



João Marcelo Silva Ferreira de Oliveira

**A VIOLAÇÃO DOS DIREITOS DE IMAGEM EM GAMES VIRTUAIS: UMA
ANÁLISE DO ROMPIMENTO DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS DE
PERSONALIDADE E IMAGEM DOS ATLETAS DE FUTEBOL**

São Lourenço - MG

2022



João Marcelo Silva Ferreira de Oliveira

**A VIOLAÇÃO DOS DIREITOS DE IMAGEM EM GAMES VIRTUAIS: UMA
ANÁLISE DO ROMPIMENTO DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS DE
PERSONALIDADE E IMAGEM DOS ATLETAS DE FUTEBOL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado pelo aluno João Marcelo Silva Ferreira de Oliveira como requisito para obtenção do título de Bacharel, do Curso de Direito, da Faculdade de São Lourenço. Orientador: Professor Me. Geraldo Luiz Vianna

São Lourenço – MG

2022

341.27

O48v Oliveira, João Marcelo Silva Ferreira de

A violação dos direitos de imagem em games virtuais: uma análise do rompimento dos direitos fundamentais de personalidade e imagem dos jogadores de futebol / João Marcelo Silva Ferreira de Oliveira. - - São Lourenço: Faculdade de São Lourenço, 2022.

20 f.

Orientador: Geraldo Luiz Vianna

Artigo científico (Graduação) – UNISEPE / Faculdade de São Lourenço / Bacharel em Direito.

1. Direitos humanos. 2. Direito de imagem. 3. Game virtual. I. Vianna, Geraldo Luiz, orient. II. Título.

Catlogação na fonte

Bibliotecária responsável: Fernanda Pereira de Castro - CRB-6/2175

A VIOLAÇÃO DOS DIREITOS DE IMAGEM EM GAMES VIRTUAIS: UMA ANÁLISE DO ROMPIMENTO DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS DE PERSONALIDADE E IMAGEM DOS ATLETAS DE FUTEBOL

João Marcelo Silva Ferreira de Oliveira¹

Geraldo Luiz Vianna²

RESUMO

É notório que muitos astros no mundo do futebol trazem consigo uma multidão de fãs e seguidores, principalmente no mundo midiático da atualidade, uma vez que qualquer movimentação dos astros da bola podem trazer, em se tratando de recursos financeiros, um retorno imenso para aqueles que exploram e usam a imagem dessas personalidades.

Posto isso, se faz necessário a imersão no mundo jurídico, a fim de tutelar e regulamentar tais práticas, para que não haja uma exploração e exposição indevida – da imagem dos atletas – por parte das empresas que fazem uso da representação dessas pessoas em seus produtos, não só para fins comerciais, como também para alienar credibilidade a marca.

Nesse trabalho, estudaremos sobre a violação dos direitos de personalidade e imagem dos jogadores de futebol em jogos eletrônicos, os simuladores do esporte mais conhecido do mundo. Analisaremos também a base jurisdicional para a fundamentação da garantia e seguridade de tais direitos no ordenamento jurídico brasileiro.

¹ Bacharelado em Direito pela Faculdade São Lourenço/UNISEPE. E-mail: joamarcelo.sfo@gmail.com

² Professor Me. Geraldo Luiz Vianna pela Faculdade São Lourenço/UNISEPE. E-mail: geraldoluzvianna@gmail.com

Palavras-chave: Futebol. Jogadores. Imagem. Personalidade. Empresa. Videogames. Realidade Virtual

ABSTRACT

It is clear that many stars in the world of football bring with them a multitude of fans and followers, especially in the media world today, since any movement of the stars of the ball can bring, when it comes to financial resources, an immense return for those who explore and use the image of these personalities.

That said, immersion in the legal world is necessary in order to protect and regulate such practices, so that there is no undue exploitation and exposure - of the athletes' image - by companies that make use of the representation of these people in their products. , not only for commercial purposes, but also to alienate the brand's credibility.

In this work, we will study about the violation of the personality and image rights of soccer players in electronic games, the simulator of the best known sport in the world. We will also analyze the jurisdictional basis for the guarantee and security of such rights in the Brazilian legal system.

Keywords: Soccer. Players. Image. Personality. Company. Video-Games. Virtual Reality

INTRODUÇÃO

Segundo entendimento jurídico pátrio e estudo de casos, constitui violação dos direitos de imagem dos atletas de futebol a representação gráfica não autorizada de suas personalidades em *games* virtuais, considerando o direito à proteção da imagem. Veremos adiante no presente trabalho quais as garantias legislativas a jurisdição brasileira dispõe para os esportistas violados.

Na maioria dos casos, os litígios se originam de falhas contratuais entre a empresa criadora dos jogos cibernéticos e entidade desportiva, no momento da atividade contratual entre as partes, não havendo o devido licenciamento, ocorrendo

então a exploração e exposição da fisionomia, características e atributos dos jogadores de futebol, sem o conhecimento e consentimento destes.

No mundo jurídico, há previsão legislativa tutelando tais direitos, tanto na Constituição Federal de 1988 e no Código Civil de 2002, como também em legislações extravagantes, ou seja, aquelas leis que não estão nos tradicionais códigos jurídicos brasileiros. Neste caso, o direito em questão está disposto na chamada Lei Pelé (Lei nº 9.615/1998), concretizando um direito do indivíduo, sendo este intransmissível, indisponível e irrenunciável, além disso, garantindo ação indenizatória contra aquele que cometer atos ilícitos contra os institutos em estudo das leis supracitadas.

O interesse pelo tema da presente pesquisa sempre se fez presente, uma vez que, desde a minha infância, sempre fui apaixonado e praticante de futebol e, no tempo disponível – após estudos – em que eu não estava no campo, na quadra ou na rua chutando bola, o videogame se fazia presente, caminhando e simulando o meu sonho de se tornar um jogador profissional de futebol.

O tempo foi passando, os sonhos futebolísticos foram ficando mais distantes da realidade, e hoje, em busca da formação no Curso de Direito, partindo do conhecimento à respeito do cenário atual no mundo jurídico e do futebol, escolhi este assunto para discorrer sobre, aproveitando a afinidade para relembrar – um pouco – a infância.

O PONTAPÉ INICIAL DOS SIMULADORES DE FUTEBOL

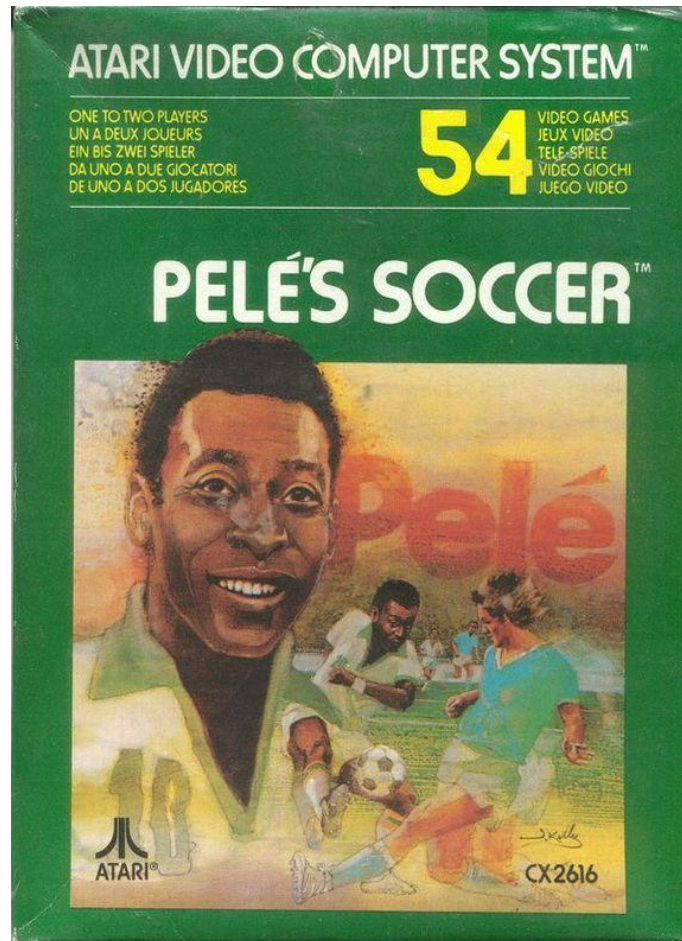
Inicialmente, o primeiro jogo eletrônico do futebol foi *Soccer*, produzido em 1973 pela empresa Japonesa Taito e desenvolvido pelo engenheiro de videogames, também japonês, Tomohiro Nishikado, tendo sua jogabilidade para Fliperamas. O *game* não era tão avançado, sua jogatina era simples e consistia basicamente em dois jogadores controlados pelo *player*, um goleiro e um atacante. A bola rolava sobre um plano verde, uma vez que a tecnologia da época não proporcionava uma simulação de maior qualidade, sendo então o máximo que os criados conseguiam simular um gramado em tela. No *game Soccer*, vencia o *player* que marcasse 9 gols primeiro. As imagens do jogo em questão são raras, porém é possível perceber que os jogadores em campo – goleiro e atacante – são representados por um tipo de “pino” ou “bastão”. (O curioso do futebol. Futebol e *Vídeo-Game*? O primeiro foi *Soccer*, 2015)



Jogo Soccer, produzido pela Taito e Desenvolvido por Tomohiro Nishikado. Imagem retirada do site <https://www.ocuriosodofutebol.com.br/2015/09/futebol-e-video-game-o-primeiro-foi.html>

Já na década de 80, os jogos de futebol começaram a receber maior atenção e se tornar recorrente nas empresas produtoras, tendo diversos títulos lançados para os consoles da época, porém ainda com o gráfico bem limitado e imagem aérea do campo de futebol. (Tecnundo. A saga dos *games* de futebol, 2013)

Em 1982, foi lançado para *Atari 2600* – tendo como capa e garoto propaganda do jogo, ninguém menos que Pelé – o jogo *Pelé's Soccer*, também desprovido de tecnologias de última geração, contendo ainda sim gráficos de baixa qualidade. O jogo, que foi um dos pioneiros a ser licenciado com o nome de uma celebridade, buscava simular uma partida profissional, porém os personagens ou bonecos ainda não eram humanos, mas sim um desenho geométrico, representados pela quantidade de 3 jogadores de linha mais o goleiro por equipe. (Arkade. RetroArkade: O Rei do Futebol também foi pioneiro nos games licenciados, em *Pelé's Soccer*, 2016)



Pelé's Soccer, produzido para Atari 2600. Imagem retirada do site <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/39820-a-saga-dos-games-de-futebol-video-.html>

O START NA RIVALIDADE FIFA (EA SPORTS) vs EFOOTBALL (KONAMI)

Com a evolução da tecnologia, os jogos virtuais não ficaram para trás. Caminharam juntos com essa ascensão, recebendo a devida atenção das empresas produtoras dos games, as quais executavam seus projetos com a mais alta tecnologia da época. Portanto, os jogos de *videogames* em questão tiveram uma melhora significativa em seus gráficos e jogabilidade. Não foi diferente com os simuladores de futebol, dando assim o “*play*” em uma das maiores rivalidades entre empresas produtoras e desenvolvedoras dos jogos: “EA SPORTS” (responsável pela produção do Simulador FIFA) e “KONAMI” (produtora do jogo PES – *Pro Evolution Soccer*). (The Guardian. *Fifa v PES: the history of gaming's greatest rivalry*, 2020)

A rivalidade entre as empresas supracitadas esquenta de acordo com o nascer de uma nova temporada no futebol, duelando entre si para atrair o maior número de adeptos possíveis, buscando a perfeição em faces, movimentos e estilos de cada jogador presente. Não obstante, duelam para ter a licença única de Ligas organizadoras dos campeonatos mundiais e dos Clubes, torcida, cantos e tudo o que possa existir dentro de um estádio de futebol. (WILSON, Ben, 2020)

EA SPORTS – FIFA

EA Sports é uma seção da *Electronic Arts* – desenvolvedora e publicadora de jogos eletrônicos – que cria jogos, desde 1993, estando sediada em *Redwood City*, norte da Califórnia, Estados Unidos. (*Electronic Arts. Sobre a EA, 2022*)

Lançado em 15 de Julho de 1993, o *Fifa International Soccer*, comumente conhecido também como *Fifa 94*, foi o primeiro jogo da franquia, a qual carregava o nome da Entidade Maior do Futebol Mundial. O jogo possuía um campo cujas dimensões eram iguais, proporcionando até então visão aérea, lateral ou atrás gol. Outra novidade no *game* era também os sons da torcida, oferecendo uma verdadeira emoção dentro do estádio de futebol, além de *replays*, juízes e variação climática com o poder de modificar as condições das partidas. Contava com 140 seleções representadas por 20 jogadores cada, todos eles fictícios, e o *All-Star*, ou “Time das Estrelas”, o time dos melhores jogadores daquela temporada. Algumas seleções contavam com 19 jogadores em seus plantéis. (Trivela. *Gamepédia do Futebol - #16 FIFA International Soccer, 2021*)



Fifa International Soccer, lançado em 15 de Julho de 1993. Imagem retirada do site <https://trivela.com.br/games/gamepedia-do-futebol-16-fifa-international-soccer/>

Com o passar do tempo, a empresa veio criando ano após ano o game mais atualizado da época, de acordo com transferências, clubes disponíveis e acrescentando maior realidade aos jogos, desde a *gameplay* em campo até a reprodução fiel dos estádios dos clubes, uniformes, torcidas e cantos, sem contar também a alteração climática dentro do jogo, a narração e os comentários em tempo real. O maior foco do jogo atualmente é proporcionar a mais alta autenticidade possível no que se trata da imagem dos jogadores em campo.



Imagem retirada do jogo *Fifa 23*, lançado recentemente, na data de 26 de Setembro de 2022. Ilustração disponível no site <https://ge.globo.com/esports/fifa/noticia/2022/09/26/fifa-23-rostos-de-neymar-messi-e-c-ronaldo-e-mais-reacoes-ao-jogo.ghtml>

KONAMI – PRO EVOLUTION SOCCER

Konami Holdings Corporation é uma empresa japonesa, desenvolvedora e distribuidora do ramo de jogos eletrônicos e diversos outros segmentos, sediada em Osaka, Japão. (Canaltech. *KONAMII*, 2022).

Seu primeiro título futebolístico de sucesso foi *Pro Evolution Soccer – PES*, conhecido também como *Winning Eleven* no Japão e *World Soccer Winning Eleven* nos Estados Unidos, lançado em 23 de Novembro de 2001 para as plataformas Playstation 1 e Playstation 2. O jogo era composto por 82 times, sendo eles 50 seleções e 32 clubes, até então, sem nenhuma licenciatura para clubes e jogadores. (Trivela. *Gamepédia do Futebol - #28 Pro Evolution Soccer*, 2022)



Pro Evolution Soccer – PES, lançado em 23 de Novembro de 2001. Imagem retirada do site www.google.com.br

Com os anos se passando, a saga da *Konami* veio ganhando visibilidade e se firmando como a segunda maior franquia de simulador de futebol, atrás somente do *Fifa*. Com isso, a rivalidade estaria concretizada, uma vez que assim como a empresa rival, a produtora do famoso *PES (Pro Evolution Soccer)* se esforçava arduamente para apresentar também a maior fidedignidade e realidade em seus jogos, traçando basicamente o mesmo caminho, qual seja estádios reais, as camisas dos times, cantos da torcida, narração, comentários e possibilidade de alterações climáticas.

Nos dias atuais, por questões da *Konami*, houve alteração no nome da franquia, passando a se chamar *E-Football*. Não houve mudança significativa no jogo com a chegada da nova nomenclatura a não ser exposição da marca nos menus iniciais e *gameplay* do jogo, permanecendo, portanto, o inteiro teor do segmento em que a empresa vem seguindo há anos, em se tratando do produto final. (Techo. Fim do *PES*: veja o que muda com o *EFootball*, que substitui o *PES 2022*, 2021)



Imagem retirada do jogo EFootball 2022. Ilustração disponível no site https://i0.wp.com/flamengohj.com/wp-content/uploads/2021/07/1625764916_maxresdefault.jpg?fit=1200%2C675&ssl=1 e <https://flamengohj.com/tag/pes-2022/>

NATUREZA JURÍDICA DOS DIREITOS DE PERSONALIDADE E IMAGEM

Primeiramente, é imprescindível a apresentação jurídica e conceitual dos Direitos de Personalidade e Direitos de imagem para que seja possível ser feita toda a fundamentação do presente estudo, uma vez que, ainda que sejam complementares no trabalho, possuem definições distintas no ordenamento jurídico brasileiro, despertando assim a essencialidade da introdução dos temas mencionados para o correto entendimento e prosseguimento no projeto.

É válido ressaltar também que, além da previsão dos Direitos de Imagem e Personalidade no Código Civil Pátrio e em nossa Constituição Federal, tais direitos foram positivados também em outras leis esparsas, tendo para o estudo em tela, grande relevância a Lei nº 9.615, de 24 de Março de 1998, nominada como *Lei Pelé*.

DIREITOS DE PERSONALIDADE

Sobre este t3pico, 3 de fundamental import3ncia a an3lise da positiva3o no C3digo Civil Brasileiro de 2002, que traz nos seu artigos 11 e 12 disposi3es acerca da tutela dos Direitos da Personalidade, sua autoriza3o, proibi3o do uso indevido e a garantia de indeniza3o no caso de viola3o, ainda que seja falecida a pessoa violada, *in verbis*:

Art. 11. Com exce3o dos casos previstos em lei, os direitos da personalidade s3o intransmiss3veis e irrenunci3veis, n3o podendo o seu exerc3cio sofrer limita3o volunt3ria.

Art. 12. Pode-se exigir que cesse a amea3a, ou a les3o, a direito da personalidade, e reclamar perdas e danos, sem preju3o de outras san3es previstas em lei.

Par3grafo 3nico. Em se tratando de morto, ter3 legitima3o para requerer a medida prevista neste artigo o c3njuge sobrevivente, ou qualquer parente em linha reta, ou colateral at3 o quarto grau.

De acordo com Maria Helena Diniz, os direitos de personalidade “*s3o direitos subjetivos da pessoa de defender o que lhe 3 pr3prio*”, entendendo assim, tal Direito, como pr3prio, possuindo caracter3sticas individuais, ou seja, pertencentes somente 3 determinada pessoa, no respeito e prote3o a sua moralidade, intelecto e sua imagem diante das pessoas. (DINIZ, Maria Helena, 2004, p 138)

“Direitos subjetivos da pessoa de defender o que lhe 3 pr3prio, ou seja, a sua integridade f3sica (vida, alimentos, pr3prio corpo vivo ou morto); a sua integridade intelectual (liberdade de pensamento, autoria cient3fica, art3stica e liter3ria) e a sua integridade moral (honra, recato, segredo pessoal, profissional e dom3stico, imagem identidade pessoal, familiar e social).

3 uma tutela intr3nseca ao ser humano, a qual garante sua pr3pria dignidade, sendo, portanto, dotado de irrenunciabilidade e intransmissibilidade, tendo como 3nico titular dos direitos citados, somente a pr3pria pessoa a que se encontra em quest3o.

DIREITOS DE IMAGEM

A Constitui3o Federal de 1988 prev3 a prote3o dos Direitos de Imagem em seu Art. 5º, inciso X, sendo garantido pela ordem jur3dica, no que tange 3 v3tima da viola3o do direito, indeniza3o material ou moral, conforme seja:

Art. 5º Todos s3o iguais perante a lei, sem distin3o de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no Pa3s a inviolabilidade do direito 3 vida, 3 liberdade, 3 igualdade, 3 seguran3a e 3 propriedade, nos termos seguintes:

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.

Prevê também o Art. 20 e Parágrafo único, do Código Civil de 2002, a autorização ou proibição da utilização da imagem de uma pessoa, assegurando também o direito de indenização, no caso do uso indevido, ainda que a vítima da violação seja falecida, cabendo a representação ser tomada por seu cônjuge, ascendentes ou descendentes, qual seja:

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.

Parágrafo único. Em se tratando de morto ou de ausente, são partes legítimas para requerer essa proteção o cônjuge, os ascendentes ou os descendentes.

De acordo com Walter Moraes, Desembargador e Professor Universitário, conclui-se que o Direito de Imagem alude e reflete nas características do titular, nos seus gestos e expressões, não se restringindo somente a isso. Compreende também como tal direito, a representação de partes do corpo, representação do aspecto visual, como por exemplo, tatuagens e outras marcas, que faz ser possível o reconhecimento da pessoa a quem se pretende representar, seja por meio de desenho, pintura, fotografia ou representação gráfica. (MORAES, Walter. 1972)

“Toda expressão formal e sensível da personalidade de um homem é imagem para o Direito. A ideia de imagem não se restringe, portanto, à representação do aspecto visual da pessoa pela arte da pintura, da escultura, do desenho, da fotografia, da figuração caricata ou decorativa, da reprodução em manequins e máscaras. Compreende, além, a imagem sonora da fonografia e da radiodifusão, e os gestos, expressões dinâmicas da personalidade. A cinematografia e a televisão são formas de representação integral da figura humana. De uma e de outra pode dizer-se, com De Cupis, que avizinham extraordinariamente o espectador da inteira realidade, constituindo os mais graves modos de representação no que tange à tutela do direito. Não falta quem inclua no rol das modalidades figurativas interessantes para o direito, os ‘retratos falados’ e os retratos literários, conquanto não sejam elas expressões sensíveis e sim intelectuais da personalidade. Por outro lado, imagem não é só o aspecto físico total do sujeito, nem particularmente o semblante, como o teriam sustentado Schneickert e Koenig. Também as partes destacadas do corpo, desde que por elas se possa reconhecer o indivíduo, são imagem na índole jurídica: certas pessoas

ficam famosas por seus olhos, por seus gestos, mesmo pelos seus membros.”

Contudo, conclui-se que o Direito de Imagem pode ser entendido e interpretado como a personalidade externa da pessoa aos olhos da sociedade. São inerentes a cada figura humana, cada qual com sua individualidade.

LEI N° 9.615/98 – LEI PELÉ

Ainda em se tratando da tutela civil dos Direitos dos Atletas de Futebol no tocante à distribuição e comercialização de sua imagem, é legislativamente positivado na famosa “Lei Pelé”, nome este dado em homenagem ao histórico jogador brasileiro, *Edson Arantes do Nascimento*, o Pelé, nascido em 23 de outubro de 1940, na cidade mineira de Três Corações. Ainda discorrendo sobre o ex-jogador, segundo a Jornalista Giullya Franco, Pelé foi considerado no mundo futebolístico, o “Rei de Todos os Tempos”. (FRANCO, Giullya. 2022)

Em 1995, no governo do então Presidente da República do Brasil, Fernando Henrique Cardoso, Pelé foi nomeado como Ministro do Esporte, propondo, portanto, a lei que tutelasse os jogadores profissionais de futebol no Brasil, objetivando a redução da corrupção desse esporte no território “canarinho”. (BBC NEWS. *Pele Law on sports introduced in Brazil*. 1998)

É de grande valia, o destaque da norma regulamentadora que trata sobre a proteção da imagem dos atletas brasileiros, posto no Art. 87 da Lei 9.615/98, incluindo também o nome ou apelido. Assim é descrito:

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.

Parágrafo único. A garantia legal outorgada às entidades e aos atletas referidos neste artigo permite-lhes o uso comercial de sua denominação, símbolos, nomes e apelidos.

Confere, portanto, total titularidade do atleta desportivo. Não obstante, o artigo, em seu parágrafo único, dispõe acerca da garantia outorgada à terceiros, provendo, todavia, por meios legais, a concessão do uso de suas características.

VIOALAÇÃO DOS DIREITOS DE IMAGEM DOS ATLETAS EM SIMULADORES DE FUTEBOL

É imprescindível ressaltar que, ainda que as empresas reconhecem o importante direito, as empresas costumeiramente preenchem os requisitos necessários para que não haja a violação, fazendo o pagamento das verbas referente à imagem dos atletas diretamente à Federação Internacional dos Jogadores Profissionais de Futebol, a *FIFPro*, associação esta, encarregada de representar os atletas de futebol no âmbito jurídico, na realização de acordos e repasses financeiros à associações nacionais, que por sua vez, repassam os valores aos jogadores. Todavia, há jurisprudências que adotam o posicionamento de que, sindicatos, no Brasil, não têm autoridade e controle para debater acerca de negociações ou concessões de direitos de imagem, sem que haja o expresse consentimento do titular. (NUNES, Rodrigo Lopes. 2022)

Para o TJSP, “não se pode comercializar a imagem do autor sem que, expressamente, haja o seu consentimento, exceto se ele houver cedido a imagem ao clube e este o houver transmitido a quem lança os jogos no mercado.” (TJ, São Paulo).

A verossimilhança dos atletas aplicada aos jogos de realidade virtual futebolísticos não são os únicos meios possíveis para que haja a violação concreta da tutela jurisdicional exposta no trabalho. Como já foi visto, o ordenamento jurídico prevê e garante a proteção da sua imagem e personalidade, contudo, ainda que a empresas produtoras dos *games* almejam a aparência realística dos sujeitos presentes em seus produtos, com finalidade comercial, conjugada com a agregação e promoção de sua marca, por vezes, não é possível a total representação gráfica de todos os personagens ali expostos, havendo assim a ocorrência do uso indevido, não da fiel imagem dos jogadores, mas sim de seus nomes, apelidos e outras características, sejam elas referente às suas qualidades ou atributos, mas que ainda pertencem à determinado personagem.

Sob o olhar de Silvio de Salvo Venosa, em se tratando das consequências da exposição indevida da imagem dos atletas em *games* virtuais, a responsabilidade da violação é de quem lança o produto ilícito no mercado, investido com o vício em questão: (TASSO, Afonso Bonfati. SOARES, Claudia de Oliveira. 2022)

"O fabricante do bem colocado em circulação no mercado responde pelo seu produto. Assim, se posto em circulação

produto com vício de origem, como ocorre com os jogos que foram projetados e executados utilizando direito de imagem e conexos não autorizados, o fabricante responde pela prática do ilício e suas consequências."

Fundamentado nos argumentos apresentados, o goleiro Vanderlei Farias da Silva, na época, atuando pelo Clube Vasco da Gama, e o ex-goleiro Alessandro Beti Rosa, mais conhecido como Magrão, ao tempo da ação, jogador do Sport Club do Recife, são exemplos de atletas que protocolaram ações reivindicando seus direitos violados em jogos simuladores de futebol e obtiveram êxito em seus pleitos, aos quais renderam altos valores indenizatórios.

Os autores acionaram judicialmente a empresa norte-americana *Eletronic Arts* – *EA*, sob a alegação de uso indevido de suas imagens no *game Fifa Soccer* e *Fifa Manager*, produzidos pela então empresa arrolada no polo passivo do processo. De acordo com os requerentes e os autos juntados no TJ-PE - AGV: 4182849 PE, Relator: Erik de Sousa Dantas Simões, Data de Julgamento: 15/03/2016, 1ª Câmara de Direito Público, com Data de Publicação em 28 de março de 2016, foram utilizados atributos característicos de suas personalidades pessoais e profissionais, além de causar um enriquecimento ilícito por parte da requerida, por ter faturado com a vendas dos jogos eletrônicos.

Contestando sob a ação judicial, a ré afirmou que tais personagens eram genéricos e não possuíam qualquer tipo de relação com os autores da ação. Sendo assim analisado pelo juízo competente e observando que tais características, posições e entidades as quais os autores estavam inseridos, perfazia, portanto, alusão aos mesmos, caracterizando assim o uso de suas imagens no produto da parte passiva.

Contudo, fora arbitrado o importe de R\$5.000,00 (*cinco mil reais*) para cada jogo editado, a título de indenização para os autores. Decisão essa elevada a grau de recurso pela parte contrária aos pretendentes, a qual restou infrutífera e mantida a decisão de instância superior.

Exemplificando e expondo números sobre o real intuito dos direitos de imagem, o craque Neymar Júnior, segundo o site *Goal.com*, após a rescisão contratual do jogador com a Nike, marca esportiva norte-americana, o astro mundial fechou contratos com a Puma, empresa alemã de equipamentos desportivos. De acordo com matéria publicada pela revista VEJA, os valores são de 25 milhões de euros por ano, equivalente a cerca R\$129.250.000,00 (*cento e vinte e nove milhões e duzentos e*

cinquenta mil reais), na proporção de 1 euro correspondente a 5,17 real brasileiro. (GOAL. O valor de Neymar: quanto ganha e qual o patrimônio do craque brasileiro. 2021)

CONCLUSÃO

Neste momento, acerca da jurisdição positivada e garantida aos atletas no ordenamento jurídico, é fundamental o respeito e resguardo dos direitos destes, pois se trata de uma tutela intrínseca ao ser humano, a qual garante sua própria dignidade, visto que, são direitos individuais, irrenunciáveis e intransmissíveis, conforme já foi manifestado no decorrer do trabalho.

Pode-se afirmar ainda, que a imagem dos atletas de futebol usada de forma indevida e não consentida nos *games*, por vezes, não traz um prejuízo de fato à vida real do esportista. Todavia, sua representação gráfica pode ofender sua integridade física e moral, uma vez que o titular da imagem é capaz de se sentir insultado e desrespeitado pelo uso indevido de sua personalidade, como também na exibição e performance de seu personagem exposto nos jogos eletrônicos.

Na busca incessante das empresas criadoras de *games* futebolísticos em se aproximar ao máximo possível da realidade, deve-se sempre observar tais fundamentos e garantias dispostas a favor da pessoa em que deseja expor em suas obras, pois, de fato, é comprovada a violação dos direitos positivados em nossa legislação, não só o que se refere à imagem e personalidade do atleta, como também a forma de se contratar e acordar contratos de tal seguimento comercial.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arkade. RetroArkade: **O Rei do Futebol também foi pioneiro nos games licenciados, em Pelé's Soccer.** 2016. Disponível em: <https://www.arkade.com.br/retroarkade-rei-futebol-tambem-foi-pioneiro-games-licenciados/>. Acesso em: 26/10/2022.

BBC Mundo. **Pelé “es el mejor”.** 2007. Disponível em: http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/deportes/newsid_7081000/7081524.stm. Acesso em: 26 de outubro de 2022.

BBC NEWS. **Pele Law on sports introduced in Brazil**. 1998. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/world/americas/69438.stm>. Acesso em: 26 de outubro de 2022.

BRASIL, **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Acesso em: 23 de novembro de 2022.

BRASIL. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Institui o Código Civil. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2010.406%2C%20DE%2010%20DE%20JANEIRO%20DE%202002&text=Institui%20o%20C%C3%B3digo%20Civil.&text=Art.,e%20deveres%20na%20ordem%20civil. Acesso em: 23 de novembro de 2022.

BRASIL. **Constituição 1988**. Constituição da República Federativa do Brasil. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 23 de novembro de 2022.

Canaltech. **KONAMI**. 2022. Disponível em: <https://canaltech.com.br/empresa/konami/>. Acesso em 26/10/2022.

DINIZ, Maria Helena. **Código Civil Anotado**. 15ª ed. São Paulo, Ed. Saraiva, 2010. Disponível em: <https://doceru.com/doc/ne1xx8n>. Acesso em: 23 de novembro de 2022. Acesso em: 23 de novembro de 2022

DINIZ, Maria Helena. **Curso de Direito Civil Brasileiro**. 25ª ed. São Paulo, Ed. Saraiva, 2008. Acesso em: 23 de novembro de 2022

DINIZ, Maria Helena. **Direito Civil Brasileiro**. 21ª ed. São Paulo, Ed. Saraiva, 2004. Acesso em: 23 de novembro de 2022

FRANCO, Giullya. **“Pelé”;** *Brasil Escola*. 2022 Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/biografia/pele.htm>. Acesso em 10 de outubro de 2022.

GOAL. **O valor de Neymar: quanto ganha e qual o patrimônio do craque brasileiro**. 2021. Disponível em: <https://www.goal.com/br/not%C3%ADcias/neymar-quanto-recebe-salario-psg-patroc%C3%ADnios-patrim%C3%B3nio/kcyq8yyj4tl01q5d1r1ty7uu7>. Acesso em: 26 de outubro de 2022.

MORAES, Walter. **Direito à própria imagem I. Revista dos Tribunais**. São Paulo: Revista dos Tribunais, ano 61, n. 443, setembro de 1972, p. 64, et seq.
BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em: [file:///C:/Users/Jo%C3%A3o%20Marcelo/Downloads/436-1613-1-PB%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Jo%C3%A3o%20Marcelo/Downloads/436-1613-1-PB%20(3).pdf). Acesso em: 23 de novembro de 2022.

NUNES, Rodrigo Lopes. **Direito desportivo no mundo virtual**. 2022. Disponível em:

<https://jus.com.br/artigos/96933/direito-desportivo-no-mundo-virtual>. Acesso em: 26 de outubro de 2022.

O curioso do futebol. **Futebol e Vídeo-Game? O primeiro foi Soccer**. 2015. Disponível em: <https://www.ocuriosodofutebol.com.br/2015/09/futebol-e-video-game-o-primeiro-foi.html>. Acesso em: 24/10/2022.

SANTOS, Renan Alves dos. **O contrato de trabalho do jogador profissional de futebol e o direito de imagem**. 2018. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/7694/1/TCC%20RENAN%20ALVES%20DOS%20SANTOS%20%281%29.pdf>. Acesso em: 23 de novembro de 2022.

TASSO, Afonso Bonfati. SOARES, Claudia de Oliveira. **IRDR corrobora tese prescricional na tutela do direito de imagem**. 2022. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2022-abr-28/opiniao-tutela-direito-imagem-atletas-profissionais>. Acesso em: 26 de outubro de 2022.

Techtudo. **Fim do PES: veja o que muda com o EFootball, que substitui o PES 2022**. 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2021/07/fim-do-pes-veja-o-que-muda-com-o-efootball-que-substitui-o-pes-2022.ghtml>. Acesso em: 26/10/2022.

Tecmundo. **A saga dos games de futebol**. 2013. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/39820-a-saga-dos-games-de-futebol-video-.htm>. Acesso em 24/10/2022.

The Guardian. **Fifa v PES: the history of gaming's greatest rivalry**. 2020. Disponível em: <https://www.theguardian.com/games/2020/jun/26/fifa-v-pes-pro-evolution-soccer-the-history-of-gamings-greatest-rivalry>. Acesso em: 26/10/2022.

TJ-PE - AGV: 4182849 PE, Relator: Erik de Sousa Dantas Simões, Data de Julgamento: 15/03/2016, 1ª Câmara de Direito Público, Data de Publicação: 28/03/2016.

Trivela. **Gamepédia do Futebol - #16 FIFA International Soccer**. 2021. Disponível em: <https://trivela.com.br/games/gamepedia-do-futebol-16-fifa-international-soccer/>. Acesso em: 26/10/2022.

Trivela. **Gamepédia do Futebol - #28 Pro Evolution Soccer**. 2022. Disponível em: <https://trivela.com.br/games/gamepedia-do-futebol-28-pro-evolution-soccer/>. Acesso em: 26/10/2022.