



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS
FACULDADE DE DIREITO DO RECIFE

PEDRO ERDTMANN MAIA

**ANÁLISE DO DIREITO DE IMAGEM DE ATLETAS DE CLUBES BRASILEIROS
EM JOGOS ELETRÔNICOS DE FUTEBOL À LUZ DO ORDENAMENTO
JURÍDICO PÁTRIO**

Recife

2025

PEDRO ERDTMANN MAIA

**ANÁLISE DO DIREITO DE IMAGEM DE ATLETAS DE CLUBES BRASILEIROS
EM JOGOS ELETRÔNICOS DE FUTEBOL À LUZ DO ORDENAMENTO
JURÍDICO PÁTRIO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Direito da Universidade Federal
de Pernambuco, Centro de Ciências
Jurídicas, como requisito parcial para a
obtenção do título de bacharel em Direito.

Área de concentração: Direito Civil

Orientador: Silvio Romero Beltrão

Recife

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Maia, Pedro Erdtmann .

Análise do direito de imagem de atletas de clubes brasileiros em jogos eletrônicos de futebol à luz do ordenamento jurídico pátrio / Pedro Erdtmann Maia. - Recife, 2025.

47 p.

Orientador(a): Silvio Romero Beltrão

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Ciências Jurídicas, Direito - Bacharelado, 2025.

Inclui referências.

1. Direito de imagem. 2. Direito de arena. 3. Jogos eletrônicos de futebol. 4. Direito desportivo. I. Beltrão, Silvio Romero. (Orientação). II. Título.

340 CDD (22.ed.)

PEDRO ERDTMANN MAIA

**ANÁLISE DO DIREITO DE IMAGEM DE ATLETAS DE CLUBES BRASILEIROS
EM JOGOS ELETRÔNICOS DE FUTEBOL À LUZ DO ORDENAMENTO
JURÍDICO PÁTRIO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Direito da Universidade Federal
de Pernambuco, Centro de Ciências
Jurídicas, como requisito parcial para a
obtenção do título de bacharel em Direito.

Aprovado em: 17/12/2025.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dr. Silvio Romero Beltrão (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Juliane Rocha de Siqueira (Examinador)

Luisa de Castro Bezerra (Examinador)

RESUMO

O presente trabalho se dispõe a analisar as questões conflitantes envolvendo contratos para uso de imagem de desportistas em jogos eletrônicos de futebol, notadamente no que diz respeito à introdução da reprodução plástica de atletas no campo do direito de imagem ou do direito de arena e aos legitimados para celebração contratual com as companhias. Desse modo, a partir da leitura da doutrina e da jurisprudência, bem como de casos práticos conjecturados ou também provenientes de notícias e da própria jurisprudência, realiza-se a análise pretendida, a qual reverbera notadamente nos campos do Direito Civil e Direito Desportivo, que, por sua vez, precisam dar respostas e se adequar aos problemas surgidos pela subexposição de equipes e atletas do futebol brasileiro em jogos eletrônicos de futebol. A partir dos resultados apresentados, que apontam o caráter econômico da atividade, não relacionada à transmissão de espetáculo desportivo público com entrada paga, e a relação entre as controvérsias apresentadas e a ausência recorrente do futebol pátrio em jogos do gênero, conclui-se que o licenciamento para participação de atletas nesses produtos virtuais configura direito de imagem, exigindo autorização individual, e que se mostra necessária a exigência de que o contrato de imagem estabelecido entre clube e atleta disponha sobre o uso da representação plástica em jogos eletrônicos, de modo a alinhar a indispensável anuência do atleta à demanda por celeridade na construção de acordos com companhias do segmento digital.

Palavras-chave: Direito de imagem; Direito de arena; Jogos eletrônicos de futebol; Direito Desportivo.

ABSTRACT

This study aims to analyze the conflicting issues involving image-use contracts for athletes in football video games, particularly regarding whether the plastic reproduction of players falls within the scope of image rights or arena rights, as well as identifying who is legitimately entitled to enter into contractual agreements with game companies. Based on legal scholarship and case law, as well as practical cases—either hypothetical or derived from news reports and judicial decisions—the research develops the proposed analysis, which resonates especially within the fields of Civil Law and Sports Law, both of which must respond and adapt to the problems arising from the underexposure of Brazilian teams and athletes in football video games. The results indicate that the activity has an economic nature unrelated to the broadcasting of paid public sporting events, and that the controversies presented relate directly to the recurring absence of Brazilian football in games of this genre. It is concluded that licensing athletes for participation in such virtual products constitutes an exercise of image rights, requiring individual authorization, and that it is necessary for image-rights agreements between clubs and players to expressly address the use of players' likenesses in video games, so as to align the athlete's indispensable consent with the need for efficiency in negotiations with companies in the digital-gaming sector.

Keywords: Image rights; Arena rights; Football video games; Sports law.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 8 |
| 2. CONSTRUÇÃO DA FIGURA DE DIREITO DE IMAGEM..... | 10 |
| 2.1. Conceito de direitos da personalidade | 10 |
| 2.2. Conceito de direito de imagem | 11 |
| 3. DIREITO DE ARENA | 14 |
| 4. DIREITO DE IMAGEM DE JOGADORES | 17 |
| 4.1. Direito de imagem de atletas no estrangeiro - a FIFPRO | 19 |
| 5. HISTÓRICO DO LICENCIAMENTO EM JOGOS ELETRÔNICOS DE FUTEBOL | 21 |
| 6. CONSTRUÇÃO JURISPRUDENCIAL DO LICENCIAMENTO DO DIREITO DE IMAGEM DE ATLETAS EM JOGOS ELETRÔNICOS | 25 |
| 7. IMPACTO SOCIOECONÔMICO DA APARIÇÃO RESTRITA DE CLUBES BRASILEIROS LICENCIADOS EM JOGOS ELETRÔNICOS DE FUTEBOL.. | 30 |
| 8. CAMINHOS PARA A FOMENTAÇÃO DA APARIÇÃO DE ATLETAS DO FUTEBOL BRASILEIRO EM JOGOS ELETRÔNICOS..... | 34 |
| 9. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 37 |
| REFERÊNCIAS | 39 |

1. INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso visa analisar as questões conflitantes envolvendo os contratos para uso de imagem de atletas de futebol em jogos eletrônicos. O futebol se apresenta como uma atividade de notório engajamento e lucratividade – de acordo com relatório intitulado “O Impacto do Futebol Brasileiro”¹, realizado pela Confederação Brasileira de Futebol (CBF), em parceria com a consultoria EY, e divulgado em 2019, o futebol brasileiro movimenta, em sua cadeia direta e indireta, cerca de R\$ 52,9 bilhões de reais, o que representa 0,72% do Produto Interno Bruto (PIB) nacional. Imerso neste cenário está outra paixão nacional – os jogos eletrônicos, que despertam interesse de 3 em cada 4 brasileiros², tendo naqueles relacionados a futebol parcela significativa de seu público. Para além de uma experiência inovadora e envolvente, constata-se que a aproximação à realidade, dada majoritariamente pela presença de clubes e, especialmente, de jogadores reais, com fisionomia, atributos e características de jogo presentes em âmbito virtual, é o genuíno elemento diferencial que induz os adeptos ao consumo e ao dispêndio de tempo nos *games*, sendo elemento de maior relevo para as finalidades lucrativas das empresas desenvolvedoras.

Controversos, entretanto, no que concerne à reprodução plástica de atletas em certames virtuais, são os pontos envolvendo o enquadramento desta como direito de arena – de maneira a se aplicar, pois, as disposições dos artigos 160 da Lei Geral do Esporte (14.597/2023) e 5º, XXVIII, da Constituição Federal de 1988 – ou como direito de imagem – sendo cabíveis os ditames dos artigos 164 da mesma Lei Geral do Esporte, 5º, X, da Carta Magna de 1988, e 20 do Código Civil Pátrio (Lei 10.406/2002) –, e aos legitimados para celebração contratual com as companhias – se indispensável acordo com cada atleta, de maneira individual, ou se possível pacto entre clubes e ligas e companhias eletrônicas, sem a expressa anuência particular, garantido o repasse aos atletas.

Em virtude das polêmicas supra, desde 2016, com o final do ciclo do FIFA 16 (antigo nome da franquia da EA Sports), o Campeonato Brasileiro de Futebol não se encontra presente no principal jogo da temática, quedando-se subexposto, relegado a um

¹ CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL. **CBF apresenta relatório sobre papel do futebol na economia do Brasil**. 14 dez. 2019. Disponível em: <https://www.cbf.com.br/a-cbf/noticias/detalhes/informes/cbf-apresenta-relatorio-sobre-papel-do-futebol-na-economia-do-brasil>; Acesso em 20.01.2025.

² TADEU, Vinícius; TORTELLA, Tiago. **Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos**. *CNN Brasil*, São Paulo, 18 abr. 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/>; Acesso em 20.01.2025.

plano secundário em âmbito internacional, em dissonância com as tendências globais de mercado e lógica operacional do sistema econômico corrente, considerando que, em um contexto em que a comunicação se configura como promotora do desenvolvimento de informações e caracterizações na sociedade, ter a marca posicionada em uma das principais plataformas de contato de aficionados do esporte com jogadores e equipes faz-se mister – estando a liga presente em e-sports, tem-se um público consumidor que, se não fosse pelo jogo, não acompanharia o campeonato, e que, ainda, promove ganhos econômicos com a venda de produtos licenciados, na medida em que desenvolvem afinidade com dada equipe –, direitos de transmissão, patrocínios que, pela maior visibilidade, tendem a ser maiores, e verbas correlatas, além do próprio interesse de atletas em atuar no país devido a laços afetivos – como em relação ao atacante colombiano Rafael Santos Borré, atleta do Sport Club Internacional, que afirmou jogar com a equipe gaúcha no videogame na década de 2000³, apontado, ademais, que este foi fator que o fez escolher a equipe para a continuidade de sua carreira.

Considerando o disposto retro, objetiva-se, na presente obra, resolver a controvérsia envolvendo direito de imagem e direito de arena, de maneira a posicionar o licenciamento para uso da imagem do desportista em certames virtuais como relacionada ao direito de imagem, na medida em que destinada à exploração comercial da reprodução plástica do atleta, em cenário distinto à transmissão do jogo, de maneira a demandar anuência individual, e solucionar a problemática da legitimidade para estabelecimento de acordo, de modo a postular que a negociação do contrato de imagem entre clube e jogador deve dispor sobre o uso desta em jogos eletrônicos de futebol, alinhando-se a necessária autorização expressa do atleta à demanda por acordos mais céleres para empresas do segmento digital.

A presente pesquisa possui natureza qualitativa, com abordagem bibliográfica e documental, valendo-se do método dedutivo. O estudo se fundamenta na análise da Constituição Federal, da legislação infraconstitucional e da doutrina especializada, com foco no direito de arena e de imagem, aplicados ao contexto dos jogos eletrônicos. A análise é desempenhada de maneira crítica e sistemática.

³ GLOBOESPORTE. **Borré revela que escolhia o Inter no videogame e cita ídolos de 2006: “Time histórico”**. Porto Alegre, 11 mar. 2024. Disponível em: <https://ge.globo.com/rs/futebol/times/internacional/noticia/2024/03/11/borre-revela-que-escolhia-o-inter-no-videogame-e-cita-idolos-de-2006-time-historico.ghtml>; Acesso em 20.01.2025.

2. CONSTRUÇÃO DA FIGURA DO DIREITO DE IMAGEM

2.1. CONCEITO DE DIREITOS DA PERSONALIDADE

A Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 apresenta, no papel de elemento basilar, o princípio da dignidade humana, revelado como bem supremo, aquele que deve ser protegido quando a tutela de todos os outros direitos se manifestar ineficaz. É neste sentido que Silvio Romero Beltrão⁴ expõe a pessoa como fim e fundamento do direito, e que, por conseguinte, se pode concluir que o Estado existe em função dos indivíduos e não o contrário, tendo o homem como sujeito do direito, não como objeto.

Neste espeque, os direitos da personalidade aludem a um conjunto de bens que, por serem próprios da pessoa humana, se confundem com esta, configurando a exteriorização da personalidade dos indivíduos⁵.

Em uma perspectiva histórica, tem-se que o desenvolvimento deste direito advém das concepções da Escola de Direito Natural, que sustentavam a existência de direitos inatos, dos quais o homem é titular, como à vida, à liberdade e à saúde. Referida teoria se configura como consequência do abuso de poder pela monarquia que concorreu para a Revolução Francesa, em que se almejava a constituição de um bem preexistente ao Estado, que seria apenas reconhecido e sancionado por este, de maneira a proteger contra os arbítrios estatais, além de eventuais intervenções de particulares. Os direitos da personalidade, pois, na perspectiva naturalista, existem e devem ser seguidos independentemente da existência ou não de normas neste sentido, observando-se o princípio da dignidade da pessoa humana⁶.

Merece menção, de toda sorte, o arcabouço teórico desenvolvido por Francesco Messineo⁷, que igualmente considera os direitos da personalidade como limites à atividade governamental e de particulares, atribuindo ao ser uma esfera própria que não

⁴ BELTRÃO, Silvio Romero; NEVES, Geraldo de Oliveira Santos. **Direito da Personalidade e o Novo Código Civil. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Federal de Pernambuco**, Recife, 2004, p. 15.

⁵ BELTRÃO, Silvio Romero; NEVES, Geraldo de Oliveira Santos. **Direito da Personalidade e o Novo Código Civil. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Federal de Pernambuco**, Recife, 2004, p. 15.

⁶ DOMINGOS, Leonardo Herrero. **O TRABALHADOR DA BOLA E O ESPETÁCULO DESPORTIVO: Um estudo sobre o contrato especial de trabalho desportivo e a mercantilização da imagem do atleta profissional de futebol**. Trabalho de Conclusão de Curso, Curso de Direito, Universidade São Judas Tadeu. São Paulo, 2021, p. 55.

⁷ MESSINEO, Francesco. **Manuale di diritto civile e commerciale. Vol. 2. Parte 1**. Milão: Dott. A. Giuffrè, 1950, p. 4, **apud** BELTRÃO, Silvio Romero; NEVES, Geraldo de Oliveira Santos. **Direito da Personalidade e o Novo Código Civil. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Federal de Pernambuco**, Recife, 2004, p. 16.

pode ser invadida, que deve ser respaldada enquanto conteúdo mínimo da figura humana. Diverge Messineo, todavia, no concernente à operação, que se daria apenas por força da lei, uma vez que a exposição retro não basta para definir quais direitos são da personalidade.

Maria Helena Diniz, por sua vez, considera que direitos da personalidade se encaixam como direitos subjetivos da pessoa de defesa daquilo que lhe é próprio – integridade física (vida, alimentos e corpo), intelectual (liberdade de pensamento, autoria artística, científica e literária) e moral (honra, imagem, identidade pessoal, segredo pessoal, profissional e doméstico)⁸.

Rubens Limongi França dispõe que os direitos da personalidade se relacionam às faculdades jurídicas cujo objeto são os distintos aspectos do próprio sujeito, bem como de sua projeção essencial no mundo exterior⁹.

Flávio Tartuce, ainda, propõe que os direitos da personalidade apresentam como objeto os modos de ser, físicos ou morais, do indivíduo, objetivando a tutela dos atributos específicos da personalidade¹⁰.

Neste diapasão, pode-se conceituar os direitos da personalidade como categoria especial de direitos que, estruturados pelo princípio da dignidade da pessoa humana, protegem o homem naquilo que lhe é próprio, em sua exteriorização (física, intelectual ou moral).

2.2. CONCEITO DE DIREITO DE IMAGEM

Enquanto atributo, a imagem se configura como um dos institutos dotados de maior prestígio no trilhar histórico. Consoante leciona Carlos Eduardo Ambiel¹¹, estava presente no direito romano o instituto do *ius imaginis*, que tutelava o direito dos nobres a constituírem bustos com a figura de seus antepassados. A posteriori, na Idade Média, a posse de retratos de seu próprio rosto era símbolo de poder e abundância financeira.

⁸ DINIZ, Maria Helena. **Curso de direito civil brasileiro. Teoria geral do Direito Civil**. 24. ed. São Paulo: Saraiva, 2009. v. 1, p. 142, **apud** TARTUCE, Flávio. **Manual de direito civil: volume único / Flávio Tartuce**. – 15. ed., rev., atual. e ampl. – Rio de Janeiro: Método, 2025, p. 85.

⁹ FRANÇA, Rubens Limongi. **Instituições de direito civil**. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 1996, p. 1033, **apud** TARTUCE, Flávio. **Manual de direito civil: volume único / Flávio Tartuce**. – 15. ed., rev., atual. e ampl. – Rio de Janeiro: Método, 2025, p. 85.

¹⁰ TARTUCE, Flávio. **Manual de direito civil: volume único / Flávio Tartuce**. – 15. ed., rev., atual. e ampl. – Rio de Janeiro: Método, 2025, p. 86.

¹¹ AMBIEL, Carlos Eduardo. **Direito de imagem e direito de arena: natureza jurídica e efeitos na relação de emprego**. *Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região*, São Paulo, SP, n. 17, 2015, p. 80-89.

É, todavia, a partir do século XX, com o desenvolvimento da fotografia, televisão e institutos afins, que a imagem adquire faceta de *status mor*, de ampla exposição e constituída como elemento basilar da comunicação hodierna.

Atento a este movimento, o legislador constituinte estabeleceu, na Carta Magna de 1988, a proteção à imagem do indivíduo como direito fundamental – dita o artigo 5º, X, que são “invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano moral ou material decorrente de sua violação”¹², e XXVIII, “a”, que é assegurada, nos termos da lei, “a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas”¹³.

No Código Civil Pátrio, instituído pela Lei 10.406/2002, o direito à imagem é regulado pelo artigo 20, dispondo que “salvo se autorizadas, ou se necessárias à administração da justiça ou à manutenção da ordem pública, a divulgação de escritos, a transmissão da palavra, ou a publicação, a exposição ou a utilização da imagem de uma pessoa poderão ser proibidas, a seu requerimento e sem prejuízo da indenização que couber, se lhe atingirem a honra, a boa fama ou a respeitabilidade, ou se se destinarem a fins comerciais”¹⁴.

A imagem tutelada como direito da personalidade diz respeito ao retrato – representação gráfica da figura humana, reproduzida de maneira mecânica ou técnica¹⁵.

Não deve, pois, ser confundida com a “imagem atributo” (ou “imagem conceito”), definição popular, e não jurídica, que diz respeito à reputação que o indivíduo possui na sociedade, atribuindo-se como sinônimo de honra ou fama. Tal confusão se origina da comum associação do retrato à mensagem que se pretende produzir, em que o texto pode afetar o conceito social da pessoa – são, portanto, institutos distintos, e se relaciona ao conceito imagem disposto no artigo vinte do Código Civil exclusivamente a figura¹⁶.

Assim, tem-se que a representação gráfica do indivíduo não pode ser publicada ou

¹² BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, 1988.

¹³ BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, 1988.

¹⁴ BRASIL. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil**. *Diário Oficial da União: seção 1*, Brasília, DF, ano 139, n. 8, p. 1-74, 11 jan. 2002.

¹⁵ BELTRÃO, Silvio Romero. *Direitos da personalidade* / Silvio Romero Beltrão. – 2. Ed. – São Paulo: Atlas, 2014, p. 183.

¹⁶ BELTRÃO, Silvio Romero. *Direitos da personalidade* / Silvio Romero Beltrão. – 2. Ed. – São Paulo: Atlas, 2014, p. 184.

exposta sem que haja devida autorização da pessoa retratada, salvo se necessária à administração da justiça ou à manutenção da ordem pública – neste sentido, salutar aduzir ao Código Civil Português, que dispensa a necessidade de consentimento em face da notoriedade da pessoa ou cargo desempenhado, da captura da imagem em locais públicos e da finalidade da reprodução (policial, científica, judicial, didática ou cultural)¹⁷.

Deve-se alertar, contudo, que as exceções também são afetadas por restrições, conforme disposto no mesmo artigo vinte, se atingirem a honra, a boa fama ou a respeitabilidade, ou se explorada para fins comerciais¹⁸ – neste sentido, considerando o objeto de estudo do presente trabalho, o uso comercial da imagem de atletas profissionais de futebol, a exemplo do atacante Neymar Júnior, do Santos Futebol Clube, apesar da elevada notoriedade pública destes, exige autorização do representado. Protege-se, neste diapasão, não apenas o direito da personalidade, mas também o direito patrimonial, desincentivando o enriquecimento em virtude da produção não autorizada de imagens¹⁹.

Ainda, necessário apontar que a tutela à imagem persiste ao final da vida, sendo legítimos para pleitear tal proteção os herdeiros necessários²⁰.

¹⁷ BELTRÃO, Silvio Romero. *Direitos da personalidade* / Silvio Romero Beltrão. – 2. Ed. – São Paulo: Atlas, 2014, p. 186.

¹⁸ BELTRÃO, Silvio Romero. *Direitos da personalidade* / Silvio Romero Beltrão. – 2. Ed. – São Paulo: Atlas, 2014, p. 186.

¹⁹ BELTRÃO, Silvio Romero. *Direitos da personalidade* / Silvio Romero Beltrão. – 2. Ed. – São Paulo: Atlas, 2014, p. 187.

²⁰ BELTRÃO, Silvio Romero. *Direitos da personalidade* / Silvio Romero Beltrão. – 2. Ed. – São Paulo: Atlas, 2014, p. 185.

3. DIREITO DE ARENA

A Lei de Direitos Autorais (5.988/1973) foi a responsável por instituir, pela primeira vez no ordenamento jurídico nacional, em seu artigo 100, que as entidades desportivas às quais os atletas estivessem vinculados tinham o poder de “autorizar ou proibir a fixação, transmissão ou retransmissão por quaisquer meios ou processos de espetáculo desportivo público, com entrada paga” – era o direito de arena, pois, exclusivo do clube, dotado de poder decisório quanto aos meios de exposição e de receber os valores oriundos da transmissão, que deveriam ser repassados, na cota de 20%, aos atletas.

A Constituição Federal de 1988, em seu artigo 5º, XXVIII, assegurou também a proteção às participações individuais em obras coletivas, inclusive nas atividades desportivas²¹.

Com o advento da Lei Zico (8.672/1993), encontrou-se o direito de arena encampado por dispositivo que versava exclusivamente sobre matéria desportiva, reiterando, em seu artigo 24, a necessidade de pagamento do percentual de 20% do arrecadado com transmissão aos jogadores, ressalvados os casos em que o espetáculo ocorresse com o propósito jornalístico ou educativo com duração de até três minutos.

Nova modificação ocorreu com o advento da Lei Pelé (9.615/1998), que se preocupou com a manutenção dos elementos basilares do direito de arena – caracterização como a prerrogativa exclusiva de negociar, de autorizar ou de proibir a captação, a fixação, a emissão, a transmissão, a retransmissão ou a reprodução de imagens do espetáculo desportivo, por qualquer meio ou processo –, adaptando-os ao desenvolvimento tecnológico vivenciado pela humanidade e novas formas de transmissão do espetáculo. No que concerne ao percentual de repasse, tem-se que a redação original do dispositivo previa os mesmos vinte por cento aos atletas, mas que, após disputas no âmbito trabalhista, houve a alteração, pela Lei 12.395/2011, para o percentual de cinco por cento das receitas da exploração audiovisual das partidas e institutos afins, salvo convenção ou acordo coletivo em contrário, repassados aos sindicatos de atletas profissionais que, por sua vez, são responsáveis pela distribuição, em partes iguais, aos jogadores – adição salutar para a organização e sistematização da destinação do quantum, outrora complexa e descentralizada (vide parágrafo primeiro do artigo 42).

Dita o parágrafo 2º do artigo 42 da Lei Pelé sobre a manutenção do não repasse

²¹ BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, 1988.

quando o direito de arena estiverem relacionados a fins jornalísticos e educacionais, acrescendo, ainda, objetivos desportivos e de apostas legalizadas, mas com a limitação, desta vez, a três por cento do total do evento, e não mais três minutos, conferindo tratamento proporcional à situação de cada atleta, na medida em que o tempo de jogo e, consequentemente, de tela, difere.

O artigo 42-A expressa as modificações oriundas da Lei 14.205/2021 (Lei do Mandante), no sentido de postular a titularidade do direito de arena como sendo do clube mandante, bem como de reforçar a natureza civil, e não remuneratória, da distribuição da receita da exploração da transmissão visual de eventos desportivos e estabelecer demais disposições quanto ao repasse, como prazo (em 72 horas após o recebimento do montante pelos sindicatos) e a quem este se destina (todos os jogadores relacionados para a partida – titulares e reservas são aptos a receber o *quantum*).

A Lei Geral do Esporte (14.597/2023), por sua vez, reproduz, em seu artigo 160, o pertencimento do direito de arena às organizações esportivas mandantes, bem como o percentual a ser repassado, por intermédio de sindicato da categoria, e o prazo. Diverge, contudo, ao condicionar o percentual de cada jogador à quantidade de partidas disputadas²².

Neste diapasão, considera-se o direito de arena como sendo de titularidade das entidades desportivas, competentes para a negociação da transmissão (e dispositivos correlatos) de imagem concernentes a eventos desportivos. Assim entende Mauricio Godinho Delgado, *in verbis*:

Consiste o direito de arena na prerrogativa assegurada às entidades desportivas de negociarem, autorizarem ou proibirem o uso da imagem de espetáculo ou evento desportivo do qual participem. O instituto jurídico, como dito, enfoca o conjunto da obra, o espetáculo, embora se saiba que este é formado pela presença e atuação dos atletas de cada equipe. Correlaciona-se com o direito de uso da imagem à medida que os atletas, em seu conjunto, é que compõem a dinâmica do espetáculo desportivo; porém, não se confunde com o anterior instituto pelo direito de arena enfatizar a atividade coletiva, global e unitária do espetáculo esportivo, que tem realidade própria²³.

José de Oliveira Ascensão posiciona o direito de arena como vinculado à autorização ou proibição à fixação, transmissão ou retransmissão, por quaisquer meios ou

²² BRASIL. Lei 14.597 (Lei Geral do Esporte). Institui a Lei Geral do Esporte. Brasil. Brasília, 2023.

²³ DELGADO, Mauricio Godinho. Curso de direito do trabalho: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores — Mauricio Godinho Delgado. — 18. ed.— São Paulo : LTr, 2019; p. 927.

processos, de espetáculo desportivo público com entrada paga, atribuído à entidade à qual o atleta está vinculado²⁴. Distingue do direito de imagem, pertencente ao jogador, juiz de sua utilização ou não – no direito de arena, surge a entidade em primeiro plano, sendo o atleta mero participante. Protege-se, portanto, no direito de arena, a transmissão do espetáculo, enquanto, no direito de imagem, o enfoque é o indivíduo. Em relação ao repasse, sustenta que é devido apenas aos atletas, e não a outros atores do espetáculo, como massagistas e juízes, visto que não contribuem, por natureza, com prestações atléticas²⁵.

Tem-se, pois, no direito de arena a concepção do espetáculo de maneira coletiva (que não se olvida dos agentes dele promotores de maneira individualizada, na medida em que assegura uma parcela da receita) – a da atuação dos atletas, conjuntamente, em partidas.

²⁴ ASCENSÃO, José de Oliveira. **Direito Autoral**. 2. ed. Rio de Janeiro: Renovar, 1997. P. 503.

²⁵ ASCENSÃO, José de Oliveira. **Uma inovação da lei brasileira : O Direito de Arena**. *Direito e Justiça*. 1980. p. 94.

4. DIREITO DE IMAGEM DE JOGADORES

Inerente à personalidade do indivíduo, a imagem dos jogadores se manifesta em duas dimensões – a destes como parte do espetáculo desportivo (atleta de clube e seleção), tutelada pelo direito de arena –, e como pessoa (singular), protegida pelo direito de imagem – sendo aplicáveis, pois, as disposições presentes na Constituição Federal de 1988 e no Código Civil pátrio.

Ocorre que o futebol, enquanto esporte de alta popularidade – na final da Copa do Mundo de 2022, por exemplo, constatou-se a audiência de cerca de 1,5 bilhão de pessoas, segundo dados da Federação Internacional de Futebol (FIFA)²⁶ –, tem o condão de transformar os atletas em celebridades, de alta explorabilidade comercial, despertando a necessidade de constituição de legislação especial. Já em meados da década de 1960, despontava o norte-irlandês George Best, ídolo do Manchester United e vencedor da Bola de Ouro de 1968, como futebolista *popstar*, despertando a sua polêmica vida extracampo atenção e fascínio de tablóides e fãs²⁷. Hodiernamente, tem-se o atacante português Cristiano Ronaldo como grande expoente de fenômeno midiático, de modo a se constituir como verdadeira marca – a abreviatura de seu nome (CR7), tutelado pelos direitos da personalidade, figurou até mesmo no uniforme do Sporting Clube de Portugal, substituindo o *swoosh* da Nike²⁸.

Assim, considerando o fundamento econômico dado à imagem, especialmente no que tange à exploração comercial pelo clube, era necessário dar contornos próprios no âmbito desportivo, a fim de ditar como o licenciamento deve ser feito, limites de uso, definir a natureza das verbas recebidas a este título e evitar fraudes. Neste sentido, pioneira foi a Lei Pelé (9.615/1998), que se limitou, inicialmente, a dispor, em seu artigo 87, sobre a propriedade exclusiva do jogador a respeito de seu nome e apelido desportivo. Somente com a interseção do artigo 87-A, *caput*, na Lei 9.615/1988, promovida pela Lei 12.395/2011, houve a efetiva tutela jurídica ao direito de imagem de jogadores²⁹. Neste

²⁶ LANCE!. **Final da Copa, Champions ou Super Bowl: o que dá mais audiência?** Rio de Janeiro (RJ), 18 mar. 2024. Disponível em: <https://www.lance.com.br/lancebiz/mercado-do-esporte/final-da-copa-do-mundo-champions-ou-super-bowl-o-que-da-mais-audiencia.html>. Acesso em 13.03.2025.

²⁷ ESPN. **George Best: o ídolo do Manchester United que tinha ‘mágica nos pés e um botão de autodestruição na alma’**. 31 mai. 2020. Disponível em: https://www.espn.com.br/futebol/artigo/_/id/6965339/george-best-idolo-manchester-united-magica-pes-botao-autodestruicao-alma. Acesso em 13.03.2025.

²⁸ MKT ESPORTIVO. **Com marca CR7 no lugar da Nike, Sporting apresenta camisa 3 para próxima temporada**. 07 ago. 2023. Disponível em: <https://www.mktesportivo.com/2023/08/com-marca-cr7-no-lugar-da-nike-sporting-apresenta-camisa-3-para-proxima-temporada/>. Acesso em 13.03.2025.

²⁹ MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos**.

sentido, vejamos:

Art. 87-A. O direito ao uso da imagem do atleta pode ser por ele cedido ou explorado, mediante ajuste contratual de natureza civil e com fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo³⁰.

Aduz o dispositivo retro, pois, que o direito ao uso da imagem pertence somente ao atleta, que pode explorar ou ceder mediante ajuste contratual e estabelecimento de direitos. Definiu, ainda, que o negócio jurídico da licença é de natureza civil, de maneira a afastar o enquadramento salarial ou remuneratório pago a este título³¹.

Necessário destacar, contudo, imprecisão do legislador ao utilizar o termo “cessão”, na medida em que o titular somente concede o exercício do direito de exploração por certo período, e não em caráter definitivo, visto que o direito de imagem é indisponível, conforme disposto no artigo 11 do Código Civil e exposto no capítulo dois desta obra – o correto seria licença de uso. Ademais, tem-se que o objeto do contrato não é a imagem, mas sim a licença para uso, de modo ao atleta autorizar sua exploração nas condições acordadas no contrato³².

Ainda na seara do direito de imagem à luz da Lei Pelé, houve o acréscimo de parágrafo único ao artigo 87-A, estabelecido pela Lei 13.155/2015 (Lei de Responsabilidade Fiscal do Esporte), responsável por limitar a licença do direito individual à imagem ao clube a 40% da remuneração total paga ao atleta, de maneira a mitigar possíveis burlas advindas da natureza não salarial da modalidade³³.

A Lei Geral do Esporte (14.597/2023) promoveu, em seu artigo 164, relevantes mudanças no que concerne ao direito ao uso da imagem do atleta. Para além da majoração da porcentagem do valor que o licenciamento da figura às equipes pode representar em relação ao salário (não superior a 50% de sua remuneração), prevê a possibilidade de exploração por pessoa jurídica da qual o atleta seja sócio e apresenta maneiras de como a

Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Rio Grande do Norte, 2023, p. 31. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf. Acesso em 13.03.2025.

³⁰ BRASIL. **Lei 9.615 (Lei Pelé). Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências.** Brasil. Brasília, 1998.

³¹ DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de direito do trabalho: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores — Mauricio Godinho Delgado.** — 18. ed.— São Paulo : LTr, 2019; p. 927.

³² CAÚS, Cristiano. **Direito aplicado à gestão de esportes/Cristiano Caús, Marcelo Góes; prefácio de José Carlos Brunoro.** — São Paulo: Trevisan Editora, 2013; p. 215-216.

³³ MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos.** *Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Rio Grande do Norte, 2023, p. 33. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf. Acesso em 13.03.2025.*

utilização da imagem do jogador pela organização esportiva da qual faça parte deve ocorrer – vide participação em eventos de lançamento da agremiação e em campanhas de divulgação –, além da necessidade de uso comercial efetivo decorrente da exploração da imagem, a fim de combater simulação e fraude³⁴.

Apresenta o parágrafo 3º do referido artigo 164, ainda, que a exploração da imagem do atleta pelo clube ao qual está vinculado ocorre durante a vigência do vínculo esportivo e contratual³⁵. De tal modo, a comercialização pelo clube de sua imagem após a saída do jogador é indevida. Nada impede, contudo, que seja celebrado contrato de uso de imagem do atleta com clube com o qual não tenha contrato vigente, desde que em consonância com o contrato de uso de imagem estabelecido com a equipe atual do desportista.

Ante o exposto, inconteste que a licença para uso da imagem de atletas para figuração em jogos eletrônicos de futebol se enquadra na concepção de direito de imagem, vinculado individualmente ao atleta, não decorrente diretamente da execução natural do contrato de trabalho (participação no evento desportivo, como titular ou reserva, o que ensejaria sua configuração como direito de arena), sendo destinada à exploração comercial e devendo a negociação desta, pois, ser feita com os jogadores.

Ratifica o entendimento o Superior Tribunal de Justiça (Recurso Especial nº 113.963 – SP³⁶), que, em caso envolvendo a comercialização de figurinhas de atletas da Seleção Brasileira, considerou que o direito de arena e o direito de imagem são institutos distintos, sendo aplicável à situação o último e que, constatado o caráter comercial, e não informativo, do álbum, seria necessária o consentimento expresso dos retratados, o que não ocorreu, de modo a reforçar a tese de que a aparição de atletas em situações díspares ao jogo é de alçada do direito de imagem, e não do direito de arena.

4.1. DIREITO DE IMAGEM DE ATLETAS NO ESTRANGEIRO – A FIFPRO

Considerando a diferença entre direito de arena, pertencente à entidade desportiva

³⁴ BRASIL. **Lei 14.597 (Lei Geral do Esporte). Institui a Lei Geral do Esporte**. Brasil. Brasília, 2023.

³⁵ BRASIL. **Lei 14.597 (Lei Geral do Esporte). Institui a Lei Geral do Esporte**. Brasil. Brasília, 2023.

³⁶ BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. REsp. 113.963/SP. Relator: Min. Aldir Passarinho Júnior. Órgão Julgador: 4ª Turma do STJ. Data de Julgamento: 20/09/2005 **apud** MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos**. *Universidade Federal do Rio Grande do Norte*. Rio Grande do Norte, 2023, p. 35. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf. Acesso em 13.03.2025.

e relacionada à transmissão do espetáculo desportivo e do atleta enquanto integrante da coletividade, e direito de imagem, de titularidade do atleta e relacionada ao uso de sua reprodução plástica, e que à figuração em jogos eletrônicos se aplica o instituto da licença para uso de imagem, salutar discorrer sobre a maneira como ocorre no estrangeiro.

Neste cenário, tem-se que as principais empresas da indústria (Konami e Eletronic Arts) estabelecem acordos com a FIFPro (Fédération Internationale de Football Association Professional Players), organização representativa dos atletas da modalidade, que, por sua vez, obtém a licença para uso da imagem em mais de sessenta países, em acordos estabelecidos com clubes, ligas ou jogadores (de maneira individualizada)³⁷. Destarte, apesar das contestações de Gareth Bale (quando atuava pelo Tottenham Hotspur, clube inglês) e de Zlatan Ibrahimovic (defendendo o Milan, agremiação italiana) quanto à ausência de licenciamento de seus atributos³⁸, observa-se a constância de acordo com o Milan (no que concerne a Ibrahimovic) e com a Premier League (competição nacional disputada pelo Tottenham), o que concede às empresas fundamento legal para uso da imagem dos desportistas militantes em países em que há algum tipo de acordo com a federação retro.

No Brasil, o acordo com a FIFPro foi, por décadas, o grande trunfo da Eletronic Arts para figurar jogadores do Campeonato Brasileiro de Futebol³⁹. Ocorre que, em interpretação restritiva da legislação (Código Civil e, à época, Lei Pelé), a jurisprudência brasileira caminha no sentido de ser imprescindível autorização individual expressa, específica e não ambígua, com a determinação de termos de uso e de exploração comercial, de cada atleta para licenciamento do uso de imagem⁴⁰, o que não era observado no acordo retro, desecadeando processos contra a companhia (a serem devidamente abordados e desenvolvidos em capítulo próprio) e o uso de jogadores genéricos do Brasileiro.

³⁷ SAMIE, Amr. **FIFA: how does the most successful sports video game obtain player image rights?** *Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal (IPLJ)*, 11 nov. 2021. Disponível em: <https://www.fordhamiplj.org/2021/11/11/fifa-how-does-the-most-successful-sports-video-game-obtain-player-i-rights/>. Acesso em 28.04.2025.

³⁸ AUBERG, Espen. **EA Sports and players' image rights in "FIFA"**. *EA Sports Law*, Oslo, 11 dez. 2020. Disponível em: <https://www.easportslaw.com/news/easports-image-rights-fifa>. Acesso em 28.04.2025.

³⁹ MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos**. *Universidade Federal do Rio Grande do Norte*. Rio Grande do Norte, 2023, p. 46. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf. Acesso em 28.04.2025.

⁴⁰ EGUINO, Gabriel. **EA Sports vs Image Rights in Brazil: Why can't I play with Brazil on FIFA 2020?** *Lex Sportiva*, 22 jul. 2020. Disponível em: <https://lexsportiva.blog/2020/07/22/easportsvimagerightsinbrazil/>. Acesso em 28.04.2025.

5. HISTÓRICO DO LICENCIAMENTO EM JOGOS ELETRÔNICOS DE FUTEBOL

O licenciamento, entendido como a autorização para uso de uma propriedade (marca, imagem e institutos afins), sem que haja alteração na titularidade desta⁴¹, tornou-se um dos pilares dos jogos eletrônicos de futebol atuais. A relação, no entanto, nem sempre foi assim.

O primeiro *game* da modalidade, *Soccer* (1973), da japonesa Taito, era simples – permitia apenas o controle do goleiro e do atacante, representado por barras. Não havia clubes, jogadores ou qualquer elemento licenciado⁴².

A mudança começou em 1979, com o lançamento do *NASL Soccer*, da Mattel. Embora não utilizasse nomes oficiais de jogadores e times, trazia a identidade visual da liga estadunidense e elementos característicos do torneio, como a linha especial da intermediária utilizada, à época, para orientar a regra do impedimento⁴³.

Em 1982, a Atari lançou *Pelé's Soccer*, marcando a primeira vez em que a imagem de um atleta foi licenciada para um videogame – apesar dos gráficos rudimentares, Edson Arantes do Nascimento, o Pelé, figurava como estrela da divulgação⁴⁴.

O grande salto veio em 1993, quando a Electronic Arts (EA) lançou FIFA International Soccer, com cerca de 140 seleções e o nome oficial da FIFA, conferindo legitimidade ao simulador. Faltava, porém, o acordo com a FIFPro, resultando em jogadores genéricos⁴⁵, problema este resolvido em 1995, com o FIFA 96, quando começou a parceria com o mencionado sindicato. Onze ligas, incluindo a brasileira,

⁴¹ MAGALHÃES, Giovani. **Direito empresarial facilitado** / Giovani Magalhães. – 2. ed. – Rio de Janeiro: Método, 2022, p. 834.

⁴² COLOMBARI, Emanuel. **Soccer: o primeiro jogo de futebol da história dos vídeo-games**. *Última Divisão*, 16 out. 2014. Disponível em: <https://www.ultimadivisao.com.br/soccer-o-primeiro-jogo-de-futebol-da-historia-dos-video-games/>. Acesso em 30.04.2025.

⁴³ BELLINE, João. **Gamepédia do Futebol – #2: NASL Soccer**. *Trivela*, 24 ago. 2021. Disponível em: <https://trivela.com.br/games/gamepedia-do-futebol-2-nasl-soccer/>. Acesso em 30.04.2025, apud MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos**. *Universidade Federal do Rio Grande do Norte*. Rio Grande do Norte, 2023, p. 41. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf. Acesso em 30.04.2025.

⁴⁴ ZAMBARDA, Pedro. **Os games de futebol completam 35 anos: confira história do gênero**. *TechTudo*, 20 mar. 2013. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2013/03/os-games-de-futebol-completam-35-anos-confira-historia-do-genero.ghtml>. Acesso em 30.04.2025.

⁴⁵ BELLINE, João. **Gamepédia do Futebol - #16 FIFA International Soccer**. *Trivela*. 01 dez. 2021. Disponível em: <https://trivela.com.br/games/gamepedia-do-futebol-16-fifa-international-soccer/>. Acesso em 30.04.2025 apud MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos**. *Universidade Federal do Rio Grande do Norte*. Rio Grande do Norte, 2023, p. 44. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf. Acesso em 30.04.2025.

passaram a ter atletas com nome e representação plástica reais⁴⁶.

A presença de jogadores do futebol brasileiro permaneceu até o FIFA 14. Em 2014, a EA anunciou que o FIFA 15 não teria equipes brasileiras devido a mudança no processo de licenciamento de imagem no país⁴⁷. A empresa não conseguiu acordos individuais com atletas, especialmente após ações judiciais – como o processo movido por Rafael Miranda da Conceição⁴⁸ –, fundamentadas nos artigos 87 e 87-A da Lei Pelé. Até houve, no FIFA 16, a inclusão posterior de atletas do futebol nacional no jogo, por atualização posterior – fenômeno que, contudo, não se repetiu nas edições posteriores⁴⁹.

Em 2020, o acordo entre Eletronic Arts e CONMEBOL (Confederação Sul-Americana de Futebol) para licenciamento da Libertadores, da Copa Sul-Americana e da Recopa reacendeu o debate. O Manual de Clubes da Libertadores de 2020 previa o uso da imagem de jogadores, sob pena de exclusão das agremiações que não aderissem⁵⁰. Na prática, porém, apenas elementos dos clubes foram licenciados, com a ausência dos atletas⁵¹.

No que concerne à empresa japonesa Konami, cujo primeiro jogo com a aparição de uma equipe brasileira foi o PES 2008⁵², houve o enfrentamento do mesmo problema

⁴⁶ TRIVELA. **FIFA 96: O melhor de todos**. 12 jul. 2009; atualizado 22 jul. 2021. Disponível em: <https://trivela.com.br/games/fifa-96-o-melhor-de-todos/>. Acesso em 30.04.2025.

⁴⁷ G1. **FIFA 15 não terá times e jogadores do Campeonato Brasileiro, diz EA**. São Paulo, 30 jul. 2014. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/07/fifa-15-nao-tera-times-e-jogadores-do-campeonato-brasileiro-diz-ea.html>. Acesso em 30.04.2025.

⁴⁸ BRASIL. Tribunal de Justiça de São Paulo. Procedimento Comum Cível 1128885-21.2014.8.26.0100, da 6ª Vara Cível da Comarca de São Paulo do Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo. Requerente: Rafael Miranda da Conceição. Requerido: Electronic Arts Nederland Bv e outro.

⁴⁹ EA SPORTS. **Times brasileiros entram no FIFA 16**. 11 set. 2015. Disponível em: <https://www.easports.com/br/fifa/noticias/2015/brazilian-clubs-in-fifa-16>. Acesso em 30.04.2025;

⁵⁰ CONMEBOL. **Manual de Clubes CONMEBOL Libertadores 2020**. Luque, 2020. Disponível em: <https://www.conmebol.com/wp-content/uploads/documents/Manual-de-Clubes-Libertadores-2020-pt.pdf>, . Acesso em 30.04.2025 apud MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Rio Grande do Norte, 2023, p. 50. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf; Acesso em 30.04.2025.

⁵¹ GLOBOESPORTE. **Libertadores no FIFA 20: EA confirma times brasileiros com jogadores genéricos; Maracanã está fora**. Vancouver, 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esportv/fifa/noticia/libertadores-nofifa-20-ea-confirma-times-brasileiros-com-jogadores-genericos-maracana-esta-fora.ghtml>. Acesso em 30.04.2025 apud MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Rio Grande do Norte, 2023, p. 50. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf; Acesso em 30.04.2025.

⁵² GLOBOESPORTE. **Inter é o único time brasileiro em game**. Porto Alegre, 2008. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/ESP/Noticia/Futebol/0,,MUL351412-4274,00.html>. Acesso em 30.04.2025 apud MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Rio Grande do Norte, 2023, p. 53. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf; Acesso em 30.04.2025.

da EA – ações de atletas por uso indevido da imagem, com base na Lei Pelé. Diferentemente da concorrente, a Konami decidiu negociar individualmente com os jogadores – estratégia para competir com a franquia FIFA, líder de mercado⁵³.

Assim, o PES 2015 trouxe os vinte clubes da Série A de 2014, mas, inicialmente, com apenas quatro deles com elenco totalmente licenciado (Corinthians, Cruzeiro, Palmeiras e Figueirense), com a promessa de inclusão de mais atletas por atualizações posteriores⁵⁴.

Em 2016, Konami e Confederação Brasileira de Futebol (CBF) acertaram parceria relacionada ao licenciamento do Brasileirão Série A, incluindo troféu e marca oficial, a partir do Pro Evolution Soccer 2017⁵⁵, mas persistiam ausências, como a de jogadores reais de Athletico Paranaense e Coritiba⁵⁶, refletindo o teor individual da negociação deste direito.

Em agosto de 2024, entretanto, a empresa informou não ter mais licença para uso do Campeonato Brasileiro⁵⁷, passando a adotar nome e símbolos genéricos. Embora tal cenário não afete automaticamente o licenciamento da imagem de atletas, abre incerteza quanto à continuidade de clubes brasileiros na franquia.

Ainda, tem-se que o jogo Football Manager, da Sports Interactive e Sega, focado na gestão de clubes⁵⁸, optou pela retirada da venda da franquia do Brasil, a fim de evitar conflitos relacionados ao direito de imagem de atletas⁵⁹ – o que, entretanto, não livrou a

EletrônicosEsportivos.pdf; Acesso em 30.04.2025.

⁵³ MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Rio Grande do Norte, 2023, p. 56. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletrônicosEsportivos.pdf; Acesso em 08.05.2025.

⁵⁴ TECHTUDO. **PES 2015 terá todos os clubes da série e o Vasco da Gama**. 7 out. 2014. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/10/pes-2015-tera-todos-os-clubes-da-serie-e-o-vasco-da-gama.ghtml>. Acesso em 08.05.2025.

⁵⁵ G1. **PES 2017 terá Campeonato Brasileiro**. São Paulo, 23 ago. 2016. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/08/pes-2017-tera-campeonato-brasileiro.html>. Acesso em 08.05.2025.

⁵⁶ GAZETA DO POVO. **Dupla Athletiba aparece com jogadores fictícios e nomes bizarros no lançamento de PES 2017**. *Gazeta do Povo*, 13 set. 2016. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/esportes/futebol/campeonato-brasileiro/dupla-atletiba-aparece-com-jogadores-ficticios-e-nomes-bizarros-no-lancamento-de-pes2017-bdo6wedpqv8jclirsbms3kc92/>. Acesso em 08.05.2025.

⁵⁷ LEITE, Pedro. **Brasileirão no EA Sports FC 25? EFootball perde direitos, e web vive expectativa**. *CNN Brasil – Esportes / eSports*, 30 ago. 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/esports/brasileirao-no-ea-sports-fc-25-efootball-perde-direitos-e-web-vive-expectativa/>. Acesso em 08.05.2025.

⁵⁸ MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Rio Grande do Norte, 2023, p. 57. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletrônicosEsportivos.pdf. Acesso em 12.06.2025.

⁵⁹ KLEINA, Nilton. **Triste demais: Football Manager 2017 tem venda cancelada no Brasil**. *TecMundo*,

Sega de disputas judiciais, incluindo o Incidente de Resolução de Demandas Repetitivas 0011502-04.2021.8.26.0000, a ser melhor abordado no capítulo subsequente.

2016. Tecmundo. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/108861-triste-football-manager2017-tem-venda-cancelada-brasil.htm>. Acesso em 12.06.2025, apud MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos**. *Universidade Federal do Rio Grande do Norte*. Rio Grande do Norte, 2023, p. 62. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf. Acesso em 12.06.2025.

6. CONSTRUÇÃO JURISPRUDENCIAL DO LICENCIAMENTO DO DIREITO DE IMAGEM DE ATLETAS EM JOGOS ELETRÔNICOS

As primeiras ações envolvendo o uso da imagem de atletas em jogos eletrônicos de futebol surgiram em 2014, após se constatar que as produtoras não esclareciam se o pagamento pelos direitos de imagem era feito diretamente aos jogadores ou aos clubes em que atuavam⁶⁰. Nesse contexto, destaca-se o processo nº 1128885-21.2014.8.26.0100, proposto por Rafael Miranda da Conceição em face da Eletronic Arts, em que o jogador pleiteou R\$ 400.000,00 pela utilização indevida de sua representação plástica nos jogos FIFA Soccer e FIFA Manager das edições de 2008 a 2014⁶¹.

Na contestação, destaca-se o argumento apresentado pelo Bahia, clube do atleta à época e denunciado a lide, de que as representações gráficas se originaram do licenciamento estabelecido entre a companhia e a FIFPro.

O juízo da 6ª Vara Cível da Comarca de São Paulo, competente para julgamento e processamento do feito, reconheceu o uso indevido da imagem do atleta, fixando indenização de R\$ 50.000,00 com fundamento nos artigos 87 e 87-A da Lei Pelé (9.615/1998), 11 a 21 do Código Civil (10.406/2002) e 5º, V e X, da Constituição Federal de 1988, na medida em que inexistente contrato específico autorizando a exploração da imagem por terceiro, independentemente prova de prejuízo econômico, consoante Súmula 403 do Superior Tribunal de Justiça. Nesse mesmo sentido, sustentou que a alegação de que a FIFPro cedeu os direitos de imagem do demandante, considerando que este teria autorizado o uso pela cadeia atleta – sindicato estadual – Federação Nacional dos Atletas Profissionais de Futebol (FENAPAF) – FIFPro, carecia de instrumento comprobatório. Salutar, ainda, apontar que as considerações retro foram mantidas no 2º Grau (Apelação Cível 1128885-21.2014.8.26.0100)⁶².

Além das ações individuais, constata-se também, no ordenamento jurídico pátrio, pleitos coletivos. Neste diapasão, destaca-se o processo nº 1037386-14.2018.8.26.0100, promovido pelo Sindicato dos Atletas Profissionais de Futebol do

⁶⁰ MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Rio Grande do Norte, 2023, p. 56. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf. Acesso em 15.05.2025.

⁶¹ BRASIL. Tribunal de Justiça de São Paulo. Procedimento Comum Cível 1128885-21.2014.8.26.0100, da 6ª Vara Cível da Comarca de São Paulo do Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo. Requerente: Rafael Miranda da Conceição. Requerido: Electronic Arts Nederland Bv e outro.

⁶² BRASIL. Tribunal de Justiça de São Paulo. Apelação Cível 1128885-21.2014.8.26.0100, da 7ª Câmara de Direito Privado do Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo. Apelante: Electronic Arts Nederland Bv e outro. Apelado: Rafael Miranda da Conceição.

Estado de Santa Catarina – SAPFESC contra a Eletronic Arts, requerendo o pagamento de indenização por danos morais e patrimoniais aos atletas constantes em relação apresentada nos autos pelo uso indevido da imagem destes em jogos titulados FIFA. Na contestação apresentada, destaca-se, para além da reprodução da constância de autorização da FIFPro, a arguição de contratos de cessão de direitos de imagem com Criciúma e Figueirense, clubes catarinenses, e autorização individual de quatrocentos e sessenta e dois jogadores profissionais de vinte clubes, sendo cinco destas agremiações situadas na base territorial do sindicato autor (Santa Catarina)⁶³.

Reforçando os dispositivos aludidos da Lei Pelé e do Código Civil, decidiu o juízo da 40ª Vara Cível da Comarca de São Paulo que contratos firmados com entidades representativas, vide FENAPAF e FIFPro não prosperam sem prévia autorização expressa de cada jogador, reconhecendo ser devida a indenização no valor de R\$ 5.000,00 por edição lançada a cada jogador da lista. Ressalvado, por conseguinte, o quantum aos atletas dotados de acordo com a produtora, pelo período de vigência contratual.

No que se refere à indenização por danos patrimoniais, compreendeu que estes não foram vislumbrados, uma vez que formulados de maneira genérica e sem a demonstração de que os jogadores deixaram de lucrar com a exploração indevida de imagem.

Salutar, contudo, destacar o equívoco do julgador supra a respeito da violação patrimonial. No caso em comento, o direito à imagem adquire fundamento econômico, e não se busca a defesa da dignidade humana. Trata-se, pois, de dano patrimonial, na medida em que a imagem do jogador possui conteúdo econômico que pode gerar lucro, e não de dano moral. Quando há violação, deve-se observar repercussão do ilícito nas relações existenciais da vítima. Essas relações existenciais guardam estreita relação com o mínimo de garantias e de direitos fundamentais reconhecidos à pessoa para que possa viver dignamente. Quando o dano afeta apenas relações patrimoniais, sem ter reflexo nesse mínimo existencial ou na vida digna da pessoa, não se concebe a existência de um dano moral. Confundir o dano moral com qualquer espécie de desfalque ou prejuízo patrimonial é inverter toda lógica do sistema jurídico, vez que se passa a conferir

⁶³ BRASIL. Tribunal de Justiça de São Paulo. Procedimento Comum Cível 1037386-14.2018.8.26.0100, da 40ª Vara Cível da Comarca de São Paulo do Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo. Requerente: Sindicato dos Atletas Profissionais de Futebol do Estado de Santa Catarina- Sapfesc; Requerido: E. A. Sports Electronic Arts Ltda. e outros.

patrimonialidade ao que deveria ser extrapatrimonial⁶⁴.

Ainda que se considere devida indenização a título de danos morais com base no entendimento adotado pelo Superior Tribunal de Justiça na Súmula 403, tem-se o reconhecimento da Corte como presumido o dano material na utilização indevida de imagem de pessoa com finalidade comercial, consoante exposto no Recurso Especial nº 138.883-PE, um dos precedentes de referida súmula⁶⁵. *In verbis*:

Direito à imagem. Utilização indevida para fins publicitários. Revelia. Limitação dos honorários de advogado, nos termos da Lei n. 1.060/1950. Precedentes da Corte.

(...)

2. Cuidando-se de direito à imagem, o ressarcimento se impõe pela só constatação de ter havido a utilização sem a devida autorização. O dano está na utilização indevida para fins lucrativos, não cabendo a demonstração do prejuízo material ou moral. O dano, neste caso, é a própria utilização para que a parte aufera lucro com a imagem não autorizada de outra pessoa. Já o Colendo Supremo Tribunal Federal indicou que a “divulgação da imagem de pessoa, sem o seu consentimento, para fins de publicidade comercial, implica em locupletamento ilícito à custa de outrem, que impõe a reparação do dano”.

(...)

4. Recurso especial não conhecido⁶⁶.

(Superior Tribunal de Justiça. Recurso Especial, n. 138.883-PE, [Brasília], 3ª Turma, Relator: Ministro Carlos Alberto Menezes Direito, 04 de agosto de 1998. Publicado no DJ de 16 de novembro de 1998⁶⁷)

(grifos meus)

Relevante trazer à baila o Incidente de Resolução de Demandas Repetitivas nº

⁶⁴ BRASIL. Tribunal de Justiça de Pernambuco. Procedimento Comum Cível 0054509-38.2023.8.17.2001, da 2ª Vara da Fazenda Pública da Capital do Tribunal de Justiça de Pernambuco. Requerente: Geraldo Rodrigues da Silva, Requerido: Estado de Pernambuco.

⁶⁵ BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Súmula nº 403. Ementa: "Independente de prova do prejuízo a indenização pela publicação não autorizada da imagem de pessoa com fins econômicos ou comerciais". Relator: Min. Fulano de Tal. Julgado em 09/09/2009. Publicado no DJU em 10/09/2009.

⁶⁶ BRASIL. **Superior Tribunal de Justiça**. Recurso Especial, n. 138.883-PE, [Brasília], 3ª Turma, Relator: Ministro Carlos Alberto Menezes Direito, 04 de agosto de 1998. Publicado no DJ de 16 de novembro de 1998.

⁶⁷ BRASIL. **Superior Tribunal de Justiça**. Recurso Especial, n. 138.883-PE, [Brasília], 3ª Turma, Relator: Ministro Carlos Alberto Menezes Direito, 04 de agosto de 1998. Publicado no DJ de 16 de novembro de 1998.

0011502-04.2021.8.26.0000, proposto pelo juízo da 32ª Vara Cível do Foro Central da Capital e admitido pela Turma Especial – Privado 1 do TJSP. O IRDR decorreu da existência de 1.055 processos contra a Sega, apenas no Foro Central, envolvendo as mesmas controvérsias – destacando-se o uso indevido de imagem –, e teve, como entedimento fixado, especialmente, a caracterização de violação ao direito de imagem de desportistas⁶⁸.

No plano nacional, destaca-se a Suspensão em Incidente de Resolução de Demandas Repetitivas (SIRDR) nº 79, instaurada no âmbito do Superior Tribunal de Justiça (STJ).

Conforme lecionam Fredie Didier Jr. e Leonardo Carneiro da Cunha, a SIRDR permite suspender, em todo o país, processos que discutem matéria jurídica já submetida a Incidente de Resolução de Demandas Repetitivas, independentemente dos limites territoriais da competência do tribunal. Aduzem os autores retro que o objetivo é conferir segurança jurídica e isonomia, na medida em que, julgado o IRDR, provavelmente será interposto recurso especial (matéria infraconstitucional) ou extraordinário (questões constitucionais), cuja solução terá extensão direcionada a todo o Brasil. De tal modo, a suspensão preventiva pelo Superior Tribunal de Justiça ou pelo Supremo Tribunal Federal tem por finalidade possibilitar que as demandas que disponham sobre o tema em pauta recebam a aplicação da tese firmada pelo tribunal superior⁶⁹.

Com base nesse instituto, o pedido formulado pela Sega no contexto do IRDR paulista foi deferido pelo Ministro Paulo de Tarso Sanseverino em 22 de março de 2021, com fulcro no §3º do art. 982 do Código de Processo Civil e no artigo 271-A do Regimento Interno do Superior Tribunal de Justiça, de modo a determinar a suspensão da tramitação de todos os processos em curso no território nacional, em primeira e segunda instâncias, inclusive em juizados, que discutam as questões jurídicas ao uso indevido da reprodução de atletas em jogos da franquia Football Manager, vigorando até o trânsito em julgado da decisão do IRDR supra. A decisão foi posteriormente ampliada para abarcar também ações envolvendo EA e Konami⁷⁰.

⁶⁸ BRASIL. TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SÃO PAULO (TJ-SP). Incidente de Resolução de Demanda Repetitiva 0011502-04.2021.8.26.0000, da Turma Especial - Privado 1. Rel.: Des. Márcia Regina Dalla Déa Barone. Julgado em 31.03.2022.

⁶⁹ DIDIER JR., Fredie. **Curso de Direito Processual Civil – v. 3 – Meios de Impugnação às Decisões Judiciais e Processo nos Tribunais / Fredie Didier Jr. e Leonardo Carneiro da Cunha. – 20. ed., rev., atual. e ampl.** – São Paulo: JusPodivm, 2023.

⁷⁰ BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. SIRDR nº 79. Rel.: Min. Paulo de Tarso Sanseverino (Presidente da Comissão Gestora de Precedentes).

Em outubro de 2024, os Ministros da Segunda Seção do Superior Tribunal de Justiça acordaram em afetar os REsp 2112558/SP, REsp 2112553/SP, REsp 2112566/SP, REsp 2112575/SP, REsp 2112563/SP, REsp 2112572/SP e REsp 2130751/SP, como representativos da controvérsia, ao rito dos recursos repetitivos, formando o Tema 1289/STJ, nos ditames dos artigos 1.036 e 1.037 do Código de Processo Civil de 2015 e 256 a 256-X do Regimento Interno da Corte Cidadã, a fim de definir, nas ações de indenização propostas por atletas fundadas pela utilização indevida de imagem, a competência, a prescrição, a ocorrência ou não de “supressio” e a configuração de violação à tutela da imagem pela mera menção a elementos representativos do jogador⁷¹.

⁷¹ BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. ProAfr no RECURSO ESPECIAL Nº 2112558 - SP (2023/0434351-0). Rel.: Min. João Otávio de Noronha.

7. IMPACTO SOCIOECONÔMICO DA APARIÇÃO RESTRITA DE CLUBES BRASILEIROS LICENCIADOS EM JOGOS ELETRÔNICOS DE FUTEBOL

O caminhar da evolução digital impõe ao mercado do futebol novos desafios e oportunidades. A construção de uma base de fãs leais e engajados, fundamental para a continuidade do cenário, se apresenta, hodiernamente, intrinsecamente ligada à presença virtual – consoante estudo desenvolvido na Austrália, os aficionados por futebol gastam mais de doze horas semanais consumindo conteúdo on-line temático (entre assistência a jogos pela televisão, leitura de páginas e fóruns e atividades afins, cerca de três vezes mais do que praticando, de fato, a modalidade⁷².

Neste diapasão, tem-se que os jogos eletrônicos modulam a participação esportiva concreta. A jogatina permite que os adeptos construam sua própria narrativa e identidade, estabelecendo uma ligação próxima com clubes e atletas, além do conhecimento fundado de regras, táticas e acontecimentos do desporto, de modo a se aprofundar no esporte e transbordar a paixão e engajamento para o “futebol real”⁷³.

A experiência imersiva que os *games* proporcionam, ofertando ao consumidor o contato com atletas e clubes dotados de características autênticas – e, principalmente, a possibilidade de se colocar como atleta ou técnico⁷⁴, sendo um dos destaques do cenário (ou seja, não jogar com o personagem do Cristiano Ronaldo, por exemplo, mas sim consigo ao lado do astro português), bem como com estratégias e jogadas que podem ser aplicadas na práticas, torna o futebol concreto mais atrativo, de modo a aumentar a identificação e a autoestima ligada à compreensão do desporto e a consequente vontade de viver este sentimento no mundo factível – praticando ou assistindo ao futebol *in concreto*.⁷⁵ Neste sentido, aponta relatório produzido pela Savanta que mais de três

⁷² BRYANT, Mark; BUTCHER, Luke. **Millennial football fan participation: the influence of football video games on play and engagement**. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 2024, p. 18. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/377574578_Millennial_football_fan_participation_the_influence_of_football_video_games_on_play_and_engagement; Acesso em 07.10.2025.

⁷³ BRYANT, Mark; BUTCHER, Luke. **Millennial football fan participation: the influence of football video games on play and engagement**. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 2024, p. 24. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/377574578_Millennial_football_fan_participation_the_influence_of_football_video_games_on_play_and_engagement. Acesso em 07.10.2025.

⁷⁴ SCHLIMM, J. M. A., Mereu, S., & Breuer, C. **Scoring big – how sports video game features drive virtual ownership, willingness to pay and soccer participation**. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 2024, p. 25. Disponível em https://fis-db.dshs-koeln.de/ws/portalfiles/portal/24223842/10-1108_ijsms-06-2024-0135-1.pdf. Acesso em 07.10.2025.

⁷⁵ SCHLIMM, J. M. A., Mereu, S., & Breuer, C. **Scoring big – how sports video game features drive virtual ownership, willingness to pay and soccer participation**. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 2024, p. 24. Disponível em [https://fis-db.dshs-](https://fis-db.dshs-koeln.de/ws/portalfiles/portal/24223842/10-1108_ijsms-06-2024-0135-1.pdf)

quartos das pessoas com idade entre oito e trinta e quatro anos consideram que jogar videogames alimenta sua paixão por esportes reais, que 88% (oitenta e oito por cento) afirmam que são engajados com o esporte que praticam nas telas, que 60% (sessenta por cento) sustentam que os jogos eletrônicos auxiliaram na compreensão das regras do desporto e, especialmente, que mais de 85% (oitenta e cinco por cento) desenvolveram a vontade de frequentar estádios a partir da experiência virtual⁷⁶.

Assim, com a indisponibilidade de clubes nacionais, consequente é a adoção e torcida concorrente por clubes estrangeiros – segundo pesquisa CNN/Itatiaia/Quaest, 47% (quarenta e sete por cento) dos brasileiros amantes do futebol entre 16 e 30 anos afirmam torcer para times do exterior, em oposição aos 31% (trinta e um por cento) da faixa entre 31 e 50 anos que manifestaram a paixão retro⁷⁷. Ainda, nos termos de estudo feito pela TM20 e Brazil Panels, a pedido do InfoMoney, 43% (quarenta e três por cento) dos nacionais alentam time estrangeiro, tecendo, ainda, que a conexão retro é mais forte entre os jovens⁷⁸. Converge na identificação do cenário pesquisa O GLOBO/Ipsos-Ipec, que aponta a torcida de 22% (vinte dois por cento) dos brasileiros para times de fora, com prevalência estatística de faixa etária mais baixa, e o aproveitamento factual para venda de camisas e produtos licenciados⁷⁹. Referido panorama, fomentado também pela expansão da transmissão esportiva de campeonatos estrangeiros (especialmente os europeus), representa consistente ameaça no que concerne à resistência simbólico-cultural de agremiações pátrias, à venda de itens temáticos e à comercialização da própria liga em território nacional, além da perda da oportunidade de expansão e divulgação do futebol nacional ao globo – na Copa do Mundo de Clubes da FIFA de 2025, as boas participações de Fluminense, Palmeiras, Flamengo e Botafogo impulsionaram o interesse mundial pelo desporto local⁸⁰, evidenciando o potencial insuficientemente explorado que,

koeln.de/ws/portalfiles/portal/24223842/10-1108_ijsms-06-2024-0135-1.pdf. Acesso em 07.10.2025.

⁷⁶ SACCO, Dom. **4 in 5 young people say playing games has got them into real life sports, as Premier League says gamers ‘significantly more likely to consume our content...’**. *Esports News UK*, 14 nov. 2024. Disponível em: <https://esports-news.co.uk/2024/11/14/gamers-sports-study-premier-league/>. Acesso em 07.10.2025.

⁷⁷ CNN. **Quase a metade dos jovens brasileiros também torce para um time do exterior**. 11 abr. 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/futebol/futebol-internacional/quase-a-metade-dos-jovens-brasileiros-tambem-torce-para-um-time-do-exterior/>. Acesso em 07.10.2025.

⁷⁸ DINIZ, Mitchel. **Bairrista, torcedor brasileiro também tem “times do coração” no exterior; saiba quais**. *InfoMoney*, 19 mar. 2025. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/business/bairrista-torcedor-brasileiro-tambem-tem-times-do-coracao-no-exterior-saiba-quais/>. Acesso em 07.10.2025.

⁷⁹ OLIVEIRA, Rafael. **Times estrangeiros ampliam presença no Brasil de olho no torcedor mais jovem**. *O Globo*, Rio de Janeiro, 17 ago. 2025. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/esportes/futebol-2025/noticia/2025/08/17/times-estrangeiros-ampliam-presenca-no-brasil-de-olho-no-torcedor-mais-jovem.ghml>. Acesso em 07.10.2025.

⁸⁰ FARDIN, Victor. **Mundial impulsiona buscas e revela times favoritos dos brasileiros**. *CNN Brasil* –

com a presença efetiva em certames digitais, poderia ser satisfatoriamente sanado (ou, ao menos, mitigado).

Reconhece a essencialidade da participação digital retro Gabriel Lima, CEO da Liga Forte União (bloco de clubes do futebol brasileiro para negociação conjunta dos direitos de transmissão do Campeonato Brasileiro de Futebol⁸¹), que, em entrevista à Itatiaia, afirmou que o crescimento da liga nacional, na qualidade de produto, nas gerações mais jovens é inviável se ausentes os clubes devidamente licenciados em jogos eletrônicos de futebol⁸².

Para além do impacto social, observa-se impacto econômico direito decorrente da subexposição do futebol nacional em jogos eletrônicos de futebol. Neste cenário, observa-se que a Premier League, primeira divisão inglesa, e a Eletronic Arts estabeleceram contrato de quase £500 milhões (quinhentos milhões de Libras Esterlinas) relativo ao licenciamento da Liga (e seus clubes e jogadores) nos jogos da franquia e patrocínio por seis anos⁸³. LaLiga, campeonato espanhol de futebol, acertaram acordo de título (*title sponsor*) com a Eletronic Arts, de valor estimado entre €30 e €40 milhões anuais, a partir da temporada 2023/2024, de modo à primeira divisão ser renomeada para LaLiga EA Sports e a segunda para LaLiga Hypermotion⁸⁴, ocupando posição de destaque na arrecadação bilionária a título de receitas comerciais do certame⁸⁵. Destarte, a ausência do Campeonato Brasileiro e de diversos clubes nacional representa a perda da oportunidade auferir retorno financeiro na aludida modalidade. Prudente, contudo, tecer consideração temática – o licenciamento da liga e de clubes representa o uso de elementos simbólicos, mas não dos atletas que militam no certame, o que, somado a outros pontos

Esportes / Futebol Internacional, 08 jul. 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/futebol/futebol-internacional/mundial-impulsiona-buscas-e-revela-times-favoritos-dos-brasileiros/>. Acesso em 07.10.2025.

⁸¹ PARRELA, Leonardo. **Libra e LFU avançam para unificação, trocam documentos e estimam prazo.** *CNN Brasil – Esportes / Futebol*, 02 jul. 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/futebol/libra-e-lfu-avancam-para-unificacao-trocam-documentos-e-estimam-prazo/>. Acesso em 07.10.2025.

⁸² PARRELA, Leonardo. **Brasileirão no EA FC 26? Diretor da LFU abre o jogo sobre possibilidade.** *Itatiaia*, 10 maio 2025. Disponível em: <https://www.itatiaia.com.br/esportes/esports/2025/05/10/brasileirao-no-ea-fc-26-diretor-da-lfu-abre-o-jogo-sobre-possibilidade>. Acesso em 07.10.2025.

⁸³ KLEINMAN, Mark. **Premier League closes in £500m deal with video games maker EA Sports.** *Sky Sports*, 10 fev. 2023. Disponível em: <https://www.skysports.com/football/news/11741/12807676/premier-league-closes-in-500m-deal-with-video-games-maker-ea-sports>. Acesso em 07.10.2025.

⁸⁴ SOCCERMAG. **New Liga sponsors EA Sports to ‘revolutionise’ Spanish football.** 3 ago. 2022. Disponível em: <https://www.soccermag.com/tournaments/la-liga/new-liga-sponsors-ea-sports-to-revolutionise-spanish-football/>. Acesso em 07.10.2025.

⁸⁵ LALIGA. *LaLiga Annual Report 2021–22*. [s.l.], 9 maio 2022. Disponível em: <https://assets.laliga.com/assets/2022/05/09/originals/b690077ada744ea4888be101e0582783.pdf>. Acesso em 07.10.2025.

estruturantes (como o maior apelo midiático pela competição continental europeia, o que valoriza as ligas nacionais que se situam no Velho Continente), torna inimaginável o pagamento de *quantum* próximo ao exposto. Ainda, necessário apontar que o processo de licenciamento e patrocínio deve promover a ponderação entre oferta da companhia eletrônica, contrato de exclusividade e exposição da marca na plataforma virtual – neste sentido, destaca-se que os jogos da Eletronic Arts são dotados de maior popularidade, tendo vendido cerca de 325 milhões de cópias ao longo da história da franquia FIFA/EAFC⁸⁶ –, considerando o potencial econômico da consolidação da marca no imaginário popular nacional e internacional.

⁸⁶ BRYANT, Mark; BUTCHER, Luke. **Millennial football fan participation: the influence of football video games on play and engagement**. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 2024, p. 13. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/377574578_Millennial_football_fan_participation_the_influence_of_football_video_games_on_play_and_engagement. Acesso em 07.10.2025.

8. CAMINHOS PARA A FOMENTAÇÃO DA APARIÇÃO DE ATLETAS DO FUTEBOL BRASILEIROS EM JOGOS ELETRÔNICOS

O Direito, consoante enuncia o teórico estadunidense Ronald Dworkin, envolve reciprocamente “criação” e “descoberta” – desenvolvendo a lógica do romance em cadeia, este é ilustrado como uma obra escrita coletivamente, em que cada autor deve, sequencialmente, promover a continuidade da escrita de seu antecessor, de modo a respeitar a continuidade, sequência e harmonia. Incumbe ao jurista, pois, compreender o ordenamento posto, em sua íntegra, para, a partir deste ponto, desenvolver a leitura que torne a produção a melhor possível⁸⁷.

Neste diapasão, salutar aduzir a hierarquia das normas jurídicas proposta por Hans Kelsen, em que, em uma estrutura escalonada, a validade normativa se dá, considerando o caráter dinâmico do Direito, pela produção em conformidade com outra norma. Assim, tem-se a norma que regula a produção, caracterizada como superior, e a produzida seguindo as determinações daquela, nomeada inferior. A unidade do Direito, neste contexto, é produto da conexão de dependência que resulta do fato de a validade de uma norma, produzida consoante outra norma, se apoiar nesta, que, por sua vez, foi determinada por outra, até desencadear na norma fundamental – a Constituição⁸⁸.

Portanto, deve-se propor caminhos que considerem normas infraconstitucionais (no caso em espeque, a Lei 9.615/1998 – Lei Pelé –, Lei 14.597/2023 – Lei Geral do Esporte –, e Lei 10.406/2002 – Código Civil) e respeitem, fundamentalmente, a Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 (que, consoante dito nos capítulos 1 e 2 desta produção, apresenta, em seu artigo 5º, inciso X, a inviolabilidade da imagem das pessoas como direito fundamental, ou seja, irrenunciável, inalienável e intrasmissível – e sequer poderia ser removido por emenda constitucional, na medida em que cláusula pétrea, nos termos do artigo 60, parágrafo 4º, inciso IV, da mesma Carta Magna⁸⁹).

Propostas que envolvam a remoção ou modificação do artigo 164 da Lei Geral do Esporte (correspondente ao artigo 87-A da Lei Pelé), versante sobre a necessidade de

⁸⁷ JUNIOR, Ronaldo Porto Macedo. **A integridade no Direito e os protocolos de Hércules: Comentário à integridade no Direito (Império do Direito – Capítulo VII)**. *Revista Direito Mackenzie*, 2017, p. 71-103.

⁸⁸ KELSEN, Hans. **Teoria pura do direito** / Hans Kelsen; tradução João Baptista Machado. – 8ª ed. – São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009, p. 246-247;

⁸⁹ BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília: Presidente da República, 1988.

ajuste contratual de natureza civil para licenciamento de uso da imagem do atleta, a fim de que seja possibilitada que a permissão se dê de maneira genérica, em que a adesão a clube ou liga permitiria a utilização dos atributos individuais em jogos eletrônicos, são contrárias ao ânimo constituinte e seriam, se aprovadas, declaradas inconstitucionais por meio de Ação Direta de Inconstitucionalidade (ADI). Salutar reforçar que a Lei Geral do Esporte (e, outrora, a Lei Pelé) não impede (e jamais impediu) a aparição de jogadores militantes no Brasil nos certames digitais – esta é possível, mas com a anuência do indivíduo, considerando que a imagem do jogador possui conteúdo que pode gerar lucro e o afastamento de seu titular, pois, das negociações poderia gerar desfalque patrimonial.

Ainda, quanto à possibilidade de convenção (acordo entre sindicatos – de trabalhadores e patronais –, que valem para toda a categoria profissional e empregadores) ou acordo (entre sindicato de trabalhadores e uma ou mais empresas, restrito a estas) coletivo de trabalho versante sobre direitos de imagem, que, em regra, prevalecem sobre o legislado, nas diretrizes dos artigos 611-A e 611-B da Consolidação das Leis do Trabalho (Decreto-Lei 5452/1943)⁹⁰, resta inconcebível. Apesar de cabível a negociação coletiva na seara desportiva⁹¹, a ideia ignora a natureza civil, e não trabalhista, do licenciamento do direito de imagem de atletas, conforme dicção do artigo 164 da Lei Geral do Esporte. No caso em cerne, inclusive, este sequer guarda relação direta com a entidade desportiva que o emprega (o licenciamento para uso é direcionado, em verdade, à companhia de *games*). Ademais, a possibilidade de que o sindicato da categoria promovesse acordo válido para todos os que laboram no setor, independentemente de disposições individuais, representaria a impossibilidade de que o atleta dispusesse sobre algo que lhe é próprio e pode gerar lucro – o que poderia resultar em diferença de valores (negociado coletivamente e avaliado pelo atleta).

Ante o exposto, vislumbra-se como interessante saída o acréscimo, à Lei Geral do Esporte, considerando o interesse comum e a proximidade experienciada, de que o contrato de imagem estabelecido entre clube e atleta deve dispor sobre o uso da imagem do jogador em jogos eletrônicos de futebol, permitindo (ou não, assim for a vontade do desportista) que o clube negocie sua imagem com a companhia, a partir de critérios objetivos de remuneração, prazo, território, sublicenciamento e institutos afins definidos

⁹⁰ BRASIL. Decreto-lei 5.452, de 1º de maio de 1943. Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho. 1942.

⁹¹ SOUSA, Fabrício Trindade de. *Negociação coletiva no desporto brasileiro = Collective negotiation in brazilian sports*. *Revista do Tribunal Superior do Trabalho*, São Paulo, v. 84, n. 3, p. 239-253, 2018.

nesse instrumento, de modo a conciliar a necessária anuência expressa e específica do atleta à demanda de produtoras por processos unificados de negociação.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante este trabalho, buscou-se dirimir as controvérsias envolvendo contratos para uso da imagem de atletas em jogos eletrônicos de futebol, de modo a responder se a reprodução plástica de jogadores se enquadra como direito de arena – e, portanto, submetida às diretrizes dos artigos 160 da Lei Geral do Esporte (14.597/2023) e 5º, XXVIII, da Constituição Federal –, ou como direito de imagem – sendo aplicáveis as disposições dos artigos 164 da Lei Geral do Esporte, 5º, X, da Carta Magna de 1988, e 20 do Código Civil (Lei 10.406/2002) – e quais os legitimados para celebração contratual com as produtoras.

A análise empreendida consagrou a imagem tutelada como direito da personalidade como a reprodução plástica do indivíduo, de maneira mecânica ou gráfica. Não se inclui neste conceito, portanto, a “imagem atributo”, definição popular, e não jurídica, relacionada à reputação que o ser possui na sociedade, sendo sinônimo de honra ou fama. Demonstrou-se que esta não pode ser publicada ou exposta sem que haja autorização da pessoa retratada, salvo se essencial à administração da justiça ou à manutenção da ordem pública – neste campo, encontram-se a captura da imagem em local público, a notoriedade da pessoa e a finalidade da divulgação (judicial, científica ou cultural). Ainda, a exploração comercial ou a violação à boa fama, honra ou respeitabilidade têm o condão de reinserir a necessidade de anuência expressa individual.

No que tange ao direito de arena, nos ensina José de Oliveira Ascensão que ligado à autorização ou proibição a transmissão ou retransmissão de espetáculo desportivo público com entrada paga, de titularidade das entidades desportivas, e repassado aos atletas pela sua participação na atividade coletiva.

Nesse viés, a primeira conclusão a que se pode chegar é que a aparição da imagem de atletas do futebol nacional em jogos eletrônicos de futebol se relaciona ao direito de imagem, e não ao de arena, na medida em que o uso da imagem não decorre da transmissão ou retransmissão do evento desportivo do qual participam – de sua participação no coletivo –, e sim do enfoque do indivíduo, pertencendo, pois, ao atleta.

Enquadrado como direito de imagem, salutar trazer à baila o questionamento quanto aos legitimados para celebração de contrato de uso de imagem com as produtoras.

Foi apresentado que, no estrangeiro, o acordo para exploração da reprodução plástica é estabelecido entre as companhias e a FIFPro, organização representativa dos atletas da modalidade, que, por sua vez, tece acordos com ligas, clubes e, eventualmente,

atletas de maneira individual. Neste contexto, a mera adesão ao clube ou à liga permite o licenciamento ao sindicato, e, por conseguinte, à produtora, mesmo sem expressa anuência neste sentido.

No Brasil, entretanto, construiu-se o entendimento jurisprudencial no sentido de necessidade de autorização individual para uso da imagem de desportistas em produções digitais. O mero contrato firmado com entidades representativas, como FENAPAF e FIFPro, sem que estas tenham acordo com cada atleta, é insuficiente.

Assim, chega-se à conclusão de que, em se tratando da exploração de imagem explorada comercialmente, mesmo que de pessoas publicamente conhecidas, faz-se imprescindível autorização do representado. Possível, todavia, a participação de outros agentes na negociação, desde que haja anuência e previsão contratual prévias, conforme exposto na ação coletiva apresentada.

Neste diapasão, o caminho mais viável para conferir celeridade e facilidade operacional ao estabelecimento de acordos com atletas do futebol nacional, objetivando a mitigação da subexposição do desporto pátrio em jogos eletrônicos, respeitando a necessidade de anuência expressa, se faz o acréscimo, à Lei Geral do Esporte, de que o contrato de imagem estabelecido entre clube e jogador deve dispor sobre o uso da imagem em *games*, permitindo (ou não, se esta for a vontade do jogador) que a equipe negocie sua imagem com a companhia, a partir de critérios objetivos de remuneração, prazo, território, sublicenciamento e institutos afins definidos nesse instrumento.

REFERÊNCIAS

AMBIEL, Carlos Eduardo. **Direito de imagem e direito de arena: natureza jurídica e efeitos na relação de emprego.** *Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região*, São Paulo, SP, n. 17, 2015, p. 80-89.

ASCENSÃO, José de Oliveira. **Direito Autoral. 2. ed.** Rio de Janeiro: Renovar, 1997. P. 503.

ASCENSÃO, José de Oliveira. **Uma inovação da lei brasileira : O Direito de Arena.** *Direito e Justiça*. 1980. p. 94.

AUBERG, Espen. **EA Sports and players' image rights in "FIFA"**. *EA Sports Law*, Oslo, 11 dez. 2020. Disponível em: <https://www.easportslaw.com/news/easports-image-rights-fifa>. Acesso em 28.04.2025.

BELLINE, João. **Gamepédia do Futebol – #2: NASL Soccer.** *Trivela*, 24 ago. 2021. Disponível em: <https://trivela.com.br/games/gamepedia-do-futebol-2-nasl-soccer/>. Acesso em 30.04.2025, apud MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos.** *Universidade Federal do Rio Grande do Norte*. Rio Grande do Norte, 2023, p. 41. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf. Acesso em 30.04.2025.

BELLINE, João. **Gamepédia do Futebol - #16 FIFA International Soccer.** *Trivela*. 01 dez. 2021. Disponível em: <https://trivela.com.br/games/gamepedia-do-futebol-16-fifa-international-soccer/>. Acesso em 30.04.2025 apud MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos.** *Universidade Federal do Rio Grande do Norte*. Rio Grande do Norte, 2023, p. 44. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf. Acesso em 30.04.2025.

BELTRÃO, Silvio Romero. **Direitos da personalidade / Silvio Romero Beltrão. – 2. Ed.** – São Paulo: Atlas, 2014.

BELTRÃO, Silvio Romero; NEVES, Geraldo de Oliveira Santos. **Direito da Personalidade e o Novo Código Civil.** *Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Federal de Pernambuco*, Recife, 2004.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Brasília, DF: Presidente da República, 1988.

BRASIL. **Decreto-lei 5.452, de 1º de maio de 1943. Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho.** 1942.

BRASIL. **Lei 9.615 (Lei Pelé). Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências.** Brasil. Brasília, 1998

BRASIL. **Lei 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil.** *Diário Oficial da União: seção 1*, Brasília, DF, ano 139, n. 8, p. 1-74, 11 jan. 2002.

BRASIL. **Lei 14.597 (Lei Geral do Esporte). Institui a Lei Geral do Esporte.** Brasil. Brasília, 2023.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. ProAfR no RECURSO ESPECIAL Nº 2112558 - SP (2023/0434351-0). Rel.: Min. João Otávio de Noronha.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. REsp n. 138.883-PE, [Brasília], 3ª Turma, Relator: Ministro Carlos Alberto Menezes Direito, 04 de agosto de 1998. Publicado no DJ de 16 de novembro de 1998.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. REsp. 113.963/SP. Relator: Min. Aldir Passarinho Júnior. Órgão Julgador: 4ª Turma do STJ. Data de Julgamento: 20/09/2005 **apud** MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos.** *Universidade Federal do Rio Grande do Norte*. Rio Grande do Norte, 2023, p. 35. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf. Acesso em 13.03.2025.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. REsp 1.630.851/SP, 3ª Turma, Rel. Min. Paulo de Tarso Sanseverino, j. 27.04.2017, Dje 22.06.2017.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. SIRDR nº 79. Rel.: Min. Paulo de Tarso Sanseverino (Presidente da Comissão Gestora de Precedentes).

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Súmula nº 403. Ementa: "Independente de prova do prejuízo a indenização pela publicação não autorizada da imagem de pessoa com fins econômicos ou comerciais". Relator: Min. Fulano de Tal. Julgado em 09/09/2009. Publicado no DJU em 10/09/2009.

BRASIL. Tribunal de Justiça de Pernambuco. Procedimento Comum Cível 0054509-38.2023.8.17.2001, da 2ª Vara da Fazenda Pública da Capital do Tribunal de Justiça de Pernambuco. Requerente: Geraldo Rodrigues da Silva, Requerido: Estado de Pernambuco.

BRASIL. Tribunal de Justiça de São Paulo. Apelação Cível 1128885-21.2014.8.26.0100, da 7ª Câmara de Direito Privado do Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo. Apelante: Electronic Arts Nederland Bv e outro. Apelado: Rafael Miranda da Conceição.

BRASIL. TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SÃO PAULO (TJ-SP). Incidente de Resolução de Demanda Repetitiva 0011502-04.2021.8.26.0000, da Turma Especial - Privado 1. Rel.: Des. Márcia Regina Dalla Déa Barone. Julgado em 31.03.2022.

BRASIL. Tribunal de Justiça de São Paulo. Procedimento Comum Cível 1128885-21.2014.8.26.0100, da 6ª Vara Cível da Comarca de São Paulo do Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo. Requerente: Rafael Miranda da Conceição, Requerido: Electronic Arts Nederland Bv e outro.

BRASIL. Tribunal de Justiça de São Paulo. Procedimento Comum Cível 1037386-14.2018.8.26.0100, da 40ª Vara Cível da Comarca de São Paulo do Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo. Requerente: Sindicato dos Atletas Profissionais de Futebol do Estado de Santa Catarina- Sapfesc; Requerido: E. A. Sports Electronic Arts Ltda. e outros.

BRYANT, Mark; BUTCHER, Luke. **Millennial football fan participation: the influence of football video games on play and engagement.** *Sport, Business and Management: An International Journal*, 2024, p. 13. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/377574578_Millennial_football_fan_participation_the_influence_of_football_video_games_on_play_and_engagement. Acesso em 07.10.2025.

CAÚS, Cristiano. **Direito aplicado à gestão de esportes/Cristiano Caús, Marcelo Góes; prefácio de José Carlos Brunoro.** – São Paulo: Trevisan Editora, 2013; p. 215-216.

COLOMBARI, Emanuel. **Soccer: o primeiro jogo de futebol da história dos video-games.** *Última Divisão*, 16 out. 2014. Disponível em: <https://www.ultimadivisao.com.br/soccer-o-primeiro-jogo-de-futebol-da-historia-dos-video-games/>. Acesso em 30.04.2025.

CONMEBOL. **Manual de Clubes CONMEBOL Libertadores 2020.** Luque, 2020. Disponível em: <https://www.conmebol.com/wp-content/uploads/documents/Manual-de-Clubes-Libertadores-2020-pt.pdf>, . Acesso em 30.04.2025 apud MORAIS, Victor da

Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos.** *Universidade Federal do Rio Grande do Norte*. Rio Grande do Norte, 2023, p. 50. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf; Acesso em 30.04.2025.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL. **CBF apresenta relatório sobre papel do futebol na economia do Brasil.** 14 dez. 2019. Disponível em: <https://www.cbf.com.br/a-cbf/noticias/detalhes/informes/cbf-apresenta-relatorio-sobre-papel-do-futebol-na-economia-do-brasil>; Acesso em 20.01.2025.

CNN. **Quase a metade dos jovens brasileiros também torce para um time do exterior.** 11 abr. 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/futebol/futebol-internacional/quase-a-metade-dos-jovens-brasileiros-tambem-torce-para-um-time-do-exterior/>. Acesso em 07.10.2025.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de direito do trabalho: obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores — Mauricio Godinho Delgado.** — 18. ed.— São Paulo : LTr, 2019.

DIDIER JR., Fredie. **Curso de Direito Processual Civil – v. 3 – Meios de Impugnação às Decisões Judiciais e Processo nos Tribunais / Fredie Didier Jr. e Leonardo Carneiro da Cunha.** – 20. ed., rev., atual. e ampl. – São Paulo: JusPodivm, 2023.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de direito civil brasileiro. Teoria geral do Direito Civil.** 24. ed. São Paulo: Saraiva, 2009. v. 1, p. 142, **apud** TARTUCE, Flávio. Manual de direito civil: volume único / Flávio Tartuce. – 15. ed., rev., atual. e ampl. – Rio de Janeiro: Método, 2025, p. 85.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de direito civil brasileiro, volume 1: teoria geral do direito civil.** 32. ed. São Paulo: Saraiva, 2015, p. 147, **apud** SILVA, Guilherme César dos Santos; NEVES, Fabiana Junqueira Tamaoki; GOTTEMS, Claudinei Jacob. **O direito de imagem introduzido nos direitos da personalidade.** *Revista Jurídica Cesumar – Mestrado*, Maringá, v. 23, n. 1, 28 mar. 2023.

DINIZ, Mitchel. **Bairrista, torcedor brasileiro também tem “times do coração” no exterior; saiba quais.** *InfoMoney*, 19 mar. 2025. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/business/bairrista-torcedor-brasileiro-tambem-tem-times-do-coracao-no-exterior-saiba-quais/>. Acesso em 07.10.2025.

DOMINGOS, Leonardo Herrero. **O TRABALHADOR DA BOLA E O ESPETÁCULO DESPORTIVO: Um estudo sobre o contrato especial de trabalho**

desportivo e a mercantilização da imagem do atleta profissional de futebol. *Trabalho de Conclusão de Curso, Curso de Direito, Universidade São Judas Tadeu.* São Paulo, 2021, p. 55.

EA SPORTS. **Times brasileiros entram no FIFA 16.** 11 set. 2015. Disponível em: <https://www.easports.com/br/fifa/noticias/2015/brazilian-clubs-in-fifa-16>. Acesso em 30.04.2025.

EGUINOA, Gabriel. **EA Sports vs Image Rights in Brazil: Why can't I play with Brazil on FIFA 2020?** *Lex Sportiva*, 22 jul. 2020. Disponível em: <https://lexsportiva.blog/2020/07/22/easportsvimagerightsinbrazil/>. Acesso em 28.04.2025.

ESPN. **George Best: o ídolo do Manchester United que tinha ‘mágica nos pés e um botão de autodestruição na alma’.** 31 mai. 2020. Disponível em: https://www.espn.com.br/futebol/artigo/_/id/6965339/george-best-idolo-manchester-united-magica-pes-botao-autodestruicao-alma. Acesso em 13.03.2025.

FARDIN, Victor. **Mundial impulsiona buscas e revela times favoritos dos brasileiros.** *CNN Brasil – Esportes / Futebol Internacional*, 08 jul. 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/futebol/futebol-internacional/mundial-impulsiona-buscas-e-revela-times-favoritos-dos-brasileiros/>. Acesso em 07.10.2025.

FRANÇA, Rubens Limongi. **Instituições de direito civil. 4. ed.** São Paulo: Saraiva, 1996, p. 1033, **apud** TARTUCE, Flávio. **Manual de direito civil: volume único / Flávio Tartuce. – 15. ed., rev., atual. e ampl. –** Rio de Janeiro: Método, 2025, p. 85.

GAZETA DO POVO. **Dupla Athletiba aparece com jogadores fictícios e nomes bizarros no lançamento de PES 2017.** *Gazeta do Povo*, 13 set. 2016. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/esportes/futebol/campeonato-brasileiro/dupla-athetiba-aparece-com-jogadores-ficticios-e-nomes-bizarros-no-lancamento-de-pes2017-bdo6wedpqv8jclirsbms3kc92/>. Acesso em 08.05.2025.

GLOBOESPORTE. **Borré revela que escolhia o Inter no videogame e cita ídolos de 2006: “Time histórico”.** Porto Alegre, 11 mar. 2024. Disponível em: <https://ge.globo.com/rs/futebol/times/internacional/noticia/2024/03/11/borre-revela-que-escolhia-o-inter-no-videogame-e-cita-idolos-de-2006-time-historico.ghtml>; Acesso em 20.01.2025.

GLOBOESPORTE. **Inter é o único time brasileiro em game.** Porto Alegre, 2008. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/ESP/Noticia/Futebol/0,,MUL351412-4274,00.html>. Acesso em 30.04.2025 **apud** MORAIS, Victor da Silva. **Direito de**

imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos. *Universidade Federal do Rio Grande do Norte.* Rio Grande do Norte, 2023, p. 53. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf; Acesso em 30.04.2025.

GLOBOESPORTE. **Libertadores no FIFA 20: EA confirma times brasileiros com jogadores genéricos; Maracanã está fora.** Vancouver, 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/e-sportv/fifa/noticia/libertadores-nofifa-20-ea-confirma-times-brasileiros-com-jogadores-genericos-maracana-esta-fora.ghml>. Acesso em 30.04.2025
apud MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos.** *Universidade Federal do Rio Grande do Norte.* Rio Grande do Norte, 2023, p. 50. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf; Acesso em 30.04.2025.

G1. **FIFA 15 não terá times e jogadores do Campeonato Brasileiro, diz EA.** São Paulo, 30 jul. 2014. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/07/fifa-15-nao-tera-times-e-jogadores-do-campeonato-brasileiro-diz-ea.html>. Acesso em 30.04.2025.

G1. **PES 2017 terá Campeonato Brasileiro.** São Paulo, 23 ago. 2016. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/08/pes-2017-tera-campeonato-brasileiro.html>. Acesso em 08.05.2025.

JUNIOR, Ronaldo Porto Macedo. **A integridade no Direito e os protocolos de Hércules: Comentário à integridade no Direito (Império do Direito – Capítulo VII).** *Revista Direito Mackenzie*, 2017, p. 71-103.

KELSEN, Hans. **Teoria pura do direito / Hans Kelsen; tradução João Baptista Machado.** – 8ª ed. – São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009, p. 246-247.

KLEINA, Nilton. **Triste demais: Football Manager 2017 tem venda cancelada no Brasil.** *TecMundo*, 2016. Tecmundo. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/108861-triste-football-manager2017-tem-venda-cancelada-brasil.htm>. Acesso em 12.06.2025, **apud** MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos.** *Universidade Federal do Rio Grande do Norte.* Rio Grande do Norte, 2023, p. 62. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf. Acesso em 12.06.2025.

KLEINMAN, Mark. **Premier League closes in £500m deal with video games maker EA Sports.** *Sky Sports*, 10 fev. 2023. Disponível em: <https://www.skysports.com/football/news/11741/12807676/premier-league-closes-in-500m-deal-with-video-games-maker-ea-sports>. Acesso em 07.10.2025.

LALIGA. *LaLiga Annual Report 2021–22*. [s.l.], 9 maio 2022. Disponível em: <https://assets.laliga.com/assets/2022/05/09/originals/b690077ada744ea4888be101e0582783.pdf>. Acesso em 07.10.2025.

LANCE!. **Final da Copa, Champions ou Super Bowl: o que dá mais audiência?** Rio de Janeiro (RJ), 18 mar. 2024. Disponível em: <https://www.lance.com.br/lancebiz/mercado-do-esporte/final-da-copa-do-mundo-champions-ou-super-bowl-o-que-da-mais-audiencia.html>. Acesso em 13.03.2025.

LEITE, Pedro. **Brasileirão no EA Sports FC 25? EFootball perde direitos, e web vive expectativa.** *CNN Brasil – Esportes / eSports*, 30 ago. 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/esports/brasileirao-no-ea-sports-fc-25-efootball-perde-direitos-e-web-vive-expectativa/>. Acesso em 08.05.2025.

MESSINEO, Francesco. **Manuale di diritto civile e commerciale. Vol. 2. Parte 1.** Milão: Dott. A. Giuffrè, 1950, p. 4, **apud** BELTRÃO, Silvio Romero; NEVES, Geraldo de Oliveira Santos. **Direito da Personalidade e o Novo Código Civil. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Federal de Pernambuco**, Recife, 2004, p. 16.

MKT ESPORTIVO. **Com marca CR7 no lugar da Nike, Sporting apresenta camisa 3 para próxima temporada.** 07 ago. 2023. Disponível em: <https://www.mktesportivo.com/2023/08/com-marca-cr7-no-lugar-da-nike-sporting-apresenta-camisa-3-para-proxima-temporada/>. Acesso em 13.03.2025.

MORAIS, Victor da Silva. **Direito de imagem de atletas em Jogos Eletrônicos Esportivos.** *Universidade Federal do Rio Grande do Norte*. Rio Grande do Norte, 2023. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54120/1/TCC_DireitosDeImagemDeAtletasEmJogosEletronicosEsportivos.pdf. Acesso em 28.04.2025.

PARRELA, Leonardo. **Brasileirão no EA FC 26? Diretor da LFU abre o jogo sobre possibilidade.** *Itatiaia*, 10 maio 2025. Disponível em: <https://www.itatiaia.com.br/esportes/esports/2025/05/10/brasileirao-no-ea-fc-26-diretor-da-lfu-abre-o-jogo-sobre-possibilidade>. Acesso em 07.10.2025.

PARRELA, Leonardo. **Libra e LFU avançam para unificação, trocam documentos e estimam prazo.** *CNN Brasil – Esportes / Futebol*, 02 jul. 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/futebol/libra-e-lfu-avancam-para-unificacao-trocam-documentos-e-estimam-prazo/>. Acesso em 07.10.2025.

OLIVEIRA, Rafael. **Times estrangeiros ampliam presença no Brasil de olho no torcedor mais jovem.** *O Globo*, Rio de Janeiro, 17 ago. 2025. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/esportes/futebol-2025/noticia/2025/08/17/times-estrangeiros-ampliam-presenca-no-brasil-de-olho-no-torcedor-mais-jovem.ghhtml>. Acesso em 07.10.2025.

SACCO, Dom. **4 in 5 young people say playing games has got them into real life sports, as Premier League says gamers ‘significantly more likely to consume our content...’.** *Esports News UK*, 14 nov. 2024. Disponível em: <https://esports-news.co.uk/2024/11/14/gamers-sports-study-premier-league/>. Acesso em 07.10.2025.

SAMIE, Amr. **FIFA: how does the most successful sports video game obtain player image rights?** *Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal (IPLJ)*, 11 nov. 2021. Disponível em: <https://www.fordhamiplj.org/2021/11/11/fifa-how-does-the-most-successful-sports-video-game-obtain-player-i-rights/>. Acesso em 28.04.2025.

SCHLIMM, J. M. A., Mereu, S., & Breuer, C. **Scoring big – how sports video game features drive virtual ownership, willingness to pay and soccer participation.** *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 2024, p. 24. Disponível em https://fis-db.dshs-koeln.de/ws/portalfiles/portal/24223842/10-1108_ijsms-06-2024-0135-1.pdf. Acesso em 07.10.2025.

SOCCEMAG. **New Liga sponsors EA Sports to ‘revolutionise’ Spanish football.** 3 ago. 2022. Disponível em: <https://www.soccermag.com/tournaments/la-liga/new-liga-sponsors-ea-sports-to-revolutionise-spanish-football/>. Acesso em 07.10.2025.

SOUSA, Fabrício Trindade de. **Negociação coletiva no desporto brasileiro = Collective negotiation in brasilian sports.** *Revista do Tribunal Superior do Trabalho*, São Paulo, v. 84, n. 3, p. 239-253, 2018.

TADEU, Vinícius; TORTELLA, Tiago. **Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos.** *CNN Brasil*, São Paulo, 18 abr. 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/>; Acesso em 20.01.2025.

TARTUCE, Flávio. **Manual de direito civil: volume único / Flávio Tartuce.** – 15. ed., rev., atual. e ampl. – Rio de Janeiro: Método, 2025.

TECHTUDO. **PES 2015 terá todos os clubes da série e o Vasco da Gama.** 7 out. 2014. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/10/pes-2015-tera-todos-os>

clubes-da-serie-e-o-vasco-da-gama.ghtml. Acesso em 08.05.2025.

TRIVELA. **FIFA 96: O melhor de todos**. 12 jul. 2009; atualizado 22 jul. 2021. Disponível em: <https://trivela.com.br/games/fifa-96-o-melhor-de-todos/>. Acesso em 30.04.2025.

ZAMBARDA, Pedro. **Os games de futebol completam 35 anos: confira história do gênero**. *TechTudo*, 20 mar. 2013. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2013/03/os-games-de-futebol-completam-35-anos-confira-historia-do-genero.ghtml>. Acesso em 30.04.2025.