

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo  
PUC-SP

Aluno: Guilherme Figueiredo Alves

Responsabilidade Civil Por Danos De Imagem a Atletas Em Jogos Eletrônicos

Trabalho de Conclusão de curso

Orientadora: Déborah Regina Lambach Ferreira da Costa

São Paulo  
2025

Guilherme Figueiredo Alves

Responsabilidade Civil Por Danos De Imagem a Atletas Em Jogos Eletrônicos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
pelo discente Guilherme Figueiredo Alves  
perante a Pontifícia Universidade Católica de  
São Paulo, sob a orientação da Professora  
Doutora Déborah Regina Lambach Ferreira da  
Costa.

São Paulo

205

## Responsabilidade Civil Por Danos De Imagem a Atletas Em Jogos Eletrônicos

Sistemas de Bibliotecas da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo -  
Ficha Catalográfica com dados fornecidos pelo autor

Alves, Guilherme Figueiredo  
Responsabilidade Civil Por Danos De Imagem a Atletas Em  
Jogos Eletrônicos . / Guilherme Figueiredo Alves. -- São  
Paulo: [s.n.], 2025.  
49p. il. ; cm.

Orientador: Déborah Regina Lambach Ferreira da Costa.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Pontifícia  
Universidade Católica de São Paulo, Graduação em Direito,  
2025.

1. Responsabilidade Civil. 2. Direito de Imagem. 3. Jogos  
Eletrônicos. 4. Direito Desportivo. I. Costa, Déborah Regina  
Lambach Ferreira da . II. Pontifícia Universidade Católica de  
São Paulo, Trabalho de Conclusão de Curso para Graduação em  
Direito. III. Título.

CDD

Banca Examinadora

---

---

---

---

---

---

---

---

À comunidade da Pontifícia Universidade  
Católica de São Paulo pelo apoio permanente.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha Orientadora, Professora Doutora Deborah Regina Lambach Ferreira da Costa, pela orientação segura e constante, dedicação, e pelas valiosas sugestões e reflexões que enriqueceram imensamente este trabalho e meu percurso acadêmico.

Agradeço aos demais professores, por compartilharem um aprendizado rico e inspirador, contribuindo para a minha formação profissional. Em especial, ao Professor William Santos Ferreira e à Professora Deborah Regina Lambach Ferreira, por serem grandes exemplos pedagógicos e profissionais.

Agradeço aos meus pais, José Alberto Figueiredo Alves e Cláudia Maria Vianna Rosa, por seu amor incondicional, confiança e incentivo. À minha irmã, Marcela Figueiredo Alves, pela lealdade e parceria constante.

Agradeço minha namorada, Lorena Feitoza Tagliari, por todos os anos de apoio incondicional, companheirismo, e por compartilhar comigo alegrias e sorrisos.

Por fim, agradeço aos amigos, que estiveram presentes durante esta jornada acadêmica, compartilhando momentos de alegria e de dificuldade. Levarei a todos no coração.

Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa. Por isso aprendemos sempre. (FREIRE, 1987, p. 45).

## RESUMO

Alves, Guilherme Figueiredo. Responsabilidade Civil Por Danos De Imagem a Atletas Em Jogos Eletrônicos.

O presente trabalho buscou compreender a disputa judicial recorrente entre jogadores de futebol contra produtoras de jogos eletrônicos, analisando se a responsabilidade civil por danos à imagem se configura na existência de contratos de cessão de direitos. O objetivo central foi harmonizar a proteção do direito da personalidade com a validade das relações contratuais de exploração econômica da imagem. A crescente exploração do direito de imagem no universo digital, em especial pela indústria de *games* que busca o realismo em seus *softwares*, gera um cenário de insegurança jurídica. É fundamental analisar se as condenações por dano moral *in re ipsa* representam uma intervenção estatal excessiva no modelo de negócio, que pode violar o princípio da livre iniciativa e configurar o enriquecimento ilícito do atleta. A condenação das produtoras de jogos eletrônicos por dano moral *in re ipsa*, quando preexiste uma cadeia de cessão de direitos patrimoniais válidos é indevida. O uso da imagem visa aprimorar o *software* e a manutenção da condenação constitui enriquecimento ilícito do atleta, que já foi remunerado pela cessão de seus direitos. A pesquisa adotou a metodologia de revisão bibliográfica e análise documental. Foram revisados conceitos de Direito Civil. A análise jurisprudencial, com foco em julgados do Tribunal de Justiça de São Paulo e na Súmula 403 do STJ, foi crucial para fundamentar a crítica à aplicação do dano presumido. Concluiu-se que o direito de imagem possui natureza patrimonial que é plenamente cessível. A utilização da imagem dos atletas é inerente à melhoria e imersão do *software*, não se configurando como uso com fins exclusivamente comerciais, o que relativiza a aplicação da Súmula 403. A existência de um contrato válido de cessão de direitos entre clube e produtora afasta o ato ilícito da última, e a condenação neste cenário leva, de fato, ao enriquecimento ilícito do atleta.

**Palavras-chave:** Responsabilidade Civil; Direito de Imagem; Jogos Eletrônicos; Atletas; Direito Desportivo.

## SUMÁRIO

<b>1.</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2.</b>	<b>DIREITO DE IMAGEM.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1</b>	<b>Conceito .....</b>	<b>12</b>
2.1.1	Evolução histórica.....	12
2.1.2	Direito de imagem atualmente .....	18
<b>3.</b>	<b>RESPONSABILIDADE CIVIL.....</b>	<b>23</b>
<b>3.1</b>	<b>Conceito .....</b>	<b>23</b>
<b>3.2</b>	<b>Do possível Dano .....</b>	<b>27</b>
<b>4.</b>	<b>DA UTILIZAÇÃO DA IMAGEM DE ATLETAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS .....</b>	<b>31</b>
4.1	<b>Natureza Jurídica.....</b>	<b>31</b>
4.2	<b>Da Utilização da imagem dos jogadores nos jogos eletrônicos .....</b>	<b>34</b>
<b>5.</b>	<b>DAS RELAÇÕES JURÍDICAS ENTRE JOGADORES E EMPRESAS DE JOGOS .....</b>	<b>37</b>
<b>5.1</b>	<b>Cessão de Direitos através de Contratos.....</b>	<b>37</b>
2.1.3	Contratos de cessão entre jogadores e clubes .....	39
2.1.4	Contratos entre clubes, entidades e empresas .....	41
	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>45</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>48</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (“TCC”) versa sobre a temática da responsabilidade civil por danos de imagem a Atletas em jogos eletrônicos, buscando analisar os limites e as excludentes da obrigação de indenizar no cenário da indústria dos *games*.

Com o crescimento exponencial dos jogos eletrônicos que simulam competições esportivas, a utilização da imagem de atletas profissionais tornou-se um elemento crucial para o realismo e o sucesso comercial desses produtos. Contudo, essa prática levanta importantes questões jurídicas no tocante aos direitos da personalidade dos desportistas.

A principal premissa deste estudo é que a utilização da imagem de jogadores de futebol em jogos eletrônicos, quando devidamente resultante de um contrato de cessão válido e que respeita as disposições legais, afasta a caracterização do ato ilícito e, consequentemente, a responsabilidade civil por danos morais ou materiais. A análise visa, portanto, demarcar a legalidade da exploração comercial da imagem do atleta quando amparada por um ajuste contratual específico e lícito.

Para tanto, o capítulo 2 (“Direito de Imagem”) deste TCC abordará a origem e evolução do direito de imagem ao longo dos anos como um direito fundamental da personalidade, essencial para a compreensão de sua proteção jurídica.

A diante, o capítulo 3 (“Responsabilidade Civil”) debruçará na Responsabilidade Civil, apresentando seu conceito, elementos essenciais e, principalmente, a análise da existência ou não de um dano indenizável no contexto da utilização de imagem.

O capítulo 4 (“Da Utilização Da Imagem De Atletas Nos Jogos Eletrônicos”) concentra-se na natureza jurídica dos jogos eletrônicos e descreve detalhadamente como a imagem e os atributos dos atletas são incorporados e explorados no universo dos *games*.

Em seguida, o capítulo 5 (“Das Relações Jurídicas Entre Jogadores E Empresas De Jogos”) apresenta ponto crucial para presente pesquisa, analisando o contrato de trabalho especial de atletas, em especial as cláusulas de cessão de direito de imagem previstas em lei.

Por fim, temos a conclusão de toda pesquisa, unindo as discussões abordadas e consolidando sobre a ausência de responsabilidade civil em face da existência de um contrato de cessão de direitos de imagem válido, respondendo à problemática central da pesquisa.

## 2. DIREITO DE IMAGEM

### 2.1 Conceito

O presente Trabalho de Conclusão de Curso buscará compreender a disputa judicial recorrente entre jogadores de futebol contra produtoras de jogos eletrônicos, no tocante a suposta utilização indevida de sua imagem.

Para tanto, antes de adentrar no estudo da existência ou não da responsabilidade civil e a suposto dano, é necessário compreender o direito de imagem e sua evolução histórica, bem como compreender sua relação nos dias de hoje.

#### 2.1.1 Evolução histórica

Protegido pela Magna Carta brasileira em vigência, em seu art. 5º, inciso X, o direito à imagem corresponde à garantia constitucional que protege todo e qualquer indivíduo quanto a utilização indevida de sua imagem por terceiros de maneira não autorizada.

A partir da proteção da imagem, busca-se garantir e assegurar a privacidade e dignidade dos indivíduos. Corresponde à utilização não somente da imagem, mas da voz, aparência e identidade da pessoa.

Nesse sentido, aquele que reproduzir indevidamente, através de meios de divulgação, características de determinado indivíduo fica obrigado a indenizá-lo, por força do art. 20 do Código Civil de 2002<sup>1</sup>.

Percebe-se, portanto, que o direito de imagem corresponde a um direito da personalidade, pois, acompanham o indivíduo até sua morte.

---

<sup>1</sup>**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.

Não obstante, para que se possa compreender o direito à imagem como um todo, é necessário entender, também, os direitos da personalidade.

Os direitos da personalidade são adquiridos pelo indivíduo no momento de seu nascimento, conforme art. 2º do CC/2002<sup>2</sup>, sendo eles absolutos, extrapatrimoniais, intransmissíveis, impenhoráveis, irrenunciáveis, vitalícios, necessários e ilimitados, salvo os casos previstos em lei, vide art. 11 do CC/2002<sup>3</sup>.

Com o crescimento das grandes civilizações, desenvolvimentos das relações humanas e formação do direito, criou-se o entendimento de que cada indivíduo era único e possuía uma condição e direitos únicos, imputados por sua condição humana e, ao mesmo tempo, o garantisse a proteção de suas particularidades e direitos individuais.

Quanto ao tema, a professora Maria Helena Diniz, em seu livro<sup>4</sup> *Curso de Direito Civil Brasileiro*, Volume 1, 42ª Edição, expõe:

A personalidade é o conceito básico da ordem jurídica, que a estende a todos os homens, consagrando-a na legislação civil e nos direitos constitucionais de vida, liberdade e igualdade.

Logo, os direitos da personalidade correspondem a direitos inerentes à condição humana dos indivíduos, assegurando-lhe a proteção constitucional às previsões do art. 5º, X, da Constituição Federal de 1988<sup>5</sup>.

Através do direito à imagem, garante-se a proteção de traços, voz e demais características físicas do ser humano.

---

<sup>2</sup>Art. 2º A personalidade civil da pessoa começa do nascimento com vida; mas a lei põe a salvo, desde a concepção, os direitos do nascituro.

<sup>3</sup> Art. 11. Com exceção dos casos previstos em lei, os direitos da personalidade são intransmissíveis e irrenunciáveis, não podendo o seu exercício sofrer limitação voluntária

<sup>4</sup>DINIZ, Maria H. *Curso de Direito Civil Brasileiro - Vol.1 - 42ª Edição 2025*. 42. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2025. E-book. p.271. ISBN 9788553627189. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553627189/>.

<sup>5</sup> 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 vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à 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

Não obstante, destaca-se que, para que haja um dano a imagem, não é necessário existir ato de ofensa ao indivíduo. Segundo o art. 20 do CC/2002<sup>6</sup>, a ausência de anuência na utilização da imagem de alguém gera o direito a indenização.

Destaca-se o entendimento de Maria Helena Diniz<sup>7</sup> sobre o tema:

A imagem é a individualização figurativa da pessoa, autorizando qualquer oposição contra adulteração da identidade pessoal, divulgação indevida e vulgar indiscrição, gerando o dever de reparar dano moral e patrimonial que advier desse ato.

Verifica-se, portanto, os direitos da personalidade constituem a espinha dorsal do ordenamento civil, sendo inerentes à condição humana e adquiridos pelo indivíduo com o nascimento com vida. Conforme asseverado por Maria Helena Diniz, a personalidade é o conceito básico que garante a todos os homens os direitos à vida, liberdade e igualdade (DINIZ, Maria H. Curso de Direito Civil Brasileiro - Vol.1 - 42<sup>a</sup> Edição 2025, pág. 134).

No que tange especificamente ao direito à imagem, este assegura a proteção contra o uso indevido das características físicas e representações da pessoa. É crucial ressaltar que, nos termos do art. 20 do CC/2002<sup>8</sup>, a mera ausência de anuência para a utilização da imagem, configura a violação do direito e gera o dever de indenizar, independentemente da ocorrência de ofensa à honra ou boa fama.

Dessa forma, a proteção da imagem transcende a ofensa moral, configurando-se como um direito autônomo que exige o consentimento prévio do indivíduo para a sua exploração.

---

<sup>6</sup> 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

<sup>7</sup>DINIZ, Maria H. Curso de Direito Civil Brasileiro - Vol.1 - 42<sup>a</sup> Edição 2025. 42. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2025.

E-book. p.134. ISBN 9788553627189. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553627189/>.

<sup>8</sup> 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

Compreendido o dano à imagem, deve ser analisada sua evolução histórica e o porquê sua aplicação atualmente é tão importante para análise jurídica e econômica do tema debatido.

A proteção da imagem está fortemente ligada à evolução dos meios de comunicação e, principalmente, do desenvolvimento da atividade da fotografia e demais meios de gravação da figura humana.

Isso porque, com o desenvolvimento e aperfeiçoamento de técnicas, foram criados instrumentos capazes de capturar a figura humana de maneira mais célere e com maior número de detalhes e semelhanças.

Nesse sentido, o que antes somente poderia ser realizado através de esculturas ou pinturas, as quais eram feitas através do estudo de um modelo, ciente da utilização de seus traços para criação da obra, a partir do advento da máquina fotográfica a figura humana poderia ser facilmente copiada, sem a necessidade da anuência daquele que foi fotografado.

Data-se que a primeira câmera fotográfica foi construída pelo francês Louis Jacques Mandé Daguerre, no ano de 1839<sup>9</sup>. Posteriormente, com o advento de tal tecnologia, os doutrinadores do velho continente passaram a expor a necessidade de proteção do indivíduo e, alguns, com pensamento mais severo, defendiam a destruição da câmera fotográfica por aquele que foi violado em prol da proteção de seus direitos.

Esse era o pensamento de Keissner em sua obra “*Das Recht am eigenen Bilde*” conforme apresenta Walter Moraes<sup>10</sup>. Foi a partir da criação dos equipamentos fotográficos que os doutrinadores europeus, em especial os alemães, passaram a debater sobre o tema levando suas preocupações contra a honra e personalidade do indivíduo ao Congresso dos juristas de 1902.

---

<sup>9</sup> ARAUJO, J. História da Câmera Fotográfica: como surgiu e evolução. Disponível em: <<https://ecoassist.com.br/historia-da-camera-fotografica-como-surgiu-e-evolucao/>>.

<sup>10</sup> MORAES, Walter. Direito à Própria Imagem (I). Revista dos Tribunais. Ed. 1972. Disponível em: <<https://www.revistadostribunais.com.br/maf/app/resultList/document?&src=rl&srguid=i0a89a5f2000001990a4ea002f107296c&docguid=I455e5e00629f11e194bf000085592b66&hitguid=I455e5e00629f11e194bf000085592b66&spos=2&epos=2&td=4000&context=16&crumb-action=append&crumb-label=Documento&isDocFG=true&isFromMultiSumm=true&startChunk=1&endChunk=1/>>.

Posteriormente, os doutrinadores italianos passaram a aprofundar o tema através da óptica dos direitos fundamentais, destacando-se os trabalhos de Ricca-Barberis “*Il Diritto alla Propria Figura*”, “*Sulla capacità a disporre dell’immagine*”, “*Del diritto di autore sui retratti e busti in rapporto al cosiddetto diritto sulla imagine própria*”, e “*Sul contenuto del diritto al nome e del diritto all’immagine*”<sup>11</sup> e outros doutrinadores da época, que contribuíram para o aprofundamento do estudo do direito à imagem.

Os doutrinadores da época entendiam que a figura humana, por se tratar de um direito da personalidade, deveria ser protegida e assegurada a todo custo. Caberia, portanto, ao direito aperfeiçoar-se tal qual as técnicas de fotografia, protegendo o indivíduo e sua imagem.

Foi através dessa linha de raciocínio, somado com a explosão do tema no velho continente que o instituto da defesa a imagem tomou proporções inimagináveis, sendo protegida por diversas normas criadas ao longo da história, como a lei alemã da fotografia de 10.1.1876, lei belga sobre direito do autor de 22.3.1886, e pela lei japonesa sobre direito do autor de 4.3.1899<sup>12</sup>.

Por sua vez, o Brasil não ficou de fora da nova moda, criando mecanismos de proteção e defesa dos direitos inerentes à condição humana, como, por exemplo, a lei nº 9.610 de 1998, que disciplina as matérias de direito autoral.

A supracitada lei, inclusive, constitui um marco fundamental para a proteção da imagem no ordenamento jurídico brasileiro, e, em especial, no que se refere às obras fotográficas.

Embora o direito à imagem do indivíduo, como um direito da personalidade, já estivesse assegurado no art. 5º, inciso X, da CF, a lei consolidou a proteção das obras de criação, como a fotografia, vide art. 7º, inciso VII<sup>13</sup>, da referida lei.

---

<sup>11</sup> MORAES, Walter. Direito à Própria Imagem (I). Revista dos Tribunais. Ed. 1972

<sup>12</sup> MORAES, Walter. Direito à Própria Imagem (I). Revista dos Tribunais. Ed. 1972

<sup>13</sup> Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como: VII - as obras fotográficas e as produzidas por qualquer processo análogo ao da fotografia

Ao fazê-lo, a lei não apenas garante ao detentor dos direitos o monopólio de utilização, fruição e disposição da obra, como também exige autorização prévia e expressa para sua reprodução e exploração econômica.

Nesse sentido, a lei de direitos autorais, em seu art. 22<sup>14</sup> garante ao detentor do direito a garantia ao resarcimento dos danos morais e patrimoniais sofridos pelo infrator.

Seguindo, a Constituição Federal de 1988 foi clara quanto à proteção e garantia dos direitos personalíssimos, conforme bem pontuado por Carlos Roberto Gonçalves em sua obra "Direito Civil Brasileiro, Vol. 1"<sup>15</sup>, expondo que:

A Carta Magna foi explícita em assegurar, ao lesado, direito a indenização por dano material ou moral decorrente da violação da intimidade, da vida privada, da honra e da imagem das pessoas. Nos termos do art. 20 do Código Civil, a reprodução de imagem para fins comerciais, sem autorização do lesado, enseja o direito a indenização, ainda que não lhe tenha atingido a honra, a boa fama ou a respeitabilidade.

Em suma, a proteção do direito à imagem demonstra ser um reflexo direto e inseparável do progresso tecnológico, notadamente o advento da fotografia. O que começou como uma preocupação doutrinária na Europa, em meados do século XIX, impulsionada pela facilidade de captura e reprodução da figura humana sem consentimento, rapidamente evoluiu de um debate sobre a personalidade e a honra, como visto no Congresso dos juristas de 1902, para uma consolidação legislativa mundial.

Essa evolução viu a criação de marcos normativos pioneiros em países como Alemanha (1876), Bélgica (1886) e Japão (1899), sedimentando a imagem como um direito personalíssimo a ser protegido contra o uso não autorizado.

O mesmo ocorreu no Brasil. A proteção do direito à imagem transcendeu a mera vedação de violação, sendo elevada ao *status* de direito fundamental pela Constituição Federal

---

<sup>14</sup> Art. 22. Pertencem ao autor os direitos morais e patrimoniais sobre a obra que criou

<sup>15</sup> GONCALVES, Carlos R. Direito Civil Brasileiro: Parte Geral. v.1. 21. ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2023. E-book. ISBN 9786553628465. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786553628465/>.

de 1988, que em seu art. 5º, inciso X<sup>16</sup>, assegurou a indenização por dano material ou moral em caso de violação.

Subsidiariamente, criaram-se leis capazes de proteger a individualidade humana, como a Lei nº 9.610/98, que consolidou a proteção no âmbito das obras de criação, incluindo a fotografia, garantindo ao indivíduo tanto a autorização prévia para o uso de sua imagem em obra fotográfica quanto o direito a resarcimento por eventuais danos.

Portanto, a jornada do direito à imagem é a narrativa de como o Direito se aperfeiçoou lado a lado com a técnica, migrando de uma defesa embrionária contra a exposição não consentida para uma blindagem jurídica robusta.

Atualmente, no Brasil e em diversas nações, o indivíduo possui uma dupla camada de proteção: a defesa contra a ofensa à personalidade e honra, e a garantia de controle sobre a exploração econômica de sua figura, assegurando que o desenvolvimento da tecnologia sirva à dignidade humana, e não o contrário.

Demonstrada a evolução do direito da imagem, é necessário compreender suas nuances nos tempos atuais.

### **2.1.2      Direito de imagem atualmente**

Se antes a discussão se limitava à sua reprodução em mídias tradicionais como jornais e televisão, hoje ela se expande para a complexidade da internet, das redes sociais e dos jogos eletrônicos. Nesse cenário, a representação da figura humana, especialmente de personalidades públicas como jogadores de futebol famosos, levanta questões jurídicas que merecem uma análise aprofundada.

---

<sup>16</sup> 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 vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à 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.

É dizer, atualmente o aumento de divulgação de informações pessoais e características próprias dos indivíduos propaga-se de maneira rápida e intensa. Ao mesmo tempo, é preciso compreender eventuais violações ao direito de imagem.

Como apresentado anteriormente, ao passo que o mundo aperfeiçoa suas técnicas, o direito também deve acompanhar as mudanças. Isso porque, as regras que antes garantiam a proteção do indivíduo de determinada situação, a utilização de sua imagem sem consentimento ou indevidamente, agora passam a um novo patamar, o mundo digital.

Neste ínterim, é evidente que o desenvolvimento da internet e demais tecnologias gerou um avanço considerável nas pessoas que agora estão conectadas pela rede cibernética.

Por sua vez, é preciso destacar que, com o avanço da rede, os jogos eletrônicos também ganharam destaque na vida de muitos indivíduos.

Segundo pesquisa realizada em 2024, foi apontado que 73,9% da população brasileira utiliza algum tipo de jogo eletrônico, bem como mais de 80% afirma que os jogos são sua principal forma de diversão<sup>17</sup>.

Inegável, portanto, admitir a existência de um novo mercado sendo, referente aos jogos eletrônicos e seus consumidores, doravante chamados de *gamers*.

Neste sentido, acredita-se que as empresas de jogos eletrônicos vendem 1 (um) milhão de cópias de jogos por ano<sup>18</sup>. Assim, é evidente que os jogos eletrônicos criaram um e forte mercado econômico, sendo necessário compreender sua influência na atual ordem econômica.

O desenvolvimento desse mercado, pelos dados supramencionados, não é surpresa. Cada vez mais as pessoas buscam novos meios de satisfação e diversão da mesma forma que

---

<sup>17</sup> REIS, A. K. Pesquisa mapeia perfil de gamers brasileiros e mostra aumento na diversidade. Disponível em: <[https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/esports/pesquisa-mapeia-perfil-de-jogadores-brasileiros-e-mostra-aumento-na-diversidade/#google\\_vignette](https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/esports/pesquisa-mapeia-perfil-de-jogadores-brasileiros-e-mostra-aumento-na-diversidade/#google_vignette)>.

<sup>18</sup> [HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/TBARROSS99](https://WWW.FACEBOOK.COM/TBARROSS99). FIFA vendeu 1 milhão de cópias por ano no Brasil. Disponível em: <[https://meups.com.br/noticias/fifa-1-milhao-ao-ano/#google\\_vignette](https://meups.com.br/noticias/fifa-1-milhao-ao-ano/#google_vignette)>.

evitam gastos exorbitantes em decorrência dos recentes eventos econômicos suportados pelo mundo globalizado, como a Pandemia de COVID-19<sup>19</sup>.

Assim, as pessoas aproximam-se cada vez mais dos jogos eletrônicos, pois correspondem a um meio de diversão e descontração mais barato e plausível. Inclusive, estudos apontam que a indústria dos jogos cresceu consideravelmente durante a pandemia, chegando a cifras de valorização na bolsa americana de 270%<sup>20</sup>.

Portanto, é inegável admitir que os jogos hoje não apenas possuem um forte mercado global, como fazem parte do dia a dia dos brasileiros e cidadãos do mundo moderno.

Justamente por tal evolução dos games que a análise do tema debatido é tão importante, uma vez que essa impacta não somente a perspectiva do direito em si, como também influência a maneira que os jogos eletrônicos se desenvolvem no país.

Isso porque, debate-se, em suma, se as condenações por eventual violação de direito de imagem, quando demasiadamente elevadas, acarretarão a dificuldade da comercialização dos jogos eletrônicos esportivos e, consequentemente, fim desse mercado.

Neste ínterim, a questão central reside na utilização da imagem dos jogadores sem, supostamente, a devida autorização.

Desenvolvedoras de jogos esportivos, buscam o realismo como um diferencial competitivo, recriando não apenas a aparência física dos jogadores, mas também seus movimentos, habilidades e características de jogo.

---

<sup>19</sup> SANTANA, W. Réveillon: brasileiros viajaram menos e gastaram mais com lazer e compras. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/economia/microeconomia/reveillon-brasileiros-viajaram-menos-e-gastaram-mais-com-lazer-e-compras/>>.

<sup>20</sup> NETO, J. S. Indústria de games cresce na pandemia e vira opção de investimento em cenário de juro baixo. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/industria-de-games-cresce-na-pandemia-vira-opcao-de-investimento-em-cenario-de-juro-baixo-1-24772555>>. Acesso em: 14 out. 2025.

Ou seja, as empresas se utilizam da imagem e características dos jogadores em sua essência, criando um realismo absoluto em seus jogos para gerar ao consumidor de seus produtos uma maior imersão de seus produtos.

Por sua vez, embora muitas empresas do ramo celebrem acordos de licenciamento com ligas e federações, existem jogadores que acreditam sofrer danos morais e materiais com a divulgação e utilização de sua interface, alegando que, tratando-se de direito da personalidade, caberia apenas aos jogadores negociarem sua imagem.

A jurisprudência brasileira, ainda em desenvolvimento, tem sido provocada a lidar com esses casos. O direito à imagem, nesse contexto, não é apenas um direito da personalidade, mas também um direito patrimonial, que gera receitas e deve ser protegido como tal.

Quanto ao tema, destaca-se o entendimento do E. Tribunal de Justiça de São Paulo (“TJSP”):

INDENIZAÇÃO - DANOS MATERIAIS E MORAIS - USO NÃO AUTORIZADO DE IMAGEM EM JOGOS ELETRÔNICOS - JOGADOR PROFISSIONAL DE FUTEBOL - DENUNCIAÇÃO DA LIDE - **CONTRATO DE CESSÃO DE DIREITOS DE TODOS OS JOGADORES DO CLUBE** – DEMONSTRAÇÃO DE QUE OS CLUBES ERAM TITULARES DOS DIREITOS DE IMAGEM DO AUTOR NÃO EFETUADA - [...] AUTORIZAÇÃO OU CESSÃO DE DIREITOS NÃO DEMONSTRADAS - INDENIZAÇÃO POR DANO MORAL DEVIDA - RESSARCIMENTO QUE NÃO DEPENDE DA DEMONSTRAÇÃO DE PREJUÍZO MATERIAL OU MORAL [...] AÇÃO PROCEDENTE – RECURSOS PARCIALMENTE PROVIDOS. (TJSP; Apelação Cível 1009523-88.2015.8.26.0100; Rel. Des. Erickson Gavazza Marques; Quinta Câmara de Direito Privado; j. 30/04/2021)

Pelo entendimento do E. Tribunal de São Paulo, o dano à imagem foi configurado pela ausência de comprovação da cessão dos direitos dos jogadores, em especial o direito de imagem, aos clubes e esses as empresas de jogos eletrônicos.

O TJSP deixou claro que o contrato de cessão de direitos de imagem entre o clube de futebol e a desenvolvedora/distribuidora do jogo não é suficiente para autorizar o uso da imagem do jogador, a menos que se demonstre que o clube era o legítimo titular desses direitos.

Ainda, o E. Tribunal reforça a natureza objetiva do dano moral no que tange ao direito de imagem. A indenização é considerada devida e o ressarcimento "não depende da demonstração de prejuízo material ou moral"

Isso significa que, para o TJSP, a simples violação e o uso indevido da imagem, que é um direito da personalidade, por si só, já configura o dano moral, independentemente de o jogador comprovar efetivo abalo psicológico ou perda financeira decorrente do uso no jogo.

Caberia, portanto, comprovar a cessão dos direitos de imagem para assegurar a ausência de danos à imagem ou a cessão desses direitos não é suficiente para afastar os danos alegados pelos atletas?

Diante do exposto e considerando o aumento exponencial de usuários que acessam jogos eletrônicos, em particular aqueles relacionados ao futebol, torna-se imperativo analisar a ocorrência de eventuais danos à imagem de atletas.

Essa análise é crucial, sobretudo ao ponderarmos a magnitude econômica que a indústria dos jogos eletrônicos possui na atualidade. Neste cenário de intensa exploração comercial da figura do atleta virtualizado, é preciso adentrar na responsabilidade civil e compreender se a utilização da imagem configuraria algum dano.

### 3. RESPONSABILIDADE CIVIL

Superado o percurso histórico e a evolução conceitual do direito da imagem, é necessário adentrar o campo da responsabilidade civil.

A responsabilidade civil representa o instrumento jurídico fundamental para aferir se um ato ou omissão é capaz de gerar a obrigação de indenizar, a partir da verificação de seus elementos estruturais – conduta, dano, nexo causal e culpa.

Neste contexto, a análise da responsabilidade civil é crucial para responder à problemática discutida. A utilização da imagem de jogadores de futebol em jogos eletrônicos configura um ato ilícito capaz de ensejar indenização por danos morais e materiais?

#### 3.1 Conceito

A responsabilidade civil é o dever de indenizar o dano sofrido por outrem, decorrente de uma conduta culposa ou objetiva. Busca restabelecer o equilíbrio quebrado pela lesão, transpondo o prejuízo da vítima para o patrimônio do agente causador ou de quem a lei determine.

Quanto ao tema, o entendimento de Venosa<sup>21</sup>:

Em princípio, toda atividade que acarrete prejuízo gera responsabilidade ou dever de indenizar. Haverá, por vezes, excludentes, que impedem a indenização, como veremos. O termo responsabilidade é utilizado em qualquer situação na qual alguma pessoa, natural ou jurídica, deva arcar com as consequências de um ato, fato ou negócio danoso. Sob essa noção, toda atividade humana, portanto, pode acarretar o dever de indenizar.

---

<sup>21</sup> VENOSA, Sílvio de S. Direito Civil - Obrigações e Responsabilidade Civil Vol.2 - 25<sup>a</sup> Edição 2025. 25. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2024. E-book. p.333. ISBN 9786559776702. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786559776702>

Ou seja, aquele que cometer ato que gere prejuízo a outrem, fica obrigado a repará-lo, pela força da lei ou por eventual determinação contratual. Esse também é o entendimento de Maria Helena Diniz<sup>22</sup>:

Com base nessas considerações poder-se-á definir a responsabilidade civil como a aplicação de medidas que obriguem alguém a reparar dano moral ou patrimonial causado a terceiros em razão de ato do próprio imputado, de pessoa por quem ele responde, ou de fato de coisa ou animal sob sua guarda ou, ainda, de simples imposição legal.

Entretanto, é preciso compreender que, para imputar a responsabilidade civil a alguém por decorrência de suas ações, é preciso compreender os pressupostos determinantes para sua aplicação.

O primeiro pressuposto é a ação ou omissão, que é a conduta humana qualificada juridicamente. Podendo ser desdobrada pela responsabilidade extracontratual ou contratual.

A responsabilidade extracontratual caracteriza-se pela violação de um dever geral de não lesar a outrem, vide previsto pelo art. 186 do CC<sup>23</sup>. Já a contratual corresponde a ao não cumprimento de uma obrigação assumida, conforme determinado pelo art. 389 do CC<sup>24</sup>

Dispõe Maria Helena Diniz<sup>25</sup>:

Ter-se-á ato ilícito se a ação contrariar dever geral previsto no ordenamento jurídico, integrando-se na seara da responsabilidade extracontratual (CC, arts. 186 e 927), e se ela não cumprir obrigação assumida, caso em que se configura a responsabilidade contratual (CC, art. 389)."

---

<sup>22</sup> DINIZ, Maria H. *Curso de Direito Civil Brasileiro - Responsabilidade Civil Vol.7 - 38ª Edição 2024*. 38. ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2024. E-book. p.34. ISBN 9788553621392. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553621392/>.

<sup>23</sup> Art. 186. Aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e causar dano a outrem, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito

<sup>24</sup> Art. 389. Não cumprida a obrigação, responde o devedor por perdas e danos, mais juros, atualização monetária e honorários de advogado.

<sup>25</sup> DINIZ, Maria H. *Curso de Direito Civil Brasileiro - Responsabilidade Civil Vol.7 - 38ª Edição 2024*. 38. ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2024. E-book. p.36. ISBN 9788553621392. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553621392/>.

Todavia, destaca-se que o dolo pode ser desconsiderado, aplicando a responsabilidade civil pelo cometimento de atos lícitos, conforme determina o art. 927, parágrafo único, do CC. Confira-se:

Art. 927. Aquele que, por ato ilícito (arts. 186 e 187), causar dano a outrem, fica obrigado a repará-lo.

Parágrafo único. Haverá obrigação de reparar o dano, independentemente de culpa, nos casos especificados em lei, ou quando a atividade normalmente desenvolvida pelo autor do dano implicar, por sua natureza, risco para os direitos de outrem.

Novamente, cite-se Maria Helena Diniz<sup>26</sup>:

Mas o dever de reparar pode deslocar-se para aquele que procede de acordo com a lei, hipótese em que se desvincula o resarcimento do dano da ideia de culpa, deslocando a responsabilidade nela fundada para o risco. P. ex.: arts. 927, parágrafo único, e 931 do Código Civil preveem casos de responsabilidade por ato lícito.

Tal ponto é de suma importância para compreensão da presente análise, uma vez que, por força do art. 87-A da lei Pelé<sup>27</sup> (“Lei nº 9.615/1998”), é direito de cada atleta ceder o uso e a exploração de sua imagem.

Assim, a exploração da imagem dos atletas em jogos eletrônicos não deriva de uma atitude ilícita, mas sim de uma responsabilidade legal que garante aos jogadores esportivos o controle sob sua imagem.

Embora tal previsão seja expressa, é preciso compreender os demais pressupostos da responsabilidade civil para compreender se, de fato, a utilização da imagem de atletas em jogos eletrônicos configura ato capaz de ser indenizável.

O segundo pressuposto é o dano, podendo ser moral e/ou patrimonial, cuja existência é imprescritível para a configuração da responsabilidade civil. O dano, portanto, representa a

---

<sup>26</sup> DINIZ, Maria H. Curso de Direito Civil Brasileiro - Responsabilidade Civil Vol.7 - 38<sup>a</sup> Edição 2024. 38. ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2024. E-book. p.36. ISBN 9788553621392. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553621392/>.

<sup>27</sup> 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

efetiva lesão a um bem ou interesse jurídico da vítima, exigindo-se prova real e concreta do prejuízo.

Para que a responsabilidade civil possa ser aplicada, é importante compreender e limitar os danos sofridos pelo autor ao infrator. Nesse sentido, destaca-se o pensamento de Flávio Tartuce<sup>28</sup>:

Como é notório, para que haja pagamento de indenização, além da prova de culpa ou dolo na conduta é necessário comprovar o dano patrimonial ou extrapatrimonial suportado por alguém. Em regra, não há responsabilidade civil sem dano, cabendo o ônus de sua prova ao autor da demanda, aplicação do art. 373, inc. I, do CPC/2015.

Perceba-se que, nesse caso, além da existência de um ato culposo ou danoso, é preciso que a vítima demonstre qual dano sofrido.

É dizer, para que existir a responsabilidade civil, é imprescritível que haja um dano sofrido, pois, caso contrário, essa não será reconhecida. Discorre Maria Helena Diniz<sup>29</sup>:

Não pode haver responsabilidade civil sem dano, que deve ser certo, a um bem ou interesse jurídico, sendo necessária a prova real e concreta dessa lesão.

Portanto, a responsabilidade civil deve ser sempre acompanhada de um dano sofrido pela parte. A inexistência desse resulta na ausência de responsabilidade civil daquele que, supostamente, tenha cometido um ato com dolo ou culpa.

Por fim, temos o último pressuposto, o nexo causal.

O nexo causal compreende no pressuposto mais importante a responsabilidade civil, pois, será a partir da ligação entre a conduta do agente com o dano sofrido pela parte que a responsabilidade civil poderá ser aplicada.

---

<sup>28</sup> TARTUCE, Flávio. Manual de Direito Civil - Vol. Único - 15<sup>a</sup> Edição 2025. 15. ed. Rio de Janeiro: Método, 2025. E-book. p.527. ISBN 9788530995959. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788530995959/>.

<sup>29</sup> DINIZ, Maria H. Curso de Direito Civil Brasileiro - Responsabilidade Civil Vol.7 - 38<sup>a</sup> Edição 2024. 38. ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2024. E-book. p.37. ISBN 9788553621392. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553621392/>.

Será, portanto, a partir do nexo causal onde o infrator aparece ao mundo jurídico, podendo finalmente ser responsabilizado pelos seus atos. Senão vejamos o entendimento de Sílvio Salvo Venosa<sup>30</sup>:

O conceito de nexo causal, nexo etiológico ou relação de causalidade deriva das leis naturais. É o liame que une a conduta do agente ao dano. É por meio do exame da relação causal que se conclui quem foi o causador do dano. Trata-se de elemento indispensável. A responsabilidade objetiva dispensa a culpa, mas nunca dispensará o nexo causal. Se a vítima, que experimentou um dano, não identificar o nexo causal que leva o ato danoso ao responsável, não há como ser resarcida. Nem sempre é fácil, no caso concreto, estabelecer a relação de causa e efeito.

Desmembrado à responsabilidade civil, é possível compreender os elementos necessários para existir a capacidade em ressarcir a vítima dos atos sofridos. No caso em comento, restará demonstrado se a utilização da imagem de jogadores de futebol em jogos eletrônicos é ato capaz de indenização, baseando-se nos pressupostos que regem a responsabilidade civil.

### 3.2 Do possível Dano

Como já demonstrando anteriormente, o entendimento do E. Tribunal de Justiça de São Paulo entende que o dano pela utilização da imagem dos atletas ocorre quando a cessão dos direitos da personalidade do indivíduo não é cedida a produtora dos jogos eletrônicos.

Tal entendimento sequer poderia ser diferente. O art. 87-A da Lei Pelé<sup>31</sup> é claro ao determinar que cabe aos jogadores de futebol a exploração e cessão de seus direitos de imagem.

Não há como negar a existência de dano quando a utilização da imagem de atletas em jogos eletrônicos não for decorrente de sua autorização ou através de cessão de direitos legítima.

---

<sup>30</sup> VENOSA, Sílvio de S. Direito Civil - Obrigações e Responsabilidade Civil Vol.2 - 25ª Edição 2025. 25. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2024. E-book. p.377. ISBN 9786559776702. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786559776702/>

<sup>31</sup> 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

Destaca-se que, no caso de haver cessão de direitos, essa deve ser derivada de contrato civil e não pelo contrato de trabalho especial, modalidade de contrato prevista pela lei nº 14.597/2023 (“Lei Geral do Esporte”) em seu art. 85<sup>32</sup>.

Assim, a relação de dano debatida é exclusivamente civil, vide o referido art. 85, §1º, da Lei 14.596, senão vejamos:

Art. 85. A relação do atleta profissional com seu empregador esportivo regula-se pelas normas desta Lei, pelos acordos e pelas convenções coletivas, pelas cláusulas estabelecidas no contrato especial de trabalho esportivo e, subsidiariamente, pelas disposições da legislação trabalhista e da seguridade social.

§ 1º Os prêmios por performance ou resultado, o direito de imagem e o valor das luvas, caso ajustadas, não possuem natureza salarial e constarão de contrato avulso de natureza exclusivamente civil

Pois bem, temos então que o contrato de cessão é referente a uma relação cível, a ser realizada entre o atleta profissional e seu clube empregador. Ademais, pela jurisprudência do TJSP, foi determinado que o dano ocorre pela ausência de cessão legítima dos direitos dos atletas, referentes a imagem.

Quanto ao tema, destaca-se, novamente, o entendimento do E. Tribunal de Justiça de São Paulo:

AÇÃO INDENIZATÓRIA. Direito de imagem. Uso de avatar, dados e características do autor em jogos eletrônicos de futebol, produzidos e comercializados pelas rés. Sentença de parcial procedência para condenar as rés ao pagamento de indenização de R\$ 5000,00 por edição de jogo comercializado, a título de danos morais. [...]. Responsabilidade civil. Uso não autorizado de imagem, apelido desportivo e dos atributos da personalidade do autor, pelas rés, nos jogos eletrônicos FIFA SOCCER e FIFA MANAGER. Finalidade lucrativa. Autorização ou cessão de direitos não demonstradas. Danos morais in re ipsa, nos termos da súmula 403, do STJ. [...] (TJSP, Apelação Cível: 1053158-12.2021.8.26.0100, Sexta Câmara de Direito Privado, Rel. Min Rodolfo Pellizari, j. 14/03/2024)

---

<sup>32</sup> Art. 85. A relação do atleta profissional com seu empregador esportivo regula-se pelas normas desta Lei, pelos acordos e pelas convenções coletivas, pelas cláusulas estabelecidas no contrato especial de trabalho esportivo e, subsidiariamente, pelas disposições da legislação trabalhista e da seguridade social

Segundo entendimento do TJSP, além da inexistência de comprovação da cessão de direitos de imagem, pela Súmula nº 403 do E. Superior Tribunal de Justiça (“STJ”)<sup>33</sup> não é necessário haver comprovação do prejuízo quando a utilização da imagem gera fins econômicos para quem a divulgou.

Resumidamente, entendeu o Tribunal que, além de não comprovada a cessão, a utilização da imagem dos atletas para fins econômicos não ensejava a comprovação por parte da vítima do dano sofrido.

Entendeu o Tribunal que os ganhos adquiridos pela produtora de jogos geram uma ofensa ao patrimônio do atleta que deve ser resarcida.

Quanto ao tema, destaca-se o entendimento de Venosa<sup>34</sup>:

Desse modo, nos danos patrimoniais, devem ser computados não somente a diminuição no patrimônio da vítima, mas também o possível aumento patrimonial que teria havido se o evento não tivesse ocorrido. A origem dessa parelha, dano emergente e lucro cessante, remonta ao Direito Romano, que a transmitiu para os códigos modernos.

Ainda, tal pensamento age conforme previsão legal do art. 402 do CC/2002<sup>35</sup>, uma vez que, tratando-se da exploração da imagem de determinado indivíduo

Agora, além da análise da utilização da imagem dos atletas profissionais nos jogos eletrônicos, é preciso compreender qual a finalidade dessa utilização.

Todavia, para compreender a utilização da imagem e seu devido contexto, é preciso retroceder alguns passos e analisar a natureza jurídica dos jogos eletrônicos e se sua função seria exclusivamente econômica, de modo a pensar exclusivamente no lucro ganho pela inclusão da imagem dos atletas ou se haveria algo além.

---

<sup>33</sup> Súmula nº 403 - Independe de prova do prejuízo a indenização pela publicação não autorizada de imagem de pessoa com fins econômicos ou comerciais

<sup>34</sup> VENOSA, Sílvio de S. Direito Civil - Obrigações e Responsabilidade Civil Vol.2 - 25<sup>a</sup> Edição 2025. 25. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2024. E-book. p.575. ISBN 9786559776702. Disponível em: <https://integrada.minhabiloteca.com.br/reader/books/9786559776702/>

<sup>35</sup> Art. 402. Salvo as exceções expressamente previstas em lei, as perdas e danos devidos ao credor abrangem, além do que ele efetivamente perdeu, o que razoavelmente deixou de lucrar

Portanto, é necessário conhecer e compreender, tanto a natureza jurídica dos jogos eletrônicos, bem como compreender como a imagem dos jogadores é utilizada.

#### **4. DA UTILIZAÇÃO DA IMAGEM DE ATLETAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS**

Compreendida a responsabilidade civil pela utilização da imagem de atletas em jogos eletrônicos, é preciso analisar a natureza jurídica dos jogos e como a utilização da imagem dos atletas ocorre.

Discorrer, sobretudo, se a utilização dessa imagem é para uso exclusivamente financeiro ou se sua utilização vai além do interesse econômico.

Isso porque, embora o entendimento jurisprudencial declare a existência de dano pelo lucro adquirido com os jogos, é necessário analisar se o uso da imagem e demais características dos atletas, ainda que feito com a anuência dos atletas, poderia configurar algum abuso desse direito, bem como se sua utilização decorre exclusivamente de um interesse financeiro.

Neste ínterim, o tema supracitado será mais bem elucidado.

##### **4.1 Natureza Jurídica**

A natureza jurídica dos jogos eletrônicos no Brasil alcançou uma nova e importante demarcação com a promulgação da Lei nº 14.852/2024, que instituiu o Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos.

Esta legislação é crucial para a compreensão do tratamento legal conferido a produtos de grande penetração no mercado, como os desenvolvidos por gigantes do setor, notadamente os títulos de simulação esportiva das empresas ELETRONIC ARTS (“EA”) e KONAMI GROUP CORPORATION (“KONAMI”).

Sob a perspectiva do novo marco legal, a natureza jurídica dos jogos eletrônicos é solidificada como uma combinação de produto tecnológico, *software* e, concomitantemente, obra intelectual e cultural.

A supracitada lei define de forma abrangente o que se constitui como jogo eletrônico, englobando o software e as imagens interativas geradas, o que inequivocamente inclui os complexos sistemas de jogabilidade, gráficos e licenças presentes nos simuladores de futebol.

Destaca-se que, pelo marco geral dos jogos eletrônicos, esses não têm caráter comercial, o que, por si só, afastaria a aplicabilidade da Súmula 403 do STJ. Eventuais lucros adquiridos pelo jogo seriam decorrentes da sua própria distribuição e software e não pela utilização da imagem dos atletas.

Tal reconhecimento do setor como vetor de desenvolvimento social, ambiental e cultural eleva a classificação desses produtos para além da mera esfera comercial. Ao prever que empresas desenvolvedoras possam se beneficiar de mecanismos de fomento cultural e audiovisual, a norma confirma a natureza híbrida do jogo eletrônico como uma obra dotada de valor artístico e social, equiparando, em termos de fomento, os jogos da EA e KONAMI a outras formas de expressão cultural.

Inclusive, os desenvolvedores dos jogos eletrônicos se encaixam na previsão do art. 7<sup>36</sup> da referida lei e, portanto, sua criação vai além dos lucros. Desenvolve-se um *software* de simulação capaz de gerar grande imersão ao produto das empresas.

A alteração na Lei de Propriedade Industrial (“Lei nº 9.279/1996”) para permitir o registro específico de jogos eletrônicos reforça a perspectiva da propriedade intelectual como alicerce de sua proteção jurídica. Desse modo, a Lei nº 14.852/2024 não apenas regulamenta a indústria, mas define a natureza jurídica do jogo eletrônico como um bem complexo, objeto de proteção legal robusta e essencial ao desenvolvimento tecnológico-cultural brasileiro.

Portanto, reconhecido pela própria legislação que os jogos eletrônicos não possuem caráter lucrativo, mas sim de valor cultural.

Ademais, conforme a própria lei determina, trata-se de desenvolvimento de *software* de imersão do mundo futebolístico e, eventuais lucros não advém da utilização da imagem do atleta, mas do aprimoramento dessas ferramentas de imersão.

Isso posto, a aplicação da súmula nº 403 do E. STJ pode resultar na intervenção indevida do Poder Público.

---

<sup>36</sup> Art. 7º Consideram-se empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos as organizações empresariais e societárias que tenham por objetivo criar jogos eletrônicos, conforme definição do art. 5º desta Lei

Eventual reconhecimento em larga escala da existência de dano pela utilização da imagem de atletas impõe um risco significativo e direto ao modelo de negócio da indústria de jogos esportivos.

Isso porque, com o possível aumento de ajuizamento de ações que versam sobre o tema, haverá um impacto significativo as produtoras de jogos, que serão obrigadas a indenizar atletas pelo uso de sua imagem, ainda que devido através da cessão, somente por terem adquirido lucro sobre seu produto.

Como já apresentado anteriormente, eventual lucro adquirido é relacionado ao software desenvolvido e não pelo uso exclusivo da imagem dos atletas. Consequentemente, condenar as produtoras desses jogos ao pagamento de indenizações acaba por retirar parte do investimento de desenvolvimento e melhoria desses *softwares*.

Por consequência lógica, tais ações poderiam violar diretamente o art. 170, parágrafo único, da Constituição Federal<sup>37</sup>, que consagra a livre iniciativa como um dos fundamentos da ordem econômica. A intervenção estatal no domínio econômico, embora permitida em casos previstos na Constituição Federal, deve ser excepcional e não pode sufocar a capacidade de inovação e o livre exercício da atividade.

O risco, portanto, é que a judicialização exacerbada dos direitos de imagem sirva de pretexto para um intervencionismo velado, desestabilizando a indústria e contrariando a própria essência do marco legal dos jogos eletrônicos, que buscou, justamente, fomentar e proteger o desenvolvimento do setor, em respeito à liberdade de atuação das empresas.

Compreendida a natureza jurídica dos jogos e sua importância no cenário econômico atual, passa-se a compreensão de como a imagem desses jogadores é realizada, além das demais nuances envolvendo o caso.

---

<sup>37</sup> Art. 170. A ordem econômica, fundada na valorização do trabalho humano e na livre iniciativa, tem por fim assegurar a todos existência digna, conforme os ditames da justiça social, observados os seguintes princípios: Parágrafo único. É assegurado a todos o livre exercício de qualquer atividade econômica, independentemente de autorização de órgãos públicos, salvo nos casos previstos em lei

## 4.2 Da Utilização da imagem dos jogadores nos jogos eletrônicos

No atual cenário mundial existem duas empresas de destaque que atuam no ramo de jogos esportivos, tendo como principal objetivo a reprodução da realidade aos seus produtos. Sendo elas a EA e KONAMI.

Ambas as empresas atuam no mercado de *games* tendo grande destaque na indústria futebolística que, a partir de seus jogos, trazem maior imersão aos seus consumidores criando campeonatos, simulações de jogadores e técnicos, bem como possibilitam aqueles que sempre sonharam em um dia praticarem o esporte bretão chegar às finais de competições internacionalmente disputadas, como a *Champion League* e *Libertadores da América*.

Para atingir esse realismo, as empresas criam parcerias com as ligas e demais competições, em busca dos logos e demais produtos patenteados desses, gerando uma profundidade ao consumidor dos jogos esportivos eletrônicos.

Todavia, a imersão não seria completa se os produtos adquiridos não contassem com os demais jogadores que atuam e jogam nas ligas e competições parceiras.

Assim, as empresas captam os movimentos, estatísticas e feições dos jogadores e criam uma espécie de avatar de cada jogador, aplicando um determinado número referente a sua atuação, definido como *Overall*, que definirá o patamar de cada jogador dentro do jogo. Confira-se:



(Reprodução da imagem de Ilan Meslier no jogo FIFA 21)

Com a aplicação das características desses jogadores dentro dos jogos, é possível que o consumidor o utilize para jogar nos tipos de modos existentes. Sendo possível até mesmo criar um clube do zero, vender e comprar jogadores e realizar a transferência de técnicos de um clube para outro.

Portanto, através dos jogos de futebol, os consumidores das empresas deste ramo podem ter uma maior imersão dentro de seus próprios times e jogar com ou ser os atletas que elas admiram.

Essa imersão ocorre justamente pela utilização da imagem e atributos dos jogadores de futebol, clubes e ligas, fazendo com que o consumidor desses jogos tenha uma maior proximidade com o esporte.

Neste ínterim, conforme demonstrado acima, a utilização da imagem dos jogadores de futebol corresponde a melhoria no software desenvolvido pelas empresas produtoras dos jogos eletrônicos.

O uso das características dos jogadores e face não é utilizado para lucro, mas sim para melhoria e maior imersão do produto criado. Inclusive, tal situação reforça a previsão legislativa sobre os jogos.

A indústria dos jogos lucra com o software desenvolvido e, para criar maior imersão no jogo, as empresas adquirem os direitos de imagem dos atletas focado no desenvolvimento do jogo.

Logo, o uso da imagem dos atletas tem finalidade de aperfeiçoamento de um software e não o lucro. Ademais, a aquisição do direito de imagem, conforme será elucidado em sequência, é feita mediante pagamento por esses direitos.

Desse modo, inexiste qualquer lucro indevido.

Resolvido tal tópico, é necessário o estudo final dos contratos de cessão, demonstrando como ela ocorre, quais as nuances e eventuais óbices sobre o tema.

## 5. DAS RELAÇÕES JURÍDICAS ENTRE JOGADORES E EMPRESAS DE JOGOS

Antes de adentrar no presente tópico, é preciso relembrar os assuntos já abordados. Como anteriormente mencionado, a problemática do tema reside no estudo da responsabilidade civil pelo uso da imagem de jogadores de futebol em jogos eletrônicos.

Para tanto, foi verificado a relação entre a responsabilidade civil e eventual dano, com base no entendimento do E. Tribunal de Justiça de São Paulo sobre o tema. Dentre os pontos destacados, foi apresentado que a cessão é ponto principal para compreensão da existência de um dano ou não.

Neste ínterim, também foi discutido sobre a natureza jurídica dos jogos eletrônicos a partir de seu marco legal. Observando o papel da indústria de *games* e como a utilização da imagem e demais características dos jogadores ocorre.

Assim, chegamos ao ponto final do presente trabalho.

Resta analisar a nuance do contrato de cessão de direitos. Compreender se é possível que um atleta realize tal cessão e, ainda, qual o entendimento da jurisprudência brasileira sobre o tema.

### 5.1 Cessão de Direitos através de Contratos

Conforme mencionado em momento anterior, o contrato de cessão corresponde a contrato de natureza civil e, portanto, esse deverá ser observado a partir do Código Civil e demais regulações de sua natureza.

No caso em comento, tal ideia é reforçado pela determinação legal da Lei Geral do Esporte, em seu art. 85, §1º<sup>38</sup>, o qual determina que todo contrato que não possuir relação de natureza salarial, serão regidos por contrato civil.

---

<sup>38</sup> Art. 85. A relação do atleta profissional com seu empregador esportivo regula-se pelas normas desta Lei, pelos acordos e pelas convenções coletivas, pelas cláusulas estabelecidas no contrato especial de trabalho esportivo e, subsidiariamente, pelas disposições da legislação trabalhista e da seguridade social.

Como apresentado no início deste trabalho, o direito à imagem corresponde a direito da personalidade e é inerente a cada ser humano. Pela força do art. 11 do CC/2002, os supracitados direitos são intransmissíveis e irrenunciáveis.

Todavia, nada impede que haja transmissão patrimonial dos direitos da personalidade. Inclusive, o art. 87-A<sup>39</sup> da Lei Pelé prevê a cessão dos direitos de imagem dos atletas profissionais mediante contrato de natureza civil.

Esse também é o entendimento da doutrina desportiva, conforme conceitua Cristiana Caús e Marcelo Góes<sup>40</sup>. Confira-se:

Assim, o direito de imagem pode ser objeto de licença de uso, cessão e autorização, com ou sem exploração comercial. O uso comercial da imagem, do som da voz, do nome e do apelido desportivo do atleta dependerá, sempre, de sua autorização, caso contrário poderá ser indenizado pela utilização indevida de sua imagem.

No âmbito civil, Maria Helena Diniz<sup>41</sup> dispõe:

Os direitos da personalidade são absolutos, extrapatrimoniais, intransmissíveis, relativamente indisponíveis, irrenunciáveis, ilimitados, imprescritíveis, impenhoráveis e inexpropriáveis. Apesar de apresentar todos esses caracteres, o art. 11 do Código Civil apenas reconhece expressamente dois deles, ao prescrever: “Com exceção dos casos previstos em lei, os direitos da personalidade são intransmissíveis e irrenunciáveis, não podendo o seu exercício sofrer limitação voluntária”. Mas, pelo Enunciado n. 4, aprovado na I Jornada de Direito Civil, promovida pelo Centro de Estudos Judiciários do Conselho da Justiça Federal, tal limitação seria possível desde que não seja permanente, nem geral.

---

§ 1º Os prêmios por performance ou resultado, o direito de imagem e o valor das luvas, caso ajustadas, não possuem natureza salarial e constarão de contrato avulso de natureza exclusivamente civil.

<sup>39</sup> 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

<sup>40</sup> CAÚS, Cristiana; GÓES, Marcelo. Direito aplicado a gestão do esporte, 1<sup>a</sup> edição. São Paulo: Trevisan Editora, 2013. E-book. p.1211. ISBN 9788599519561. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788599519561>

<sup>41</sup> DINIZ, Maria H. Manual de Direito Civil - 5<sup>a</sup> Edição 2025. 5. ed. Rio de Janeiro: SRV, 2024. E-book. p.8. ISBN 9788553625345. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788553625345/>

Portanto, a cessão do direito a imagem é plenamente possível, desde que cedente tenha plena ciência do ato de cessão, bem como esse não seja eterno.

Demonstrada a legalidade da cessão e a aplicação da legislação civil, parte-se para relação entre jogadores e clubes, com intuito de entender as nuances que englobam o mundo do desporto.

### **2.1.3      Contratos de cessão entre jogadores e clubes**

Antes de adentrar no mérito da cessão da imagem de jogadores de futebol para seus clubes, é preciso fazer uma breve diferenciação entre os direitos de imagem e direitos de arena.

De maneira simplificada, os direitos de arena têm natureza trabalhista e são regidos pelo art. 42-A, § 1º, da Lei Pelé<sup>42</sup>. Corresponde, exclusivamente, a participação dos atletas nas competições esportivas.

Logo, o direito de arena somente será devido aos atletas que tiveram sua imagem transmitida em competições, sendo sua negociação decorrente de um contrato de trabalho especial firmado entre o clube empregador e a entidade da prática desportiva.

Por sua vez, o direito de imagem diz resposto a representação do atleta em comerciais, jogos, revistas e demais meios de comunicação. Também, como já exposto, trata-se de contrato de natureza civil.

Corresponde, portanto, a direito inerente da figura humana e não, propriamente, de sua profissão.

---

<sup>42</sup> Art. 42-A. Pertence à entidade de prática desportiva de futebol mandante o direito de arena sobre o espetáculo desportivo.

§ 1º Para fins do disposto no caput deste artigo, o direito de arena consiste na prerrogativa exclusiva de negociar, de autorizar ou de proibir a captação, a fixação, a emissão, a transmissão, a retransmissão ou a reprodução de imagens do espetáculo desportivo, por qualquer meio ou processo

Inclusive, é através da utilização da imagem dos jogadores de futebol que muitos clubes realizam campanhas publicitárias e estratégias de *marketing* para angariar novos torcedores.

Para tanto, após a contratação do atleta, os clubes empregadores firmam contratos de cessão de direitos de imagem para realizar as atividades mencionadas acima. Confira-se:



(imagem retirada do site oficial da Sociedade Esportiva Palmeiras<sup>43</sup>)

Os clubes empregadores firmam contratos de cessão de direitos para utilizar a imagem de seus atletas para vender produtos ou adquirir novos torcedores. Caso contrário, a inexistência de contrato de cessão de imagem resultaria em evidente violação e, poderia resultar em indenização ao atleta lesado.

Quanto ao tema, destaca-se o entendimento de Julmar Antônio Fachin<sup>44</sup>:

A disponibilidade parcial da própria imagem é admitida pela doutrina e pela jurisprudência brasileira, sendo mesmo uma prática comum na atualidade, especialmente em relação às pessoas famosas, como desportistas, atrizes e modelos. O uso consentido da própria imagem em favor de terceiros pode ser gratuitamente ou mediante pagamento, conforme se pretende demonstrar mais adiante. O que não se pode é dispor, totalmente, deste direito.

Ou seja, para usufruir da imagem de seus jogadores, os clubes empregadores firmam contratos de cessão junto a seus atletas para exploração de sua imagem.

<sup>43</sup> Home - Palmeiras. Disponível em: <<https://www.palmeiras.com.br/home/>>

<sup>44</sup> Fachin, Zulmar Antonio, A Proteção Jurídica da Imagem, Ed. Celso Bastos, 1999, pág. 72

A partir dessa cessão, poderá o clube empregador utilizar a imagem do atleta da maneira que entender plausível, respeitando, sempre, os limites legais e a honra do cedente.

#### **2.1.4 Contratos entre clubes, entidades e empresas**

Demonstrada a relação entre cessão de direitos entre jogador e clube, a seguir será demonstrada a cadeia e relações que antecedem a utilização da imagem dos jogadores nos jogos eletrônicos.

Isso porque, para adquirir os respectivos direitos de cessão sem ter de negociar com cada um dos jogadores, as empresas produtoras de jogos assinam contratos com as federações esportivas, como a Confederação Brasileira de Futebol (“CBF”).

Da mesma forma que os clubes firmam contratos de cessão de imagem com os jogadores para sua exploração, as entidades federativas adquirem os direitos de imagem dos atletas através de negociações com os clubes, oferecendo devida bonificação pela cessão.

Assim, as federações esportivas passam, também, a ter direito de explorar a imagem dos atletas, tal qual os clubes empregadores. As produtoras de games, por sua vez, firmam contratos junto as entidades e clubes para adquirir os direitos de imagem dos atletas, clubes e competições.

Tal ponto é de suma importância ao tema debatido, uma vez que, conforme já demonstrado, é entendimento sedimentado do E. TJSP pela existência de dano no uso da imagem de atleta sem autorização expressa. Confira-se:

**DANOS MORAIS. USO INDEVIDO DE IMAGEM DE JOGADOR DE FUTEBOL EM JOGOS DE VÍDEO GAME.** Insurgência do autor em face da sentença de improcedência. Pretensão ao recebimento de indenização por uso indevido de imagem no FIFA SOCCER 2012 e 2014; FIFA MANAGER 2012, 2013 e 2014; e FIFA ULTIMATE TEAM 2012, 2013 e 2014 . Acolhimento parcial. Contratos de cessão formalizados entre Atlético Mineiro e Goiás com a EA Sports. Interpretação restritiva em contratos envolvendo direitos autorais e exigência de expressa cessão de direitos pelo atleta para esses clubes, prevendo a utilização da imagem em software de entretenimento interativo (art. 4º da Lei 9.610/98 e 87-A da Lei 9.615/98). Cessão com

o atleta não demonstrada. Contrato do celebrado com a DCD União Patrimonial Ltda, com anuênciâa do autor, que não prevê a utilização da imagem do atleta, pelo Atlético Mineiro, em jogos de videogame. Inexistência de contrato específico do atleta com a EA Sports e com a FIFPRO. Apelante que demonstrou a utilização de seu nome e imagem nas edições indicadas por ele. Interesse exclusivamente econômico da EA Sports. Dano moral presumido (Súmula 403 do STJ). Valor indenizatório indicado pelas partes não acolhido. Fixação de R\$5.000,00 por edição, conforme diversos julgados desse TJSP. Atualização desde o arbitramento e juros a contar dos respectivos eventos danosos (lançamento dos jogos), conforme Súmula nº 54 do STJ. Não cabimento de indenização, porém, pelo FIFA ULTIMATE TEAM, por não configurar um jogo autônomo. Indenização restrita ao FIFA SOCCER 2012 e 2014; FIFA MANAGER 2012, 2013 e 2014. Reconhecimento de sucumbência recíproca, nos termos do acórdão. Recurso provido em parte. (TJSP, Apelação nº 1101691-75.2016.8.26.0100, Terceira Turma, Rel. Min. Carlos Alberto de Salles, j. 10/03/2020)

O E. TJSP entendeu que a cessão realizada pelo clube não pode ser considerada como prova capaz de demonstrar a efetiva cessão. Tal pensamento merece reflexão.

Efetuada a cessão do direito de imagem, o cessionário passa a adquirir os direitos patrimoniais referente a imagem do cedente. Logo, todo acordo decorrente da utilização da imagem do indivíduo é válido.

É dizer, se determinado clube A firmar contrato de cessão do direito de imagem de atleta B para realizar campanhas publicitárias, todo e eventual lucro será destinado ao clube A, ficando a encargo do respectivo jogador apenas as bonificações acordadas em no contrato de cessão.

Da mesma forma ocorre com os jogos eletrônicos. Se determinado clube A, cessionário dos direitos patrimoniais da imagem do atleta B a produtora de jogos C, mediante um novo contrato de cessão, não existem valores devidos ao atleta B senão aqueles firmado em primeira cessão.

Ademais, caberia ao atleta exigir do clube cedente os valores adquiridos pela segunda cessão e não exigir reparação da produtora. Nesse sentido, destaca-se o processo nº 1034834-42.2019.8.26.0100, movido pelo ex-jogador Marcos contra Eletronic Arts (“EA”), desenvolvedora do jogo EAFC, ora FIFA.

Embora processo tenha tramitado em segredo de justiça, segundo as notícias da época, o próprio E. TJSP aplicou multa de litigância de má-fé contra o ex-jogador por esse ter omitido que, durante determinado período, a empresa detinha os direitos de imagem do jogador em razão de acordo com a Sociedade Esportiva Palmeiras (“SEP”), antigo clube do jogador<sup>45</sup>.

Ainda, em sede de Apelação, o E. Tribunal reiterou o entendimento do juiz de primeira instância ao manter a litigância de má-fé, uma vez que a empresa Eletrônica Arts era detentora dos direitos de imagem do atleta. Confira-se trecho do julgado:

DANOS MORAIS. USO INDEVIDO DE IMAGEM DE JOGADOR DE FUTEBOL EM JOGOS DE VÍDEOGAME. PRESCRIÇÃO. Insurgência das partes em face da sentença [...], no caso, a ser contada a partir do lançamento da edição do FIFA 2010, **considerando que as edições posteriores tiveram autorização, com a cessão de direitos de imagem do atleta**. [...]. Litigância de má-fé. Pedido de afastamento da multa por litigância de má-fé. Não acolhimento. **Alegação categórica do autor de ausência de cessão de direitos de imagem, o que não condizia com a verdade**. Multa Mantida. Ação julgada totalmente improcedente. Sucumbência integral do autor. Recurso das réis provido. Recurso do autor desprovido.

O E. TJSP reconheceu o contrato de cessão realizado entre a empresa com o clube empregador como válido. E nem poderia existir outro entendimento.

Como demonstrado anteriormente, a cessão dos direitos de imagem diz respeito a eventuais proventos econômicos e não propriamente da imagem. É dizer, ocorre a cessão dos direitos patrimoniais resultante da utilização da imagem do atleta.

Assim, quando o clube empregador realiza a cessão dos direitos, caberia ao atleta, ao se sentir prejudicado requerer junto ao clube o recebimento de parte dos valores adquiridos pelo clube em razão da nova cessão efetuada.

Pelo demonstrado reiteradamente, a produtora de jogos eletrônicos não poderia vir a ser responsabilizada civilmente a reparar suposto dano quando essa firmar contrato de cessão

---

<sup>45</sup> Ex-goleiro Marcos ganha ação contra produtora de games, mas tem prejuízo de R\$ 30 mil. Disponível em: <<https://ge.globo.com/futebol/times/palmeiras/noticia/ex-goleiro-marcos-ganha-acao-contra-produtora-de-games-mas-tem-prejuizo-de-r-30-mil.ghtm>>.

de direitos com o clube empregador ou entidade esportiva que já detinha os direitos da exploração da imagem do atleta.

Portanto, os contratos de cessão de exploração de direitos correspondem a meio válido de aquisição de direitos. Eventual condenação das empresas produtoras de jogos pela utilização da imagem de atletas de futebol, quando preexistente contrato de cessão, corresponde a enriquecimento ilícito da parte.

## CONCLUSÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso dedicou-se a investigar o complexo cenário jurídico que envolve a exploração da imagem de atletas profissionais de futebol por empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos. A partir da análise dos direitos da personalidade, da responsabilidade civil e da natureza jurídica do *software* de jogos, buscou-se responder se a utilização da figura do atleta, quando precedida por contratos de cessão, configura ato ilícito passível de indenização, ou se tais condenações judiciais representam uma intervenção indevida na ordem econômica, promovendo o enriquecimento ilícito do atleta.

A jornada iniciada com o estudo da evolução do direito de imagem revelou que sua proteção é um reflexo direto do avanço tecnológico, migrando das preocupações com a fotografia no século XIX para a blindagem jurídica robusta exigida pelo mundo digital contemporâneo. No Brasil, o direito de imagem foi alçado à condição de direito fundamental, garantindo a proteção contra o uso não autorizado. No entanto, o estudo demonstrou a crucial dualidade desse direito: de um lado, a vertente extrapatrimonial, ligada à honra e à dignidade; de outro, a vertente patrimonial, que permite sua exploração e cessão mediante contrato de natureza civil, conforme previsto no Art. 87-A da Lei Pelé<sup>46</sup>.

Em relação a responsabilidade civil, verificou-se que o cerne da controvérsia reside na aplicação do pressuposto do dano e o nexo causal. A jurisprudência do Egrégio Tribunal de Justiça de São Paulo tem se pautado na premissa de que a utilização não autorizada da imagem para fins econômicos gera o dano moral *in re ipsa*, nos termos da Súmula nº 403 do Superior Tribunal de Justiça.

Embora a Súmula 403 tenha um papel essencial na proteção da imagem, foi demonstrado que sua aplicação irrestrita e literal neste nicho específico da indústria de jogos eletrônicos desconsidera o contexto de uma cadeia de cessão de direitos já estabelecida e as demais determinações previstas pelo marco geral dos jogos eletrônicos.

---

<sup>46</sup> 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

Essa nova legislação define o jogo como um produto complexo, tecnológico, e, crucialmente, uma obra intelectual e cultural, desvinculando-o da classificação de atividade com propósito exclusivamente comercial. Demonstrando que o lucro obtido pelas produtoras deriva primariamente do desenvolvimento de *software*, da engenharia de programação e do aprimoramento da ferramenta de simulação e não da mera utilização da imagem, a qual serve como um elemento de imersão e realismo.

Neste sentido, a condenação das produtoras sob o fundamento único do *dano in re ipsa* pelo lucro adquirido, sem considerar a natureza complexa e cultural do produto, representa uma intervenção estatal no domínio econômico que pode violar o princípio constitucional da livre iniciativa.

Ademais, restou concluído e superado a validade e eficácia da cadeia de cessão patrimonial do direito de imagem. A legislação desportiva e a doutrina civilista são unânimes em reconhecer a legalidade da cessão dos direitos patrimoniais da imagem pelo atleta ao seu clube, e a subsequente cessão desses direitos pelo clube ou entidades desportivas às empresas produtoras de jogos.

Conclui-se, portanto, que a postura de alguns julgados do E. TJSP, que desconsideram o contrato de cessão firmado entre o clube e a produtora de *games*, exigindo a prova de uma cessão direta e específica do atleta à produtora para cada edição do jogo, impõe uma interpretação restritiva e alheia ao próprio entendimento do Tribunal e da doutrina. Uma vez que o direito patrimonial foi validamente cedido pelo atleta ao clube, este último torna-se o legítimo titular apto a realizar a exploração econômica, incluindo a cessão secundária aos desenvolvedores de jogos.

O estudo do caso do ex-goleiro Marcos contra a Electronic Arts serviu como validação prática da tese. A decisão do TJSP, ao reconhecer a validade do contrato de cessão firmado entre o clube e a produtora, condenando o ex-atleta por litigância de má-fé por omitir a cessão preexistente, reforça o argumento de que a existência de um contrato válido de cessão de direitos afasta a responsabilidade civil da desenvolvedora do jogo.

Logo, a responsabilidade civil das produtoras de jogos eletrônicos pela utilização do direito de imagem de atletas de futebol deve ser aferida com rigor e moderação. Não se trata de

negar o direito personalíssimo do atleta, mas sim de respeitar a segurança jurídica das relações contratuais estabelecidas.

A condenação das produtoras de jogos eletrônicos só se justifica na absoluta ausência de qualquer contrato de cessão patrimonial válido, seja ele direto ou através da cadeia legítima de cessão. A mera ausência de um contrato específico entre o atleta e a produtora não é suficiente para configurar o dano, desde que o clube cessionário tenha transferido validamente esse direito.

## REFERÊNCIAS

- AMORIM, Jamil Chade; JARDIM, Afrânio de Oliveira. *Direito desportivo: temas e debates*. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2017.
- BEVILAQUA, Clóvis. *Direitos da personalidade*. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves, 1916.
- CAVALLI, Paulo Marcos Schmitt. *Direito desportivo: teoria e prática*. São Paulo: Quartier Latin, 2015.
- CAVALIERI FILHO, Sérgio. *Programa de responsabilidade civil*. 14. ed. rev. e atual. São Paulo: Atlas, 2022.
- DINIZ, Maria Helena. *O dano moral no direito brasileiro*. 8. ed. São Paulo: Saraiva, 2020.
- DINIZ, Maria Helena. *Curso de direito civil brasileiro: responsabilidade civil*. 29. ed. rev. e atual. São Paulo: Saraiva Educação, 2022.
- DINIZ, Maria H. *Curso de Direito Civil Brasileiro - Teoria Geral do Direito Civil Vol.1 - 41<sup>a</sup> Edição 2024*. 41. ed. Rio de Janeiro: Saraiva Jur, 2024.
- EPEDINO, Gustavo. *Temas de direito civil*. Rio de Janeiro: Renovar, 2018.
- GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. *Novo curso de direito civil: responsabilidade civil*. 5. ed. São Paulo: Saraiva, 2020.
- MIRAGEM, Bruno. *Direito do consumidor e o contrato de prestação de serviços desportivos*. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2010
- TARTUCE, Flávio. *Manual de direito civil: volume único*. 7<sup>a</sup> ed. rev., atual. e ampl. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: MÉTODO, 2017.
- TARTUCE, Flávio. *Manual de direito civil: volume único*. 9. ed. rev., atual. e ampl. Rio de Janeiro: Forense, 2022.
- SERPA LOPES, José de Aguiar Dias. *Da responsabilidade civil*. 12. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2020.
- STOLZE GAGLIANO, Pablo; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. *Manual de direito civil – volume único*. 4<sup>a</sup> ed. rev. ampl. e atual. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.
- PEREIRA, Caio Mário da Silva. *Responsabilidade civil*. 11. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2021
- PEREIRA, Caio Mário da Silva. *Instituições de direito civil, v. V*. Atual. Tânia da Silva Pereira. 25<sup>a</sup> ed. rev., atual. e ampl. Rio de Janeiro: Forense, 2017.
- RIZZATTO NUNES, Luiz Antonio. *Responsabilidade civil*. 12. ed. São Paulo: Saraiva, 2020.
- VENOSA, Sílvio de Salvo. *Código Civil interpretado*. 4<sup>a</sup> ed. São Paulo: Atlas, 2019.

SCHREIBER, Anderson; TARTUCE, Flávio. *Código Civil comentado: doutrina e jurisprudência*. Rio de Janeiro: Forense, 2019.