

**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**

ANA CLARA DOS SANTOS OLIVEIRA CASTILHO

CASO CASIMIRO MIGUEL: A PERCEPÇÃO DO DIREITO DE IMAGEM DE  
ATLETAS PROFISSIONAIS APLICADO ÀS PLATAFORMAS DE STREAMING

São Paulo

2023

ANA CLARA DOS SANTOS OLIVEIRA CASTILHO

CASO CASIMIRO MIGUEL: A PERCEPÇÃO DO DIREITO DE IMAGEM DE  
ATLETAS PROFISSIONAIS APLICADO ÀS PLATAFORMAS DE STREAMING

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

ORIENTADOR: PEDRO ALVES LAVACCHINI RAMUNNO

São Paulo

2023

ANA CLARA DOS SANTOS OLIVEIRA CASTILHO

CASO CASIMIRO MIGUEL: A PERCEPÇÃO DO DIREITO DE IMAGEM DE  
ATLETAS PROFISSIONAIS APLICADO ÀS PLATAFORMAS DE STREAMING

Artigo Científico apresentado à  
Universidade Presbiteriana  
Mackenzie como requisito para  
obtenção do título de Bacharel no  
Curso de Direito.

Aprovada em: \_\_/\_\_/\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Examinador(a):

---

Examinador(a):

---

Examinador(a):

Dedico este trabalho a minha família, em especial aos meus pais, Luís e Rosana, e irmãos, que sempre me apoiaram e incentivaram a buscar meus sonhos. Também dedico ao meu namorado Fernando Kim, por estar sempre ao meu lado e me motivar a nunca desistir. Agradeço ao meu professor Pedro Ramunno, que me guiou durante todo o processo de pesquisa e me ajudou a aprimorar o meu trabalho. Por fim, dedico à Universidade Presbiteriana Mackenzie, que me proporcionou uma formação acadêmica de qualidade e me preparou para enfrentar os desafios do mercado de trabalho. Este trabalho é dedicado a todos vocês, que fazem parte da minha trajetória e contribuíram para o meu sucesso

**Resumo:**

Este trabalho tem como objetivo analisar como é tratado o direito de imagem dos atletas profissionais nas plataformas streaming com um estudo de caso sobre o streamer e jornalista Casimiro Miguel. Para tanto, foi realizada uma coleta de dados entre o público da internet e uma pesquisa bibliográfica e documental, a fim de compreender a legislação brasileira que regulamenta o tema, bem como os contratos firmados entre as partes.

Constatou-se que o direito de imagem é um direito da personalidade previsto na Constituição Federal e sua exploração sem autorização expressa não é legítima. Além disso, foi verificado que os contratos firmados entre clubes e atletas profissionais costumam possuir contratos acessórios, de natureza cível, sobre o direito de imagem e arena para garantir o recebimento de remuneração para os atletas profissionais.

Conclui-se que a regulamentação do direito de imagem no âmbito das plataformas de streaming é fundamental para garantir uma legislação mais específica e direta para abranger as necessidades desse meio tão dinâmico, evitando assim, a exploração ilegal das transmissões esportivas por sites pirata.

**Palavras-chaves:** Direito de Imagem, Casimiro Miguel, Transmissão Esportivas.

**Abstract:**

This study aims to analyze how the right of image of professional athletes is treated on streaming platforms, with a case study on streamer and journalist Casimiro Miguel. To achieve this goal, data was collected from the online audience, as well as bibliographical and documentary research, in order to understand the Brazilian legislation that regulates the topic, as well as the contracts signed between the parties involved.

It was found that the right of image is a personality right provided for in the Federal Constitution and its exploitation without express authorization is not legitimate. In addition, it was verified that contracts signed between clubs and professional athletes often have ancillary contracts, of a civil nature, regarding image and arena rights to ensure the receipt of remuneration for professional athletes.

It is concluded that regulation of the right of image in the scope of streaming platforms is crucial to ensure more specific and direct legislation to cover the needs of this dynamic medium, thus avoiding illegal exploitation of sports broadcasts by pirate sites.

**Keywords:** Image Rights, Casimiro Miguel, Sports Broadcasts.

## Sumário

<b>Introdução.....</b>	<b>8</b>
<b>2. O Fenômeno “Casimiro Miguel” .....</b>	<b>9</b>
<b>3. As Plataformas de “Streaming” .....</b>	<b>10</b>
3.1. O Avanço das Transmissões Esportivas no Universo Digital.....	11
<b>4. Direito de Arena.....</b>	<b>13</b>
4.1. Conceito.....	13
4.2. A Expansão do Direito de Arena nas Plataformas Digitais.....	14
<b>5. O Direito de Imagem.....</b>	<b>15</b>
5.1. Conceito.....	15
5.2. O Direito de Imagem como um Direito da Personalidade e seu Enquadramento como Direito Fundamental .....	17
5.3. Garantia Constitucional.....	18
5.4. Dano à Imagem e seus Métodos de Reparação.....	18
<b>6. Contratos entre clubes e atletas e os contratos relativos ao direito de arena e direito de imagem.....</b>	<b>20</b>
6.1. Limitações e restrições do uso de imagem de atletas profissionais em plataformas de streaming.....	21
6.2. Perspectivas futuras para a proteção do direito de imagem dos atletas profissionais em plataformas de streaming.....	22
<b>7. Conclusão.....</b>	<b>23</b>
<b>Referências.....</b>	<b>24</b>

## **Introdução**

O direito de imagem de um atleta profissional em plataformas digitais é um assunto complexo e ainda em evolução, que envolve diversas questões legais, contratuais e relacionadas a privacidade. Em termos gerais, o direito de imagem de um atleta profissional é o direito que ele tem de controlar o uso de sua imagem em diversas mídias, incluindo plataformas digitais por meio de contrato especial de concessão de uso de imagem entre o atleta e a empresa que irá realizar o tratamento da imagem. Isso inclui o direito de autorizar ou proibir o uso de sua imagem em publicidade, merchandising, transmissões ao vivo, entre outras atividades. No entanto, o direito de imagem do atleta pode ser limitado por contratos que ele assina com patrocinadores, clubes ou ligas esportivas. Esses contratos podem estabelecer como e onde a imagem do atleta pode ser usada, bem como quais são as contrapartidas financeiras e de visibilidade para o atleta.

Além disso, as leis de privacidade e proteção de dados pessoais também devem ser consideradas, especialmente quando se trata de plataformas digitais. As empresas que operam essas plataformas devem respeitar as leis aplicáveis e obter o consentimento do atleta para usar sua imagem, quando necessário. Em resumo, o direito de imagem de um atleta profissional em plataformas digitais é uma questão complexa e que envolve diversos aspectos legais e contratuais. É importante que o atleta esteja ciente de seus direitos e das limitações impostas pelos contratos que ele assina, e que as empresas que operam as plataformas digitais respeitem as leis de privacidade e proteção de dados pessoais.

Esse artigo científico busca vislumbrar a perspectiva do direito de imagem e sua aplicação na transmissão de partidas e eventos esportivos em diversas plataformas digitais conhecidas por serviços de “streaming”, com foco no caso do jornalista Casimiro Miguel que há uns anos se tornou um verdadeiro fenômeno no meio virtual sendo a primeira pessoa a possuir os direitos de transmissão da Copa do Mundo de 2022 em plataforma de streaming. Também será apresentado um estudo de caso, bem como as noções conceituais e aplicação das leis relacionadas ao direito de imagem. Para tanto, a metodologia utilizada é a pesquisa empírica, associada à revisão bibliográfica acerca do tema e coleta de dados feita exclusivamente para o desenvolvimento desse trabalho. Dessa forma, este trabalho visa a contribuir para a compreensão do direito de imagem na era digital e suas implicações para os atletas profissionais e empresas que operam plataformas digitais.



## 2. O Fenômeno “Casimiro Miguel”

Casimiro Miguel é um jornalista e streamer<sup>1</sup> carioca que vem surpreendendo a internet com o seu jeito único de fazer transmissões na plataforma da Twitch<sup>2</sup> diariamente. No ano de 2022, se tornou uma sensação por toda a rede ao transmitir jogos da Seleção Brasileira na Copa do Mundo do Qatar em seu canal do YouTube<sup>3</sup>, atingindo a marca de 5,2 milhões de acessos simultâneos e batendo o recorde nacional que era de 3,8 milhões de visualizações.

Graças à cobertura bem sucedida da Copa do Mundo, em um período de 28 dias o jornalista conquistou uma audiência de 213,2 milhões de espectadores e conseguiu arrecadar uma receita em torno de US\$ 160 mil dólares, o equivalente, em dezembro de 2022, a R\$ 830 mil reais, ultrapassando a Rede Globo, uma das emissoras mais tradicionais do Brasil, que conseguiu acumular apenas 165 milhões de telespectadores no mesmo período (ANDRENALINE, 2022). Esses números só foram possíveis em decorrência de uma parceria entre a LiveMode<sup>4</sup>, que possui o Casimiro como seu parceiro, e a FIFA<sup>5</sup> para que houvesse a transmissão de todos os jogos da Seleção Brasileira, incluindo as semifinais e a final da Copa do Mundo, totalizando 22 partidas esportivas, além de usar imagens dos outros 42 trechos de jogos do evento para selecionar os melhores momentos, sendo exibido gratuitamente no canal CazéTV nas plataformas digitais (GIZMODO, 2022).

No âmbito digital, o direito de transmissão de eventos esportivos pode apresentar desafios e complicações, como é o caso do streamer Gaules<sup>6</sup> que teve seu canal banido da plataforma Twitch após transmitir uma partida de basquete entre Oklahoma City Thunder e Los Angeles Lakers, da NBA<sup>7</sup>. O banimento temporário ocorreu em 5 de novembro de 2021 por um erro de algoritmo da própria plataforma, que identificou a transmissão sendo exibida para outros países, o que não estava contemplado no contrato de transmissão que deixava claro que a eventual transmissão da partida se limitaria ao território brasileiro. Esse caso exemplifica

---

<sup>1</sup> Streamer é uma pessoa que produz conteúdo online para a internet por meio de uma transmissão ao vivo para um determinado público alvo.

<sup>2</sup> Twitch TV é uma plataforma de streaming de vídeos ao vivo, que tem como principal foco a transmissão de jogos eletrônicos, porém, engloba outros tipos de conteúdos, como shows, eventos esportivos e programas de variedades.

<sup>3</sup> O YouTube é uma plataforma de compartilhamento de vídeos online lançada em 2005. Atualmente, o site é o segundo maior mecanismo de busca do mundo, com mais de 2 bilhões de usuários ativos por mês e mais de um bilhão de horas de vídeo assistidas diariamente.

<sup>4</sup> A LiveMode é uma empresa de mídia e marketing esportivo brasileira. Atualmente é a gerenciadora de diversos direitos esportivos no Brasil, entre eles o de competições da Federação Paulista de Futebol e da Federação Internacional de Futebol.

<sup>5</sup> FIFA é a Federação Internacional de Futebol Associado, órgão que organiza o evento internacional “Copa do Mundo”

<sup>6</sup> Alexandre Borba Chiqueta, mais conhecido como Gaules, é um streamer, youtuber, filantropo e ex-jogador profissional de Counter-Strike brasileiro.

<sup>7</sup> A National Basketball Association (NBA) é a principal liga de basquetebol profissional da América do Norte.

como o direito de transmissão de eventos esportivos pode ser complexo no ambiente digital.

### **3. As Plataformas de Streaming**

Os meios digitais têm se tornado cada vez mais populares, especialmente diante do aumento do uso de dispositivos móveis e da mudança no comportamento dos consumidores em relação à televisão tradicional. As plataformas digitais de transmissão de partidas esportivas são ambientes online que permitem que os usuários assistam a eventos esportivos ao vivo ou gravados em seus dispositivos, como computadores, tablets e celulares.

Essas plataformas podem ser operadas por organizações esportivas, emissoras de televisão, provedores de serviços de internet, empresas especializadas em transmissão de esportes e streamers autorizados. Alguns exemplos de plataformas digitais que costumam exibir partidas esportivas incluem a ESPN+, Premiere, HBO Max, TwitchTv, Youtube, Star+, Globoplay, Primevideo, entre outras. Essas plataformas oferecem diferentes opções de assinatura, permitindo que os usuários acessem uma ampla variedade de eventos esportivos, incluindo jogos ao vivo e campeonatos, programas de análise, documentários e outros conteúdos relacionados. No entanto, a transmissão de eventos esportivos através desses meios pode enfrentar desafios legais, como a obtenção de direitos de transmissão e a proteção de conteúdo contra pirataria.

O crescimento dessas plataformas digitais tem sido notável nos últimos anos, principalmente durante e após a pandemia de Covid-19, onde os índices aumentaram em 50% acumulando o recorde de 12,2 bilhões de horas de jogos assistidos (GIRALDELLI, 2020). Isso se deve principalmente ao fato de que cada vez mais pessoas estão buscando assistir a eventos esportivos através de dispositivos móveis e pela internet, em vez de televisões tradicionais. Além disso, as plataformas digitais também oferecem aos usuários maior flexibilidade e conveniência para assistir aos jogos em qualquer lugar e a qualquer momento, sem a necessidade de estar em casa ou na frente de uma televisão. Deste modo, as plataformas de transmissão digital muitas vezes oferecem uma experiência interativa para os espectadores, permitindo que eles participem de pesquisas, comentários e outras atividades relacionadas ao jogo e aos streamers que estão ao vivo.

Conforme pesquisa<sup>8</sup> realizada exclusivamente para este artigo científico, foram entrevistados 250 voluntários entre 18 a 29 anos, que consomem diariamente conteúdo esportivo por meio das plataformas digitais. Das pessoas entrevistadas, verifica-se que 76,4% das pessoas que responderam se identificam como sendo do sexo masculino, enquanto 23,6% se identificam sendo do sexo feminino (Figura I). Dessas 250 pessoas, 94% tem o costume de consumir conteúdo esportivo pelos meios online, enquanto apenas 6% não consome (Figura II), como indicado nos gráficos a seguir:

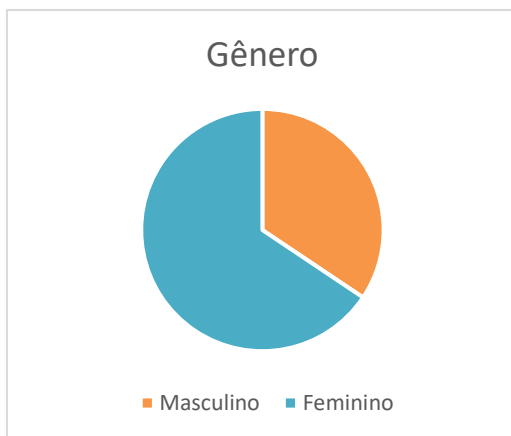


Figura I: Gênero



Figura II: Consumem conteúdo esportivo online

Embora o contingente feminino seja numericamente preponderante no ambiente virtual e no consumo de plataformas de streaming, com uma taxa de participação diária de 90%, em comparação com o gênero masculino, cuja taxa de engajamento diário é de 83% (NIELSEN, 2022), ainda se percebe uma situação de minoria em relação ao consumo de conteúdo esportivo digital com base nos dados coletados na pesquisa realizada.

### 3.1. O Avanço das Transmissões Esportivas no Universo Digital

A disseminação das transmissões esportivas no mercado digital brasileiro teve início por meio do Ei Plus<sup>9</sup> que permitiu acesso aos conteúdos televisivos, por exemplo, os eventos esportivos como Champions League<sup>10</sup>, Copa do Nordeste<sup>11</sup>, Brasileirão<sup>12</sup>, entre outros, sem a

<sup>8</sup> O estudo realizado, por intermédio da plataforma Google Forms, foi disseminado através das redes sociais atingindo 250 voluntários, direcionado a jovens adultos com idade entre 18 e 29 anos, os quais compõem o público habitualmente consumidor de conteúdo esportivo em meio digital.

<sup>9</sup> Ei Plus é um serviço de streaming de esporte interativo.

<sup>10</sup> Champions League corresponde a uma competição anual dos clubes europeus organizada pela UEFA (União das Associações Europeias de Futebol).

<sup>11</sup> A Copa do Nordeste de Futebol é uma competição de futebol entre os times da região Nordeste, conhecido popularmente por “Nordestão”

<sup>12</sup> “Brasileirão” ou como é conhecido Campeonato Brasileiro de Futebol, é a principal liga de futebol do Brasil,

necessidade de obter assinatura de TV paga. No ano de 2018, a Rede Globo, que já obtinha as transmissões do SportTV<sup>13</sup> e do Premiere<sup>14</sup>, passou a disponibilizar partidas esportivas diretamente ao consumidor pela internet, o que democratizou o acesso a esse tipo de conteúdo, o que se tornou um forte exemplo de como o mercado das transmissões de eventos esportivos tem se adaptado às demandas do público, através do uso da tecnologia e de modelos de negócio inovadores (SIMON, 2022).

Além disso, um fato marcante na distribuição dos meios para a veiculação de competições esportivas foi quando a UEFA<sup>15</sup> vendeu uma parte dos direitos de exibição da Champions League de maneira exclusiva e gratuitamente para o Facebook<sup>16</sup>, deixando a competição sem pacote de TV aberta até o ano de 2021. Meses após a venda por parte da UEFA, o Facebook adquiriu uma porcentagem dos direitos de transmissão da Libertadores<sup>17</sup> com exclusividade na América do Sul. (SIMON, 2022).

Outro fator importante que contribui para o crescimento das plataformas digitais de transmissão de partidas esportivas é a disponibilidade de conteúdo exclusivo. Algumas plataformas oferecem transmissão exclusiva de eventos esportivos que não estão disponíveis em outras plataformas ou emissoras de televisão, o que atrai um público fiel e entusiasta dos esportes.

Contudo, o crescimento das plataformas digitais também apresenta certos desafios, como a proteção dos direitos de transmissão e a luta contra a pirataria de conteúdo. Para garantir que o conteúdo seja protegido e disponibilizado de maneira legal e justa, as plataformas digitais precisam trabalhar em conjunto com as organizações esportivas e detentores de direitos. O avanço tecnológico das transmissões esportivas online tem uma relação direta com o conceito jurídico de direito de arena que precisou se adaptar a essa nova realidade, uma vez que, o surgimento das plataformas de streaming revolucionou a principal maneira de consumir os eventos esportivos, tornando mais acessível e democrático, permitindo que um público muito

---

envolvendo todos os principais clubes.

<sup>13</sup> SporTV é um canal de televisão por assinatura com foco na exibição de esportes, sendo o líder de audiência do país.

<sup>14</sup> Premiere corresponde a um canal televisivo que transmite partidas esportivas pelo método pay-per-view.

<sup>15</sup> A UEFA (União das Associações Europeias de Futebol) é uma instituição desportiva filiada à FIFA, sendo responsável pela organização de competições de futebol a nível europeu, tendo como principal objetivo promover e desenvolver o futebol em toda a Europa.

<sup>16</sup> Facebook é uma rede social criada por Mark Zuckerberg.

<sup>17</sup> A Copa Libertadores da América, também conhecida como Taça Libertadores de América, é o principal torneio de futebol interclubes da América Latina. O torneio é organizado pela Confederação Sul-Americana de Futebol (CONMEBOL), uma instituição desportiva que tem como objetivo principal a promoção e desenvolvimento do futebol na América do Sul.

maior pudesse ter acesso às partidas.

Nos dias atuais, é extremamente comum que os contratos de transmissão de partidas esportivas incluam cláusulas específicas sobre a exploração comercial por meio de plataformas de streaming. Nesse contexto, as entidades esportivas têm o direito de negociar e receber uma parte dos lucros obtidos com a transmissão de suas partidas pelas plataformas de streaming.

## **4. Direito de Arena**

### **4.1. Conceito**

O Direito de Arena, popularmente conhecido como “direitos de televisão”, é um benefício previsto na legislação esportiva brasileira que garante aos atletas participantes de competições esportivas uma porcentagem sobre o valor pago pelos direitos de transmissão, como transmissões de jogos de futebol, vôlei, basquete, eSports, entre outros (BELMONTE, 2021). Esse direito está previsto no artigo 42 da Lei 9.615/98, mais conhecida como “Lei Pelé”, que regulamenta o esporte no Brasil. Essa lei determina que 5% do valor total pago pelos direitos de transmissão da partida devem ser repassados ao sindicato dos atletas profissionais e serem distribuídos aos atletas que participaram do evento esportivo, salvo convenção coletiva de trabalho em contrário. Pode-se dizer que o direito de arena é uma extensão do direito de imagem, conforme o destacado por Domingos Zainaghi no livro “Os Atletas de Futebol no Direito do Trabalho” (1998). Além disso, no caso de transmissões ao vivo, a distribuição é feita em tempo real, ou seja, a cada momento que o atleta participa do jogo, automaticamente já começa a receber o percentual estabelecido.

Em outras palavras, o Direito de Arena é o direito que uma emissora conquista ao adquirir os direitos de transmissão de um evento esportivo, ela precisa pagar uma quantia aos organizadores da competição, e uma parte desse valor é destinada aos atletas que participaram do evento. Essa distribuição é realizada de forma proporcional ao tempo de participação do atleta no evento, ou seja, quanto mais tempo ele jogou, maior será o montante recebido. Outrossim, é um direito específico dos atletas profissionais, ou seja, aqueles que têm o esporte como atividade remunerada, e não se aplica aos atletas amadores.

A garantia do Direito de Arena é uma importante conquista para os atletas, uma vez que é uma forma de valorizar e remunerar aqueles que participam das competições, reconhecendo sua importância na geração de receita para os clubes e entidades esportivas. Dessa forma, ele pode ser negociado coletivamente pelos sindicatos de atletas, que representam os interesses dos atletas profissionais. Nesse sentido, é comum que os sindicatos firmem acordos com as

entidades responsáveis pelas competições esportivas para garantir uma remuneração mais justa em relação ao direito de arena. Outro aspecto interessante é o de que o Direito de Arena possui natureza civil, desta forma, todos os valores recebidos pelos atletas não refletem nas verbas salariais, haja vista sua natureza indenizatória (CAMARGO, 2013).

#### **4.2. A Expansão do Direito de Arena nas Plataformas Digitais**

Com o crescente interesse do público em acompanhar eventos esportivos de diferentes modalidades e em diferentes formatos, como pelas plataformas digitais, o Direito de Arena também vem se expandindo para esse meio. As transmissões pela internet, seja por streaming ou outras plataformas digitais, também geram receita para os organizadores de eventos esportivos e os atletas têm direito a uma parcela dessa receita.

Nesse sentido, as leis brasileiras têm se adaptado para abranger tais transmissões esportivas, garantindo que os atletas tenham direito a receber uma porcentagem sobre os valores pagos pelos direitos de transmissão digital. Além disso, os sindicatos de atletas têm se mobilizado para garantir que seus representados recebam uma remuneração justa pelo uso de sua imagem e desempenho em eventos esportivos transmitidos pela internet.

Apesar de os meios digitais gerarem diversas mudanças ao mercado de transmissão de eventos esportivos, permitindo que um número cada vez maior de pessoas possa acompanhar suas equipes e atletas favoritos em tempo real, em qualquer lugar do mundo através de diversos aparelhos eletrônicos, ainda existem muitos desafios a serem superados nessa área, como a dificuldade em controlar e monitorar a transmissão de eventos esportivos pela internet, o que leva a eventual violação do uso de imagem, pirataria e à perda de receita para os organizadores e atletas.

A falta de recursos financeiros para assinar as plataformas de transmissão tem sido um grande problema para muitas pessoas apaixonadas pelos esportes, levando a uma grande quantidade de acessos a sites piratas que transmitem as partidas de maneira ilegal. De acordo com a 1190 Sports, detentora dos direitos internacionais do Campeonato Brasileiro, e a LaLiga Tech, no primeiro semestre de 2022 foram identificadas mais de 1.000 URLs ilegais transmitindo partidas do Brasileirão, com mais de 68 milhões de visualizações e um provável contingente de mais de 107 milhões seguidores que acessaram o conteúdo (1190 SPORTS, 2022).

Outrossim, além de ser uma atividade ilícita que gera um prejuízo aos organizadores de

eventos, clubes e atletas, há um grande risco envolvido, diante de ameaças à segurança virtual dos espectadores. A partir de um levantamento de dados realizado pela empresa de segurança digital Webroot, 92% dos serviços de transmissão irregular de futebol apresentam ameaças à segurança dos espectadores. Os golpes envolvendo as transmissões pirateadas podem variar, desde anúncios maliciosos ou envolvendo tentativas de phishing<sup>18</sup> para obtenção de dados até artimanhas para instalar malware<sup>19</sup>. Para o especialista e pesquisador Kevin Murray, a utilização destas plataformas é como um labirinto de ameaças, cujo objetivo é a contaminação dos dispositivos, roubo de dados ou aplicação de ataques e golpes digitais. Portanto, a única alternativa plenamente segura é recorrer às plataformas oficiais de transmissão (DEMARTINI, 2021).

Em síntese, a ampliação do Direito de Arena para as plataformas digitais é um avanço significativo para assegurar que os atletas recebam uma remuneração adequada pela utilização de sua imagem e performance em eventos esportivos transmitidos pela internet, favorecendo o progresso do esporte e a valorização dos atletas profissionais. No entanto, a ampliação ilegal através da pirataria digital pode trazer prejuízos aos direitos autorais e aos próprios direitos dos atletas.

## **5. O Direito de Imagem**

### **5.1 Conceito**

O direito de imagem corresponde a uns dos principais direitos da personalidade, previsto no ordenamento jurídico de diversos países, incluindo o Brasil. De acordo com o jurista e doutrinador Miguel Reale, em sua obra “Lições Preliminares de Direito”, o direito de imagem pode ser definido como “o direito de controlar a utilização comercial da própria imagem, seja ela fotográfica, cinematográfica ou televisiva, e, conseqüentemente, impedir que outrem dela se utilize, sem a devida autorização” (2002, p. 308). Esse direito permite ao indivíduo controlar o uso de sua própria imagem em diversas situações, como publicidade e propagandas, merchandising e transmissões esportivas, visando a proteger sua integridade física e psicológica com o objetivo de evitar o uso abusivo ou difamatório. Reale ainda destaca que esse direito é parte integrante dos direitos da personalidade que serão mencionados posteriormente (REALE, 2002).

---

<sup>18</sup> Phishing é uma técnica de engenharia social usada para enganar pessoas e fazê-las revelar informações confidenciais, como senhas, números de cartão de crédito e dados bancários.

<sup>19</sup> Malware é uma abreviação para "software malicioso", que se refere a qualquer tipo de programa ou código malicioso projetado para prejudicar, danificar ou comprometer um sistema ou dispositivo eletrônico.

Isso significa que, caso uma empresa queira utilizar a imagem de uma pessoa em uma propaganda, por exemplo, ela precisará obter autorização prévia do titular do direito de imagem por meio de um contrato de concessão de uso de imagem e geralmente uma compensação financeira. Contudo, vale ressaltar que o direito de imagem não se confunde com o direito autoral<sup>20</sup>, que diz respeito à proteção de obras intelectuais, como músicas, livros, fotografias e outras criações artísticas.

Quando se trata do cenário do direito de imagem relacionado ao direito desportivo, o direito de imagem emerge como uma entidade interdependente e significativa. A partir do momento em que o esporte profissional é adotado pela indústria cultural, ele se torna um espetáculo assistido por milhões de pessoas, surge daí o interesse por parte dos clubes e empresas em explorar a imagem dos atletas (TERREL, 2004, p. 175) . Apesar de ser alvo de inúmeras ações trabalhistas, o direito de imagem do atleta corresponde ao direito de exploração e veiculação da sua imagem por parte do clube em que está inserido, e nesse sentido, o direito de imagem tem como objetivo proteger e regulamentar o uso da imagem de atletas, clubes e entidades esportivas.

Ademais, de acordo com o jurista Luiz Alberto David Araújo, o direito de imagem pode ser dividido em dois institutos: imagem-retrato e a imagem-atributo. A imagem-retrato (art. 5º, X, Constituição Federal) corresponde a representação física de um indivíduo, ou seja, a sua aparência e fisionomia e está relacionada com o direito à privacidade e à intimidade das pessoas, bem como a circulação de sua imagem em vídeos, fotos, pinturas e outras formas de arte e representação gráfica. Já a imagem-atributo (art. 5º, V, Constituição Federal), ou “retrato social” como é popularmente conhecida, se refere às características ou qualidades que são socialmente associadas a um indivíduo, uma questão mais abstrata e adquirida no convívio social, itens que podem incluir habilidades e competências, traços de personalidade e/ou comportamentais, que são atribuídos a um indivíduo em forma de apelido ou automaticamente ligados pela associação (DUARTE, 2006). Em casos de violação deste direito, a pessoa que foi lesada poderá buscar a reparação do dano causado, incluindo indenização por danos morais e materiais, como será mencionado mais a frente.

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à

---

<sup>20</sup> Segundo o jurista Newton Silveira, os direitos autorais são o direito que o criador tem sobre sua obra, que lhe permite controlar a sua utilização, proteger sua integridade e auferir os benefícios econômicos advindos da sua exploração.



vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

(...)

V - é assegurado o direito de resposta, proporcional ao agravo, além da indenização por dano material, moral ou à imagem;

(...)

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. (BRASIL, 1988)

De acordo com Henrique Loureiro, a imagem retrato e a imagem atributo são categorias distintas. A imagem retrato se refere à expressão formal e sensível da personalidade de um indivíduo e é exclusivo de seres humanos, como exemplo podemos citar a reprodução visual, aspectos físicos (ex. as pernas tortas do Garrincha), vocal, e a composição genética. Já a imagem atributo é mais abrangente e não se limita apenas a imagem do ser humano, incluindo também pessoas jurídicas, seus produtos e serviços, consistindo em atributos positivos ou negativos apresentados perante à sociedade (LOUREIRO, 2005), como suas habilidades e competências, por exemplo, pode-se citar as icônicas jogadas e “enterradas” de Blake Griffin<sup>21</sup> na NBA.

Como menciona o jurista Fábio Ulhoa Coelho, o direito de imagem e o direito de arena são duas faces da mesma moeda. Isso ocorre porque a utilização da imagem dos atletas é uma parte fundamental da transmissão dos eventos esportivos, e o direito de arena permite a exploração comercial dessas transmissões pelas entidades esportivas. Essa relação mostra que estão interligados no mundo esportivo, uma vez que, esses direitos são essenciais para garantir a proteção dos envolvidos<sup>22</sup>.

## **5.2 O Direito de Imagem como um Direito da Personalidade e seu Enquadramento como Direito Fundamental**

Nas exatas palavras de Dimitri Dimoulis e Leonardo Martins, os direitos fundamentais “são direitos públicos-subjetivos de pessoas físicas ou jurídicas, contidos em dispositivos constitucionais e, portanto, que encerram caráter normativo supremo dentro do Estado, tendo

<sup>21</sup> O atleta Blake Austin Griffin, desempenha sua carreira profissional no esporte basquetebolístico, estando atualmente vinculado ao clube Boston Celtics.

<sup>22</sup> FABIO ULHOA COELHO. Manual de Direito Comercial: Direito de Empresa - 26ª ed. - São Paulo: Saraiva Educação, 2019. P. 248.

como finalidade limitar o exercício do poder estatal em face da liberdade individual” (p.41, 2013). Dentre os direitos fundamentais encontram-se os direitos da personalidade, que correspondem a um conjunto de direitos que visam a proteger os aspectos fundamentais da personalidade de um indivíduo, tais como sua integridade física, moral e psicológica, sua honra, sua imagem, sua privacidade, sua liberdade, sua identidade e sua individualidade (ZANIN, 2021).

Esses direitos são inerentes às pessoas naturais e são personalíssimos, vitalícios, intransferíveis e irrevogáveis, ou seja, não podem ser renunciados ou perdidos pelo indivíduo, nem mesmo em casos de consentimento ou acordo, conforme disposto na Constituição Federal de 1988, e incluem também, por exemplo, o direito à vida, à integridade física, à privacidade, à imagem, à honra e à liberdade de expressão, que visam a garantir a proteção da dignidade da pessoa humana<sup>23</sup>.

Contudo, é importante ressaltar que os direitos da personalidade não são absolutos e podem entrar em conflito com outros direitos e interesses, exigindo uma análise cuidadosa do caso concreto para a tomada de eventual decisão (MESSA, 2017).

### **5.3 Garantia Constitucional**

O direito à imagem possui uma garantia constitucional e se encontra positivado no ordenamento jurídico no artigo 5º, inciso V,X,XXVIII da Constituição Federal de 1988. Essa disposição constitucional garante a proteção da imagem das pessoas como um direito fundamental, e permite que o indivíduo exija o respeito a sua imagem e a proteção contra a utilização indevida ou abusiva. Isso significa que a pessoa pode recorrer à Justiça para impedir o uso não autorizado de sua imagem e também para requerer indenização pelos danos causados pela sua violação (ARAÚJO, 1996).

Sobretudo, a legislação brasileira prevê outras formas de proteção do direito de imagem, como está positivado no artigo 20, do Código Civil, que estabelece regras específicas para a utilização da imagem em diferentes contextos, como a publicidade e o direito de retrato.

“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” (BRASIL,2002)

### **5.4 Dano à Imagem e seus Métodos de Reparação**

---

<sup>23</sup> Zanin, 2021. Os direitos da personalidade, suas características e classificações.

Como mencionado previamente, sabe-se que o direito à imagem é um direito da personalidade com enquadramento de direito fundamental garantido pela Carta Magna em seu artigo 5º, V, X, XXVIII. Desta forma, quando violado causa um prejuízo a uma pessoa, empresa ou instituição, quando há uma exposição negativa em relação à sua reputação, honra e credibilidade, seja por meio de informações falsas, difamatórias, caluniosas ou injuriosas, além de exploração do uso de imagem sem autorização para fins comerciais ou não. De acordo com Barbosa, ocorrerá dano à imagem quanto ao consentimento não respeitado, quanto ao uso mesmo que autorizado desde que ultrapasse os limites estipulados e quanto à ausência de finalidade (BARBOSA, 1989).

As formas de reparação de um dano à imagem são diversas, podendo ocorrer por meio de retratação pública, indenização por danos morais, direito de resposta ou medidas cautelares. Vale ressaltar que a reparação do dano à imagem pode ser feita de forma cumulativa, ou seja, é possível buscar mais de uma forma de reparação ao mesmo tempo, desde que seja devidamente fundamentado e respeitado o princípio da proporcionalidade.

Um caso paradigmático que se pode citar a respeito da violação do direito à imagem é o caso Adhemar X Sega<sup>24</sup>. No ano de 2020, Adhemar ajuizou uma Ação de Indenização por Uso Indevido de Imagem pleiteando seus direitos contra a empresa de jogos eletrônicos Sega Games Ltda. No caso era alegado que a empresa havia utilizado sua imagem atributo sem autorização prévia em um jogo eletrônico “Football Manager” em que o jogador do game assumia a posição de um gerente de equipe profissional, podendo escolher quais atletas comprar ou vender, atuar como técnico, resolver questões financeiras do clube, dentre outras atividades,

---

<sup>24</sup> “Ação de indenização por danos morais e materiais Uso de imagem de jogador de futebol em jogos eletrônicos Sentença de procedência em parte Alegação de nulidade da r. sentença por incompetência absoluta Ausência de conexão entre as demandas a ensejar o reconhecimento da incompetência Nulidade afastada Prescrição - Prazo prescricional trienal que não sofreu qualquer divergência Indenizatória por relação jurídica extracontratual Aplicação do princípio “actio nata” Definição do termo inicial de contagem do prazo prescricional Artigo 189 do Código Civil – Data em que configurada a lesão ao direito Conhecimento do fato Fator que não influencia na contagem do prazo prescricional Disposição legal que não consagra o elemento subjetivo Necessidade de estabilização e pacificação social Lesão contínua e permanente Posição majoritária Renovação do prazo prescricional com a continuidade da lesão Possibilidade de utilização da imagem dos jogadores com a utilização de dados e características Constituição Federal que protege a imagem retrato e a imagem-atributo - Artigo 5º, V e X, da Constituição Federal Artigo 20 do Código Civil - Dados e caracteres concretos que permitem a identificação dos jogadores Disponibilidade dos dados em sítios eletrônicos não afasta a caracterização do uso indevido se não autorizada sua divulgação Lesão caracterizada Dano moral evidenciado Quebra do nexo de causalidade por ato de terceiro Pretensão de reconhecimento de rompimento do nexo de causalidade em razão da venda dos jogos à revelia da requerida Sega Ato de terceiro Responsabilidade da requerida pelo uso indevido da imagem desde o lançamento, distribuição, divulgação e comercialização dos jogos Caberá à requerida demonstrar que a comercialização dos jogos ocorreu sem sua participação de seus parceiros ou prepostos Ausência de demonstração no caso concreto Danos morais arbitrados em R\$ 5.000,00 por cada aparição do autor Sucumbência recíproca reconhecida Recurso provido em parte.” (Processo nº 1049665-61.2020.8.26.0100 - TJSP - Voto nº 31.934 - Turma Especial - Privado 1, Decisão de 09/05/2022, fls. 02)

que foi lançado em janeiro de 2005. O jogo incluía personagens que supostamente representavam atletas de futebol reais, incluindo Adhemar, sem que ele tivesse autorizado a utilização de sua imagem. O ex-atleta afirmou que a utilização de sua imagem sem autorização constituiu uma violação do seu direito ao uso exclusivo da sua imagem, previstos na Constituição brasileira em seu artigo 5º, X, e no Art. 20, do Código Civil. Adhemar requereu uma indenização por danos morais e materiais no valor de R\$ 15 mil.

## **6. Contratos entre clubes e atletas e os contratos relativos ao direito de arena e direito de imagem**

O contrato do atleta profissional é um contrato de trabalho, ou seja, um pacto privado formal firmado de forma bilateral entre a entidade esportiva e o atleta profissional, regido pela legislação trabalhista brasileira, pelas normas específicas do esporte e pelo regulamento da FIFA (NASCIMENTO, 2004). Este instrumento jurídico regula de forma ampla, tanto na esfera profissional como na esfera pessoal, as condições de trabalho, as obrigações das partes envolvidas e o pagamento da remuneração adequada ao atleta, as regras de jornada de trabalho, entre outros aspectos. Além disso, o clube deve garantir ao profissional os meios adequados para a execução do trabalho, tais como treinamentos, uniformes, assistência médica, psicológica e fisioterapêutica, dentre outros. Como mencionado previamente, o contrato de trabalho atinge também o âmbito pessoal do atleta, como o controle de alimentação, horários de sono, peso, aparência externa e até mesmo em esferas mais íntimas como comportamento sexual (BARROS, 2002).

É de extrema importância destacar que, além desse contrato principal, podem existir outros instrumentos jurídicos que derivam dessa relação, como o contrato de concessão do uso de imagem e a cláusula de repasse do direito de arena. O contrato de concessão do uso de imagem estabelece que o atleta-empregado autorize o uso e a exploração de sua imagem por meio do clube para ações de publicidade e marketing em troca de uma remuneração adicional de natureza cível. De acordo com a Lei do Profut<sup>25</sup>, o valor pago correspondente ao direito de imagem é limitado a até 40% da remuneração, incluindo salário e contraprestação pela cessão dos direitos de imagem, paga ao atleta (CUNHA, 2020).

Outrossim, em relação a negociação do direito de arena, é garantido ao atleta o direito de pagamento pecuniário de uma porcentagem de 5% dos valores arrecadados com a

---

<sup>25</sup> “Lei do Profut” corresponde a lei de responsabilidade fiscal do futebol (Lei nº 13.155/15), disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/ato2015-2018/2015/lei/113155.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2015/lei/113155.htm).

transmissão ou exibição pública de eventos esportivos em que esteja participando. É de suma importância que fiquem bem definidas as regras para a distribuição dos valores de direito de arena. De acordo com o Tribunal Superior do Trabalho, esse percentual, que é positivado no ordenamento jurídico brasileiro, é repassado aos sindicatos dos atletas profissionais, para que posteriormente seja distribuído de maneira igualitária entre os participantes da partida. Além disso, o direito de arena também é devido aos atletas que não ingressaram em quadra e que permaneceram no banco de reservas.

Portanto, o contrato para a concessão do uso de imagem e o direito de arena são meios de garantir que os atletas sejam remunerados adequadamente pelo uso de sua imagem e pelo sucesso de eventos esportivos em que eles estão inseridos, contribuindo para o desenvolvimento do esporte e valorização dos atletas.

### **6.1. Limitações e restrições do uso de imagem de atletas profissionais em plataformas de streaming**

A despeito de as plataformas streaming ainda não serem consideradas um meio tradicional para a exibição de torneios, eventos e partidas esportivas como outros meio de comunicação (televisão, rádio, entre outros), ao que se refere às limitações e restrições do uso de imagem dos atletas, a legislação brasileira se mantém bastante tradicionalista. Como discorrido previamente, a imagem é um direito da personalidade garantido pela Constituição Federal, podendo ser explorado por terceiros mediante instrumento formal de concessão de uso, como expõe o artigo 87-A da lei 9.615/98:

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

É importante mencionar que este direito da personalidade tem característica extrapatrimonial, ou seja, não pode ser objeto de negociação financeira direta. No entanto, é importante destacar que o artigo 5º, inciso X, da Constituição brasileira flexibiliza a exploração deste direito para obter vantagens econômicas, porém, em caso de uso indevido de imagem é previsto indenização em decorrência dessa violação. Dessa forma, é permitido o uso da imagem dos atletas profissionais para fins publicitários, comerciais e promocionais, desde que haja prévia autorização e remuneração adequada. Vale salientar que essa flexibilização não implica

a perda do caráter extrapatrimonial do direito de imagem, mas sim em sua regulamentação para que seja possível sua exploração econômica de forma justa e equilibrada entre as partes envolvidas (SILVA,2022).

Além da Constituição Federal, é positivado no Código Civil regras sobre o direito de imagem, que também o classifica como um direito da personalidade. No já mencionado artigo 20, é vedada a exposição ou utilização da imagem de alguém sem autorização expressa, caso o uso indevido atinja sua honra, boa-fama, respeito ou se destine a fins comerciais:

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. (BRASIL, 2002)

Além disso, o tema também é objeto da Súmula nº 203 do Superior Tribunal de Justiça:

“Súm. 203 do STJ – Indepe de prova do prejuízo a indenização pela publicação não autorizada de imagem de pessoa com fins econômicos ou comerciais.”

A compreensão das devidas proteções e aplicações, similares aos meios tradicionais, é fundamental para a efetividade das medidas de proteção e aplicação dos direitos à imagem dos atletas. Em virtude da crescente utilização de meios digitais para a realização de exposições esportivas, torna necessário adoção de procedimentos que garantam a segurança e a confiabilidade dessas operações, bem como a proteção dos direitos envolvidos.

## **6.2 Perspectivas futuras para a proteção do direito de imagem dos atletas profissionais em plataformas de streaming.**

Nos últimos anos, como visto no decorrer deste trabalho, tem-se observado um aumento notório das transmissões esportivas nas plataformas streaming e nos meios digitais e com isso o aumento de transmissões ilegais que prejudicam diretamente os produtores desse tipo de conteúdo, desde quem transmite até os espectadores. De acordo com os dados da Sport Track, o consumo de streaming para conteúdo esportivo teve um aumento de 30% no Brasil, entre os anos de 2020 e 2021, evidenciando uma crescente popularidade desse formato de transmissão.

O modelo de exibição de eventos esportivos nesses meios, embora seja bastante popular

entre os torcedores fanáticos, apresenta algumas dificuldades – tal como mencionada anteriormente – relacionadas à comercialização ilegal, conhecida como pirataria, que prejudica não só os detentores dos direitos de transmissão, mas também os próprios atletas profissionais, que têm seu direito de imagem desrespeitado e utilizado sem autorização. Ademais, a legislação brasileira que regula a transmissão de eventos esportivos, em especial no que se refere ao direito de imagem e arena dos atletas profissionais, tanto os de modalidades mais tradicionais como também os atletas de eSports, ainda é insuficiente para lidar com as especificidades desse modelo de negócio. Embora o direito de imagem seja reconhecido como um direito da personalidade, sua exploração comercial em plataformas de streaming ainda carece de regulamentação mais específica e eficiente.

A tendência das transmissões por meios virtuais é aumentar, ocasionando o surgimento de novas plataformas, assim, as transmissões esportivas podem se tornar ainda mais acessíveis ao público em geral, possibilitando uma maior democratização do acesso ao esporte. Nesse contexto, espera-se que no futuro a legislação desportiva consiga acompanhar tais avanços tecnológicos a ponto de promover uma abrangência mais efetiva dos direitos de imagem e de arena dos atletas e clubes, de modo a garantir uma proteção adequada para os envolvidos.

## **7. Conclusão**

Diante do exposto, pode-se concluir que Casimiro Miguel é um fenômeno que inovou, não somente o estilo de produção de conteúdo online, mas também o jeito de se transmitir os esportes. É visível a revolução que o influenciador digital causou nas plataformas de streaming de esportes, batendo recordes de visualização e sendo a primeira pessoa a possuir direitos de arena para a transmissão do maior evento do futebol, a Copa do Mundo. Com uma abordagem criativa e em virtude de sua capacidade em se adaptar rapidamente às mudanças tecnológicas e de mercado, Casimiro conseguiu atrair uma base de fãs significativa, tornando-se uma referência na produção de conteúdo esportivo.

Além disso, a pesquisa realizada proporcionou um entendimento mais profundo sobre como os direitos de imagem dos atletas são explorados no meio digital e evidenciou a importância para os estudos na área de estudo do Direito Desportivo. Através de uma visão crítica e fundamentada, foi possível analisar que, mesmo os meios de transmissão de esportes estarem avançando, ainda existem algumas problemáticas que devem ser focadas para que o ambiente seja seguro aos espectadores e não prejudique os direitos dos atletas, entidades desportivas e detentores do direito de arena. Do mesmo modo, o trabalho permitiu verificar a

relevância de se investir em medidas de proteção à imagem dos jogadores, a fim de promover a prevenção da transmissão das partidas ilegais pelos sites que promovem a pirataria.

Por fim, acredita-se que o artigo desenvolvido pode contribuir significativamente para o avanço do conhecimento do Direito Desportivo, uma vez que, o material publicado a respeito é bem escasso, além de auxiliar na tomada de decisões e na elaboração de políticas públicas. Sendo assim, é importante ressaltar que o estudo pode servir como base para futuras pesquisas e estudos aprofundados sobre o tema.

## Referências

ADRENALINE. **Casimiro Miguel vaza faturamento do influenciador durante Copa do Mundo 2022**; confira. Adrenaline, [S.l.], 29 nov. 2022. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/internet/casimiro-miguel-vaza-faturamento-do-influenciador-durante-copa-do-mundo-2022-confira/>. Acesso em: 29 abr. 2023.

AIDAR, Carlos Miguel Castex Aidar; MIRANDA, Alexandre Ramalho. **Direito à Imagem e Direito de Arena – Aspectos Controvertidos**, 2012. Disponível em: [http://www.sintese.com/doutrina\\_integra.asp?id=1230](http://www.sintese.com/doutrina_integra.asp?id=1230). Acesso em 09/10/2022.

ARAÚJO, Luiz Alberto David. **A proteção constitucional da própria imagem: pessoa física, pessoa jurídica e produto**. Belo Horizonte: Del Rey, 1996, p.32

BARBOSA, Alvaro Antônio do Cabo Notaroberto. **Direito à própria imagem: aspectos fundamentais**. São Paulo: Saraiva, 1989.

BARROS, Alice Monteiro de. **Contratos e regulamentações especiais de trabalho**. São Paulo: LTr, 2002, p. 93

BRASIL. **Constituição Federal do Brasil de 1988**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 02 dez 2022

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 25 mar. 1998. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm). Acesso em: 16 mar 2023.

BRASIL. Lei nº 12.395, de 16 de março de 2011. **Dispõe sobre a profissão de árbitro de futebol e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 17 mar. 2011. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2011/Lei/L12395.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12395.htm). Acesso em: 22 fev 2023



BRASIL. Lei nº 8.672, de 6 de julho de 1993. **Dispõe sobre a criação do Conselho Nacional de Desporto e dá outras providências.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 07 jul. 1993. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8672.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8672.htm). Acesso em: 18 jan 2023

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. **Institui o Código Civil.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 11 jan. 2002. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/L10406.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/L10406.htm). Acesso em: 01 maio 2023.

BRASIL. Lei nº 13.155, de 4 de agosto de 2015. **Institui a Lei de Responsabilidade Fiscal do Esporte (LRFE).** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 05 ago. 2015. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2015-2018/2015/Lei/L13155.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13155.htm). Acesso em: 15 dez 2022.

CAMARGO, Aurélio Franco de, CALCINI, Ricardo. **Os direitos de arena e de imagem dos atletas profissionais de futebol.** Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/191289/os-direitos-de-arena-e-de-imagem-dos-atletas-profissionais-de-futebol>. Acesso em: 27 abr 2023.

CAMPOS, A. B. (2016). **Aspectos especiais dos contratos de trabalho dos atletas profissionais do futebol.** Instituto Brasileiro de Direito Desportivo. Recuperado de <https://ibdd.com.br/aspectos-especiais-dos-contratos-de-trabalho-dos-atletas-profissionais-do-futebol/?v=19d3326f3137>. Acesso em: 30 abr 2023

CASTRO, Rodrigo R. Monteiro. MANSSUR, José Francisco C. **Futebol, Mercado e Estado.** São Paulo: Quartier Latin, 2016.

CHAVES, Antônio. **Direito à imagem e direito à fisionomia.** Revista dos Tribunais, São Paulo, v. 620, p. 7, jun. 1987.

COELHO, Fabio Ulhoa. **Manual de Direito Comercial: Direito de Empresa - 26ª ed.** - São Paulo: Saraiva Educação, 2019. P. 248.

CUNHA, Cecília Almada. **Os contratos de licença de uso da imagem dos atletas profissionais.** TMT Legal Network, 27 jul 2020. Disponível em: <https://tmtlegal.net/midia/os-contratos-de-licenca-de-uso-da-imagem-dos-atletas-profissionais/>. Acesso em: 01 maio 2023.

COCETRONE, Gabriel. **Lei em Campo. Além do Flamengo, quem mais poderia punir Gabigol por episódio do cassino clandestino? Especialistas explicam.** 15 mar 2021. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/alem-do-flamengo-quem-mais-poderia-punir-gabigol-por-episodio-do-cassino-clandestino-especialistas-explicam/>. Acesso em: 30 abr 2023

DEMARTINI, Felipe. Canaltech. **92% dos sites pirata de streaming de futebol trazem**

**ameaças aos usuários.** 28 abr 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/seguranca/92-dos-sites-pirata-de-streaming-de-futebol-trazem-ameacas-aos-usuarios-183700/>. Acesso em: 29 abr 2023.

DUARTE, Fernanda; VIEIRA, José Ribas; CAMARGO, Margarida Maria Lacombe; GOMES, Maria Paulina (coord.). **Os direitos à honra e à imagem pelo Supremo Tribunal Federal: Laboratório de análises jurisprudencial.** Rio de Janeiro: Renovar, 2006.

ESTADÃO. **Streaming revoluciona mercado de transmissões esportivas no Brasil, com jornalistas de renome.** Estadão, São Paulo, 15 de setembro de 2021. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/esportes/futebol/streaming-revoluciona-mercado-de-transmissoes-esportivas-no-brasil-com-jornalistas-de-renome/>. Acesso em: 3 de maio de 2023.

EZABELLA, Felipe Legrazie. **O Direito Desportivo e a Imagem do Atleta.** São Paulo: Thomson Iob, 2006.

GIRALDELLI, Lucas. **Pandemia impulsiona streaming de games e Twitch bate recorde de audiência.** IstoÉ Dinheiro, São Paulo, 22 abr. 2020. Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/pandemia-impulsiona-streaming-de-games-e-twitch-bate-recorde-de-audiencia/>. Acesso em: 29 abr. 2023.

GIZMODO. **Caze TV: confira os recordes quebrados por Casimiro na Copa do Mundo.** Gizmodo, [S.l.], 30 nov. 2022. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/caze-tv-confira-os-recordes-quebrados-por-casimiro-na-copa-do-mundo/>. Acesso em: 29 abr. 2023.

LANCE!. **Quem é Casimiro? Conheça o streamer que bate recordes em lives de jogos do Brasil na Copa do Mundo.** Lance!, [S.l.], 23 nov. 2022. Disponível em: <https://www.lance.com.br/fora-de-campo/quem-e-casimiro-conheca-o-streamer-que-bate-recordes-em-lives-de-jogos-do-brasil-na-copa-do-mundo.html>. Acesso em: 29 abr. 2023.

MESSA, Ana Flávia. **Direito Constitucional.** 2. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2017, p. 378-379

NASCIMENTO, Amauri Mascaro. **Curso de direito do trabalho: história e teoria geral do direito: relações individuais e coletivas do trabalho.** 19. ed. rev. e atual. São Paulo: Saraiva, 2004, p. 388.

NOCETTI, Daniel. ZILVETI, Fernando. **Direito de Imagem: a polêmica tributação dos jogadores de futebol.** *Revista de Estudos Tributários*, Porto Alegre, v. 21, n. 125, 2019.

NOVAK, Luiz Roberto, Elaine Beatriz Ferreira De Souza Oshima, and Leonardo Alexandre

Fernandes. **"O DIREITO DE IMAGEM EM TEMPOS VIRTUAIS."** Interfaces Científicas - Direito 9.1 (2022): 265-83. Web.

OLIVEIRA, Ana Paula. **Mulheres são maioria no universo digital. Consumidor Moderno.** 05 mai. 2022. Disponível em: <https://consumidormoderno.com.br/2022/05/05/mulheres-maioria-universo-digital/>. Acesso em: 30/04/2023

REALE, Miguel. **Lições Preliminares de Direito.** 27. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2002. p. 308-310

RUBIO, Katia. **O imaginário esportivo contemporâneo: o atleta e o mito do herói.** São Paulo: Caso do Psicólogo, 2001.

R7. **Mais de mil sites transmitiam ilegalmente partidas do Brasileirão.** [S. l.], 20 jul. 2022. Disponível em: <https://esportes.r7.com/futebol/mais-de-mil-sites-transmitiam-ilegalmente-partidas-do-brasileirao-20072022>. Acesso em: 29 abr. 2023.

SANTOS, Isabella. **Acordo entre Casimiro e Budweiser aumenta ganhos do streamer na Copa do Mundo. Drops de Jogos,** [S.l.], 12 jun. 2018. Disponível em: <https://dropsdejogos.uai.com.br/developer/negocios/acordo-casimiro-copa-do-mundo/>. Acesso em: 29 abr. 2023.

SCHÜNEMANN, César Martins. **Aspectos especiais dos contratos de trabalho dos atletas profissionais do futebol.** 2013. Disponível em: <https://ibdd.com.br/aspectos-especiais-dos-contratos-de-trabalho-dos-atletas-profissionais-do-futebol/?v=19d3326f3137>. Acesso em: 30 abr 2023

SILVA, Rosimere Maria da. **Direito de imagem do atleta: (limites à mídia em relação ao uso da imagem do atleta).** 30 maio 2022. Disponível em: <https://conteudojuridico.com.br/consulta/artigos/58528/direito-de-imagem-do-atleta-limites-mdia-em-relao-ao-uso-da-imagem-do-atleta>. Acesso em: 01 maio 2023.

SILVEIRA, Newton. **Direitos autorais: o que são e como funcionam? Entrevista concedida a Canaltech.** [S.l.], 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/internet/direitos-autorais-o-que-sao-e-como-funcionam/>. Acesso em: 30 abr 2023.

SIMON, Allan. **5 fatos que se alinham até levar Casimiro a transmitir a Copa do Mundo.** UOL Esporte, São Paulo, 19 nov. 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/allan-simon/2022/11/19/5-fatos-que-se-alinham-ate-levar-casimiro-a-transmitir-a-copa-do-mundo.htm>. Acesso em: 29 abr. 2023.

SOARES, Jorge Miguel Acosta. **Direito de imagem e direito de arena no contrato de**

**trabalho do atleta profissional de futebol: análise sob a ótica da Lei n. 12.395/2011.** São Paulo: LTr, 2012.

TERREL, Joseph Robert. **Direito de Arena. Síntese Trabalhista.** N. 177, março de 2004.

TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO DISTRITO FEDERAL E DOS TERRITÓRIOS (TJDFT). **Direito de imagem. Direito Fácil,** 2015. Disponível em: <https://www.tjdft.jus.br/institucional/imprensa/campanhas-e-produtos/direito-facil/edicao-semanal/direito-de-imagem>. Acesso em: 02 mai. 2023.

TRIBUNAL SUPERIOR DO TRABALHO. **Entenda as diferenças entre direito de arena e direito de imagem.** TST, 2021. Disponível em: <https://www.tst.jus.br/-/entenda-as-diferencas-entre-direito-de-arena-e-direito-de-imagem>. Acesso em: 28 abr 2023

VEIGA, Mauricio de Figueiredo Corrêa da. Instituto Brasileiro de Direito Desportivo. **Direitos e deveres dos atletas e clubes na retomada das competições.** Disponível em: <https://ibdd.com.br/direitos-e-deveres-dos-atletas-e-clubes-na-retomada-das-competicoes/?v=19d3326f3137>. Acesso em: 01 mai. 2023.

ZAINAGHI, Domingos Sávio. **Os Atletas de Futebol no Direito do Trabalho.** São Paulo: Editora LTr, 1998, p. 24/26.

ZANIN, Ana Paula. **Os direitos da personalidade, suas características e classificações.** 2021. Disponível em: <https://www.aurum.com.br/blog/direitos-da-personalidade/>. Acesso em 18 dez 2022.

---

## TERMO DE AUTENTICIDADE DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Eu, Ana Clara dos Santos Oliveira Castilho

discente regularmente matriculado(a) na disciplina TCC II, da 10ª etapa do curso de Direito, matrícula nº 31807909, período 10º, turma D, tendo realizado o TCC com o título: Caso Casimiro Miguel: A Percepção do Direito de Imagem de Atletas Profissionais Aplicado às Plataformas de Streaming, sob a orientação do Professor Pedro Alves Lavacchini Ramunno, 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, 11 de maio de 2023.

Ana Clara dos Santos Oliveira Castilho

**Assinatura do discente**