SOBRE O *Autor*

RAPHAEL **CHAIA**

Advogado. Cursou pós-doutorado em Novas Tecnologias e Direito, pelo Mediterranea International Centre for Human Rights Research, da Università di Reggio Calabria, da Itália. Doutor em Desenvolvimento Local pela Universidade Católica Dom Bosco. Mestre em Direito Privado Europeu e Inteligência Artifical pela Università di Reggio Calabria, da Itália. Mestre em Desenvolvimento Local pela Universidade Católica Dom Bosco. Pós-Graduado em Direito Digital e Compliance pela Damásio Educacional. Pós-Graduado em Direito de Criptoativos e Blockchain pela Escola Superior da Magistratura Federal do Paraná - ESMAFEPR. Pós-Graduado em Direito Digital e Inteligência Artificial pela FAAP. Pós-Graduado em Direito Ambiental pela Universidade para o Desenvolvimento do Estado e da Região do Pantanal.



Prefácio

Existem momentos em nossas vidas que, à primeira vista, parecem ser apenas uma diversão ou entretenimento, e somente com o passar do tempo que percebemos que estávamos vivendo algo muito maior.

Olhando para o passado, um desses momentos me ocorreu quando assisti a grande final do primeiro "The International" de Dota 2, em 2011, quando a equipe Natus Vincere (Na'Vi), derrotou a EHOME na Alemanha.

Eu era uma espectadora fascinada vendo os jogadores se divertindo, equipes construindo suas estratégias e uma comunidade inteira acompanhando, como quem assiste a uma grande final esportiva. Era difícil ver aquilo e não perceber que algo novo estava surgindo.

Naquele primeiro contato o meu olhar ainda era de uma fã. Aos poucos, comecei a perceber que aquele espetáculo era apenas a parte mais evidente de um ecossistema muito mais complexo. O jogo eletrônico sempre foi o centro da experiência, mas já não era suficiente olhar apenas para ele.

Essa mudança de perspectiva não aconteceu de uma única vez. Quanto mais eu conhecia o mercado, mais compreendia que os esportes eletrônicos representavam uma nova expressão da competitividade humana, desenvolvida dentro das possibilidades tecnológicas do nosso tempo.

Passamos a trabalhar, estudar e nos relacionar por meio de ambientes digitais. Construímos comunidades que não dependem da proximidade física. Desenvolvemos novas profissões e novos

modelos de negócio. Nesse contexto, a migração da experiência competitiva para o ambiente digital não deveria ser compreendida como uma ruptura com o esporte tradicional, mas como uma consequência natural da evolução tecnológica.

Seria incoerente imaginar que o esporte permaneceria imune à digitalização que modificou praticamente todas demais dimensões da vida humana.

Os esportes eletrônicos, que nasceram dessa transformação, não pretendem substituir as modalidades tradicionais, nem precisam imitá-las para justificar a própria existência. Os e-sports possuem linguagem, dinâmica e estrutura próprias. Ao mesmo tempo, compartilham com o fenômeno esportivo elementos essenciais: competitividade, organização e busca constante pela excelência.

É necessário entender como as equipes se organizam, como os campeonatos são estruturados e como as plataformas exercem seu poder sobre usuários e competidores. Também é preciso entender que muitas relações surgiram antes de qualquer preocupação jurídica, elas foram construídas a partir da confiança, da paixão pelo jogo e da urgência de um mercado que cresceu mais rápido do que sua própria capacidade de se organizar.

Estamos diante de um campo jurídico multidisciplinar, construído a partir de problemas concretos que atravessam diferentes áreas do Direito. E, por essa razão, o Direito não pode ingressar nesse ecossistema como uma força externa que pretende impor respostas prontas. Precisa antes aprender a escutar.

O trabalho pelo reconhecimento institucional dos esportes eletrônicos nasceu dessa compreensão. Defender esse reconhecimento nunca significou afirmar que todas as atividades realizadas dentro de um jogo devem receber automaticamente tratamento esportivo. Tampouco significa ignorar os desafios específicos do ambiente digital.

Os esportes eletrônicos precisam ser analisados pelo que efetivamente são, por possuírem modalidades distintas, regras próprias e estruturas competitivas específicas. Entretanto, essas particularidades nunca eliminaram sua natureza competitiva.

Nesse sentido, cada avanço legislativo carrega um significado que vai além do texto da norma.

Quando o poder público reconhece os esportes eletrônicos como parte legítima do ecossistema esportivo, abre-se espaço para projetos de formação, políticas de incentivo e iniciativas capazes de alcançar atletas e organizações. Também se envia uma mensagem para a sociedade: aquela atividade não pode mais ser ignorada ou tratada como um brincadeira sem propósito.

O reconhecimento, contudo, não encerra o debate. Ao contrário, inaugura uma etapa ainda mais complexa, uma vez que regular um setor inovador exige equilíbrio.

Não devemos tentar encaixar integralmente um fenômeno digital em modelos concebidos para uma realidade analógica. A legislação esportiva tradicional oferece referências importantes, mas não responde a todas as questões. Ao mesmo tempo, também não podemos aceitar que a inovação tecnológica seja utilizada como justificativa para a ausência de regras e responsabilidades. Afinal, o ambiente digital não está fora do alcance do Direito.

É justamente nesse ponto que obras como "Tratado de Direito Digital na indústria de games e e-sports" assumem uma importância especial.

Um livro dedicado a essa matéria representa o amadurecimento de um campo de estudo que, por muito tempo, precisou justificar sua própria existência.

Esta obra também desempenha uma função essencial ao aproximar o Direito Digital da realidade concreta da indústria de games e e-sports. Afinal, nenhuma regulação será verdadeiramente eficiente se for construída sem ouvir quem desenvolve, organiza e participa das competições.

Espero que estas páginas encontrem leitores dispostos a ultrapassar os limites do olhar convencional. O futuro dos esportes eletrônicos será formado por aqueles que conseguirem enxergar o que existe além do jogo.

Eu tive o privilégio de acompanhar parte dessa transformação desde os seus primeiros grandes sinais. Hoje, tenho a responsabilidade e a alegria de contribuir ativamente para ela. E, ao observar tudo o que já foi construído, permaneço com a mesma sensação que experimentei ao acompanhar pela primeira vez um grande campeonato de e-sports: a certeza de que estamos diante de algo extraordinário e que nunca foi apenas um "joguinho".

Luana Mendes Fonseca de Faria[1]

[1] Advogada, bacharel em Direito pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-Minas), pós-graduada em Direito Desportivo e Direito do Trabalho pela Legale Educacional, pós-graduada em Direito do Agronegócio pela Escola Brasileira de Direito (EBRADI), presidente da Comissão de E-sports e Games da OAB/MG, vice-presidente da Comissão de Direito dos Jogos Digitais e Esportes Eletrônicos da Subseção Barro Preto da OAB/MG, Conselheira de Ética da Federação Mineira de Esportes Eletrônicos (FEMEE) e sócia fundadora da Staff Guild - Gamer Support (SGGS).

Apresentação

A sociedade contemporânea é digital – não há mais dúvida quanto a esse fato. Mas o que, exatamente, isso significa? Em síntese, significa que todas as interações humanas passaram a ser possíveis no meio ambiente digital, desde conhecer alguém que reside em um lugar aonde jamais se pensou em ir até a celebração de negócios jurídicos complexos. É interessante pensar que, em um passado não tão distante – digamos, há vinte anos –, a sociedade não tinha a exata dimensão do que a conectividade e a interação digital lhe trariam.

E, se toda relação humana pode realizar-se no meio ambiente digital, é evidente que nossos clássicos jogos também estão lá. A linha do tempo é digna de análise: nos primeiros fliperamas e nos primeiros videogames, a interação era exclusiva entre o usuário e sua ferramenta; o jogo era simples e o objetivo, direto. Comprava-se uma ficha ou um console, divertia-se por algumas horas, combinava-se de jogar com os amigos e pronto.

Isso mudou? Essencialmente, não: os jogos continuam sendo jogos. As experiências que proporcionam, contudo, transformaram-se profundamente. Com o avanço da tecnologia, mergulhamos em uma realidade imersiva sustentada por uma indústria gigantesca e lucrativa.

Note-se a amplitude da perspectiva que os games assumem atualmente. Ela vai do simples chegar em casa cansado do trabalho, para distrair a mente, até a reunião de amigos em torneios competitivos; passa por jogadores profissionais e por pessoas que oferecem serviços remunerados em jogos. Há, portanto, atletas, prestadores de serviços e comerciantes de itens virtuais, além da própria indústria,

que investe milhões em tecnologia e inovação – uma verdadeira corrida do ouro. Essa é a base da sociedade digital: toda e qualquer atividade humana passível de realização na chamada "vida física" também o é no meio ambiente digital, seja durante uma partida, seja em uma aventura nos chamados mapas de "mundo aberto". Deixo aqui um desafio: pesquise na internet e surpreenda-se com a quantidade de pessoas que se conheceram em jogos e hoje mantêm relacionamento afetivo ou constituíram família. Chega a ser curioso pensar como isso é possível.

Para que se tenha ideia da força desse universo *gamer*, é preciso dizer que não se trata de um nicho pequeno. A indústria de games já superou, em faturamento, o cinema e a música somados, movimentando cerca de duzentos bilhões de dólares em escala global. Somente no Brasil, o setor movimenta aproximadamente R$ 13 bilhões por ano e alcança mais de 80% da população. É esse gigante econômico que o Direito precisa, com urgência, aprender a abraçar.

Aproveito o momento para narrar uma história interessante. O ilustre autor desta obra, Prof. Raphael Sérgio Rios Chaia Jacob – a quem carinhosamente chamamos de "professor dos professores" e a cuja inspiração devo, em boa medida, a minha própria carreira docente –, conheci em uma partida no console Xbox One, no ano de 2014. Chega a ser inacreditável, mas é cada vez mais comum. À época, eu era estudante universitário e Raphael já tinha carreira consolidada; compartilhávamos, porém, o mesmo lazer: após as aulas noturnas, jogar algumas partidas de *Destiny*, da produtora Bungie, um MMORPG com *first-person shooter*, em que formávamos grupos aleatórios de três a seis jogadores. Certa vez, entrei em uma partida organizada por uma comunidade de jogadores dos Estados Unidos. Conversando em inglês com os demais integrantes, percebi um comentário que fazia menção ao Brasil e pensei comigo: "esse rapaz é brasileiro". Ali começou uma grande amizade, uma parceria profissional e uma relação de mentoria. Ali conheci Raphael, que hoje tenho a honra de considerar um dos meus melhores amigos. Juntos construímos diversos projetos, entre os quais destaco o podcast *Ctrl+Alt+LAW*. Quem diria: duas pessoas de cidades e

estados diferentes que, em uma época sem a conectividade de que hoje dispomos, provavelmente jamais teriam se conhecido – quem sabe em algum evento jurídico, mas seria um grande talvez.

Que esta história sirva de centelha para que o leitor se aprofunde na brilhante obra que se segue e compreenda a magnitude do que o "mundo" dos games abrange atualmente. Os jogos moldam normas, leis e mercados.

Vejam-se alguns dos temas que serão trabalhados detalhadamente ao longo do texto. As microtransações e as *loot boxes*, questões que geraram imenso debate relacionado ao vício, examinadas sob a perspectiva do Código de Defesa do Consumidor e, mais recentemente, da Lei nº 15.211/2025, que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais – a obra detalha as novas e rigorosas obrigações de verificação de idade e o combate a mecanismos predatórios de monetização. O modo como os algoritmos são concebidos e como o enredo é construído para manter a pessoa mais tempo diante da tela, mexendo com seus sentimentos e produzindo efeitos psicológicos sobre cada usuário. Há, ainda, as questões empresariais e trabalhistas, os desafios tributários dos jogos e o ecossistema por trás das grandes empresas de tecnologia, bem como o clássico conflito entre usuários e empresas acerca da natureza jurídica das *skins* e dos itens virtuais – o patrimônio digital.

O autor analisa com maestria esses novos pilares e, especialmente, o Marco Legal dos Games (Lei nº 14.852/2024), que finalmente trouxe o reconhecimento formal das profissões do setor e definiu os esportes eletrônicos como atividade desportiva no Brasil.

E vejam que interessante: estamos diante da ascensão de novas tecnologias, com um número crescente de jogos criados por pequenos estúdios e por criadores independentes. Como esses agentes ingressam em mercado tão complexo? Que paradigmas a inteligência artificial impõe aos direitos autorais?

Passamos a outra etapa no estudo do Direito. Saímos da frase clássica de que "a internet não é terra sem lei" para uma análise complexa do meio ambiente digital e do modo como o Direito

compreende as novas tecnologias e com elas interage. É por isso que esta obra se intitula um "Tratado": o autor não se limitou a citar leis; sistematizou uma verdadeira orquestra jurídica, organizando princípios que vão do Direito Civil ao Direito Tributário para enfrentar a fragmentação que ainda confunde muitos profissionais da área.

Os jogos são hoje, mais do que nunca, extensão de nossas vidas, de nossas relações e de novos "mundos". O lugar em que as coisas acontecem muda; as relações, contudo, permanecem humanas. É cada aspecto desse meio ambiente tão instigante que a presente obra passa a analisar detalhadamente.

Antony Augusto Gama do Vale Romeiro B. Collaço[2]

[2] Sócio fundador do Romeiro Vale Collaço Advocacia. Advogado atuante no Direito Empresarial e Direito Digital com enfoque em contratos, estruturação societária, empresas de inovação, proteção de dados e governança corporativa. Mestre em Direito Privado Europeu, Inteligência Artificial e Direitos Fundamentais, pela Universidade Mediterrânea de Reggio Calabria, da Itália. Pós-Graduado especialista em Direito Empresarial, Direito Digital e Compliance. Membro ANADD – Associação Nacional de Advogados(as) de Direito Digital. Curso LGPD – Lei Geral de Proteção de Dados, Data Privacy Brasil. Curso Compliance e Controles Internos, LIT. Curso Criptomoedas mercados, bitcoins, altcoins e blockchain, LIT. Privacy & Data Protection Foundation EXIN, Privacy & Data Protection Pratictioner EXIN, Information Security Foundation based on ISO/IEC 27001 EXIN.

Sumário

PARTE I
A Interseção entre Direito, Jogos e E-sports: Conceitos Fundamentais

CAPÍTULO 1
Introdução ao Direito no Mercado de Jogos Eletrônicos, e sua Relevância Jurídica ... 29
1.1 A Magnitude Econômica e Cultural ... 31
1.1.1 O mercado brasileiro de games ... 32
1.1.2 A dimensão cultural e social ... 34
1.2 Bases Conceituais ... 36
1.3 O Dilema da "Esportificação" ... 39
1.4 Visão Geral da Matriz Jurídica ... 41

CAPÍTULO 2
Marco Legal dos Games (Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024) ... 47
2.1 Histórico Legislativo e Objetivos ... 49
2.2 Escopo, Definições e Exclusões ... 51
2.3 E-sports como Atividade Desportiva ... 53
2.4 Direitos e Deveres dos Stakeholders ... 56
2.5 A Proteção de Crianças e Adolescentes e o Diálogo com a LGPD e o ECA Digital ... 59
2.6 Os Vetos Presidenciais ... 61
2.7 Análise Crítica e Questões Não Resolvidas ... 63

CAPÍTULO 3
Federalismo e Legislação Estadual de e-sports ... 67
3.1 O Fenômeno da Regulação Estadual Preemptiva ... 69
3.2 Análise Comparativa das Legislações Estaduais ... 71
3.2.1 Reconhecimento simbólico ... 71
3.2.2 Reconhecimento com incentivos ... 72

3.2.3 Reconhecimento com regulamentação incipiente 74
3.2.4 Reconhecimento com integração sistêmica: a Lei mineira nº 25.981/2026 75
3.2.5 O panorama regional 78
3.3 Competência Constitucional e Conflitos Normativos 80
3.4 Implicações Práticas para uma Indústria Nacional 83
3.5 O Papel da Inércia e do Ativismo Legislativo 86
3.6 O Impacto do Marco Legal Federal sobre as Leis Estaduais 88

CAPÍTULO 4
Direito Internacional Privado e Jurisdição nos e-sports Globais 93
4.1 A Dimensão Transnacional do Ecossistema de Games e e-sports 95
4.2 Determinação da Lei Aplicável: Contratos Internacionais entre Jogadores, Organizações e Desenvolvedoras 97
4.3 Conflitos de Jurisdição em Torneios Internacionais 100
4.4 Arbitragem Internacional e Cláusulas Arbitrais nos e-sports 102
4.5 Aplicação Extraterritorial da LGPD e Transferência Internacional de Dados 104
4.6 Vistos de Trabalho, Mobilidade de Ciberatletas e Implicações Migratórias 107
4.7 Reconhecimento e Execução de Sentenças Estrangeiras em Disputas do Setor 110

PARTE II
A Economia Virtual e suas Implicações Jurídicas

CAPÍTULO 5
A Natureza Jurídica dos Ativos Virtuais e do Patrimônio Digital 117
5.1 Definindo Bens Virtuais 119
5.2 Propriedade vs. Licença, e a cláusula padrão dos EULAs 122
5.2.1 O caso Ubisoft/The Crew e a polêmica “os jogos não são seus” 123
5.2.2 O caso Anthem: a destruição definitiva de patrimônio digital 125
5.3 A Realidade Econômica do Valor Virtual 127
5.4 A natureza jurídica dos bens virtuais no Código Civil 129
5.4.1 Responsabilidade civil por perda e destruição de bens virtuais 131
5.4.2 Herança digital e a reforma do Código Civil 132
5.4.3 Divórcio e partilha de bens virtuais 134
5.4.4 Penhora de bens virtuais 135
5.5 Os Mercados Cinzentos e Negros 136

CAPÍTULO 6
Microtransações e Modelos de Monetização sob a Ótica do Direito do Consumidor 141
6.1 Da Compra Única aos "Jogos como Serviço" 142
6.1.1 A transição para *Games as a Service* 144
6.2 Taxonomia das Microtransações 146
6.3 Aplicação do Código de Defesa do Consumidor 149
6.4 O Modelo *Free-to-play* e os *Dark patterns* 154
6.4.1 *Dark patterns* e design persuasivo 156
6.5 A Proteção do Consumidor-Criança 158

CAPÍTULO 7
A Controvérsia Jurídica das Loot Boxes 163
7.1 O que são Loot Boxes? 164
7.2 A Analogia com o Jogo de Azar 166
7.3 O Enquadramento na Legislação Brasileira sobre Jogos de Azar 168
7.4 Abordagens Internacionais 170
7.5 A Proteção de Crianças e Adolescentes 173

CAPÍTULO 8
A Revolução Blockchain: NFTs e jogos *Play-to-Earn* 181
8.1 Introdução à Blockchain e aos NFTs 182
8.2 NFTs em Jogos 184
8.3 O Modelo *Play-to-Earn* 188
8.3.1 Propriedade digital descentralizada 191
8.3.2 Tributação de criptoativos em jogos 193
8.3.3 Valores mobiliários e a regulação da CVM 195
8.3.4 Propriedade intelectual 197
8.4 Golpes, Fraudes e Riscos de Segurança 198

CAPÍTULO 9
Direito Tributário da Indústria de Games e dos e-sports 203
9.1 A Complexidade Tributária do Ecossistema de Games 204
9.2 ISS vs. ICMS: A Controvérsia sobre a Tributação de Jogos Distribuídos por Download e Streaming 205
9.3 A Reforma Tributária (EC 132/2023) e o IBS/CBS: Impactos sobre a Indústria de Games 208
9.4 Tributação das Microtransações Internacionais 210
9.5 Tributação das Premiações e da Remuneração dos Pro-Players 212

9.6 O Enquadramento Tributário das Desenvolvedoras 214
9.7 Tributação de Receitas de Streaming e Criação de Conteúdo Digital 216
9.8 Incentivos Fiscais Culturais e Audiovisuais Aplicáveis ao Setor 218

PARTE III
O Jogador como Sujeito de Direito: Direitos e Obrigações

CAPÍTULO 10
O Contrato de Licença de Usuário Final (EULA) como Contrato de Adesão Digital 225
10.1 A Natureza do EULA como Contrato de Adesão 227
10.2 Anatomia de um EULA de Jogo 230
10.2.1 Concessão de licença 230
10.2.2 Código de conduta e políticas de banimento 232
10.2.3 Limitação de responsabilidade e isenção de garantias 234
10.2.4 Propriedade do conteúdo gerado pelo usuário 234
10.2.5 Coleta de dados e políticas de privacidade 235
10.3 Cláusulas Abusivas sob a Ótica do CDC 236
10.4 O banimento como "pena contratual" e o direito ao contraditório 241
10.4.1 Direito de arrependimento e rescisão 244
10.4.2 Portabilidade de dados e exclusão de informações 245

CAPÍTULO 11
O Direito do Trabalho e o Atleta de e-sports 249
11.1 O Profissional de e-sports 250
11.2 O Debate sobre o Vínculo Empregatício 252
11.2.1 Pessoalidade 253
11.2.2 Não eventualidade (habitualidade) 253
11.2.3 Onerosidade 253
11.2.4 Subordinação 254
11.3 O Contrato do Jogador 257
11.4 A Inadequação da Lei Geral do Esporte 258
11.5 A Relação Tripartite: Jogador, Equipe e Desenvolvedora 261
11.6 Saúde Ocupacional e Mental 262
11.7 O ECA Digital e os Torneios Sub-18 265
11.8 A Necessidade de Regulamentação Específica 268

CAPÍTULO 12

Direito de Imagem vs. Direito de Arena nos e-sports 273

12.1 O Direito de Imagem como Direito da Personalidade 275

12.2 O Direito de Arena na Lei Geral do Esporte 278

12.3 A arena como propriedade intelectual 281

12.3.1 As posições em conflito 283

12.4 Soluções Contratuais e Práticas da Indústria 285

12.4.1 Streaming individual e conflitos de direitos 287

CAPÍTULO 13

Governança Corporativa e Estrutura Societária das Organizações de e-sports 293

13.1 A Organização de e-sports como Agente Empresarial 294

13.2 Modelos Societários Adotados no Brasil 296

13.3 Captação de Investimentos, Rodadas de Capital e Diluição dos Fundadores 299

13.4 O Modelo de Franquia Imposto pelas Desenvolvedoras: Governança, Compliance e Exclusividade 302

13.5 Conflitos de Interesse, Deveres Fiduciários e Responsabilidade dos Administradores 305

13.6 Transparência Financeira, Prestação de Contas e Fair Play Financeiro em Ligas Franqueadas 307

13.7 Perspectivas Regulatórias e Propostas para a Governança das Organizações de e-sports no Brasil 310

PARTE IV

Governança, Regulação e Responsabilidade Social

CAPÍTULO 14

Big Data e a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) na Indústria de Games 319

14.1 Por que os Jogos são Intensivos em Dados 320

14.2 Aplicação dos Princípios da LGPD 323

14.3 Bases Legais para o Tratamento de Dados 325

14.4 Os Direitos do Jogador como Titular de Dados 328

14.5 Segurança de Dados e Notificação de Incidentes 330

14.6 O Tratamento de Dados de Crianças e Adolescentes 332

14.7 Transferência Internacional de Dados 334

14.8 Cultura de Privacidade e Conformidade 336

CAPÍTULO 15

O ECA Digital e a Segurança de Menores nos Jogos Eletrônicos 341

15.1 A Vulnerabilidade de Menores em Ambientes Digitais 343
15.2 A Lei nº 15.211/2025: Estrutura e Alcance 345
15.3 Verificação de Idade e o Problema dos "Meios Eficazes" 347
15.4 Monetização e Proteção contra Práticas Predatórias 349
15.5 Controle Parental e Ferramentas de Supervisão 351
15.6 Design Adequado à Idade (*Age-Appropriate Design*) 352
15.7 A Responsabilidade Proativa das Plataformas 354
15.8 O Regime Sancionatório e o Efeito Amedrontador 356
15.9 A Classificação Indicativa e sua Evolução 358
15.10 A Responsabilidade Compartilhada: Família, Estado e Empresas 359

CAPÍTULO 16

Direitos de Propriedade Intelectual no Desenvolvimento de Jogos 365

16.1 O Jogo como Obra Multimídia Complexa 367
16.2 Direitos Autorais 369
16.3 Marcas 372
16.4 Patentes 374
16.5 Conteúdo Gerado pelo Usuário (UGC) e Mods 376
16.5.1 O ecossistema do UGC 377
16.5.2 A tensão entre cessão contratual e direitos morais 378
16.6 Streaming, Gameplay e a Abordagem da Nintendo 379
16.7 Inteligência Artificial Generativa e Direitos Autorais 382

CAPÍTULO 17

Trapaças, Atos Ilícitos e Toxicidade: Responsabilidade Civil e Penal em Mundos Virtuais 387

17.1 Trapaça (Cheating) e Hacking: entre o Ilícito Contratual e o Crime Informático 388
17.2 Assédio, Toxicidade e Crimes Contra a Honra no Ambiente Virtual 390
17.3 O Debate sobre Jogos Violentos e Liberdade de Expressão 392
17.4 A Responsabilidade da Plataforma pelo Comportamento de Terceiros 394
17.5 Banimento de Contas: Legalidade, devido Processo Contratual e Impacto Patrimonial 397

CAPÍTULO 18

Metaverso, Inteligência Artificial e Questões Jurídicas Controvertidas 401

18.1 O Direito no Metaverso: Jurisdição, Propriedade e o Corpo Digital 402
18.2 Inteligência Artificial nos Jogos: Autoria, Personalidade Jurídica e Moderação Algorítmica 405

18.2.1 Personalidade Jurídica de NPCs Avançados: Entre a Ferramenta e o Sujeito .. 407
18.2.2 A IA como Moderadora: Due Process Algorítmico e Riscos de Viés 408
18.2.3 O PL 2338/2023 (Marco Legal da IA) e sua Aplicação ao Setor de Games 409
18.3 Dados Biométricos, Interfaces Neuro-Cerebrais e a Proteção do Ser Humano em sua Dimensão mais Íntima 411
18.4 O Desafio Contínuo: Por um Direito que Co-evolui com a Tecnologia 414

CAPÍTULO 19
Emulação de Jogos Eletrônicos, Preservação Digital e os Limites da Propriedade Intelectual 419
19.1 Conceito e funcionamento dos emuladores 420
19.2 Legalidade do software de emulação: emuladores, BIOS, firmware e ROMs 422
19.3 Direitos autorais, reprodução de jogos e cópias privadas 424
19.4 Engenharia reversa e interoperabilidade 426
19.5 Pirataria, distribuição de ROMs e jogos abandonados (abandonware) 428
19.6 Preservação histórica dos videogames como patrimônio cultural digital 431
19.7 A postura da Nintendo e os casos envolvendo Yuzu e outros emuladores 434
19.8 O tratamento jurídico da emulação no Brasil 437
19.9 Propostas para conciliar propriedade intelectual, direitos dos consumidores e preservação cultural 439

REFERÊNCIAS 443

PARTE



A Interseção entre Direito, Jogos e E-sports: Conceitos Fundamentais

CAPÍTULO 1

Introdução ao Direito no Mercado de Jogos Eletrônicos, e sua Relevância Jurídica

O fenômeno dos jogos eletrônicos transcendeu, de modo irreversível, o território do entretenimento doméstico para se consolidar como uma das forças econômicas e culturais mais expressivas do século XXI. Com uma receita global estimada em quase duzentos bilhões de dólares em 2025 e uma base de jogadores que ultrapassa 3,6 bilhões de pessoas em todo o mundo, a indústria de games já superou, em faturamento, a soma das indústrias do cinema e da música (NEWZOO, 2025). No Brasil, o cenário é igualmente significativo: dados da Pesquisa Game Brasil 2025 revelam que 82,8% da população brasileira consome jogos digitais, posicionando o país como o maior mercado da América Latina e um dos dez maiores do planeta (GO GAMERS; BLEND NEW RESEARCH; ESPM, 2025). A relevância econômica do setor, que movimenta cerca de R$ 13 bilhões anuais no país, é acompanhada por uma penetração cultural que influencia a moda, a música, o audiovisual e a linguagem cotidiana de gerações inteiras.

Paralelamente, os esportes eletrônicos (e-sports) emergiram como um fenômeno autônomo de entretenimento competitivo, com

premiações milionárias, estádios lotados, transmissões ao vivo assistidas por milhões de espectadores e a profissionalização de jogadores, treinadores, narradores e analistas. Organizações brasileiras como a LOUD, fundada em 2019, conquistaram títulos mundiais e se tornaram a segunda maior organização de e-sports do mundo em número de seguidores nas redes sociais, atraindo investidores do porte do jogador de futebol Vinícius Júnior e patrocinadores globais. A indústria dos games e dos e-sports não é, portanto, um nicho de mercado: é um ecossistema complexo, multibilionário e culturalmente influente que demanda, com urgência crescente, atenção jurídica qualificada.

A despeito dessa magnitude, o tratamento jurídico do setor no Brasil permaneceu, durante décadas, fragmentado e reativo. Somente em 2024, com a sanção da Lei nº 14.852 – o Marco Legal dos Games –, o país obteve seu primeiro diploma legal especificamente voltado à indústria de jogos eletrônicos (BRASIL, 2024). Em 2025, a Lei nº 15.211, conhecida como ECA Digital, ampliou a proteção de crianças e adolescentes para o ambiente digital, com disposições diretamente aplicáveis a jogos e plataformas (BRASIL, 2025). Em 14 de outubro de 2026, o Decreto nº 13.138 regulamentou o Marco Legal dos Games. O ato articula instrumentos de fomento, preservação, formação, inovação e internacionalização, reconhece expressamente os esportes eletrônicos como manifestação esportiva competitiva e distribui competências administrativas. Sua entrada em vigor na data da publicação não significa que todos os instrumentos estejam operacionalizados: parte das medidas depende de atos específicos e de implementação administrativa (Brasil, Decreto nº 13.138/2026, arts. 1º a 24). Esses marcos normativos representam avanços importantes, porém insuficientes para dar conta da complexidade das relações jurídicas que se desenvolvem nesse ecossistema.

É nesse contexto que se insere a presente obra. Sua tese central é a de que o universo dos jogos eletrônicos e dos e-sports não constitui uma fronteira sem lei, mas sim um ecossistema regido por uma colcha de retalhos de princípios jurídicos existentes e emergentes, marcados pela tensão permanente entre a inovação tecnológica acelerada e a natureza inevitavelmente reativa da legislação. O

Direito brasileiro já possui instrumentos normativos aplicáveis ao setor – do Código de Defesa do Consumidor à Lei Geral de Proteção de Dados, do Código Civil ao Estatuto da Criança e do Adolescente –, mas esses instrumentos são dispersos, frequentemente insuficientes e nem sempre adaptados às especificidades da indústria de games. A obra que ora se apresenta pretende sistematizar esse arcabouço normativo, identificando suas lacunas, contradições e potencialidades, e propondo caminhos interpretativos e regulatórios para o aperfeiçoamento do tratamento jurídico do setor.

1.1 A Magnitude Econômica e Cultural

A indústria de jogos eletrônicos consolidou-se como a maior indústria de entretenimento do mundo. Segundo dados da Newzoo – consultoria holandesa de referência no setor –, a receita global do mercado de games alcançou aproximadamente US$ 197 bilhões em 2025, representando um crescimento de 7,5% em relação ao ano anterior (NEWZOO, 2025). Essa cifra supera, com folga, a receita combinada das indústrias cinematográfica e musical, evidenciando que os jogos eletrônicos não são mais um segmento emergente, mas o epicentro da economia cultural contemporânea.

A distribuição da receita por plataformas revela a diversidade do setor. Os jogos para dispositivos móveis (ou "mobile") continuam representando a maior fatia do mercado, com aproximadamente US$ 108 bilhões, equivalentes a cerca de 55% da receita global. O segmento de PC apresentou o crescimento mais expressivo, com alta de 10,4%, alcançando cerca de US$ 43 bilhões. Os consoles, por sua vez, geraram aproximadamente US$ 45 bilhões, impulsionados pelo lançamento de novos hardwares e franquias de peso (NEWZOO, 2025). Esses números demonstram que a indústria não depende de uma única plataforma ou modelo de negócio, mas se sustenta sobre um ecossistema diversificado e resiliente.

A base de jogadores globais é igualmente impressionante. Em 2025, estima-se que existam 3,6 bilhões de jogadores no mundo, dos quais 3 bilhões utilizam dispositivos móveis, 936 milhões jogam em

PC e 645 milhões em consoles. O número de jogadores pagantes – aqueles que investem dinheiro real em jogos – atingiu 1,6 bilhão, com um gasto médio de US$ 119,7 por pagante (NEWZOO, 2025). As projeções indicam que o mercado alcançará US$ 206,5 bilhões até 2028, com a expectativa de que o lançamento de títulos como GTA VI e uma nova geração de consoles impulsionem o crescimento.

A transformação dos modelos de negócio é outro fenômeno relevante para a compreensão jurídica do setor. A indústria migrou progressivamente de um modelo baseado na venda unitária de produtos acabados – o chamado "preço de caixa" – para modelos de receita recorrente fundados em serviços contínuos (*games as a service*), microtransações, assinaturas e passes de temporada. Jogos como Fortnite, League of Legends e Genshin Impact geram bilhões de dólares em receita sem cobrar pela instalação inicial, sustentando-se exclusivamente por meio de compras opcionais dentro do jogo. Essa mudança estrutural tem implicações jurídicas profundas, pois transforma a natureza da relação entre o jogador e a desenvolvedora, aproximando-a de uma relação de prestação continuada de serviço, sujeita ao escrutínio permanente do Direito do Consumidor.

O segmento dos e-sports também atingiu proporções notáveis. Torneios internacionais oferecem premiações que ultrapassam dezenas de milhões de dólares, e as transmissões ao vivo de competições atingem audiências comparáveis às de eventos esportivos tradicionais. O campeonato mundial de League of Legends de 2023, por exemplo, registrou picos de audiência superiores a seis milhões de espectadores simultâneos, e a E-sports World Cup, realizada na Arábia Saudita em 2024, reuniu dezenas de organizações globais em um modelo de incentivo financeiro que inclui aportes diretos às equipes participantes. A escala econômica e midiática dos e-sports exige que o Direito os trate com a seriedade e a atenção normativa que já dispensa aos esportes tradicionais.

1.1.1 O mercado brasileiro de games

O Brasil ocupa posição de destaque no cenário global de games. Líder na América Latina e entre os dez maiores mercados do mundo,

o país movimenta cerca de R$ 13 bilhões anuais no setor. A receita da América Latina como um todo atingiu US$ 8,3 bilhões em 2025, com crescimento de 6,4% em relação ao ano anterior, e o Brasil concentra a parcela mais significativa desse montante (NEWZOO, 2025).

A 12ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB 2025), realizada pelo SX Group e Go Gamers em parceria com a Blend New Research e a ESPM, entrevistou 6.282 pessoas em todos os estados brasileiros e no Distrito Federal. Os resultados confirmam a massificação do consumo de jogos digitais no país: 82,8% dos brasileiros afirmam consumir jogos digitais, o maior índice já registrado pela pesquisa, representando um aumento de 8,9 pontos percentuais em relação ao ano anterior. Para 88,8% dos entrevistados, os jogos digitais são uma de suas principais formas de entretenimento, e para 80,1%, são a principal forma de diversão (GO GAMERS; BLEND NEW RESEARCH; ESPM, 2025).

O smartphone permanece como a plataforma preferida (40,8%), seguido pelos consoles (24,7%) e pelos computadores (20,3%). A renda familiar influencia significativamente a escolha: as classes de maior poder aquisitivo tendem a preferir consoles, enquanto as classes C e D privilegiam o smartphone. A distribuição de gênero é próxima do equilíbrio, com presença feminina crescente no universo gamer. A Geração Z (15 a 29 anos) concentra o maior número de jogadores ativos, seguida pelos Millennials (30 a 44 anos), e até os Baby Boomers (60 a 78 anos) participam, ainda que em menor intensidade (GO GAMERS; BLEND NEW RESEARCH; ESPM, 2025).

A relevância do setor também se manifesta nos eventos presenciais. A Gamescom Latam 2025, realizada em São Paulo, recebeu mais de 130 mil visitantes, uma alta de 30% em relação ao ano anterior, e reuniu mais de 240 marcas, promovendo milhares de reuniões de negócios, e consolidando o Brasil como polo de atração de investimentos internacionais na indústria de games. O estereótipo do jogador jovem e masculino já não corresponde à realidade: os games permeiam todas as faixas etárias, classes sociais e gêneros, constituindo um fenômeno sociocultural de alcance universal no país.

O cenário brasileiro de e-sports acompanha essa trajetória de crescimento. A LOUD, fundada em 2019 pelo criador de conteúdo

Bruno "PlayHard" Bittencourt, em sociedade com Jean Ortega e Matthew Ho, tornou-se a organização de e-sports com maior número de seguidores nas redes sociais no Brasil e uma das maiores do mundo, conquistando o campeonato mundial de Valorant em 2022 e múltiplos títulos do CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends). Com a adesão de investidores como o jogador de futebol Vinícius Júnior, que se tornou sócio da organização em 2023, e a seleção para o programa de parceiros da e-sports World Cup Foundation, a LOUD exemplifica o processo de profissionalização e institucionalização do setor. Outras organizações relevantes, como FURIA, paiN Gaming, MIBR e INTZ, também contribuem para posicionar o Brasil como uma potência nos e-sports globais, acumulando milhões em premiações e formando uma geração de atletas, treinadores e gestores esportivos digitais.

É importante registrar, ainda, que a indústria de desenvolvimento de jogos no Brasil apresenta um potencial significativo, embora ainda subutilizado. O país conta com centenas de estúdios independentes, concentrados em polos como São Paulo, Rio Grande do Sul, Pernambuco e Rio de Janeiro. O Marco Legal dos Games, ao prever incentivos fiscais e ao reconhecer formalmente as profissões do setor, busca criar condições para que o Brasil transite da posição de grande mercado consumidor para a de produtor relevante de jogos com alcance internacional. Esse cenário reforça a importância de um tratamento jurídico adequado, que ofereça segurança para investidores, desenvolvedores e profissionais da área.

1.1.2 A dimensão cultural e social

A penetração dos jogos eletrônicos na sociedade contemporânea transcende o lazer. Os games influenciam a moda, a música, o cinema, a linguagem e os padrões de interação social, criando comunidades globais conectadas por experiências interativas compartilhadas. A cultura gamer não se restringe ao ato de jogar: ela abrange a produção e o consumo de conteúdo em plataformas de streaming, a participação em eventos e convenções, o colecionismo de itens

físicos e digitais, e a identificação com narrativas, personagens e universos ficcionais que adquirem significação cultural própria.

Os jogos eletrônicos também se estendem a aplicações sofisticadas em educação, terapia, treinamento profissional e simulação. A gamificação – aplicação de mecânicas de jogos a contextos não lúdicos – é empregada em programas de capacitação empresarial, em processos educacionais e até em políticas públicas de saúde. Essa onipresença cultural, aliada ao peso econômico do setor, torna imperativa a atenção do Direito para as relações sociais, econômicas e jurídicas que se desenvolvem nesse ambiente (HUIZINGA, 2000; LEMOS, 2005).

Johan Huizinga, em sua obra seminal Homo Ludens, já identificava o jogo como um elemento fundante da cultura humana, anterior à própria civilização organizada (HUIZINGA, 2000). A tese de Huizinga adquire relevância renovada no século XXI, quando os jogos eletrônicos se tornaram não apenas uma forma de entretenimento, mas um espaço de socialização, de construção identitária, de expressão criativa e de geração de valor econômico. Os mundos virtuais dos jogos online são espaços onde milhões de pessoas se encontram, interagem, competem, cooperam, transacionam e constroem comunidades. Essa dimensão sociocultural dos games não pode ser ignorada pelo Direito, que precisa reconhecer que as relações jurídicas que ali se desenvolvem são tão reais e tão merecedoras de tutela quanto as que ocorrem no mundo físico.

A influência cultural dos jogos eletrônicos se manifesta, ainda, na crescente convergência entre a indústria de games e outras indústrias criativas. Adaptações de jogos para o cinema e a televisão – como as séries The Last of Us e Arcane, baseadas em propriedades intelectuais de jogos – atingem audiências massivas e prêmios de prestígio. Músicos realizam concertos virtuais dentro de jogos como Fortnite, alcançando milhões de espectadores. Marcas de moda lançam coleções exclusivas em parceria com jogos, e atletas profissionais de futebol e basquete investem em organizações de e-sports. Essa convergência borra as fronteiras tradicionais entre as indústrias do entretenimento e reforça a necessidade de um arcabouço jurídico que dê conta da complexidade dessas novas formas de interação econômica e cultural.

1.2 Bases Conceituais

Para que a análise jurídica seja precisa, é indispensável delimitar e diferenciar os conceitos fundamentais que compõem o ecossistema dos jogos eletrônicos e dos e-sports. A heterogeneidade dos atores, das plataformas e dos modelos de negócio exige uma terminologia clara, que evite imprecisões e permita ao leitor – jurista, estudante, desenvolvedor ou gestor – compreender as categorias com as quais a obra opera.

Jogo eletrônico (*game*): refere-se ao software interativo destinado ao entretenimento, à educação ou à simulação, operado em plataformas como consoles, computadores, dispositivos móveis ou ambientes de realidade virtual e aumentada. A Lei nº 14.852/2024 define jogo eletrônico de forma abrangente, incluindo softwares consumidos por download ou por streaming, abarcando desde jogos de console até aplicações em realidade estendida (BRASIL, 2024).

Jogador (*gamer*): é o usuário final que interage com o jogo. O perfil do jogador contemporâneo é diversificado em gênero, faixa etária e classe social, afastando-se do estereótipo do adolescente masculino que por décadas marcou a percepção pública sobre os games.

Desenvolvedora (*developer*): é a empresa ou estúdio responsável pela criação do jogo eletrônico, abrangendo a concepção, a programação, o design artístico, a trilha sonora e os testes. A Lei nº 14.852/2024 reconhece formalmente as profissões associadas ao desenvolvimento, como artista visual, artista de áudio, designer de narrativa, designer de jogos, programador, testador e produtor de jogos (BRASIL, 2024).

Publicadora (*publisher*): é a empresa responsável pela distribuição, marketing e comercialização do jogo. Em muitos casos, a publicadora financia o desenvolvimento e detém os direitos de exploração comercial da obra. Grandes publicadoras globais, como Electronic Arts, Ubisoft e Nintendo, exercem enorme influência sobre o mercado.

Plataformas de distribuição: são os serviços digitais por meio dos quais os jogos chegam aos consumidores, como Steam,

PlayStation Store, Xbox Game Pass, Nintendo eShop, Google Play e App Store. Essas plataformas funcionam como intermediários entre desenvolvedoras e jogadores, cobrando comissões sobre as vendas e impondo suas próprias regras contratuais e de curadoria.

Plataformas de transmissão (*streaming*): são os serviços que permitem a transmissão ao vivo ou sob demanda de partidas, torneios e conteúdos relacionados a jogos, como Twitch, YouTube Gaming e Kick. Essas plataformas são essenciais para a economia dos e-sports e para a monetização de conteúdo por streamers e influenciadores.

E-sports (esportes eletrônicos): manifestação esportiva de natureza competitiva, individual ou coletiva, realizada mediante jogos eletrônicos, com regras e critérios de resultado previamente estabelecidos. O art. 18 do Decreto nº 13.138/2026 abrange práticas competitivas organizadas em modalidades e categorias, sem exigir profissionalização dos participantes ou valor mínimo de premiação. A participação profissional constitui uma situação específica dentro desse universo, cujos efeitos jurídicos dependem das normas aplicáveis.

Pro-player (ciberatleta): é o jogador profissional de e-sports, cuja atividade principal consiste em competir em um determinado jogo eletrônico. Sua rotina envolve treinamento individual e coletivo, análise de estratégias, preparação física e mental, participação em competições e, frequentemente, criação de conteúdo para plataformas de streaming.

Organização de e-sports: é a entidade que mantém equipes competitivas, gerencia atletas, negocia patrocínios e participa de ligas e torneios. No Brasil, organizações como LOUD, FURIA, paiN Gaming e MIBR são exemplos de entidades que profissionalizaram a gestão dos e-sports.

***Streamer* e influenciador de games:** são criadores de conteúdo que transmitem partidas ao vivo ou produzem vídeos relacionados a jogos. Sua influência sobre o comportamento de consumo e sobre a formação de comunidades é considerável, gerando relações jurídicas próprias com plataformas, patrocinadores e audiência.

***Caster* e comentarista:** são os profissionais responsáveis pela narração e análise de partidas competitivas durante transmissões ao vivo, desempenhando papel análogo ao de narradores e comentaristas esportivos tradicionais.

***Coach* (treinador):** é o profissional responsável pela preparação estratégica e tática das equipes de e-sports, orientando treinos, analisando adversários e definindo planos de jogo.

***Gaming house*:** é o espaço físico – geralmente uma residência compartilhada – onde jogadores profissionais de uma mesma equipe vivem e treinam juntos, sob regime de dedicação integral. Esse modelo levanta questões trabalhistas, previdenciárias e de saúde que serão analisadas ao longo da obra.

Essa pluralidade de atores e relações evidencia que o ecossistema dos jogos eletrônicos e dos e-sports é, do ponto de vista jurídico, um campo multifacetado, no qual convergem interesses de natureza contratual, trabalhista, consumerista, tributária, de propriedade intelectual e de proteção de dados, entre outros.

Cabe observar que as fronteiras entre essas categorias nem sempre são nítidas. Um pro-player é, simultaneamente, atleta, trabalhador, criador de conteúdo e, muitas vezes, influenciador digital. Uma organização de e-sports funciona, a um só tempo, como empregadora, como agência de gestão de imagem, como empresa de entretenimento e como veículo de publicidade para patrocinadores. Uma plataforma de distribuição é intermediária comercial, curadora de conteúdo, operadora de sistema de pagamento e controladora de dados pessoais. Essa sobreposição de funções e de regimes jurídicos é uma das características mais desafiadoras do ecossistema, e exige do operador do Direito uma capacidade de análise que vá além das categorias tradicionais.

A própria Lei nº 14.852/2024 reconhece essa complexidade ao definir de forma abrangente o conceito de jogo eletrônico e ao enumerar, de forma não exaustiva, os profissionais da área, indicando que o ecossistema é mais amplo do que qualquer tipologia pode capturar. A presente obra adota uma postura semelhante: as definições aqui apresentadas são ferramentas analíticas necessárias