

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 29 de junho de 2020 às 08h08
Seleção de Notícias

Estadão.com.br - Últimas notícias | BR

Arbitragem e Mediação

LGPD e a conciliação como forma de evitar sanções administrativas pela Autoridade Nacional de Proteção de Dados 3

Folha de S.Paulo | BR

28 de junho de 2020 | Direitos Autorais

Ministro da Educação copiou trechos de outras dissertações em mestrado 5
SAÚDE

Jota Info | DF

Propriedade Intelectual

Jogos eletrônicos na ponta da lança do sistema jurídico-regulatório 8
DANIEL BECKER

LGPD e a conciliação como forma de evitar sanções administrativas pela Autoridade Nacional de Proteção de Dados



Guilherme Sicuto.

A Lei Geral de Proteção de Dados ou LGPD (Lei 13.709/2018), com o objetivo de garantir pilares fundamentais, dentre os quais se destacam a privacidade e a autodeterminação informativa dos titulares de dados, estabelece regulamento que fixa princípios, obrigações e sanções administrativas, as quais têm gerado apreensão entre os agentes de tratamento. Entretanto, existe determinação de não aplicação de penalidades -- interpretada, neste artigo, como forma de exclusão de responsabilidade administrativa -- às instituições que fazem uso de informações pessoais, em determinadas e específicas situações, sendo abaixo analisada uma delas.

Com a sanção da Lei 14.010/2020 (em 12 de junho deste ano), fixou-se a possibilidade da aplicação de sanções administrativas pela Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD), a partir de 01 de agosto de 2021. A respeito da organização de procedimentos administrativos, cujos parâmetros foram delimitados pela Lei n. 13.853 (em 09 de julho de 2019), observam-se algumas definições quanto à

constituição da ANPD brasileira, suas atribuições, bem como direcionamentos relacionados à aplicação de sanções administrativas. Dentre elas está a previsão de impossibilidade de penalização em caso de conciliação entre controlador e titulares em situações de "vazamentos individuais e acessos não autorizados", disposta no parágrafo sétimo do artigo 52 da LGPD.

Em sua literalidade, referido parágrafo dispõe que "os vazamentos individuais ou os acessos não autorizados de que trata o caput do art. 46 desta Lei poderão ser objeto de conciliação direta entre controlador e titular e, caso não haja acordo, o controlador estará sujeito à aplicação das penalidades de que trata este artigo". Ressaltam-se as principais considerações com relação a este dispositivo:

-- O contexto em que seria aplicável é especificamente o de "vazamentos individuais e acessos não autorizados";

-- É possível a realização de procedimento de conciliação direta para finalidade de se resolver o conflito ocasionado pelos cenários acima indicados;

-- Na situação em que não exista o acordo entre controlador e titulares, a ANPD estaria apta a aplicar as sanções dispostas no artigo 52 da LGPD.

É importante considerarmos que, embora não seja o objetivo deste artigo o aprofundamento quanto a todos os aspectos do instrumento avaliado, alguns pontos carecem de interpretação e, oportunamente, deverão ser enfrentados pela ANPD para melhor direcionarem a utilização da ferramenta de resolução de conflitos nas situações acima indicadas.

Por exemplo, as circunstâncias nas quais a con-

Continuação: LGPD e a conciliação como forma de evitar sanções administrativas pela Autoridade Nacional de Proteção de Dados

conciliação direta pode acarretar exclusão de responsabilidade administrativa se resumem a incidentes de segurança com ênfase no pilar de confidencialidade, próprio da área de conhecimento de segurança da informação. Entretanto, é necessário melhor detalhamento sobre as nuances que conceituam o termo "vazamentos individuais". Sem prejuízo, é possível estabelecermos algumas conclusões relacionadas à figura da conciliação direta na LGPD:

A primeira, no sentido de que se observa a valorização de meios auto compositivos no cenário de privacidade e proteção de dados pessoais, em harmonia com as mais atuais regras do ordenamento jurídico, que deverão envolver não apenas situações de incidentes de segurança, mas de qualquer conflito que possa ser gerado em razão do tratamento.

Considerando as ferramentas disponíveis -- especialmente no contexto da pandemia pela COVID 19 e a maximização dos meios digitais de comunicação -- os métodos de resolução de conflitos online (ODR -- **Online** Dispute Resolution) ganham destaque como instrumento perspicaz para o alcance da conciliação e a viabilidade da estratégia.

A segunda é que a adoção desta ferramenta pode ser solução interessante aos agentes de tratamento de dados, uma vez que seriam solucionados ao mesmo tempo, por meio de acordo com os titulares, a penalização no contexto administrativo, bem como o dano que se pretenda reparar na esfera civil.

Nesta circunstância, é importante, nas situações de incidentes de segurança que venham a gerar risco ou dano relevante aos titulares, a definição de estratégia para resolução de conflitos, no qual se buscará compreender a viabilidade para que indenizações sejam prestadas e penalidades administrativas evitadas.

***Guilherme Sicutto** é associado do Opice Blum, Bruno, Abrusio e Vainzof Advogados Associados. **Advogado** e mestre em **mediação** de conflitos pela Universidad de Cádiz, Espanha. Atua na área de direito digital, primordialmente com temas de privacidade, proteção de dados pessoais e segurança da informação. Designer de estratégias para resolução de conflitos sobre privacidade

Ministro da Educação copiou trechos de outras dissertações em mestrado

SAÚDE



Trabalho de Carlos Alberto Decotelli também tem partes idênticas às de um relatório da CVM

Constança Rezende

brasília | uol O novo ministro da Educação, Carlos Alberto Decotelli, copiou quatro trechos de outras dissertações de mestrado e textos acadêmicos na introdução de seu trabalho de mestrado, apresentado em 2008 na Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro, com o título "Banrisul: do PROES ao IPO com governança corporativa".

A dissertação também tem trechos idênticos aos de um relatório da CVM (Comissão de Valores Mobiliários).

Ele escreveu: "Dependendo da natureza do negócio e da teia de constituintes que o embasam, pode-se detectar a existência de burocratas, técnicos e outros atores engajados em projetos e ideias que, para eles, fazem sentido e pelos quais lutam, mesmo que ainda não os tenham matéria lizado, e às vezes, somente se configurando como uma mera agenda, cuja conformação e evolução está sujeita a códigos de conduta, a fontes de poder, ao compartilhamento de uma

linguagem comum, a um ambiente propício à colaboração e a mecanismos de difusão da **inovação** tecnológica."

O texto de Kátia e Rezilda diz: "Dependendo da natureza do negócio e da teia de constituintes que o embasam, pode se detectar a existência de burocratas, técnicos e outros atores engajados em projetos e ideias que, para eles, fazem sentido e pelos quais lutam, mesmo que ainda não os tenham materializado, e às vezes, somente se configurando como uma mera agenda, cuja conformação e evolução está sujeita a códigos de conduta, a fontes de poder, ao compartilhamento de uma linguagem comum, a um ambiente propício à colaboração e a mecanismos de difusão da inovação entre as comunidades ocupacionais com que se relacionam".

As autoras citaram, inclusive a origem da informação em outros autores: "Pelled, 2001; Hoffman, 2001".

Na mesma página, Decotelli diz: "A sobrevivência das organizações, na abordagem institucional, depende da capacidade de entendimento das regras, crenças, valores e interesses criados e consolidados num determinado contexto ambiental, social e cultural. A forma de interpretar estes aspectos, a fim de se posicionar frente às pressões isomórficas, são melhor explicadas pela presença dos esquemas interpretativos, definidos como 'pressupostos resultantes da elaboração e arquivamento mental da percepção de objetos dispostos na realidade, que operam como quadros de referência, compartilhados e frequentemente implícitos, de eventos e comportamentos apresentados pelos agentes organizacionais em diversas situações'".

O trecho é quase idêntico às páginas 32 e 33 da dissertação de mestrado de Júlio César de Paiva de 2006, de título "Institucionalização da garantia do status sa-

Continuação: Ministro da Educação copiou trechos de outras dissertações em mestrado

nitário na cadeia produtiva da avicultura de corte".

"A sobrevivência das organizações, na abordagem institucional, depende da capacidade organizacional de entendimento das regras, crenças, valores e interesses criados e consolidados num determinado contexto ambiental, tira social e cultural. A forma de interpretar estes aspectos, a fim de se posicionar frente às pressões isomórficas, são é mais bem melhor explicadas pela presença dos esquemas interpretativos, definidos como 'pressupostos resultantes da elaboração e arquivamento mental da percepção de objetos dispostos na realidade, que operam como quadros de referência, compartilhados e frequentemente implícitos, de eventos e comportamentos apresentados pelos agentes organizacionais em diversas situações".

Já na página 20, Decotelli cita: "Nesta visão, a adaptação organizacional refere-se à habilidade dos administradores em reconhecer, interpretar e implementar estratégias, de acordo com as necessidades e mudanças percebidas no seu ambiente, a fim de assegurar suas vantagens competitivas. Como se pode notar, o estudo do processo de adaptação estratégica envolve as visões deterministas do ambiente organizacional e a voluntarista da escolha das estratégias pelos tomadores de decisão nas organizações".

Há um trecho inicial no texto "Teoria institucional e dependência de recursos na adaptação organizacional: uma visão complementar", de Carlos Ricardo Rossetto e Adriana Marques Rossetto, publicado em janeiro/junho de 2005, pela Universidade do Vale do Itajaí em Santa Catarina (Univali).

Na página 24 de seu trabalho, Decotelli copia trecho das páginas 33 e 34 da dissertação de mestrado em Economia de Julieda Puig Pereira Paes, "Criação de Moeda e Ciclo Político", publicada em junho de 1996.

O ministro escreve: "Este 'círculo' econômico-político de perda de poder econômico en-

gendrando uma relativa fragilização política da União, só pôde ser mantido às custas de uma especificidade do sistema político-partidário brasileiro: a de gerar representantes legislativos federais com interesses fortemente locais em seus estados de origem. Portanto, o lastro político institucional que proporcionou o projeto dos bancos estaduais foi reproduzido como um modelo ao mesmo tempo econômico-político-partidário, confrontando espaços de gestão, poder e autonomia administrativa-financeira entre os estados e a União".

O trabalho anterior afirma: "Este 'círculo' econômico-político de perda de poder econômico engendrando uma relativa fragilização política da União, que por sua vez, reforça a fragilidade financeira, só pôde ser mantido às custas de uma especificidade do sistema político-partidário brasileiro: a de gerar representantes legislativos federais com interesses fortemente locais. Os representantes do Congresso Nacional são eleitos pelo voto puramente proporcional. Não há listas partidárias fechadas, o que faz que o eleitor vote em 'nomes' e não em partidos"

Os quatro trechos não são colocados entre aspas, o que é obrigatório em textos acadêmicos quando há citações de outros textos. Também não há referência ao autor logo quando termina a frase.

Ao final do texto, Decotelli faz referência apenas aos textos de Rossetto e o escrito por Kátia Valéria Araújo Melo e Rezilda Rodrigues Oliveira, na bibliografia. Os outros, nem isso.

Nesta sexta-feira (26), o professor Thomas Conti, do Insper (Instituto de Ensino e Pesquisa), mostrou que a dissertação de Decotelli também tem trechos idênticos aos de um relatório da CVM (Comissão de Valores Mobiliário) do mesmo ano. O relatório também não foi citado por Decotelli nem sequer consta da bibliografia.

Continuação: Ministro da Educação copiou trechos de outras dissertações em mestrado

De acordo com uma orientação do Núcleo de Apoio Pedagógico da FGV, o plágio/cópia acadêmica viola a Lei 9.610/1998, que regula os **direitos** autorais presentes no Código Penal Brasileiro.

Segundo o manual, plagiar e copiar é "reproduzir parcialmente ou na íntegra um texto ou parte dele produzido por um ou mais autores sem citar as devidas fontes".

"Se no trabalho solicitado pelo professor conter uma situação como a citada acima o plágio/cópia parcial está configurado, pois o texto foi copiado na íntegra sem a citação entre aspas da devida fonte: FURTADO Celso, Formação Econômica do Brasil. São

Paulo: Companhia Editora Nacional, 2001. p.197", explica.

Procurado pela reportagem desde sexta, o ministério não respondeu sobre o assunto.

Decotelli também não tem título de doutor pela Universidade de Rosário, na Argentina, conforme apresentava em seu currículo e como foi destacado pelo presidente Jair Bolsonaro ao anunciar o novo ministro para o cargo, afirmou o reitor da instituição, Franco Bartolacci.

Jogos eletrônicos na ponta da lança do sistema jurídico-regulatório



Os games são mais um eloquente exemplo que a inovação deixa o Direito comendo poeira Fortnite vai ter shows ao vivo do Rapper Travis Scott. Crédito: Divulgação

Se é verdade que onde está a sociedade está o direito[1], é preciso entender e enfrentar os desafios jurídicos que emergem em um planeta no qual Travis Scott faz uma apresentação artística para mais de vinte e sete milhões de pessoas, ao vivo, na realidade virtual do Fortnite[2], e o evento é recebido com relativa normalidade.

Na verdade, tanta normalidade que democratas sugeriram que seu candidato à presidência dos EUA, Joe Biden, fizesse o mesmo[3]. Já não é novidade, portanto, que a indústria de jogos cresce exponencialmente, em um relacionamento simbiótico com o desenvolvimento tecnológico e a inovação.

Não pretendemos, por meio deste artigo, esgotar os temas jurídicos referentes ao setor de jogos; o objetivo aqui é provocar os leitores e convidá-los a uma reflexão sobre diversos desafios decorrentes dessa indústria nas áreas de privacidade, trabalho, propriedade imaterial, responsabilidade civil etc. A partir daí, cada leitor poderá tirar suas próprias conclusões sobre a amplitude dessas discussões.

Apple, Google, Microsoft, EA, entre outros gigantes da tecnologia estão todos na corrida dos jogos[4]. Paralelamente à BigTech, diversos subnichos mercadológicos estão se desenvolvendo. Exemplos disso são *youtubers* que comentam e criticam lançamentos de jogos, bem como todo o mercado que gravita em torno dos *e-sports* jogadores, técnicos e jornalistas, para ficar nos mais óbvios.

Do ponto de vista empresarial, são diversas as organizações que prosperam. No Brasil, chama a atenção o sucesso do unicórnio Wild Life Studios, desenvolvedora de jogos para celular, avaliada em US\$ 1,3 bilhões[5].

Fora daqui, o mercado se desenvolveu de tal maneira que até mesmo a cultura pop e ramos mais tradicionais do entretenimento entraram na onda: mega eventos de cosplay e filmes adaptando narrativas de *games* para o cinema são a prova.

A renomada franquia de Resident Evil foi um desses casos que, depois de seis filmes e uma bilheteria total de mais de um bilhão de dólares[6], será lançada no formato de série de Netflix[7]. Frise-se que o último Resident Evil (Resident Evil: The final chapter) faturou, sozinho, mais de 300 milhões de dólares[8], tornando-se o quarto maior filme derivado de vídeo games na época, ficando atrás, apenas, de Prince of Persia (US\$ 336 milhões), o filme adaptado de Angry Birds (US\$ 349 milhões) e Warcraft (US\$ 433 milhões).

Continuação: Jogos eletrônicos na ponta da lança do sistema jurídico-regulatório

Mais recentemente, a Gucci, gigante do mercado da moda, anunciou uma colaboração com o jogo de celular Tennis Clash, desenvolvido pela Wild Life, para expor sua marca nos personagens do *game*.^[9] No ambiente virtual, o usuário poderá ser direcionado ao site da Gucci, para adquirir as mesmas peças utilizadas pelos seus avatares.

Estima-se que, até 2022, a indústria de jogos gerará uma receita de 196 bilhões de dólares. No Brasil o cenário não é diferente, uma vez que o país é tido como o 13º maior mercado de *games* no mundo, movimentando R\$ 5,6 bilhões por ano^[10].

Mas não é só. A pandemia da Covid-19, apesar de trágica para a economia como um todo, mostrou-se bastante positiva para alguns setores: jogos eletrônicos é uma dessas indústrias. Diante da limitação da oferta de entretenimento à moda clássica, os usuários tendem a aumentar o uso dos meios digitais de lazer. Além de uma diversão por si só, os jogos *online* garantem comunicação e interação *online* de usuários que não podem se encontrar fisicamente. Daí o incremento em sua atratividade.

Se o sucesso, por um lado, demonstra a sofisticação do setor, revela também o atraso do tratamento jurídico que lhe é dado. A interpenetração do setor musical com o de jogos evidencia as múltiplas facetas dos *games* que são palco, estádio, audiovisual, *marketing*, moda, esporte, rede social, software *et cetera*.

Os videogames, portanto, são um grande amálgama de expressões artísticas e mercadológicas tradicionais; contudo, a regulação da indústria e os contornos jurídicos que lhe são aplicáveis não deveriam ser tão incipientes e pouco desenvolvidos. Faltam normas e, quando elas existem, lhes faltam padronização e coerência. Os *games* são mais um eloquente exemplo que a inovação deixa o Direito comendo poeira.

Pensando-se inicialmente no ponto de vista da pro-

priedade intelectual, há aspectos de software bem como elementos da indústria audiovisual, que desafiam seu enquadramento nas categorias legais pré-definidas.

No estudo conduzido pela World Intellectual Property Organization (WIPO), denominado *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, demonstra-se a incompatibilidade dos sistemas a esta não tão nova forma de entretenimento. Determinados países tratam cada elemento criativo separadamente, alguns como um software funcional e outro apenas como obra audiovisual.

A definição legal adotada irá influenciar questões relevantes como a definição de autoria, políticas de remuneração, o que configura violação, e como garantir a apropriada proteção.

Por exemplo, caso configurados essencialmente como software, por um lado a proteção do jogo como um todo estaria restrita ao código, e por outro, as portas estarão abertas para uma série de litígios caso não se adote as devidas precauções pré-contratuais.

Isto porque poucos estúdios desenvolvem os códigos do zero, utilizando-se com frequência de *middlewares*. Isto importa dizer que muitos jogos, não importa o quão diferentes entre si, tem como base o mesmo código fonte, como é o caso das famosas franquias Need For Speed e Battlefield^[11].

Por outro lado, trazendo a questão para o cenário brasileiro, se a questão for abarcada essencialmente pelo lado do audiovisual, as próprias definições da Lei de **Direitos** Autorais sobre audiovisual não se aplicam à indústria de jogos. Embora possuam evidentes aspectos audiovisuais, a interação dos jogadores com o desenvolvimento da narrativa e o fato delas serem moldáveis, já mostram um desafio de enquadramento na atual regulamentação.

A Análise de Impacto Regulatório da Agência Na-

Continuação: Jogos eletrônicos na ponta da lança do sistema jurídico-regulatório

cional do Cinema (Ancine), neste sentido, só ocorreu em 2016, demonstrando o atraso nacional em endereçar a questão. Desde então, as medidas da Ancine se desdobraram exclusivamente para linhas de investimento do Fundo Setorial, não havendo, até o momento, nenhum ato normativo sobre o tema.

De todo modo, antes disso, o Ministério da Cultura já havia enquadrado os jogos eletrônicos como audiovisual para fins de aplicação da Lei Rouanet, por intermédio da Portaria nº 116/11, mais tarde atualizada pela Portaria nº 05/12.

Nas palavras de Christian de Castro, diretor presidente da Ancine, a indústria de jogos digitais no Brasil cresce acima da média da economia, o que revela seu vigor e sua capacidade de sustentabilidade, mas também sinaliza a necessidade de uma política pública estratégica, focada na inovação, no empreendedorismo, na internacionalização e na modelagem de negócios[12].

Necessário, portanto, que tal política pública seja pensada de forma ampla, trazendo soluções ao setor que lhe garanta maior segurança jurídica quanto à legislação aplicável, e a titularidade dos direitos, inclusive para viabilizar o desenvolvimento das próprias práticas de mercado que estruturarão a indústria nacional.

No momento, a indústria vem se autorregulando através de dispositivos contratuais, que, no entanto, não garantem, necessariamente, uma distribuição equilibrada quanto à remuneração e a proteção.

Inclusive, porque há uma grande quantidade de pequenas e médias empresas atuantes no mercado, para as quais sequer há a consciência da propriedade intelectual como *core* business de suas empresas.

Há uma enorme quantidade de ativos imateriais envolvidos na elaboração de um jogo marcas, patentes, softwares, músicas, roteiros, designs gráficos, personagens, artes, criações, ferramentas, entre outros

para os quais serão desenvolvidas políticas internas de gestão de propriedade intelectual, a partir do enquadramento jurídico a ser dado.

Essas definições serão vitais para assegurar as relações com outros setores e eventuais adaptações de jogos para filmes, e filmes para jogos. Outro ponto sobre o qual se faz necessário o desenvolvimento jurídico no Brasil, são as formas menos tradicionais de proteção intelectual, sobretudo quanto ao que não pode ser necessariamente registrado, como as marcas não tradicionais, o *look and feel* e o *trade dress*. Também, a prática jurídica precisa atentar-se a adoção e criação de estratégias coerentes de licenciamento, aos cuidados relativos à inovação aberta e aos aspectos de publicidade e propaganda relacionados a indústria.

O mercado de jogos eletrônicos possui tamanha complexidade e particularidades, que também apresenta questionamentos muito além da **Propriedade Intelectual**, afetando quase todas as demais áreas do direito: os jogadores de *e-sports* terão seus vínculos regidos pela Lei Pelé ou seja, enquanto atletas ou pela legislação trabalhista tradicional?

Atualmente, já existem três projetos de lei[13] tramitando no Congresso, que tratam da questão da configuração dos *e-sports* como modalidade esportiva, dois dos quais adereçam a questão por meio de proposta de alteração da Lei Pelé. E, como se não bastasse, essa nova categoria de esporte traz reflexões quanto ao debate do *doping* e de jogos de azar.

Do ponto de vista tributário, o assunto é complexo e obscuro. Vale lembrar a dificuldade tributária referente aos Vídeos sob Demanda (VoD) e novos modelos econômicos como o Netflix, que mesmo dentro de uma indústria bastante desenvolvida geraram intrincados debates no contexto jurídico brasileiro. Há também uma questão da tributação de compras dentro dos jogos, e projetos de lei buscando isenções tributárias para aquecer a indústria[14].

Continuação: Jogos eletrônicos na ponta da lança do sistema jurídico-regulatório

Além disso, não se pode dispensar o papel do direito concorrencial. Aqui, devemos pontuar que a ideia de um jogo, bem como qualquer ideia sob o ponto de vista do **direito** autoral, não pode ser protegida, mas sua materialização sim. A linha muitas vezes tênue entre um trabalho original e uma cópia já deu causa a diversas e complexas demandas judiciais, o que também poderá ocorrer nesta indústria.

Vale relembrar que, já em 1982, nos Estados Unidos, houve um dos primeiros processos judiciais envolvendo **direito** autoral e jogos, entre o célebre PAC MAN e seu concorrente K.C. Munchkin[15]. Concluiu-se que havia uma probabilidade de sucesso indevido pela associação ao mérito do primeiro, pela similaridade com o **look** and feel do Pac-Man, configurando violação de **direitos** autorais, razão pela qual se concedeu medida liminar impedindo a produção do jogo[16].

Outros aspectos concorrenciais importantes serão levantados, como reprodução e imitação de ativos intelectuais não registráveis, segredos de negócio, **know-how** e políticas de distribuição.

Uma das discussões jurídicas mais relevantes que surgem com os **games** diz respeito aos direitos de imagem. Chamou a atenção, nesse sentido, a reclamação feita pelo ditador Manuel Noriega a respeito de sua retratação no jogo Call of Duty: Black Ops II.

A franquia de Call of Duty é notória por basear personagens em fatos da vida real e, neste caso, o estadista inspirou um personagem ficcional que auxilia os militares panamenhos e as forças especiais americanas na captura do vilão principal, sendo posteriormente capturado também[17]. Em declaração própria, Manuel Noriega afirma ter tomado consciência do uso de sua imagem por seus próprios netos, que indagaram o porquê de terem seu avô retratado como alvo em um jogo.[18]

No entanto, sua pretensão não teve êxito, tendo o Juiz

William Fahey da Corte Superior da Califórnia, condado de Los Angeles[19], extinguido o caso em julgamento de uma medida processual especial, prevista na lei californiana (**special** motion to strike), disponível para prevenir ações prejudiciais à liberdade de expressão.

Na decisão, definiu-se que **Noriega** falhou em fornecer qualquer prova de dano reputacional. Inclusive, considerando suas ações mundialmente reportadas nos anos 80 e início dos anos 90, é difícil acreditar que potencial prova neste sentido sequer exista[20].

Concluiu-se, ao final, que o uso da imagem de Noriega não era a soma e substância do trabalho final, e que o ganho financeiro do jogo não vinha da associação de sua imagem, mas da criatividade, talento e reputação da empresa ré.

Ainda, há o caso dos tatuadores que ajuizaram ações judiciais contra o famigerado jogo FIFA para reclamar os direitos autorais sobre as tatuagens de jogadores, e se a reprodução delas nos jogos eletrônicos não seria inerente à autorização de uso de imagem cedida pelos próprios atletas.

Em suma, a questão gira em torno de definir se as tatuagens pertencem aos atletas ou aos artistas, cabendo licenciamento e remuneração em favor destes, no caso de veiculação da imagem dos atletas nos jogos[21].

No que se refere à responsabilidade civil, a explosão do mercado de **games** gera muitos desafios: quando algum usuário é inabilitado, é cabível ação contra a fornecedora do jogo visando à reativação de sua conta? Em caso positivo, o impedimento implica dano moral? E, caso o usuário utilize o jogo com finalidade comercial ou profissional, até que ponto um pedido de lucros cessantes faria sentido? Quem são os legitimados passivos para responder por isso?

Mas não é só. Se a finalidade da conta for comercial, é

Continuação: Jogos eletrônicos na ponta da lança do sistema jurídico-regulatório

possível que se afaste a incidência do Código de Defesa do Consumidor dessas demandas? Se sim, provocações interessantes surgiriam também para os estudiosos de direito processual civil e arbitragem.

Se não, a lei consumerista seria aplicada como um todo? Como funcionaria o direito do arrependimento? E, para o direito civil, o **game** é um bem imaterial? São questões cujas respostas importam e muito para o futuro dessa indústria que, cada vez mais, é presente.

Com efeito, há um espaço gigantesco para desenho de sistemas e resolução de disputas **online** no âmbito dos jogos Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) e demais jogos eletrônicos esportivos com caráter competitivo. E, nesses últimos, podemos falar de jurisdição do Tribunal Arbitral do Sport (CAS)?

A relação entre jogos e proteção de dados também é outro tema sensível, na medida em que há um fluxo constante de troca de informações, transações financeiras, conversas entre jogadores muitas vezes menores de idade.

Programas de adequação e de atendimento ao exercício de direitos dos usuários titulares de dados pessoais mostram-se necessário com a expansão das legislações de proteção de dados inspiradas no Regulamento de Proteção de Dados da União Europeia (GDPR) como a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) aqui no Brasil.

Inclusive, vem à tona a questão da responsabilidade civil da indústria, e do monitoramento das interações endógenas, no que tange ao compartilhamento de conteúdo ilegal, liberdade de expressão, discurso de ódio, pornografia ilegal, exposição de menores à conteúdo impróprio, entre outros.

Depois de passar de diversas fases do tortuoso desafio jurídico-regulatório no mundo dos **games**, podemos pausar o texto e reiterar a provocação que

fizemos no prólogo deste texto: há muito trabalho a ser feito.

A sociedade já deu o **start**. Aos juristas, **game** on.

[1] Como diziam os romanos, **ubi** homo ibi societas, ubi societas ibi jus.

[2] POVORELI, Bruno. Fortnite: show de Travis Scott reafirma poder do jogo nos eSports. Globo Esporte E-SportTV. 27 de abril de 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/e-sportv/fortnite/noticia/fortnite-show-de-travis-scott-reafirma-poder-do-jogo-nos-esports.ghtml>. Acesso em 28 de abril de 2020.

[3] TASSI, Paul. Fortnites Travis Scott Concert Cited As Possible Path For Virtual Joe Biden Campaign. Forbes. 11 de maio de 2020. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/05/11/fortnites-travis-scott-concert-cited-as-possible-path-for-virtual-joe-biden-campaign/#7d2043ff3aee>. Acesso em 28 de abril de 2020.

[4] WEBB, Kevin. Microsoft, Sony, and Google are investing in subscriptions and streaming to give gamers more choice but the real challenge is changing the way people play. Business Insider. 9 de julho de 2019. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/apple-arcade-google-stadia-video-game-subscription-boom-2019-7>. Acesso em 28 de abril de 2020.

[5] FONSECA, Mariana. Empresa de games Wildlife é o mais novo unicórnio brasileiro. Globo.com. Pequenas Empresas e Grandes Negócios. 05 de dezembro de 2019. Disponível em: <https://revistapegn.globo.com/Startups/noticia/2019/12/empresa-de-games-wildlife-e-o-mais-novo-unicornio-brasileiro.html>. Acesso em 28 de abril de 2020.

Continuação: Jogos eletrônicos na ponta da lança do sistema jurídico-regulatório

[6] Box Office History for Resident Evil Movies. Blog The numbers: Where data and the movie business meet. Disponível em: <https://www.the-number-s.com/movies/franchise/Resident-Evil#tab=summary>>. Acesso em 28 de abril de 2020.

[7] ROBINSON, Jacob. Resident Evil Season 1 on Netflix: Everything We Know So Far. Blog Whats on Netflix. Disponível em: <https://www.whats-on-netflix.com/news/resident-evil-season-1-on-netflix-everything-we-know-so-far-10-19/>>. Acesso em 28 de abril de 2020.

[8] MENDELSON, Scott. Box Office: Resident Evil: The Final Chapter soars above \$ 300M, Forbes. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2017/03/13/box-office-resident-evil-the-final-chapter-soars-above-300m/#3cb7df418d4a>>. Acesso em 28 de abril de 2020.

[9] GADESCHI, Elena Fausta. Gucci, gaming partnership con Tennis clash. Blog MF Fashion. Disponível em: <https://www.mffashion.com/news/livestage/gucci-gaming-partnership-con-tennis-clash-202005271357124073>>. Acesso em 30 de maio de 2020

[10] LARGHI, Nathália. Brasil é o 13º maior mercado de games do mundo e o maior da América Latina. 30 de julho de 2019. Globo.com. Valor Investe. Disponível em: . Acesso em 30 de maio de 2020.

[11] DE LA HAZA, Andy Ramos Gil. Video Games: Computer Programs or Creative Works? Agosto 2014. WIPO MAGAZINE. Disponível em: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article_0006.html>. Acesso em 02 de junho de 2020.

[12] Com investimento recorde, MinC e ANCINE

lançam novas linhas de financiamento para produção e para comercialização de games. 05 de dezembro de 2018. Postagem site Ancine. Disponível em . Acesso em 30 de maio de 2020.

[13] Projeto de Lei nº 3.450/2015, Projeto de Lei do Senado nº 383/2017, Projeto de Lei nº 7.747/2017.

[14] PL 514/2011 e a PEC 51/2017.

[15] JEFFERIES, Duncan. How video games are pushing the boundaries of IP law. 10 de março de 2019. Raconteur. Disponível em: <https://www.raconteur.net/risk-management/video-games-copyright-law>>. Acesso em 26 de abril de 2020.

[16] DANENBERG, Ross. Case: Atari v. North American Phillips Consumer Electronics (C) [7th Cir.] 1982. 19 de abril de 2005. PATENT ARCADE. Disponível em: <http://patentarcade.com/2005/04/case-atari-v-north-american-phillips.html>>. Acesso em 17 de junho de 2020.

[17] VARA, Vauhini. Manuel Noriega Is Overthrown in Court. The New Yorker. 30 de outubro de 2014. Disponível em: <https://www.newyorker.com/business/currency/manuel-noriega-gets-overthrown-court>>. Acesso em 17 de junho de 2020.

[18] GARDNER, Eriq. Manuel Noriega on Call of Duty: My Grandchildren Asked Why I Was the Target. 07 de outubro de 2014. The Hollywood Reporter. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/thr-esq/manuel-noriega-call-duty-my-738736>>. Acesso em 16 de junho de 2020.

[19] Caso Noriega v. Activision Blizzard, Inc, et al, No. BC 551747. Superior Court of California, County of Los Angeles.

Continuação: Jogos eletrônicos na ponta da lança do sistema jurídico-regulatório

[20] Decisão disponível em http://online.wsj.com/public/resources/documents/2014_1028_noriega.pdf>. Acesso em 17 de junho de 2020.

[21] BAYLEY, Jason. Athletes Dont Own Their Tattoos. Thats a Problem for Video Game Developers. 27 de dezembro de 2018. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/12/27/style/tattoos-video-games.html>>. Acesso em 17 de junho de 2020.

Daniel Becker

Índice remissivo de assuntos

Arbitragem e Mediação
3

Direitos Autorais
5

Propriedade Intelectual
8