempo, que usa o *clock* do processador para marcar a passagem dos segundos e minutos.

Alternativamente, existe a possibilidade de emulação, técnica em que o aparelho simula através do software a arquitetura de outra CPU, porém o custo de processamento é muito elevado, o que inviabiliza a alternativa, considerando que o jogo ainda precisa ser executado com todos os seus elementos. Recursos como *cloud-gaming* já estão sendo empregados, existindo a possibilidade tanto para o Xbox, quanto para o Playstation, porém o serviço ainda apresenta barreiras, especialmente ligada à disponibilidade de servidores que estejam próximos o suficiente para que a latência de conexão não se torne impeditiva.

Os consoles PS4 e PS5, por sua vez, possuem ampla compatibilidade, estando excluídos apenas 6 jogos lançados para o console anterior da biblioteca disponível para a atual geração, sendo um número ínfimo considerando o universo total de aproximadamente 3500 títulos que podem ser jogados em ambos os aparelhos. O Xbox possui uma gama superior de acesso a jogos lançados em consoles anteriores, tendo em vista que a arquitetura de seu processador era

idêntica aos computadores, o que permitiu a retrocompatibilidade da absoluta maioria dos jogos, excluídos apenas aqueles que utilizavam o sensor *kinect* que não possui mais integração com os novos aparelhos.

### **3. Da intransponibilidade dos catálogos de jogos**

Unindo as considerações anteriores tem-se dois elementos, os consoles e os jogos eletrônicos, sendo este trabalho dedicado à análise dos títulos que possuam interseção direta entre a arquitetura da unidade de processamento de ambos os aparelhos e disponibilidade simultânea em ambas as plataformas, excluindo-se os casos em que o jogo não esteja disponível por questões contratuais ou técnicas em uma das plataformas. A lista remanescente compõe o universo de títulos que deveriam ser disponibilizados para qualquer usuário que adquirisse a licença de uso, o que não ocorre atualmente.

O cenário atual do mercado de jogos limita o usuário a utilizar o jogo exclusivamente no console para o qual o título foi adquirido, mesmo quando este estiver disponível em outra plataforma. A alternativa existente limita-se a nova aquisição do produto, pelo preço integral de uma nova conta, claramente sujeita a variações em decorrência do tempo de lançamento, descontos, promoções ou qualquer outro motivo alheio que altere o valor.

A forma de comercialização dos jogos abandona a antiga forma restritiva, limitada a questões relativas a mídia, que podia não ser fisicamente compatível com o leitor do console concorrente, especialmente quando as opções eram mais variadas, como por exemplo os cartuchos e mídias óticas. A realidade atual que com maior intensidade migra para a total conversão para os downloads afasta por completo a justificativa usualmente utilizada, permanecendo uma verdade posta, inquestionada e admitida como única opção viável.

#### **3.1. Serviços Vinculados**

Um dos principais motivos para que as empresas mantenham o catálogo de jogos vinculado a linha de consoles para qual o jogo foi adquirido está relacionada a cobrança de assinatura para a manutenção da conectividade dos usuários a servidores para múltiplos jogadores simultâneos. Serviços como salvamento em nuvem, acesso a títulos antigos, acesso a títulos selecionados e outros mais, fazem parte de pacotes oferecidos pelas fabricantes.

A Sony oferece atualmente três pacotes distintos, separado em *essential*, *premium* e *deluxe*, em níveis incrementais de oferta, concedendo acesso a diferentes opções, sendo o mais básico necessário para que os usuários possam jogar em conjunto através de conexão via internet, mesmo nos casos em que o título exija conexão permanente, deverá o jogador também pagar pelo pacote. A mesma opção também existe na linha Xbox, dividida em duas opções *core* e *ultimate*, também sendo exigida a versão mais básica para qualquer atividade conjunta entre usuários de um mesmo jogo.

A relação entre o número de usuários e assinantes pode facilmente ser observada através da análise do relatório anual fornecido aos sócios, prática exigida por lei tendo em vista se tratar de empresas com capital aberto, que comprovam o rendimento advindo das assinaturas existentes e que são ativamente monitoradas. O número de usuários inscritos em cada plano é comumente utilizado para o planejamento das políticas que serão adotadas por cada empresa, sendo fator decisivo para inclusão ou exclusão de determinada vantagem oferecida, dependendo do custo envolvido e da resposta do mercado.

O relatório publicado no segundo trimestre de 2023 revela que a Sony faturou ¥133.887 milhões de *yens* (\$925 milhões aproximadamente) apenas com “serviços de rede” (SONY CORPORATION 2023), o que inclui as assinaturas anteriormente apontadas, excluindo-se a venda de *softwares*, *add-ons* e *hardware* que são separadamente listados. A Microsoft, por sua vez, declara seus números de forma consolidada, dificultando o conhecimento preciso do faturamento com esse seguimento, no entanto, devido ao processo movido pela FTC, houve um vazamento de documentos que detalham de forma específica o valor recebido pela empresa advindo das assinaturas apenas no mês de abril de 2022, sendo de aproximadamente \$230 milhões.

### **3.2. Taxa de administração de compras**

Em novembro de 2023 o *Competition Appeal Tribunal* (CAT) do Reino Unido aceitou a demanda proposta pela advogada Alex Neill em favor de 8.9 milhões de consumidores, pleiteando a restituição da quantia de £5 bilhões que teria sido cobrada indevidamente no período dos últimos seis anos. A demanda é a maior da história envolvendo práticas dessa natureza e o simples aceite representa um marco importante na história, tendo em vista que nunca havia sido reconhecida a questão pelo poder judiciário.

Segundo consta na demanda a Sony teria se aproveitado a sua posição monopolista na venda de jogos e conteúdo adicionais através de sua plataforma digital vinculada ao console, aplicando termos e condições rígidos aos desenvolvedores de jogos impondo um corte de trinta por cento em todas as vendas realizadas. A Advogada afirma que o corte seria injusto e estaria em desacordo com os custos demandados para o fornecimento desse serviço<sup>5</sup>.

Apesar de não estar dentro do escopo do trabalho, é necessário apontar que a Google responde uma ação similar movida pela Epic Games, tendo o primeiro veredito sido proferido em dezembro de 2023, em que foi reconhecido o monopólio da empresa na comercialização realizada através da Google Play, principal loja de aplicativos nos celulares com sistema operacional Android. O comportamento adotado se assemelha ao das fabricantes de console, na medida em que a restrição da entrada de concorrentes no seguimento, caracteriza monopólio, o que se torna mais aparente quando a situação é afirmada de forma direta nos próprios termos de serviço dos consoles.

Segundo consta na documentação fornecida pelas empresas, o usuário é proibido de fazer qualquer modificação não autorizada no sistema de seu aparelho, sendo portanto impossível a instalação de qualquer jogo que não esteja contido em uma mídia ótica ou seja baixado diretamente da plataforma mantida pela empresa. Essa determinação é acompanhada pela imposição de restrições ao aparelho caso seja identificada qualquer alteração na programação, usualmente implicando no banimento permanente da conta associada à plataforma com o bloqueio de todos os aplicativos adquiridos, mesmo que não guardem relação alguma com a alteração.

### **3.3. Da necessidade de se separar o jogo do aparelho**

A relação entre o aparelho e o programa executado não é indissociável, tendo em vista que os consoles atualmente são produzidos com características semelhantes, permitindo o

---

<sup>5</sup>ALEX NEILL CLASS REPRESENTATIVE LIMITED x SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT EUROPE LIMITED e SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT NETWORK EUROPE LIMITED. Neutral citation [2023] CAT 735. Competition Appeal Tribunal, 21 nov. 2023. Disponível em: <https://www.catribunal.org.uk/sites/cat/files/2023-11/15277722%20Alex%20Neill%20Class%20Representative%20Limited%20v%20Sony%20Interactive%20Entertainment%20Europe%20Limited%3B%20Sony%20Interactive%20Entertainment%20Network%20Europe%20Limited%3B%20and%20Sony%20Interactive%20Entertainment%20UK%20Limited%20-%20Jud.pdf> Acesso em: 05 jan. 2024.

intercâmbio entre consoles de diferentes marcas. O usuário não pode ser compelido a se vincular a uma escolha que foi compelido por mera liberalidade da plataforma que retém os direitos contratados entre duas partes que podem ser usufruídos em outro sistema.

Compelir o usuário a se vincular ao dispositivo determinado pela fabricante sem que haja motivos justificáveis para tanto é fato que ocorre apenas no mercado de aparelhos eletrônicos, como celulares e consoles. Não se imagina que determinada fabricante de um veículo imponha ao consumidor que abasteça exclusivamente em determinado posto ou que utilize determinada marca de pneus, existindo apenas recomendações relacionadas a determinadas especificações técnicas. A hipótese que o carro pararia de funcionar por mera liberalidade da fabricante que constatou o descumprimento da imposição é absurda, porém ocorre frequentemente nos consoles.

A existência de acordos comerciais entre a fabricante e a desenvolvedora de jogos também não pode servir de argumento para embarreirar a decisão do usuário de migrar entre plataformas que disponham do mesmo título, sendo essa uma imposição que favorece singularmente a empresa que apresenta posição dominante de mercado. Conforme afirmado pelo CEO Phil Spencer a formação do catálogo de jogos foi o fator determinante para impactar nas vendas dos consoles, o que pode estar associado ao efeito de dotação estudado pela economia comportamental.

Podemos afirmar então a existência de dois contratos distintos, sendo o primeiro entre a fabricante do console e o usuário, que dita o comportamento que este deve manter ao utilizar a plataforma, evitando assim condutas que venham a causar prejuízo a qualquer uma das partes e um segundo contrato entre a desenvolvedora do jogo e o jogador que irá estabelecer os limites da licença de uso do programa, como por exemplo tempo de duração, regras de relacionamento entre jogadores, suporte técnico, entre outros fatores. Percebe-se, portanto, que ambos os contratos não possuem qualquer associação obrigatória, tendo em vista se tratar de duas relações distintas, não cabendo a imposição de uma forma única de utilização que não seja essencial para o funcionamento do aparelho ou do jogo.

#### **4. Conclusão**

Este trabalho se dedica a apresentar a realidade de apenas uma fração limitada da gama de jogos eletrônicos disponíveis, sendo aplicado apenas para aqueles que forem disponibilizados para os consoles que utilizem a mesma arquitetura em suas unidades computacionais e que disponibilizem simultaneamente o mesmo título para a aquisição do usuário em dispositivos de diferentes fabricantes. Estão excluídos desta análise os títulos que foram produzidos exclusivamente para um dos consoles, seja por questões técnicas ou meramente negociais.

Não se pretende invadir a discricionariedade dos desenvolvedores de jogos que optem por uma plataforma ou outra, mesmo quando essa decisão tiver como justificativa o interesse econômico, seja por subsídios ou maior alcance de público. Sabe-se que o rápido avanço do mercado de jogos nas últimas décadas ocorreu pela profissionalização do setor, que apesar dos problemas presentes neste ramo, ainda sim logra com sucessivos avanços que propiciam novas experiências.

A escolha pela adoção de CPUs com características próximas as utilizadas em PCs significou um grande avanço para o setor, tornando mais simples o desenvolvimento de jogos que permitiam a aplicação de ferramentas comuns para títulos destinados aos consoles, reduzindo assim o custo de desenvolvimento para plataformas distintas. O mesmo comportamento não foi reproduzido no momento da distribuição que manteve regras antigas para situações que não ocorrem mais.

Comprar um jogo eletrônico antes da chamada oitava geração dos consoles, significava adquirir uma mídia física de armazenamento, distinta entre os aparelhos que apresentavam soluções diversas e incompatíveis entre si. Os custos envolvidos na distribuição também eram completamente diferentes dos dias atuais, pois envolviam a produção física da mídia, o seu transporte, alocação e distribuição, sendo necessário arcar com o gasto que esta logística representava.

Atualmente a opção de uma versão digital do jogo já representa a maior parte das vendas do setor, inexistindo a necessidade de distribuição ou produção de qualquer forma de armazenamento que permita a entrega para o usuário. Deve ser analisado ainda a questão da similaridade dos valores entre jogos distribuídos de forma física e digitais, porém isso será objeto de estudo em um outro trabalho, tendo em vista que questões totalmente distintas daquelas trazidas neste artigo precisarão ser analisadas.

O reconhecimento do direito ao acesso em plataformas distintas de licenças adquiridas é apenas o primeiro passo para que seja apresentada uma solução para a situação que aparentemente perdura pelo total desconhecimento dos jogadores. Esta afirmação tem como base a ausência de manifestações contrárias a essa prática, tendo apenas recentemente sido admitida a primeira demanda coletiva pelo *Competition Appeal Tribunal* (CAT) do Reino Unido, em que as condutas usualmente praticadas pelas plataformas começam a ser questionadas.

Não se ignora, por outro lado, o custo envolvido na manutenção dos servidores que permitem a entrega imediata dos jogos e que precisa ser quantificado ao se tratar desse assunto, bem como o sistema que seria necessário criar para disponibilizar entre plataformas distintas o acesso do usuário ao título. Parece impossível crer que no estado atual da tecnologia seja impossível o desenvolvimento da ferramenta necessária para essa disponibilização, levando em conta que a manutenção da conexão com a internet se tornou praticamente obrigatória nos últimos anos devida à inclusão em jogos de elementos que exigem essa conduta do usuário.

Por fim, é necessário reconhecer a carência literária referencial na produção deste artigo, porém a falta de material acadêmico que tenha como objeto os jogos eletrônicos, dificulta a citação de outras obras. Também deve ser apontado que mesmo ao se tratar de plataformas digitais, assunto amplamente discutido, as peculiaridades deste setor fazem com que os argumentos formados em outros casos se tornem inaplicáveis, sendo necessária a formação de um novo material referencial que seja capaz de abordar com mais precisão a realidade desse setor econômico, sendo o principal objetivo deste artigo.

## **Bibliografia**

ALEX NEILL CLASS REPRESENTATIVE LIMITED x SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT EUROPE LIMITED e SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT NETWORK EUROPE LIMITED. Neutral citation [2023] CAT 735. Competition Appeal Tribunal, 21 nov. 2023. Disponível em: <https://www.cattribunal.org.uk/sites/cat/files/2023-11/15277722%20Alex%20Neill%20Class%20Representative%20Limited%20v%20Sony%20Interactive%20Entertainment%20Europe%20Limited%3B%20Sony%20Interactive%20Entertainment%20Network%20Europe%20Limited%3B%20and%20Sony%20Interactive%20Entertainment%20UK%20Limited%20-%20Jud.pdf> Acesso em: 05 jan. 2024.

BATCHELOR, James. Baldur's Gate 3 shadow drops on Xbox following parity issues. GamesIndustry.biz, [S.l.], 8 dez. 2023. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/baldurs-gate-3-shadow-drops-on-xbox-following-parity-issues?> Acesso em: 5 jan. 2024.

DANG, Bruce; GAZET, Alexandre; BACHAALANY, Elias. Practical Reverse Engineering: x86, x64, ARM, Windows Kernel, Reversing Tools, and Obfuscation. John Wiley & Sons, 2014

HARRIS, Blake. Console Wars: Sega Vs Nintendo - and the Battle that Defined a Generation. Atlantic Books, 2014

HAGIU, Andrei; WRIGHT, Julian. "Marketplace or Reseller?" Management Science, vol. 61, no. 1, 2015, pp. 184–203

KINDA FUNNY. Phil Spencer Interview: Redfall Reviews, Activision Deal - Kinda Funny Xcast Ep. 137. YouTube, 14 de abril de 2023. Disponível em: 1. Acesso em: 5 jan. 2024.

METTIG, Raphaela et al. Assessing the threat of Rosetta 2 on Apple Silicon devices. Forensic Science International: Digital Investigation, v. 46, 2023

LIBRES, J. M.; ETOM, J. A. C.; DIMAL, N. M. An Analysis of the CELL Broadband Engine Architecture and its Implications on the Difficulty of Emulating the PlayStation 3 Console. 2023. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/353457892\\_An\\_Analysis\\_of\\_the\\_CELL\\_Broadband\\_Engine\\_Architecture\\_and\\_its\\_Implications\\_on\\_the\\_Difficulty\\_of\\_Emulating\\_the\\_PlayStation\\_3\\_Console](https://www.researchgate.net/publication/353457892_An_Analysis_of_the_CELL_Broadband_Engine_Architecture_and_its_Implications_on_the_Difficulty_of_Emulating_the_PlayStation_3_Console). Acesso em: 5 jan. 2024.

LIN, Cih-Wei et al. Understanding the Behavioural Intention to Play the Nintendo Switch: An Extension of the Technology Acceptance Model. Applied System Innovation, v. 5, n. 6, p. 124, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/asi5060124>. Acesso em: 5 jan. 2024.

SEI/CADE - 08700.003361/2022-46. Ato de Concentração. Procedimento ordinário. Requerentes: Microsoft Corporation e Activision Blizzard, Inc. Parecer nº 23/2022/CGAA3/SGA1/SG/CADE, de 00 de janeiro de 2023. Disponível em: 1. Acesso em: 5 jan. 2024.

SONY CORPORATION. Consolidated Financial Results for the Second Quarter Ended September 30, 2023

TAKEI, T.; Nezu, T. Interview: PS4 Developer Discusses Design Philosophy. Nikkei Electronics, 1 abr. 2013. Disponível em:

[https://tech.nikkeibp.co.jp/dm/english/NEWS\\_EN/20130401/274313/?P=1](https://tech.nikkeibp.co.jp/dm/english/NEWS_EN/20130401/274313/?P=1). Acesso em: 5 jan. 2024.