

# **XII CONGRESSO DE DIREITO DE AUTOR E INTERESSE PÚBLICO**

## **Capítulo VI Direito de Autor e Sociedade da Informação**

---

### **TÍTULO: DIREITO DE AUTOR, VIDEOGAME E E-SPORTS**

---

**Luiza Silva Balthazar**



# DIREITO DE AUTOR, VIDEOGAME E E-SPORTS

Luiza Silva Balthazar<sup>1</sup>

## RESUMO

O presente trabalho pretende analisar os impactos que as novas formas de interação de jogadores com os videogames trouxeram ao mercado e, conseqüentemente, os desafios que a propriedade intelectual, especialmente o direito autoral, enfrentam neste novo cenário. Para fins deste estudo, o videogame se conceitua como um jogo de competição – não um quebra-cabeças (*puzzle*) – jogado por meio de um aparato eletrônico, como um console, computador, celulares etc. Por meio da internet ou por redes locais, os jogos podem ser realizados entre competidores, que organizam times e competições, as quais podem inclusive ser profissionais, formando o que se denomina e-Sports ou esporte eletrônico. Dentro desse mercado, jogadores amadores e profissionais buscam o direito de divulgar e obter ganhos comerciais com suas performances no jogo, compartilhando pela internet, em formato de vídeo, as partidas por eles jogadas, levando o próprio Youtube a criar uma plataforma exclusiva para este público. A questão, porém, traz dúvidas sobre o caráter dessa obra audiovisual criada sobre o videogame, que detém proteção intelectual própria. Para tratar dessa temática, busca-se com este artigo, por meio do método dedutivo, valendo-se do procedimento de análise bibliográfica, (i) conceituar videogame e esporte eletrônico; (ii) identificar brevemente as diferentes obras que constituem o videogame; (iii) analisar a forma de proteção à propriedade intelectual do videogame; e (iv) verificar a possibilidade de proteção da performance do jogador no produto final do videogame.

**PALAVRAS-CHAVE:** direito autoral, videogame, e-Sports.

---

<sup>1</sup> Mestranda em Direito Comercial pela Universidade de São Paulo (USP). Advogada.

## 1. INTRODUÇÃO

Nascido entre a década de 1950 e 1960, o videogame acumula diversas questões envolvendo direito autoral ao longo de sua história. Criado com intuito acadêmico, o videogame tornou-se popular rapidamente e, após a era das máquinas caça-níqueis (*coin machines*), os consoles ganharam espaço ao lado da televisão. Com a popularização dos computadores, redes locais (LAN) e, anos depois, da internet banda larga, o videogame deixou de ser jogado exclusivamente diante da televisão e chegou aos computadores. O uso de tais ferramentas possibilitou a competição amadora e profissional, com torneios organizados e ligas oficiais.

Essa organização profissional fez surgir um novo mercado, denominado e-Sports ou, em português, esporte eletrônico. Os jogadores profissionais participam de times oficiais patrocinados, os quais praticam sob orientação de um treinador e disputam partidas oficiais diante de uma torcida física ou virtual (por *streaming*). Sem mencionar os eventuais desdobramentos do tema em outros ramos jurídicos, como trabalhista ou tributário, a exploração do videogame em eventos comerciais e a transmissão das partidas ao público geram alguns debates na seara do direito autoral, além de ser relevante economicamente<sup>2</sup>.

Portanto, o objetivo deste artigo é, por meio de análise da legislação, da jurisprudência e da doutrina, (i) conceituar videogame e esporte eletrônico; (ii) identificar brevemente as diferentes obras que constituem o videogame; (iii) analisar a forma de proteção à propriedade intelectual do videogame; e (iv) verificar a possibilidade de proteção da performance do jogador no produto final do videogame.

## 2. CONCEITO DE VIDEOGAME E DE E-SPORTS

Analisa-se neste ponto o conceito de videogame e de e-Sports. Buscam-se os entendimentos acerca de cada um dos conceitos na

---

2 Somando todos os devices e plataformas, a indústria de games se mantém como a mais rentável, com US\$ 91 bilhões em 2016. (HARADA, 2018.)

doutrina e na legislação, no intuito de promover uma análise crítica destas definições.

## 2.1 Conceito de videogame

Em artigo próprio para a discussão do tema, Nicolas Esposito (2005, p. 2) defende que videogame é “um jogo que pode ser jogado graças a um aparato audiovisual e que pode ou não ser baseado em uma história”<sup>3</sup>. Nesse sentido, Eric Zimmerman (2004, p. 8) caracteriza que “jogo é uma atividade interativa voluntária, em que um ou mais jogadores seguem regras que limitam seu comportamento, encenando um conflito artificial que termina com um resultado quantificável”<sup>4</sup>. É importante ressaltar que esta definição de jogo não compreende os quebra-cabeças (*puzzle*), pois nesse caso não há conflito artificial, apenas um exercício de inteligência. Adentrando o primeiro conceito, um aparato audiovisual, nas palavras de Esposito (2005, p. 3), caracteriza-se por “um sistema eletrônico com capacidades de computação, dispositivos de entrada e dispositivos de saída”<sup>5</sup>. O conceito contempla consoles de videogame e computadores, ou seja, o conceito de videogame aqui proposto inclui aqueles jogados na televisão, no computador ou ainda outros dispositivos eletrônicos (como celulares, tablets e outros).

No Brasil, a Agência Nacional de Cinema (Ancine), por meio da Instrução Normativa nº 105/2012, conceitua em seu artigo 1º, inciso XIX, que jogo eletrônico é “conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es)” (BRASIL, 2012). A Ancine definiu o jogo eletrônico por outro viés, ou seja, não pelo jogo em si, mas pelo conteúdo audiovisual. Percebe-se nesta definição a primazia pela plataforma em que o videogame é jogado, sem entrar

3 Tradução livre de: “A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and that can be based on a story.”

4 Tradução livre de: A game is a voluntary interactive activity, in which one or more players follow rules that constrain their behavior, enacting an artificial conflict that ends in a quantifiable outcome.

5 Tradução livre de: “an electronic system with computing capabilities, input devices, and output devices”.

na definição do jogo em si. Outro ponto importante dessa definição, a qual influenciará este artigo, é a importância da interatividade e da ação do jogador na formação do referido conteúdo audiovisual. Como se vê, a Ancine reconhece que a ação do jogador é primordial para a própria existência do jogo eletrônico, sem a qual o conteúdo audiovisual do videogame fica incompleto, o que será melhor explorado no item 4.

## 2.2 Conceito de e-Sports

Os chamados e-Sports, esporte eletrônico ou ainda desporto virtual (considerados sinônimos neste trabalho) caracterizam-se primordialmente pela competição organizada de partidas de videogame. Nas palavras de Burk (2013, p. 1536), “milhões de pessoas jogam videogame como lazer ou diversão, mas alguns jogadores excepcionalmente habilidosos tentam viver do que se chama e-Sports”<sup>6</sup>. A profissionalização dos jogadores de videogame é importante para a compreensão dessa nova realidade. O advento desta modalidade propiciou o desenvolvimento de uma indústria similar ao dos esportes físicos, contando com times profissionais, patrocinadores, ligas, torcidas e direitos de transmissão.

Atentos a esta realidade, o legislador federal brasileiro e o estadual paulista apresentaram em 2015 dois projetos de lei na tentativa de regular esse novo ramo da indústria do entretenimento. O Projeto de Lei nº 3.450/2015 pretende alterar o artigo 3º da Lei nº 9.615/1998 (normas gerais sobre desporto) no intuito de incluir o e-Sports como uma modalidade de manifestação do desporto. O projeto, que já conta com um apenso proposto em 2017 sugerindo alteração similar (Projeto de Lei nº 7.747/2017), justifica-se pela grandiosidade e crescimento da nova modalidade (BRASIL, 2015):

Muitos jogos eletrônicos possuem status de verdadeiras obras de arte, com investimentos – e retorno – bilionários; [...] campeonatos mundiais de games eletrônicos tem se tornado cada vez mais populares, com premiações milionárias, contratos com emissoras

6 Tradução livre de: Millions of people play computer games as avocation or amusement, but some exceptionally skilled players are intent on making a living at what has been dubbed “e-sports”.

de televisão para transmissão desses eventos, patrocínios de diversas empresas e uma atração cada vez maior para a população envolvida com jogos eletrônicos, especialmente a juventude; [...].

Comenta-se na justificativa o status de obra de arte que alguns jogos podem alcançar. Essa questão, que será abordada no decorrer deste estudo, evidencia a importância dos aspectos artísticos do videogame sobre a parte técnica (programa de computador). Além disso, assim como Burk (2013), o legislador se atenta à questão dos contratos com emissoras e patrocinadores, demonstrando a profissionalização da prática. Para atender a todas as questões, o legislador pretende incluir um inciso V na Lei nº 9.615/1998 definindo desporto virtual: “desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero” (BRASIL, 2015). Se aprovado o projeto, o e-Sports passará a ser regulado pela Lei Pelé, levando à aplicação das mesmas regras criadas originalmente para o esporte físico ao esporte eletrônico.

Há também um projeto de lei paulista similar (Projeto nº 1.512/2015), o qual dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de São Paulo. Um ponto importante desse projeto de lei é o fato de denominar os jogadores como atletas (artigo 1º, § 2º) (SÃO PAULO, 2015). Como será visto, a qualificação do jogador de videogame como atleta traz algumas implicações relativas à propriedade intelectual, especialmente quanto à eventual proteção da performance.

### **3. OBRAS CONSTITUTIVAS DO VIDEOGAME**

Todo videogame depende de um programa de computador para funcionar. No caso dos jogos eletrônicos, o programa de computador constitui a base em que todos os outros elementos serão acoplados. No que tange à propriedade intelectual, o programa de computador é protegido no Brasil nos termos do artigo 7º, inciso XII, da Lei nº 9.610/1998 e mais especificamente pela Lei nº 9.609/1998. Neste diploma legal, o artigo 1º estabelece que programa de computador é:

A expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados. (BRASIL, 1998a)

Analisando esta questão do ponto de vista dos videogames, a proteção do programa de computador, o qual permite que um determinado jogo funcione, não pressupõe a proteção dos demais componentes, como roteiro, ilustrações etc. Diferentes programas de computador podem representar a mesma ideia, mas a proteção recai sobre o código, a expressão apenas.

Também por esse motivo que o legislador – não apenas brasileiro, mas no âmbito do Acordo TRIPS (*Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*) – optou pela proteção autoral do programa de computador. O judiciário (BRASIL, 2014a), ao analisar casos de infração à propriedade intelectual de videogame, via de regra, considera o caso como violação ao programa de computador, sem entrar no mérito dos demais aspectos. O mesmo vale para as questões tributárias (BRASIL, 2014b).

A interface do jogador com o programa de computador se dá por meio das ilustrações que compõem o jogo. A proteção a esses elementos se dá pela Lei nº 9.610/1998, artigo 7º, inciso VIII, pois são protegidas “as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética” (BRASIL, 1998b). Tais personagens têm diferentes papéis dentro do jogo de acordo com o roteiro que é dado, os quais têm ganhado importância na composição do jogo. Se, no início, os jogos não tinham roteiro (como Tetris) ou tinham história bastante simples (Mario Bros, por exemplo), hoje o pano de fundo é fundamental.

Nesse panorama, é preciso que a história contenha todos os requisitos para que uma obra seja protegida, ou seja, deve ser criativa e original. Os roteiros são protegidos pela Lei nº 9.610/1998, nos termos do artigo 7º, I, que contempla as obras literárias. Ressalta-se que a proteção do roteiro, ainda que este inclua certas peculiaridades do jogo, como visto anteriormente, não contempla a proteção às regras do jogo. Estas, conforme preceitua o artigo 8º, II da mesma legislação, não são protegidas (BRASIL, 1998b), como também já entendeu o judiciário (BRASIL, 2007).

Por fim, o jogo conta com uma trilha sonora e sons próprios característicos de determinados movimentos. Conforme destaca o artigo 7º, V, da Lei nº 9.610/1998, são protegidas pelo direito autoral as composições musicais, tenham ou não letra. Porém, a legislação exclui do conceito de fonograma as fixações de som feitas em obras audiovisuais (artigo 5º, IX, Lei nº 9.610/1998) (BRASIL, 1998b). Embora se compreenda o intuito do legislador de afastar os sons e trilhas próprios das obras audiovisuais (ou videofonogramas), sabe-se que a utilização de uma canção independente em uma obra cinematográfica, por exemplo, não deve afastar a proteção individual que tal trabalho detém. Nesse sentido, Marcia Sguizzardi Bittar (2016, p. 1) afirma:

Cumpra referir, no entanto, que, se os mesmos sons estiverem englobados no contexto de uma obra audiovisual, composta pela fixação de som e imagem, por essa categoria serão os mesmos abarcados, por inclusão, como pertencentes ao diverso gênero do que antigamente se convencionava chamar videofonograma. A redação da lei é um tanto confusa no que diz respeito a essa conceituação, eis que o fonograma sempre será parte destacável da obra audiovisual no que respeita ao pagamento de direitos autorais e à defesa dos direitos patrimoniais e morais a ele referentes.

Como se vislumbra na opinião da autora, o conceito legal deve ser interpretado de forma a não afastar a normal aplicação da legislação autoralista, sob pena de penalizar o autor que tiver sua música composta especialmente para a obra audiovisual ou nela for inserida. Sendo assim, entende-se que as trilhas sonoras desenvolvidas especialmente para os jogos eletrônicos merecem proteção individualizada.

#### **4. PROTEÇÃO AO VIDEOGAME COMO OBRA ÚNICA**

O intuito da análise deste item é verificar a possibilidade de proteger o videogame como obra independente, ou seja, como resultado único da soma de todos os aspectos enumerados no item 3 deste artigo. Para tanto, analisa-se aqui a inclusão do videogame no conceito de obra audiovisual e de obra coletiva.



#### 4.1 Videogame como obra audiovisual

A legislação autoral brasileira, em seu artigo 5º, VIII, i, conceitua obra audiovisual como aquela que:

resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação. (BRASIL, 1998b)

Ao analisar o conceito legal, importante notar alguns aspectos, conforme segue: (i) a fixação de imagem com impressão de movimento; (ii) a amplitude de possibilidades do meio de captação ou fixação e (iii) a abertura para qualquer meio de veiculação. Nas palavras de Ascensão (1997, p. 44):

não é pelo fato de se fixarem imagens num suporte material que passa a haver uma obra videográfica. Pode o produtor do fonograma ser protegido pela mera produção da fixação, mas não é por isso que se pode falar em obra videográfica. A verdadeira categoria é a das obras audiovisuais. [...] Isso acontece quando não há uma mecânica apreensão de imagens e, portanto, não é o objeto que se impõe. Supõe uma criação: o criador é o realizador.

Conforme define o autoralista português, não se inclui na obra audiovisual a simples captação de imagens. Mais uma vez, se for considerado esse conceito e requisito, é possível afirmar que a proteção aos jogos eletrônicos como obra independente da soma de suas participações se dá pela obra audiovisual.

Confirmando essa opinião, a própria Ancine inclui os jogos eletrônicos em sua normativa e os conceituou como “obra audiovisual interativa”. Em relação à interatividade, questiona-se se o fato de os movimentos serem comandados pelo jogador afastaria a incidência desta norma aos videogames, visto que são requisitos para a caracterização da obra audiovisual.

A interatividade faz parte do conceito de videogame e, sem ela, o jogo não cumpre qualquer função. Da mesma forma, a obra cinematográfica foi feita para ser exibida. A diferença, porém, está no fato de que o resultado que um jogador alcançará por suas jogadas e movimentos é diferente dos

de outro jogador. Já nos filmes, a partir do *play*, todos os espectadores visualizarão a mesma obra, por mais que as percepções de cada um em relação a ela se alterem – característica própria da arte.

Isso quer dizer que, se eu iniciar uma partida de um videogame e não realizar nenhum movimento, todos os personagens ficarão em compasso de espera, realizando pequenos movimentos ou nenhum. Nesse sentido, a obra audiovisual não estaria completa, pois não se caracterizaria a fixação de movimentos nem se desenvolveria o roteiro concebido, mas – nas palavras de Ascensão – haveria a mera captação de imagens. No entanto, considerando a interpretação conjunta da legislação autoral com a norma da Ancine, parece clara a possibilidade de proteção do videogame como obra audiovisual. O jogo foi feito para ser jogado e, ao simples toque dos controles do computador ou do console, ele cumpre sua função e satisfazem-se os requisitos próprios da obra audiovisual.

#### 4.2 Videogame como obra coletiva

Como demonstrado no item 3 deste artigo, o videogame é formado pela soma de diversas obras de caráter distintos. Como preceitua o artigo 5º, XXVIII, da Constituição Federal, são assegurados, nos termos da lei, “a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas” (BRASIL, 1988). Diante do referido dispositivo legal, verifica-se que eventual enquadramento do videogame no conceito de obra coletiva não afasta a proteção que cada autor terá individualmente sobre o aspecto por ele desenvolvido. Da mesma forma, o conceito de obra coletiva não impede a aplicação da recém estudada definição de obra audiovisual, como indica Ascensão (1997, p. 430):

A obra cinematográfica pode ser considerada obra coletiva. A sua complexidade leva à intervenção da figura do produtor [...]. O produtor é o empresário, o que nos faz cair na noção do artigo 15<sup>7</sup>. Trata-se de fato de obra realizada por várias pessoas, mas or-

7 O autor referencia o artigo 15 da Lei nº 5.988/1973, o qual estabelecia que “quando se tratar de obra realizada por diferentes pessoas, mas organizada por empresa singular ou coletiva e em seu nome utilizada, a esta caberá sua autoria”. No mesmo sentido, o artigo 5º, VIII,

ganizada por empresa singular ou coletiva e em seu nome utilizada. Só não será assim em obras muito simples, que dispensem a figurar do produtor.

Como dito, apenas as obras muito simples afastariam essa possibilidade, o que não é o caso dos videogames, como demonstrado. Corroborando com esta ideia, o artigo 5º, VIII, h, da Lei nº 9.610/1998 afirma que “a obra criada por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a publica sob seu nome ou marca e que é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma” (BRASIL, 1998b). Cada parte distinta é passível de ser utilizada isoladamente, exceto se o contrato dispôr de outra forma. Em relação a este ponto, o que se percebe é que os videogames desenvolvidos em grandes empresas são realizados por empregados. No momento da contratação, portanto, o contrato dispõe acerca das possibilidades – e principalmente impossibilidades – de uso da obra de forma independente.

Também por esse motivo que, nesses casos, vislumbra-se a pessoa jurídica como titular de direitos autorais. Quanto às pessoas jurídicas, nota-se que o direito brasileiro optou pela teoria da realidade técnica. Amaral (2003, p. 283), explica que, por essa teoria, “as pessoas jurídicas são uma realidade, não ficção, embora produto da ordem jurídica”. Infere-se que a pessoa jurídica, portanto, enquanto realidade reconhecida pelo ordenamento jurídico, assume direitos e deveres perante a sociedade de maneira similar às pessoas físicas.

Se interpretarmos esta questão em consonância com tais princípios, conclui-se que não há razão em privar a pessoa jurídica do exercício dos direitos autorais da obra criada sob sua tutela. Sobre o tema, Antônio Carlos Morato (2014, p. 115) explica que a separação das participações individuais pode ou não ocorrer na obra coletiva, não sendo sua característica principal. O critério distintivo está “na fusão das contribuições em uma única obra somada ao fato de que uma pessoa a

---

h, da Lei nº 9.610/1998 define obra coletiva como “a criada por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a publica sob seu nome ou marca e que é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma”. No parágrafo 2º do artigo 17 da mesma lei, garante-se ao organizador a titularidade dos direitos patrimoniais.

organizou e divulgou sob seu nome”. Nesse sentido, conclui-se que o conceito de obra coletiva é plenamente aplicável ao videogame, pois este engloba diversas criações individuais em uma obra única e autônoma.

## 5. E-SPORTS: A QUESTÃO DA PERFORMANCE DO JOGADOR

Os esportes eletrônicos culminaram na profissionalização da prática do videogame: surgiram os primeiros jogadores profissionais, times e ligas. Como nos esportes tradicionais, toda essa estrutura é explorada economicamente por meio de eventos, publicidade e transmissões. Paralelamente, assim como todo esporte, há jogadores amadores que também praticam e compartilham conteúdo relativo aos seus avanços de performance ou para dividir dicas e truques relativos a determinado jogo. Estes avanços e descobertas são compartilhados pela internet em plataformas de vídeos e mídias sociais.

Importante salientar que, atualmente, os próprios jogos permitem que o resultado da partida seja “exportado” como vídeo. Ou seja, ao finalizar uma partida, o jogador pode optar por salvá-la em formato de vídeo para rever depois ou mostrar aos demais. Essa ferramenta possibilitou a criação de diversos canais de vídeo, *blogs* e sites que buscam ensinar novos praticantes ou até mesmo promover o próprio jogador. Dependendo do alcance que o vídeo pode ter, aquele que o publicou pode receber proventos oriundos de publicidade.

Atento a esta realidade, o Youtube criou uma subdivisão da sua plataforma de vídeos específica para jogos. Nela, o usuário pode assistir partidas ao vivo, ter acesso a vídeos de comentaristas de jogos, entrevistas de jogadores etc. A questão que este tópico pretende abordar refere-se à possibilidade de proteger a performance do jogador como obra autoral. Caso positivo, busca-se também analisar qual a relação jurídica entre o jogador e os titulares dos direitos do jogo.

## 5.1 Possibilidade de proteção à performance esportiva

Para melhor compreender a questão da possibilidade à proteção da performance no videogame, traça-se um paralelo entre a performance física nos esportes tradicionais e a eletrônica, própria dos videogames. Em relação ao desporto físico, a discussão aqui apresentada trata dos esportes não-perfomáticos, ou seja, esportes coletivos ou individuais não coreografados. As atuações dos atletas de modalidades coreografadas, tais como ginástica rítmica, nado sincronizado, patinação artística etc. podem ser protegidas como obra coreográfica, nos termos do artigo 7º, IV, da Lei nº 9.610/1998 (BRASIL, 1998b).

Feita esta distinção, inicia-se a análise dos direitos que envolvem a prática desportiva. A própria lei autoral de 1973 (Lei nº 5.988/1973) trazia como direito conexo o direito de arena (BRASIL, 1973). O artigo 100 de referido diploma legal afirma que “à entidade a que esteja vinculado o atleta, pertence o direito de autorizar, ou proibir, a fixação, transmissão ou retransmissão, por quaisquer meios ou processos de espetáculo desportivo público, com entrada paga”. O parágrafo único de tal dispositivo garantia ainda que um mínimo de vinte por cento do preço da autorização seria distribuído aos atletas participantes do espetáculo (BRASIL, 1973).

A inclusão de tal direito conexo na legislação autoral sofreu fortes críticas à época<sup>8</sup>, razão pela qual não foi incluído na nova legislação autoral (1998), mas foi regulado na norma desportiva (Lei nº 9.615/1998). Percebe-se que a separação entre o direito de arena – próprio ao esporte – e os direitos conexos ao autor se deu mais por conveniência legislativa do que pela impossibilidade de se conjugar as duas formas de expressão. Em todo caso, o direito de arena não se refere à proteção da performance, mas como um desdobramento do direito do atleta de participar dos lucros do espetáculo com o qual contribuiu.

Nesse sentido, alguns casos julgados pelo direito estrangeiro podem

---

8 Uma das críticas veio do respeitado autoralista José de Oliveira Ascensão. Em suas palavras, “nessa lei aparece uma nova figura de direito conexo: o direito de arena. Este é atribuído ao atleta ou, mais precisamente, à entidade a quem esteja vinculado o atleta. [...] De fato, estas atuações não estavam incluídas na referência aos artistas intérpretes ou executantes, porque os atletas não são artistas”. (ASCENSÃO, 1997, p. 467.)

auxiliar a compreensão da questão. Nos Estados Unidos da América, o conflito entre a Liga Nacional de Basquete (NBA) e a Motorola Inc. levou à questão ao judiciário em 1997. Entre outros pedidos, a NBA afirmou que, ao incluir partes de jogos da liga em um sistema, a Motorola infringiu direitos autorais dos jogos. A Corte, porém, entendeu que “eventos esportivos não são autorais em nenhum sentido da palavra”<sup>9</sup> (ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA, 1997). Como argumento, o tribunal norte-americano afirmou que as performances não seguem roteiro, são randômicas e imprevisas. Elas surgem da interação entre os jogadores e não tem qualquer objetivo estético ou artístico, mas unicamente de ganhar o jogo.

Catorze anos depois, a Corte de Justiça do Reino Unido enfrentou questão similar. A Primeira Liga de Futebol (Football Association Premier League Ltd.) detém com exclusividade direitos de transmissão dos jogos. Porém, algumas empresas burlaram tal exclusividade e passaram a transmitir os jogos sem pagar qualquer montante à Liga. Diante de tal situação, a Liga pleiteou perante o judiciário o pagamento de direitos autorais. A justiça, apesar de reconhecer outros direitos, afirmou que eventos esportivos não podem ser tratados como criações intelectuais capazes de serem protegidas por direitos autorais. Em suas palavras, as partidas “são sujeitas às regras do jogo, não deixando qualquer espaço para liberdade criativa para direitos autorais”<sup>10</sup> (JANÁK, 2014).

Analisando os dois casos comparativamente, percebe-se que, apesar de as duas cortes terem chegado à conclusão similar, os argumentos que embasaram as decisões são diferentes e complementares. Enquanto o tribunal estadunidense entendeu que o direito autoral não poderia incidir sobre a performance em razão de os movimentos dos atletas não terem objetivo artístico, a corte britânica salientou o fato de os jogadores estarem adstritos às regras.

Após analisar a questão do ponto de vista dos esportes tradicionais, importante transportar a discussão para os e-Sports. Como afirma Dan

9 Tradução livre de: “sports events are not ‘authored’ in any common sense of the word”.

10 Tradução livre de: “matches are subject to rules of the game, leaving no room for creative freedom for the purposes of copyright”.

Burk (2013, p. 1554), assim como nos esportes físicos, “as perspectivas dispostas na tela do jogo são certamente resultado de escolhas feitas pelo jogador, mas geralmente não são escolhas estéticas. Elas seguem automaticamente pelas escolhas de jogada e movimentos iniciados pelo jogador”<sup>11</sup>. Porém, ao contrário dos esportes físicos, os movimentos do personagem do jogo são facilmente repetíveis, visto que, via de regra, o acionamento dos mesmos comandos no computador ou no console resultam na mesma ação.

Além disso, o resultado da performance do jogador de videogame é o que aparece na tela. Ao contrário dos esportes físicos, os movimentos do corpo dos jogadores têm pouca ou nenhuma relevância nesse debate. Nenhum espectador assiste ao vivo a uma partida de videogame para acompanhar os movimentos dos dedos dos atletas, mas sim para ver os personagens do jogo se moverem sob o comando daqueles. Além disso, como já salientado neste estudo, o jogo eletrônico é, por definição, uma obra interativa, a qual depende de ação dos jogadores para cumprir seu propósito. Ramos et al. (2013, p. 21-22), em estudo feito para a Organização Mundial de Propriedade Intelectual, afirmou que:

Finalmente, em razão das ferramentas de criação interativas nos jogos modernos, é possível que os jogadores, em alguns casos, requeiram proteção autoral para os trabalhos que criam. Nesse sentido, as leis brasileiras atuais indicam que os jogadores podem ser considerados autores em jogos interativos, uma vez que contribuem para a formação e desenvolvimento do jogo eletrônico. Nesse caso, os jogos são equivalentes a uma obra coletiva e, por isso, o jogador pode pedir seus direitos morais, enquanto os direitos materiais pertencem ao organizador.<sup>12</sup>

Extrai-se do trecho citado que, de acordo com o estudo, a

11 Tradução livre de: The perspectives displayed on the game screen are certainly the result of choices by the player, but generally are not aesthetic choices. They follow automatically from the playing choices by the player.

12 Tradução livre de: Finally, because of the interactive creation tools in modern video games, it is possible that gamers, in certain instances, could claim copyright protection for the works they create. In this regard, current Brazilian laws indicate that players can be considered authors in interactive games, as they contribute to the formation and development of the video game. In this case, video games are equivalent to a collective work and, therefore, the gamer can invoke his or her moral rights, while the economic rights belong to the organizer.

performance pode ser enquadrada como contribuição à obra coletiva e, assim, considera os jogadores detentores de direitos morais, uma vez que os materiais pertencem ao organizador. A posição, ainda que respeitável, abre espaço para críticas e questionamentos. Como dito, a obra coletiva emerge da contribuição de diversos artistas orquestrados por uma pessoa (física ou jurídica) que norteia a todos eles. Portanto, difícil encaixar o jogador nesse conceito, visto que sua contribuição não foi de forma alguma dirigida pelo organizador do videogame.

Nesse sentido, mais uma vez recorrendo à jurisprudência estrangeira, traz-se à tona o caso estadunidense *Stern Electronics, Inc. vs. Kaufman* de 1982 (ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA, 1982). Embora não trate de esporte eletrônico, o caso analisa a questão da performance de jogadores de videogame. A Stern Electronics detinha o direito exclusivo de licenciar o jogo Scramble, da japonesa Konami Industry Co., na América. Ocorre que a requerida começou a vender um jogo bastante similar denominado Scramble 2.

Além das questões de marcas discutidas no caso, um dos pontos centrais da lide se deu em relação à proteção do jogo como obra audiovisual. A Stern Electronics havia registrado o jogo como obra audiovisual, não como programa de computador e, portanto, acusava a requerida de infração à obra audiovisual. A ré, por sua vez, defendeu-se afirmando que, se havia infração, ela se dava no âmbito do programa de computador, o qual não havia sido registrado. A obra audiovisual, nas palavras da acusada, eram o *out-put* do jogo, ou seja, as performances dos jogadores.

A Corte entendeu que o jogador apenas gerou uma variação do jogo da requerente, pois a obra audiovisual independia deste. Não se considerou o grau de influência do jogador que seria necessário para que a contribuição do desenvolvedor do game fosse inferior à dele para o resultado da obra. Não obstante a decisão ter relevantes reflexões para este debate, importante salientar que, naquele jogo, a liberdade do jogador era mesmo bastante limitada. Scramble caracterizava-se por uma tela preta em que passavam algumas naves espaciais, as quais tinham de ser derrubadas com tiros dados pelo jogador. Não se assemelha aos complexos jogos atuais.

Após o início do século XXI, os jogos evoluíram e passaram



a permitir ao usuário as mais diversas variações, incluindo a criação de avatares personalizados, diálogos entre os combatentes e desafios próprios. Isso é especialmente notável nos jogos de estratégia de múltiplos jogadores. Eles não possuem fase final e cada partida é única. Diante dessa realidade, algumas empresas desenvolvedoras de games passaram, inclusive, a incentivar seus usuários a divulgarem os vídeos das partidas. Na visão deste grupo de sociedades, quanto mais material disponível houver em relação a determinado jogo, mais usuários ela poderá ter.

Portanto, independentemente dos direitos autorais que possam estar envolvidos, nota-se que o próprio mercado reconhece a obra de cada um desses jogadores, pois as incentiva e credita uma certa “autoria” aos jogadores. É possível afirmar, nesses casos, que há uma autorização para tais criações. Por outro lado, outros desenvolvedores não seguem a mesma linha. Para um segundo grupo de empresas, a divulgação de vídeos com performances de jogadores infringe a sua propriedade intelectual. Essas sociedades frequentemente denunciam tais materiais por infração à direito autoral e esperam que as plataformas de vídeo retirem o conteúdo.

## 5.2 Relação entre o jogador e o titular do jogo em relação à performance

Como dito, busca este tópico do artigo compreender a relação entre o jogador e o titular do videogame em relação à performance do usuário do jogo. Dessa forma, analisa-se a natureza jurídica frente ao direito autoral de tal performance e da obra que dela resulta.

## 5.3 Obra em coautoria

A primeira frente abordada será a questão da obra em coautoria. Nos termos do artigo 5, VIII, a, da Lei nº 9.610/1998, obra em coautoria é criada em comum, por dois ou mais autores (BRASIL, 1998b). Diante desse conceito, é preciso verificar se a performance do jogador, em relação ao videogame em si, caracteriza obra em coautoria. Nas palavras de José de Oliveira Ascensão (1997, p. 91):

em princípio, todos os que houverem colaborado na criação da obra são cotitulares, [...]. A obra de criação conjunta é uma obra única, mas tem uma pluralidade de titulares. As contribuições serão, normalmente, diferenciadas em quantidade e valor. Mas o princípio é o da igualdade de direitos.

Inferese da leitura do trecho do autor que a coautoria decorre da colaboração e que seu resultado é uma obra única. É possível afirmar, em tese, que a obra final resultante do acréscimo da performance ao jogo é obra única e decorre da contribuição do jogador ao videogame. Porém, esta seria uma afirmação bastante rasa diante da realidade.

A distinção que deve ser feita neste ponto é em relação à colaboração mútua. As obras em coautoria caracterizam-se pelo trabalho conjunto, em que os coautores estão cientes da parcela de colaboração um do outro. Carlos Alberto Bittar (2001, p. 37), inclusive, trabalha com o conceito de diferentes coautorias, conforme segue:

A obra em coautoria é aquela realizada em comum, por dois ou mais autores (art. 5º, VIII, a), portanto, com a conjugação simultânea de esforços, podendo advir, em função do resultado final produzido, diferentes situações: a) divisibilidade absoluta entre as diferentes colaborações (em que cada qual conserva a sua individualidade, como em coletâneas de artigos); b) divisibilidade relativa (em que, embora individualizadas, as criações juntam-se intimamente para formar a obra final, como na composição musical com letra e música de autores diferentes); e c) fusão das contribuições pessoais na obra resultante (como nas obras escritas ou compostas em comum: artigos, livros, composições musicais em parcerias; e dicionários, por pessoas diversas, em trabalho conjunto).

Analisando as diversas modalidades de coautoria colocadas pelo Professor Bittar, nota-se a dificuldade em enquadrar a relação entre o jogador e o desenvolvedor do videogame em qualquer dessas modalidades. Em relação aos itens “a” e “b”, a impossibilidade reside na divisibilidade: como dito, a performance se fixa pelo jogo e, portanto, não existe sem este. O item “c” parece o mais próximo da realidade que aqui se estuda.

Porém, como dito anteriormente, a coautoria, ainda que caracterizada pela fusão das contribuições pessoais na obra final de forma indivisível, pressupõe o trabalho conjunto. Além disso, como explica José de Oliveira Ascensão (1997, p. 92), “para distinguir a obra de colaboração

da mera conexão de obras, deverá acrescentar-se que só é coautor quem tiver o domínio total da obra”. Considerando que nem o desenvolvedor do jogo tem domínio sobre a performance, nem o jogador o tem sobre o jogo, parece inviável a classificação da obra resultante da adição da performance ao videogame como obra em coautoria.

Também nesse sentido, Dan Burk (2013, p. 1549) afirma ser cético em relação à coautoria nesses casos. Em suas palavras: “os titulares dos jogos devem saber, ou até intencionam, que jogadores joguem seus jogos, mas não é claro que seu conhecimento se eleva ao nível necessário para produzir uma obra em coautoria”<sup>13</sup>. O autor estadunidense continua o raciocínio em relação aos esportes eletrônicos. Na sua visão, em relação aos jogadores profissionais, o contato do desenvolvedor do jogo é mais próximo do que com os jogadores eventuais ou amadores, mas os contratos são, via de regra, firmados com as ligas ou times, não com cada jogador individualmente.

Assim, nem nesse caso poderia ser pressuposta uma coautoria, mas no máximo uma autorização para a utilização do jogo de forma profissional. Portanto, considerando as características da obra em coautoria e as peculiaridades que unem o videogame ao jogador e sua performance, afasta-se a possibilidade de definir nessa hipótese a coautoria.

### 5.2.2 Obra derivada

A obra derivada está definida no artigo 5º, VIII, g, Lei nº 9.610/1998. Segundo este dispositivo, é obra derivada “a que, constituindo criação intelectual nova, resulta da transformação de obra originária” (BRASIL, 1998b). Ou seja, trata-se da transformação ou da adaptação de obra previamente existente.

Em relação ao objeto de estudo deste artigo, considera-se o videogame a obra originária e a fixação da performance por meio desta a obra possivelmente derivada. A doutrina e a jurisprudência trazem

---

13 Tradução livre de: “Game publishers may know, or even intend, that players play their game, but it is not clear that this knowledge rises to the level of intent necessary to produce a joint work.”

como importante ponto para caracterização da obra derivada a questão do contributo mínimo. Segundo decisão do Tribunal de Justiça do Rio Grande do Sul (BRASIL, 2012), “o contributo mínimo encontra-se na linha divisória entre a presença e ausência de plágio e, assim, pode-se identificar se uma obra é originária ou derivada”. Sendo assim, é razoável afirmar que a performance constitui contributo mínimo à obra original. Isso porque o videogame é concebido para ser jogado e, portanto, receber as diversas contribuições por meio de performances faz parte da finalidade da obra.

José de Oliveira Ascensão (1997, p. 85), sobre o assunto, entende que “a obra derivada se baseia pois na essência criadora preexistente; sobre ela realiza uma nova criação”. Segundo ele, as obras derivadas são originais e “o fato de se assentarem em obras preexistentes, que reelaborem, não impede que elas próprias sejam originais”. Salienta-se que a adaptação ou transformação da obra original pode ser feita de duas formas (CAMMAERT, 2016). Primeiramente, pela transposição de elementos formais concretos e originais de uma obra primígena em uma obra derivada, à qual se adicionam novos elementos concretos e originais de sua própria criação, como na paródia. Segunda alternativa se dá pela superposição de uma nova obra a uma outra obra já existente, que dá à primeira o aspecto de uma terceira obra, como musicar um poema.

No caso da obra resultante da performance do jogador de videogame, verifica-se a segunda hipótese, ou seja, a superposição: o jogador expressa sua performance por meio do jogo e a ele adiciona elementos originais. Porém, a dificuldade que se impõe a este caso é que a realização de obras derivadas depende de prévia autorização do autor originário. Auray e Georges (2012, p. 161), sobre o assunto, comentam que:

Os jogos são dificilmente transformáveis ou personalizáveis. Com objetivo de controlar a publicação, informações relativas aos direitos autorais são ativadas nos jogos no início de cada sessão e são indispensáveis para fazer o jogo funcionar. As possibilidades de criação são reduzidas.<sup>14</sup>

14 Tradução livre de: “Les jeux sont difficilement transformables ou personnalisables. Du fait de la volonté de contrôler la publication, des informations relatives au copyright s’activent sur les supports au lancement de chaque session, et sont indispensable pour les faire fonctionner.”

Portanto, a dificuldade em considerar a performance como obra derivada encontra certos obstáculos. Eles residem não apenas no fato de o próprio sistema de direito autoral não permitir autorizações tácitas, mas no fato de que, via de regra, os produtores dos jogos incluem nos contratos de utilização diversas limitações à exploração da obra. Ou seja, o jogo pode ser livremente jogado, mas, a princípio, isso não pressupõe a autorização para que o jogador reproduza sua performance em plataforma de vídeos e seja remunerado por isso. Por outro lado, a questão é mais complexa do que parece. Guilherme Carboni (2009, p. 2) contextualiza o problema, conforme segue:

As novas tecnologias possibilitaram o aparecimento de um novo tipo de proposta estética, calcada na interatividade, na recombinação e na criação como ato coletivo. Entretanto, o direito de autor não foi concebido para entender essa recontextualização das obras intelectuais. Para o direito de autor, um texto ou uma imagem utilizada em um outro contexto seria o mesmo texto ou a mesma imagem. O próprio conceito de obra adaptada reflete esse raciocínio: para que se adapte um livro para o cinema, é necessária a autorização do autor, mas, evidentemente, a obra audiovisual jamais será o livro. Na verdade, ao estabelecer a possibilidade de o autor do livro não autorizar a elaboração de um filme com base no seu livro, o direito de autor proíbe novas leituras ou interpretações dessa sua obra.

Como explica o autor, a questão da interatividade levada ao seu limite máximo, como ocorre no caso do videogame, traz questões difíceis de serem respondidas pelo atual direito de autor. É evidente que o jogo sem ser jogado é uma obra incompleta, mas a acessão da performance resulta em obra derivada, que depende de autorização do autor originário. Ou seja, embora uma não exista sem a outra, a exploração da segunda (a performance) requer ciência e anuência do organizador do videogame. Da mesma forma, a performance do jogador não se confunde com a obra coletiva que é o videogame. Porém, na prática, percebe-se que diversas empresas titulares de direitos autorais de jogos eletrônicos se abstêm de exigir sua parcela na exploração das obras derivadas em prol de um ganho indireto relativo à publicidade. Isso, contudo, não inviabiliza que, futuramente, tais sociedades se imponham de forma diversa.

Portanto, diante de todo o exposto, é possível concluir que a

performance fixada pelo jogo é obra derivada deste e requer autorização do titular do videogame. Todavia, essa realidade revela-se mais complexa do que aparenta em um primeiro momento, visto que as novas tecnologias, fundamentadas na interatividade, trazem novos desafios à aplicação dos direitos autorais.

## 6. CONCLUSÃO

A história do videogame tangencia diversos pontos relacionados ao direito autoral. Desde o primeiro jogo eletrônico, criado em 1958 até a popularização dos computadores pessoais no fim dos anos 1990 e da internet banda larga nos anos 2010, o cenário se modificou muito. No momento atual, destaca-se a entrada da tecnologia de *streaming* nos jogos, que possibilitou a formação do denominado esporte eletrônico, fundado na profissionalização da prática do videogame. Essa nova realidade, que inclui equipes, rankings mundiais e espectadores (torcida) nas partidas trouxe novos desafios, especialmente a questão da proteção e da natureza da performance dos jogadores.

Na esteira dessa evolução e no intuito de melhor compreender os impactos dessa realidade, verifica-se que o videogame tem cada vez mais semelhanças com as obras audiovisuais e menos com os programas de computador. Tanto é verdade que a própria Ancine entendeu serem os jogos obras audiovisuais interativas. Por meio do desenvolvimento do videogame como modalidade esportiva, diversos dos problemas antes relativos apenas aos esportes tradicionais passaram a ter relevância para o videogame.

Assim, com objetivo de munir-se dos conceitos necessários ao debate próprio das polêmicas que envolvem o desporto virtual, importante salientar que o videogame é obra que se forma pela junção de diversas obras independentes. As principais delas são os programas de computador, as ilustrações, os roteiros e as trilhas sonoras, cada uma com suas peculiaridades. Porém, nota-se que o videogame não se resume ao programa de computador e que os demais aspectos devem ser considerados ao estudá-lo.

Diante disso, percebe-se que apesar de ser formado por diferentes obras, o jogo eletrônico merece uma proteção independente, capaz de abarcar o todo que ele compreende. Servem a esta proteção a definição de obra audiovisual e obra coletiva, sendo que uma não exclui a outra, mas pelo contrário, se complementam. Nesse panorama, a pessoa jurídica responsável pela organização da obra é titular dos direitos autorais, ainda que cada autor individual tenha sua parcela de direitos por aquilo que criou.

O videogame, porém, apesar de contemplar esse *status* de obra autoral coletiva audiovisual, depende da interatividade do jogador para que seja completo. Importante compreender, então, a natureza jurídica da performance, a possibilidade de protegê-la e sua interação com o jogo em si. Nesse tema, os esportes eletrônicos trazem especial relevância. Antes, essa questão era tida como de menor importância, mas agora ela se refere a milhares de pessoas que tiram provento da divulgação de suas performances fixadas por meio do jogo.

Os argumentos pela não proteção da performance são, em resumo, a ausência de fim estético, a limitação dos movimentos às regras do jogo e a aleatoriedade das escolhas do jogador, que não se pautam em um roteiro ou um argumento literário. As opiniões favoráveis, por sua vez, fundamentam-se no alto grau de interatividade que o jogador possui atualmente, na incompletude do videogame sem a performance e na possibilidade de a performance ser repetida.

Sendo assim, busca-se compreender como se dá a relação entre jogador e produtor do videogame, considerando as características complementares que um pode ter em relação ao outro. Primeiramente, afasta-se a característica de obra em coautoria, visto que essa pressupõe a colaboração mútua dos autores e o fato de que os dois possuem a titularidade da obra, o que não é o caso. Em segunda análise, percebe-se a existência de obra derivada, sendo o videogame obra primígena e a acessão da performance a obra derivada. Nessa relação, exceto para as obras em domínio público, a derivação depende de autorização do autor da obra original, o que nem sempre ocorre no caso do videogame. Ao contrário, os produtores inserem diversos avisos relativos à impossibilidade de qualquer jogador explorar de qualquer forma sua obra. Por outro lado,

parte desses mesmos produtores incentivam a publicação de vídeos contendo performances em seus jogos por alguns jogadores.

Verifica-se que a questão da proteção ao direito autoral do videogame mostra-se complexa em relação à dependência dos diferentes autores que a formam e da titularidade da pessoa jurídica. Além disso, a interatividade é intrínseca ao seu conceito, motivo pelo qual a simples aplicação dos dispositivos legais relativos às obras derivadas podem trazer distorções indesejadas ao próprio desenvolvimento do mercado. Cumpre aos juristas buscar um equilíbrio entre o direito do titular do jogo e daquele que o utiliza, sem onerar demasiadamente nenhuma das partes, ou impedir a evolução do jogo como modalidade cultural e esportiva, visto que há ganhos para as duas partes com a profissionalização.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Francisco. **Direito Civil**: introdução. 5. ed., Rio de Janeiro: Renovar, 2003.

ASCENSÃO, José de Oliveira. **Direito autoral**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Renovar, 1997.

AURAY, Nicolas; GEORGES, Fanny. **Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo**. Réseaux, v. 175, n. 5, 2012, pp. 145-173.

BITTAR, Carlos Alberto. **Direito de autor**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 3. ed., 2001.

BITTAR, Marcia Sguizzardi. **Lei sobre direitos autorais de obra fonográfica é confusa**. Disponível em: <[http://www.conjur.com.br/2004-fev-17/lei\\_direitos\\_autorais\\_obra\\_fonografica\\_confusa](http://www.conjur.com.br/2004-fev-17/lei_direitos_autorais_obra_fonografica_confusa)>. Acesso em 23 ago. 2018.

BRASIL. **Lei nº 5.988 de 14 de dezembro de 1973**. Regula os direitos autorais e dá outras providências. Brasília, 18 dez. 1973.

BRASIL. **Constituição (1988)**. Brasília, 05 out. 1988.

BRASIL. **Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996**. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Brasília, 15 maio 1996.

BRASIL. **Lei nº 9.609** de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Brasília, 20 fev. 1998.

BRASIL. **Lei nº 9.610** de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, 20 fev. 1998.

BRASIL. **Instrução Normativa Ancine nº 105, de 10 de julho de 2012**. Dispõe sobre o Registro de Título da Obra Audiovisual Não Publicitária, a emissão de Certificado de Registro de Título e dá outras providências.

Brasília, 10 jul. 2012.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 3450, de 28 de outubro de 2015**. Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. Brasília, Proposto por João Henrique Holanda Caldas (PSB/AL).

BRASIL. Tribunal de Justiça do Rio Grande do Sul. **Direitos autorais do sistema roda-viva**. Apelação Cível nº 70045823044 RS, Relator: Luís Augusto Coelho Braga, 19 nov. 2012.

BRASIL. Tribunal de Justiça de Minas Gerais. **Condenação criminal por pirataria de jogos eletrônicos**. Recurso em sentido estrito nº 1013208010820300, Relator: Júlio Cezar Gutierrez, 26 ago. 2014.

BRASIL. Tribunal Regional Federal da 4ª Região. **Enquadramento tributário dos videogames**. Apelação nº 5056046-67.2013.404.7000, Relator: Jorge Antonio Maurique, 04 dez. 2014.

BRASIL. Tribunal Regional Federal da 4ª Região. **Impossibilidade de proteção autoral a método de apuração de loteria**. Apelação Cível nº 2005.70.00.002291-3, Relator: Vânia Hack de Almeida, 14 fev. 2007.

BURK, Dan. **Owning E-Sports: proprietary Rights in Professional Computer Gaming**. *University of Pennsylvania Law Review*, Filadélfia, v. 6, n. 161, p.1535-1578, jan. 2013.

CAMMAERT, G. **Le traducteur et le droit d’auteur**. Disponível em: <<http://id.erudit.org/iderudit/002189ar>>. Acesso em 18 set. 2018.

CARBONI, Guilherme. **Aspectos gerais da teoria da função social do direito de autor**. In: *Propriedade intelectual: estudos em homenagem ao Min. Carlos Fernando Mathias de Souza*. (Organizado por Eduardo Salles Pimenta). 1ª. ed. São Paulo: Letras Jurídicas, 2009, p. 200-216.

CHAVES, Antônio. **Direito de Autor: princípios fundamentais**. São Paulo: Forense, 1987.

ESPOSITO, Nicolas. **A Short and Simple Definition of What a Videogame Is**. University of Technology of Compiègne, 2005.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. 2ª Circunscrição do Tribunal Federal de Recursos. **Caso Stern Electronics Inc. v. Kaufman**, nº 669 F.2d 852, 20 jan. 1982.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. 2ª Circunscrição do Tribunal Federal de Recursos. **Caso National Basketball Association v. Motorola**, nº 105 F.3d 841, 30 jan. 1997.

HARADA, Janaína. Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games? **Superinteressante**, São Paulo, 9 jan. 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 01 out. 2018

JANÁK, Jirí. **Can athletes claim copyright in their sporting performances?** 2014. Disponível em: <<https://www.lawinsport.com/blog/jiri-janek1/item/can-athletes-claim-copyright-in-their-sporting-performances>>. Acesso em: 15 set. 2018.

MORATO, Antônio Carlos **Os direitos autorais na Revista da Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo**: a obra coletiva e a titularidade originária decorrente da organização da obra. In: R. Fac. Dir. Univ. São Paulo v. 109, p. 109 - 128 jan./dez. 2014.

RAMOS, Andy et al. **The Legal Status of Video Games**. OMPI, 2013. Disponível em: [http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative\\_analysis\\_on\\_video\\_games.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf). Acesso em 15 set. 2018.

SÃO PAULO. **Projeto de Lei nº 1.512**, de 25 de novembro de 2015. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado. São Paulo, 25 nov. 2015. Proposto por Alexandre Pereira (SD/Jundiaí). Disponível em: <<https://www.al.sp.gov.br/alesp/deputado/?matricula=300553>>. Acesso em: 10 set. 2018.

ZIMMERMAM, Eric. **Narrative, Interactivity, Play, and Games**. 2004. Disponível em: <[http://www.ericzimmerman.com/texts/Four\\_Concepts.html](http://www.ericzimmerman.com/texts/Four_Concepts.html)>. Acesso em 23 ago. 2018.

