

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE DIREITO  
LETÍCIA GABRIELLA COSTA CORRÊA**

**PROPRIEDADE INTELECTUAL E e-SPORTS: perspectiva dos *gamers*  
profissionais**

**Juiz de Fora  
2022**

**LETÍCIA GABRIELLA COSTA CORRÊA**

**PROPRIEDADE INTELECTUAL E e-SPORTS: perspectiva dos *gamers*  
profissionais**

Artigo apresentado à Faculdade de Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Na área de concentração Direito Público Formal e Ética Profissional sob a orientação do Prof. Dr. Bruno Stigert de Sousa.

**Juiz de Fora  
2022**

## FOLHA DE APROVAÇÃO

LETÍCIA GABRIELLA COSTA CORRÊA

### **PROPRIEDADE INTELECTUAL E e-SPORTS: perspectiva dos *gamers* profissionais**

Artigo apresentado à Faculdade de Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Na área de concentração Direito Público Formal e Ética Profissional submetido à Banca Examinadora composta pelos membros:

---

Orientador: Prof. Dr. Bruno Stigert de Sousa  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Prof. Abdalla Daniel Curi  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Prof. Emmanuel Pacheco

---

Prof. Pedro Henrique Reis

PARECER DA BANCA

( ) APROVADO

( ) REPROVADO

Juiz de Fora, 25 de fevereiro de 2022.

# PROPRIEDADE INTELECTUAL E e-SPORTS: Perspectiva dos *Gamers* Profissionais

Leticia Gabriella Costa Corrêa

## RESUMO

A evolução da tecnologia tem possibilitado o surgimento de diferentes setores, como o de jogos e, conseqüentemente, e-Sports. O artigo tem como objetivo analisar características da indústria de jogos eletrônicos, mais especificamente pela perspectiva dos e-Sports e dos *gamers* profissionais, considerando tamanho crescimento do valor do mercado de jogos eletrônicos nos últimos tempos. Assim, busca-se explorar o papel da propriedade intelectual nos e-Sports, tendo por base os elementos fundamentais dos jogos eletrônicos: o programa de computador e os elementos individuais, referentes à trilha sonora, configuração do jogo, ambientação, etc., regidos pela Lei de Direito Autoral de Obra Audiovisual (Lei 9.610/96 em seu artigo 5o, inciso VIII, alínea i). Ainda, procura-se verificar sob a perspectiva dos e-Sports como as performances executadas pelos *gamers* profissionais se enquadram nas legislações brasileiras dos Direitos Autorais e a aplicação do O Tratado de Pequim sobre Interpretações e Execuções Audiovisuais, de 28 de abril de 2020.

**Palavras-Chave:** e-Sports; performance; propriedade intelectual; direito autoral.

## 1. INTRODUÇÃO

O presente artigo busca apresentar alguns conceitos e discussões que abarcam o tema dos jogos eletrônicos quando utilizados no contexto de torneios de e-Sports, tendo em vista a força atual do mercado dos esportes eletrônicos e suas implicações jurídicas e sociais.

A intenção deste artigo é fazer uma reflexão geral, tendo em vista a escassa bibliografia sobre o assunto, assim como a atualidade do tema dos e-Sports, a atuação dos jogadores profissionais nos e-Sports, levando em consideração a possibilidade de se tratar de performances artísticas e, portanto, sob a proteção da legislação brasileira sobre Direitos Autorais e de Tratados Internacionais, em especial o Tratado de Pequim sobre Interpretações e Execuções Audiovisuais que, a despeito de não estar homologado nacionalmente, já possui parecer favorável por não haver controvérsia com as legislações atualmente vigentes. Além disso, analisa-se sobre a equiparação dos esportes eletrônicos aos esportes “tradicionalis” e os desafios desta equiparação.

## 2. CONTEXTO TEÓRICO E HISTÓRICO DOS E-SPORTS

### 2.1.Os e-Sports

São uma nova modalidade de esportes que apesar de ter surgido há poucos anos, conta com um forte mercado, grande o suficiente para competir com a indústria da música e cinematográfica, com inúmeros entusiastas, entre eles jogadores casuais, profissionais, patrocinadores, são os Esportes Eletrônicos, também chamados de e-Sports.

Possuindo semelhanças com os esportes *tradicionais*, mas com práticas específicas às competições mediadas digitalmente, os e-Sports trazem algumas peculiaridades que merecem ser analisadas. As comparações usualmente feitas entre os esportes físicos e os esportes eletrônicos podem servir como base para possibilitar vislumbrar como os regimes de propriedade intelectual podem ser aplicados às *performances* dos *players* dessa modalidade de jogos (BURK, 2013, p. 1534).

As competições acontecem a partir de jogos eletrônicos através dos quais os *gamers* desempenham o papel de atletas profissionais, com espectadores e torcedores tanto presencialmente, quanto *online*, já que costumeiramente as partidas são transmitidas por várias plataformas de *streaming* ou mesmo pela televisão<sup>1</sup>.

### 2.2.Os games dos e-Sports

A Confederação Brasileira de e-Sports (CBeS) possui a seguinte definição para tal modalidade de esportes:

Competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidor (sejam individuais ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência. (CBeS, 2022, § 1)

É importante entender que e-Sports são torneios de *games* disputados de maneira profissional, onde os participantes recebem para competirem através de um computador, um console ou um *mobile*.

Ainda, para que sejam considerados como modalidade competitiva e, portanto, um e-Sport, devem possuir duas ou mais pessoas em disputa, podendo acontecer de maneira

---

<sup>1</sup> CBeS. **O que são e-Sports**. Confederação Brasileira de e-Sports. 2022. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#:~:text=O%20que%20s%C3%A3o%20eSports,-Esportes%20Eletr%C3%B4nicos%20ou&text=Competi%C3%A7%C3%B5es%20disputadas%20em%20games%20eletr%C3%B4nicos,de%20stream%20online%20ou%20TV.>> Acesso em: 03 fev. 2022.

individual ou no modo de equipe *vs.* Equipe; de forma presencial, com os *gamers* compartilhando a mesma localização geográfica ou *online*; com a equipe ou mesmo os jogadores em locais distintos e, de modo síncrono.

Considerando que existem diversos formatos de jogos eletrônicos disponíveis - peculiaridade específica dos e-Sports - consequentemente, existem diferentes regras e formas de serem jogados. Aquelas jogadas em turnos, em que, como no xadrez, cada jogador possui sua vez de fazer a jogada e aquelas em *Real Time* (RT) que são disputas diretas, em que todos os jogadores fazem suas jogadas ao mesmo tempo, são as mais relevantes para o contexto dos torneios.

Outro ponto essencial dos esportes eletrônicos é a necessidade de possibilitar à audiência - presencialmente e/ou online - o acompanhamento das partidas, para que seja reconhecido como tal, tendo em vista que é graças a ela que a modalidade alcançou o patamar que possui hoje. Caso não seja possível, não será considerado como e-Sport (CBeS, 2022, § 1).

### 2.3.As Categorias dos e-Sports

Apesar de inicialmente não existir categorias específicas de quais jogos se adequavam ao conceito de e-Sports, três delas foram fundamentais para o estímulo do setor: os jogos de estratégia em tempo real (*Real Time Strategy* - RTS), os jogos de luta e os jogos de tiro em primeira pessoa (*First Person Shooter* - FPS) - tipo mais importante para o presente trabalho.

Com o passar dos anos, inúmeros outros passaram a se encaixar nas modalidades dos esportes eletrônicos, permitindo, portanto, uma categorização básica dos jogos disponíveis em cada categoria. Segundo a CBeS<sup>2</sup>, estas são as atuais categorias e alguns exemplos dos *games* que podem ser disputados, respectivamente: (i) Jogos de luta: Street Fighter, Super Smash Bros.; (ii) FPS – *First Person Shooters*: Série Counter-Strike, Halo, Rainbow Six: Cerco, Valorant; (iii) RTS – *Real Time Strategy*: Warcraft III, StarCraft II; (iv) Esportes: Série

---

<sup>2</sup> CBeS. **O que são e-Sports**. Confederação Brasileira de e-Sports. 2022. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#:~:text=O%20que%20s%C3%A3o%20eSports,-Esportes%20Eletr%C3%B4nicos%20ou&text=Competi%C3%A7%C3%B5es%20disputadas%20em%20games%20eletr%C3%B4nicos,de%20stream%20online%20ou%20TV.>> Acesso em: 03 fev. 2022.

FIFA; (v) Corrida: F1; (vi) MOBA – *Multiplayer Online Battle Arena*: League of Legends; (vii) *Battle Royale*: Fortnite; (viii) *Mobile*: Free Fire, Clash of Clãs; (ix) Cartas: Hearthstone.

Como dito anteriormente, cada jogo disponível possui regras e formas diferentes de jogabilidade do outro. Os da categoria de tiro em primeira pessoa (*FPS*), costumeiramente retratam situações de combate, em que um personagem, possuindo algum tipo de arma, atravessa o cenário com diversos obstáculos e objetivos, atira em - e é alvejado por - outros jogadores ou por personagens controlados pelo *software*, também chamados de *bots*, como, por exemplo, os jogos da série *Counter-Strike*, (BURK, 2013. p.1538) e *Valorant*. São chamados assim, pois a visão gerada pelo programa passa a sensação de o jogador *ser* o personagem e não apenas controlá-lo, já que a visão é completamente subjetiva e não o simples “visto de cima”.

#### **2.4.O Funcionamento dos Torneios**

Por terem natureza digital, os e-Sports possibilitam que seus torneios sejam disputados integralmente através da conexão com a internet - que é prática mais comum - e suporta também o formato presencial ou mesmo um formato misto.

A escolha dos formatos depende da relevância e da disponibilidade financeira de cada competição, sendo que caso sejam executadas em formato presencial, com os atletas participando fisicamente no lugar do torneio, as arenas são preparadas especificamente para o evento e podem ou não ter capacidade para acomodar a audiência presencialmente. Ainda, como peculiaridade específica, os e-Sports possibilitam que dois times joguem conectados à rede, em lugares geograficamente distintos, tanto uma equipe de outra, quanto uns membros do grupo dos outros (CBeS, 2022, § 1).

Os torneios de e-Sports de alto nível, também chamados de torneios profissionais, costumam ter uma audiência fisicamente no local da disputa. Os locais variam de tamanho, podendo ser simples auditórios convencionais ou pequenos estúdios até conjuntos de mesas e cadeiras improvisadas, nas quadras de *futsal* de uma escola, onde, apesar de os jogos serem transmitidos pelo telão, não é anormal ver alguns torcedores simplesmente olhando por cima dos ombros dos jogadores. Como, nesses casos, a plateia compartilha o mesmo espaço que os *players*, é sempre possível o comum cenário de reação ao progresso das partidas, com muitos gritos, aplausos e pulos. Mas não é possível esquecer os espectadores que acompanham os

torneios online, normalmente através das plataformas de *streaming* digital, debruçados sobre seus computadores, fixados nas telas a sua frente (BURK, 2013, p.1541).

## 2.5. *Streaming* e e-Sports

Em 2017 foi feita uma pesquisa pela Superdata que concluiu que o número combinado de pessoas que assistem à Netflix, ESPN, HBO e Spotify é menor do que dos que assistem *streamings* de *games*. Desde então, tem aumentado a quantidade de pessoas que migra da TV, demonstrando que jogos e *gameplays* superam o modelo tradicionalista de entretenimento para a geração atual (CBeS, 2022, § 1).

De acordo com os dados da NewZoo, a audiência global de *live streaming* de jogos digitais alcançaria, em 2021, o número de 728,8 milhões de pessoas, sendo que até 2024 está previsto atingir 920,3 milhões de pessoas<sup>3</sup>.

Certamente que os números de audiência das transmissões ao vivo de videogames aumentaram muito durante a pandemia do COVID-19, uma vez que o aumento razoável do tempo despendido em casa devido aos requisitos de distanciamento social trouxe maior interesse neste setor, em geral. Ainda, durante o período de isolamento, os canais de *streaming* têm desempenhado um papel como local de socialização, como verdadeiras comunidades online, onde as pessoas passam tempo juntas. Tal fato tem sido um dos principais contribuintes para esse aumento no número da audiência<sup>4</sup>.

Em junho 2020, um dos maiores *streamers* do mundo, o brasileiro Alexandre "Gaules" Borba conseguiu atingir o número de 390 mil espectadores simultâneos durante a final da BLAST Premier North America, quando a MIBR e *Evil Geniuses* competiam pelo título<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> NEWZOO. **Game Live Streaming: What Is Live Streaming? How Big Is the Audience? How Did the Pandemic Impact Live Streaming?**.2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/what-is-game-live-streaming-how-big-is-the-audience-pandemic-impact-twitch-youtube/>> Acesso em: 05 fev. 2022.

<sup>4</sup> NEWZOO. **Game Live Streaming: What Is Live Streaming? How Big Is the Audience? How Did the Pandemic Impact Live Streaming?**.2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/what-is-game-live-streaming-how-big-is-the-audience-pandemic-impact-twitch-youtube/>> Acesso em: 05 fev. 2022.

<sup>5</sup> CARBONE, Filipe. **Casimiro, Bak e Gaules: veja maiores picos do Brasil na Twitch**. GE. 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/casimiro-bak-e-gaules-veja-maiores-picos-do-brasil-na-twitch.ghtml>>. Acesso em: 13 fev. 2022.

### 3. O BRASIL E OS E-SPORTS

Com o passar dos anos, os e-Sports têm se desenvolvido de modo intenso e organizado. O Brasil possui a 3ª maior audiência dos Esportes Eletrônicos, somente atrás da China e dos Estados Unidos, que ocupam os 1º e 2º lugares, respectivamente (CBeS, 2022, § 1). Neste capítulo, a proposta é refletir sobre o tamanho e a importância do mercado dos jogos eletrônicos no Brasil e no mundo, assim como demonstrar sua semelhança com a indústria de entretenimento e com os esportes “tradicionais”, assim como os desafios desta última equiparação.

#### 3.1.O Mercado dos *Games*

De acordo com a consultora internacional PricewaterhouseCoopers (PWC), a receita mundial dos jogos digitais tinha previsão de alcançar 93.18 bilhões de dólares, no ano de 2019. No mesmo ano, o mercado brasileiro tinha estimativa de alcançar a faixa dos 3 bilhões de dólares (PWC, 2015).

Já em 2021, a previsão era da receita global atingir US\$ 175,8 bilhões e, até o final do ano, haver 2,9 bilhões de jogadores em todo o mundo<sup>6</sup>.

Quanto à produção nacional dos jogos, de acordo com o relatório feito pela Brazil Games, da Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (Apex-Brasil) e da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames), em 2021, o Brasil exportou US\$ 53 mi em jogos, faturando US\$ 2,18 bilhões com o mercado. Segundo o presidente Abragames, Rodrigo Terra, o país tem um grande potencial nos serviços de desenvolvimento dos *games* e a intenção é de que a produção brasileira seja uma das principais atuações criativas do Metaverso, em que a tecnologia é usada para viver numa outra realidade, não somente a que conhecemos fisicamente<sup>7</sup>.

Tal posicionamento é importante de ser analisado, uma vez que os jogos digitais causam um impacto cultural dentro do setor industrial criativo, considerando que os *games* são uma atividade artística, dependendo de uma mão de obra altamente qualificada para que

---

<sup>6</sup> NEWZOO. **Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023.** 2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>> Acesso em: 05 fev. 2022.

<sup>7</sup> BRASIL, Agência. **Projeto gera crescimento de 600% em exportação de games brasileiros.** O Tempo. 2022. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/tecnologia/projeto-gera-crescimento-de-600-em-exportacao-de-games-brasileiros-1.2611976>>. Acesso em: 14 fev. 2022

seja possível sua produção. São necessários conhecimentos técnicos e *artísticos* que devem interagir para criar e desenvolver estes sistemas altamente complexos (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014).

O âmbito artístico da produção dos *games* é extremamente importante e sempre analisado pelas produtoras. Será melhor abordado a frente, mas desde já insta salientar que não é incomum um jogo - que inclusive possa ser disputado numa competição de e-Sports - ter *storylines* e direção de arte de tamanha qualidade que trouxe o olhar de Hollywood para torná-los acontecimentos cinematográficos.

O grande sucesso de *Arcane*, série da Netflix, em parceria com a Riot Games, baseada no Universo de *League of Legends*, jogo que possui uma das maiores competições de e-Sports da atualidade e a 2ª temporada de *The Witcher*, baseado na série de jogos *The Witcher*, demonstram que os jogos podem inspirar mídia comercial e criticamente bem-sucedida além dos *games*. Outros exemplos são a série que está sendo produzida pela HBO baseada no aclamado jogo da desenvolvedora *Naughty Dog*, *The Last of Us*, a sequência do filme *Sonic* e o filme *Uncharted*, baseado em jogo de mesmo nome<sup>8</sup>.

O vídeo game está estabelecido como mídia e como fenômeno sociocultural. Por trás dele existe hoje uma indústria tão rica e poderosa quanto a do cinema e as implicações de sua influência fazem parte de nosso dia a dia pelas mídias tradicionais, são um assunto relativamente novo nos meios acadêmicos e precisam ser catalogados e compartilhados como subtema do cinema, semiótica, *performance*, literatura, estética etc., não constituindo ainda um campo próprio de estudo e discussão (LUZ, 2010, p.18).

### 3.2.A Equiparação dos e-Sports a Esportes

Atualmente, os e-Sports não são tidos como esportes, no sentido estrito do termo, considerando que os e-Atletas não encaram os desafios comuns aos desportistas tradicionais, como o esforço físico, por exemplo, já que a jogabilidade e participação nas competições ocorrem a partir de dispositivos eletrônicos.

Contudo, assim como nos esportes "convencionais", os competidores necessitam de um conjunto de habilidades para se destacarem no meio, como capacidade de concentrar por longas horas, estratégia, raciocínio lógico. Ainda, ao contrário do senso comum, a capacidade física dos jogadores também é demandada, considerando que para que o corpo aguente várias

---

<sup>8</sup> NEWZOO. **The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers**. 2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming/>> Acesso em: 05 fev. 2022.

horas seguidas de treinamento em estado de alerta, de modo que o tempo de reação entre o estímulo visual e a resposta do sistema nervoso à este estímulo seja o menor possível, é indispensável que o corpo do *gamer* esteja saudável e num bom condicionamento físico.

Pode-se citar também a Constituição Federal: Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um [...] (BRASIL, 1988).

Este é um dos principais fundamentos para que os e-Sports adentre os desportos já reconhecidos pelo Estado e, uma vez que a Constituição abriu a prerrogativa dos esportes “não formais”, existe a possibilidade de serem reconhecidos os esportes eletrônicos. (FRANCISCO, 2020, § 1).

Conforme dito anteriormente, os e-Sports possuem torneios organizados, que seguem regras específicas e um contexto que possibilita o desenvolvimento profissional dos envolvidos, principalmente pelo fato de que atualmente diversos times de futebol, como o Santos e Flamengo, possuem equipes oficiais que disputam campeonatos de e-Sports (CBES, 2022, § 1).

A relação jurídica estabelecida entre os *gamers* profissionais e suas equipes têm se valido de uma junção entre a Lei 9.615 de 1998, também conhecida como Lei Pelé, as Consolidações das Leis do Trabalho (CLT) e o Código Civil<sup>9</sup>. Contudo, a falta de uma legislação específica que regulamente acaba por gerar insegurança jurídica para tais negócios.

### **3.3.Os Desafios da Equiparação**

Conforme demonstrado anteriormente, não se pode negar que alguns aspectos dos e-Sports se encaixam com certos aspectos do Direito Desportivo.

Outro exemplo que pode ser citado são as Cláusulas Indenizatória e Compensatória, definidas nos incisos I e II, respectivamente, do artigo 28 da Lei 9.615/98 que compõem o Contrato Especial de Trabalho Desportivo, que procuram proteger os interesses das equipes contratantes e dos e-Atletas:

Art. 28. A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo,

---

<sup>9</sup> GALUCCI, Bruno. *E-sports: riscos dos contratos de trabalho dos atletas do mundo eletrônico*. Conjur. 2022. Disponível em: <<https://www.conjur.com.br/2021-ago-10/galucci-sports-riscos-contratos-atletas>>. Acesso em: 09 fev. 2022.

firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente:

I - cláusula indenizatória desportiva, devida exclusivamente à entidade de prática desportiva à qual está vinculado o atleta, nas seguintes hipóteses:

- a) transferência do atleta para outra entidade, nacional ou estrangeira, durante a vigência do contrato especial de trabalho desportivo; ou
- b) por ocasião do retorno do atleta às atividades profissionais em outra entidade de prática desportiva, no prazo de até 30 (trinta) meses; e

II - cláusula compensatória desportiva, devida pela entidade de prática desportiva ao atleta, nas hipóteses dos incisos III a V do § 5º. [...]

Entretanto, é necessário entender que o Direito Desportivo não deve ser entendido como a resolução *perfeita* ao contexto dos e-Sports, uma vez que apesar das aparentes adaptações, nem todas as peculiaridades dos esportes eletrônicos poderão ser abarcadas, considerando que alguns pontos fundamentais dos e-Sports simplesmente não foram abordadas pela legislação dos desportos e que algumas definições do direito desportivo são inadequadas aos esportes eletrônicos (MORICHOCHI, 2020, p.127).

Um exemplo são os torneios de e-Sports que, para serem organizados, precisam ser discutidos e autorizados pela empresa que detém os direitos sobre o *game*, diferentemente de um torneio de futebol, que não precisa ser autorizado pela FIFA. Ainda, os conceitos sobre as palavras “esporte”, “arena”, “doping” no campo dos e-Sports, diferem daqueles do esporte tradicional (MORICHOCHI, 2020, p.32).

Insta salientar que outros aspectos também envolvem os e-Sports e, tendo em vista que os acontecimentos desta indústria podem ser relidos de maneira preconceituosa e equivocada e, se replicados pelos legisladores podem acabar por prejudicar esta indústria e não possuem muita semelhança com os desportos “tradicionais”, como: a possível utilização dos acessórios de acesso à Realidade Virtual; o fato de que crianças e adolescentes são a grande maioria dos consumidores e esportistas dos jogos eletrônicos; o número de produtos, sejam os jogos, sejam os *hardwares* importados que impactam na tributação nacional; os cenários de violência que ocorrem dentro dos ambientes eletrônicos (MORICHOCHI, 2020, p.33), são específicos deste ramo e devem ser analisados por outros ramos do direito que não apenas o desportivo.

#### **4. AS QUESTÕES DE PROPRIEDADE INTELECTUAL**

Apesar de a premissa geral ser de que os esportes são, no máximo, um patrimônio cultural, no que tange o termo “propriedade”, tal premissa não é verdadeira para os e-Sports, uma vez que os jogos eletrônicos estão revestidos de Direitos de Propriedade Intelectual nos mais diversos âmbitos. Os *softwares* desenvolvidos, as trilhas sonoras, as performances de jogos, os torneios, as transmissões e publicações, todos estes aspectos possuem titulares de direitos, muitas vezes distintos. Neste capítulo, busca-se aprofundar sobre tais aspectos.

#### 4.1.A Questão dos e-Sports como *Propriedade*

De acordo com o World Intellectual Property Organization (WIPO) pode-se dividir a propriedade intelectual da seguinte forma: o primeiro é a propriedade industrial, que abarca as patentes, as marcas, os desenhos industriais, etc; e, o segundo são os direitos autorais, que englobam obras literárias, como romances, peças teatrais, filmes, obras musicais, e artísticas, como pinturas, fotografias, personagens, etc., assim como programas de computadores, também chamados de *softwares*.

Conforme dito anteriormente, os e-Sports são competições entre duas ou mais pessoas que ocorrem tendo por base jogos eletrônicos, ou seja, *softwares*, protegidos por Tratados Internacionais e, no Brasil, por legislação específica sobre a produção audiovisual e sobre o programa de computador, disposta na Lei 9.610 de 1998 (grifo nosso):

Art. 5º Para os efeitos desta Lei considera-se:

[...]

VIII - obra:

[...]

i) audiovisual - a 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;

[...]

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:

[...]

VI - as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;

[...]

XII - os programas de computador;

[...]

Os produtores dos jogos eletrônicos se utilizam desses direitos, constitucionalmente garantidos, para definir regras específicas para a utilização dos *softwares* nos torneios, assim como nas transmissões desses *games* feitas ao vivo pelas plataformas de *streaming*, seja durante as partidas ou não (MORICHOCHI, 2020, p.128).

Considerando que as leis brasileiras sobre desportos não prevê a existência de proprietários dos esportes, resta clara a lacuna existente na legislação, uma vez que para que seja organizado um campeonato de xadrez com transmissão ao vivo numa plataforma de *streaming* não é imprescindível a autorização da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) (MORICHOCHI, 2020, p.128).

Assim, não há como negar que os detentores dos direitos de propriedade intelectual dos jogos eletrônicos possuem influência direta sobre os mesmos, podendo, inclusive, interferir nos mesmos de acordo com suas necessidades. (MORICHOCHI, 2020, p.128).

#### **4.2.A Questão do Direito Autoral**

A produção dos videogames passa por duas importantes figuras: a primeira delas é o criador do jogo, também chamado de *developer*, que produzirá o *software* e o conjunto audiovisual do trabalho; e a segunda delas é a produtora, também chamada de *publisher*, que fará o lançamento do produto no mercado.

[...] é o direito que o autor tem de gozar dos benefícios resultantes de sua criação. É o direito dado ao criador de uma obra literária, científica e artística de ligar seu nome a sua criação e de reproduzi-la ou transmiti-la da forma que melhor lhe aprouver. [...] possui os direitos subjetivos característicos de qualquer propriedade [...].

É também preceito de garantia constitucional em nosso país, constando do rol dos chamados “Direitos e Garantias Fundamentais”, com previsão no artigo 5º, incisos XXVII e XXVIII. (Lima, 2006. p.24)

A peculiaridade de existência de um titular, detentor de direitos de natureza de propriedade intelectual no tocante ao jogo eletrônico, é específica dos e-Sportes, e não se repete, costumeiramente, nos demais esportes, afinal, este titular é, efetivamente, o real proprietário do bem (MORICHOCHI, 2020, p.42)

Não é incomum ver os desdobramentos dessa peculiaridade, por exemplo, advindos da relação entre os *streamers* e os titulares dos direitos autorais de um determinado *game*, caso seja feito através de plataforma de *streaming*, uma transmissão que viole o Contrato de Licença de Usuário Final ou os Termos de Uso e DMCA<sup>10</sup> que, normalmente, é firmado ao início da utilização dos jogos eletrônicos entre o titular dos direitos autorais e o usuário, o *gamer*. O titular do direito pode retirar os vídeos e as transmissões da plataforma, caso entenda que teve seu direito infringido. (MORICHOCHI, 2020, p.42)

Como aponta o Professor Ochoa, muitas vezes os contratos não resolverão todos os problemas referentes à propriedade intelectual, uma vez que podem ser considerados nulos ou mesmo possuírem cláusulas vagas e incompletas, sem que especifiquem quais direitos são devidos às partes, ou mesmo, que possam ser relevantes no caso de futuramente ocorrer um litígio ou uma situação imprevista. Outro ponto ressaltado pelo Professor, por ser bastante delicado e passível de análise, é o fato de não se poder afirmar que um contrato realmente transmitiu direitos sem que haja efetivo conhecimento dos direitos que aparentemente foram transmitidos (BURK, 2013, p.1545 apud OCHOA, 2012, p.965).

Caso não haja qualquer interesse sobre propriedade intelectual a ser discutida - considerando que o jogador ou o *streamer* podem não ser titulares do direito em questão - talvez não haja nada a ser transmitido, realmente, no contrato. Contudo, nos e-Sports, essa discussão pode ser suscitada, mesmo que não sobre os casos de performances de *games* jogados de forma casual ou não pelo fato de que os Termos de Uso que as produtoras disponibilizam em seus jogos resolvam todos os conflitos existentes, pois talvez não exista tanto “em jogo” para que um litígio efetivamente se desdobre (BURK, 2013, P.1545). Mas nos casos das performances profissionais, a história não é a mesma.

No caso dos jogadores casuais, na maioria das vezes, a conexão com suas vidas e representações *online* se dá de modo puramente emocional, raramente ocorrendo monetização sobre sua atuação no mundo virtual e a discussão sobre seus direitos advindos da propriedade

---

<sup>10</sup> O Digital Millennium Copyright Act (DMCA) é uma legislação federal estadunidense que define os direitos e deveres dos produtores e titulares de material autoral, assim como dos provedores de internet e plataformas que hospedam virtualmente o conteúdo que infringe tais direitos nestes servidores. Esta proteção permite que as plataformas controlem os materiais que estão sendo *hospedados*, assim como evita que sejam responsabilizadas por qualquer violação aos direitos autorais do *game* e demais conteúdos postados. Para maiores informações, acessar <<https://www.dmca.com/FAQ/Sobre-DMCA>>.

intelectual, ainda é recente. Contudo, o cenário muda quando se trata da *performance* de um e-Atleta, pois é possível mensurar o valor e a rentabilidade de seu trabalho, já que o humano por trás do *avatar*, é um jogador profissional, que com sua representação *online* consegue gerar receita para sua equipe (BURK, 2013, p. 1545).

O video game constituiu sua linguagem a partir de mídias tão diferentes quanto jogos de tabuleiro, cinema, televisão, desenho animados etc. Por conta disso é que alguns acadêmicos discutem o video game sob outras óticas, como *film theory* narratologia. Porém, a partir do momento em que a linguagem do video game se mostra madura, seu estudo pede um campo próprio, multidisciplinar como a própria mídia (LUZ, 2010, p.18)

É possível contra argumentar este ponto, no sentido de que todos os elementos de determinada sequência de jogo são fornecidos pelo desenvolvedor do mesmo, já que a obra audiovisual em que se compreende toda *gameplay* foi extraída de elementos advindos do *software* do jogo, assim como todos os sons também advém dos arquivos do programa (BURK, 2013, p. 1548).

Certamente, nem todos os jogos exigem a criação de um *avatar* e, no mundo dos e-Sports, esse *feature* pode ser pouco importante. Como dito anteriormente, nos jogos em formato de *FPS*, por exemplo, quase não é mostrada a representação virtual do *gamer* no jogo. Mas todos os *games* irão exigir uma *performance* dos jogadores utilizando esta representação virtual (BURK, 2013, p. 1548), ou seja, suas sequências de *gameplay*.

O jogo *Counter-Strike Global Offensive* (CS:GO), por exemplo.

Mesmo que os elementos exibidos ou ouvidos no jogo venham da programação feita pelos desenvolvedores do *game*, a quantidade de combinações feitas de *timing*, decisões e escolhas - ou até mesmo o fator sorte - que podem ser realizadas pelo *gamer* é gigantesca. Quando um jogador está em ação, existe um grande número de possíveis seleções, inclusive em quais mapas as partidas ocorrerão, quais movimentos serão executados, quais objetos do inventário utilizar, onde interagir nos cenários, assim como quais comentários e táticas serão utilizadas com os *team-mates*. Nestes jogos comumente disputados nos torneios de e-Sports, é impossível que os desenvolvedores tenham previsto absolutamente todas - ou, sequer a maioria - das combinações possíveis a serem feitas durante o jogo. Os jogadores criativos e habilidosos são aqueles que encontram combinações dentro dos elementos do jogo que ninguém poderia ter previsto, inclusive os desenvolvedores do *game*. Aliás, algumas ações e decisões feitas por um jogador podem estar diretamente opostas e contra dizes ao que os *developers* previam (BURK, 2013, p. 1549).

Para melhor elucidar este ponto, insta salientar a seguinte teoria: Um antigo questionamento indagava se uma fotografia deveria ser vista como uma janela, que retrata fatos - uma simples exibição do real estado das coisas a serem observados, como um espectador vê através de sua janela - ou se a fotografia é, na verdade, um texto, que requer a análise e interpretação de seu leitor para que seja compreendido. Caso fosse entendida como texto, essa designação implicaria que para tal deveria existir a figura do *autor*, cuja comunicação deve ser explorada pelo observador (BURK, 2013, p. 1552).

A lei brasileira que versa sobre direitos autorais responderia a esta questão da janela *versus* texto, no sentido de que a fotografia é como um texto, com um *autor*, possuidor de direitos autorais e, o observador interpretativo acaba por ter sua importância inferida.

Entretanto, trazer este posicionamento para os e-Sports pode ser desafiador, considerando que, ao contrário dos esportes *tradicionais*, os esportes eletrônicos sempre serão mediados pelo *software* e pelo *hardware* que disponibilizam e acessam ao jogo. Um torcedor sempre poderá observar diretamente a competição de futebol de seu time preferido, mas só será possível ver o jogo *CS:GO* por meio da utilização de um computador. Claro, sempre será possível que as partidas e os jogadores sejam vistos presencialmente, mas raramente pode-se considerar que toques de teclado e movimentações de *mouse* sejam uma *gameplay*, já que não é exatamente as ações feitas no mundo físico pelo *gamer* que importa para os e-Sports. Em vez disso, é o que aparece na tela do computador, o que eles exigem do *software* e do *hardware* que constitui a atividade que interessa (BURK, 2013, p. 1553).

Essa diferença, ao ser analisada sob a égide dos direitos autorais, permite o questionamento sobre o quê ou quem poderia assumir o papel de autor quando no que tange os e-Sports.

#### **4.3.A Questão das Perspectivas**

A maior parte dos jogos disputados nos e-Sports possuem programação de exibir para os jogadores o cenário que é importante para o momento em que se acessa a determinada área do mapa. Essa perspectiva vai sendo alterada na medida em que a representação virtual do *player* se move pelo jogo (BURK, 2013, p. 1553).

Geralmente, a exibição em tela para os jogadores é feita de um ponto de vista angular ou aéreo, permitindo-o ver não somente seu próprio *avatar*, mas elementos próximos e outros

NPCs (*Non Playable Character*) que podem ser importantes para as decisões tomadas durante a partida. Um exemplo é o jogo de futebol da FIFA (Federação Internacional de Futebol), que permite que os jogadores vejam *replays* de jogadas em câmera lenta, ângulos alternativos ao usual, fotos cortadas que simulam a transmissão feita de uma partida disputada no mundo físico. Contudo, esta não é a única perspectiva possível de ser encontrada nos jogos de e-Sports (BURK, 2013, p.1554).

Conforme dito anteriormente, num jogo de *FPS*, como o *Counter-Strike*, a perspectiva exibida na tela para o jogador segue a representação em “primeira pessoa” e o campo de visão vai se modificando à medida que os *gamers* se movimentam dentro do ambiente virtual. Uma vez que o jogo em questão, quando no cenário de competição dos e-Sports, é jogado no formato de equipe contra equipe, sendo duas equipes por partida, o *software* responsável irão gerar cinco perspectivas diferentes dos cinco integrantes de cada time, ou seja, uma dezena de perspectivas totais e simultâneas dentro do jogo, dependendo sempre do que cada jogador veria com base em sua posição em relação a outros jogadores e objetos existentes dentro do ambiente escolhido (BURK, 2013, p.1554).

A forma com que o ponto de vista do jogo é apresentado gera questionamentos sobre até que ponto as cenas exibidas durante as *plays* podem efetivamente ser comparadas àquelas do cinema, considerando que apesar de as perspectivas mostradas em tela durante o jogo são resultantes de escolhas feitas pelo jogador, mas geralmente não são escolhas estéticas, advindo de maneira automática devido aos movimentos feitos pelo *gamer*. Ainda, conforme dito anteriormente, as escolhas disponíveis ao *player* são guiadas pelo que determina o *software* do *game*, de modo que independentemente do que aparecer na tela, seja por estética ou estratégia, sempre será aquilo que já foi premeditado pelo desenvolvedor (BURK, 2013, p.1554 apud ADAMS, ROLLINGS, 2007, p. 243).

#### **4.4.A Questão das Limitações Materiais e Funcionais**

Muitas vezes, as perspectivas exibidas no jogo podem ser baseadas em escolhas utilitaristas dos desenvolvedores, no sentido de imaginar a melhor forma de encaixar certos elementos dentro do espaço viável da tela do computador. Mas essas escolhas também podem acontecer com base numa escolha estética, seguindo elementos narrativos que a própria equipe de desenvolvedores favorece. A possibilidade de atribuir direito autoral às performances feitas pelos jogadores irá depender se o programador determina ou mesmo

restringe o *gamer* a uma situação de funcionalidade, de modo que suas escolhas se resumam a escolhas utilitárias, sem possibilidade de criação (BURK, 2013, p.1555).

Considerando que o *software* do jogo é, em quase sua totalidade, funcional - por fazer parte de uma máquina - é desafiador encontrar “*expressões*” não funcionais. Contudo, nem todas as obras que são protegidas pelos direitos autorais precisam ser obras artísticas. Apesar de pinturas terem utilidade, pois decoram as paredes de uma casa calorosa, livros terem utilidade por permitirem viajar a mundos fantasiosos e músicas terem utilidade porque acalmam a ansiedade de um coração, os mapas e as enciclopédias também são protegidos pelos mesmos direitos autorais, mesmo sem serem designados como obras artísticas, apenas úteis para transmitir informações (BURK, 2013, p.1556).

Apesar de o parágrafo anterior ser razoavelmente poético, continua sendo importante, pois, com base neste raciocínio o Professor Burke aponta que se a velocidade do movimento de um *avatar* é limitada em razão da internet ou da capacidade de processamento do sistema de computador onde o jogo está sendo rodado não pode ser conferida originalidade autoral, talvez ao resultado que essas restrições causam ao *gamer* possa ser conferido originalidade autoral, uma vez que por conta desses desafios, o jogador irá trazer soluções e, através delas, alcançará um resultado. É com esta linha de pensamento que o Professor Burke levanta a comparação do trabalho do *player* com o do de um pintor, que irá trabalhar a textura de suas tintas e de suas telas para dar um efeito visual específico (BURK, 2013, p.1558), mesmo que de forma indesejada.

O interessante é que as limitações físicas do sistema de computador, normalmente, são conhecidas pelos jogadores experientes, que conseguem se adaptar ao equipamento e às qualidades dos mesmos. Isso significa que ao ganharem familiaridade com as variações da rede, podem conseguir utilizá-las em sua vantagem. Neste sentido, Taylor aponta que os jogadores mais habilidosos usam o tempo de atraso (*lag*) inerente aos jogos online em sua vantagem, de maneira individual, ao adotar movimentos, táticas e estratégias durante os jogos, (BURK, 2013, p.1559 apud TAYLOR, 2012, p. 46), interferindo assim nas *performances* de cada e-Atleta, individualizadamente.

Se este raciocínio for aplicado ao *Counter-Strike Global Offence*, durante os torneios de e-Sports, por exemplo, além dos gráficos fornecidos pelos desenvolvedores do jogo, também é possível contar com o tempo de resposta dos jogadores - seja com uma reação mais lenta ou não - às condições de jogabilidade do *game* e, tais reações tendo consequências

produzindo a *performance* do jogador profissional, é possível fundamentar suficientemente a discussão da existência dos direitos autorais do *pro-player* sobre tal *performance* (BURK, 2013, p.1559).

#### **4.5.A Questão do *Gamer* e seu Trabalho Derivativo**

Conforme explica Burk (2005), existem duas principais categorias dos direitos autorais que envolvem mais de um autor: a de coautoria, em que normalmente ocorre quando mais de um autor irá contribuir para o trabalho, com a intenção de que seja produzido apenas um único produto ao final. Nestes casos, cada autor possui direitos autorais sobre a obra final; e a de trabalhos com natureza derivativa, ou seja, uma obra advém de outra. Aqui, os trabalhos acontecem em sequência, num trabalho subsequente o autor adapta uma obra já existente, com a autorização do autor da primeira obra, de modo que cada autor possui e detém controle sobre a porção da obra que seu trabalho criou e, não do produto final por inteiro.

Certamente que alterar ou adaptar o trabalho original sem que haja permissão causa violação dos direitos autorais exclusivos do autor da obra inicial. Contudo, se os *gamers* contribuem com uma expressão de originalidade no cenário desses jogos e possuem a permissão, da parte dos desenvolvedores, de jogarem tais jogos, então, numa lógica interpretação, os jogadores possuem direitos autorais, seja em forma de coautoria, seja em forma de uma obra derivada (BURK, 2005, p.42).

Dessa forma, se for possível caracterizar o trabalho dos jogadores profissionais de e-Sports como *performances* artísticas, conforme a legislação brasileira e o Acordo da WIPO, o WTC, os *gamers* possuem direito à sua propriedade intelectual.

#### **4.6.A Questão do Tratado de Pequim sobre Performances Audiovisuais**

O Tratado de Pequim sobre Performances Audiovisuais foi elaborado durante a Conferência Diplomática sobre a Proteção de Performances Audiovisuais, que aconteceu na cidade de Pequim, China, no ano de 2012.

Conforme disponibilizado no *website* oficial da WIPO<sup>11</sup>, o Tratado versa sobre os direitos de propriedade intelectual dos artistas em performances audiovisuais, concedendo aos *performers* quatro tipos de direitos econômicos sobre suas performances gravadas: (i) direito de reprodução: que autoriza reproduzir direta ou indiretamente as performances audiovisuais gravadas de qualquer forma; (ii) direito de distribuição: que permite ao titular autorizar a disponibilização dos originais e das cópias da performance gravada, seja por meio de venda ou por meio de transferência de propriedade; (iii) direito de locação: que permite ao titular o direito de autorizar a locação da performance audiovisual gravada original e suas cópias; (iv) direito de disponibilização: que autoriza a disponibilização de qualquer espetáculo audiovisual gravado de modo que o público possa acessar a performance em qualquer local e momento escolhido. Visa abranger, particularmente, a disponibilização através de pedido na Internet.

Já as performances ao vivo, o Tratado concede aos *performers* três tipos de direitos econômicos sobre suas performances: (i) o direito de transmissão; (ii) o direito de comunicação ao público; (iii) o direito de gravação.

Apesar deste Tratado, por hora, não ter sido ratificado pelo Brasil, em Parecer de Mérito da Divisão de Propriedade Intelectual (DIPI), do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), foi apresentado posicionamento favorável, considerando que o Acordo está compatível com a legislação nacional atual.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mesmo que os pontos analisados no presente trabalho ainda estão em fase inicial de discussão e estudos no âmbito do Direito, tanto no Brasil quanto no exterior, não se pode deixar de questioná-los, uma vez que a tecnologia muda e evolui constantemente.

Atualmente, ainda não temos muitas discussões sobre os direitos autorais sobre as performances dos jogadores profissionais de e-Sports, mas este ponto será tratado eventualmente, principalmente por conta das novidades no mundo tecnológico, como o *Metaverso* e a provável utilização deste, através dos óculos de Realidade Virtual (RV). Especialmente pelo fato de que a cada ano os jogos se tornam mais elaborados, com melhores

---

<sup>11</sup> WIPO. **Beijing Treaty on Audiovisual Performances**. World Intellectual Property Organization. 2012. Disponível em: <[https://www.wipo.int/treaties/en/ip/beijing/summary\\_beijing.html](https://www.wipo.int/treaties/en/ip/beijing/summary_beijing.html)>. Acesso em: 25 jan. 2022.

interfaces e jogabilidade, prezando pela experiência dos *gamers* e dos espectadores. Do mesmo modo, a cada ano a qualidade das performances e as expectativas sobre as mesmas, também aumentam.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso em: 15 fev. 2022.

\_\_\_\_\_. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. **Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm)>. Acesso em: 27 jan. 2022

\_\_\_\_\_. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9615consol.htm)>. Acesso em: 13 jan. 2022.

BRASIL, Agência. **Projeto gera crescimento de 600% em exportação de games brasileiros**. O Tempo. 2022. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/tecnologia/projeto-gera-crescimento-de-600-em-exportacao-de-games-brasileiros-1.2611976>>. Acesso em: 14 fev. 2022

BURK, Dan L. **Owning e-Sports: Proprietary rights in professional computer gaming**. University of Pennsylvania Law Review, v. 161, n. 6, p. 1535-1578, 2013.

\_\_\_\_\_. Electronic gaming and the ethics of information ownership. **International Review of Information Ethics**, v. 4, p. 39-45, 2005.

CARBONE, Filipe. **Casimiro, Bak e Gaules: veja maiores picos do Brasil na Twitch**. GE. 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/casimiro-bak-e-gaules-veja-maiores-picos-do-brasil-na-twitch.ghtml>>. Acesso em: 13 fev. 2022.

CBeS. **O que são e-Sports**. Confederação Brasileira de e-Sports. 2022. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#:~:text=O%20que%20s%C3%A3o%20eSports,-Esportes%20Eletr%C3%B4nicos%20ou&text=Competi%C3%A7%C3%B5es%20disputadas%20em%20games%20eletr%C3%B4nicos,de%20stream%20online%20ou%20TV.>> Acesso em: 03 fev. 2022.

COMERFORD, Sean. **International Intellectual Property Rights and the Future of Global "E-Sports"**, 37 Brook. J. Int'l L. 2012. Disponível em: <<https://brooklynworks.brooklaw.edu/bjil/vol37/iss2/7>> . Acesso em: 22 jan. 2022

FRANCISCO, Isabelly Bueno de. **E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos**. 2020. Disponível em <<https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/e-sports-os-aspectos-juridicos-e-a-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/>>. Acesso em: 13 jan. 2022.

GALUCCI, Bruno. **E-sports: riscos dos contratos de trabalho dos atletas do mundo eletrônico**. Conjur. 2022. Disponível em: <<https://www.conjur.com.br/2021-ago-10/galucci-sports-riscos-contratos-atletas>>. Acesso em: 09 fev. 2022.

GROSHEIDE, F. W.; ROERDINK, H.; THOMAS, K. **Intellectual property protection for video games: A view from the European Union**. *Journal of International Commercial Law and Technology*, v. 9, p. 1, 2014.

LIMA, João Ademar de Andrade. **Curso de propriedade intelectual para designers**. 2.ed. Teresópolis: Novas Idéias, 2006.

LIMA, João Ademar de Andrade; LIMA, Verônica Almeida De Oliveira. **O Game como arte e objeto de direito autoral: digressões sobre a natureza jurídica dos jogos digitais**. PIDCC: Revista em propriedade intelectual direito contemporâneo, v. 10, n. 1, p. 47-58, 2016.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo games: história, linguagem e expressão gráfica: do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem**. São Paulo: Blucher, 2010.

MENEZES, Cláudia Cardinale Nunes; BORTOLI, Robélius de. **Propriedade intelectual em jogos digitais: perspectiva do Brasil**. 2016.

MORICOCCHI, André de Castro. **O Direito no Cenário dos Esportes Eletrônicos: Sobre o Conceito de Esporte e a Disciplina Jurídica dos E-Sports**. 2020. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

MORRIS, Sue. **WADs, Bots and Mods: Multiplayer FPS Games as Co-creative Media**. In: **DiGRA Conference**. 2003.

NEWZOO. **Game Live Streaming: What Is Live Streaming? How Big Is the Audience? How Did the Pandemic Impact Live Streaming?**. 2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/what-is-game-live-streaming-how-big-is-the-audience-pandemic-impact-twitch-youtube/>> Acesso em: 05 fev. 2022.

NEWZOO. **Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023**. 2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>> Acesso em: 05 fev. 2022.

NEWZOO. **The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers**. 2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming/>> Acesso em: 05 fev. 2022.

PWC. **Videogames. Key insights at a glance**. PricewaterhouseCoopers. 2015. Disponível em: <<http://www.pwc.com/gx/en/global-entertainment-media-outlook/assets/2015/video-games-key-insights-1-global-revenue.pdf>>. Acesso em: 21 jan. 2016.

WIPO. **Beijing Treaty on Audiovisual Performances**. World Intellectual Property Organization. 2012. Disponível em: <[https://www.wipo.int/treaties/en/ip/beijing/summary\\_beijing.html](https://www.wipo.int/treaties/en/ip/beijing/summary_beijing.html)>. Acesso em: 25 jan. 2022.

## AGRADECIMENTOS

É estranho escrever meus agradecimentos, considerando que, normalmente, simplesmente *sinto* a gratidão, mas (quase) nunca a expresso. Acredito que a falta de um diário durante minha infância e adolescência ficará bastante evidente, mas já que resolvi escrevê-los, vamos lá.

Primeiramente, devo agradecer a Deus por todas as bênçãos que permitiu na minha vida até este momento. Durante a graduação passei por momentos difíceis, mas em nenhum momento me senti sem amparo. Como Abraham Lincoln disse uma vez: *“I have been driven many times upon my knees by the overwhelming conviction that I had nowhere else to go.”* Quando não senti que tinha um lugar para ir ou mesmo quando estive com tanta raiva ou com tanta arrogância para aparecer, o Senhor nunca me abandonou. Um simples agradecimento parece inadequado frente à tamanha benignidade.

Agradeço também à pessoa que me ajudou durante toda minha graduação, mesmo quando estava do outro lado do mundo, mesmo durante minhas incessantes reclamações e lamúrias, mesmo durante minhas crises de ansiedade, de risos, de choros, de irritação, de fome e de todo o mais. Meu irmão querido, *maluco-doido*, melhor amigo que poderia ter pedido a Deus. Definitivamente foi o melhor pedido que fiz na vida, e olha que já fiz incontáveis. Muito obrigada por sempre me apoiar, me desafiar, me irritar e me amar. E obrigada por me *obrigar* a adentrar neste mundo virtual e fantasioso dos games e me incentivar a fazer este artigo. Tem sido divertido. Mal posso esperar chegar a sua vez de apresentar seu TCC. Espero estar lá.

Agradeço aos meus pais, que sempre estiveram presentes durante meus momentos de dificuldade. Obrigada pela orientação e pelos exemplos.

À Mommy. Minha querida. Desejo tanto seu bem. Gostaria de um dia poder retribuir tudo o que a senhora abdicou para cuidar de nós. Nós te amamos muito. Obrigada por me ajudar tanto durante essa graduação, durante meu intercâmbio, durante minha depressão, durante minha busca incessante pelos meus ideais e objetivos, durante este trabalho.

Ao meu pai, que me auxiliou financeiramente nos meus estudos e sempre fez por nós o melhor que lhe era possível.

Ao titio Doni-Doni, que mesmo não participando da nossa vida presencialmente, sempre nos ajudou. Muito mais do que deveria. Serei para sempre grata por seu coração gigante, que nunca mediu esforços e nunca virou as costas durante nossas necessidades.

À Dra. Alana, que é um pilar em minha vida. Obrigada por me ouvir, me ajudar a organizar os pensamentos e sentimentos e tentar me entender. Desde que Deus permitiu de te conhecer minha vida melhorou muitíssimo.

À Victorique, à Kyoko e ao Harvey. Obrigada por terem me ensinado tanto, com tanta simplicidade e leveza. Amo vocês.

Ao Professor Bruno, que concordou em me orientar durante esta fase final de ciclo, que me entendeu e atendeu durante os momentos difíceis do trabalho e da vida. Não posso agradecer por tudo e gostaria de poder falar mais.

E, à Banca por avaliar meu trabalho.