

Quando “comprar” não significa possuir: os novos contornos do consumo digital

Por Danielle Gonçalves

Coordenadora da equipe de Marcas do MGA



A digitalização de livros, filmes, músicas e videogames trouxe inúmeras vantagens aos consumidores, como acesso imediato, maior facilidade de distribuição e ampliação da oferta de conteúdo. Ao mesmo tempo, esse processo vem modificando algumas das características tradicionalmente associadas à aquisição de bens, especialmente quanto à possibilidade de conservar, utilizar, transferir ou revender determinado produto de forma independente da infraestrutura tecnológica utilizada para disponibilizá-lo.

No ambiente físico, a aquisição de um livro, filme ou jogo normalmente permite que o consumidor mantenha o exemplar, empreste-o, revenda-o ou simplesmente continue utilizando-o enquanto o suporte permanecer funcional. No universo digital, porém, a relação pode assumir contornos diferentes. O acesso ao conteúdo frequentemente depende de contas de usuário, aplicativos, dispositivos compatíveis, servidores, contratos de licenciamento e da própria continuidade do serviço oferecido pela plataforma.

Essa diferença se torna particularmente relevante quando determinadas funcionalidades são modificadas ou descontinuadas, quando equipamentos deixam de receber suporte ou quando conteúdos deixam de estar disponíveis em razão do encerramento de contratos de distribuição ou licenciamento. Embora essas situações possam decorrer da própria evolução tecnológica e das dinâmicas contratuais do mercado, elas demonstram que a aquisição digital nem sempre proporciona ao

físicas em determinados setores. Esse movimento suscita debates não apenas relacionados à preservação cultural e histórica, mas também às alternativas tradicionalmente disponíveis aos consumidores, como empréstimo, revenda, aquisição de exemplares usados e comparação de preços entre diferentes canais de comercialização.

Nos videogames, há ainda uma particularidade adicional: alguns títulos dependem permanentemente de servidores mantidos pelas respectivas desenvolvedoras ou editoras para funcionar. Quando esses servidores são encerrados, determinadas funcionalidades - ou, em alguns casos, o próprio jogo - podem deixar de estar disponíveis.

Foi nesse contexto que ganhou projeção internacional o movimento **Stop Killing Games**, voltado à discussão sobre a preservação de jogos digitais após o encerramento de seu suporte oficial. A iniciativa europeia relacionada ao tema reuniu 1.294.188 assinaturas verificadas e levou a questão às instituições da União Europeia.

Embora, até o momento, não tenha sido estabelecida uma obrigação geral de manutenção permanente dos jogos, a Comissão Europeia indicou medidas destinadas a aprofundar o debate, incluindo:

- *promover, até o final de 2026, diálogo entre representantes dos consumidores e da indústria de jogos;*
- *estimular a elaboração de parâmetros de conduta relacionados ao “fim de vida” dos jogos eletrônicos; ampliar a divulgação dos direitos já assegurados aos consumidores;*
- *acompanhar a aplicação das normas europeias relativas a conteúdos e serviços digitais;*
- *e incentivar soluções capazes de aumentar a vida útil dos jogos e considerar as expectativas legítimas dos consumidores.*

A discussão, portanto, ultrapassa a simples preferência entre mídias físicas e digitais. Ela envolve uma questão jurídica e econômica mais ampla: qual é exatamente a natureza do direito adquirido pelo consumidor quando paga por um conteúdo digital?

Dependendo do modelo adotado, aquilo que é apresentado comercialmente como uma “compra” pode corresponder juridicamente a uma licença de uso submetida a determinadas condições técnicas e contratuais. Isso não significa, por si só, que esse modelo seja inadequado, mas reforça a importância de que o consumidor receba informações claras sobre a natureza da contratação, a duração do acesso e as limitações eventualmente aplicáveis.

Nesse cenário, temas como transparência contratual, portabilidade, possibilidade de cópias de segurança, continuidade de acesso, políticas de descontinuação de serviços e mecanismos adequados de reembolso tendem a adquirir importância crescente.

À medida que o consumo de conteúdo se torna predominantemente digital, o desafio será conciliar a conveniência proporcionada pelas novas tecnologias com as expectativas tradicionalmente associadas à aquisição de bens.

Mais do que discutir se o futuro será físico ou digital, trata-se de definir, com maior precisão, **o que significa efetivamente “comprar” no ambiente digital.**

Fontes:

Got an Old Kindle? It Might Not Work Anymore. Here's What to Do.

<https://www.nytimes.com/wirecutter/reviews/older-kindle-support-ending/>

Amazon's killing a feature that let you download and backup Kindle books

<https://www.theverge.com/news/612898/amazon-removing-kindle-book-download-transfer-usb>

Sony erases digital content from libraries; we're reminded we don't own what we buy

<https://arstechnica.com/gadgets/2026/06/sony-erases-digital-content-from-libraries-were-reminded-we-dont-own-what-we-buy/>

PlayStation says it will stop making physical games – and that should worry us all

<https://www.theguardian.com/games/2026/jul/07/playstation-sony-ending-physical-game-production>

The gamers taking on the industry to stop it switching off games

<https://www.bbc.com/news/articles/c8e8e7g0r82o>

Stop Destroying Videogames

https://citizens-initiative.europa.eu/initiatives/details/2024/000007_en