

LIMITES JURÍDICOS DA UTILIZAÇÃO DA IMAGEM DE ATLETAS EM JOGOS ELETRÔNICOS

Fabrizio Germano Alves

Mestre e Doutor pela Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)
– Espanha.

Mestre em Direito (UFRN). Especialista em Direito do Consumidor e Relações de Consumo (UNP), Direito Eletrônico (Estácio), Publicidade e Propaganda: mídias, linguagens e comportamento do consumidor (Intervale), Marketing Digital (Intervale), Docência no Ensino Superior (FMU) e Metodologias em Educação a Distância (Intervale). Professor da Graduação e Pós-Graduação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN).

Líder do Grupo de Pesquisa Direito das Relações de Consumo. Coordenador do Laboratório de Estudos e Pesquisas em Direito das Relações de Consumo (LABRELCON). Advogado.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8230-0730>
e-mail: fabriciodireito@gmail.com

Gabriel Lins Procópio de Moura

Graduando em Direito pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN).
Membro da Ação Integrada intitulada “Grupo de Estudos em Direito Desportivo”.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8354-3737>.
e-mail: gabriellins00@gmail.com.

Lucas Quirino Gomes

Graduando em Direito pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN).
Membro da Ação Integrada intitulada “Grupo de Estudos em Direito Desportivo (GEDD)”.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0827-3305>.
e-mail: lucasquirino2912@gmail.com.

Recebido em: 16/02/2022

Aprovado em: 30/06/2022

RESUMO

Este artigo aborda a questão do licenciamento de times e atletas nos jogos eletrônicos na perspectiva do direito brasileiro, tendo como problemática os limites jurídicos quanto à utilização da imagem de atletas em jogos eletrônicos, havendo uma breve comparação com o direito americano. A partir disso, formula-se a hipótese de que o direito de imagem é encarado com uma lógica mais mercadológica nos Estados Unidos que a do Brasil. Para tanto, utiliza-se a metodologia bibliográfica, explorando-se o pensamento de doutrinadores jurídicos dos Direitos Civil e Constitucional, bem como havendo análise da legislação nacional aplicável e do entendimento jurisprudencial de uma corte superior brasileira. Na análise de julgado do Superior Tribunal de Justiça (STJ), pode-se perceber que a utilização indevida da imagem de atletas em jogos eletrônicos sujeita, concomitantemente, ao pagamento de indenização a desenvolvedora dos referidos jogos e as associações esportivas que os desportistas representam, caso elas tenham permitido o uso da imagem dos atletas em contrato com a desenvolvedora sem a autorização deles. O início da contagem do prazo prescricional para a ação indenizatória pelo uso não autorizado da imagem de desportista em jogos eletrônicos ficou definido como o último ato que viola o direito de imagem, considerada a manutenção da exploração do jogo eletrônico violador, havendo prevalecido no STJ o entendimento

sustentado pela teoria da actio nata objetiva.

Palavras-chave: Direito de imagem; jogos eletrônicos; esportes; Lei Pelé.

ABSTRACT

This essay discusses the licensing of sports teams and athletes on electronic games in the perspective of Brazilian law, trying to comprehend the legal limits to the use of athletes' images in electronic games, with a brief comparison to the American model. Taking that into account, a hypothesis concerning the fact that image rights are treated more through a market-guided lens in America than in Brazil is made. In order to do that, the bibliographic method is used, so that the thinking of Civil Law and Constitutional Law jurists is explored, as well as the analysis of Brazilian legislation and court jurisprudence. While in the analysis of a case from the Brazilian Superior Court of Justice, it can be noted that the misuse of athletes' images in electronic games makes the game developer, as well as the sports associations represented by the athletes if they have permitted the use of their athletes' image in the game without their consent, responsible for paying the athletes a reparation for the image misuse. Furthermore, this essay analyzes the issue concerning the commencement of the limitation period for athlete to request in court compensation for the misuse of his image in electronic games, with the Superior Court of Justice of Brazil having decided that it was suitable to apply the objective actio nata theory.

Keywords: Image rights; Electronic games; sports; Lei Pelé.

1 INTRODUÇÃO

Preliminarmente, é necessário apontar a metodologia de pesquisa utilizada neste estudo. A discussão apresentada possui como metodologia principal a bibliográfica, visando estabelecer um arcabouço teórico para esta visão pouco explorada do tema abordado. Utiliza-se também da comparação entre regulações e de estudo de caso.

Nas sociedades atuais, marcadas pela grande presença da tecnologia eletrônica em diversos aspectos da vida, a imagem das pessoas, além de mais registrada, é mais transmitida do que antes. Tal realidade não é diferente para os atletas, cuja imagem é exposta de inúmeras formas, seja por meio de transmissões televisivas ou virtuais, pelo uso de seus rostos em anúncios publicitários ou por representações de suas características corporais em jogos virtuais ou simulações.

Nesse contexto, o Direito não pode deixar de tutelar, de alguma forma, a imagem dos atletas, haja vista esta estar mais suscetível à exposição do que o normal. A doutrina brasileira, como se verá mais adiante, há muito reconhece a importância do direito de imagem, fato que foi consagrado pela Constituição federal de 1988, que inclui o direito à própria imagem no rol de direitos fundamentais, sem prejuízo da possibilidade de mais

direitos relativos à imagem derivados dos princípios constitucionais ou de tratados internacionais assinados pela República Federativa do Brasil.¹

Além da previsão constitucional, a legislação infraconstitucional brasileira também contribui para a tutela da imagem. O Código Civil possui disposições concernentes ao direito de imagem, entendido como personalíssimo (artigo 20, *caput* e parágrafo único). Em especial, no caso dos atletas, há a Lei n.º 9.165 (Lei Pelé), de 24 de março de 1998, que aborda o uso da imagem dos atletas por terceiros, especificando em que situações e como isso pode se dar sem que se caracterize prejuízo ao desportista.

Em relação à violação da imagem dos atletas por desenvolvedoras de jogos eletrônicos, surgem questionamentos relacionados a quem deve se responsabilizar pelo uso indevido e não autorizado da imagem dos desportistas, vez que há diversos personagens a serem considerados: a desenvolvedora dos jogos, a distribuidora destes, os clubes que os atletas representam, outros terceiros possivelmente envolvidos etc. A incerteza quanto ao responsável gera consequências não só de ordem material — no concernente a quem deverá pagar indenização ao desportista, por exemplo —, mas também de ordem processual, haja vista a possibilidade de um processo judicial acerca do assunto transcorrer com ilegitimidade passiva (quando não exista a capacidade de figurar no polo passivo da ação). Outrossim, tão importante quanto entender quem responde pelo uso não autorizado da imagem de atletas em jogos eletrônicos é saber a partir de que momento deve ser contado a prazo prescricional legal para que o lesado possa se utilizar de seu direito subjetivo de ação para receber a indenização devida.

Tendo em vista todas as questões, o presente artigo explorará como o Direito brasileiro tutela a imagem de atletas no âmbito de jogos eletrônicos. Para tanto, far-se-á necessária a apresentação dos textos legislativos cabíveis, bem como uma abordagem com base na visão da doutrina jurídica acerca do direito de imagem. Ademais, analisar-se-ão dois julgados, um proveniente dos Estados Unidos da América e o outro do Superior Tribunal de Justiça (STJ), visando a comparar o tratamento judicial da temática em duas realidades jurídicas distintas e a observar o que se pode esperar do Poder Judiciário brasileiro quando este aprecia casos de violação da imagem de desportistas por desenvolvedoras de jogos eletrônicos. Receberão destaque especial as questões relativas ao responsável por tal violação e ao início da contagem do prazo de prescrição para ajuizamento de ação indenizatória contra essa violação.

2 DIREITO DE IMAGEM EM JOGOS ELETRÔNICOS

¹ Constituição da República Federativa do Brasil, art. 5.º, § 2.º: “Os direitos e garantias expressos nesta Constituição não excluem outros decorrentes do regime e dos princípios por ela adotados, ou dos tratados internacionais em que a República Federativa do Brasil seja parte”.
R. Curso Dir. UNIFOR-MG, Formiga, v. 13, n. 2, p. 177-194, jul./dez. 2022.

Uma breve pesquisa é o suficiente para constatar o quão complexo é o mundo dos jogos eletrônicos. Do desenvolvimento aos gêneros, do formato de mídia aos jogos, pode-se dizer que é um dos ramos mais diversificados do mercado do entretenimento e, além de possuir essas múltiplas facetas, é um dos que mais se expandiu em números absolutos nos últimos tempos. Para melhor dimensionar o mercado de videogames no Brasil, o Statista (2021) estima que aponta que esse movimentou por volta de 950 milhões de dólares apenas no ano de 2021. Tamanho volume comprova a necessidade de um cuidado maior com as possíveis problemáticas jurídicas que integram esse ramo do mercado.

Prosseguindo, dentre as diversas questões jurídicas que permeiam o mundo dos jogos, uma das mais relevantes é a do tratamento da imagem por parte dos jogos, fator atenuado pelo fortalecimento das *lives* e da frequente postagem de vídeos de pessoas jogando em plataformas online. Embora exista disciplinamento da imagem no nosso ordenamento jurídico, como veremos a seguir, a dinamicidade e o formato único de apresentação para os consumidores que é proporcionada gera situações novas, o que motiva a pesquisa aqui apresentada.

Primordialmente, faz-se necessário, buscando uma maior precisão do estudo, que se explique qual o conceito de jogos eletrônicos que será utilizado. Diversos autores possuem perspectivas distintas acerca do que seriam jogos eletrônicos, algumas das quais aqui se demonstrarão. Para Huizinga (2003, p. 256 *apud* LUCCHESE; RIBEIRO, 2009, p. 8), jogo é uma atividade lúdica que vai além do fenômeno físico ou do reflexo psicológico, é um verdadeiro momento de evasão da vida real e que tem a tensão, expressa sob forma de incerteza e acaso, como uma das características mais importantes (a imprevisibilidade deve ser uma qualidade de um jogo). Em outro conceito relacionado, Schuytema (2008 *apud* LIMA; ALVES, 2017, p. 274) define jogos eletrônicos como uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam em uma condição final, limitadas por um conjunto de regras e por um universo, regidos por um programa de computador no contexto dos jogos digitais.

Ainda, tal conceito pode ser ampliado com a percepção de Espen Aarseth (2001), que afirma que os jogos eletrônicos são ao mesmo tempo objeto e processo, fato ocasionado pela necessidade de interação com o usuário. Tal atividade possui natureza tão complexa que o resultado é imprevisível, por depender de diversos fatores, como criatividade, sorte, habilidade do jogador, dentre outros.

Unindo as noções supramencionadas, chega-se à ideia de que jogos eletrônicos consistem em uma complexa atividade lúdica caracterizada pela necessidade de interação entre o meio digital e seu usuário, apresentando certo grau de imprevisibilidade, e cada jogo é

regido por um conjunto de regras, possibilidades de ações e por uma plataforma. Esta traz a representação dos jogos em duas interfaces, segundo Galloway (2012, p. 42): não diegética e diegética. A primeira pode ser definida como os elementos informacionais do jogo, como barras de progresso, números e ícones. Já a segunda interessa de forma mais contundente ao presente estudo, pois é na interface diegética que se traz a representação do conteúdo principal do jogo, ou seja, os elementos visuais, textuais e sonoros.

Utilizando-se da distinção entre interfaces feita anteriormente, o processo criativo dos personagens e sua apresentação na interface diegética pode dar-se de três maneiras diferentes: personagens ficcionais recém-criados, personagens já existentes (seja de uma outra sociedade empresarial ou de uma série de videogames estabelecida) ou personagens não ficcionais, como nos jogos de simulação esportiva (STEIN, 2015, p. 47). As duas categorias iniciais possuem uma forte associação com o direito autoral, enquanto a última, que se relaciona diretamente ao tema abordado, respalda-se especialmente nos direitos de imagem, conforme se verá a seguir.

3 ANÁLISE DAS DECISÕES

As ligas universitárias possuem um papel central na cultura esportiva americana por diversos fatores. Para alguns estados, as modalidades universitárias são o mais próximo que chegarão do esporte de alto nível, motivo pelo qual a audiência desse tipo de evento é superior ao das quatro grandes ligas americanas (KOO, 2017). Para os atletas, entretanto, as benesses são alvo de polêmica, pois, além de muitos não receberem sequer uma bolsa de estudos – aproximadamente, 35%, conforme se pode depreender de um estudo de 2020 da *Next College Student Athlete* (ATHLETIC, 2020) –, eles não podem lucrar com a própria imagem. Em contraponto, por terem tamanha dimensão, os esportes universitários também são um forte atrativo para aqueles que pretendem lucrar, seja por meio de publicidade ou de produtos temáticos, fato que pode ser ilustrado pelo lucro da *National Collegiate Athletic Association* (NCAA) no período de 2016 a 2017 com esportes universitários: 1 bilhão de dólares (CAMERON, 2019).

Dentro desse universo, um dos produtos mais populares envolvendo o esporte universitário americano eram os jogos de simulação, em especial os produzidos pela *Electronic Arts Sports* (EA), detentora dos direitos de imagem das principais universidades americanas. A popularidade dessa franquia da EA é tão grande que, mesmo com a descontinuação da linha de jogos, o NCAA 14 (jogo de futebol americano) segue como um dos mais comentados jogos esportivos do You Tube (ESPN, 2020). Já o jogo da EA de basquete universitário

seguia a mesma linha e, embora fosse menos popular que seu similar, ainda vendeu por volta de 155 mil cópias no seu último ano (THE SLOW, 2010). Por terem surgido de bases parecidas, os problemas legais que envolvessem um provavelmente seriam encontrados no outro, o que findou por ocasionar o fim das duas séries, acontecimento fortemente ligado ao caso O'Bannon.

Em 2009, Ed O'Bannon, ex-jogador de basquete da Universidade Estadual da Louisiana (*Louisiana State University*, popularmente conhecida como *LSU*) iniciou um processo judicial contra a EA Sports, a NCAA e a *Collegiate Licensing Company* (responsável pela administração das licenças da NCAA), alegando uso comercial inapropriado de sua imagem nos jogos de videogame da primeira ré. Embora o nome do caso tenha sido atribuído ao atleta de LSU, posteriormente o caso se tornou uma ação coletiva antitruste, tendo contado com um grupo de 20 atletas e ex-atletas de futebol americano e basquete universitário.

O argumento dos atletas envolvidos no litígio baseava-se em dois pilares: uma suposta restrição ao livre mercado e a semelhança irrefutável entre os jogadores e os personagens de videogame. Essa similaridade entre os personagens supostamente ficcionais presentes na interface diegética dos jogos da EA Sports com a vida real se daria não só pela aparência física, mas também pelos atributos esportivos e pelo estilo de jogo de cada atleta.

Quanto ao primeiro argumento, tal restrição seria imposta pela proibição da aferição de lucro com a própria imagem imposta aos jogadores e não teria fulcro no sistema legal estadunidense. Além disso, por impedir o livre comércio, alegam também os atletas que, caso não existisse a restrição, conseguiriam lucrar com sua imagem por meio de licenciamentos individuais e grupais em mais de um mercado (WOLOHAN, 2014).

Em oposição, a parte ré estruturou sua defesa a partir de seis noções principais, quatro da NCAA e duas da EA e CLC. A primeira alegou que impedir o lucro dos atletas preserva o amadorismo inerente ao esporte universitário (um dos focos da NCAA), mantém o equilíbrio entre os times, colabora com a integração dos atletas à comunidade universitária e aumenta a produtividade do seu produto (a competitividade dos jogos). Os dois argumentos atribuídos aos outros integrantes do polo passivo foram o de que houve, de fato, transformação suficiente entre a realidade e os personagens supostamente ficcionais e o de que essa mudança é fruto da liberdade de expressão, ideias estas que serão o foco do exame, considerando-se que são diretamente conectadas ao conceito de direito de imagem.

Vindo de uma cultura esportiva bastante arraigada e quase bicentenária (LEWIS, 1970), o esporte universitário possui fortes tradições, motivo pelo qual seus organizadores prezam por evitar a profissionalização que, segundo a NCAA, daria um passo significativo

caso a parte autora lograsse êxito. Outra possibilidade que traria malefícios seriam as rupturas sistêmicas, pois o pagamento prejudicaria o sistema de recrutamento atual, podendo desequilibrar ainda mais os times. Baseando-se nos ideais citados, a *National Collegiate Athletic Association* também sustentou que as restrições para compensação de atletas por uso comercial do nome, imagem e similares aumentaria a quantidade de faculdades que conseguem arcar com um programa esportivo, fator que, no fim, seria responsável por elevar o número de estudantes, atletas-bolsistas e jogos, favorecendo o esporte universitário como um todo. Por fim, a NCAA ainda alegou que a integração comunitária supramencionada adviria das restrições e que estas ajudam a melhorar a qualidade dos serviços educacionais prestados aos atletas.

Noutra perspectiva, a EA e a *Collegiate Licensing Company* trouxeram a ideia da impossibilidade de conectar os atletas aos personagens do jogo e que, mesmo que essa linha argumentativa fosse contrariada na decisão, o trabalho da criação dos jogos deveria obter a proteção legal da Primeira Emenda da Constituição Americana, que diz respeito à liberdade de expressão. Ademais, por estar amparada por essa emenda constitucional, não haveria sequer a necessidade de pagar os autores por utilizar suas imagens (WOLOHAN, 2014). Contudo, reconhecendo que possivelmente perderiam o caso (inclusive, foram encontrados e-mails da NCAA e EA Sports admitindo que os jogos eram feitos para replicar e utilizar irregularmente a imagem dos desportistas. Nesse contexto, tanto a CLC como a EA Sports entraram em acordo com a parte autora, recebendo esta o valor de U\$ 40.000.000,00 (quarenta milhões de dólares).

O julgamento no nível distrital foi favorável ao coletivo de atletas, tendo a causa total procedência, segundo a Corte Americana Distrital para o Distrito do Norte da Califórnia. Primordialmente, a questão do amadorismo foi descartada, tanto por não ser forte o suficiente para negar qualquer compensação pelo uso de nome, imagem e similares quanto pela visão sobre esse pagamento ter sido alterada, ao longo dos anos, dentro das regras da NCAA. Descartou-se, também, o argumento sobre o impacto no equilíbrio das competições e negou-se força à influência comunitária e o impacto no lucro final do produto.

Efetivamente, quanto ao direito de imagem, o principal pilar da decisão distrital envolve o *Sherman Act* (Estatuto Americano Antitruste). Segundo a Corte, a restrição da NCAA trazia vantagens anticompetitivas para os atletas por limitar (o termo utilizado foi “preço-fixo”) as oportunidades educacionais, atléticas e o uso de “atributos de imagem” que eles podiam oferecer individualmente no mercado universitário. Posteriormente, na Corte de Apelações para o Nono Circuito (a NCAA continuou com o processo no que tange ao pagamento de atletas, mas não entrou no mérito do direito de imagem referente aos jogos

eletrônicos). Foi decidido que os requerentes tiveram seus direitos lesionados e que, se não existissem as regras da NCAA, teriam sido pagos pelos desenvolvedores pelo uso comercial de suas imagens, nomes e similares.

Em análise análoga, também seguindo uma perspectiva mercadológica do direito de imagem, a Corte Americana Distrital para o Distrito do Norte da Califórnia também determinou que, além do estudantil, outros submercados foram limitados para os atletas. Os três submercados mencionados integram o mercado da licença em grupo e consistem nos seguintes: uso dos atributos da imagem em transmissões ao vivo, nos jogos de videogame e nas retransmissões, melhores momentos e outros tipos de vídeos arquivados. Mantendo o foco na questão dos jogos eletrônicos, a decisão foi no sentido de que, independentemente de uma licença da NCAA, tanto os atletas quanto as universidades poderiam se unir para vender, em grupo, seus direitos de imagem para as desenvolvedoras de jogos, estilo de licenciamento comum nos Estados Unidos.

O caso O'Bannon representou um marco no Direito americano no que concerne à utilização indevida da imagem de atletas. No Brasil, como se demonstrou *supra*, o direito de imagem de todos possui proteção constitucional e infraconstitucional. No caso dos atletas, a imagem também é protegida pela Lei n.º 9.615/1998 (Lei Pelé), cujo artigo 87-A garante a possibilidade de o desportista ceder ou explorar a própria imagem, o que se dá por meio de contrato civil com obrigações e deveres distintos daqueles constantes do contrato especial de trabalho desportivo. Nesse sentido, as associações e os clubes desportivos frequentemente se utilizam da imagem de seus atletas, para fins comerciais e publicitários.

Outrossim, a presença de atletas em jogos eletrônicos sem a devida autorização também produziu litígios judiciais da mesma natureza do caso O'Bannon no Brasil. Não raros são os casos apreciados pelo Poder Judiciário brasileiro acerca da temática. A fim de se explorar melhor o assunto, tratar-se-á, aqui, do Recurso Especial n.º 1.861.289/SP do Superior Tribunal de Justiça (STJ).²

No caso em tela, um futebolista ajuizou ação contra a *EA Sports Electronic Arts Ltda.* pelo uso indevido de sua imagem em jogos eletrônicos de futebol. A Ré denunciou à lide as associações esportivas representadas pelo futebolista nos jogos eletrônicos. Na primeira instância, a Ré foi condenada a pagar indenização por danos morais, ao passo que se decidiu que os denunciados deveriam restituir os valores despendidos pela denunciante.

Todas as partes do processo apelaram, e, posteriormente, o litígio chegou ao Superior Tribunal de Justiça, com o Autor e a Ré como recorrentes e recorridos reciprocamente,

² Ementa do Recurso Especial n.º 1.861.289 do Superior Tribunal de Justiça: Civil e Processual. Recurso Especial. Indenização. Uso indevido de imagem. Jogo eletrônico. Prescrição. Termo inicial. Data da violação do direito.

R. Curso Dir. UNIFOR-MG, Formiga, v. 13, n. 2, p. 177-194, jul./dez. 2022.

enquanto os litisdenunciados figuraram como recorridos apenas. O Autor pedia a majoração da condenação anteriormente sentenciada à Ré e aos litisdenunciados.

O Autor demandava, em seu Recurso Especial, a majoração do valor indenizatório a ser pago pela Ré, o que não recebeu provimento do STJ. Focar-se-á, aqui, no que a Corte Superior decidiu quanto ao recurso da EA Sports, haja vista ter ocupado maior espaço nos votos dos Ministros e possuir maior relevância à análise aqui feita. A Ré pediu a diminuição do valor da condenação – o que não foi provido pelo STJ – e a inclusão do Clube Atlético Mineiro e do Esporte Clube Bahia na lide, o que havia sido rejeitado pelo Tribunal de origem.

No contexto das ações judiciais de futebolistas em face do uso não consentido de sua imagem, o Recurso Especial em análise não representa um marco transformador do ponto de vista jurisprudencial, mas serve como exemplo para litígios dessa natureza. Nesse sentido, o primeiro ponto do acórdão a se destacar trata-se da inclusão dos clubes de futebol pelos quais o atleta jogou no processo, na posição de litisdenunciados.

A inclusão do Clube Atlético Mineiro e do Esporte Clube Bahia, ex-equipes do Autor, no processo pelo Tribunal de Justiça de São Paulo possui relevância no âmbito da responsabilidade civil, haja vista estabelecer entendimento jurisprudencial quanto à legitimidade processual e à responsabilização em litígios semelhantes. A decisão da corte estadual firmou o entendimento de que não apenas a sociedade empresarial desenvolvedora de jogos eletrônicos — no caso em análise, a EA Sports — deve responder pela utilização da imagem e dos atributos de atletas em seus jogos indevidamente, mas também as associações desportivas que os futebolistas representam, haja vista estas terem celebrado com a desenvolvedora o contrato que permitia o uso de sua marca e da imagem de seus desportistas no jogo, sem a prévia autorização destes.

Um segundo ponto de importância do acórdão do Superior Tribunal de Justiça consiste na questão da prescrição da pretensão, por parte do atleta, de indenização pelo uso indevido de sua imagem. A EA Sports alegou, no Recurso Especial, que haveria prescrição quanto à pretensão indenizatória do Autor, vez que, desde o lançamento dos jogos em questão até o início da ação judicial, haveria passado o prazo prescricional estabelecido em lei. O Ministro relator, no caso concreto, entendeu que se aplicaria a teoria da *actio nata* subjetiva, segundo a qual o prazo deve ter início a partir do conhecimento da violação ou lesão ao direito subjetivo, o que se trataria, na verdade, da feição subjetiva da *actio nata* (TARTUCE, 2020, p. 284).

Considerando-se essa vertente subjetiva da teoria, o início da contagem do prazo prescricional para o Autor ajuizar ação indenizatória pelo uso de sua imagem e atributos nos jogos eletrônicos da EA seria a data em que ele tomou conhecimento do fato. Esse posicionamento implica uma maior proteção ao lesado, vez que ele não ficará sem a

possibilidade de pedir indenização meramente por ter estado alheio à situação por muito tempo. Nesse diapasão, merece destaque a argumentação do relator no sentido de que a violação ao direito de imagem ocorreria sempre que esta fosse, sem autorização, publicada ou que o produto violador fosse mantido em exposição, de modo que o prazo prescricional contaria a partir do último ato violador do direito, considerando-se a manutenção da circulação do produto violador.

Por outro lado, a Ministra Isabel Gallotti divergiu do entendimento do relator quanto à prescrição. Para ela, cujo voto prevaleceu, o mais correto seria adotar o viés objetivo da teoria da *actio nata*, de modo que o prazo prescricional deveria começar a ser contado a partir da data da lesão do direito. No caso em questão, isso se teria dado quando do lançamento e colocação do jogo eletrônico no mercado.

Em seu voto, a Ministra apontou para o fato de que o Código Civil estabelece, como regra geral, que o termo *a quo* da contagem do prazo prescricional se dá com a violação do direito, o que se depreende da leitura do artigo 189.³ Além disso, a Ministra destacou que a lei prevê situações específicas em que o prazo prescricional começa a se contar a partir da ciência do fato, notadamente nas situações do art. 206, § 1.º, II, “b”, do Código Civil e do art. 27 do Código de Defesa do Consumidor, nenhuma das quais trata do dano causado à imagem alheia.⁴ Como afirmou a Ministra, vez que o caso em análise não tratava de direito das relações de consumo nem de outra exceção legal à vertente objetiva da *actio nata*, seria mais adequado aplicar os precedentes da Corte Superior que estabelecem o início da prescrição a partir do próprio evento danoso.

A Ministra argumentou que o contrário implicaria insegurança jurídica, vez que suspenderia indefinidamente o fim da pretensão — o que iria contra o próprio intuito do instituto da prescrição. Ademais, citou a Ministra a ampla divulgação dos jogos eletrônicos, o que obstaria que o atleta alegasse ter tomado conhecimento do dano muito tempo após este ter ocorrido, haja vista a grande publicidade realizada permitir aos consumidores e aos próprios jogadores ter pleno conhecimento da utilização da imagem destes, de sorte que não se revela razoável impedir a contagem do prazo prescricional devido à ausência de ato formal de ciência do autor da imagem quanto à existência do jogo.

Por fim, a Ministra Isabel Gallotti fez um apontamento em concordância com o voto do relator: apesar de se iniciar novo prazo prescricional a cada nova edição do jogo eletrônico

³ Código Civil, art. 189: “Violado o direito, nasce para o titular a pretensão, a qual se extingue, pela prescrição, nos prazos a que aludem os arts. 205 e 206”.

⁴ Art. 206, § 1.º, II, “b”, Código Civil: “Art. 206. Prescreve: § 1.º Em um ano: [...] II — a pretensão do segurado contra o segurador, ou a deste contra aquele, contado o prazo: [...] b) quanto aos demais seguros, da ciência do fato gerador da pretensão”. Art. 27, Código de Defesa do Consumidor: “Art. 27. Prescreve em cinco anos a pretensão à reparação pelos danos causados por fato do produto ou do serviço prevista na Seção II deste Capítulo, iniciando-se a contagem do prazo a partir do conhecimento do dano e de sua autoria”.

R. Curso Dir. UNIFOR-MG, Formiga, v. 13, n. 2, p. 177-194, jul./dez. 2022.

que usa a imagem de atleta indevidamente – prazo que é renovado no curso do processo de fabricação e distribuição desse produto no mercado –, o mero fato de exemplares de edições antigas estarem disponíveis no mercado não caracteriza nova violação ao direito e, portanto, não renova o prazo prescricional. Se assim não fosse, o instituto da prescrição perderia sua razão de ser, vez que o prazo prescricional se eternizaria sempre que um terceiro comercializasse o produto, mesmo que a produção do jogo já houvesse cessado. Nesse sentido, verificar-se-ia o esvaziamento do instituto e, conseqüentemente, insegurança jurídica, assim como apontado *supra* na situação de adoção da vertente subjetiva da teoria da *actio nata*.

O tratamento dado pelo Superior Tribunal de Justiça à questão da responsabilidade nesse caso revela-se o mais adequado com o Direito brasileiro. Apesar de a violação ao direito de imagem dos atletas ser efetuada pela empresa desenvolvedora dos jogos eletrônicos — na sua posição de criadora do produto —, faz-se necessário responsabilizar civilmente o clube desportivo que o atleta representa, uma vez que a associação desportiva que, em casos como o analisado, dá à desenvolvedora sua anuência para a utilização da imagem do atleta mesmo sem a autorização deste. Nesse sentido, mesmo que a desenvolvedora do jogo alegue haver utilizado a imagem do atleta sem saber que o clube negociante não possuía autorização para tal, ela ainda se responsabilizaria, em consonância com a previsão do parágrafo único do artigo 927 do Código Civil de que o autor do dano deverá reparar o dano, independentemente de culpa, quando a lei o determinar ou quando sua atividade implicar, por sua natureza, risco para o direito de outrem. Ademais, concernentemente à questão da prescrição, pode-se afirmar que o entendimento do STJ também se deu em conformidade com o ordenamento jurídico brasileiro. A decisão da Corte Superior de que a continuação da circulação do jogo no mercado não renova o prazo prescricional impede que haja banalização do instituto da prescrição, que existe para dar segurança jurídica a fatos há muito consumados. Nesse sentido, a opção pela renovação do prazo prescricional a cada nova edição do jogo e independente da ciência do prejudicado resguarda a importância da prescrição ao mesmo tempo que estabelece que nova violação do direito (por nova edição do produto) gera pretensão legítima de reparação.

4 REGULAMENTAÇÃO DO USO DA IMAGEM DE ATLETAS EM JOGOS ELETRÔNICOS

No ordenamento jurídico brasileiro, a inviolabilidade da imagem da pessoa é definida

pelo artigo 5.º, inciso X, da Constituição federal, caracterizando um direito fundamental.⁵ Nas palavras de Domingos Franciulli Netto (2004, p. 32), o direito à imagem está, na atual Constituição Federal, previsto em três tópicos do artigo 5.º: os incisos V, X e XXVIII, alínea “a”, protegendo desde a imagem física pessoal até a voz humana, inclusive nas atividades esportivas. Nesse diapasão, o constituinte originário erigiu o direito à imagem ao *status* de direito autônomo, independente, mas relacionado, a outros direitos da personalidade (NETTO, 2004, p. 32).

A questão concernente ao direito à imagem transborda diferentes áreas do estudo jurídico, em particular o Direito Civil e o Direito Constitucional, possuindo ambos ópticas similares quanto à abordagem do assunto. Nesse contexto, é comum a classificação da imagem em diferentes espécies. A título de exemplo, cite-se Uadi Lammêgo Bulos (2015, p. 573-574), que entende ser o direito à imagem dividido em três pela Constituição federal, a saber: a imagem social (atributos exteriores da pessoa física ou jurídica decorrentes do que o indivíduo transmite para a sociedade), com base no inciso V do artigo 5.º da Constituição; a imagem-retrato, constante do inciso X do mesmo artigo e consistente nas características físicas da pessoa; e a imagem autoral, definida pelo doutrinador como aquela do autor que participa em obras coletivas de modo direito (art. 5.º, XXVIII, CF).

A própria Constituição federal garante, além do direito de resposta, a indenização por dano material, moral e à imagem, no inciso V do artigo 5.º, caracterizando-se uma colisão entre os direitos fundamentais à imagem e de expressão (RIBEIRO, 2013, p. 85-86). O entendimento de que a imagem da pessoa merece proteção especial do ordenamento jurídico é reiterado na legislação infraconstitucional pelo artigo 20 do Código Civil, segundo o qual a imagem é compreendida como um direito da personalidade, razão pela qual a ameaça ou lesão à imagem da pessoa enseja a possibilidade de reclamação de perdas e danos e a aplicação de outras sanções legais, conforme o artigo 12, *caput*, do diploma legislativo civil.⁶

Em consonância com o embasamento legal, a noção do direito à imagem pode ser exemplificada pela definição de Chaves e Rosenvald (2017, p. 255–257), que enfatizam que a imagem é o direito excludente e exclusivo de alguém ser identificado e proteger sua identificação nas sociedades. Há uma divisão da imagem em três espécies, porém distintamente de como Bulos (2015) entende: imagem-voz, imagem-atributo e imagem-retrato. A primeira refere-se à identificação de uma pessoa por meio do timbre de sua voz; a

⁵ Constituição da República Federativa do Brasil, art. 5.º, X: “são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação”.

⁶ Código Civil: “Art. 12. Pode-se exigir que cesse a ameaça, ou a lesão, a direito da personalidade, e reclamar perdas e danos, sem prejuízo de outras sanções previstas em lei”; “Art. 20. 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”.

segunda equivale ao conjunto de comportamentos reiterados e qualificativos sociais do indivíduo, permitindo-lhe a identificação; e a última, que concerne diretamente ao caso a ser analisado posteriormente, abarca as características fisionômicas do titular de direitos (FARIAS; ROSENVALD, 2017).

Dessa forma, a imagem é característica exclusiva de determinado indivíduo, por ela identificável e a ela associado intrinsecamente. Nesse sentido, Antônio Chaves (1972, p. 24) aduz que cada pessoa leva consigo sua imagem por toda a existência, é um reflexo da personalidade e, portanto, indissociável da própria pessoa em si.

Quanto à tutela do direito de imagem no ordenamento jurídico brasileiro, José Carlos Costa Netto (2019) destaca quatro aspectos relevantes desse direito, os quais este possui em comum com o direito autoral: a relevância constitucional; a classificação como direito personalíssimo; a obrigatoriedade da autorização do titular para uso por terceiros; e a possibilidade de indenização de natureza extrapatrimonial (moral) e patrimonial.

Ainda, faz-se mister ressaltar que a evolução da tutela jurídica ao direito de imagem no Brasil se deu por meio de construção jurisprudencial, em especial o acórdão proferido pela Primeira Turma do Supremo Tribunal Federal, em votação unânime, no Recurso Extraordinário n.º 95.872 e no Recurso Extraordinário n.º 91.328, este de 1981 e aquele de 1982.⁷

O primeiro contou com o voto do Ministro Rafael Meyer, que argumentou no sentido de que a divulgação da imagem de uma pessoa sem o seu consentimento, para fins de atividade comercial, constitui locupletamento ilícito, havendo a imposição de reparar o dano. Já o Recurso Extraordinário n.º 91.328, por meio do voto do relator Ministro Djaci Falcão, preconiza que o uso indevido da imagem se encontra protegido pelo direito positivo, mais especificamente pelo artigo 82 da Lei n.º 5.988/1973, posteriormente revogada pela Lei n.º 9.610/1998, que alterou as disposições sobre direitos autorais (COSTA NETTO, 2019, p. 64).

No âmbito desportivo, há diversas situações em que a imagem de atletas é explorada por terceiros. Por muitas vezes, por exemplo, o atleta que obtém fama firma patrocínios com entidades empresariais de diversos ramos comerciais, de modo que sua imagem seja utilizada em anúncios publicitários de um produto ou serviço, mesmo que não relacionado à sua atividade desportiva. Atletas de esportes coletivos, similarmente, costumam negociar o uso de sua imagem com o clube pelo qual jogam, para que este possa explorá-la nos meios de divulgação da equipe ou em seus produtos.

⁷ Ementa do Recurso Extraordinário n.º 95.872: “Direito à imagem. Fotografia. Publicidade comercial. Indenização. A divulgação da imagem da pessoa, sem o seu consentimento, para fins de publicidade comercial, implica em locupletamento ilícito à custa de outrem, que impõe a reparação do dano. Recurso Extraordinário não conhecido”. Ementa do Recurso Especial n.º 91.328: “Direito à proteção da própria imagem, diante da utilização de fotografia, em anúncio com fim lucrativo, sem a devida autorização da pessoa correspondente. Indenização pelo uso indevido da imagem. Tutela jurídica resultante do alcance do direito positivo. Recurso extraordinário não conhecido”.

É válido ressaltar que, para o esporte, aplica-se o disposto no *caput* do artigo 87-A da Lei n.º 9.615/1998 (Lei Pelé ou Lei Geral do Desporto), que prescreve a possibilidade de o esportista ceder ou explorar sua própria imagem.⁸

Nesse sentido, merecem destaque os jogos eletrônicos que simulam competições esportivas, utilizando-se de clubes e jogadores reais como personagens. A título de exemplo, há jogos eletrônicos que permitem ao usuário jogar partidas virtuais de futebol controlando jogadores e clubes, e competir em torneios que existem na realidade fora do âmbito virtual. A exploração da marca de times e da imagem de atletas em jogos eletrônicos pressupõe o prévio consentimento destes e daqueles (Código Civil, art. 20, e Lei Pelé, art. 87-A), o que nem sempre é respeitado pelos desenvolvedores dos jogos.

Hodiernamente, as sociedades empresariais desenvolvedoras de jogos eletrônicos, ao passo em que a tecnologia se inova e a demanda do público aumenta, fazem produtos que tentam ser mais realistas, contando, por exemplo, com atletas, associações esportivas e estádios mais próximos ou iguais aos que de fato existem, o que gera, quando não há acordo prévio com os titulares da imagem, imbróglis judiciais, como apontam Leal e Nader (2021, p. 84). Dentre os vários litígios judiciais envolvendo imagens de clubes desportivos e atletas indevidamente utilizados por jogos eletrônicos, destaca-se o caso *O'Bannon v. NCAA*, ocorrido nos Estados Unidos da América e a ser analisado adiante. Ademais, como será constatado, também existem julgados de mesma matéria apreciados pelo Poder Judiciário brasileiro, com consequências significativas no âmbito do direito de imagem.

5 CONCLUSÃO

Ante o exposto, percebe-se que, diante da ascensão dos esportes eletrônicos no cenário nacional e do fortalecimento dos jogos de simulação desportiva, a questão do direito de imagem de times e de atletas dentro desses tende a ter sua importância exponencialmente acrescida. Por tal razão, a compreensão da temática pela ótica da comparação do direito ao de países que já passam por tais questões há anos é útil para guiar os rumos que nosso ordenamento jurídico deve tomar quanto aos problemas surgidos nos novos campos que surgem.

Nesse sentido, o exame de um importante caso de um dos maiores polos da indústria de videogames demonstrou-se adequado para os objetivos deste estudo. Assim, ao analisar o caso *O'Bannon*, percebeu-se que, embora não exista uma regulamentação mais profunda

⁸ Lei n.º 9.615, art. 87-A, *caput*: “O direito ao uso da imagem do atleta pode ser por ele cedido ou explorado, mediante ajuste contratual de natureza civil e com a fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo”.

R. Curso Dir. UNIFOR-MG, Formiga, v. 13, n. 2, p. 177-194, jul./dez. 2022.

quanto à exploração da imagem, o seu caráter fortemente mercadológico favorece a aplicação do *Sherman Act*. Os mercados de esportes universitários são o cerne do caso em tela, pois a aplicação do Estatuto Americano Antitruste baseia-se na ideia de que se apropriar indevidamente da imagem dos atletas e impedir que eles usufruam comercialmente disso limita as oportunidades econômicas, atléticas e estudantis. Diante disso, a interpretação efetuada deve ser exaltada por compreender com clareza a complexidade do mundo de um atleta universitário e, com o enfoque econômico, criar as bases para que os atletas amadores recebam compensações futuras pela exploração de seus “atributos de imagem”.

Em outra sistemática, o Direito brasileiro, mais conectado à tradição romana, optou por proteger a imagem tanto na Constituição Federal como no Código Civil. Dentro da temática abordada no presente artigo, há também a proteção da Lei Pelé, que traz a possibilidade da exploração ou cessão da imagem por parte dos atletas (em contrato distinto do especial de trabalho desportivo). Mesmo com tal proteção, a mesma sociedade empresarial envolvida no caso estrangeiro comentado também incorreu em igual prática em solo brasileiro. O fato gerou uma lide que chegou ao Superior Tribunal de Justiça.

Dentre as principais lições que se podem tirar do acórdão do STJ, destacam-se a inclusão dos times na ação (no caso O’Bannon, a parte relacionada diretamente ao esporte era uma associação) e o entendimento vencedor da Ministra Isabel Gallotti de que seria aplicada a teoria da *actio nata* objetiva, garantindo assim a renovação do termo *a quo* do prazo prescricional toda vez que a empresa Ré se utilizasse da imagem do atleta, de modo que a lesão do direito é o critério escolhido para início da contagem do prazo.

Apesar de, em produtos com tantos times e atletas (havendo, inclusive, alguns gerados aleatoriamente e que só aparecem em modos de jogo específicos), a dificuldade para compreender que um dos personagens na interface diegética trata-se de uso indevido da imagem de um atleta ser elevada. Por tal razão, seria justificável a renovação e o início da contagem dar-se conforme o lesado tomasse conhecimento da lesão. Esse fato também implicaria, como foi destacado pela Ministra, em insegurança jurídica, além de ir contra o próprio intuito do instituto jurídico da prescrição.

No ordenamento jurídico brasileiro, o direito de imagem relativo ao licenciamento é mais específico que nos Estados Unidos, haja vista a necessidade (confirmada pela Lei Pelé e pela jurisprudência) de produtores de jogos eletrônicos precisarem de aprovação do próprio atleta — e não apenas do clube por ele representado — para utilizar a imagem dele. Portanto, a implementação da cultura do licenciamento coletivo (aliada a uma regulamentação que favoreça flexibilidade nas negociações entre clubes, atletas e ligas), formato que pode ser favorecido por sindicatos de atletas, como ocorre nas grandes ligas americanas, seria um

passo essencial para criação de mais um ramo que alimente financeiramente clubes e atletas e, ao mesmo tempo, esteja em consonância com o Direito para evitar lesões ao direito constitucionalmente protegido da imagem.

Por fim, conclui-se que a decisão do STJ no julgamento do Recurso Especial n.º 1.861.289 foi, do ponto de vista sistemático do ordenamento jurídico brasileiro, adequada. A inclusão no polo passivo processual de clubes desportivos que negociam, sem autorização, o uso da imagem de seus atletas torna o rol de responsabilização civil mais amplo, não se limitando aos produtores de jogos eletrônicos que utilizaram a imagem dos atletas ilicitamente. Noutra análise, a adoção da teoria da *actio nata* objetiva, com a contagem do prazo prescricional se iniciando a cada renovação da violação ao direito — que ocorre ao lançamento de nova edição do jogo — e independentemente do conhecimento do autor, implica em grande proteção ao direito de imagem, mas sem o exagero de sempre renovar o prazo enquanto o produto se mantém no mercado.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. Computer Game Studies, Year One. **Game Studies**, [s. l.], v. 1, n. 1, jul. 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso em: 6 jun. 2021.

ATHLETIC. Scholarships: Everything You Need to Know. **Next College Student Athlete**, Chicago, 2020. Disponível em: <https://www.ncsasports.org/recruiting/how-to-get-recruited/scholarship-facts>. Acesso em: 7 ago. 2021.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 2021. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 10 jun. 2021.

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2021. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Acesso em: 10 jun. 2021.

BRASIL. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Institui o Código Civil. Brasília, DF: Presidência da República, 2021. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406.htm. Acesso em: 10 jun. 2021.

BRASIL. Superior Tribunal de Justiça (4.^a Turma). **Recurso Especial nº 1.861.289**. Civil e Processual. Recurso Especial. Indenização. Uso indevido de imagem. Jogo eletrônico. Prescrição. Termo inicial. Data da violação do direito. Precedentes; Recorrente: Electronic Arts Ltda. Recorrente: Electronic Arts Nederland B V. Recorrente: Diego Macedo Prado dos Santos. Recorridos: os mesmos. Recorrido: Clube Atlético Mineiro. Recorrido: Esporte Clube Bahia. Relator: Min. Marco Buzzi. Relatora para o acórdão: Min. Isabel Gallotti, 24 de novembro de 2020. Disponível em: https://scon.stj.jus.br/SCON/GetInteiroTeorDoAcordao?num_registro=201902298075&dt_publicacao=16/03/2021. Acesso em: 9 jul. 2021.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal (1.^a Turma). **Recurso Extraordinário nº 95.872**. Direito à imagem. Fotografia. Publicidade comercial. Indenização. A divulgação da imagem da pessoa, sem o seu consentimento, para fins de publicidade comercial, implica em locupletamento ilícito à custa de

outrem, que impõe a reparação do dano. Recurso Extraordinário não conhecido. Recorrente: O Globo — Empresa Jornalística Brasileira Ltda. Recorrida: Irineia de Souza. Relator: Min. Rafael Mayer, 10 de setembro de 1982. Disponível em: <https://redir.stf.jus.br/paginadorpub/paginador.jsp?docTP=AC&docID=189307>. Acesso em: 15 jun. 2021.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal (2.^a Turma). **Recurso Extraordinário nº 91.328**. Direito à proteção da própria imagem, diante da utilização de fotografia, em anúncio com fim lucrativo, sem a devida autorização da pessoa correspondente. Indenização pelo uso indevido da imagem. Tutela jurídica resultante do alcance do direito positivo. Recurso extraordinário não conhecido. Recorrentes: Instituto Cultural e Editora Canadian Post Ltda. Recorridos: Dennis de Carvalho e outra. Relator: Min. Djaci Falcão, 2 de outubro de 1981. Disponível em: <https://redir.stf.jus.br/paginadorpub/paginador.jsp?docTP=AC&docID=184943>. Acesso em: 15 jun. 2021.

BULOS, Uadi Lammêgo. **Curso de Direito Constitucional**. 9 ed. São Paulo: Saraiva, 2015.

CAMERON, Steve. The NCAA brings in \$1 billion a year — here's why it refuses to pay its College athletes. **Business Insider**, [s. l.], 26 mar. 2019. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/ncaa-college-athletes-march-madness-basketball-football-sports-not-paid-2019-3>. Acesso em: 7 ago. 2021.

CHAVES, Antônio. Direito à própria imagem. **Revista de Informação Legislativa**, v. 9, n. 34, p. 23–42, 1972. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/180562/000344882.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 18 jun. 2021.

COSTA NETTO, José Carlos. **Direito Autoral no Brasil**. 3 ed. São Paulo: Saraiva: 2019.

DIDIER JÚNIOR, Fredie. **Curso de Direito Processual Civil**: volume 1. 22 ed. Salvador: JusPodivm, 2020.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. **Constitution of the United States**. Washington, D.C.: United States Senate (Senado dos Estados Unidos), 2021. Disponível em: https://www.senate.gov/civics/constitution_item/constitution.htm?utm_content=buffer05951. Acesso em: 4 jul. 2021.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. United States Court of Appeals, Ninth Circuit. **nº 14-16601 e nº 14-17068**. Apelante: National College Athletic Association. Apelados: Edward O'Bannon e outros. 30 de setembro de 2015. Disponível em: <https://caselaw.findlaw.com/us-9th-circuit/1714344.html>. Acesso em: 25 jun. 2021.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. United States District Court for the Northern District of California. **nº C 09-3329 CW**. Student-Athlete. Football. Basketball. Athletic. License. Likeness. Recruit. Team. Sport. Licensing. Competitive. Compete. Videogame. League's. Network. Submarket. Procompetitive. Player. Amateurism. Telecast. Television. Grant-in-aid. Buyer. Restrictive. Consumer demand. Educational. Footage. Attendance. Consumer. Seller. Demandantes: Edward O'Bannon e outros. Demandados: National Collegiate Athletic Association; Electronic Arts Inc.; Collegiate Licensing Company. Juíza: Claudia Wilken, 7 de agosto de 2014. Disponível em: https://www.lawinsport.com/pdf/OBannon_Transcript_of_Judgement.pdf. Acesso em: 25 jun. 2021.

FARIAS, Cristiano Chaves de; ROSENVALD, Nelson. **Curso de Direito Civil**: volume 1 – Parte Geral e LINDB. 15 ed. Salvador: JusPodivm, 2017.

FRANCIULLI NETTO, Domingos. A Proteção ao Direito à Imagem e a Constituição Federal. **Informativo Jurídico da Biblioteca Ministro Oscar Saraiva**, v. 16, n. 1, p. 19–38, 2004.

GALLOWAY, Alexander. **The Interface Effect**. Cambridge: Polity Press, 2012.

KOO, Ben. The Electoral map of football: The NFL vs. College football. **The Comeback**, [s. l.], 3 ago. 2017. Disponível em: <https://thecomeback.com/nfl/the-electoral-map-of-football-the-nfl-vs-college-football.html>. Acesso em: 7 ago. 2021

LEAL, Carlos Yuri da Silva; NADER, Carmen Caroline do Carmo. O atleta e sua imagem: a cessão da imagem dos atletas futebolísticos aos jogos eletrônicos. **Revista Ciências Jurídicas e Sociais Aplicadas**, v. 4, n. 1, p. 72–89, 2021.

LEWIS, Guy. The Beginning of Organized Collegiate Sport. **American Quarterly**, Nova Iorque, v. 22, n. 2, parte 1, p. 222–229, 1970. Disponível em: <https://history.msu.edu/hst329/files/2015/05/LewisGuy-TheBeginning.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2021.

LIMA, Carmen Lúcia Castro; ALVES, Lynn Rosalina Gama. Jogos digitais: um breve panorama deste segmento na Bahia e possibilidades de políticas. **Políticas Culturais em Revista**, Salvador, v. 10, n. 2, p. 269–295, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/328948189_Jogos_digitais_um_breve_panorama_destesegmento_na_Bahia_e_possibilidades_de_politicas/fulltext/5becda224585150b2bb73611/Jogos-digitais-um-breve-panorama-deste-segmento-na-Bahia-e-possibilidades-de-politicas.pdf?origin=publication_detail. Acesso em: 6 jun. 2021.

LUCHESE, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de jogos digitais**. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2009. Disponível em: <https://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>. Acesso em: 5 jun. 2021.

RIBEIRO, Iara Pereira. **Direito à imagem**: conceito jurídico pleno da própria imagem. 2013. Tese (Doutorado em Direito) — Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/6206>. Acesso em: 9 jul. 2021.

STATISTA. **Video Games**: Brazil. nov. 2021. Disponível em: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/brazil>. Acesso em: 29 dez. 2021.

STEIN, Julian. The Legal Nature of Video Games — Adapting Copyright Law to Multimedia. **Press Start**, Glasgow, v. 2, n. 1, p. 43–55, 2015. Disponível em: <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/25>. Acesso em: 6 jun. 2021.

TARTUCE, Flávio. **Manual de Direito Civil**: volume único. 10 ed. São Paulo: MÉTODO, 2020.

THE SLOW Decline of College Basketball Games. **GameSpot**, [s. l.], 9 fev. 2010. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/the-slow-decline-of-college-basketball-games/1100-6249963/>. Acesso em: 7 ago. 2021.

WOLOHAN, John. A full review of the O'Bannon v. NCAA judgment. **Law in Sports**, [s. l.], 21 ago. 2014. Disponível em: <https://www.lawinsport.com/topics/item/your-full-review-of-the-o-bannon-v-ncaa-judgment>. Acesso em: 22 jul. 2021.

WOLOHAN, John. Update on O'Bannon v. NCAA. **Law in Sports**, [s. l.], 31 mar. 2014. Disponível em: <https://www.lawinsport.com/topics/intellectual-property-law/item/update-on-o-bannon-v-ncaa#references>. Acesso em: 22 jul. 2021.