



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE DIREITO, NEGÓCIOS E COMUNICAÇÃO
NÚCLEO DE PRÁTICA JURÍDICA
COORDENAÇÃO ADJUNTA DE TRABALHO DE CURSO
MONOGRAFIA JURÍDICA

**O DIREITO DIGITAL: SUAS MODALIDADES E AS DIVERSAS
IMPLICAÇÕES NO ORDENAMENTO JURÍDICO CONTEMPORÂNEO.**

ORIENTANDO: RAFAEL SILVA NASCIMENTO

ORIENTADORA: PROFA. ME. MILLENE BALDY DE SANT' ANNA BRAGA

**GOIÂNIA
2023**

RAFAEL SILVA NASCIMENTO

**O DIREITO DIGITAL: SUAS MODALIDADES E AS DIVERSAS
IMPLICAÇÕES NO ORDENAMENTO JURÍDICO CONTEMPORÂNEO.**

Monografia Jurídica apresentada à disciplina Trabalho de Curso I, da Escola de Direito, Negócios e Comunicação, Curso de Direito, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUCGOIÁS).

Profa. Orientadora: Me. Millene Baldy De Sant' Anna Braga

**GOIÂNIA
2023**

RAFAEL SILVA NASCIMENTO

**O DIREITO DIGITAL: SUAS MODALIDADES E AS DIVERSAS
IMPLICAÇÕES NO ORDENAMENTO JURÍDICO CONTEMPORÂNEO.**

Data da Defesa: 02 de junho de 2023

BANCA EXAMINADORA

PROFA. ME. MILLENE BALDY DE SANT' ANNA BRAGA

Orientador: Prof. Titulação e Nome Completo

Nota:

PROF. DR. FREDERICO ALVES DA SILVA

Examinador Convidado: Prof. Titulação e Nome Completo

Nota:

SUMÁRIO

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| RESUMO | 6 |
| INTRODUÇÃO..... | 8 |
| CAPÍTULO 1- DIREITO DIGITAL..... | 11 |
| 1.1 - Direito Digital Autoral | 11 |
| 1.2 - E-Sports (Esportes Eletrônicos) | 18 |
| 1.2.1 - Conceituação..... | 18 |
| 1.2.2 - Surgimento Dos Jogos Eletrônicos | 20 |
| 1.2.3 - O Direito e os E-Sports..... | 20 |
| CAPÍTULO 2 - AS PROTEÇÕES E OS AVANÇOS NO DIREITO DIGITAL | 23 |
| 2.1- Marco Civil da Internet | 23 |
| 2.2- LGPD | 25 |
| 2.3 - Principais Inovações | 28 |
| CAPÍTULO 3 - AS APLICAÇÕES PRÁTICAS DO DIREITO DIGITAL..... | 32 |
| 3.1 - Como O Direito Se Aplica Nos E- Sports | 32 |
| 3.1.1 - Esfera Cível | 32 |
| 3.1.2 - Esfera Desportiva | 33 |
| 3.1.3 – Esfera Consumerista..... | 35 |
| 3.1.4 - Esfera Administrativa..... | 38 |
| 3.1.5 – Esfera Penal | 39 |
| 3.1.6 – Esfera Trabalhista | 42 |
| 3.2 - Principais Crimes Virtuais | 44 |
| 3.3 - Capacitação Para Operar O Direito Digital..... | 48 |
| 3.3.1 - Capacitação Do Sistema Judiciário | 48 |
| 3.3.2 - Capacitação Do Efetivo Para Tratar Demanda Cada Vez Mais Específicas e Tecnológicas | 51 |
| CONCLUSÃO | 55 |
| REFERÊNCIAS | 57 |

RESUMO

O presente estudo buscou elencar as formas com que o direito digital se apresenta no ordenamento jurídico contemporâneo, pontuando as principais modalidades e como esse nicho jurídico pode ser explorado pelos operadores do direito. Buscou retratar os problemas acerca da rápida evolução que o mundo digital sofre e, nesse contexto, a deficiência que o direito está enfrentando ao tentar alcançar o ritmo de tais mudanças. Ademais, foi destacado as implicações acerca da capacitação dos operadores dos direitos para lidar com este ramo do direito, bem como apontar o déficit quanto ao ensino do tema nas universidades, sendo ente um grande problema, pois, hodiernamente, o mundo virtual tornou-se uma extensão da “vida real”. Nesse diapasão, também foi abrangido o fato de que novas modalidades criminosas surgiram com o advento do mundo digital e, por isso, se vez necessário a criação de métodos para coibir estes novos desafios.

Palavras chave: **Direito Digital; e-sports; cybercrimes; Direito autoral; LGPD.**

ABSTRACT

The present study sought to list the ways in which digital law is presented in the contemporary legal system, pointing out the main modalities and how this legal niche can be explored by law operators. It sought to portray the problems surrounding the rapid evolution that the digital world suffers and, in this context, the deficiency that the law is facing when trying to catch up with the pace of such changes. In addition, the implications regarding the training of rights operators to deal with this branch of law were highlighted, as well as pointing out the deficit regarding the teaching of the subject in universities, being a big problem, since, nowadays, the virtual world has become an extension of “real life”. In this vein, the fact that new criminal modalities emerged with the advent of the digital world was also covered and, therefore, it was necessary to create methods to curb these new challenges.

Keywords: **Digital Law; e-sports; cybercrimes; Copyright; GDPR**

INTRODUÇÃO

A humanidade sempre buscou meios de se agrupar, seja por proteção, praticidade ou qualquer outro interesse em comum. Com isso, surgiu também a necessidade de colocar regras de condutas que devem ser seguidas para que seja possível este modo de vida.

Viver com outros indivíduos traz muitas vantagens competitivas, e isto foi o que fez com que a humanidade se sobressaísse sobre as demais espécies. Todavia, traz também alguns transtornos, pois nós somos indivíduos, cada um possui aspectos únicos que podem gerar estranheza e incômodos em outros indivíduos.

O presente estudo visa trazer à tona as mudanças trazidas pela “era da informação” no âmbito do direito, pontuando algumas das áreas e modalidades que mais sofreram alterações e como estas alterações podem ser exploradas pelos operadores do direito.

Levando em conta a dinamicidade que o direito possui, a evolução da sociedade também significa a evolução do direito e isto faz com que o operador do direito precise estar sempre antenado às alterações e surgimentos de novos nichos, que geram lacunas jurídicas e que precisam ser preenchidas para o seu pleno desenvolvimento.

Sobre o tema, Guilherme Magalhães Barbosa explica:

O direito digital é um ramo em constante evolução, que busca adaptar as normas jurídicas às transformadas sociais e tecnológicas, promovendo a efetiva proteção dos direitos e interesses dos usuários da tecnologia da informação e comunicação, bem como a segurança jurídica nas relações digitais. (BARBOSA, 2021, p. 21.)

O direito digital, como qualquer ramo do direito, surge da necessidade de impor regras e limites nos direitos individuais, para que possa existir um direito coletivo, e, assim, possa existir a interação entre o ser humano.

Deste modo, com o advento da era digital, foi se criando a necessidade nítida de regular e delimitar este novo modo de vida, pois, com a evolução da era da informação, a comunicação humana foi, e vem, se

expandindo e se modificando cada vez mais e mais rápido, surgindo uma grande dificuldade no controle destas novas formas de interação entre os indivíduos.

Desde os primórdios do que se tem como “internet” e “computadorização”, podemos notar a necessidade de haver uma proteção dos direitos que permeiam todo o mundo que se criou.

Partindo da premissa de que o direito é uma ciência que estuda a linguagem e comportamento humano, toda transformação causada pelo advento da era da informação é alvo de apreciação das ciências jurídicas.

Portanto, nos dias atuais, percebemos que o mundo virtual está completamente conectado com o “mundo real”, sendo que boa parte das interações humanas realizadas, são por meio de alguma plataforma digital, e, por este motivo, a necessidade de se constituir uma forma de manter as relações humanas de acordo com os preceitos legais surgiu, e é neste cenário que nasce o direito digital.

O direito digital é um ramo do direito relativamente novo, mas, por regular uma extensão da vida humana (que é a internet), mostra-se extremamente complexo, pois necessita que seu operador tenha conhecimento de praticamente todos os demais ramos do direito, para poder capacitar-se na atuação efetiva.

Assim, o direito digital surge da necessidade da regulamentação dos meios que envolvem o mundo virtual, visa combater e coibir qualquer tipo de deturpação dos propósitos e garante a segurança jurídica dos atos praticados no ambiente digital.

O direito digital trouxe consigo vários desmembramentos, que derivam de nichos já pré-existentes no “mundo real” e outros criados exclusivamente para suprir as necessidades atinentes dos mesmos.

Isto, porque os problemas legais inerentes ao mundo virtual vão desde crimes virtuais (Esfera Penal), à atos jurídicos de natureza cotidiana, como a compra e venda (Esfera Cível) e relações de trabalho, como é o caso do *home office*, que se popularizou bastante nos últimos anos, devido a pandemia que atravessamos.

Um dos problemas mais pontuais que o direito digital vem enfrentando é o fato de que as transformações do âmbito digital são bastante voláteis, evoluindo de forma extraordinária e, portanto, gerando bastante dificuldade para

o ordenamento jurídico adequar-se a tais mudanças. Isto, devido ao *modus operandi* que o direito, principalmente o brasileiro, assumiu com o passar tempo.

É notório que as pacificações entre entendimentos jurídicos divergentes possuem um trâmite demasiado longo, pois, no sistema processual atualmente comum, para que um processo com um tema específico chegue à apreciação dos tribunais superiores levam em média 4 anos, segundo dados do Conselho Nacional de Justiça (CNJ).

Desta feita, mostra-se bastante ineficaz medidas tomadas para o âmbito do mundo digital, tendo em vista a sua enorme capacidade de mudanças, muito devido a conexão em tempo real que a internet proporciona, conferindo imediatidade de acesso à informação e, o que antes levava tempo para que grande parte da população ficasse a par das novidades, hoje é questão de minutos para o mundo saber, a informação fica desatualizada muito rápido e medidas que antes seriam eficazes para contornar situações, passam a não ter o mesmo efeito.

CAPÍTULO 1.

DIREITO DIGITAL

1.2 - Direito autoral digital

O direito autoral surge no ordenamento jurídico através da necessidade advinda da busca por uma forma de preservar os direitos relativos à propriedade intelectual.

Desde o início das sociedades civilizadas da antiguidade já haviam relatos de uma certa proteção às obras intelectuais. Existem estudiosos que afirmam, através de suas fontes históricas, que mesmo na Grécia antiga existia castigos aplicados àqueles que cometiam a prática de apossar da propriedade intelectual alheia, para fins de obter vantagens econômicas às custas de tais obras, de acordo com o artigo publicado por Thamara Jardes, 2015.

O autor *Siva Vaidhyanathan* em seu livro "*Intellectual Property: A Very Short Introduction*", no capítulo 1, menciona que na Grécia antiga havia a noção de que certos conhecimentos eram propriedade intelectual e que havia punições para aqueles que se apropriavam indevidamente desses conhecimentos, como a perda de direitos e privilégios. O autor também menciona que esse conceito de propriedade intelectual foi desenvolvido mais tarde na história, como na época da Renascença.

Isto se fez presente à época, pois, mesmo em tempos tão remotos, já se verificara a natureza dos direitos morais e patrimoniais do autor, mesmo que de forma rústica. Já se entendia à época o poder, não só lucrativo, mas também da natureza moral da obra, que gerava uma certa fama e notoriedade por ser o autor de determinada obra.

Por tal fato, não apenas na Grécia, mas também Roma, desenvolveram formas de regular a proteção dos direitos dos autores de sua época, aplicando suas formas de punições utilizadas à época, como por exemplo, os castigos físicos, que podiam consistir até em amputações de membros, como era comumente aplicado como forma de punições aos ladrões.

Há estudiosos que afirmam que em Roma o plágio era condenado, pois os autores daquela época não davam só importância a glória que suas

peças e manuscritos lhe proporcionavam, sendo que advinha deles, em alguma medida, sua fonte de lucro. Assim, era conhecida a figura do *plagiator*, ou seja, aquele indivíduo que se apossava da obra intelectual de outrem para obter vantagem econômica, sem a devida autorização formal. Eram aplicadas diversas penalidades nesses casos, incluindo até castigos físicos, como amputamento de mãos, sendo o mesmo castigo aplicado aos ladrões, estabelecendo uma curiosa analogia. (JARDES.Thamara, 2015).

Diante do apresentado, podemos ter a noção de que a propriedade intelectual era bastante preservada nos tempos mais longínquos da civilização ocidental moderna, demonstrando que não é algo “novo”, por assim dizer. É claro que ao longo dos séculos as formas de propriedade intelectuais foram ganhando novas formas, chegando nas formas que presenciamos hodiernamente.

Com o passar dos séculos, foram surgindo novas formas de divulgação dos meios de comunicação. Um grande avanço da humanidade, no que tange a disseminação de conhecimento, foi a imprensa de Gutemberg, conhecida por revolucionar a maneira com que o conhecimento foi difundido na época. A imprensa de Gutenberg foi desenvolvida entre os anos de 1439 e 1455, dando novo significado os conceitos dos direitos dos autores, que antes era regulado pelo direito da propriedade, indistiguindo-se dos demais bens que eram protegidos pelo direito de propriedade.

Sem a prensa de tipos móveis inventada por Gutenberg em 1455, o desenvolvimento do direito autoral e sua aplicação à impressão e publicação de obras literárias e musicais pode ter sido impossível. Com a facilidade e a rapidez da impressão, tornou-se essencial a proteção legal contra a reprodução e distribuição não autorizadas de obras intelectuais e artísticas, a fim de incentivar a criação e produção de novas obras e garantir a remuneração justa aos criadores. (NETANE, Neil Weinstock, 2008. p. 25.)

Portanto, com advento da imprensa de Gutemberg, as obras literárias começaram a ser amplamente difundida, pois proporcionavam cópias das obras em uma velocidade gigantesca, em comparação com o método convencional, em que consistia em cópia manual. Assim, surgiu a necessidade de regulamentação distinta, pois o direito de propriedade não poderia mais ser aplicado, devido ao fato de que qualquer pessoa agora poderia ser proprietária de um exemplar da obra.

A partir da Revolução francesa e os movimentos Iluministas, surgiram os grupos de artistas e comerciante de obras literárias que protestavam a favor

de reconhecimento de suas obras e seus direitos sobre elas, não demorando muito para que seus apelos ganhassem notoriedade pela sociedade da época.

A primeira lei que inaugura os conceitos modernos de direito autoral surgiu na Inglaterra, por volta de 1710. Esta Lei ficou conhecida como lei da Rainha Ana ou *Copyright Act*, ou seja, Ato do Direito de Cópia. Foi instituído a ilegalidade das reproduções não autorizadas das obras de editoras. Portanto, ainda não versando sobre direitos dos autores das obras.

Porém, nos séculos seguintes, durante a Revolução Francesa, foi aprovado um decreto sobre direitos do autor em 1791, que sancionou o direito de execução e representação, e outro de 1793 que garantiu ao autor o direito exclusivo de reprodução, como explicado no artigo “*A evolução histórica dos Direitos Autorais*”, publicado por Thamara Jardes.

Nesta senda, adentramos a contemporaneidade, em que os direitos autorais possuem grande relevância no ordenamento jurídico, de modo que todos os países possuem legislações específicas abrangendo tal conteúdo.

Ademais, existem até mesmos, alguns tratados internacionais que versam sobre a proteção de tais direitos, conferindo segurança jurídica e patrimonial aos autores de obras intelectuais como, artísticas literárias, científicas e digitais. Esta última, por ser alvo da presente monografia, será amplamente destrinchada em momento oportuno.

Vale destaque como tratados internacionais sobre os direitos autorais, o Convênio de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas e o a Convenção Universal sobre Direito de Autor, realizada em Genebra. Ambos são tratados vigentes até os dias atuais, demonstrando a importância e eficiência destes.

No Brasil, o marco inicial da proteção dos direitos autorais surgiu ainda na época anterior a independência, porém de modo precário. Havia um tipo de privilégio que era concedido aos autores, principalmente professores da área jurídica, em Portugal, e conseqüentemente no Brasil colonial, conferindo direito até 10 anos após a confecção das obras literárias produzidas.

O privilégio de 10 anos de direito autoral concedido a professores em relação às suas obras em Portugal durante o período colonial é um exemplo de como o Estado tentou incentivar a produção intelectual e cultural na época. (MORAIS, 2018, p. 72)

Por mais que fosse bastante precário, foi o embrião do direito autoral nacional moderno, sendo posteriormente revogado quando da Proclamação da República.

Com o passar dos anos e a constante evolução das obras e da tecnologia, surgiu também a necessidade, cada vez mais evidente, de legislações mais abrangentes quanto aos direitos autorais das mesmas. E, em 1916, surgiu o Código Civil Brasileiro, que tratou de regulamentar e inovar o trato dos direitos relativos aos autores, trazendo artigos que tratavam especificamente da regulação destes direitos, as consequências e medidas que poderiam ser tomadas em caso de violação de tais direitos.

O Código Civil de 1916 não tratou especificamente de direitos autorais, mas sim de propriedade intelectual. No entanto, há alguns artigos que tratam do tema de forma indireta, como os seguintes:

Art. 649 - A propriedade intelectual compreende os direitos do autor e os que lhe são conexos.

Art. 650 - Os direitos do autor ficam subordinados à legislação especial que os rege.

Art. 651 - A propriedade intelectual é intransmissível aos herdeiros, salvo proteção em contrário.

Art. 652 - Os direitos do autor subsistem pelo tempo que a lei determina.

Art. 653 - O autor tem o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica.

Art. 654 - Ao autor pertence o direito exclusivo de autorizar a reprodução de sua obra.

Art. 655 - Compete exclusivamente ao autor o direito de permitir ou proibir a tradução da obra para qualquer idioma.

Art. 656 - O autor pode ceder o seu direito, total ou parcialmente.

Art. 657 - O autor pode exigir a cessação de qualquer reprodução não autorizada de sua obra, a qual poderá ser ordenada pelo juiz, sob cominação de multa diária.

Art. 658 - O autor, salvo obediência em contrário, não pode impedir:

I - a citação de passagens da obra, para fins de crítica, discutida ou estudo;

II - a reprodução, em jornal ou revista, de artigos ou reportagens, que se refiram a obras publicadas ou a fatos que interessam à história contemporânea ou à ciência.

Contudo, o Código Civil de 1916, foi ficando cada vez mais obsoleto, no que se referia a aplicação e proteção eficaz dos direitos autorais. Isto, devido a enorme velocidade evolutiva que a era da informação trouxe consigo na segunda metade do século XX, forçando o aperfeiçoamento da legislação.

Com o advento dos meios de comunicação em que envolviam a comunicação audiovisual e entre outras, foi inevitável uma atualização dos preceitos que envolviam o direito dos autores. E assim, foram surgindo diversas leis e decretos que regulavam uma parte específica relativa a tais direitos, culminando na Lei nº 5.988 de 14.12.1973, que tratou de compilar e unificar as normas mais relevantes para a proteção e delimitação do direito autoral.

Com a promulgação da Constituição de 1988, foi instituído em seu artigo 5º e seus incisos, a previsão de tais direitos, conferindo um status constitucional dos direitos autorais.

Finalmente, em 1998, tivemos a promulgação da lei que atualmente regula os aspectos do direito autoral no ordenamento jurídico brasileiro, a Lei nº 9.610, a Lei Brasileira de Direitos Autorais, que, apesar de não ter trago tantas inovações quanto a lei nº 5.988 de 14.12.1973, traduz de forma satisfatória as necessidades do mundo moderno, com todos os avanços nas áreas tecnológica e científica.

No âmbito virtual, os direitos autorais não estão isentos de atuação, pelo contrário. A internet nada mais é, do que um meio para confecção ou divulgação de conteúdo que foi criado por alguém e estes conteúdos deve ser protegido pelo direito.

É fundamental que advogados tenham conhecimento sobre a legislação de direitos autorais, tanto para orientar seus clientes a respeito de seus direitos quanto para defender esses direitos em casos de infrações. Afinal, a proteção aos direitos autorais é um tema que envolve diversas áreas do direito, como propriedade intelectual, direito autoral, direito do entretenimento, dentre outras. (CARVALHO, MF; CAMPOS, MA Direito autoral para advogados. São Paulo: Editora RT, 2018, p. 1).

Destarte, mostra-se imprescindível que haja a atuação de profissionais capacitados para poder reconhecer quando um direito está sendo violado ou não está sendo exercitado por seu cliente, detentor de direitos autorais sobre alguma obra.

A violação de direitos autorais na modalidade digital é ampla, podendo ir do plágio, que se manifesta quando alguém se utiliza da obra de outrem, seja inteira ou parcialmente, como se sua fosse, sem prestar a devida referência, citação, ou mesmo se não houver autorização do autor para

utilização; até a contrafação, que se define por ser uma falsificação, utilizando-se do nome de outrem ou algo para auferir vantagem.

Vale destacar, que todas as formas de gozo de direito autoral que é protegida no âmbito da “vida real”, ou melhor dizendo “*off line*”, também é protegida no âmbito virtual, portanto, quebrando um conceito que muitas pessoas pensam existir, a noção de que a internet seria um ambiente desprotegido e isento de regulamentação, sendo válido todo tipo de comportamento.

Essa ideia de que a internet é uma terra sem lei é um equívoco perigoso que pode levar as pessoas a acreditar que elas podem fazer o que querem online sem consequências. O mundo digital é tão real quanto o mundo físico e, assim como existem leis que regulam as atividades humanas no mundo real, existem leis que regulam as atividades humanas na internet. (ComputerWorld Brasil. 2019).

A indústria musical é um dos setores que mais sofrem com a violação do direito autoral na internet. Desde de sua ascensão, a internet vêm sendo palco para o compartilhamento indiscriminado de produções musicais. O problema é que o autor, o interprete (cantor), a distribuidora, a produtora e entre outros tipos de pessoas, seja física ou jurídica, que tenha participado da criação e produção da obra, deixam de ter o seu direito autoral exercido, tanto patrimonial, quanto moralmente falando.

A pirataria, como é popular conhecido o crime de contrafação, impregnou-se na sociedade brasileira, desde os tempos do CD – ROM, quando a prática caiu nas graças da população, a ponto de que as autoridades faziam e fazem “vista grossa” quanto a comercialização de produtos pirateados. Infelizmente, tornou-se algo quase que cultural do brasileiro.

A pirataria afetou significativamente a indústria musical, especialmente no final dos anos 90 e início dos anos 2000. Seguem alguns dados e fontes sobre o assunto:

- Em 2001, a indústria fonográfica mundial teve uma queda de 10,9% nas vendas de CDs, totalizando um prejuízo de US\$ 3,1 bilhões. (Fonte: IFPI)
- Entre 2000 e 2010, o mercado global de música caiu cerca de 31%, com o aumento da pirataria sendo um dos principais fatores dessa queda. (Fonte: McKinsey & Company)

- Um estudo de 2015 estimou que as perdas de receita da indústria da música devido à pirataria alcançaram US\$ 12,5 bilhões em todo o mundo. (Fonte: Câmara de Comércio Internacional)
- Em 2008, o número de downloads ilegais de música superou o número de vendas legais de música nos Estados Unidos pela primeira vez. (Fonte: Grupo NPD)

Tal prática popularizou-se devido a facilidade que as mídias digitais trouxeram, de modo que encontrar alguma música, vídeo, filme, entre outros, na internet tornou-se uma tarefa bastante acessível. A prática foi e é facilitada pela falta de controle de alguns *sites*, que permitem o *download* gratuito e indiscriminado de obras autorais, sem prestar qualquer tipo de conta com os proprietários e detentores dos direitos autorais.

Para melhor compreensão acerca da proteção que existe sobre os dados e conteúdos disponibilizados na rede mundial de computadores, conhecida como internet, a LDA (Lei de direitos Autorais) supramencionada, traz em seu artigo 7º: “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.”

Assim, temos que a proteção conferida a todos os meios de divulgação está abarcada por esta Lei, sendo o meio digital apenas um deles.

Existem diferentes formas de violação de direitos autorais no âmbito digital, podendo ser o uso, que consiste na reprodução ou violação de determinada obra, ou até a distribuição, que consiste em disponibilizar, vender, compartilhar, repassar, ou qualquer forma parecida, algum conteúdo/obra artística, científica ou literária.

O artigo 5º da LDA, também trata de positivar uma definição do que se entende por distribuição no âmbito do direito autoral, vejamos:

Art.5 - A colocação à disposição do público do original ou cópia de obras literárias, artísticas ou científicas, interpretações ou execuções fixadas e fonogramas, mediante a venda, locação ou qualquer outra forma de transferência de propriedade ou posse. (BRASIL, Lei 9610 – Planalto, 19 de fevereiro de 1998).

Existem obras que estão em plataformas digitais que podem ser reproduzidas quantas vezes o usuário quiser de forma “online”, estas plataformas são conhecidas por prestarem serviços de “*Streaming*”, que se caracteriza por ser uma forma de distribuição de obras digitais em que os dados são transmitidos para o consumidor, sendo oposto ao “*download*”, pois é uma forma contínua de transmissão de dados.

Geralmente, estas plataformas compram o direito de distribuição de obras e repassam aos consumidores, que, em contrapartida pagam para consumir o conteúdo, porém, este só paga para visualizar e não possui o direito de redistribuir, seja de qualquer forma.

Deste modo, fica claro onde está um dos maiores dilemas das redes sociais e serviços digitais, no que tange aos direitos autorais, pois, é extremamente difícil controlar a distribuição indevida destas obras, já que o controle é bastante dificultado e a fiscalização tornasse quase que impossível. Mas existem alguns métodos que vêm sendo testados para minimizar a distribuição e utilização indevida dos conteúdos com direitos autorais, os chamados “Copyrights”.

1.2 - E-SPORTS (ESPORTES ELETRÔNICO)

2.1 – Conceituação

Uma das consequências do avanço tecnológico que a humanidade desenvolveu no último século foi o surgimento da computação e da internet, o que proporcionou que diversas formas de comunicação, antes impensáveis, surgissem, proporcionando maior interação entre pessoas de mesma comunidade e, também, entre pessoas de locais, países, ou mesmo, continentes completamente diferentes.

Entre um dos modos de interação criado, foram os jogos eletrônicos, que, como veremos a seguir, tiveram, em seus primórdios, uma complexidade absurda para a época. Porém, nada comparado ao que veio a se tornar nos dias de hoje.

Jogos Eletrônicos podem ser conceituados como *softwares* interativos interligados por circuito de computador, console (computador destinado

exclusivamente a jogos, *videogame*) ou aparelhos portáteis, que podem ou não, estarem conectados a uma rede de Internet

Jogos eletrônicos são atividades recreativas ou educacionais que envolvem a interação do jogador com um ambiente virtual, controlados por meio de um dispositivo eletrônico, tais como computadores, consoles de jogos, dispositivos móveis e outros equipamentos semelhantes" (LOPES, 2016, p. 48).

O objetivo pode ser definido como uma forma de conectar o usuário (consumidor) a uma realidade virtual em que este possa interagir com o ambiente criado pelo dispositivo, e, no caso dos jogos *multiplayers* (jogos que permitem a interação de duas ou mais pessoas no mesmo ambiente virtual conectados via Internet), com pessoas reais, que também estejam conectadas, proporcionando interações por meio de personagens guiados por comandos emitidos pelos usuários.

Já o termo *e-sports* pode ser definido como as competições que envolvem os jogos eletrônicos, em que se tem a presença de atletas profissionais, especializados e treinados nos jogos. Tudo feito para extrair o melhor rendimento possível dos chamados *cyber atletas* ou *pro - players*.

Segundo a Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico (CBDEL), *e-sports* é definido como "uma modalidade que se utiliza dos jogos eletrônicos como suporte, e que tem por objetivo competir e difundir a cultura dos esportes eletrônicos em todo o território nacional e internacional" (CBDEL, 2021).

Nestas competições não é raro nos depararmos com estruturas de organização gigantescas, sendo verdadeiros espetáculos, nada diferente das competições esportivas mais tradicionais, como futebol, basquete e outros.

Hoje em dia, existem vários países que reconhecem, oficialmente, os *e-sports* como competições esportivas autênticas, como é o caso da Coreia do sul, que já está construindo uma certa "tradição" neste mundo.

Em relação as movimentações financeiras, os *e-sports* estão alcançando patamares nunca antes pensados, sendo que, segunda a revista *FORBES*, em 2021, este nicho ultrapassou a marca de mais de 214 bilhões de dólares movimentados globalmente e as previsões para este ano são ainda mais promissoras, prevendo um faturamento anual de 235,7 bilhões de dólares.

A título de comparação, segundo o artigo da Forbes escrito por LUIZ GUSTAVO PACETE. “*Brasil Game Show começa reunindo um mercado de quase R\$ 13 bi uma das principais feiras de games da América do Sul espera mais de 340 mil visitantes nos próximos dia.*” Forbes. 2022, as estimativas para o faturamento da indústria cinematográfica ficam em torno de 38 bilhões de dólares. Esse valor representa seis vezes a receita prevista neste ano pela indústria cinematográfica com a bilheteria em salas de exibição no mundo inteiro.

2.2 – HISTÓRIA

2.2.1 - JOGOS ELETRÔNICOS

Claude Elwood Shannon, o chamado “Pai da teoria da informação”, também pode ser considerado o pai dos jogos eletrônicos, pois, em meados de 1949, este que foi um dos cientistas mais importantes para o nosso modo de vida “conectado” de hoje, criara um sistema eletrônico que era capaz de programar um jogo de xadrez.

Este acontecimento foi acompanhado de um artigo, escrito por Shannon, intitulado de *Philosophical Magazine*, que, com o passar do tempo, serviu como inspiração para diversos pesquisadores, entusiasmados com as invenções e descobertas feitas por Shannon, fomentando cada vez mais o advento de novas tecnologias, fazendo com que a computadorização avançasse ao longo dos anos e, com ela, a capacidade de processamento aumentou, possibilitando o desenvolvimento de jogos e realidades lúdicas extraordinárias, em evolução constante.

Ainda sobre o tema, não podemos deixar de citar William A. Higinbotham, que criou um dos primeiros videogames, com gráficos bastante primitivos, mais que demonstravam o potencial que os jogos eletrônicos poderiam alcançar, saído da teoria criada por Shannon e colocando em prática a interação entre homem e máquina, com intuito de entretenimento, este jogo foi chamado de *Tennis for Two* (“tênis para dois”), em 1958.

1.2.3 - DIREITO E OS E-SPORTS

O Direito possui uma relação cada vez mais estreita com os e-sports, uma vez que esta é uma indústria que movimenta milhões de dólares e envolve contratos de patrocínio, publicidade, direitos de imagem, propriedade intelectual, além de questões trabalhistas e regulatórias.

Segundo o advogado especialista em Direito Digital, HEITOR VITOR NASCIMENTO SILVA:

O direito se relaciona com os e-sports na medida em que envolve diversas áreas, tais como contratos, propriedade intelectual, direitos trabalhistas, direitos do consumidor, dentre outros. suas obrigações legais e dos riscos envolvidos na prática dos e-sports, a fim de evitar problemas jurídicos no futuro. (MACKENZIE, 2021).

Nesse sentido, o Direito do Entretenimento e do Esporte é uma área que se dedica a analisar e orientar sobre as questões jurídicas envolvidas na realização de eventos esportivos, incluindo os e-sports. O direito desportivo, por sua vez, regula as competições desportivas, as federações e as organizações responsáveis por elas.

Também é importante destacar que o Direito do Trabalho e o Direito do Consumidor têm papel relevante no contexto dos e-sports. O primeiro assegura os direitos trabalhistas dos jogadores profissionais e demais profissionais envolvidos nas equipes e organizações, enquanto o segundo protege os direitos dos consumidores que participam de competições e adquirem produtos relacionados aos e-sports.

Outra área do Direito que tem relação com os e-sports é a Propriedade Intelectual, uma vez que os jogos eletrônicos são protegidos por direitos autorais e patentes, além de haver disputas relacionadas a marcas e outros elementos de propriedade intelectual.

Por fim, é importante ressaltar que a legislação atual ainda não é suficientemente específica para regular todas as questões envolvidas nos e-sports, o que faz com que novas leis e regulamentações sejam necessárias para dar conta dos desafios jurídicos que surgem nessa indústria em constante evolução.

Uma fonte que aborda a compreensão da legislação atual em relação aos e-sports é o artigo "*Esports: desafios legais para uma indústria em*

crecimento", publicado na revista *International Sports Law Journal*, v. 19, n. 3-4, pág. 139-149, 2019 de NASCIMENTO, CV; MARTINS, PH. O artigo argumenta que a falta de uma regulamentação específica para os e-sports e a ausência de clareza em relação a questões como propriedade intelectual, direito de imagem e contratos de trabalho podem gerar conflitos jurídicos na indústria de esportes eletrônicos.

As relações entre os e-sports e as aplicações práticas em ramos diferentes do direito são bastante amplas, como discorrido acima e como será especificado no decorrer desta pesquisa.

CAPÍTULO 2.

AS PROTEÇÕES E OS AVANÇOS NO DIREITO DIGITAL

2.1 - Marco Civil da internet

O Marco Civil da Internet (lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014) é uma lei brasileira que estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Foi sancionado em abril de 2014 e entrou em vigor em junho do mesmo ano.

Criado em 2014, o Marco Civil da Internet é uma lei federal que estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Ele define regras para a atuação dos provedores de acesso à internet e de aplicação, além de estabelecer direitos dos usuários, como a privacidade, a liberdade de expressão e a neutralidade da rede. O Marco Civil da Internet foi elaborado após uma ampla consulta pública e é considerado uma referência mundial em legislação sobre internet. (BRASIL, Ministério da Justiça e Segurança Pública, 2014).

O principal objetivo do Marco Civil da Internet é estabelecer direitos e deveres de usuários e provedores de internet, além do acesso regular e uso da internet no Brasil. A lei é considerada uma das mais avançadas do mundo em termos de legislação para a internet e tem como principais pilares a liberdade de expressão, a privacidade e a neutralidade da rede.

O texto do Marco Civil da Internet estabelece diversos pontos importantes para a regulamentação do uso da internet no país, como a proteção da privacidade dos usuários, a garantia de neutralidade da rede, a responsabilidade dos provedores de internet, a remoção de conteúdo ilegal, a Preservação da liberdade de expressão, entre outros.

Além disso, a referida lei prevê a criação de um órgão específico para lidar com questões relacionadas ao uso da internet, o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), que é responsável por propor diretrizes estratégicas para o desenvolvimento da internet no país e garantir a participação da sociedade civil nas discussões sobre o tema.

O Marco Civil da Internet é considerado uma legislação importante para a garantia dos direitos e deveres dos usuários da internet no Brasil e tem

sido referenciado para outros países na elaboração de suas próprias legislações para a internet.

O objetivo do Marco Civil da Internet é regular o uso da Internet no Brasil, assegurando a liberdade de expressão, a privacidade dos usuários, a proteção de dados pessoais, a neutralidade da rede e a responsabilidade de provedores de serviços.

Entre as principais medidas infligidas pelo Marco Civil da Internet estão:

- Garantia da neutralidade da rede, ou seja, a obrigação dos provedores de não discriminar o tráfego na Internet de acordo com seu conteúdo, origem ou destino;
- Proteção da privacidade dos usuários, com obrigatoriedade de os provedores protegerem o sigilo das comunicações e dos dados pessoais dos usuários;
- Responsabilização dos provedores de serviços pela divulgação de conteúdo ilícito na Internet, desde que seja necessário o cumprimento de ordem judicial;
- Obrigatoriedade de os provedores de serviços manterem registros de acesso dos usuários por seis meses, a fim de auxiliar em questões criminais;
- Proteção de dados pessoais dos usuários, com a obrigação de os provedores de serviços informar sobre coleta, uso, armazenamento e proteção desses dados.

O Marco Civil da Internet foi considerado um marco na legislação brasileira, visto que buscou equilibrar os direitos dos usuários da Internet com as necessidades de empresas e do governo em lidar com questões de segurança e privacidade.

O Marco Civil da Internet representa um marco regulatório inédito no Brasil e foi saudado como um modelo a ser seguido por diversos países. A lei estabeleceu princípios, direitos e deveres para o uso da internet no país, garantindo a liberdade de expressão, a privacidade dos usuários e a neutralidade da rede, entre outras questões importantes para a sociedade digital". (OLIVEIRA, 2015, p. 31)

A lei é considerada referência internacional na regulamentação da Internet, servindo de exemplo para outros países que buscam regulamentar o uso da rede mundial de computadores.

2.2 - LGPD (Lei Geral da Proteção de Dados).

A Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), Lei nº 13.709/2018, foi promulgada visando a proteção aos direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e a livre formação da personalidade de cada indivíduo. A Lei entona a busca pelo tratamento de dados pessoais de forma compatível com os princípios e direitos supramencionados, dados estes que podem estar dispostos em meio físico ou digital, feito por pessoa física ou jurídica de direito público ou privado, englobando um amplo conjunto de operações que podem ocorrer em meios manuais ou digitais.

A LGPD é uma lei criada para regulamentar a forma com que os dados pessoais devem ser tratados, sejam pelo setor público, seja pelo setor privado. Por meio desta, fica instituído a forma de manuseio dos dados e as consequências em caso de fuga das diretrizes estabelecidas.

A Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) tem como principal objetivo proteger os direitos fundamentais de liberdade e privacidade dos titulares de dados pessoais, estabelecendo normas claras sobre a coleta, armazenamento, tratamento e compartilhamento desses dados. (BRASIL, Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)).

Assim, visa dificultar o compartilhamento indevido de dados pessoais, bem como protege-los de eventuais vazamentos, utilizando de controles de tráfego, desde de o recebimento ou coleta, até o descarte ou devolução de tais dados, além de que define as ocasiões em que se possa solicitar dados pessoais e delimitam quais dados possam ser solicitados.

O tipo de tratamento de dados que a referida lei impõe, diz respeito a qualquer atividade que utiliza um dado pessoal na execução da sua operação, como, por exemplo: coleta, produção, recepção, classificação, utilização, acesso, reprodução, transmissão, distribuição, processamento, arquivamento, armazenamento, eliminação, avaliação ou controle da informação, modificação, comunicação, transferência, difusão ou extração.

Para isso, foi previsto na lei, maior transparência para o detentor dos dados que estão sendo manuseados, trazendo mais segurança jurídica, permitindo maior fiscalização de suas informações pessoais.

A LGPD estabelece regras claras sobre como empresas, organizações e instituições governamentais devem tratar os dados pessoais dos cidadãos brasileiros, garantindo maior transparência, segurança e privacidade nas operações de coleta, armazenamento, tratamento e compartilhamento de informações." (BRASIL, Autoridade Nacional de Proteção de Dados - ANPD)

A LGPD, surgiu através de dois fatos que motivaram sua criação. Um deles, foi a GDPR (General Data Protection Regulation), está foi a Lei europeia que inspirou a criação da LGPD, seu texto final foi redigido em 2012, porém só entrou em vigor em 2018, foi introduzida devido a crescentes ocorrências de crimes virtuais e inspirou diversas outras leis parecidas em diversos países.

Outro fator que influenciou o surgimento da legislação foi o próprio cenário brasileiro, que vinha com uma crescente demanda para uma lei que regulamentasse o fluxo de dados pessoais que circulavam pela internet, propiciando a prática de crimes e abusos por parte de empresas, que utilizavam dados pessoais de maneiras questionáveis.

A referida lei causou e vem causando impactos significativos na sociedade e a diversos ramos do direito. Empresas que antes não lidavam adequadamente com dados pessoais, tiveram que passar por grandes transformações no modo em que gerenciavam tais dados.

A Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), sancionada em 2018, é considerada a maior mudança na proteção de dados pessoais da história do Brasil. Ela tem como objetivo proteger a privacidade dos cidadãos e regulamentar a coleta, uso, tratamento e armazenamento de dados pessoais por empresas e instituições públicas. A LGPD impacta não apenas empresas, mas toda a sociedade, uma vez que qualquer pessoa pode exigir a proteção de seus dados pessoais. gerou um grande impacto na forma como as empresas lidam com a privacidade dos dados dos usuários. (MACHADO, pág. 42-55, 2020),

A título de exemplo, empresas que possuam em seus bancos de dados informações como contatos pessoais, devem comprovar a necessidade de possuírem tais dados, provar que os dados que detêm são de pessoas com quem elas possuem algum vínculo contratual, além de que, tais dados só podem ser armazenados com o consentimento do titular dos dados.

Deste modo, não é permitida o comércio ou repasse, de qualquer natureza, de dados pessoais alheios à terceiros. Bem como as empresas públicas o privadas, ou até mesmos entidades de direito público, devem atender as solicitações dos titulares dos dados quando estes solicitarem algo relacionado a estes dados.

Para a fiscalização sobre a aplicação das diretrizes legais instituídas por esta lei, foi criado um órgão específico, em 2019, a chamada “Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD)” criada pela Lei nº 13.853, de 2019. Como diz o texto de lei, trata-se do “órgão da administração pública federal, integrante da Presidência da República”, cuja função é justamente garantir a observância à LGPD. De acordo com o inciso II do artigo 55-J, cabe à entidade:

zelar pela observância dos segredos comercial e industrial, observada a proteção de dados pessoais e do sigilo das informações quando protegido por lei ou quando a quebra do sigilo violar os fundamentos do art. 2º desta Lei (...). (BRASIL, Lei nº 13.853, de 2019).

A fiscalização exercida por este órgão, possui o poder de impor punições às empresas que descumpram os ditames da lei, e estas punições de traduzem em multas, que podem ser demasiadamente altas. É o que diz o artigo 52, no qual são estipuladas as sanções e multas aos infratores conforme os incisos I ao VI.

- I – advertência, com indicação de prazo para adoção de medidas corretivas;
- II – multa simples, de até 2% (dois por cento) do faturamento da pessoa jurídica de direito privado, grupo ou conglomerado no Brasil no seu último exercício, excluídos os tributos, limitada, no total, a R\$ 50.000.000,00 (cinquenta milhões de reais) por infração;
- III – multa diária, observado o limite total a que se refere o inciso II;
- IV – publicização da infração após devidamente apurada e confirmada a sua ocorrência;
- V – bloqueio dos dados pessoais a que se refere a infração até a sua regularização;
- VI – eliminação dos dados pessoais a que se refere a infração.

Desta maneira, o órgão visa coibir a ação ilegal das empresas através do implemento destas sanções.

Além das sanções supramencionadas, o ordenamento jurídico brasileiro já possui um remédio constitucional que visa obrigar a entrega de dados pessoais em caso de recusa à requisição por parte de entidades públicas. É o caso do *habeas data*, que é um instrumento processual, que tem como

finalidade garantir que a pessoa física ou jurídica tenha acesso ou promova a retificação de suas informações, que estejam registradas em banco de dados de órgão públicos ou instituições similares.

A LGPD tem um impacto significativo na proteção de dados pessoais dos brasileiros. dados, tornando-se mais um líder na defesa da privacidade dos cidadãos. (Data Privacy Brasil. 2020)

Os contratos virtuais realizados com empresas, sejam elas físicas ou virtuais, também estão sujeitos às mesmas diretrizes trazidas pela LGPD. É bastante comum, que ao realizarmos algum cadastro ou compra em algum *site*, concordemos com termos de adesão que, se lidos com atenção, podem ser encontradas cláusulas que tratam dos consentimentos sobre o uso de dados pessoais. Fazemos tais concessões, muitas vezes não nos damos conta do que fizemos, por isso a necessidade de nos atentarmos aos *sites* e *links* que acessamos.

2.3 - PRINCIPAIS INOVAÇÕES

O mundo digital ainda abriga empresas que são grandes promessas para o futuro, como as “*startups*”, empresas caracterizadas por desenvolver ou aprimorar um modelo de negócio, preferencialmente escalável, disruptivo e repetível.

A vasta maioria destas empresas enormes atuam no mundo digital, portanto, precisam de serviços jurídicos de profissionais que compreendem suas necessidades e saibam trabalhar com essas necessidades, resolvendo todas as questões jurídicas relacionada ao mundo digital e, para isso, o estudo e aperfeiçoamento na área é extremamente importante, sobretudo pelo fato de que é um ramo novo e possui uma velocidade de modificação e evolução gigantesca, as atualizações chegam com velocidades absurdas e o profissional deve estar pronto para defender os interesses de seus cliente perante toda e qualquer novidade que apareça no mercado .

O Direito Digital tem se mostrado uma área em constante expansão e que demanda cada vez mais profissionais especializados. O advogado que atua nessa área precisa estar preparado para lidar com temas como proteção de dados, crimes virtuais, direitos autorais, entre outros. Além disso, é preciso estar atualizado com as mudanças legislativas e

tecnológicas que ocorrem com frequência nesse mercado. (Migalhas, 2020)

Um dos nichos que possui grande potencial de crescimento no direito na área virtual é o “metaverso”. Metaverso é, na conceituação do site “*infomoney*”:

Metaverso é uma espécie de nova camada da realidade que integra os mundos real e virtual. Na prática, é um ambiente virtual imersivo construído por meio de diversas tecnologias, como Realidade Virtual, Realidade Aumentada e hologramas. (INFOMONEY.2021).

Neste ambiente, que é usado como uma extensão da “vida real” em um ambiente virtual, pode acontecer quase qualquer coisa que imaginemos, muitas das relações jurídicas que presenciamos no nosso cotidiano podem ser replicados neste ambiente virtual, cuja interação entre os indivíduos só se diferenciam pela relação entre o espaço físico que temos no “mundo real”.

Exemplos de como podem ocorrer as mais complexas relações jurídicas neste ambiente virtual, é o primeiro casamento ocorrido no *Metaverso* no Brasil. Este casamento ocorreu no dia 19 de março de 2022 e foi celebrado pelo filósofo Leandro Karnal. Foi um evento pioneiro no Brasil, mas já demonstrou o que pode estar por vir nos próximos anos, mexendo com o futuro da sociedade e impactando o *modus operandi* da advocacia.

O casamento supramencionado levantou vários debates jurídicos sobre sua validade, sobretudo, quanto a validade da certidão de casamento. Pensando nisso, a solução que encontraram foi celebrar a união em um servidor baseado na tecnologia “*blockchain*”, que possui como fundamento ser:

um livro-razão compartilhado e imutável que facilita o processo de registro de transações e o rastreamento de ativos em uma rede empresarial. Um ativo pode ser tangível (uma casa, um carro, dinheiro, terras) ou intangível (propriedade intelectual, patentes, direitos autorais e criação de marcas). Praticamente qualquer item de valor pode ser rastreado e negociado em uma rede de blockchain, o que reduz os riscos e os custos para todos os envolvidos” (IBM.2023).

Contudo, mesmo com o procedimento adotado, a validade do ato jurídico é questionável. Isto se deve pelo fato de que, apesar de existir previsão legal quanto a assinaturas digitais e documentos digitais, como é o caso do decreto nº 9.929/2019 que atualizou o Sistema Nacional de Informações de

Registro Civil – (Sirc), instituído em 2014, que trouxe novos meios pelo quais os dados dos registros civis de nascimento, casamento, óbito e natimortos poderiam ser tratados e modernizados, existem empecilhos no trâmite do casamento, que, por se tratar de ato solene, ou seja, exige grandes formalidades para sua realização.

Deste modo, para oficializar o casamento, segundo o que preceitua o Código Civil, é necessário que a certidão de casamento e demais atos afins, sejam acompanhados pela presença de um Juiz de Paz, possuidor de fé pública, que elabora este documento.

Portanto, tendo em vista que o procedimento realizado descrito acima não contava como a presença de um Juiz de Paz, o ato é passível de nulidade, tendo em vista que pode ser considerado um negócio jurídico inválido.

Foi pensando em uma maneira de regularizar esta demanda, que os advogados Ângela Estrela Costa, Tiago Magalhães e, o advogado e também professor, Clodoaldo Moreira, propuseram um anteprojeto de lei que tornaria possível a realização de casamento em ambientes virtuais, como o caso retromencionado.

A proposta do anteprojeto de lei foi encaminhada para o Senador Wilder Moraes, para apreciação. Neste projeto, existe a proposta de alterar o Código Civil, nos seguintes termos:

Art. 1.515. Os casamentos religiosos e virtuais que atenderem às exigências da lei para a validade do casamento civil, equiparam-se a este, desde que registrados no registro próprio, produzindo efeitos a partir da data de sua celebração.

Art. 1515, S1º O casamento virtual será realizado, através de sistema digital, assinado por meio eletrônico. O casal deverá utilizar gravação de som nítida e imagem clara, contendo a declaração da data de realização do ato, observando-se, ainda que:

I - a mídia deverá ser gravada em formato compatível com os programas computadorizados de leitura existentes na data da efetivação do ato, com a declaração dos interessados de que no vídeo consta o casamento, apresentando também sua qualificação;

II - para o casamento virtual, entendendo-os essa como vídeos, fotos, senhas de redes sociais, e-mails e outros elementos armazenados exclusivamente na rede mundial de computadores ou em nuvem. O casamento virtual, em vídeo, não dispensa a presença das testemunhas para sua validade;

III - o casamento virtual deverá ser validado em cartório, após noventa dias da sua realização, por meio digital, confirmando seus termos através do mesmo meio digital utilizado para formalização;

IV - o casamento virtual digital deverá ser assinado digitalmente pelo contraentes, com reconhecimento facial, criptografia SHA-512,

tecnologia BlockChain, SSL Certificate e adequação ao bojo da LGPD, garantindo segurança para os consortes (NR).

Art. 1.516. Os registros dos casamentos religiosos e virtuais submetem-se aos mesmos requisitos exigidos para o casamento civil. (BRASIL, Código Civil. 2002).

O ante projeto apresentado representa uma grande possibilidade de mudanças de paradigmas, que visam elevar o direito ao patamar de evolução que a sociedade está enfrentando devido a constante evolução da tecnologia. O argumento dos advogados sobre o projeto é de *“que o casamento virtual já é uma realidade em muitos países, permitindo que as pessoas se casem em ambientes virtuais imersivos.”*

Além destas inovações trazidas, o *Metaverso* ainda pode gerar demandas em muitas outras áreas, como direito na esfera trabalhista, a Segurança de dados, o direito de propriedade, direito contratual, bancário, todos em âmbito cível, esfera empresarial, tributária e entre outros. Ou seja, como dito anteriormente diversas vezes, o direito digital nada mais é, que uma extensão da “vida real”, portanto, suscetíveis aos mesmos conflitos e negócios jurídicos.

CAPÍTULO 3.

AS APLICAÇÕES PRÁTICAS DO DIREITO DIGITAL.

3.1 - COMO O DIREITO SE APLICA NOS E- SPORTS

3.1.1 - Esfera Cível

Como discorrido acima acerca do potencial econômico que a indústria dos *e-sports* possui, devemos adentrar no ponto principal, no que se refere ao intuito deste tópico; como o direito se aplica a este mundo tão amplo?

Primeiramente podemos destacar o mais evidente, as relações civis, que estão presentes em todos os atos jurídicos, e no mundo dos *e-sports* não seria diferente.

Sobre a implicação na esfera cível, de início vale destacar as diversas relações contratuais que permeiam o meio dos *e-sports*. As estruturas necessárias para manter as equipes, as arenas em que acontecem os eventos, as relações entre as desenvolvedoras, as distribuidoras e os estúdios de programação e armazenamentos que ficam responsáveis por manterem os jogos *online*, são exemplos de relações jurídicas que demandam contratos que, por muitas vezes exigem um alto grau de complexidade e uma análise aprofundada de cláusulas que determinaram o curso desta relação.

Outro ponto a ser destacado é a responsabilidade civil que as partes são submetidas. Todo contrato, por natureza, é um facto jurídico, um ato jurídico e um negócio jurídico bilateral; uma fonte de obrigações e de deveres, direitos e outras posições jurídicas de outra natureza; uma manifestação de autonomia privada e de liberdade das pessoas.

A prática do e-sport envolve diversas questões jurídicas, como a proteção de propriedade intelectual, responsabilidade civil por danos causados em competições virtuais, elaboração de contratos entre jogadores e equipes, entre outros temas que apoiaram a atuação de profissionais do direito para garantir a segurança jurídica no cenário dos esportes eletrônicos. (CARVALHO, Cássio. 2021).

Nesta senda, o descumprimento ou qualquer violação do contrato ou suas cláusulas, enseja na responsabilidade de arcar com os danos, prejuízos e

indenizações por parte da parte que descumpre o contrato, em favor da parte que suporta o ônus da ação ou omissão prejudicial.

O Código Civil, em seu artigo 927, expõe a necessidade de indenizar:

Art. 927. Aquele que, por ato ilícito, causar dano a outrem, fica obrigado a repará-lo.

Parágrafo único. “Haverá obrigação de reparar o dano, independentemente de culpa, nos casos especificados em lei, ou quando a atividade normalmente desenvolvida pelo autor do dano implicar, por sua natureza, risco para os direitos de outrem.” (BRASIL, Lei 10406, 2002).

Como também, o art. 389 do Código Civil “Não cumprida a obrigação, responde o devedor por perdas e danos, mais juros e atualização monetária segundo índices oficiais regularmente estabelecidos, e honorários de advogado”

Com efeito, a quebra de contrato entre as partes envolvidas nas diversas relações jurídicas que engloba o mundo do *e-sports*, assim como em qualquer outro nicho das relações cíveis são perfeitamente passíveis de reparação.

A responsabilidade civil nos esportes pode decorrer de diversos fatores, não são incomuns as cobranças e excessos a que os atletas são submetidos e nos *e-sports* também não é diferente.

Pode haver casos em que, a cobrança por resultados por parte da organizadora, proprietários das marcas ou times afetem o atleta, podendo causar diversos prejuízos aos atletas, sejam eles físicos, psicológicos, emocionais, entre outros.

Os jogadores de esportes eletrônicos estão sujeitos a uma série de riscos físicos e psicológicos, incluindo lesões por esforço repetitivo, problemas de visão, insônia, obesidade, ansiedade e depressão.” (Fédération Internationale de Football Association, 2019)

Além disto, vale mencionar a imagem do jogador que pode vir a ser afetada pelos abusos, por ventura, sofridos.

3.1.2 - Esfera Desportiva

O direito desportivo é um ramo do direito criado para dirimir as questões que envolvem o mundo dos esportes. É responsável por classificar leis

e demandas que possuem como foco o direito que envolve o mundo dos esportes no geral.

Com as lacunas existentes e a falta de regulamentação que permeava o mundo desportivo, surgiu da demanda por regulamentações legais, leis que passaram a nortear como o direito deveria ser aplicado as relações desportivas existente e, também, criando novas relações.

Em 1941, com o advento do Decreto-lei n° 3199, iniciou-se a estrutura institucionalizada oficial no Brasil, determinando a adoção de um código de regras para cada confederação ou entidade nacional filiada, sendo consideradas organizações públicas e privadas.

Após a adoção do referido Decreto-lei, as organizações esportivas passaram a adotar as medidas e disposições que foram regulamentadas e uniformizadas para práticas nacionais que não deixaram de ser inspiradas nas práticas internacionais.

Ainda nos dias de hoje há aquelas pessoas que ainda não reconhecem os *e-sports* como um esporte legítimo, e pior ainda, há muitas pessoas que sequer sabem da existência de tal modalidade, não fazendo ideia da dimensão que este esporte vem alcançando nos últimos anos. A Federação Internacional de Esportes Eletrônicos define a prática de *e-sports* como “Um esporte competitivo performado em um ambiente virtual onde habilidades físicas e mentais são utilizadas para a criação de condições vitoriosas através de regras geralmente aceitas”,

A definição de “esporte” segundo o dicionário é; “prática metódica, individual ou coletiva, de jogo ou qualquer atividade que demande exercício físico e destreza, com fins de recreação, manutenção do condicionamento corporal e da saúde e/ou competição; desporte, desporto”

Desta maneira, resta clarividente a natureza esportiva dos *e-sports*, mormente pelo fato de que preenche todos os requisitos para sua caracterização como esporte.

Com efeito, existe, ainda, uma certa resistência em reconhecer o atleta de *e-sports*, os ditos *pro – players*, como sendo equiparados aos jogadores de esportes convencionais, como os futebolistas, por exemplo. “Embora existam esforços em andamento para regular o esporte eletrônico e reconheçam os

jogadores como atletas profissionais, a resistência ainda é forte entre os círculos tradicionais do esporte". (LOO, 2019).

Contudo, as atuais conjecturas vêm forçando uma visão mais profunda para este meio, e tornando quase impossível ignorar os avanços e o tamanho dos *e-sports* no Brasil.

A lei Pelé (Lei nº 9.615 de 1998), que teve como finalidade regulamentar de vez o desporto nacional, trouxe grandes avanços para o mundo dos esportes. Todavia, seu enfoque principal foi o futebol, não dando tanto destaque às modalidades esportivas mais "*undergrounds*", sem tanto destaque a época. Com efeito, trouxe enormes avanços na área legislativa no que se refere a regulação, contratos e maneiras de exploração econômica, tanto dos clubes, entidades e federação, quanto dos próprios atletas.

Sobre o tema, existe grande necessidade acerca da legislação específica que abranja a modalidade, como a citação a seguir exposta;

Cumprir destacar que, apesar de todo o avanço tecnológico, a regulamentação dos *e-sports* ainda é um desafio para o mundo jurídico, visto que a falta de uma legislação específica implica em diversos questionamentos acerca do universo dos jogos eletrônicos. (SILVA, José Manuel da. 2019)

Do exposto, apesar da introdução legislativa de mais garantias para os atletas, como retromencionado, os *e-sports* não foram abrangidos de maneira satisfatória, mormente por ser uma modalidade relativamente recente, estando ainda nos dias de hoje "órfã" de regulamentação e amparo estatal, o que muitas vezes pode ser até uma vantagem, pois fica livre de várias amarras que o sistema estatal impõe, como tributação e burocracia excessiva.

3.1.3 – ESFERA CONSUMERISTA

Outro ramo do direito que impacta bastante o mundo dos *e-sports* é o consumerista, a crescente expansão econômica e o aumento exponencial de consumidores ao redor do mundo vem gerando uma demanda gigantesca neste nicho.

As relações consumeristas ficaram cada vez mais abrangentes, e daí surgiu a necessidade da regulamentação, para que houvesse uma proteção ao público consumidor.

A lei consumerista brasileira já é aplicada no meio virtual. Porém, com os enormes avanços tecnológicos verificados na área, é de esperar que surjam novidades que a legislação não previa ou não se mostra adequada para tratar a inovação trazida.

Uma boa referência acerca do tema sobre como o e-sports impactam o direito do consumidor, é o artigo escrito por Roberto Alves Neto e Gabriel Sant'Ana Lazzari:

A prática dos esportes eletrônicos (e-sports) é uma realidade cada vez mais presente na vida de muitos jovens no Brasil e no mundo. Ainda que esse mercado esteja em constante expansão, é preciso atentar para a proteção dos consumidores que adquirem produtos e serviços relacionados aos jogos eletrônicos. (...) Além disso, é importante observar as obrigações dos organizadores de competições de e-sports perante os consumidores, que devem garantir condições justas de competição e proteção dos direitos dos jogadores, tais como o respeito às regras dos jogos e pagamento de prêmios devidos. (NETO, Roberto Alves; LAZZARI, Gabriel Sant'Ana., v. 129, p. 123-142, mar./abr. 2021.)

Nessa citação, os autores abordam a importância de proteger os consumidores que adquirem produtos e serviços relacionados aos e-sports, bem como as obrigações dos organizadores de competições de e-sports perante os consumidores

Nesta senda, buscando explicitar de maneira mais apta à compreensão, a falta de uma legislação que regulamente e proteja o consumidor traz insegurança jurídica, pois torna-se uma espécie de lacuna legal, podendo ensejar em negócios jurídicos ilegais, coisa que se verifica com frequência entre o comércio realizado dentro dos esportes eletrônicos, tornando-se práticas bastante comuns em diversos jogos.

Este tipo de comércio, apresentasse de várias formas, e a praticidade em transações financeiras que os tempos atuais trazem, facilitam a ocorrência de ilegalidades.

Com isso, a obscuridade que se verifica no comércio virtual, no âmbito do *e-sports*, dificulta a aplicação do CDC, deixando os jogadores, que muitas vezes são juridicamente incapazes, à mercê das plataformas e empresas que detêm os direitos sobre os jogos.

O Código de Defesa do Consumidor, lei nº 8.078/90 (CDC), é o conjunto de dispositivos reunidos em lei, que regulamenta as relações consumerista no Brasil, nasceu com o propósito de evitar o abuso perpetrado

pelas grande empresar fornecedoras em detrimento do consumidor, parte vulnerável na relação jurídica, como explica Tartuce:

O CDC brotou como uma resposta legal protetiva, objetivando ainda, situar a transparência e a concordância entre consumidores e fornecedores. Mais do que uma legislação alfanegária e punitiva, o Código criou uma cultura de respeito aos direitos de quem consome produtos e serviços, iniciamos o processo de desenraizar as relações onde o consumidor era tratado como um sujeito figurativo da relação de consumo sem voz, e plantamos a semente do Direito do Consumidor que defende conceitos que confrontam com os desejos do fornecedor, porém não ministra vontades e sim garantias (TARTUCE; NEVES, 2013, p. 25)

De acordo com o artigo 2º desta lei, considera-se consumidor, “aquele que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final”. Nesta perspectiva, levando em conta o caráter do comércio que envolve o mundo dos *e-sports*, o jogador, seja ele competitivo ou não (pró – player ou player comum), é considerado o consumidor final, estando, portanto, resguardado por essa legislação.

Ato contínuo, para demonstrar de maneira mais concreta a possibilidade de enquadrar as relações de consumo presentes entre as partes no âmbito em comento, podemos citar o artigo 3º do CDC, vejamos:

Art. 3º Fornecedor é toda pessoa física ou jurídica, pública ou privada, nacional ou estrangeira, bem como os entes despersonalizados, que desenvolvem atividade de produção, montagem, criação, construção, transformação, importação, exportação, distribuição ou comercialização de produtos ou prestação de serviços. (BRASIL, L8078, 1997).

Com isso, verifica-se que, tanto o jogador deve ser considerado o destinatário final, portanto consumidor, quanto as empresas, plataformas de distribuição e desenvolvedoras dever ser consideradas fornecedoras, aptas a aplicação da lei consumerista brasileira.

Destarte, não é raro nos depararmos com preços e termos abusivos decorrentes de contratos, que na maioria das vezes se trata de contratos de adesão, que não respeitam as normas trazidas pelo ordenamento jurídico brasileiro, surgindo assim o dever de indenizar e reparar danos que, por ventura, venha a ser causado ao consumidor lesado.

Sobre tal tema, o CDC também traz previsão, os artigos 12 e 14, possuem redação taxativa, no sentido de explicitar a responsabilidade a que os fornecedores e fabricantes estão submetidos, vejamos:

Art. 12. O fabricante, o produtor, o construtor, nacional ou estrangeiro, e o importador respondem, independentemente da existência de culpa, pela reparação dos danos causados aos consumidores por defeitos decorrentes de projeto, fabricação, construção, montagem, fórmulas, manipulação, apresentação ou acondicionamento de seus produtos, bem como por informações insuficientes ou inadequadas sobre sua utilização e riscos.

Art. 14. O fornecedor de serviços responde, independentemente da existência de culpa, pela reparação dos danos causados aos consumidores por defeitos relativos à prestação dos serviços, bem como por informações insuficientes ou inadequadas sobre sua fruição e riscos. (BRASIL, L8078, 1997).

Em suma, é nítida aplicação do direito consumerista no âmbito dos esportes eletrônicos e no mundo “gamer” em geral, a grande demanda que vem acontecendo neste meio traz grandes oportunidades para os aplicadores do direito e vem criando um ramo próprio, digno de ser estudado e explorado, pois o direito surge das relações humanas, é bastante dinâmico e deve ser encarado com uma visão ampla e aberta para as inovações.

3.1.4 - ESFERA ADMINISTRATIVA

Como amplamente discorrido até aqui, o mercado dos *e-sports* vem alcançando proporções colossais. Com isso, vem arrebatando grande massas de jogadores e entusiastas da modalidade esportiva que mais cresce na atualidade, trazendo cada vez mais visibilidade e despertando a atenção de organizadores de eventos pelo mundo todo, seduzidos pela oportunidade de gerar lucros astronômicos diante um público tão apaixonado.

Uma das modalidades esportivas que mais determinam na atualidade é o *e-sports*, também conhecido como esportes eletrônicos. Segundo a pesquisa Newzoo Global Esports & Live Streaming Market Report de 2021, a indústria de *e-sports* cresceu 9% em relação ao ano anterior, totalizando uma receita de US\$ 1,08 bilhão em 2020. (Newzoo, 2021)

Os eventos que permeiam o mundo dos *e-sports* são diversos, abrangendo campeonatos presenciais, que reúne grande número de torcedores, em nada se diferenciando aos esportes tradicionais, podemos citar também os eventos de lançamentos de jogos novos, apresentações de novas equipes, encontros e festivais sobre o tema, etc.

A título de exemplo, vale destacar alguns eventos como a “Brasil Game Show (BGS)”, que é o maior evento gamer da América Latina, movimentando cerca de 13 bilhões de reais e, segundo a Forbes, reuniu mais de 340 mil pessoas apenas neste ano de 2022. Outro evento digno de nota foi o “Campeonato Mundial Major de CS:GO”, que este ano foi realizado no Rio de Janeiro e arrastou uma multidão para as arenas onde foram realizados os jogos.

Com tais contextualizações, adentrando ao direito administrativo, temos que, para a realização de tais eventos, alguns trâmites devem acontecer, exemplo das licitações que são realizadas para escolha de local para a realização dos eventos quando a o interesse público envolvido.

Quando há algum tipo de serviço que será contratado pela administração pública, por força de lei, necessário se faz a realização de um processo licitatório, incidindo assim, o direito administrativo. O setor jurídico responsável pelo suporte, seja nas equipes, nas empresas ou até mesmo no setor público precisam estar preparados para lidar com as peculiaridades de poder sobrevier da contratação e realização de eventos que envolvem estes dois ramos do direito.

3.1.5 – ESFERA PENAL

O direito penal também incide com frequência no meio eletrônico, e nos *e-sports* estão presentes de muitas formas, das quais vale destaque as mais recorrentes.

Primeiramente, uma das práticas que mais levam empresas desenvolvedoras e, por vezes, jogadores, a envolverem-se em um processo criminal, é a prática de plágio.

Não é incomum, para quem está imerso no mundo dos games as notícias acerca de supostos plágios ocorridos em jogos, seja eles famosos ou não, muitas empresas possuem um grande time de especialistas capazes de detectar e provar plágios advindos de suas criações. Tudo isso com a finalidade de preservar seus direitos, sejam eles econômicos (patrimoniais) e também seus direitos referentes a autoria e originalidade (morais).

Uma boa referência acerca do tema do plágio nos *e-sports* é o artigo "Esports and the Law: What Players and Teams Need to Know" de autoria de

Matthew S. De Antonio e publicado na revista jurídica "The Legal Intelligencer" em 2019. O autor destaca que "o plágio é uma prática comum na indústria dos jogos eletrônicos, incluindo a cópia de jogabilidade, personagens e elementos de jogos populares sem autorização dos criadores originais". Ele ainda alerta que, "mesmo que a cópia não seja exata, se houver semelhanças, pode haver ação judicial por violação de direitos autorais". (DEANTONIO, Matthew S. 2019).

O desenvolvimento de um game não é uma tarefa simples, sobretudo nos dias atuais, em que os gostos dos consumidores estão bastante rígidos devido a enorme velocidade de evolução que os jogos vêm sofrendo, seja em jogabilidade, gráficos ou a história envolvida.

No ordenamento jurídico brasileiro, o plágio é considerado crime, e, portanto, está tipificado no artigo 184 do Código Penal, como pena prevista de 3 meses a um ano de detenção ou multa, "Violar direitos de autor e os que lhe são conexos: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa."

Destarte, torna-se de bastante interesse dessas desenvolvedoras que suas obras sejam resguardadas e, quando violadas, não se abstem de procurarem seus direitos no âmbito penal, pois, além de buscarem uma reparação e punição ao dano causado, também visam coibir a prática do plágio.

Outro crime bastante recorrente neste meio é o crime chamado de contrafação, este crime se caracteriza como sendo a reprodução não autorizada de alguma obra, pode ser traduzida ao jargão popular como a famosa "pirataria".

Esta pratica também contém previsão no artigo 184 do Código Penal brasileiro, precisamente em seus parágrafos, como previsão penal de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa.

[...]

§ 1º Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente:

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 2º Na mesma pena do § 1º incorre quem, com o intuito de lucro direto ou indireto, distribui, vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire, oculta, tem em depósito, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluga original ou cópia de obra intelectual ou

fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente.

§ 3º Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente:

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

[...] (BRASIL, DECRETO-LEI Nº 2.848, 1940)

Infelizmente, esta prática é bastante comum no país e não gera espanto algum na maioria da população, sendo que, por várias vezes, até mesmo as forças de segurança são coniventes com a prática delituosa. Segundo Clovis Beviláqua, um dos mais antigos documentos de repressão à contrafação foi a ordenança de Nuremberg de 1963 (Alemanha), independentemente de o autor gozar de privilégios, seguida por decisão do Senado de Frankfurt (1660).

Por último, outro crime que vem causando grandes problemas para o modo de vida de toda a humanidade atual, e não apenas nos jogos eletrônicos, é a invasão de dispositivos informáticos, ou como é popularmente conhecida o “Hack”.

Os hacks e cheats não são apenas uma questão de fair play, eles também podem prejudicar a economia dos jogos online e aumentar o risco de roubo de identidade e outras formas de crime cibernético. (Kaspersky Daily, 2021).

O crime de invasão a dispositivos de informática está previsto no artigo 154-A do Código de Processo Penal, que foi recentemente reescrita pela Lei nº 14.155, de 2021), que estipulou um aumento de pena, que agora chega a pena de reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa. Contudo, podendo chegar a um acréscimo de 50% em sua forma mais grave.

No mundo dos *e-sports*, umas das práticas antidesportivas que mais são comuns, são o uso de programas que alteram a configuração do jogo, dando ao usuário do programa ilícitos vantagens, que tornam a competição inviável, transformando todo o ambiente do game, tornando-o “viciado”, além de atrapalhar o desempenho dos jogadores que não utilizam tais programas, podendo trazer prejuízos para o atleta que batalha para conseguir desempenhar todo seu potencial no esporte.

O uso de hacks em jogos eletrônicos é uma prática proibida e desleal, uma vez que prejudica a experiência de jogo de outros usuários e pode resultar em punições diversas, como banimento permanente." (Bruno. Blog da PSafe. 2019).

Para o advogado da Ongame, empresa responsável pela promoção do game Point Blank no Brasil, o Dr. Hélio Tadeu Brogna Coelho: *“a venda, propagação ou utilização desses programas “hacker” é um ato ilícito grave que causa prejuízos à empresa, e pode, eventualmente, configurar crime”*.

3.1.6 – ESFERA TRABALHISTA

O ramo trabalhista é um dos que mais vem recebendo novas demandas com a ascensão dos *e-sports*, as empresas, as marcas e as equipes que adentram a este mundo ainda não está familiarizada com a aplicação dos direitos trabalhista, muito por conta da falta de informação e uma certa ignorância acerca do tema, que fazem com que os empregadores e até mesmo os empregados, não se submetam a legislação vigente, surgindo assim a possibilidade de ações trabalhistas, que, em alguns casos podem ser muito lucrativas.

O artigo intitulado "E-sports: a nova fronteira no direito do trabalho" de autoria de Anna M. Richo e publicado na revista American Bar Association em 2019, afirma:

À medida que os esportes eletrônicos se tornam cada vez mais comercializados, surgem questões relacionadas à relação de trabalho entre jogadores e times. [...] À medida que os esportes eletrônicos passam de amador para profissional, as questões trabalhistas que surgem se tornam mais complexas. (Anna M. Richo, 2019).

Tendo tais colocações como norte, vale mencionar que não existe umas legislações específicas para os *e-sports*, utilizando-se para dirimir as questões trabalhistas um misto entre normas da Consolidações das Leis do Trabalho (CLT), do Código Civil e da Lei 9.615/1998, a Lei Pelé. Contudo a norma mais utilizada pelo judiciário é a CLT, que define toda forma de emprego.

De acordo com BANDEIRA (2021), as questões trabalhistas no âmbito dos *e-sports* são dirimidas a partir de um misto de normas, que podem incluir

desde as normas do direito do trabalho até as normas específicas do cenário de jogos eletrônicos.

Isso ocorre porque os contratos de trabalho no setor de e-sports podem envolver diversas particularidades, como as exigências técnicas das equipes e a forma de remuneração dos jogadores, com uma análise minuciosa e especializada. Além disso, o autor ressalta que a estruturação de um contrato de trabalho adequado é fundamental para evitar conflitos e pagamentos financeiros tanto para os jogadores quanto para as equipes.

Insta salientar que todas os requisitos para caracterização de emprego subsiste nas relações entre as organizadoras/donos das equipes e os atletas, que devem performar de forma quase que “religiosa”, em nada se diferenciando dos trabalhos tradicionais, por exemplo, existe a pessoalidade, que é quando somente o atleta de forma específica pode realizar as atividades ou representar a instituição; a não eventualidade, que se caracteriza pelo fato de o jogador treinar de forma habitual, de modo análoga a atividade laboral periódica de um trabalho tradicional, em favor do time; a onerosidade, definida pelo recebimento de remuneração para competir, treinar e participar dos eventos da marca, seja eles quais forem, desde que legais e previstos em contrato; e a subordinação, caracterizada pelo fato de o atleta seguir regras e condutas definidas pela equipe que o contrata.

Segundo Motta (2020), a relação de trabalho nos e-sports é regida pela Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), que prevê a existência de vínculo empregatício entre o jogador profissional e a equipe de e-sports, desde que esteja presente os requisitos de subordinação, onerosidade, pessoalidade e habitualidade. Além disso, a Lei Pelé também é aplicável aos contratos de trabalho de jogadores de e-sports, pois reconhece a atividade como uma modalidade esportiva.

Noutra senda, destaca-se que as empresas também podem contratar os atletas como PJs, não sendo necessário, nestes casos, o contrato estar regido pela CLT, estando subordinado ao Código Civil, nos artigos 593 a 609, sendo necessário estipular um valor fixo a ser pago e não sendo necessário o recolhimento de encargos trabalhistas e menos impostos. Esta modalidade se

mostra menos onerosa, entretanto, extremamente arriscada sob a ótica da legislação trabalhista, pois pode configurar uma fraude.

Em contra partida, a Lei Pelé, mencionada anteriormente, não é usada com muita frequência. Isto, porque a luz de sua promulgação, o ramo dos *e-sports* estava em seu “nascimento”, em seus primórdios, melhor dizendo, por isto não abrange com exatidão as relações existentes neste meio. Contudo, há um artigo que é utilizado com maior frequência quando esta lei é evocada, o inciso III, do artigo 3º da referida lei;

Artigo 3ª — O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações.
Inciso III — desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta lei e regras práticas desportiva, nacionais ou internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do país e estas com as de outras nações. (BRASIL. Lei 9.615 de 24 de março de 1998)

Isto, porque este inciso define o *e-sports*, pois é um esporte de rendimento, nacional e internacionalmente, e promove a integração de pessoas de diferentes países, além de visar o resultado, por isso, bastante competitivo.

3. 2 - Principais Crimes Virtuais (*Cyber Crimes*)

Os crimes virtuais ou crimes *cibernéticos* são modalidades criminosas que se utilizam de computadores e outros dispositivos conexos e a rede mundial de computadores (internet). Estes crimes podem ser cometidos com diversas finalidades, que vão desde de crimes que visam a obtenção de vantagens financeiras ou até mesmo de natureza política e industrial, que visam causar danos à imagem de certas personalidades ou a marcas, gerando prejuízos gigantescos, “os crimes virtuais representam uma nova fronteira da delinquência, e a lei precisa acompanhar a evolução tecnológica para combater tais práticas” (FONTES, 2017). ”.

Os crimes de ordem virtual já estão previstos no Código penal Brasileiro, e houve aprimoramentos recentemente, como podemos verificar no texto da Lei nº 14.155/2021, que instituiu os seguintes artigos no referido códex:

Art. 1º O Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), passa a vigorar com as seguintes alterações:

Art. 154-A. Invasão dispositivo informático de uso alheio, conectado ou não à rede de computadores, com o fim de obter, adulterar ou destruir dados ou informações sem autorização expressa ou tácita do usuário do dispositivo ou de instalar vulnerabilidades para obter vantagem ilícita:

Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 2º Aumenta-se a pena de 1/3 (um terço) a 2/3 (dois terços) se da invasão resulta prejuízo econômico.

§3º....

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 5 (cinco) anos, e multa.”

Art. 155...

§ 4º-B. A pena é de reclusão, de 4 (quatro) a 8 (oito) anos, e multa, se o furto mediante fraude é cometido por meio de dispositivo eletrônico ou informático, conectado ou não à rede de computadores, com ou sem a violação de mecanismo de segurança ou a utilização de programa malicioso, ou por qualquer outro meio fraudulento análogo.

§ 4º-C. A pena prevista no § 4º-B deste artigo, considerada a relevância do resultado gravoso:

I – aumenta-se de 1/3 (um terço) a 2/3 (dois terços), se o crime é praticado mediante a utilização de servidor mantido fora do território nacional;

II – aumenta-se de 1/3 (um terço) ao dobro, se o crime é praticado contra idoso ou vulnerável...

Art. 171...

§ 2º-A. A pena é de reclusão, de 4 (quatro) a 8 (oito) anos, e multa, se a fraude é cometida com a utilização de informações fornecidas pela vítima ou por terceiro induzido a erro por meio de redes sociais, contatos telefônicos ou envio de correio eletrônico fraudulento, ou por qualquer outro meio fraudulento análogo.

§ 2º-B. A pena prevista no § 2º-A deste artigo, considerada a relevância do resultado gravoso, aumenta-se de 1/3 (um terço) a 2/3 (dois terços), se o crime é praticado mediante a utilização de servidor mantido fora do território nacional.

§ 4º A pena aumenta-se de 1/3 (um terço) ao dobro, se o crime é cometido contra idoso ou vulnerável, considerada a relevância do resultado gravoso.....”.

Art. 2º O art. 70 do Decreto-Lei nº 3.689, de 3 de outubro de 1941 (Código de Processo Penal), passa a vigorar acrescido do seguinte § 4º:

Art. 70....

§ 4º Nos crimes previstos no art. 171 do Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), quando praticados mediante depósito, mediante emissão de cheques sem suficiente provisão de fundos em poder do sacado ou com o pagamento frustrado ou mediante transferência de valores, a competência será definida pelo local do domicílio da vítima, e, em caso de pluralidade de vítimas, a competência firmar-se-á pela prevenção. (BRASIL, Lei nº 14.155/2021)

Os cybers criminosos podem atuar de duas formas, se utilizando de “malware” ou famoso vírus de computador, para infectar os sistemas alheios para danificar os aparelhos, impossibilitando o seu funcionamento ou impedindo o completo acesso à internet. Bem como podem utilizar-se dos computadores para chegar a um objetivo, seja de divulgação ilegal ou algo conexo, “Os crimes

virtuais, muitas vezes cometidos de forma anônima e com o uso de técnicas sofisticadas, desafiam as autoridades a manterem a segurança e a privacidade dos cidadãos na era digital (SOUZA, 2020)”.

Entre outros avanços importantes ao combate ao crime virtual, podemos citar outros aprimoramentos e novos tipos penais que a Lei nº 14.155, de 27 de maio de 2021, trouxe à luz do ordenamento jurídico Pátrio, como é o caso do crime de estelionato, previsto no artigo 171 do Código Penal, que sofreu alterações. Dentre as mudanças, foram incluídos os §§ 2º-A e 2º-B, que tratam da fraude eletrônica, com a seguinte redação:

§ 2º-A. A pena é de reclusão, de 4 (quatro) a 8 (oito) anos, e multa, se a fraude é cometida com a utilização de informações fornecidas pela vítima ou por terceiro induzido a erro por meio de redes sociais, contatos telefônicos ou envio de correio eletrônico fraudulento, ou por qualquer outro meio fraudulento análogo.

§ 2º-B. A pena prevista no § 2º-A deste artigo, considerada a relevância do resultado gravoso, aumenta-se de 1/3 (um terço) a 2/3 (dois terços), se o crime é praticado mediante a utilização de servidor mantido fora do território nacional (BRASIL, 2021).

Os ataques virtuais possuem uma ampla gama de variações, sendo verificado bastante casos pelo mundo, com necessidade crescente de estar conectado, muitas pessoas que não possuem o conhecimento e o discernimento acerca do que é confiável, caem em golpes e são vítimas destes criminosos, alguns dos crimes mais comuns são:

Os ataques de Malware: Este tipo de ataque é caracterizado pela “infecção” dos sistemas dos computadores, de modo que os “vírus”, que são programas introduzidos em algum aparelho ou sistema, que visa permitir acesso de terceiros sobre os arquivos e função de dispositivos alheios, possam executar sua programação, deixando as vítimas reféns dos cybers criminosos, pois, com isso, eles conseguem extrair informações ou controlar as ações que o sistema poderá executar. "O malware é um software malicioso criado para prejudicar um computador ou rede de computadores." (CERT.br - Centro de Estudos, Resposta e Tratamento de Incidentes de Segurança no Brasil).

À título de exemplo, em maio de 2017, um vírus conhecido como “WannaCry” foi um vírus do tipo de “ransomware”, um malware usado para extorquir dinheiro, pois mantém os dados ou o dispositivo da vítima como refém em troca de um resgate. Segundo os dados do site “KAPERSKY”, em seu artigo

intitulado “*O que são crimes cibernéticos? Como se proteger dos crimes cibernéticos*”.

O “ransomware” em questão, visava uma vulnerabilidade em computadores que executavam o Microsoft Windows para penetrar as defesas dos sistemas e os usuários ficaram sem acesso aos próprios arquivos e receberam uma mensagem exigindo o pagamento de um resgate em Bitcoins para terem o acesso de volta.

Quando este ataque do aconteceu, cerca de 230.000 computadores foram afetados, em 150 países diferente. Estima-se que, no mundo todo, o crime cibernético do “WannaCry” tenha causado US\$ 4 bilhões em perdas financeiras. Até hoje, o ataque se destaca por sua dimensão e impacto.

Phishing: Outro crime bastante praticado pelo cyber criminosos, envolve a prática de envio de e-mails visando a quebra de segurança, por parte dos próprios usuários para que possam roubar dados ou cometerem fraudes.

É muito comum recebermos e-mails contendo mensagem informando que ganhamos algo na internet, geralmente sobre coisas que sequer nos escrevemos para concorrer, e é nestes e-mails que mais acontecem este tipo de crime, os cybers criminosos inserem um *link* no e-mail e, ao clicar, o aparelho se infecta com o vírus, possibilitando que o criminoso acesse os dados pessoais da vítima, “Os crimes virtuais, como o phishing e o malware, causam prejuízos financeiros e violam a privacidade das pessoas, medidas de prevenção e punição” (FONSECA, 2018)”

A divulgação de pornografia infantil: Este crime virtual é um dos crimes mais repugnantes que podem acontecer no âmbito da internet. Pois, além de, por si só ser uma prática terrível, alimenta a “indústria” dos crimes sexuais envolvendo vulneráveis, pois gera lucro com a venda destes conteúdos, perpetuando cada vez mais o crime e servindo como incentivos aos criminosos sexuais.

Neste contexto, o crime de divulgação de pornografia infantil ganhou maior destaque no código, por ser uma prática tão danosa à nossa sociedade e violar princípios morais básicos, não se trata apenas do âmbito virtual, o artigo frisa que a divulgação, seja por qualquer meio, é considerada crime. Está previsto no artigo 218-C do Código Penal:

Art. 218-C. Oferecer, trocar, disponibilizar, transmitir, vender ou expor à venda, distribuir, publicar ou divulgar, por qualquer meio - inclusive por meio de comunicação de massa ou sistema de informática ou telemática -, fotografia, vídeo ou outro registro audiovisual que contenha cena de estupro ou de estupro de vulnerável ou que faça apologia ou induza a sua prática, ou, sem o consentimento da vítima, cena de sexo, nudez ou pornografia: (Incluído pela Lei nº 13.718, de 2018)

Pena - reclusão, de 1 (um) a 5 (cinco) anos, se o fato não constitui crime mais grave. (Incluído pela Lei nº 13.718, de 2018)

Aumento de pena (Incluído pela Lei nº 13.718, de 2018)

§ 1º A pena é aumentada de 1/3 (um terço) a 2/3 (dois terços) se o crime é praticado por agente que mantém ou tenha mantido relação íntima de afeto com a vítima ou com o fim de vingança ou humilhação. (Incluído pela Lei nº 13.718, de 2018). (BRASIL, DECRETO-LEI Nº 2.848, 1940)

A campanha "Criança não é brinquedo sexual", divulgada pelo Ministério dos Direitos Humanos do Brasil em 2018, entona a preocupação que existe entorno desta questão, promovendo a conscientização sobre como a disseminação desta prática vem ocorrendo de maneira acentuada com o advento das mídias digitais.

Não podemos ignorar a pornografia infantil na internet. Esse crime acontece quando as crianças são sexualizadas, retratadas ou exploradas para fins sexuais. É uma questão de segurança pública que precisa ser enfrentada com rigor." (Portal EBC, 2018).

Do exposto, concluímos que os crimes virtuais vêm crescendo com o passar dos anos, com cada vez mais pessoas se inserindo no meio digital, fica evidente que os crimes irão aumentar, muito devido à falta de conhecimento e a ingenuidade dos novatos neste meio, mas também pelas facilidades e novas modalidades de crimes que vão surgindo.

Baseado nesta premissa, surgiram as delegacias especializadas no combate aos crimes cibernéticos. Estas delegacias contam com todo um aparato de equipamentos e agentes especializados no combate a este tipo de crime, sendo esta, uma importante inovação criada, tendo em vista o crescente número de casos de crimes virtuais.

3.2 - CAPACITAÇÃO PARA OPERAR O DIREITO DIGITAL

Como discorrido ao longo de todo o conteúdo apresentado até então, o direito digital trouxe grandes inovações e traz a todo momento. Não só tecnológica, mais também sociológica.

Segundo Guilherme Magalhães Barbosa:

O direito digital é um ramo em constante evolução, que busca adaptar as normas jurídicas às transformadas sociais e tecnológicas, promovendo a efetiva proteção dos direitos e interesses dos usuários da tecnologia da informação e comunicação, bem como a segurança jurídica nas relações digitais" (BARBOSA, 2021, p. 21).

Com o advento do mundo digital, das redes sociais, dos e-sports e outras modalidades de negócios, surgiram toda uma gama de novas demandas que obrigam o direito a se adaptar. Estes novos modos de viver trouxeram consigo novos empreendimentos, geraram novos empregos e serviços.

Portanto, é de se imaginar que existem muitas peculiaridades no trato destes novos conceitos e métodos de se viver a vida, seja ela profissional ou até mesmo, conjugal.

Neste capítulo, buscaremos compreender a nuances e desdobramentos que o mundo virtual provoca na sociedade e, sobretudo, no direito.

3.3.1- Capacitação do Sistema judiciário

O Poder Judiciário surgiu das ideias de tripartição dos poderes, introduzidas pelo livro "O espírito das leis", a obra máxima de Charles Louis de Secondat, baron de la Brède et de Montesquieu.

De seu implemento até os dias de hoje, o Poder judiciário passou por diversas mudanças e, do século XX para o XXI, vem passando por mudanças significativas, no que se refere ao modo de como se executa os trabalhos inerentes a suas atribuições como um dos três poderes.

Até pouco tempo, todo o sistema judiciário era composto por pilhas e pilhas de documentos que ocupavam grandes espaços em salas de arquivos trazendo grandes transtornos, demandando sistemas de arquivamento e um grande gasto de tempo. O trabalho era demasiadamente mais esgotante, pois tudo era feito, de mão a mão, em máquinas de escrever antiquadas.

Segundo FERNANDES (2020), antes da internet, o trâmite processual era totalmente físico e manual, exigindo a presença física das partes para protocolar petições, acompanhar audiências e retirar cópias dos autos. O processo era lento e moroso, já que o prazo para cada ato processual dependia do tempo de locomoção das partes. Além disso, a quantidade de papel e espaço físico necessário para guardar os processos era enorme, o que tornava a gestão dos tribunais complexa e dispendiosa.

Com o advento da “era da informação”, o surgimento de computadores cada vez mais potentes e compactos e a internet, possibilitaram que o sistema judiciário ganhasse muito mais praticidade e agilidade.

Nos dias atuais, as unidades que compõe o sistema judiciário, já contam com o bom aparato tecnológico para suprir as suas necessidades, conferindo mais comodidade e agilidade para a execução de suas funções, que são de extrema importância para a sociedade em que vivemos.

O número de demandas que o judiciário recebe hoje cresce cada vez mais, e sem o advento das tecnologias que são empregadas nos órgãos judiciários, a mora que é presenciada na prestação judiciária, seria muito intensa, quase que inviabilizando o cumprimento do princípio da celeridade, que elucida que o processo deve ter tempo razoável de duração.

De acordo com o Relatório "Justiça em Números" de 2020, divulgado pelo Conselho Nacional de Justiça (CNJ), a demanda do Poder Judiciário brasileiro tem aumentado ao longo dos anos. Em 2019, foram distribuídos mais de 29 milhões de novos processos, um aumento de 3,4% em relação ao ano anterior. Além disso, o tempo médio de duração dos processos também tem aumentado, chegando a 3 anos e 8 meses em 2019. Esses números mostram a importância de se buscar soluções para agilizar o trâmite processual e tornar a Justiça mais eficiente.

Além dos equipamentos modernizados que são imprescindíveis para o bom funcionamento do sistema judiciário (os *hardwares*). Os “Softwares” também são muito importantes. Um *software* é um serviço computacional utilizado para realizar ações nos sistemas de computadores, ou seja, um software é todo programa presente nos diversos dispositivos (computadores, celulares, televisores, entre outros).

Hardware é a parte física do computador, como o teclado, mouse, monitor, disco rígido e processador. Já o software é a parte lógica do computador, os programas e sistemas operacionais que são executados no hardware e que permitem que o computador realize diferentes tarefas. (HARGREAVES, 2015)

Exemplo de *softwares* seria o *google*, o *mozilla fire fox*, *excel*, *word*, entre outros. Ou seja, sem estes programas computacionais as tarefas do dia a dia ficariam muito mais trabalhosas, prejudicando a eficiência e a prestação jurisdicional adequada. Fora estes *softwares* citados, existem outros que são desenvolvidos especialmente para o sistema judiciário, como é o caso do “Projudi”, “PJD”, “PJE” entre outros.

Estes *Softwares* ajudaram a revolucionar o modo com que os operadores do direito trabalham, substituindo aquelas pilhas enormes de papéis, documentos importantes que corriam grande risco de se degradarem e prejudicar um processo que vinha se arrastando por anos.

As facilidades trazidas pelo mundo digital maximizaram a capacidade de trabalho, economizaram tempo que seria gasto com o método tradicional e deu maior segurança jurídica, pois, diminui significativamente o perigo de extravio de autos, danos e outras formas de deterioração. Tudo isso, devido ao fato de que agora os processos são digitais, estão em um banco de dados com inúmeros “backups”, tornando muito difícil qualquer tipo de problema que os autos físicos poderiam, por ventura, sofrer.

Apesar de todo o aparato retromencionado, ainda falta destacar um serviço importantíssimo para a manutenção de toda essa infraestrutura digital. Refiro-me aos profissionais e centros de “TI”.

“TI” é a sigla de Tecnologia da Informação, nestes centros é feita toda a manutenção necessária para o funcionamento correto dos sistemas, possuindo profissionais qualificados para intervirem sempre que surja algum problema, seja quanto aos “*hardwares*” (equipamentos e periféricos), seja quanto aos “*Softwares*” que são os programas e sistemas operacionais que conectam todo o judiciário.

3.3.2 - Capacitação do efetivo para tratar demanda cada vez mais específicas e tecnológicas

Apesar de toda esta estrutura criada para satisfazer toda a demanda do sistema judiciário, de nada adianta se as pessoas que irão manusear e decidir o destino das demandas, não estiverem cientes das repercussões e consequências de seus atos.

Tendo esta premissa como norte, percebemos que está havendo uma evolução constante de novos conflitos jurídicos advindos do mundo digital e, como consequência, surge o problema da capacitação do efetivo humano que compõe o judiciário.

O artigo 5º, inciso XXXV, da Constituição Federal vigente, dispõe: “a lei não excluirá da apreciação do Poder Judiciário lesão ou ameaça a direito”.

O artigo supramencionado, faz referência ao princípio da inafastabilidade da jurisdição, traz a inteligência de que é vedado ao estado abster-se de julgar qualquer tipo demanda, assim, surge a necessidade de adaptação do sistema judiciário para entregar a devida prestação jurisdicional.

Deste ponto, surge a pergunta: Como o judiciário poderá julgar demandas sobre algo que os julgadores não possuem o mínimo domínio ou mesmo conhecimento?

A resposta desta pergunta passa por diversas questões, mas algumas precisam ser estudadas com certa urgência, pois as demandas envolvendo o direito digital estão se fazendo presente há algum tempo e, como mencionado anteriormente, o estado não pode abster-se de entregar a prestação jurisdicional solicitada por não possuir domínio sobre o assunto.

O Poder Judiciário brasileiro ainda tem demonstrado, no geral, uma incapacidade de lidar com a complexidade dos temas relacionados ao mundo digital e à tecnologia, seja pela falta de conhecimento técnico, seja pela falta de estrutura adequada. (FUX, Luiz. 2020).

A primeira solução que deve ser implementada chega ser bastante óbvia, a capacitação do efetivo, por meio de curso específicos, seria algo que contribuiria bastante para que os servidores se inteirassem e familiarizassem com os termos e tipos de negócios jurídicos que são aplicados no âmbito das relações virtuais.

Deste modo, diminuiriam os erros judiciários, conseqüentemente, aumentando a segurança jurídica, gerando conseqüências bastante positivas, não só para o direito, mas também para todos os setores da sociedade, pois

atrairia o interesse de empresas especializadas em prestar serviços e criar produtos relativos ao meio digital, gerando mais desenvolvimento em todas as áreas.

Outro método que pode trazer inúmeros benefícios, seria a contratação de profissionais que já possuem notável saber jurídico no ramo, seja como consultor, servidor ou outro cargo correlacionado. Isto economizaria tempo e dinheiro, pois o profissional já viria equipado com todas as habilidades necessária para proporcionar o melhor serviço possível.

O próximo ponto que poderia colaborar com maior eficácia da prestação jurisdicional para o direito digital, seria a implantação de varas especializadas no direito digital. Com a crescente demanda de processos, esta seria uma solução bastante eficaz. O trato diário das demandas relacionada a um mesmo assunto, tratada por profissionais já altamente qualificados e treinados, elevaria exponencialmente a qualidade e celeridade do serviço públicos relativo a este tipo de demanda.

Existem muitos estudos sobre a qualidade prestação jurisdicional, inclusive pesquisas feitas pelo CNJ (Conselho Nacional de Justiça), que comprovam a eficiência superior das varas especializadas, com decisões mais acertadas, produção de provas mais eficaz, julgamento mais humano, trâmite processual mais célere, entre outras diversas vantagem trazidas pela implementação das varas especializadas.

O CNJ já se manifestou em diversas ocasiões sobre a importância de uma atuação mais efetiva do Judiciário na área do direito digital e tecnológico. Em 2021, por exemplo, o CNJ lançou um estudo sobre as demandas judiciais relacionadas à tecnologia da informação e comunicação nos tribunais estaduais brasileiros, a fim de subsidiar a criação de políticas públicas para o setor.

As informações sobre a recomendação do CNJ para criação de varas especializadas em direito digital podem ser encontradas no site oficial do Conselho Nacional de Justiça, mais especificamente na página que trata da Resolução 332/2020.

Por fim, para melhorar todo o sistema processual, poderia ser realizadas mais pesquisas que medissem a eficiência do método aplicado. Com esta afirmação, refiro-me ao trâmite processual em si, em casos que envolvessem demandas que versam sobre o direito digital poderiam haver

adequações no rito processual, conferindo maleabilidade, caso seja pertinente ao processo e não gere prejuízos nem afronta aos princípios basilares do direito processual, como o devido processo legal e o contraditório e ampla defesa, por exemplo.

CONCLUSÃO

A presente monografia buscou explicitar como o advento das mudanças trazidas pela “era da informação” impactaram o âmbito do direito, pontuando algumas das áreas e modalidades que mais sofreram alterações e como estas alterações podem ser exploradas pelos operadores do direito.

Nesta senda, um dos objetos foi chamar a atenção da sociedade para a importância do tema, como a falta de conhecimento do direito digital pode ser prejudicial, tanto para a população em geral, quanto para os operadores do direito.

Ao longo das elucidações sobre o tema desta pesquisa, foram mencionados alguns problemas que permeiam o ramo tratado.

A pesquisa almejou evidenciar as problemáticas existentes no direito digital, aludindo a respeito ao atraso que o direito vem sofrendo acerca do tema, muito devido a velocidade gigantesca das mudanças que o mundo vem sofrendo, com o advento da Internet, surgiu uma infinidade de possibilidades que possam ser exploradas, e com isso, surge as relações humanas no âmbito virtual, e como toda relação humana, decorre dela um fato jurídico, que é passível de regulação e judicialização.

Neste contexto surge a necessidade de adaptação do direito como um todo, e nem sempre estamos preparados para isso e, levando em conta que este ramo do direito não está sendo tratado com a importância e incidência devida, surge um problema quanto a capacidade de suprir as necessidades decorrentes deste.

Com efeito, percebemos que os operadores do direito não estão preparados para lidar com este tipo de fato jurídico. Em especial o sistema judiciário e legislativo, que é o responsável por regular a sociedade, por meio da interpretação e aplicação da legislação vigente. Por isso, surge a preocupação quanto a segurança jurídica nos casos que envolvem tais casos.

Nesse diapasão, existem alguns problemas que demandam maior complexidade, como é o caso da constante mudança de paradigmas que o direito digital causa nas relações humanas, pois a “era da tecnologia” deixou tudo mais acelerado, e as mudanças ocorrem desenfreadamente, tendo como

consequência que o empirismo, ou seja, a aprendizagem da melhor forma de lidar com algum conflito por meio da experiência e observação ao longo do tempo, ficasse cada vez mais defasada, ensejado na necessidade de modificar o sistema de apreciação e aprendizagem das consequências e efetividade de ações decorrentes do poder de polícia do estado.

Além destes mencionados, temos o fato de que o ensino quanto ao tema nas universidades é negligenciado, não sendo comum encontrar instituições que leciona o curso de direito que mantém turmas que tratam minimamente sobre o direito digital, sendo que muitas vezes não se abrem turmas.

Nesta senda, outro problema se evidencia, a falta de visibilidade quanto ao direito digital não gera o interesse sobre os alunos, que se tornaram profissionais incapacitados para atuar na área e, muito mais grave que isto, nem reconhecerão demandas do tipo quando elas se apresentarem.

Assim, a pesquisa visou contribuir com a solução de alguns dos problemas destacados, sobre tudo, a falta de informação sobre o direito digital, trazendo um conteúdo inicial sobre este ramo do direito que se mostra tão complexo e tão necessários nos tempos modernos.

Ademais, o presente estudo pode contribuir de maneira significativa para aqueles que desejam se inteirar sobre o direito digital, entregando as principais noções iniciais sobre o tema, além de abarcar tópicos e explicações sobre conceitos e modalidades em que se aplicam os direitos relativos ao mundo digital.

Por ser um tema tão complexo, seria impossível abranger todos os tópicos sobre o assunto. Por este motivo, foram escolhidos alguns tópicos mais pontuais que envolvem o direito digital, não se esquivando dos problemas e desafios que acompanham este ramo.

Neste diapasão, como dito ao longo do estudo, a dinamicidade do direito digital é gigantesca, ocorrem evoluções, modificações e inovações o tempo todo. Portanto, necessário se faz a pesquisa e o estudo ininterrupto sobre este ramo do direito, só assim será possível os avanços na área, reduzindo a problemática da falta de informação e conhecimento sobre o tema.

REFERÊNCIAS

ACERVO - **Como Surgiu A Lei Geral De Proteção De Dados (Lgpd)?**
[https://acervonet.com.br/blog/como-surgiu-a-lei-geral-de-protecao-de-dados-
lgpd/](https://acervonet.com.br/blog/como-surgiu-a-lei-geral-de-protecao-de-dados-lgpd/). Último acesso em: 10/03/2023.

AFONSO, Otávio. **Direito Autoral- Conceitos essenciais**. São Paulo: Manole. 2009

ANJOS, MARCO AURÉLIO VALLE BARBOSA DOS. *E-sports e o direito do trabalho no Brasil: os players e seus direitos sociais*. Nov de 2019. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12178/171854>. Último acesso em: 27/01/2023

BARBOSA, Guilherme Magalhães. **Direito Digital: Inovações e Desafios**. São Paulo: Editora RT, 2021. Último acesso em: 17/02/2023.

BRASIL, **Constituição Da República Federativa Do Brasil De 1988** - <https://legislacao.planalto.gov.br/legisla/legislacao.nsf/viwTodos/509f2321d97cd2d203256b280052245a?OpenDocument&Highlight=1,constitui%C3%A7%C3%A3o&AutoFramed>. Último acesso em: 14/02/2023.

BRASIL, Ministério do Desenvolvimento e Assistência Social, Família e Combate à Fome – Governo Do Brasil - **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)** - <https://www.gov.br/cidadania/pt-br/aceso-a-informacao/lgpd> - Último acesso em: 01/04/2023.

BRASIL. **Código Penal**. *Presidência da República*. 12 de setembro de 1940. Brasília -DF. Disponível em: [L10695 - Planalto - http://www.planalto.gov.br > ccivil_03 > leis > l10.695.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l10.695.htm). Último acesso em: 21/01/2023.

BRASIL. **Código De Defesa Do Consumidor**. *Presidência da República*. 11 de setembro de 1990. Brasília, DF. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Último acesso em: 21/03/2023.

BRASIL. **Lei Pelé. lei-9-615**. *Presidência da República*. 24 de março de 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm último acesso 25/11/2022.

CANAL CIÊNCIAS CRIMINAIS. *Contrafação: tutela penal dos direitos autorais- 2015* **Disponível**

em:- [https://canalcienciascriminais.jusbrasil.com.br/artigos/228418518/contrafa-cao-tutela-penal-dos-direitos-autorais#:~:text=No%20Brasil%20a%20contrafa%C3%A7%C3%A3o%20\(repro- du%C3%A7%C3%A3o,Intelectual%2C%20e%20d%C3%A1%20outras%20prov id%C3%AAscias.](https://canalcienciascriminais.jusbrasil.com.br/artigos/228418518/contrafa-cao-tutela-penal-dos-direitos-autorais#:~:text=No%20Brasil%20a%20contrafa%C3%A7%C3%A3o%20(repro- du%C3%A7%C3%A3o,Intelectual%2C%20e%20d%C3%A1%20outras%20prov id%C3%AAscias.) Último acesso em: 14/03/2023

CARVALHO, Cássio. **O Direito e os Esportes Eletrônicos.** In: Revista de Direito, Tecnologia e Inovação, v. 7, n. 1, pág. 1-15, jan./jun. 2021. último acesso 24/01/2023.

CARVALHO, MF; CAMPOS, **MA Direito autoral para advogados.** São Paulo: Editora RT, 2018, p. 1).

CARLOS MANOEL DE OLIVEIRA BEZERRA. **O direito do consumidor e a evolução do ambiente gamer** - 26/07/2022 às 11:43-Disponível em: [https://jus.com.br/artigos/99375/o-direito-do-consumidor-e-a-evolucao-do-ambiente-gamer.](https://jus.com.br/artigos/99375/o-direito-do-consumidor-e-a-evolucao-do-ambiente-gamer) Acesso em: 24 de nov de 2022.

CGV ADVOGADOS. **Desafios jurídicos dos e-sports: os direitos da personalidade e os atletas de jogos eletrônicos.** 31/08/2021 – Disponível em: <https://www.cgvadogados.com.br/noticias/desafios-juridicos-dos-e-sports-os-direitos-da-personalidade-e-os-atletas-de-jogos-eletronicos/> Acesso em: 29 de nov de 2022.

CHANDY, TEIXEIRA. **Lei Pelé, discussão legal... 4 fatos que talvez você não saiba sobre os e-sports.** SporTV, 2017. Disponível em: [http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/04/lei-pele-discussao-legal-4-fatos-que-talvez-voce-nao-saiba-sobre-os-e-sports.html.](http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/04/lei-pele-discussao-legal-4-fatos-que-talvez-voce-nao-saiba-sobre-os-e-sports.html) Acesso em: 23/02/2023.

COELHO, Hélio Tadeu Brogna. **Direito e e-sports: Faça parte da nova era digital.** Editora Kindle. E-book. 2021.

CONSULTOR JURÍDICO- **Sérgio Branco, professor de Direito da USP, em entrevista à Revista Consultor Jurídico em dezembro de 2018** - <https://www.conjur.com.br/2018-dez-17/direito-digital-precisa-disciplina-obrigatoria-faculdades-direito> Acesso em: 23 de nov de 2022.

CONTEÚDO JURÍDICO - **Crimes virtuais: crimes cibernéticos e as considerações sobre ...- conteudojuridico.com.br-**
<https://www.conteudojuridico.com.br> > consulta > artigos. Último acesso em: 09/03/2023.

CNJ - **Justiça em número** - <https://www.cnj.jus.br/programas-e-acoes/pj-justica-em-numeros/>. último acesso 21/01/2023.

DATA PRIVACY BRASIL. (2020). **LGPD em ação: um guia para empresas**. Disponível em: https://dataprotection.com.br/wp-content/uploads/2020/06/Data-Privacy-Brasil_LGPD-em-ac%CC%A7a%CC%83o-um-guia-para-empresas.pdf. Último acesso em: 14/02/2023.

EQUIPE ÂMBITO. ISABELLY BUENO DE FRANCISCO – ACADÊMICA DE DIREITO NA UNIVERSIDADE SÃO JUDAS TADEU (E-MAIL: ISAFRANCISCOBUENO@GMAIL.COM) ORIENTADOR: AARÃO MIRANDA DA SILVA, ADVOGADO, PROFESSOR DE DIREITO DE CURSOS DE GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO, AUTOR DE LIVROS E ARTIGOS JURÍDICOS (E-MAIL: PROF.AARAOMIRANDA@USJT.BR). ***E-sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos. Em janeiro 1, 2020. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/e-sports-os-aspectos-juridicos-e-a-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/>***

ERIC ARRACHÉ. ***O plágio na indústria dos jogos***. 2014 Disponível em: <https://criticalhits.com.br/artigos/o-plagio-na-industria-dos-jogos/>. Último acesso em: 21/02/2023.

EXAME. ***Entrevista concedida pelo professor Juliano Maranhão à revista Exame em 2018, intitulada "Como a tecnologia está mudando o Direito"*** -. <https://educacao.estadao.com.br/noticias/geral,nao-podemos-mais-ensinar-direito-como-se-a-internet-nao-existisse-diz-professor-da-usp>.

FIA- **Entenda como funcionam os direitos autorais na internet – 03 de agosto 2020**, 11:00- <https://fia.com.br/blog/direitos-autorais-na-internet/>. Último acesso em: 30/03/2023.

FILIPY FERREIRA. Uso de programas ilegais em jogos- Utilização de privilégios dentro de jogos. **2019 Disponível em:** <https://filipiferreira.jusbrasil.com.br/artigos/334172546/uso-de-programas-ilegais-em-jogos>. **Último acesso em: 23/03/2023**

FUX, Luiz. **Os desafios do Poder Judiciário na Era Digital. Discurso proferido na cerimônia de abertura do Ano Judiciário, 2020.** Disponível em: <http://www.stf.jus.br/arquivo/cms/noticiaNoticiaStf/anexo/Discurso%20Ministro%20Luiz%20Fux.pdf> . Acesso em: 25 mar. 2023.

GAZETA DO POVO - **O autoritarismo judicial da suspensão de perfis em mídias sociais-** <https://www.gazetadopovo.com.br/opiniao/editoriais/autoritarismo-suspensao-perfis-midias-sociais/>. **Último acesso em: 03/03/2023**

HAWCON GAMING. **A História do e-sports Mundial.** 2015. Disponível em: <https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-e-sports-Mundial>

MACKENZIE, Regulamentação do cenário de esportes eletrônicos no Brasil, HEITOR VITOR NASCIMENTO SILVA - <https://dspace.mackenzie.br/bitstream/handle/10899/31748/HEITOR%20VITOR%20NASCIMENTO%20SILVA.pdf?sequence=1->, último acesso em: 25/02/2023

INFOMONEY - **Metaverso: tudo sobre o mundo virtual que está chamando a atenção dos investidores-** <https://www.infomoney.com.br/guias/metaverso/>. Último acesso em: 21/01/2023

INSPEER. **Indústria de games vai faturar seis vezes mais do que os cinemas.** 19/09/2022. Disponível em: <https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-games-vai-faturar-seis-vezes-mais-do-que-os-cinemas/#:~:text=Ind%C3%BAstria%20de%20games%20vai%20faturar%20seis%20vezes%20mais%20do%20que%20os%20cinemas,-19%2F09%2F2022&text=A%20ind%C3%BAstria%20de%20games%20n%C3%A3o,segundo%20proje%C3%A7%C3%B5es%20da%20consultoria%20PwC>. Último acesso 17/11/2022

JARDES, Thamara - **A evolução histórica dos Direitos Autorais** - <https://thajardes.jusbrasil.com.br/artigos/163165791/a-evolucao-historica-dos-direitos-autorais>. Último acesso em: 28/03/2023.

KASPERSKY - **O que são crimes cibernéticos? Como se proteger dos crimes cibernéticos-** <https://www.kaspersky.com.br/resource-center/threats/what-is-cybercrime>. Último acesso em: 31/03/2023.

LUANA, Maria - **Direitos autorais na internet: um guia completo** - <https://diegocastro.adv.br/direitos-autorais-internet/#:~:text=Os%20direitos%20autorais%2C%20como%20o,funcionar%20tamb%C3%A9m%20no%20mundo%20digital>. Último acesso em: 19/03/2023.

LUIZ GUSTAVO PACETE. **Brasil Game Show começa reunindo um mercado de quase R\$ 13 bi uma das principais feiras de games da América do Sul espera mais de 340 mil visitantes nos próximos dia**. Forbes. 2022. Leia mais em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/10/brasil-game-show-comeca-reunindo-um-mercado-de-quase-r-13-bi/>

MIGALHAS - **Advogados propõem anteprojeto de lei para admitir o casamento virtual** - <https://www.migalhas.com.br/quentes/382714/advogados-propoem-anteprojeto-de-lei-para-admitir-o-casamento-virtual>. Último acesso em: 21/01/2023

MONTESQUIEU, Charles Louis de Secondat, baron de la Brède et de. **De l'esprit des lois, vol. I, Paris: Garnier-Flammarion**, 2005, p. 294-304. Em Português: MONTESQUIEU, Charles Louis de Secondat, baron de la Brède et de. **O espírito das leis**, tradução de Fernando Henrique Cardoso e Leôncio Martins Rodrigues, Brasília: UnB, 1995, p. 118-125.

NA PRÁTICA -04/11/2022 - **Startups: o que são, como trabalhar nelas e quais são as principais** - <https://www.napratica.org.br/o-que-e-startup-diferencas-companhias/>. Último acesso em: 15/03/2023

NETO, Renato Lovato - **A NATUREZA JURÍDICA DO DIREITO INTELECTUAL E SUA CLASSIFICAÇÃO** - <http://www.publicadireito.com.br/artigos/?cod=810dfbbebb173020#:~:text=Os%20direitos%20de%20propriedade%20intelectual,m%C3%B3veis%20por%20for%C3%A7a%20do%20art>. Último acesso em: 14/03/2023.

NEWZOO GLOBAL ESPORTS & LIVE STREAMING. **Relatório de mercado de 2021** - <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version>

NETANEL, Neil Weinstock - **Copyright's Paradox**. Oxford University Press, 2008. p. 25. Disponível em: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1099457. Último acesso em: 26/03/2023.

PATRICIA PECK PINHEIRO, **Direito Digital** (Editora Saraiva). Disponível em: <https://fia.com.br/blog/e-sports/>

PODER360, 22.jan.2022 (sábado) - 5h30.
<https://www.poder360.com.br/justica/processos-levam-em-media-3-anos-para-tramitar-no-brasil/>

PORTAL CNJ - **Varas especializadas: decisões mais bem embasadas e melhora no fluxo processual - 13 de outubro de 2022**-
<https://www.cnj.jus.br/varas-especializadas-decisoes-mais-bem-embasadas-e-melhora-no-fluxo-processual/>. Último acesso em: 17/03/2023

REDE DO ESPORTE. *Lei nº 9.615 (Lei Pelé), Recursos para COB, CPB, Ministério do Esporte e Confederação Brasileira de Clubes*. Disponível em: <http://rededoesporte.gov.br/pt-br/incentivo-ao-esporte/lei-9-615-lei-pele>. **último acesso 21/11/2022**.

RICHO, AM (2019). **E-sports: a nova fronteira no direito do trabalho**. Associação Americana de Advogados. Disponível em: https://www.americanbar.org/groups/business_law/publications/blt/2019/06/e-sports-employment-law/. Último acesso em: 28/03/2023.

SANTANA Jonathan . **Responsabilidade civil nos esportes**. Disponível em: <https://fsjonathan.jusbrasil.com.br/artigos/318013845/responsabilidade-civil-nos-esportes#:~:text=No%20que%20pertine%20a%20responsabilidade,integridade%20f%C3%ADsica%20de%20seus%20pares>. Acesso em: 23 de nov de 2022

SILVA, Francielly Juliana e SANTOS, Ramon João Marcos dos - **O Estelionato Praticado Por Meio Da Internet: Uma Visão Acerca Dos Crimes Virtuais**- Francielly -
<https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/18080/1/TCC%201.12.21%20dep%C3%B3sito%20final.pdf>. Último acesso em: 17/03/2023.

SOTTELLI- **O que são big techs e qual seu papel na sociedade atual?**
<https://sottelli.com/big-techs-e-seu-papel-na-sociedade/>. Último acesso em: 21/01/2023

TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim Assumpção. **Manual De Direito Do Consumidor: Direito Material E Processual**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense: São Paulo: Método, 2013.

TILT - Avatares 'penetras' e Karnal disputado: o 1º casamento do país no metaverso - Anahi Martinho- Colaboração para o UOL-23/03/2022 14h28 - <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/03/23/como-foi-o-primeiro-casamento-brasileiro-realizado-no-metaverso.htm>. Último acesso em: 25/03/2023

TIAGO FACHINI- **Direito digital: o que é, importância e áreas de atuação** - 11 de novembro de 2020 - / <https://www.projuris.com.br/blog/direito-digital/#:~:text=O%20direito%20dital%20%C3%A9%20um,espa%C3%A7os%20e%20em%20aparelhos%20e%20eletr%C3%B4nicos>. Último acesso em: 16/03/2023.