

**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**

BEATRIZ ALVES NEVES

REGULAMENTAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS) NO SISTEMA  
JURÍDICO BRASILEIRO - UMA ANÁLISE DOS DESAFIOS ENFRENTADOS PARA A  
PROTEÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

SÃO PAULO

2023

BEATRIZ ALVES NEVES

REGULAMENTAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS) NO SISTEMA  
JURÍDICO BRASILEIRO - UMA ANÁLISE DOS DESAFIOS ENFRENTADOS PARA A  
PROTEÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito para  
obtenção do título de Bacharel no  
Curso de Direito da Universidade  
Presbiteriana Mackenzie.

ORIENTADORA: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Camila Ferrara Padin

SÃO PAULO

2023

BEATRIZ ALVES NEVES

Regulamentação de Esportes Eletrônicos (e-sports) no Sistema Jurídico Brasileiro - uma análise dos desafios enfrentados para a proteção da propriedade intelectual

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de Bacharel no Curso de Direito da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

---

Examinador(a):

---

Examinador(a):

---

Examinador(a):

# **REGULAMENTAÇÃO DE ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS) NO SISTEMA JURÍDICO BRASILEIRO - UMA ANÁLISE DOS DESAFIOS ENFRENTADOS PARA A PROTEÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL**

**Beatriz Alves Neves<sup>1</sup>**

## **Resumo**

Neste presente artigo científico será apresentado os esportes eletrônicos, uma nova modalidade esportiva que vem ganhando força mundialmente nos últimos anos causando uma série de desafios jurídicos, inclusive relacionado a proteção de propriedade intelectual. O objetivo deste trabalho de conclusão de curso é estudar o cenário, analisar as possibilidades de preenchimento da lacuna legislativa e buscar uma forma de regulamentação de toda a propriedade intelectual envolvida por meio da metodologia hipotética dedutiva. Será analisado como o Brasil e outros países estão regulamentando este setor atualmente e quais os déficits existentes. Contudo, a solução mais adequada seria a criação de uma legislação específica para os esportes eletrônicos.

**Palavras-chave:** Esportes Eletrônicos; E-sports; Propriedade Intelectual; Regulamentação.

## **Abstract**

In this scientific article, electronic sports will be presented, a new sporting modality that has been gaining strength worldwide in recent years, causing a series of legal challenges, including those related to the protection of intellectual property. The objective of this course conclusion work is to study the scenario, analyze the possibilities of filling the legislative gap and seek a form of regulation of all intellectual property involved through the hypothetical deductive methodology. It will be analyzed how Brazil and other countries are currently regulating this sector and what deficits exist. However, the most appropriate solution would be the creation of specific legislation for electronic sports.

**Keywords:** Electronic Sports; E-sports; Intellectual Property; Regulation.

---

<sup>1</sup> Graduanda no curso de Direito da Faculdade de Direito da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

**Sumário:** Introdução. 1. Os Esportes Eletrônicos. 2. Construção dos esportes eletrônicos ao longo do tempo. 3. Desafios dos esportes eletrônicos sob o olhar jurídico. 4. Propriedade Intelectual. 5. Regulamentação dos e-sports no sistema jurídico sul-coreano. 6. Regulamentação dos e-sports no sistema jurídico francês. 7. Regulamentação da propriedade intelectual dos e-sports no sistema jurídico brasileiro. Considerações Finais. Referências.

## **INTRODUÇÃO.**

A área dos jogos digitais vem se destacando nas últimas décadas no mercado econômico mundial devido a sua alta rentabilidade movimentando bilhões de dólares americanos por ano, tendo o potencial de se tornar um dos maiores mercados esportivos e de entretenimento do mundo.

Com o grande avanço tecnológico, surge uma nova modalidade esportiva que consiste em competições virtuais em tempo real de jogos eletrônicos disputadas em grupo ou individualmente, assistidas presencialmente ou por meio de plataformas online, denominadas esportes eletrônicos ou “e-sports”.

A discussão dos esportes eletrônicos no Brasil ainda é preliminar, tendo como foco a determinação do que de fato é um esporte eletrônico e se este poderia ser encaixado no termo “esporte”, sendo um jogador profissional um atleta e aplicando a ele a Lei 9.615/98 (Lei Pelé), ou se seria apenas parte da indústria de entretenimento.

Por conta dessas controvérsias, ainda existe um déficit na regulamentação dos e-sports no sistema jurídico brasileiro, sendo o cenário completamente regulado pelo meio privado com nenhum envolvimento estatal. Essa carência de determinação legal traz diversos desafios, sendo um deles relacionado à proteção de propriedade intelectual.

Os jogos eletrônicos, bem como as competições profissionais destes, são criados por meio de diversificados tipos de trabalho intelectual, envolvendo uma série de profissionais, não havendo nenhuma legislação específica considerando as especificidades deste meio, além de possuir divergências legislativas com relação à necessidade de registro de marca de times de esportes conforme as disposições da Lei Pelé e da Lei de Propriedade Industrial.

Desse modo, resta evidente a importância de estudar as circunstâncias deste setor em conjunto com o público-alvo e com as empresas já consolidadas no país para discutir soluções benéficas a todas as partes. O presente trabalho consiste em um artigo científico visando responder a problemática de como regulamentar a propriedade intelectual nos esportes eletrônicos, sendo necessário criar um novo projeto de lei para regulamentar todo o cenário dos

esportes eletrônicos, já que a Lei Pelé não se adequa aos e-sports devido ao seu foco em atletas de esportes tradicionais.

Tendo em vista o tamanho do mercado de esportes eletrônicos no Brasil, é fundamental estudar as particularidades deste cenário, analisar as possibilidades de preenchimento da lacuna legislativa e buscar uma forma de regulamentação de toda a propriedade intelectual envolvida.

Desse modo, uma regulamentação adequada e específica traz uma maior segurança jurídica nos contratos envolvendo esportes eletrônicos, o que beneficia todos os envolvidos ao findar as discussões com relação à definição de e-sports e como devem ser realizadas as contratações deste meio.

A metodologia que será utilizada nesta pesquisa é a hipotética dedutiva, pois haverá um estudo por meio de artigos científicos, material jornalístico, legislação, jurisprudências e demais documentos disponíveis ao público.

A priori, será abordado a importância dos esportes eletrônicos na sociedade, trazendo porcentagens e algumas discussões com relação à definição do termo. Adiante, será exposto a construção dos e-sports ao longo do tempo, desde a primeira competição em 1972 até os dias atuais.

No terceiro capítulo, adentrando no tema do presente trabalho, são apresentados os desafios dos esportes eletrônicos sob o olhar jurídico, trazendo as dificuldades relacionadas a alguns ramos do direito, como o direito contratual, o direito trabalhista e o direito de propriedade intelectual.

Em seguida, será exposto a definição de propriedade intelectual, quais as suas divisões e legislações, o porquê deste tópico ser tão relevante, sendo abordado as principais preocupações com as diversificadas formas de propriedade intelectual no universo dos esportes eletrônicos.

Nos próximos dois capítulos serão analisadas legislações estrangeiras mais avançadas no tópico do que o sistema jurídico brasileiro, sendo estas a legislação sul-coreana e a francesa. Por fim, será analisada a forma de regulamentação atual do Brasil e o porquê de haver a necessidade de uma legislação específica para o tema.

## **1. OS ESPORTES ELETRÔNICOS.**

Os esportes eletrônicos têm ganhado cada vez mais visibilidade mundialmente, sendo que, apenas no Brasil, 74,5% da população afirma ter jogado algum jogo eletrônico em 2022<sup>2</sup>, além de ser o terceiro país com a maior audiência em campeonatos de jogos eletrônicos, gerando um movimento de sete bilhões de reais em 2021 com a esperança desse número dobrar em menos de cinco anos, alcançando a marca de dezesseis bilhões de reais até 2026.<sup>3</sup>

Apesar do crescente número de interessados, atualmente, o foco da discussão dos esportes eletrônicos no Brasil é determinar se este poderia se encaixar no termo “esporte”, sendo um jogador profissional um atleta e aplicando a ele a Lei Pelé, ou se seria apenas uma forma de entretenimento.

No início de 2023, Ana Moser, a última Ministra do Esporte, compartilhou sua opinião sobre o tópico informando que os e-sports seriam apenas uma forma de entretenimento, tendo em vista que é desenhado por uma programação cibernética com opções não abertas como o esporte, existindo apenas como diversão, informando, ainda, que não haverá qualquer investimento público nesta área.<sup>4</sup>

Contudo, na comunidade de fãs e jogadores dos esportes eletrônicos, é pacífico que o e-sports é um esporte porque possui todos os seus elementos característicos, sendo eles a atividade física, a competitividade e a organização de regras impostas por um terceiro nos torneios.<sup>5</sup> Desse modo, não há um consenso geral sobre a qualificação do termo, causando dificuldades em sua regulamentação.

A Portaria MINC nº 116 de 2011 incluiu os jogos eletrônicos como um segmento cultural integrante das áreas de representação da Comissão Nacional de Incentivo à Cultura (CNIC), sendo reconhecido pelo Ministério da Cultura como uma manifestação cultural que pode receber recursos da Lei nº 8.313/91 (Lei Rouanet).

---

<sup>2</sup> PANCINI, Laura. **3 em cada 4 brasileiros jogam games, aponta estudo da PGB**. Exame, 20 de abril de 2022. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/3-em-cada-4-brasileiros-jogam-games/>. Acesso em: 29/04/2023.

<sup>3</sup> PACETE, Luiz Gustavo. **Brasil lidera investimentos, fusões e aquisições nos games e e-sports**. Forbes, 09 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/12/brasil-lidera-investimentos-fusoes-e-aquisicoes-nos-games-e-e-sports>. Acesso em: 29/04/2023.

<sup>4</sup> COCCETRONE, Gabriel. **ESport é esporte? Entenda o que é esporte e por que definição é importante**. Uol, 16 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2023/01/16/esport-e-esporte-entenda-o-que-e-esporte-e-por-que-definicao-e-importante.htm>. Acesso em: 03/05/23.

<sup>5</sup> BOCCHI, Nicholas. **Esporte eletrônico é esporte?** Lei em Campo, 30 de março de 2019. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/esporte-eletronico-e-esporte/>. Acesso em: 03/05/23.

Além disso, diversos países já reconhecem as competições de videogames como um esporte, como a Coreia do Sul, Itália, Finlândia, Rússia, China, Índia, Malásia, África do Sul e o Irã.<sup>6</sup>

A indústria dos jogos digitais gera renda e diversos empregos, além de promover inovação tecnológica que atinge muitos setores da economia como arquitetura e construção civil, marketing e publicidade, áreas de saúde, educação e defesa, treinamento e capacitação, entre outros.<sup>7</sup>

A inovação tecnológica e o desenvolvimento científico gerado pela criação de jogos digitais combinam conhecimentos de tecnologia da informação, narrativa audiovisual, animação, design gráfico, ilustração, sonoplastia e música, sendo necessário profissionais altamente qualificados participando de equipes multidisciplinares para criar produtos competitivos e inovadores.<sup>8</sup>

Ademais, todos os jogos digitais são frutos da criatividade sendo parte indissociável da cultura que o criou trazendo valores, tradições e crenças específicas deste grupo social, “sendo capaz de produzir ou representar um ou mais de seus traços distintivos espirituais, materiais, intelectuais ou afetivos. Salienta-se que a capacidade dos jogos de revelar elementos da cultura de um povo é acentuada pelo seu caráter lúdico e interativo”.<sup>9</sup>

## 2. CONSTRUÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS AO LONGO DO TEMPO.

O nascimento do esporte eletrônico ocorreu em 1972 durante as Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar na Faculdade de Stanford, nos Estados Unidos, onde aconteceu a primeira competição de videogame da história com a utilização do jogo denominado “Spacewar”, que foi desenhado por alunos do Instituto de Tecnologia de Massachusetts em 1962.<sup>10</sup>

---

<sup>6</sup> SÁ, Bruna de. **Desafios Jurídicos e Regulatórios do E-Sport no Brasil**. JusBrasil, 2021. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/desafios-juridicos-e-regulatorios-do-e-sport-no-brasil/1245656807>. Acesso em: 08/10/2023.

<sup>7</sup> FLEURY, A.; NAKANO, D.; CORDEIRO, J. H. D’O. **Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais**. BNDES: São Paulo, 2014. Disponível em: [https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento\\_da\\_industria\\_brasileira\\_e\\_global\\_de\\_jogos\\_digitais.pdf](https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf). Acesso em: 30/07/2023.

<sup>8</sup> BRASIL. Secretaria Executiva. Agência Nacional de Cinema. Análise de impacto regulatório N°. 1/2016/SEC. Brasília, 2016. Disponível em: [https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/atribuicoes-ancine/regulacao/regulacao/analise-impacto-regulatorio-avaliacao-resultado-regulatorio/air-jogoseletronicos\\_0.pdf](https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/atribuicoes-ancine/regulacao/regulacao/analise-impacto-regulatorio-avaliacao-resultado-regulatorio/air-jogoseletronicos_0.pdf). Acesso em: 08/10/2023.

<sup>9</sup> BRASIL, 2016.

<sup>10</sup> MONNENS, Devin; GOLDBERG, Martin. Space Odyssey: **The long journey of spacewar! From MIT to computer labs around the world**. Kinephanos, p. 132-136, junho de 2015. Disponível em:



Em 1980, a renomada empresa ATARI de videogames organizou um torneio nos Estados Unidos com mais de dez mil participantes utilizando o jogo “Space Invaders”, tendo a campeã recebido um arcade como premiação.<sup>11</sup> No mesmo ano, *Pac-Man* foi lançado no Japão, o lendário jogo de fliperama do personagem amarelo caçando fantasmas coloridos que mudou o mercado de jogos, arrecadando mais de 14 bilhões de dólares, se tornando uma das maiores franquias de videogame da história.<sup>12</sup>

Todavia, apenas três anos depois, o mercado de videogame sofreu com uma crise. A explosão causada pela Space Invaders levou a criação de diversas novas empresas e ao surgimento de muitos consoles, resultando em um período de saturação do mercado. Fundamenta Chikhani:

Too many gaming consoles, and too few interesting, engaging new games to play on them, eventually led to the 1983 North American video games crash, which saw huge losses, and truckloads of unpopular, poor-quality titles buried in the desert just to get rid of them. The gaming industry was in need of a change.<sup>13</sup>

O lançamento do console Nintendo Entertainment System (NES), em 1985, introduziu ao mercado a ideia de jogos serem desenvolvidos por terceiros e não apenas pela fabricante do console, conforme era realizado até então, o que levou a indústria de videogame a se recuperar da crise.

Em 1994, a Sony lançou o Playstation 1 no Japão com um preço bom e utilizando arquitetura 32-bits enquanto os seus concorrentes ainda usavam a de 16-bits, ganhando muita popularidade entre os desenvolvedores e consumidores<sup>14</sup>, sendo este o quarto console mais vendido na história, com 102,5 milhões de unidades vendidas.<sup>15</sup>

---

<https://www.kinephanos.ca/2015/space-odyssey-the-long-journey-of-spacewar-from-mit-to-computer-labs-around-the-world/>. Acesso em: 28/06/2023.

<sup>11</sup> TAKASHI. **Space Invaders e Spacewar: Os primeiros campeonatos de esportes do mundo**. Millenium, 14 de maio de 2020. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/3936.html>. Acesso em: 04/07/2023.

<sup>12</sup> De Mário a Candy Crush: as séries que mais faturaram na história dos games. **UOL**, 26 de janeiro de 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/album/2019/01/26/25-franquias-de-jogos-mais-rentaveis-de-todos-os-tempos.htm?foto=22>. Acesso em: 04/07/2023.

<sup>13</sup> CHIKHANI, Riad. **The History Of Gaming: An Evolving Community**. TechCrunch, 31 de outubro de 2015. Disponível em: <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>. Acesso em: 17/07/2023. Tradução livre: Muitos consoles e poucos jogos interessantes e envolventes para jogar neles acabaram levando à queda dos videogames na América do Norte em 1983, que causou enormes perdas e uma grande quantidade de títulos impopulares e de baixa qualidade enterrados no deserto apenas para livrar-se deles. A indústria de jogos precisava de uma mudança.

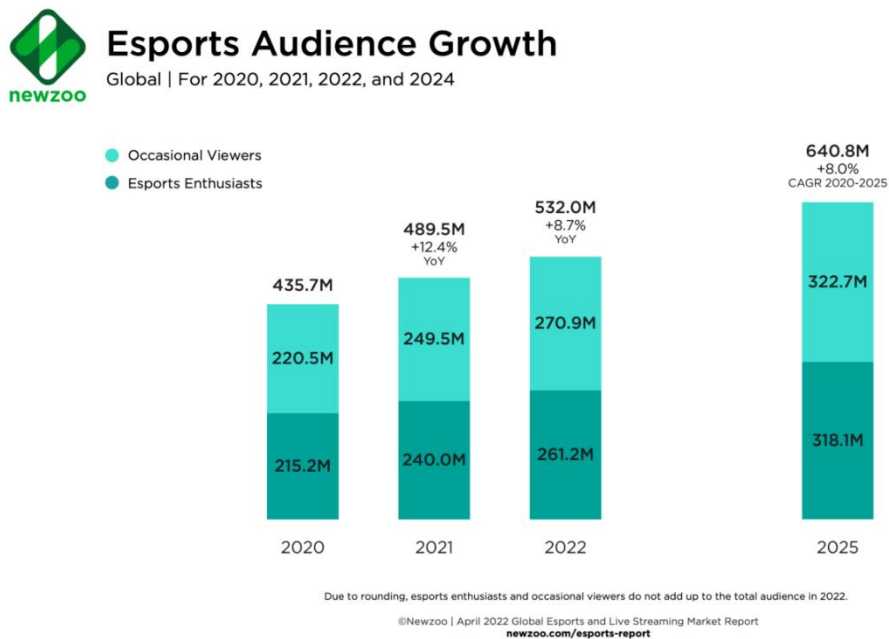
<sup>14</sup> LEMES, Daniel. **A história do PlayStation**. Memória Bit, 14 de março de 2015. Disponível em: <https://www.memoriabit.com.br/historia-do-playstation-console/>. Acesso em: 17/07/2023.

<sup>15</sup> JUNQUEIRA, Daniel. **Os 10 consoles mais vendidos da história**. Olhar Digital, 30 de julho de 2019. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2019/07/30/noticias/os-10-consoles-mais-vendidos-da-historia/>. Acesso em: 17/07/2023.

A partir dos anos 2000 surgiram uma série de consoles, como o PlayStation 2, Nintendo Wii, Xbox, Game Boy Advance, Nintendo DS, PSP, entre outros, bem como uma extensa lista de jogos online como League of Legends (LOL), Valorant, Dota 2, Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), Free Fire e Fortnite.

Com o acesso à internet se popularizando, a audiência dos esportes eletrônicos aumentou exponencialmente nos últimos anos. Em 2022, 532 milhões de pessoas assistiram a alguma competição de esporte eletrônico, uma audiência 8,7% maior que no ano anterior, com a expectativa de alcançar 640 milhões de interessados em 2025.<sup>16</sup>

Figura 1 - Crescimento Global de Audiência em E-sports (2020-2025)



Fonte: Newzoo, 2022.

### 3. DESAFIOS DOS ESPORTES ELETRÔNICOS SOB O OLHAR JURÍDICO.

O mercado econômico dos e-sports é extremamente lucrativo e em constante crescimento com um potencial descomunal para atingir números comerciais cada vez maiores. Por conta disso, é necessário o envolvimento de diversos ramos do direito para fazer esse setor funcionar adequadamente, incluindo, mas não se limitando ao direito contratual, o direito

<sup>16</sup> Global Esports & Live Streaming Market Report 2022. **NEWZOO**, 19 de abril de 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>. Acesso em: 17/07/2023.

trabalhista e o direito de propriedade intelectual, sendo que nenhum deles está propriamente regulamentado.

Como afirma Maria Helena Diniz, o contrato é um:

acordo de duas ou mais vontades, na conformidade da ordem jurídica, destinado a estabelecer uma regulamentação de interesses entre as partes, com o escopo de adquirir, modificar ou extinguir relações jurídicas de natureza patrimonial.<sup>17</sup>

Os contratos estão presentes em todos os atos relacionados aos esportes eletrônicos, desde a contratação e transferência de jogadores até a participação dos times em competições internacionais envolvendo diversas legislações e jurisdições.

A legislação trabalhista é aplicável de forma subsidiária à Lei Geral do Desporto, conforme dispõe o art. 28, § 4º, da Lei 9.615/98 (Lei Pelé). Ricardo Georges Affonso Miguel defende em sua obra “O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico” que é discriminatório diferenciar modalidades desportivas sem um critério razoável de diferenciação, sendo um jogador profissional de esportes eletrônicos um atleta e deixar de aplicar a ele a Lei Pelé significa não o considerar um empregado, o que acaba o afastando da proteção das normas trabalhistas, afrontando os conceitos de igualdade e isonomia no tratamento desportivo.<sup>18</sup>

O direito ao desporto é um direito fundamental estabelecido pelo art. 217 da Constituição Federal (CF) e, com base no princípio da igualdade, “não cabe ao legislador deixar de tratar o atleta de esporte eletrônico de forma igualitária aos atletas das demais modalidades de prática desportiva, tampouco cabe ao intérprete da norma fazer esta distinção plena”.<sup>19</sup>

Desse modo, não poderia haver um tratamento distinto entre atletas de diferentes modalidades, devendo-se respeitar a característica de cada esporte, considerando que possuem atividades similares em relação a rotina de treinos e competições.

Todavia, os entendimentos jurisprudenciais são extremamente diversos. O ATOrd 1000048-32.2022.5.02.0052, julgado pelo Excelentíssimo Victor Pedroti Moraes, defende que um jogador de esportes eletrônicos se enquadraria na modalidade de atleta não-profissional, disposta no art. 3º, parágrafo único, II da Lei Pelé:

Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:  
(...)

---

<sup>17</sup> DINIZ, Maria Helena. Curso de direito civil brasileiro. vol. 3. São Paulo: Saraiva. 39ª edição. p. 15.

<sup>18</sup> MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico**. Estácio, 2018. Disponível em: <https://portal.estacio.br/media/3733067/ricardo-georges-affonso-miguel.pdf>. Acesso em: 02/05/2023.

<sup>19</sup> MIGUEL, 2018.

Parágrafo único. O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado:  
I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;  
II - de modo não-profissional, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio.

Portanto, somente se classificaria um atleta profissional aquele que obtiver um contrato formal de trabalho seguindo os trâmites dispostos na Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT). Caso contrário, seria um caso de atleta não-profissional, sendo que a regra geral da CLT não prevalece sobre a norma especial específica do cenário, já que existe norma expressa autorizando um clube a admitir desportista não-profissional sem vínculo empregatício.<sup>20</sup>

Tendo em vista a opção de classificar um atleta como não-profissional, sem haver a necessidade de um contrato trabalhista, podendo realizar apenas contratos civis, como de patrocínio, a criação de uma legislação específica não seria necessária, podendo ser utilizada apenas a Lei Pelé para regulamentar o cenário.

Por conseguinte, a relevância de determinar se será aplicado a Lei Pelé no presente cenário é que há uma diversificação entre este instrumento legal e a Lei de Propriedade Industrial nº 9.279/96 (LPI). A Lei Pelé dispõe que a proteção de denominações, símbolos dos clubes desportivos e nome do atleta profissional já são de propriedade exclusiva dos mesmos, sem haver a necessidade de registro, enquanto a LPI somente os protege se estiver registrado perante o Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI). Vide artigos abaixo:

Art. 87. A denominação e os símbolos de entidade de administração do desporto ou prática desportiva, bem como o nome ou apelido desportivo do atleta profissional, são de propriedade exclusiva dos mesmos, contando com a proteção legal, válida para todo o território nacional, por tempo indeterminado, sem necessidade de registro ou averbação no órgão competente. (Lei Pelé)

Art. 129. A propriedade da marca adquire-se pelo registro validamente expedido, conforme as disposições desta Lei, sendo assegurado ao titular seu uso exclusivo em todo o território nacional, observado quanto às marcas coletivas e de certificação o disposto nos arts. 147 e 148. (LPI)

Contudo, especialistas em Direito Desportivo veem como desnecessária a criação de uma legislação específica para os e-sports, pois não haveria sentido em criar um regulamento para cada esporte existente, devendo apenas aplicar os institutos em vigor. Pedro Trengrouse, advogado coordenador do curso de Gestão de Esportes da Fundação Getúlio Vargas (FGV),

---

<sup>20</sup> SÃO PAULO. Justiça do Trabalho. 52ª Vara do Trabalho de São Paulo (TRT-2). Ação Trabalhista - Rito Ordinário 1000048-32.2022.5.02.0052. São Paulo/SP, 25 de março de 2022.

defende que os esportes eletrônicos “já são regulados pelos direitos do consumidor, pelas leis de propriedade intelectual e pelo Código Civil” e que criar uma nova legislação gera estruturas cartoriais e burocráticas para tratar de um tópico já regulado.<sup>21</sup>

Em contrapartida, Diego André Paini em seu artigo “Games (Esports): um Ensaio sobre a Proteção Jurídica e sua Relevância Econômica no Estado Brasileiro” defende que há a necessidade de criar um ordenamento jurídico próprio devido a todas as brechas existentes neste ramo em ascensão, o que ocasiona na dependência do entendimento do julgador no caso concreto. Com a disposição legal específica, as incertezas no mercado serão reduzidas, gerando uma economia processual.<sup>22</sup>

Nesse sentido, Keiffer Becker em sua monografia “Direito Autoral e Jogos Digitais: um Estudo Acerca da Regulamentação do Direito Autoral dos Jogos Digitais no Direito Brasileiro” conclui que jogos precisam de uma tipificação na legislação autoral ou de uma lei específica para tratar de sua proteção porque “podem ser interpretados tanto como um programa de computador ou como uma obra audiovisual”.<sup>23</sup>

A problemática da proteção de propriedade intelectual nos e-sports possui três principais vertentes, o direito de imagem dos jogadores, os direitos autorais de criação do videogame pertencente às desenvolvedoras e as marcas registradas de equipes e empresas que gerenciam os campeonatos de e-sports.

No cenário atual, aplica-se a Lei Pelé, a LPI, a Lei de Direitos Autorais (LDA), Lei nº 9.609/98 (Lei dos Softwares) e a Lei de Proteção à Propriedade Intelectual de Programa de Computador em conjunto, o que causa a discussão se há necessidade de criar um novo instrumento legal específico.

#### 4. PROPRIEDADE INTELECTUAL.

Segundo a convenção da Organização Mundial da Propriedade Intelectual (WIPO na sigla em inglês), propriedade intelectual é:

<sup>21</sup> OLIVEIRA, Gabriel. **Projetos de lei sobre eSports no Brasil ainda geram divergências**. Uol, 26 de julho de 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/07/26/projetos-de-lei-esports-regulamentacao-no-brasil.htm>. Acesso em: 04/05/2023

<sup>22</sup> PAINI, Diego André. **Games (Esports): um Ensaio sobre a Proteção Jurídica e sua Relevância Econômica no Estado Brasileiro**. Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões. Erechim/RS, 2020, p. 42. Disponível em: [https://www.uricer.edu.br/cursos/arq\\_trabalhos\\_usuario/4645.pdf](https://www.uricer.edu.br/cursos/arq_trabalhos_usuario/4645.pdf). Acesso em: 03/05/2023.

<sup>23</sup> BECKER, Keiffer. **Direito Autoral e Jogos Digitais: um Estudo Acerca da Regulamentação do Direito Autoral dos Jogos Digitais no Direito Brasileiro**. Universidade do Sul de Santa Catarina. Palhoça/SC, 2018. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/6262/2/Monografia%20Keiffer%20Becker.pdf>. Acesso em: 04/05/2023.

a soma dos direitos relativos às obras literárias, artísticas e científicas, às interpretações dos artistas intérpretes e às execuções dos artistas executantes, aos fonogramas e às emissões de radiodifusão, às invenções em todos os domínios da atividade humana, às descobertas científicas, aos desenhos e modelos industriais, às marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como às firmas comerciais e denominações comerciais, à proteção contra a concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico.<sup>24</sup>

Portanto, propriedade intelectual seria como um “conjunto de direitos de propriedade sobre toda a atividade inventiva e criatividade humana, em seus aspectos tecnológicos, científicos, artísticos e literários”.<sup>25</sup>

A sistemática legal de proteção da propriedade intelectual no Brasil é dividida em três itens: o direito autoral, a propriedade industrial e a proteção *sui generis*, que se subdividem da seguinte forma:

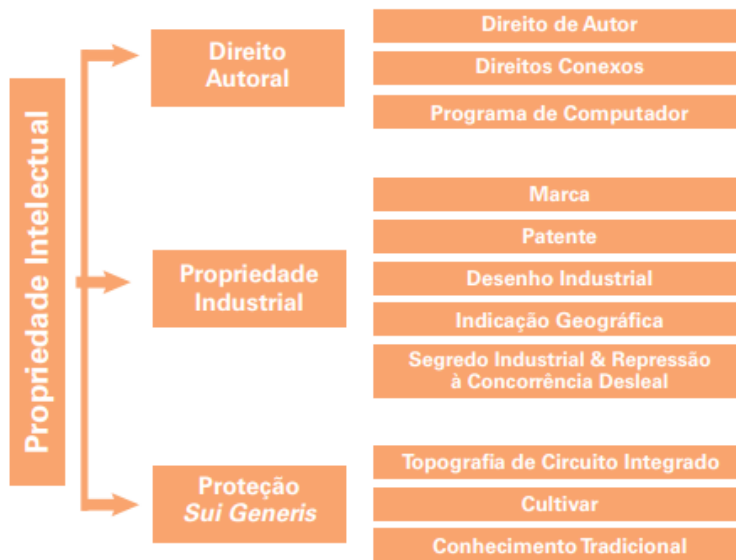
- (i) Direito Autoral: regido pela Lei nº 9.610/98 (LDA) e decorre da autoria de obras intelectuais no campo literário, científico e artístico, como por exemplo desenhos, pinturas, softwares, entre outros. Ademais, se subdivide em direito do autor, direitos conexos e programas de computador.
- (ii) Propriedade Industrial: regida pela Lei nº 9.279/96 (LPI) e possui como foco a atividade empresarial, tendo por objeto patentes, marcas, desenhos industriais, indicações geográficas, segredo industrial e repressão à concorrência desleal. O direito de propriedade industrial visa assegurar ao seu proprietário a exclusividade de fabricar, comercializar, importar, usar, vender e ceder o direito.
- (iii) *Sui Generis*: são criações híbridas, que possuem aspectos que se encaixam tanto em Propriedade Industrial quanto no Direito Autoral. Existem três casos diferentes, sendo eles a topografia de circuito integrado (regulado pela Lei nº 11.484/07), cultivares vegetais (regulado pela Lei nº 9.456/97) e os conhecimentos tradicionais (regulado pela Lei nº 13.123/15).<sup>26</sup>

<sup>24</sup> ABPI - Associação Brasileira da Propriedade Intelectual. **O que é Propriedade Intelectual?** ABPI. Disponível em: <https://abpi.org.br/blog/o-que-e-propriedade-intelectual/>. Acesso em: 29/07/2023.

<sup>25</sup> MUNIZ, Rosângela Maria Ribeiro *et al.* **Manual básico: Propriedade intelectual e transferência de tecnologia.** Universidade de Brasília e Centro de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico, 2012. Disponível em: [http://nupitec.cdt.unb.br/pdf/programaseprojetos/nupitec/manual\\_propriedade\\_intelectual\\_18062013.pdf](http://nupitec.cdt.unb.br/pdf/programaseprojetos/nupitec/manual_propriedade_intelectual_18062013.pdf). Acesso em: 29/07/2023.

<sup>26</sup> CAMPOS, Júlia. **Quais são os três tipos de propriedade intelectual?** Ilupi. Disponível em: <https://ilupi.com.br/propriedade-intelectual/tipos-de-propriedade-intelectual/#:~:text=A%20Prote%C3%A7%C3%A3o%20Sui%20Generis%20%C3%A9,Industrial%20quanto%20do%20Direito%20Autorial>. Acesso em: 29/07/2023.

Figura 2 - Modalidades de direitos de propriedade intelectual



Fonte: JUNGSMANN, Diana de Mello. *A caminho da inovação: proteção e negócios com bens de propriedade intelectual: guia para o empresário*. Diana de Mello Jungmann, Esther Aquemi Bonetti. – Brasília: IEL, 2010. 125 p.: il.<sup>27</sup>

O esporte eletrônico se diferencia dos esportes tradicionais por conta da propriedade intelectual envolvida. Os esportes tradicionais são de domínio público, não existindo um dono controlando o uso e as competições desta modalidade, todavia, os jogos digitais possuem um criador e detentor de todos os seus direitos autorais.

Como a legislação não prevê a existência de entidades detentoras de direitos legais sobre as modalidades esportivas em si, a promoção da prática profissional de e-sports torna-se diferente, na medida que as entidades organizadoras de competições profissionais precisam de autorização das *publishers* para o uso da marca e do software dos jogos eletrônicos em seus eventos. No mesmo sentido, as organizadoras dos eventos competitivos e entidades desportivas administrativas não possuem liberdade para alterar as regras dos jogos.<sup>28</sup>

Considerando a alta exposição em competições televisionadas para milhares de indivíduos mundialmente, os jogadores profissionais de esportes eletrônicos se tornam pessoas públicas com um grande número de seguidores em redes sociais. Com tamanha exposição, gera uma complexidade em tratar da imagem de tais jogadores em transmissões ao vivo, as quais

<sup>27</sup> JUNGSMANN, Diana de Mello. **A caminho da inovação: proteção e negócios com bens de propriedade intelectual: guia para o empresário**. Diana de Mello Jungmann, Esther Aquemi Bonetti. – Brasília: IEL, 2010. 125 p.: il. Disponível em: [https://www.gov.br/inpi/pt-br/composicao/arquivos/guia\\_empresa\\_riel-senai-e-inpi.pdf](https://www.gov.br/inpi/pt-br/composicao/arquivos/guia_empresa_riel-senai-e-inpi.pdf). Acesso em: 29/07/2023.

<sup>28</sup> CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena de Marchi. **E-sports: visão geral e desafios jurídicos**. Baptista Luz, 13 de setembro de 2018. Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/esportes-eletronicos-visao-geral-e-desafios-juridicos/>. Acesso em: 30/07/2023.

normalmente ocorrem em plataformas streaming como a Twitch, bem como em publicidades e demais fins comerciais.

Há diversos casos de jogadores de futebol brasileiros que ajuizaram ações contra produtoras de jogos digitais por utilizarem sua imagem sem autorização, como no caso do processo nº 1048082-17.2015.8.26.0100 do Tribunal de Justiça de São Paulo, em que o jogador Gonzalo Antonio Fierro Caniullán entrou com uma ação judicial de indenização por danos morais contra a Electronic Arts Ltda., que utilizou sua imagem e características pessoais e profissionais sem permissão, tendo sido julgada procedente pela falta de autorização do atleta e pela proteção constitucional da imagem.<sup>29</sup>

Além disso, os jogos eletrônicos são desenvolvidos por uma empresa privada que detém todos os direitos autorais de sua produção, incluindo cenário, personagens, vozes, textos, trilha sonora, artes e demais características criativas. Ao realizar competições profissionais de um videogame produzido por uma empresa privada, todo o conteúdo deste jogo será exibido para milhares de torcedores. Assim, surge o questionamento se esta seria uma forma de utilizar direitos autorais de uma empresa privada para lucro de outrem sem pagar royalties devidos.

A publicadora do jogo detém todos os seus direitos de exploração, sendo quem autoriza e fomenta o cenário competitivo criando eventos e competições relacionados a este produto. Para regulamentar o cenário dos esportes eletrônicos é fundamental que as leis utilizadas protejam a criação da publicadora, sendo neste aspecto que os e-sports se diferenciam do esporte convencional, não sendo possível aplicar as normas e leis utilizadas no esporte convencional nos esportes eletrônicos.

Por conta da falta de legislação específica para os jogos eletrônicos, atualmente esse tema encontra abrigo na Lei nº 9.609/98 (Lei de Proteção à Propriedade Intelectual de Programa de Computador), conforme defendido por Haje, “Hoje os jogos digitais se enquadram na legislação para proteção de propriedade intelectual de programas de computador em geral (Lei 9.609/98), que confere aos produtores dos softwares proteção por 50 anos”.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> SÃO PAULO. Tribunal de Justiça de São Paulo (5ª Câmara de Direito Privado). Apelação Cível 1048082-17.2015.8.26.0100. Relator: Fábio Podestá. Foro Central Cível - 24ª Vara Cível. Data do Julgamento: 14/12/2016. Data de Registro: 16/12/2016. DIREITO DE IMAGEM – Sentença de procedência - APELO DA RÉ - Pretensão à inversão do julgado – Prescrição inócurrenente – Direito à indenização corretamente reconhecido, consoante Súmula 403, do Superior Tribunal de Justiça – Valor da indenização que não comporta minoração. APELO DO AUTOR – Pretensão à majoração do quantum indenizatório e alteração do termo inicial dos juros moratórios – Parcial admissibilidade – Valor da indenização fixado adequadamente – Juros moratórios que, realmente, incidem desde cada evento danoso, consoante art. 398, do CC, e Súmula 54, do STJ. Sentença mantida, com alteração do termo inicial dos juros moratórios – RECURSO DA RÉ DESPROVIDO, APELO DO AUTOR PARCIALMENTE PROVIDO.

<sup>30</sup> HAJE, Lara. **Projeto fixa regra específica sobre proteção de propriedade intelectual de série de jogos digitais**. Câmara dos Deputados, 03 de novembro de 2020. Disponível em:



Desse modo, se aplicaria o parágrafo segundo do art. 2º da Lei nº 9.609/98, o qual dispõe que:

Art. 2º O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei.

[...]

§ 2º Fica assegurada a tutela dos direitos relativos a programa de computador pelo prazo de cinquenta anos, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao da sua publicação ou, na ausência desta, da sua criação.

Todavia, para alguns, esse prazo é extremamente exagerado, o que faz com que as empresas novas e menores de jogos não consigam competir com gigantes internacionais que dominam esse mercado há muitas décadas.

Em vista disso, o Projeto de lei nº 1992/20 foi apresentado visando reduzir o período de proteção à propriedade intelectual de uma sequência de um jogo eletrônico, que incluiria o seguinte artigo ao art. 2º da Lei nº 9.609/98:

Art. 2º-A O regime de proteção à propriedade intelectual de jogos digitais é o conferido aos programas de computador, observado o disposto neste artigo.

§1º Para fins desta lei, consideram-se as seguintes definições:

I - jogo eletrônico: programa de computador com atividade lúdica, formada por ações e decisões que resultam numa condição final.

II – série de jogos digitais: conjunto de jogos digitais que guardam ligação entre si, nos termos da regulamentação.

§2º No caso de lançamento de novo jogo digital parte de uma mesma série de jogos, o prazo de proteção dos jogos digitais anteriores, previsto no §2º do art. 2º desta Lei, fica reduzido pela metade.<sup>31</sup>

A justificativa para tal alteração é de que há uma grande fidelidade por parte dos amantes de videogames às séries de jogos, existindo uma vantagem dos que já estão consagrados no mercado sobre aqueles que ainda estão entrando. Buscando equilibrar essa competição, é necessário criar medidas que viabilizem à indústria nacional de jogos competir em melhores condições com as empresas internacionais.

No mais, o registro de marca visa proteger nomes de equipes de e-sports, logotipos, nomes de campeonatos e demais eventos relacionados. A identidade visual de uma equipe de

---

<https://www.camara.leg.br/noticias/704229-projeto-fixa-regra-especifica-sobre-protecao-de-propriedade-intelectual-de-serie-de-jogosdigitais/>. Acesso em: 10/10/2023.

<sup>31</sup> BRASIL. Congresso. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 1992 de 2020. Altera a Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, que "Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País", e dá outras providências. Brasília, Disponível em: [https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=1883972](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1883972). Acesso em: 10/10/2023.

esportes eletrônicos é vital para o seu desenvolvimento e sucesso, sendo um importante ativo comercial, que inclui seu nome, logotipo, cores e slogans.

O registro de marca de uma equipe é necessário para proteger a sua identidade e garantir os direitos legais exclusivos sobre o uso de todos os elementos distintivos da equipe, impedindo terceiros de utilizar ou plagiar suas criações sem autorização, fortalecendo a equipe no mercado.

Uma marca registrada e forte atrai investidores, patrocinadores e diversas oportunidades comerciais, o que gera crescimento e uma fonte de receita considerável. No entanto, o processo de registro de marca é longo, envolvendo uma série de etapas, sendo necessário que as equipes de e-sports busquem auxílio jurídico especializado para realizar o procedimento de forma adequada.

## 5. REGULAMENTAÇÃO DOS E-SPORTS NO SISTEMA JURÍDICO SUL-COREANO.

Tendo em vista que as discussões com relação a regulamentação dos esportes eletrônicos no Brasil ainda são extremamente preliminares, resta analisar as normas jurídicas internacionais para averiguar como outras nações tratam do tema.

A Coreia do Sul foi o primeiro país em que os esportes eletrônicos foram determinados como um esporte oficial, conforme coloca Isabelly Francisco:

O primeiro país a reconhecer as competições de jogos eletrônicos como um esporte foi a Coreia do Sul, que em 2000 criou a Korea E-sports Association, primeira entidade federativa encarregada de fiscalizar, gerenciar e trazer melhorias à modalidade. No país a modalidade já é reconhecida como um esporte profissional desde o seu princípio, garantindo um ambiente propício para os competidores, mesmo assim muitos atletas coreanos fazem parte de equipes nacionais como Jung Yong “Mental” Jin que competiu pela equipe CNB no CBLOL 2019.<sup>32</sup>

Além disso, no ano de 2003, o Ministério da Cultura, Esportes e Turismo sul-coreano anunciou um plano para aumentar o tamanho do mercado doméstico de jogos para 10 trilhões de won até 2007 e se tornar uma das três maiores potências da indústria de jogos do mundo.<sup>33</sup>

Esse plano foi reformulado ao longo dos anos, sendo criado um segundo plano de médio a longo prazo, o qual coordenaria as ações governamentais no período entre 2008 e 2012, tendo

<sup>32</sup> FRANCISCO, Isabelly Bueno de. **E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos**. Âmbito Jurídico, 01 de janeiro de 2020. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direitocivil/e-sports-os-aspectos-juridicos-e-a-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/>. Acesso em: 10/10/2023.

<sup>33</sup> COREIA DO SUL. **게임산업 중장기계획(2003년-2007년)**. Seul: Ministério da Cultura e do Turismo, [2003]. Disponível em: <https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/1289306.do?menuNo=204153>. Acesso em: 12/10/2023.

estabelecido como objetivo do governo da Coreia do Sul tornar o país líder no setor de e-sports.<sup>34</sup>

Em 2006, surge a Lei de Promoção da Indústria de Jogos, o primeiro instrumento legal sul-coreano a tratar da indústria de jogos digitais visando o desenvolvimento da economia nacional e a melhoria da qualidade de vida cultural das pessoas, estabelecendo uma base para a indústria do jogo e regulamentando questões relacionadas à utilização de produtos de derivados dos jogos.<sup>35</sup>

Todavia, com o incansável aumento da indústria de jogos, os jovens sul-coreanos começaram a desenvolver problemas de vício, o que desencadeou em um grave problema de saúde pública.<sup>36</sup>

Por conta disso, ocorreram movimentações legislativas para limitar o uso de internet dos jovens, pretendendo diminuir o número de viciados em jogos digitais. Contudo, existia a preocupação de que tais limitações poderiam finalizar com a promissora indústria de jogos digitais da Coreia do Sul.<sup>37</sup>

À vista disso, foi promulgada a Lei nº 11.315/2012, a primeira lei específica para regular o setor dos esportes eletrônicos, nomeada de “Lei para Promoção dos E-sports (esportes eletrônicos)”, que visa estabelecer as bases e fortalecer a competitividade da cultura e da indústria dos e-sports, estipulando questões necessárias para a sua promoção e expandindo as oportunidades para que os indivíduos utilizem atividades de lazer e promovam um desenvolvimento saudável da economia nacional por meio dos e-sports.<sup>38</sup>

Todavia, ainda não existe uma legislação específica com relação à propriedade intelectual nos esportes eletrônicos na Coreia do Sul, sendo utilizado apenas outros

<sup>34</sup> COREIA DO SUL. **게임산업진흥 증장기계획(2008~2012)**. Seul: Ministério da Cultura, Esportes e do Turismo, [2008]. Disponível em: <https://kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/1289471.do?menuNo=204153#>. Acesso em: 12/10/2023.

<sup>35</sup> COREIA DO SUL. **게임산업진흥에 관한 법률**. Ministério da Cultura e do Turismo (Divisão da Indústria de Conteúdos de Jogos), [2006]. Disponível em: <http://www.law.go.kr/법령/게임산업진흥에관한법률>. Acesso em: 12/10/2023.

<sup>36</sup> RIZZI, Rafael. **A Regulação dos “Esports” nos Sistemas Jurídicos Contemporâneos**. Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas de São Paulo – FMU, São Paulo/SP, 2019.

<sup>37</sup> 윤민식. **Game addiction bill touches off national debate**. Korea Herald.com. Seul, 13 de novembro de 2013. Disponível em: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20131113001080>. Acesso em: 12/10/2023.

<sup>38</sup> COREIA DO SUL. **이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률**. Ministério da Cultura, Esportes e do Turismo (Divisão da Indústria de Conteúdos de Jogos), [2012]. Disponível em <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=123206&urlMode=engLsInfoR&viewCls=engLsInfoR#0000>. Acesso em 12/10/2023.

regulamentos gerais.<sup>39</sup> Logo, ainda existem algumas lacunas legislativas a serem preenchidas pelo governo sul-coreano, porém o cenário já está bem avançado em comparação com o Brasil.

O grande sucesso dos e-sports na Coreia do Sul ocorre graças ao seu reconhecimento como profissão e esporte pelo governo, além do constante incentivo governamental para a profissionalização dos jogadores, criação de leis e a presença da Korea E-sports Association (KeSPA) controlando e fiscalizando os direitos, competições e transmissões do cenário.

## 6. REGULAMENTAÇÃO DOS E-SPORTS NO SISTEMA JURÍDICO FRANCÊS.

O primeiro país da Europa a regulamentar os e-sports foi a França, que criou a Lei nº 1.321/2016 (Lei para uma República digital) e aprovou dois decretos em maio de 2017, sendo o primeiro deles criado com o intuito de regular a realização de competições e o outro visa nortear o regime de trabalho dos jogadores profissionais.<sup>40</sup>

Tal legislação desvincula o esporte eletrônico dos jogos de azar tornando-se um novo estatuto para jogadores profissionais com aplicação subsidiária do Código de Trabalho Francês.<sup>41</sup>

Todavia, por conta de algumas lacunas legislativas da Lei para uma República digital, foram promulgados os decretos nº 871 e nº 872. O primeiro, dispõe normas que devem nortear as competições envolvendo jogos digitais, especificamente com relação à gestão financeira e aos deveres administrativos dos organizadores e participantes. Além disso, estipula que a participação de menores de doze anos em competições com prêmios em dinheiro é estritamente proibida, havendo punições aos organizadores que permitam tal participação.<sup>42</sup>

Já o segundo, é destinado a “especificar as condições para obtenção, renovação e revogação da licença conferida pelo Ministro da Transformação Digital às associações ou empresas que pretendam contratar jogadores para participarem de competições de jogos digitais de forma remunerada”.<sup>43</sup>

---

<sup>39</sup> CHAUHAN, Garima; SAMARTH, Swayam; Bhavishya. **India: A Comparison Of Esports Regulations In India & South Korea: What India Needs To Learn (Part 2)**. Mondaq, 4 de julho de 2022. Disponível em: <https://www.mondaq.com/india/gaming/1208536/a-comparison-of-esports-regulations-in-india--south-korea--what-india-needs-to-learn-part-2>. Acesso em: 12/10/2023.

<sup>40</sup> RIZZI, 2019.

<sup>41</sup> LUIZ, Matheus Henrique Guerra. **Esporte Eletrônico (E-Sport): Ausência de Regulamentação e Questionamentos sobre o Projeto de Lei 383/2017**. Faculdade de Direito de Curitiba, 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/13617>. Acesso em: 13/10/2023.

<sup>42</sup> RIZZI, 2019.

<sup>43</sup> RIZZI, 2019.

Durante os anos de 2020 e 2022, Roxana Maracineanu, a Ministra do Esporte da França criou um grupo de trabalho para estudar a regulamentação do cenário de esportes eletrônicos, envolvendo, inclusive, direitos de propriedade intelectual para garantir a segurança do mercado.<sup>44</sup>

O presidente francês, Emmanuel Macron possui grande interesse nos e-sports, inclusive possui o desejo de tornar a França o país líder no mercado dos jogos digitais, atraindo diversos campeonatos internacionais, inclusive nos Jogos Olímpicos de Verão de 2024 que irão ocorrer no país.

No mais, a Semana Olímpica de E-sports de 2024 irá ocorrer em Paris no final do ano, o que demonstra o interesse do país em atrair grandes eventos e competições. Inclusive, a Ministra do Esporte da França, Amélie Oudéa-Castéra, publicou em seu Twitter (X) pessoal as metas e estratégias a serem seguidas pelo país nos próximos anos.<sup>45</sup>

Figura 3 - Metas da França para os Próximos Anos<sup>46</sup>



Fonte: OUDÉA-CASTÉRA, Amélie. **Ce matin, en concertation avec l'écosystème qui compte parmi les dynamiques au et avec cette même volonté de structurer la filière, un plan d'actions global qui**

<sup>44</sup> MONTI, Matheus. As Leis do Counter-Strike: **O pioneirismo francês em relação ao esporte eletrônico**. Gamersclub, 12 de maio de 2023. Disponível em: <https://draft5.gg/colunas/undefined/as-leis-do-counter-strike-o-pioneirismo-frances-em-relacao-ao-esporte-eletronico>. Acesso em: 13/10/2023.

<sup>45</sup> MONTI, 2023.

<sup>46</sup> OUDÉA-CASTÉRA, 2023; apud MONTI, 2023. Tradução livre: "1. Lançar uma missão para pré-configurar uma estrutura de direção para a estratégia nacional de esports envolvendo atores públicos e privados; 2. Promover a supervisão e desenvolvimento da prática nos territórios de forma responsável, legível e colegial; 3. Fortalecer o dinamismo da França e a sua atratividade através da publicação de uma instrução interministerial que permite a utilização do passaporte de talentos 'reconhecidos internacionalmente' para esports de alto nível; 4. Constituir uma comissão de candidatura responsável por desenvolver e apresentar um projeto na primavera de 2023 para acolher, na França no final de 2024, a Semana Olímpica de Esports."

**visé à actualiser et dynamiser la stratégie nationale sport 2020-2025 a été validé.** 16 de janeiro de 2023. Twitter @AOC1978. Disponível em: <https://twitter.com/AOC1978/status/1614954664897941504>. Acesso em: 13/10/2023.

Isto posto, a França é um dos países que mais se destacam quando o assunto é investimento no mercado econômico dos esportes eletrônicos. No entanto, a regulamentação criada é focada nas condições de trabalho dos jogadores, não havendo nada específico de propriedade intelectual.

## **7. REGULAMENTAÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS E-SPORTS NO SISTEMA JURÍDICO BRASILEIRO.**

Após a análise de duas legislações internacionais que estão mais evoluídas que a brasileira, resta averiguar como o cenário nacional atual utiliza das normas em vigor e qual o melhor caminho a ser seguido pelo país.

O julgado número 0006315-49.2010.4.03.6119 do Tribunal Regional Federal da 3ª Região dispõe que “os jogos de vídeo devem ser classificados como softwares, pois vedada a analogia, nos termos da legislação aduaneira, de modo que o valor aduaneiro da mercadoria (no caso os DVD's) será considerado unicamente com base no valor do suporte físico”<sup>47</sup>, sendo aplicável a Lei nº 9.609/98 (Lei dos Softwares).

Desse modo, cabe analisar a definição de um programa de computador (software) conforme o disposto no artigo 1º da lei supramencionada:

Art. 1º Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.<sup>48</sup>

<sup>47</sup> BRASIL. Tribunal Regional Federal da 3ª Região (4ª Turma). Apelação/Remessa necessária nº 0006315-49.2010.4.03.6119. Relato: Desembargadora Federal Marli Ferreira. Data do Julgamento: 09/05/2012. MANDADO DE SEGURANÇA. TRIBUTÁRIO. CLASSIFICAÇÃO ADUANEIRA. DVD DE JOGO. SOFTWARE. 1 - Os jogos de vídeo devem ser classificados como softwares, de acordo com a leitura do artigo 81 do Regulamento Aduaneiro cumulado com o artigo 1º da Lei nº 9.609/98. 2 - É incontroverso que os DVDs de jogos não são meras gravações de som, cinema e vídeo, mas softwares, nem suportes com circuitos integrados, semicondutores e dispositivos análogos, mas suportes para leitura óptica. 3 - O art. 1º da Lei nº 9.609/98 não estabeleceu restrição alguma quanto aos fins do programa, não cabendo à autoridade fazê-lo. 4- Precedentes desta 4ª Turma. 5 - Apelação e remessa oficial improvidas. Disponível em: <https://web.trf3.jus.br/acordaos/Acordao/BuscarDocumentoGedpro/1971665>. Acesso em: 13/10/2023.

<sup>48</sup> BRASIL. Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Brasília, DF: Diário da União, 1998.

Logo, é possível observar que um jogo digital possui os elementos necessários para ser considerado um software, sendo aplicável as disposições desta norma legal.

No mais, os videogames são desenvolvidos e comercializados por uma empresa privada de software dona de seus direitos autorais, sendo necessário obter a sua autorização para realizar competições profissionais de e-sports. Tal direito autoral está resguardado pela LDA, conforme disciplina Fábio Ulhoa Coelho:

A propriedade intelectual se desdobra no direito autoral, ramo que disciplina os direitos do autor de obra literária, artística ou científica, os direitos conexos e a proteção dos logiciários, isto é, dos programas de computador (softwares). Os principais diplomas legais em que se disciplinam os bens intelectuais dessa natureza são a Lei n. 9.610/98 (Lei dos Direitos Autorais — LDA) e a Lei n. 9.609/98 (Lei dos Programas de Computador — LPC).<sup>49</sup>

O parágrafo primeiro do art. 7º da LDA dispõe que “os programas de computador são objeto de legislação específica, observadas as disposições desta Lei que lhes sejam aplicáveis”<sup>50</sup>, ou seja, os softwares são protegidos pelos direitos autorais, mas devem seguir as disposições da legislação específica, a Lei dos Softwares.

Além disso, o criador do jogo digital pode transferir o direito de explorar economicamente a obra para um terceiro por meio de um contrato, ou seja, a desenvolvedora do videogame pode autorizar outrem a realizar competições e eventos relacionados ao produto, sendo essa relação norteadada pela Lei dos Softwares em seu artigo 5º.

Outro ponto relevante é com relação ao direito de imagem dos jogadores, que frequentemente é utilizado para promoção de produtos por meio de contratos de patrocínio e publicidade, sendo direito de imagem:

um dos direitos da personalidade dos quais todos os seres humanos gozam, facultando-lhes o controle do uso de sua imagem, seja a representação fiel de seus aspectos físicos (fotografia, retratos, pinturas, gravuras etc.), como o usufruto representação de sua aparência individual e distinguível, concreta ou abstrata.<sup>51</sup>

---

<sup>49</sup> COELHO, Fábio Ulhoa. Curso de Direito Civil: Direito das coisas, Direito Autoral. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2012, p. 267.

<sup>50</sup> BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Diário das União, 1998.

<sup>51</sup> NOVO, Benigno Núñez. **O direito de imagem**. JUS, junho de 2019. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/75081/o-direito-de-imagem>. Acesso em: 15/10/2023.

A imagem do jogador é uma das principais formas de renda deste, não sendo permitido que um time o impeça de celebrar um contrato de patrocínio ou conceder uma entrevista.<sup>52</sup> No entanto, muitas vezes os jogadores assinam contratos com as equipes estipulando um número mínimo de horas de transmissões online, conhecido pelo termo em inglês *streaming*, com o logo e layout do time e dos patrocinadores, sendo esta uma forma de comercializar a imagem do próprio.

Esse direito se difere do direito de arena disposto no art. 42 da Lei Pelé, o qual garante ao time o direito de comercializar a imagem do atleta em um ambiente de competição. Dessa forma, a equipe negocia com a empresa que irá transmitir o evento e repassa 5% do valor recebido ao sindicato de atletas profissionais, que então repassa igualmente aos atletas que participaram da partida, inclusive os que estavam no banco de reservas.<sup>53</sup>

Art. 42. Pertence às entidades de prática desportiva o direito de arena, consistente na prerrogativa exclusiva de negociar, autorizar ou proibir a captação, a fixação, a emissão, a transmissão, a retransmissão ou a reprodução de imagens, por qualquer meio ou processo, de espetáculo desportivo de que participem.<sup>54</sup>

O direito de imagem do jogador é direito de natureza civil, sendo possível negociar com terceiros diretamente pelo atleta ou por meio do time, já o direito de arena possui natureza trabalhista, não podendo ser negociado. Com isso, gera o questionamento se o streaming de partidas de competições de e-sports entra na regra do art. 42 da Lei Pelé ou se seria apenas uma exploração de natureza civil da imagem do jogador.

O certificado de registro é o documento que comprova a titularidade de uma marca, que deve ser um elemento visual facilmente perceptível que não afronte as proibições legais, conforme o art. 122 da LPI. A relevância do registro se dá pois “o registro garante ao seu proprietário o direito de uso exclusivo da marca no território nacional em seu ramo de atividade econômica, além de agregar valor aos produtos ou serviços da empresa perante o consumidor”.<sup>55</sup>

<sup>52</sup> SILVA, Heitor Vitor Nascimento. **Regulamentação do Cenário de Esportes Eletrônicos no Brasil**. Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo/SP, 2021. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/items/654738f8-d3b2-4e7c-9148-489d5aaa471c>. Acesso em: 15/10/2023.

<sup>53</sup> TRIBUNAL SUPERIOR DO TRABALHO. **Entenda as diferenças entre direito de arena e direito de imagem**. Disponível em: <https://www.tst.jus.br/-/entenda-as-diferencas-entre-direito-de-arena-e-direito-de-imagem>. Acesso em: 15/10/2023.

<sup>54</sup> BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Brasília, DF. Diário Oficial da União: 1998. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19615consol.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm). Acesso em: 15/10/2023.

<sup>55</sup> MONTEIRO, Rafael Costa. **Marcas: qualquer semelhança nem sempre é mera coincidência**. 2020. Disponível em: <https://drrafaelcm.jusbrasil.com.br/noticias/882747928/marcas-qualquer-semelhanca-nemsempre-e-mera-coincidencia>. Acesso em: 15/10/2023.



Portanto, é de extrema importância que as equipes de esportes eletrônicos registrem suas marcas perante o INPI para garantir seus direitos legais sobre o uso dos elementos distintivos do time, isto pois, o art. 129 da LPI dispõe que a propriedade da marca se adquire pelo registro validamente expedido.

Ressalta-se que as marcas já em uso, porém ainda sem registro (“marcas de fato”), são protegidas com base na repressão à concorrência desleal,<sup>56</sup> então os clubes que ainda não registraram as suas marcas perante o INPI possuem formas de se proteger e exigir seus direitos, mesmo não sendo o ideal.

Todavia, o art. 87 da Lei Pelé dispõe que o registro é desnecessário, sendo a denominação e os símbolos de entidade de administração do desporto ou prática desportiva, de propriedade exclusiva dos mesmos, gerando dúvida no cenário. O “registro marcário perante o INPI enseja maior segurança jurídica aos titulares de direito, sem prejuízo da garantia subsidiária de ampla proteção depurada a partir da Lei Pelé”.<sup>57</sup>

Portanto, é recomendável que todas as equipes de e-sports realizem o registro de marca perante o INPI para garantir a proteção de sua identidade, dessa forma, se fortalecem no mercado e atraem inúmeras oportunidades comerciais.

À vista disso, é notável a falta de normas legais no sistema jurídico brasileiro para regular o setor dos esportes eletrônicos, sendo aplicado os institutos em vigor por meio de analogias que muitas vezes não fazem sentido no caso concreto.

Por mais que a Lei dos Softwares, LDA, Lei de Proteção à Propriedade Intelectual de Programa de Computador, Lei Pelé e LPI sejam as legislações atualmente utilizadas pelo judiciário, elas não se encaixam totalmente no ecossistema dos e-sports, existindo diversas lacunas a serem preenchidas pelo legislativo.

Por conseguinte, é preciso que o governo demonstre interesse em regulamentar os esportes eletrônicos, que atualmente consiste em um mercado econômico bilionário regulado inteiramente pelo poder privado.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS.**

---

<sup>56</sup> SCHMIDT, Lélío Denicoli. **Registro da marca**. Enciclopédia Jurídica da PUCSP, 01 de julho de 2018. Disponível em: <https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/225/edicao-1/registro-da-marca>. Acesso em: 15/10/2023.

<sup>57</sup> PINHEIRO, Luciano Andrade. **A gestão das marcas dos clubes de futebol: um estudo sobre o uso da propriedade industrial e da Lei Pelé como forma de proteção**. Universidade de Brasília. Brasília/DF, 2022. Disponível em: [http://icts.unb.br/jspui/bitstream/10482/45383/3/2022\\_LucianoAndradePinheiro.pdf](http://icts.unb.br/jspui/bitstream/10482/45383/3/2022_LucianoAndradePinheiro.pdf). Acesso em: 15/10/2023.

Os esportes eletrônicos surgiram graças ao avanço tecnológico dos últimos anos, atraindo uma legião de fãs e gerando bilhões de dólares americanos em receita. No presente trabalho, foi analisada a complexa relação entre os e-sports e a proteção da propriedade intelectual no sistema jurídico brasileiro, trazendo os principais desafios enfrentados por jogadores, equipes, desenvolvedoras de jogos digitais e organizadores de campeonatos.

Além disso, a regulamentação brasileira ainda não possui um instituto legal específico para este cenário, o que traz insegurança jurídica em todos os contratos relacionados a esportes eletrônicos.

Inicialmente, abordou-se a definição dos e-sports, que ainda está em discussão no Brasil, pois para alguns não é possível encaixar essa modalidade como um esporte, sendo apenas uma forma de entretenimento. Esse entendimento não está consolidado e diversos países discordam e já reconhecem os esportes eletrônicos como uma modalidade esportiva.

Em seguida, foi apresentado a história dos e-sports ao longo do tempo, narrado desde a primeira competição em 1972 até os dias atuais. Após essas apresentações, adentramos os desafios dos esportes eletrônicos sob o olhar jurídico, trazendo os principais problemas contratuais, trabalhistas e relacionados à propriedade intelectual.

No quarto capítulo, foi trazido a definição de propriedade intelectual, que é o diferencial entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais, bem como as suas três divisões e as legislações aplicáveis para cada uma, sendo elas: (i) o direito autoral, regido pela Lei nº 9.610/98 (LDA), que decorre da autoria de obras intelectuais no campo literário, científico e artístico; (ii) a propriedade industrial, regida pela Lei nº 9.279/96 (LPI), que possui como foco a atividade empresarial, tendo por objeto patentes, marcas, desenhos industriais, indicações geográficas, segredo industrial e repressão à concorrência desleal; e (iii) o *Sui Generis*, que são criações híbridas, sendo eles a topografia de circuito integrado (regulado pela Lei nº 11.484/07), cultivares vegetais (regulado pela Lei nº 9.456/97) e os conhecimentos tradicionais (regulado pela Lei nº 13.123/15).

Ademais, foi visto as problemáticas com relação à propriedade intelectual, como regular o direito de imagem dos jogadores, os direitos autorais da desenvolvedora dos jogos digitais e a obrigatoriedade do registro de marca das equipes de e-sports.

Adiante, foram analisadas duas legislações internacionais que estão mais avançadas que a brasileira para verificar como outros países estão regulamentando este tópico e o que o Brasil consegue se desenvolver. Assim, a Coreia do Sul e a França já reconhecem o e-sports como uma modalidade esportiva e possuem instrumentos legais específicos para regular este tema,

além de investir e criar formas de promover o cenário nacional e internacionalmente, se tornando grandes potências nesse setor.

Por fim, restou analisar a legislação brasileira e quais institutos o país utiliza para suprir essa lacuna legal, sendo elas a Lei dos Softwares, Lei dos Programas de Computador, Lei de Proteção à Propriedade Intelectual de Programa de Computador, Lei de Direitos Autorais, Lei Pelé e Lei de Propriedade Industrial.

Entretanto, tais instrumentos não satisfazem totalmente as demandas do universo dos esportes, existindo diversos desafios que devem ser reconhecidos pelo poder legislativo que tem o dever de tomar iniciativa e abordar tais questões, promovendo um desenvolvimento sustentável e criando um projeto de lei para regulamentar todo o cenário dos esportes eletrônicos, incluindo a propriedade intelectual.

## REFERÊNCIAS.

ABPI - Associação Brasileira da Propriedade Intelectual. **O que é Propriedade Intelectual?** ABPI. Disponível em: <https://abpi.org.br/blog/o-que-e-propriedade-intelectual/>. Acesso em: 29/07/2023.

BECKER, Keiffer. **Direito Autoral e Jogos Digitais: um Estudo Acerca da Regulamentação do Direito Autoral dos Jogos Digitais no Direito Brasileiro**. Universidade do Sul de Santa Catarina. Palhoça/SC, 2018. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/6262/2/Monografia%20Keiffer%20Becker.pdf>. Acesso em: 04/05/2023.

BOCCHI, Nicholas. **Esporte eletrônico é esporte?** Lei em Campo, 30 de março de 2019. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/esporte-eletronico-e-esporte/>. Acesso em: 03/05/2023.

BRASIL. Congresso. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei nº 1992 de 2020. Altera a Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, que "Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País", e dá outras providências. Brasília, Disponível em: [https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=1883972](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1883972). Acesso em: 10/10/2023.

BRASIL. Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Brasília, DF: Diário da União, 1998. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19609.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm). Acesso em: 15/10/2023.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Diário das União, 1998. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19610.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm). Acesso em: 15/10/2023.

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Brasília, DF. Diário Oficial da União: 1998. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19615consol.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm). Acesso em: 15/10/2023.

BRASIL. Secretaria Executiva. Agência Nacional de Cinema. Análise de impacto regulatório Nº. 1/2016/SEC. Brasília, 2016. Disponível em: <[https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/atribuicoes-ancine/regulacao/regulacao/analise-impacto-regulatorio-avaliacao-resultado-regulatorio/air-jogoseletronicos\\_0.pdf](https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/atribuicoes-ancine/regulacao/regulacao/analise-impacto-regulatorio-avaliacao-resultado-regulatorio/air-jogoseletronicos_0.pdf)>. Acesso em: 08/10/2023.

BRASIL. Portaria MINC nº 116, 29 de novembro de 2011. Regulamenta os segmentos culturais previstos no § 3º do art. 18 e no art. 25 da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Disponível em: <<https://www.gov.br/turismo/pt-br/centrais-de-conteudo-publicacoes/atos-normativos-secult/2011/portaria-minc-no-116-de-29-de-novembro-de-2011>>.

BRASIL. Tribunal Regional Federal da 3ª Região (4ª Turma). Apelação/Remessa necessária nº 0006315-49.2010.4.03.6119. Relato: Desembargadora Federal Marli Ferreira. Data do Julgamento: 09/05/2012. MANDADO DE SEGURANÇA. TRIBUTÁRIO. CLASSIFICAÇÃO ADUANEIRA. DVD DE JOGO. SOFTWARE. 1 - Os jogos de vídeo devem ser classificados como softwares, de acordo com a leitura do artigo 81 do Regulamento Aduaneiro cumulado com o artigo 1º da Lei nº 9.609/98. 2 - É incontroverso que os DVDs de jogos não são meras gravações de som, cinema e vídeo, mas softwares, nem suportes com circuitos integrados, semicondutores e dispositivos análogos, mas suportes para leitura óptica. 3 - O art. 1º da Lei nº 9.609/98 não estabeleceu restrição alguma quanto aos fins do programa, não cabendo à autoridade fazê-lo. 4- Precedentes desta 4ª Turma. 5 - Apelação e remessa oficial improvidas. Disponível em: <https://web.trf3.jus.br/acordaos/Acordao/BuscarDocumentoGedpro/1971665>. Acesso em: 13/10/2023.

CAMARA, Denny Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena de Marchi. **E-sports: visão geral e desafios jurídicos**. Baptista Luz, 13 de setembro de 2018. Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/esportes-eletronicos-visao-geral-e-desafios-juridicos/>. Acesso em: 30/07/2023.

CAMPOS, Júlia. **Quais são os três tipos de propriedade intelectual?** Ilupi. Disponível em: <https://ilupi.com.br/propriedade-intelectual/tipos-de-propriedade-intelectual/#:~:text=A%20Prote%C3%A7%C3%A3o%20Sui%20Generis%20C3%A9,Industrial%20quanto%20do%20Direito%20Autorial>. Acesso em: 29/07/2023.

CHAUHAN, Garima; SAMARTH, Swayam; Bhavishya. **India: A Comparison Of Esports Regulations In India & South Korea: What India Needs To Learn (Part 2)**. Mondaq, 4 de julho de 2022. Disponível em: <https://www.mondaq.com/india/gaming/1208536/a-comparison-of-esports-regulations-in-india--south-korea--what-india-needs-to-learn-part-2>. Acesso em: 12/10/2023.

COCETRONE, Gabriel. **ESport é esporte? Entenda o que é esporte e por que definição é importante**. Uol Esportes, 16 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2023/01/16/esport-e-esporte-entenda-o-que-e-esporte-e-por-que-definicao-e-importante.htm>. Acesso em: 03/05/23.

COREIA DO SUL. **게임산업 증장기계획(2003년-2007년)**. Seul: Ministério da Cultura e do Turismo, [2003]. Disponível em: <https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/1289306.do?menuNo=204153>. Acesso em: 12/10/2023.

COELHO, Fábio Ulhoa. Curso de Direito Civil: Direito das coisas, Direito Autoral. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2012, p. 267.

COREIA DO SUL. **게임산업진흥 증장기계획(2008~2012)**. Seul: Ministério da Cultura, Esportes e do Turismo, [2008]. Disponível em: <https://kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/1289471.do?menuNo=204153#>. Acesso em: 12/10/2023.

COREIA DO SUL. **게임산업진흥에 관한 법률**. Ministério da Cultura e do Turismo (Divisão da Indústria de Conteúdos de Jogos), [2006]. Disponível em: <http://www.law.go.kr/법령/게임산업진흥에관한법률>. Acesso em: 12/10/2023.

COREIA DO SUL. **이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률**. Ministério da Cultura, Esportes e do Turismo (Divisão da Indústria de Conteúdos de Jogos), [2012]. Disponível em [https://law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EC%9D%B4%EC%8A%A4%ED%8F%AC%EC%B8%A0\(%EC%A0%84%EC%9E%90%EC%8A%A4%ED%8F%AC%EC%B8%A0\)%EC%A7%84%ED%9D%A5%EC%97%90%EA%B4%80%ED%95%9C%EB%B2%95%EB%A5%A0/](https://law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EC%9D%B4%EC%8A%A4%ED%8F%AC%EC%B8%A0(%EC%A0%84%EC%9E%90%EC%8A%A4%ED%8F%AC%EC%B8%A0)%EC%A7%84%ED%9D%A5%EC%97%90%EA%B4%80%ED%95%9C%EB%B2%95%EB%A5%A0/). Acesso em 12/10/2023.

CHIKHANI, Riad. **The History Of Gaming: An Evolving Community**. TechCrunch, 31 de outubro de 2015. Disponível em: <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>. Acesso em: 17/07/2023.

De Mário a Candy Crush: as séries que mais faturaram na história dos games. **UOL**, 26 de janeiro de 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/album/2019/01/26/25-franquias-de-jogos-mais-rentaveis-de-todos-os-tempos.htm?foto=22>. Acesso em: 04/07/2023.

DINIZ, Maria Helena. Curso de direito civil brasileiro. vol. 3. São Paulo: Saraiva. 39ª edição. p. 15.

FLEURY, A.; NAKANO, D.; CORDEIRO, J. H. D'O. **Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais**. BNDES: São Paulo, 2014. Disponível em: [https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento\\_da\\_industria\\_brasileira\\_e\\_global\\_de\\_jogos\\_digitais.pdf](https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf). Acesso em: 30/07/2023.

FRANCISCO, Isabelly Bueno de. **E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos**. Âmbito Jurídico, 01 de janeiro de 2020. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direitocivil/e-sports-os-aspectos-juridicos-e-a-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/>. Acesso em: 10/10/2023.

Global Esports & Live Streaming Market Report 2022. **NEWZOO**, 19 de abril de 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>. Acesso em: 17/07/2023.

HAJE, Lara. **Projeto fixa regra específica sobre proteção de propriedade intelectual de série de jogos digitais**. Câmara dos Deputados, 03 de novembro de 2020. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/704229-projeto-fixa-regra-especifica-sobre-protecao-de-propriedade-intelectual-de-serie-de-jogosdigitais/>. Acesso em: 10/10/2023.

JUNGMANN, Diana de Mello. **A caminho da inovação: proteção e negócios com bens de propriedade intelectual: guia para o empresário**. Diana de Mello Jungmann, Esther Aquemi Bonetti. – Brasília: IEL, 2010. 125 p.: il. Disponível em: [https://www.gov.br/inpi/pt-br/composicao/arquivos/guia\\_empresa\\_iel-senai-e-inpi.pdf](https://www.gov.br/inpi/pt-br/composicao/arquivos/guia_empresa_iel-senai-e-inpi.pdf). Acesso em: 29/07/2023.

JUNQUEIRA, Daniel. **Os 10 consoles mais vendidos da história**. Olhar Digital, 30 de julho de 2019. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2019/07/30/noticias/os-10-consoles-mais-vendidos-da-historia/>. Acesso em: 17/07/2023.

LEMES, Daniel. **A história do PlayStation**. Memória Bit, 14 de março de 2015. Disponível em: <https://www.memoriabit.com.br/historia-do-playstation-console/>. Acesso em: 17/07/2023.

LUIZ, Matheus Henrique Guerra. **Esporte Eletrônico (E-Sport): Ausência de Regulamentação e Questionamentos sobre o Projeto de Lei 383/2017**. Faculdade de Direito de Curitiba, 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/13617>. Acesso em: 13/10/2023.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico**. Estácio, 2018. Disponível em: <https://portal.estacio.br/media/3733067/ricardo-georges-affonso-miguel.pdf>. Acesso em: 02/05/2023.

MONNENS, Devin; GOLDBERG, Martin. Space Odyssey: **The long journey of spacewar! From MIT to computer labs around the world**. Kinephanos, p. 132-136, junho de 2015. Disponível em: <https://www.kinephanos.ca/2015/space-odyssey-the-long-journey-of-spacewar-from-mit-to-computer-labs-around-the-world/>. Acesso em: 28/06/2023.

MONTEIRO, Rafael Costa. **Marcas: qualquer semelhança nem sempre é mera coincidência**. 2020. Disponível em: <https://drrafaelcm.jusbrasil.com.br/noticias/882747928/marcas-qualquer-semelhanca-nemsempre-e-mera-coincidencia>. Acesso em: 15/10/2023.

MONTI, Matheus. **As Leis do Counter-Strike: O pioneirismo francês em relação ao esporte eletrônico**. Gamersclub, 12 de maio de 2023. Disponível em: <https://draft5.gg/colunas/undefined/as-leis-do-counter-strike-o-pioneirismo-frances-em-relacao-ao-esporte-eletronico>. Acesso em: 13/10/2023.

MUNIZ, Rosangela Maria Ribeiro *et al.* **Manual básico: Propriedade intelectual e transferência de tecnologia**. Universidade de Brasília e Centro de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico, 2012. Disponível em: [http://nupitec.cdt.unb.br/pdf/programaseprojetos/nupitec/manual\\_propriedade\\_intelectual\\_18062013.pdf](http://nupitec.cdt.unb.br/pdf/programaseprojetos/nupitec/manual_propriedade_intelectual_18062013.pdf). Acesso em: 29/07/2023.

NOVO, Benigno Núñez. **O direito de imagem**. JUS, junho de 2019. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/75081/o-direito-de-imagem>. Acesso em: 15/10/2023.

OLIVEIRA, Gabriel. **Projetos de lei sobre eSports no Brasil ainda geram divergências**. Uol, 26 de julho de 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/07/26/projetos-de-lei-esports-regulamentacao-no-brasil.htm>. Acesso em: 04/05/2023.

OUDEÁ-CASTÉRA, Amélie. **Ce matin, en concertation avec l'écosystème qui compte parmi les dynamiques au et avec cette même volonté de structurer la filière, un plan d'actions global qui vise à actualiser et dynamiser la stratégie nationale esport 2020-2025 a été validé**. 16 de janeiro de 2023. Twitter @AOC1978. Disponível em: <https://twitter.com/AOC1978/status/1614954664897941504>. Acesso em: 13/10/2023.

PAINI, Diego André. **Games (Esports): um Ensaio sobre a Proteção Jurídica e sua Relevância Econômica no Estado Brasileiro**. Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões. Erechim/RS, 2020, p. 42. Disponível em: [https://www.uricer.edu.br/cursos/arq\\_trabalhos\\_usuario/4645.pdf](https://www.uricer.edu.br/cursos/arq_trabalhos_usuario/4645.pdf). Acesso em: 03/05/2023.

PANCINI, Laura. **3 em cada 4 brasileiros jogam games, aponta estudo da PGB**. Exame, 20 de abril de 2022. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/3-em-cada-4-brasileiros-jogam-games/>. Acesso em: 29/04/2023.

PINHEIRO, Luciano Andrade. **A gestão das marcas dos clubes de futebol: um estudo sobre o uso da propriedade industrial e da Lei Pelé como forma de proteção**. Universidade de Brasília. Brasília/DF, 2022. Disponível em: [http://icts.unb.br/jspui/bitstream/10482/45383/3/2022\\_LucianoAndradePinheiro.pdf](http://icts.unb.br/jspui/bitstream/10482/45383/3/2022_LucianoAndradePinheiro.pdf). Acesso em: 15/10/2023.

RIZZI, Rafael. **A Regulação dos “Esports” nos Sistemas Jurídicos Contemporâneos**. Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas de São Paulo – FMU. São Paulo/SP, 2019, p. 55. Disponível em: <https://arquivo.fmu.br/prodisc/mestrador/rr.pdf>. Acesso em: 12/10/2023.

SÁ, Bruna de. **Desafios Jurídicos e Regulatórios do E-Sport no Brasil**. JusBrasil, 2021. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/desafios-juridicos-e-regulatorios-do-e-sport-no-brasil/1245656807>. Acesso em: 08/10/2023.

SÃO PAULO. Justiça do Trabalho. 52ª Vara do Trabalho de São Paulo (TRT-2). Ação Trabalhista - Rito Ordinário 1000048-32.2022.5.02.0052. São Paulo/SP, 25 de março de 2022. Disponível em: <https://pje.trt2.jus.br/consultaprocessual/detalhe-processo/1000048-32.2022.5.02.0052/1#14116eb>. Acesso em: 03/05/2023.

SÃO PAULO. Tribunal de Justiça de São Paulo (5ª Câmara de Direito Privado). Apelação Cível 1048082-17.2015.8.26.0100. Relator: Fábio Podestá. Foro Central Cível - 24ª Vara Cível. Data do Julgamento: 14/12/2016. Data de Registro: 16/12/2016. DIREITO DE IMAGEM – Sentença de procedência - APELO DA RÉ - Pretensão à inversão do julgado – Prescrição inócurren-te – Direito à indenização corretamente reconhecido, consoante Súmula 403, do Superior Tribunal de Justiça – Valor da indenização que não comporta minoração. APELO DO AUTOR – Pretensão à majoração do quantum indenizatório e alteração do termo inicial dos juros moratórios – Parcial admissibilidade – Valor da indenização fixado adequadamente – Juros moratórios que, realmente, incidem desde cada evento danoso, consoante art. 398, do CC, e Súmula 54, do STJ. Sentença mantida, com alteração do termo inicial dos juros moratórios –

RECURSO DA RÉ DESPROVIDO, APELO DO AUTOR PARCIALMENTE PROVIDO.  
Disponível em:

<[SCHMIDT, Lélío Denicoli. \*\*Registro da marca\*\*. Enciclopédia Jurídica da PUCSP, 01 de julho de 2018. Disponível em: <https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/225/edicao-1/registro-da-marca>. Acesso em: 15/10/2023.](https://esaj.tjsp.jus.br/cjsg/getArquivo.do?conversationId=&cdAcordao=10076661&cdForo=0&uuidCaptcha=sajcaptcha_bbf9b83ada64be393fae978896b3b4a&g-recaptcha-response=03AFcWeA4ja0f30pGbO7sikSA0Qtf_nC5FcFD3fRIBt696fj8QoilDcvVVD7_W-kfRkOQbVNifNkgZqpXVXUdfHHcWJp8bywbRWMmRdBDZTImSZmlZvpGdW1eMYxpHSH-O0Ru2O6v5SoTyvGcc_yqocR-_SCFma0DdZoGMXwUZtudPc-vZN_TMqm2qQxdy0bHe9_kBxFyG5-MBmOQrst7o8RvMxC_IcbzU0LhmHyNWHee9oXtDO6Ic0T4Yfe_DyP9HU3MKabzltEasQ6tx2ztYYgpd_7J1NB13zn0DgD1Ne-1PkSz98sT8-NTbnk4OEKG8pe59IF1pr-OHHlhBWoRF3UFXzj1jkQc4NBQbIIEF5Tt6AAvMm9udDZsWEM5j7dCOKSu5IfRrc2Vz3Ecu3r_uaAN0x0LhSSoWJJztGnsjo9ta37ttEbBLxjGqIJ0ReYjQJuCdpe0XaZWa-s5gMndLr08tuZ9gt1zVZ4TrObJbXlBm1Y_ltONLOm1S3IRaT80_7DOfCljOvte78T4edTqcuqvpUMFWegkJH9j_oxpkzrnoPX0WqGZHIB7QvrmyUPWwQ9YfZ0F2lft3MXVO35tzbJuw1NikruMIsJSsGl4r_UsUx7542SyQ-ak>. Acesso em: 10/10/2023.</p>
</div>
<div data-bbox=)

SILVA, Heitor Vitor Nascimento. **Regulamentação do Cenário de Esportes Eletrônicos no Brasil**. Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo/SP, 2021. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/items/654738f8-d3b2-4e7c-9148-489d5aaa471c>. Acesso em: 15/10/2023.

TAKASHI. **Space Invaders e Spacewar: Os primeiros campeonatos de esports do mundo**. Millenium, 14 de maio de 2020. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/3936.html>. Acesso em: 04/07/2023.

The Esports Audience Will Pass Half a Billion in 2022 as Revenues, Engagement, & New Segments Flourish. **Newzoo**, abril de 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/the-esports-audience-will-pass-half-a-billion-in-2022-as-revenue-engagement-esport-industry-growth>. Acesso em: 29/07/2023.

TRIBUNAL SUPERIOR DO TRABALHO. **Entenda as diferenças entre direito de arena e direito de imagem**. Disponível em: <https://www.tst.jus.br/-/entenda-as-diferencas-entre-direito-de-arena-e-direito-de-imagem>. Acesso em: 15/10/2023.

윤민식. **Game addiction bill touches off national debate**. Korea Herald.com. Seul, 13 de novembro de 2013. Disponível em: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20131113001080>. Acesso em: 12/10/2023.



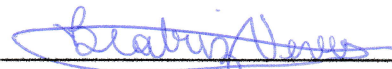
---

## TERMO DE AUTENTICIDADE DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Eu, BEATRIZ ALVES NEVES, discente regularmente matriculado(a) na disciplina TCC II, da 10ª etapa do curso de Direito, matrícula nº 31980554, período matutino, turma C, tendo realizado o TCC com o título: Regulamentação dos Esportes Eletrônicos (E-Sports) no Sistema Jurídico Brasileiro - uma análise dos desafios enfrentados para a proteção da propriedade intelectual, sob a orientação do(a) Professor(a) Camila Ferrara Padin, declaro para os devidos fins que tenho pleno conhecimento das regras metodológicas para confecção do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), informando que o realizei sem plágio de obras literárias ou a utilização de qualquer meio irregular.

Declaro ainda que, estou ciente que caso sejam detectadas irregularidades referentes às citações das fontes e/ou desrespeito às normas técnicas próprias relativas aos direitos autorais de obras utilizadas na confecção do trabalho, serão aplicáveis as sanções legais de natureza civil, penal e administrativa, além da reprovação automática, impedindo a conclusão do curso.

São Paulo, 09 de novembro de 2023.



\_\_\_\_\_  
**Assinatura do discente**